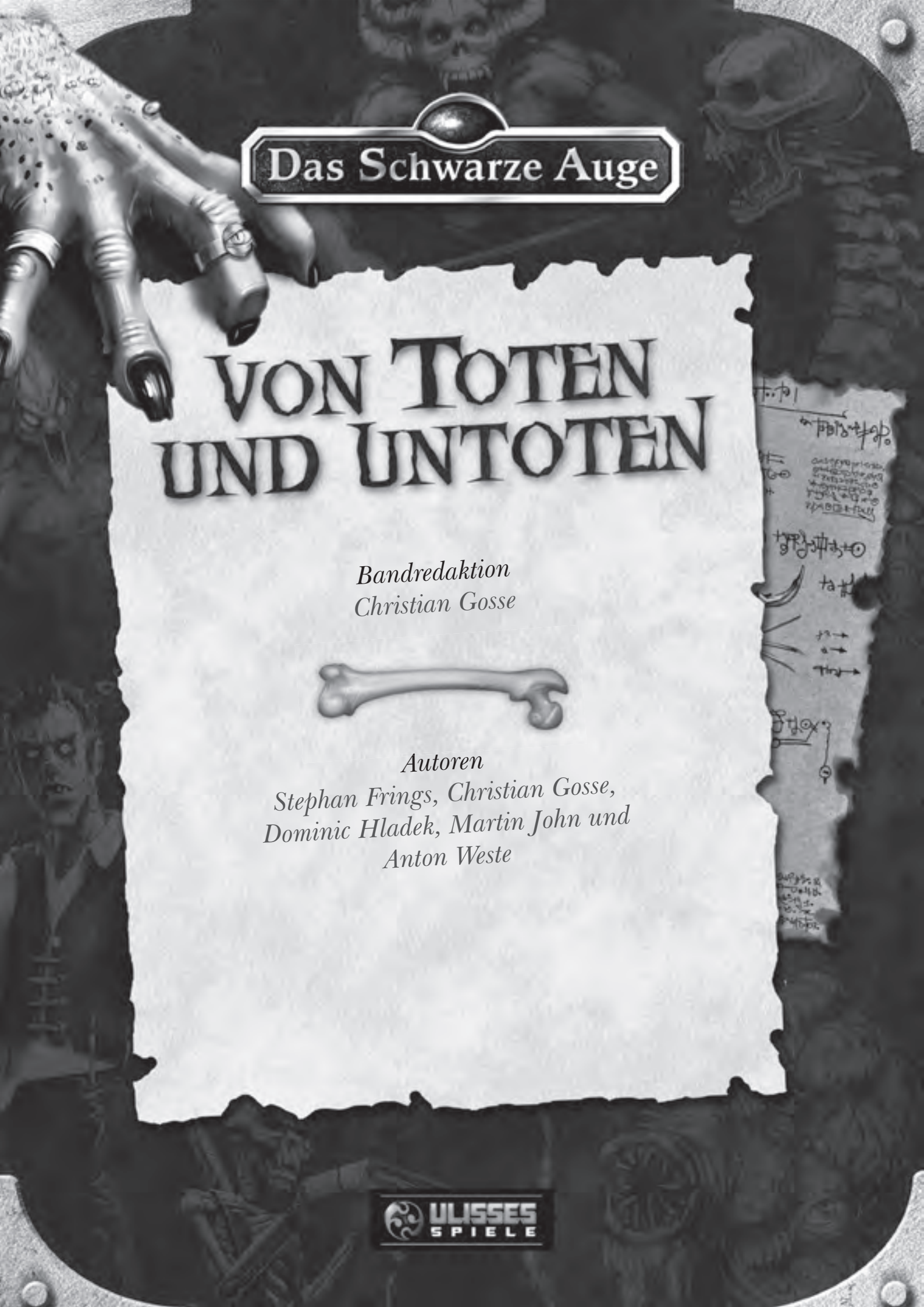


VON TOTEN UND UNTOTEN



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

VON TOTEN UND UNTOTEN

*Bandredaktion
Christian Gosse*



Autoren

*Stephan Frings, Christian Gosse,
Dominic Hladek, Martin John und
Anton Weste*



Verlagsleitung

Mario Truant

Redaktion

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter,
Alex Spohr

Lektorat

Chris Gosse, Jörg Hübner,
Daniel Simon Richter

Umschlaggestaltung

Ralf Berszuck

Graphische Konzeption und Satz

Ralf Berszuck

Coverbild

Michael Jaecks

Innenillustrationen & Karten

Tristan Denecke, Michael Jaecks, Melanie Maier

Copyright ©2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

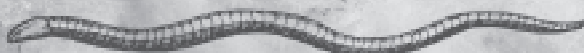
Zweite, überarbeitete Auflage

ISBN 978-3-86889-567-4

Inhalt

Impressum.....	2	Der Heerführer.....	76
Vorwort.....	5	Der Verdammte Kapitän.....	78
I. Von der Necromantia.....	6	IV. Stätten des Todes.....	80
Die Muster des Lebens im Tode.....	6	Boronanger Sankt Lucian.....	80
Von den Stunden und den Sternen.....	7	Golemlabor zu Vinsalt.....	83
Das Einmaleins der Erweckungen.....	7	Grablege des Topas-Sultans.....	84
Brevier des reisenden Nekromanten.....	9	Das Oktogon von Eslamskesh.....	86
Geschichte der Nekromantie.....	11	V. Bibliothek der Schwarzen Magie.....	88
Vom Wesen des Nekromanten.....	12	Anatomia Mortis.....	88
Das Magnum Opus der Nekromantie.....	13	Das Schwarze Buch Thargun.....	90
Mythische Orte.....	15	Über Tod und Leben.....	91
II. Bekannte Arten von Untoten.....	18	VI. Persönlichkeiten zwischen Leben und Tod.....	92
Brandleichen.....	18	Ibn Mahmoud.....	92
Untote Echtenwesen.....	19	Ghorio Brabacian.....	93
Eisleichen.....	23	Der Skelettfürst.....	95
Ghule.....	25	Zoryan zu Notmark und zu Leunteich.....	97
Knochengolems.....	31	VII. Regeln und Ergänzungen.....	99
Lebende Leichname.....	33	Zauber und Rituale der Nekromantie.....	99
Moorleichen.....	37	Sonderfertigkeiten.....	101
Mumien.....	39	Varianten von Untoten.....	103
Schwere Knochen.....	43	Bekannte Eigenschaften von Untoten.....	106
Groteske Scheußlichkeiten.....	46	VIII. Anhänge.....	112
Skelette.....	49	Spielwerte der Untoten.....	112
Tierkadaver.....	53	Untote Echtenwesen.....	113
Wasserleichen.....	57	Eisleichen.....	116
Zombies.....	58	Ghule.....	117
III. Von den Verlorenen.....	63	Knochengolems.....	119
Charakteristika und Physiognomie.....	63	Lebende Leichname.....	121
Die Entstehung der Verlorenen.....	64	Moorleichen.....	123
Erlösung und Vernichtung.....	66	Mumien.....	124
Der Zaubermeister.....	67	Riesenhafte Untote.....	126
Die Furie.....	68	Groteske Scheußlichkeiten.....	128
Die Gefallene Priesterin.....	70	Skelette.....	130
Die Monstrosität.....	71	Tierkadaver.....	133
Der Mordbrenner.....	73	Wasserleichen.....	136
Der Seelenfresser.....	74	Zombies.....	137

Spielwerte der Verlorenen	140	Der Skelettfürst	150
Der Zaubermeister	140	Zoryan zu Notmark und zu Leunteich ..	151
Die Furie	141	Die Bibliothek	152
Untote Priester	143	Anatomia Mortis	152
Die Monstrosität	144	Das Schwarze Buch Thargun	152
Der Mordbrenner	144	Über Tod und Leben	153
Der Seelenfresser	145	Beschreibung der Stätten	153
Der Heerführer	146	Boronanger Sankt Lucian	153
Der Verdammte Kapitän	147	Golemlabor zu Vinsalt	154
Die Persönlichkeiten	148	Grablege des Topas-Sultans	155
Ibn Mahmoud	148	Das Oktogon von Eslamskesh	156
Ghorio Brabacian	149	Kopiervorlagen	158



Vorwort

Mit dem Buch **Von Toten und Untoten** halten Sie eine umfangreiche und reich bebilderte Quellensammlung zu allen Arten aventurischer Untoter in den Händen. Die Texte sind eine wilde und bisweilen konfuse Sammlung verschiedener Verfasser, die von einem unbekannten Nekromanten zu dem Buch zusammengestellt worden ist, das Sie jetzt lesen können. Wir haben oft die Perspektive eines Totenkundlers eingenommen, um in den Texten eine morbide Faszination und Neugier transportieren zu können.

Neben einer Beschreibung allgemeiner nekromantischer Aspekte und einer ausführlichen und erweiterten Aufzählung aller unter Wesenheiten enthält **Von Toten und Untoten** eine bedeutende Neuheit: die *Verlorenen*. Die so genannten Untoten sind herausragende Individuen, Persönlichkeiten, die über einen menschenähnlichen Intellekt verfügen und sich daher als ernstzunehmende Gegner einer Heldengruppe eignen. Richtig neu sind solche Kreaturen natürlich nicht in **Das Schwarze Auge** – man denke nur an *Die Denkerin* aus der Warunkei oder den untoten Alhankönig *Amagomer* – aber bislang fehlte zu diesen einzelnen Wesen der Unterbau, der mit diesem Buch geliefert wird. Abgerundet wird das Buch durch eine Vorstellung einiger

bislang noch unbekannter Nekromanten-Persönlichkeiten sowie deren Hinterlassenschaften wie Büchern oder Bauwerken.

Mit diesem Material können Sie Ihre eigene Kampagne nach Belieben bereichern. Am Ende des Buches finden Sie schließlich einen irdischen Teil zu Regeln und den Spielwerten der hier vorgestellten Kreaturen.

Ein Wort noch zur Erzählsituation dieses Buches: Das Buch **Von Toten und Untoten** stellt sich dar als die private Niederschrift eines unbekannten Nekromanten, als ein Manuskript für ein noch nicht geschriebenes neues Hauptwerk der nekromantischen Literatur. Als solches Manuskript existiert es auch in Aventurien als Unikat, die Identität des Nekromanten bleibt unsererseits völlig unbestimmt, um Ihnen alle Möglichkeiten an die Hand zu geben, es nach Belieben zu verwenden. Die von dem Verfasser des Buches gesammelten Texte stammen aus einer Vielzahl von Quellen und werden von ihm bisweilen kommentiert und zu einzelnen Kapiteln zusammengefügt.

Wir hoffen, dass dieses Arrangement einer 'wilden Quellensammlung' sein Ziel, nämlich eine inspirierende und verstörende Lektüre zu sein, nicht verfehlt.

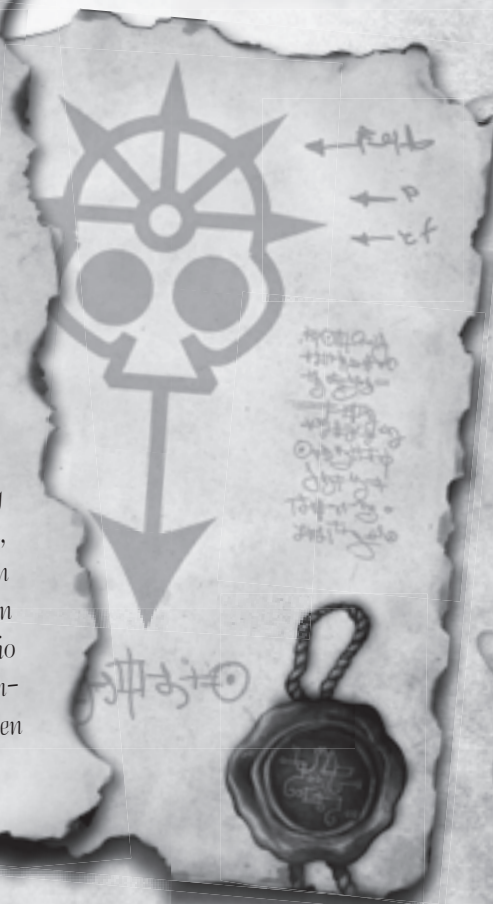
Stephan Frings, Christian Gosse,
Dominic Hladek, Martin John,
Anton Weste
im September 2011

Geschätzter Leser, der du dieses Büchlein nun in den Händen hältst, wisse um den Schatz, der dir anvertraut worden ist. Es handelt sich nicht um ein einfaches Diarium oder Vademecum, es ist die fundierteste und tiefgreifendste Compilation der *Arts Necromantiae*, die derjenige, der dir mit diesen Worten Geleit gibt, in vielen Jahren mühevoller und gefahrenreicher Queste zusammengestellt hat.

Die Necromantia ist seit jeher eine verborgene Wissenschaft, sie findet statt in Cellern und bei Mondenschein, doch wenn man ausgiebig forscht, so findet man zahlreiche Hinweise und Schriften, die zuvor noch kein gelehrter Geist gestreift hat. Diesen Fundus direkter Zeugnisse zu sichten und catalogisieren hat sich der Verfasser zur Aufgabe gemacht.

Nicht immer jedoch erfüllen die gefundenen Quellen die Ansprüche der Wissenschaft, manch ein Schriftwerk wurde verfasst von Ahnungslosen oder Baunäusen. In diesen Fällen erlaubte sich der Verfasser eine Bewertung der Quelle. Diese Commentarii sind für dich, geschätzter Leser, leicht zu erkennen.

Den geneigten Necromanten erwartet in diesem Büchlein eine Abhandlung über die so genannten 'Verlorenen', belebte Corpora von beträchtlicher Stärke, die lebenden Individuen in Intelligencia, Entschlusskraft und Niedertracht in nichts nachstehen. Die Wissenschaft nahm ihre Existenz bislang als gegeben hin, der Verfasser versucht sich in diesem Büchlein an einer ersten Descriptio und Analysis der 'Verlorenen' als bemerkenswerte Untote. Eine weiterführende Untersuchung sei das Desiderat künftiger Generationen von gelehrten Magi.



Von der Necromantia

Die Muster des Lebens im Tode

Die *Necromantia restitutio* sucht fürnehmst nach der Verlängerung des Lebens im Tode zur Wiederbringung Gestorbener. Die *Necromantia utilitas* will fürnehmst verstorbene Gehilfen, Kämpfer und Wächter schaffen, die den Zwecken des Erhebers am dienlichsten sind. Wie aber wirkt die Magica Necromantia?

Der Körper einer Kreatur, den du siehst, riechst, fühlst ist bei weitem nicht alles, was das Wesen einer Kreatur ausmacht. Er ist Hülle und Anker für den Astralleib, das magische Muster jeder Kreatur. Es birgt den Lebensborn, aber auch Geist, Erinnerung und Neigung. Jenes Muster vermagst du zu erkennen mit den Mitteln der Clarobservantia, seine Struktur stellst du mit der Curativa wieder her und du manipulierst es mit Mutanda und Controllaria. Körper und Astralleib sind so lange eng verschlungen, bis dass der Tod eintritt. Dann trennt sich der Astralleib vom Körper und diffundiert in die sphärischen Gefilde, oft ins Totenreich. Der Körper bleibt zurück ohne den erfüllenden Lebensfunken. Ausgesetzt der Vergänglichkeit verrottet er. Aber ist er nur noch bloße Masse, schwindender Humus, Materia ohne Struktur? Mitnichten! Das tote Gebein trägt noch immer die Erinnerung an das Leben in sich. Die Muster des früheren Astralleibes haben filigrane Spuren, Rillen, Kerben hinterlassen, doch ohne eine Essenz sind sie tot. Sie liegen in Brache, wie Bewässerungsgraben in der Wüste. Die Magica Necromantia nun tut genau dieses: Sie füllt die Muster des Vergangenen mit neuer Essenz, sie belebt die Erinnerung der Knochen an ihre einstige Existenz, erhebt sie aus dem Zustand des Todes. Wie weit diese Erhebung gelingt und greift, ist vom Können des Nekromanten abhängig. Die Gebeine selbst vermögen kaum Grenzen zu ziehen. Du musst nur achten, dass sie weithin vollständig sind, doch selbst hier schlägt die Necromantia breite Brücken: Ein Skelett hat keine Muskeln und Sehnen und vermag sich doch zu bewegen. Ein Zombie hat kein Cerebrum und doch vermag er Gedanken zu fassen. All dies durch die Kunst! Allein, man muss das Potenzial der Gebein-Erinnerungen zu nutzen wissen. So spricht denn die Necromantia von der *qualitas* der Erhebung und nach Aroqa sind drei wesentliche *qualitates* abzugrenzen:

Die *qualitas prima* gibt dem Leib seinen urtümlichsten Lebensfunken zurück, seine groben körperlichen Bewegungen. Aber er bleibt nahezu ohne Geist und die erweckten Gebeine sind zu keiner intelligenten Tat fähig.

Die *qualitas secunda* zeigt den versierten Nekromanten. Sie lässt den Leib an feinere Bewegungen erinnern, an grundsätzliche Fertigkeiten aus seinem Leben und einen Hauch von Verstand. Solche erweckten Gebeine können Werkzeuge führen, ihr Handeln einer Gegebenheit anpassen, gar primitive Sprachlaute ausstoßen (sofern ihre Artikulationsorgane noch nicht verfault sind).

Die *qualitas tertia* schließlich gelingt nur den größten Meistern der Kunst und bleibt den meisten Jüngern der Magica Necromantia unerfüllter Wunsch. Sie gibt dem Gebein in toto die körperlichen und geistigen Fähigkeiten zurück, welche auch die lebende Kreatur besaß. Den Wiedererweckten ist – vom unleidigen Zustand des Körpers abgesehen – kaum der erlittene Tod anzumerken. Ihre Bewegungen sind fein, ihr Verstand rege, selbst Neigungen und Gesinnungen vollständig. Die *qualitas tertia* besiegt den Tod. Und es ist ein kleinlicher Streit, wenn eine Schule der Nekromantie überzeugt ist, dass die solcherart Erhobenen tatsächlich den verlorenen Astralleib der einst Gelebten nun wieder in sich tragen, eine andere Schule aber widerspricht und es ein Abbild nennt.

Die Kunst der Totenerhebung fanden die alten Meister in jener Zauberei, die Kräfte Tijakools herbeiruft. Es ist auch gleich ersichtlich, denn Tijakool ist den Kräften des Todes und der Totenreiche sowohl diametral entgegengesetzt als auch in Verdrehung verbunden. Ihre magischen Muster in Knochen und Fleisch umgehen den Tod.

Totenerhebung kann nur geleistet werden, wo ein Tod stattfindet: Du kannst keinen Stein erheben, denn er lebte nie. Du kannst keinen verdorrten Baum wiederbeleben, denn bereits sein Sprießen war ein Ausdruck des Todes, entflüchtende Lebenskraft aus Sumus sterbendem Leib. Und natürlich kannst du keinen Lebenden mit der Necromantia manipulieren, denn seine Muster sind noch voller Essenz und nicht leere Kerben und Kanäle.

—aus: *Wege ohne Namen*, Abschrift von 812 BF,
Übersetzung aus dem Bosparano



Von den Stunden und den Sternen

Sei dir stets bewusst, Studiosus: Die herrschenden kosmischen Mächte haben es so gefügt, dass der Tod das Ende unserer Existenz im Diesseits ist. Sie billigen unsere Kunst nicht, sie ist wider ihre Gesetze. Wir wiederum haben den freien Willen, gegen diese Gesetze zu handeln, wo sie uns widersinnig scheinen. Den Einfluss der ordnenden und wachenden Mächte im Moment der Erhebung zu umgehen, hilft dir der Blick in die Zeit und die Sterne.

Entgegen dem Volksgeschrei und der Priesterhetze, hat die Sonne wie auch die Tageszeit generaliter kaum Einfluss auf die Necromantia. Du magst deine Erhebungen ebenso am helllichten Tage wie zu tiefer Nacht vollführen (doch bedenke die Verbrennungen, die manche deiner Werke vom Sonnenlicht davontreiben könnten). Wenn du nach einer favorisierten Stunde suchst, so nutze die Zeit der Abenddämmerung oder des Tagesanbruchs: In dieser Zeit des Wandels, im grauen Zwielicht, sollen sich auch Fleisch und Knochen wandeln und neues Leben beherbergen.

Meide den Mond des Boron, des Wächters über das Gesetz vom Tod. Nutze hingegen die Namenlosen Tage, denn in ihnen sind die kosmischen Fügungen lose.

Unter den Gestirnen musst du zuallererst Uthar Aufmerksamkeit schenken. Die Pforte der Toten hilft dir dann am meisten, wenn sie hinter dem Horizont verschwunden ist, was du an

zweiten der acht Wochen ihres Umlaufes beobachten magst. In dieser Zeit irren die Geister der Gestorbenen umher und ihre alten Leiber sind nunmehr bereit, zum Leben zurückzukehren. Meide auch einen hohen Stand von Rabe und Greif. Hilfreich sind hingegen Eidechse, Delphin und Kelch. Ein Südstand des Madamals hilft dir, wie jeder anderen Zauberei auch. Beachte auch, dass dir eine Symmetrie der Konstellationen zum Todeszeitpunkt (so bekannt) und dem Erhebungszeitpunkt dienlich ist. Die überaus raren Zeiten, in denen Marbo vom Madamal verdeckt und verfinstert wird, sind schließlich der Schlüssel zu Meisterwerken der Necromantia. Von einer exemplarischen *optima occasio*, wie sie vielleicht nur einmal im Jahr auftritt und die mir beste Ergebnisse bei Exp. II/12 (siehe p. 84) kann ich dir mit folgenden Merkmalen berichten:

- Die Eidechse im 2. Haus
- Uthars Pforte unter dem Horizont
- Ucuri in Opposition zum Raben
- Simia in Konjunktion zum Eisbären

—aus: *Anatomia Mortis*, II. Kapitel

Das Einmaleins der Erweckungen

Grundlegend unterscheidet die moderne Nekromantie vier Arten der Resurrektion:

- I. Resurrectio definitus (vulgo Cantus Skelettarius)
- II. Resurrectio infinitus (vulgo Cantus Totes Handle)
- III. Resurrectio daimonicus
(vulgo Invocatio eines Nephazz Daimons)
- IV. Resurrectio alchimicus (mittels des Retro-Elixiers)

Bevor wir uns jedoch der Erhebung widmen, Studiosus, werden wir den T-G-T-Bann und den Destructibo üben, bis du diese Formeln im Schlafe wirken kannst. Später werden wir lernen, einen wirksamen Schutzkreis zu zeichnen, einen Pentagramma gegen Nephazzim zu sprechen und in einem Ritual eine Kugel zu binden, über die wir einen schnell verfügbaren Schutz gegen die Cadaver ad paratum haben. Denn wisse, so mancher Tor wurde Opfer seiner eigenen Versuche.

I

Ein jeder hesindianisch vorgehende Magus sollte seine Forschungen mit der *Resurrectio definitus* beginnen und sich die Grundlagen des 'Skelettarius' ad accuratum einprägen. Jedes weitere Streben nach Wissen *mus*s auf dieser soliden Basis

aufbauen. Der Cantus vermag es, zeitweilig ein oder mehrere Wesen zu neuem Leben zu erwecken. Zu beachten ist insbesondere die Vollständigkeit des zu erhebenden Leibes sowie sein Verwesungszustand. Beides beeinflusst die Handlungsmöglichkeiten des Subjektes stark. Du wirst deine Ausbildung mit der Belebung eines Leichnams beginnen, dessen Arme und Beine du zuvor sorgfältig abgetrennt hast. Beherrscht du es, den Wesen zu befehlen, so werden wir uns an vollständigeren Objekte wagen sowie einzelne Glieder, Tierleiber und mehrere Corpora simultan erwecken. Die Thesis ist am besten auf folgende Weise zu beschreiben: [...]

Varianten dieser Formel, die es erlauben, neues Leben mit der Kraft anderer Domänen als der der Totenherrin zu erwecken, sind hingegen rein spekulativ.

II

Die kraftraubende Erweckung mittels Skelettarius kann und muss zum nächsten Schritt führen, der Erhebung eines beständigen Dieners durch die *Resurrectio infinitus*. Dies, Studiosus, wird deine Aufgabe nach einigen Lehrjahren sein. Ein solcher Diener wird dir von da an bei deinen weiterführenden Forschungen zur Seite stehen. Bei der Anwendung des Cantus 'Totes Handle' wirst du einen Teil deiner Macht in ihn

binden, deshalb wähle das Exemplar sorgfältig! Ich werde nur einmal erwähnen, dies aber mit Nachdruck, dass brüchige Gerippe, Verwesung über das übliche Maß hinaus oder Verletzungen durch gewaltsamen Tod den Diener in seiner Nützlichkeit stark reduzieren. Ist das Subjekt gefunden, halte dich an folgendes Ritual: [...]

III

Die gefährlichste Methodik ist die *Resurrectio daimonicus* mittels einer 'Invocatio Minor' Cantus, der einen Nephazz Dämon herbeiruft und in den Leib einfahren lässt. Wisse, dass die Geschöpfe der Warunkei auf diese Weise entstehen. Ihnen allen ist gemein, dass sie stärker und im Kampf beständiger sind. Diese Erhebung kann aber nur ein letzter Ausweg, ein riskanter und mitunter verzweifelter Griff nach Hilfe sein. Unter meiner Anleitung wirst du sie zwar lernen, bewahre jedoch deinen Respekt vor derlei Werk!



Es sei auch erwähnt, dass noch weitaus mächtigere Diener der Totenherrin in einen Leib einfahren können und dass das Magnum Opus der Nekromantie auf dieser Methode der Invocationes aufbaut.

IV

Verblüffende Fortschritte in der nicht zu unterschätzenden Kunst der Alchimie haben zur neuesten der Methoden, der *Resurrectio alchimicus*, geführt, die zwar noch lange nicht etabliert ist, wohl aber das Potential dazu besitzt. Mein werter Collega im Geiste, Aluris Mengreyth, der von ähnlichem Forschungsgeist getrieben ist wie ich, hat mit der Formel für das 'Retro-Elixier' Bahnbrechendes geleistet. Es handelt sich um einen Katalysator, der Lebenskraft in Leiber einfahren lässt. Unser Wissen um

den Balsam Cantus ist hierbei von allerhöchstem Wert, ermöglicht es uns doch, in Verbindung mit diesem Alchimikum neues Leben zu erwecken. Mengreyths Forschungen sollen gar Nephazzim in das Mittel binden können, für uns ist aber an dieser Stelle die frühere Formel die interessantere.

—aus: *Anatomia Mortis*, II. Kapitel

Was also ist der Tod? Oder vielmehr: Ist der Tod?

Er erhebt Anspruch auf Endgültigkeit, Ewigkeit gar. Eine Trennung von Corpus und Animus mag er wohl sein. Ein Ereignis, das uns ereilt. Aber ein Ende? Wer, frage ich, nimmt sich das Recht, uns unsere Zeit zu nehmen und uns zu katalpultieren in eine Sphäre, in der wir auf Ewigkeit ... ja, was? Verrotten? In stumpfer Agonie existieren? Und dennoch existieren wir, sind nicht getilgt, nur weggesperrt.

Wie viele Seelen standen mir schon Rede und Antwort, gerufen mit den einfachsten Cantiones zur Coniuratio! Ein

Gehauchtes 'Nekropathia', geboren nur aus meinem Willen, und sie sind entlockt den Krallen ihres Tyrannen, frei von den Fesseln seiner Hallen, wo er sie eifersüchtig hütet. Ein jeder Schwarz- und Rotalpelz, ein Mandeläugiger im Norden; sie alle unterhalten sich mit ihren Ahnen, parlieren über Profanes. Wo also ist die Endgültigkeit seiner Sphäre?

Schwächlich bist du, Gott des Todes, ein Schatten, ein Nichts!

Vermagst nicht, einen tumben Orken davon abzuhalten, sein 'Ergochai Tairachi' und 'Khurkachai Tairachi' in die Welt zu brüllen dir zum Hohn! Auf dass die Leiber seiner gefallenen Mitstreiter erneut mit

Leben sich erfüllen. Mit eigenen Augen sah ich, wie sie erschlagen, bar jeden Lebens, ausgeblutet wie ein Schlachtvieh, dennoch kämpften mit ungeahnter Inbrunst. Ich aber begriff, dass wenn ein Schwarzpelz dich schon überlistet, du nicht einen Heller wert bist.

So zog ich weiter, besuchte die Gräber der Alhani und der Tulamiden und der Achaz. Welch Pracht sie doch erbauen zu ehren jene, die nun bei dir sind. Aber sind sie es? Ein jämmerliches Gekritzel auf dem toten Leib, ein Hauch von Madakraft, schon schreiten sie mit einem 'Auge der ewigen Wacht' aus ihren Grüften. Vermagst du nicht, sie davon abzubringen? Verlachen tun sie die scheinbare Vergänglichkeit, pressen aus Pflanzen Öle, trocknen, balsamieren, bewahren Leiber vor der Verwesung bis in Äonen. Das, du machtloser Gott, ist Ewigkeit!

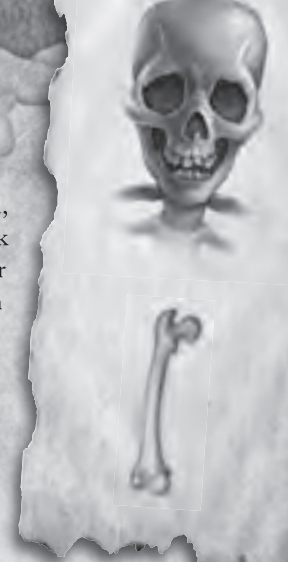
Im Regenwalde gar, wo blutbeschmierte Wilde ihren Hokus-Pokus zaubern, sich im Reigen drehen und tanzen, dort gibt es solche, die dir ins Antlitz lachen, in buntem Ritual ihr Leben geben in der Blüte ihrer Jahre. Ist dir das nicht täglich Spott für dich, wenn 'Tschumbies' dem Schamanen willig, sich erheben, dich verlachend?

Und was ist mit dem, das nie gelebt? Ist wenigstens jenes, das nie erblickt hat ein Leben, wirklich tot? Mitnichten! Stein wandelt, Homunculi aus Lehm und Holz und Schmiedeeisen und Gebein. Meinen Tisch, dieses Buch, ich könnt' sie all zum Sprechen bringen! Sag, spottet dir das nicht, Wächter

des Todes, du Selbsternannter? Hohn über dich, du angeblicher Gebieter des Todes, dessen Volk ihm nie gehorchen wird, du ach so umsichtiger Seelenhirt, dessen Schafe von Wölfen gerissen werden, du Illusion einer Illusion, du Traum eines Traumes!

Ich frage also, wer bist du, der du uns den Tod vorgaukelst? Ein Blender, mehr nicht.

—aus: *Über Tod und Leben*,
Zoryan zu Leuenteich



~ Brevier des reisenden Nekromanten ~

[...]

Kapitel III: Von der Grundfrage der Beschaffung der Gerüste, den Untod in sich zu bergen

Wie gelangt man an Gerippe und Leichen? Ein unerschöpflicher Quell an Material sind die Schindanger und Boronsäcker, die sich zu Hauf finden lassen. Gib wohl Acht, denn so man dich erwischet, vergräbt man dich bei lebendigem Leibe. Doch lange nicht jede Flur zum Verscharren der Toten hat eine Einsegnung erfahren und noch weniger Friedhöfe sind dauerhaft betreut von wachsamen Dienern des stillen Gottes. Am wenigsten sind's alte Plätze, die schon lange vergessen, am Rande verlassener Dörfer verdämmern und die keines Menschen Andenken mehr bewahrt. Wo du auf deinen Reisen an solche Orte kommst, präg' sie dir gut ein! Sie haben großen Wert! Frag die alten Weiber, wo einmal ein Dorf von einem Krieg dahingerafft oder niedergebrennet bis auf den Grund. Dort in der Näh' such den Leichenacker, er wird reiche Beute bergen.

Kapitel IV: Von der Art, die Knochen aus dem Schoß der Erde zu graben

Leicht gräbt man, wenn die Erde frisch aufgehäuft wurde. Oft ist dies nicht der Fall. So hilft es, einen Regenguss abzuwarten, der das Erdreich tüchtig durchweicht. Ein schmaler Spaten sticht tiefer und kann den Griff zur schweren Schaufel vorbereiten. In festem Grund greift und wühlt vorzüglich ein eiserner Dreizack, der auch den Boden lockert. Achte darauf, dass du den Toten nicht in Mitleidenschaft ziehest; schnell ist ein Corpus zerrissen vom Stich oder ein Knochen gespalten vom Hieb! Vor neugierigen Blicken schützt dich Dunkelheit. Bedächtige Arbeit vermeidet unnötigen Lärm. An abgelegenen Orten kann der Geruch der Leich' wilde Tiere anlocken. Es ist besser, wenn du diese Arbeit an einen entbehrlichen Diener vergibst.



Kapitel V: Vom frischen Fleisch und günstigen Gelegenheiten

Wer sich der Heilkunst verschrieben hat und operiert, wer Fleisch verschmelzt und Haut verspannt, der muss frische Leiber akquirieren. Dies kann im abgeschiedenen Weiler nicht gelingen. Es glückt in großen Siedlungen und Städten! Leicht ist's, wenn der Totengräber treu ergeben, so dass er die Totenkiste nur eine Handbreit tief versenkt. Noch besser sind ein Therbûnit, ein Bader und ein Egelleger, die tief dem Suff verfallen sind. So du den Tod selbst herbeiführest, such' dir Orte, wo auch sonst viel Leut' verschwinden und lock sie leise von dort fort. Niemand wird deine List bemerken. Denk daran: Um einen armen Tropf, um einen Tagelöhner mit der Keuche, darum schert sich kein Büttel. Auch Reisende beschirmt kein Freundeskreis. Armenviertel, Einkehrstuben, ein Gasthof mit Besuch aus fernen Landen, dort kannst du reiche Beute machen. Wo kein Verwandter mehr fragt, dort behelligt auch niemand einen Meister der alten Kunst: Waisen, Versprengte und Verwirrte sind eine gute Wahl. Von den Greisen lass die Finger! Ihr Geschwätz werden die Menschen vermissen.

Kapitel VI: Von der Aufbewahrung

Knochen und Knöchlein zu stapeln ist keine Kunst. Doch denke daran, dass deine Wohn- oder Lagerstatt dem flüchtigen Blick eines unerwünschten Besuchers standhalten soll, sonst droht dir bei jedem Pochen an der Tür das Verderben! Schränke und Truhen, Kästen und Kistchen bewahren dich vor dem Feuertod. Unter Dielen und Bohlen lässt sich tief graben und schichten, Parkett ist schnell wieder verfügt. Eine falsche Wand empfehl' ich dir! So mancher Besucher saß friedlich bei Tisch, nur eine Handbreit entfernt von einer ganzen Galerie von Schädeln. Beim Fleische gib Acht! Leg sie in eine Lake von Wasser und Unauer Salz, besser jedoch in eine eigens hergestellte Mixtur unter Zuhilfenahme von Pottasche oder Seifensüß. Fest in Fässer gebunden mag sich das Fleisch so eine gute Zeit lang halten. Beschrifte die Fässer listig, als ob Butter drin wäre, dies erklärt einen ranzigen Geruch. Sticht jener hingegen in der Nase, so nenn den Inhalt einen sauren Wein. Halt einen Zapfhahn wohl bereit, doch vermeide den Ausschank.



Kapitel VII: Von einem Berufe, den zu ergreifen sich rentieret, weil er nur wenig suspect, aber reichlich profitabel ist und die Arbeit begünstigt

Um braven Bürgern nicht einen Verdacht einzugeben, leg' dir eine Thätigkeit zu, die unerwünschten Betrieb vermeidet und die viele Arbeit dennoch gut erklärt. Apothecarius, Sternendeuter, Sammler, Pfandleiher, Antiquar, all diese Geschäfte empfehl' ich dir. Wo möglich, dort sei ein Feldscher oder Medicus, doch säg schnell drei Kunden Arm und ein Bein auf blutige Stümpf ab, auf dass du von weiterem Besuch verschont bleibst. Den Übrigen verkauf bunte Pillen, die du aus altem Brote rollst, für gutes Silber. Hüte dich vor den Zünften und gib dem Zunftmeister rasch die Sieche, so er dich belanget!



Kapitel VIII: Von der Art der Werkstube, deren Aufbau, von sinnreicher Apparaturen und von Mechanic
Unfälle und Unordentlichkeiten sind um jeden Preis zu vermeiden. Flickwerk und Beseelung brauchen Raum. Suche dir eine Werkstube, die abgelegen ist und ungestört. Trenne den Ort deiner Arbeit vom Ort deines Lebens so weit als möglich. Achte auf höchste Verborgenheit! Abgelegene Ruinen, einsame Irrgänge und Keller unter Städten, verlassene Landhäuser – die suche auf! All diese bedürfen Wächter, für die Zeit, die du fern davon verbringst. Bedenke: Ein einziger Schnüffler wird dich ums Leben bringen, also spare nicht an Sicherungen.

Kapitel IX: Vom Aufbau einer Dienerschaft, von Handlangern und Gehülfen, und wie ihre Treu' und Schweigsamkeit erwirkt werden kann

Wo du die Überwindung des Todes verheißen kannst, da werden die Kranken, die Schwachen und die Krummen dich suchen und dir willfährig sein. Teste und schrecke sie mit Blicken auf das Unsagbare. So sie nicht gepeinigt sind, verlösch' eilig ihr Lebenslicht, denn sie werden dich verraten. Den Rest lass schauernd Hand anlegen, lass sich schichten, nähen und sägen und gib ihnen ein, sie seien an einer Erweckung beteiligt, sie seien gar verantwortlich dafür. So glauben sie, es sei auch ihr Schicksal, von den Bütteln lebendig in einem Erdloch vergraben zu werden, wenn sie ein Wort verlauten lassen. Den deinen sei ein grausiger und gütiger Herr, so werden sie dich fürchten und verehren zur selben Zeit. Wo du mehr denn

der Diener drei beherrschest, so schneid ihnen die Zung' heraus, auf dass sie nicht schwätzen und noch mehr von deiner Gnad und deiner Macht bedürfen. Lass einen Diener die anderen drangsaliern. Er wird sie für dich kontrollieren und dir dafür umso ergebener sein.

[...]

Kapitel XII: Woran man erkennet, dass ein anderer Meister nach einem trachtet und von dessen Ausmerzung

Achte auf düstere Gestalten von merkwürdigem Lebenswandel und von fragwürdigem Beruf. Achte auf Gelehrte, deren Stube auffallend gepflegt ist, so sie doch ohne Traviabund und ohne reinliche Magd im Leben stehen. Achte auf Stumme, achte auf Hinkende, achte auf böse Tagelöhner und rasche Siechen, achte auf Zunftmeister und deren Befinden. Achte auf Geräusche in nächtlicher Flur, achte auf Ruinen, achte auf böse Bader, achte auf Pfuscher und Krüppel und verschwundene Waisen. Kömmt es dir nun in den Sinn, dass ein anderer Meister die Stadt behaust, so zögere keine Sekunde. Schicke ihm die Garde auf den Hals, dass sie notfalls sein Haus in Brand steckt und ihn darin verbrennet. Tut sie es nicht, so sende ihm deine blutrünstigste jenseitige Kreatur in sein Heim, getarnt als kranken, ärmlichen Patienten. Denn bedenke: So er von dir erfährt, wird mit dir dasselbe tun.

—Fragmente aus dem Lehrbuch der Erleuchteten und Ausgesandten Söhne des Meisters Raggaro, datiert 722 BF

Kapitel XIII: Von der Art der Werkstube, deren Aufbau, von sinnreicher Apparaturen und von Mechanic

Geschichte der Nekromantie

Lieber Freund und Bruder im Geiste!

Der Alte hat wieder viel geschwafelt, es war kaum zu ertragen. Eine harte Prüfung ist es, dass tief im Geröll seiner Gedanken zwischen all dem Gebrabbel und Gestammel unverhofft Perlen des Wissens und der Weisheit aufblitzen. Es ist ein Jammer! Woher der alte Kauz sein phänomenales Wissen hat, ist mir selbst schleierhaft. Doch wer mit den Toten zu sprechen vermag, dem mögen sie Geheimnisse kundtun, die anderen verborgen bleiben, was meinst du? Dir jedoch sei dieser Gram auf jeden Fall erspart! Ich übersende dir hier die wichtigsten Erzählungen und Berichte, mühsam von mir hervorgeschürft aus den dunklen Tiefen der Geschichte, ganz nach deinen Wünschen. Danke mir reichlich dafür, wenn du wieder einmal in der Stadt bist. Und grüß mir deine Schwester von Herzen!

Tief im Süden beherrschten die wilden Völker des Waldes Zauberei, die so schwarz waren wie ihre Haut und ihre Seele. Die Legenden berichten, dass die Siedler des Südens lange Zeit so heftig von den Untoten bedrängt wurden, dass das Licht der Zivilisation in Meridiana bedenklich flackerte. Weshalb die Menschenfresser und ihr leichenblasser Prophet Nemeka ihre Feinde nicht ins Meer gefegt haben, weiß ich nicht zu sagen. Über die Jahrzehnte und Jahrhunderte müssen mehr Erweckte und mehr dem Tode Beraubte durch die dampfenden Wälder gewankt sein als jemals irgendwann später.

Ein Horaskaiser von Bosparan, genannt Fran der Blutige, war eifrig interessiert an den Wudu und ihren Praktiken. Er studierte ihre Hinterlassenschaften und ihre Zauberei genau. Dämonen sind die Legenden, die sich um ihn ranken. Es ist nicht klar, ob er ihnen dunkles Wissen brachte oder es sich bei ihnen aneignete, ob sie sich bekämpften oder ergänzten. Wenn du mich fragst, so trafen hier kraftvoll schwankend die Kronen zweier Bäume in lichter Höhe zusammen, die tief drunten ohnehin im selben Waldgrund wurzelten.

In den Dunklen Zeiten schließlich stand die Nekromantie in ihrer schwarzen Blüte. Nicht nur, dass durch die dunkle Kunst Arbeitskräfte, willfähige und wortkarge Diener und gar Tiere zur Verfügung standen, die nicht nur keinen Lohn, sondern noch nicht einmal Luft zum Atmen benötigten. Auch zur Ermittlung in Mordfällen wurden die Toten erweckt und befragt. Die Furcht vor einer unerwünschten Wiederkehr in die dritte Sphäre ging so weit, dass begüterte Adlige sich in kunstvollen Urnen, so genannten Kolumbarien, beisetzen ließen, von denen man sich magischen Schutz versprach. Mächtige Bünde von Magiern stritten um Rang und Einfluss. *Nāsuuūls Zirḳel*, die *Söhne Darguns* und die *Streiter der heulenden Finsternis* bekämpften sich mit allen Mitteln und jagten sich mit lebenden Toten.

Aus diesen Zeiten wird von einer Mumie in den Rashduler Felsengräbern berichtet, die keines Zaubermeisters Diener war und die sich Sahib al'Zumuh nannte. In kurzer Zeit schar-

ten ihre düsteren Orakelsprüche und Visionen zahlreiche ergebene Anhänger um sie, da sie jedem, der den Preis dafür zu zahlen bereit war, Geheimnisse von der anderen Seite des Todes offenbarte. Ihre begeisterten Diener sollen sich freiwillig unter unaussprechlichen Riten bei lebendigem Leib in Gräfte einschließen haben lassen. Bevor die Mumie spurlos verschwand, war die Anzahl ihrer todessüchtigen Nachfolger derart angewachsen, dass diese bald mit schmalen Sarkophagen vorlieb nehmen mussten, mit denen ganze Felskammern vollgeschichtet wurden. Raunende Kammern wurden diese Ruhestätten geheißen, und uralte Siegel sollen derer noch zahlreiche im Gestein verbergen.

Das Konzil der Geister, eine Akademie, um die sich die finsternen aller Legenden ranken, soll auf der namensgleichen Zitadelle errichtet worden sein, die sich tief im Lande der Wudu befand. Man erzählt sich, dass dort in den lichtlosen Kammern und in den Ganglabirynthen ein ganzer Trakt nicht nur von untoten Dienern und Handlangern, sondern auch von deren ebenfalls beinernen Meistern und Herren bevölkert war. Das kann wohl nicht stimmen. Denn würden sich die Untoten selbst erheben können, das Ende der Welt wäre gekommen und die Lebenden würden die Toten beneiden. Wahrscheinlich hat es diese Akademie auch nie gegeben.

Hela Horas schließlich gebot der Sage nach über eine Garde von Untoten, der als Wall von Skelettkriegern zahlreiche Feinde zerschmetterte. Hartnäckig halten sich die Gerüchte über einen "Ball der Toten", der unter ihrer Herrschaftszeit an wechselndem Ort stattgefunden haben soll. Ob sie davon wusste oder daran beteiligt war, ist ungewiss.

Zu finsternem Ruhm gelangte zur Zeit der Magierkriege ein Beschwörer aus dem Norden, der Karasuk genannt wurde. Unter dem Molchenberg in Warunk errichtete er seine Laboratorien. Man sagt ihm nach, dass er ein Meister der Kunst war, Knochen und Fleisch verschiedenster Kreaturen nach seinen Wünschen zusammenzufügen und den daraus entstandenen Monstern und Abnormitäten anschließend mit der Kraft seines Willens ein unheiliges Leben einzuhauchen.

Ein berühmter Alchimist und Anatom im Horasreich, Lucianus von Vinsalt, suchte um 730 nach BF nach den Geheimnissen der Unsterblichkeit. Ungewöhnlich ist dabei, dass er auf erstaunliche finanzielle Mittel zurückgreifen konnte und einflussreiche Kreise ihre schützende Hand stets über ihn hielten. Dies taten sie sogar dann noch, als bizarre Unfälle und grässliche Verbrechen ans Tageslicht kamen. Es ist bis heute Gegenstand der Spekulation, ob der Alchimist schließlich tatsächlich den Flammentod fand oder ein anderer armer Teufel an seiner Stelle sterben musste. Auch die zahlreichen Apparaturen, seine Tränke und Tinkturen und nicht zuletzt seine umfassende Bibliothek gingen in den Wirren um seinen Tod verloren.



Auch die Orken verstehen sich wohl auf die alte Kunst, wie das Raulsche Reich zuletzt bitter hat erfahren müssen. Eingebrennt sogar ins Gedenken der Frauen und der Kinder sind die Krieger der Schwarzpelze, die sich mit gespaltenem Schädel und zerschlagener Schulter wieder von den Silkwiesen erhoben und den Krieg der Völker zuckend fortsetzten, ihren Meistern ergeben und treu bis über den Tod hinaus. Reisen- de berichten, dass der Ork einen Knochengötzen tief verehrt. Woher er schließlich seine Kraft zur Nekromantie bezieht, darüber kann nur gemutmaßt werden.

Der schwarzfaule Kaiser aller Beschwörer, der Liebling TGTs, der Alptraum des Ostens und der wahre Herr der Knochen und der Fliegen ist zweifelsohne der schwarze Drache Rhazzazor, dem es nicht nur gelang, den endlosen Heerwurm zu erheben

und zu einer übermächtigen Waffe zu formen, die im Jahr des Feuers Wehrheim, das stählerne Herz des Reiches selbst herausfordern konnte. Er überdauerte den Fall des Bethaniers und bannte und brachte für Jahre zugleich den Tod über ein ganzes Land. Wird der, der schon zur Zeit der Diamantenen Sultane Pein und Plagen über das Reich gebracht hat, in der Schlacht der Drei Kaiser einen Tod gefunden haben, wie sich die Furchtsamen einreden? Wohl kaum.

Ich hoffe, dir geholfen zu haben.
Es verbleibt mit treuen Grüßen,
A.S.

—NUNTIOVOLO-Nachricht, 1032 BF,
in Grangorien zufällig entdeckt



∞ Vom Wesen der Nekromanten ∞

Wenn Madame einen Gesellschaftsabend gibt, kann sie mit einem vollen Haus rechnen. Die *Weinrote Loge* ist eine fürchterlich erlesene Gesellschaft und erfüllt hier in Warunk einen wichtigen Zweck: Sie spendet den Dienern des knöchernen Drachen nicht nur Schwelgereien und Genüsse, für die wir wahrlich kein geringes Entgelt nehmen. Auch suchen die düsteren Herrinnen und Herren der Stadt bei uns nicht nur den Umgang mit Ihresgleichen. Nein, beileibe nicht. Hauptsächlich – und das scheint mir weitaus erbärmlicher zu sein – suchen sie einen Raum der Ruhe und der Rast, in der die Regeln der Welt noch halbwegs gelten. Jene Regeln, die die Herrschaften draußen unter dem Himmel der Stadt, der stets so tief voll Wolken hängt, dass man nicht sagen kann, ob es Tag ist oder Nacht, mit laxer Gleichgültigkeit zu brechen pflegen, sobald unsere Pforte nach ihrem Abschied hinter ihnen ins eiserne Schloss gefallen ist.

Zeforika, der Norbarde, sogar Mengreyth! Unsere Gästeliste läse sich wie ein Verzeichnis der Reichsfeinde und Frevler allererster Güte. Ach, die armen Tröpfe. Die hier verkehrenden Persönlichkeiten sind oft schillernd wie die fetten Fliegen, die in den Kellern ihrer Heimstätten glückstrunken vor Fresssucht über raspeltrockne Augäpfel tanzen und grünliche Haut von Gesichtern nagen. Wer von denen sich bei mir über ein schmutziges Glas beschwert, dem helfe ich eilig! Hat die arme Seele doch vielleicht einen harten Tag hinter sich, war beschäftigt mit Entbeinen oder Knochenschichten. Mit Abschaben oder Einkochen! Mit dem Rühren von Blut in großen Fässern gar! Man kann es einem alten Studiosus nicht verdenken: Es treibt mich um. Es drängt mich, meine Gäste zu belauern und belauschen! Soweit es ohne Gefahr für Leib und Leben möglich ist, werde ich mir einzelne der Verdammten und – welch glücklicher, tückischer Zufall! – einzelne der mir zur Furage Ausgelieferten zur Brust und genau in Augenschein nehmen. Die Gelegenheit ist einmalig. Einer solch bunten Bande von Beschwörern, Totenschindern und Nekromanten saß noch kein kritischer Geist je gegenüber. Als Frage soll mich leiten:

Was um aller Welt treibt einen in den Abgrund, in die Fänge der schwarzen Mutter? Ich werde meine Erkenntnisse vertiefen, sie niederschreiben, sie systematisieren!

[...]

Bedauernswert sind jene, deren Charakterschwäche sie in die Arme der dunklen Künste getrieben hat. Es sind nicht einmal wenige. Schnell hat man ihre Untauglichkeiten erkannt, für die sie in der Verdammnis brennen müssen: Neugier, Neid, Geltungssucht, nicht zuletzt blanke Dummheit, auch Hochmut, Eitelkeit und Arroganz. Je mehr einer glaubt, vom Leben verdient zu haben, umso weniger halten ihn Warnungen und Gildenregeln zurück. Die Schwächlinge sind letztlich zu bedauern.

Nachsichtiger betrachtet man die, die sich in ihren Studien und den lächerlichen Betriebsamkeiten des Lebens so tief und lebenslang vergraben haben, dass sie schließlich von der Last des Alterns in einen Wettlauf mit dem Tod gezwungen wurden. Trotz krummen Rückens haben sie tief aus dem Bücherstaub letztlich die eine Waffe empor gehievt, mit altersschwachen Händen und in letzter Minute. Intelligente Burschen, oft aus fernen Ländern! Bedächtige Planer, allesamt. Nicht selten voll Charme und Kultur. Mit durchaus braven Schicksalen, bis die dunkle Furcht sie überkam, sie hätten ihr Leben vertan. Ob sie wohl Recht hatten?

Mögen manche Menschen angesichts des schieren Wunders der Überwindung der Ewigkeit bereits andächtig innehalten, so tun andere dies keineswegs. Erfolge sind verheißungsvoll: Die dunklen Mächte geben Herrschaft über Bestien und Soldaten, willig und in Unzahl, frei von Furcht, Hunger und Schmerzen. Kein lästiger Sold fällt an, fraglos erledigen sie, wovon es jeden abgefeimten Mordbuben grausen würde. Wo sich der Wille zur Herrschaft mit diesen Möglichkeiten verbindet, da ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie zügellos von beidem Gebrauch machen. Zum Glück scheint mir, als neigten Seelen dieses Schlages dazu, sich in offener Feindschaft direkt gegeneinander zu wenden.





Nicht unerwähnt bleiben darf die Menge der Verschrobenen. Forscher, Künstler, Besessene, Wahnwitzige: Allesamt schauerliche Unikate, deren Geist längst jeder Friede verließ, und die schließlich und nicht selten nach langem Ringen mit sich und der Welt eingesehen haben, dass ihre Leidenschaft gegen alle Vernunft tatsächlich in der Konstruktion scheunengroßer Knochenbestien besteht, die im Alleingang ein Dorf vernichten können. Oder im Zwiegespräch mit fauligen Schädeln, vielleicht auch in der Herrschaft über ein knöchernes Rattenvolk, dem sie als Hohepriester vorstehen. Wer kann das schon wissen.

Oh, welch leichtsinnige Naturen mir schon untergekommen sind! Zauberer, die den Untod als nützliche Nebensächlichkeit betrachten. Die ihre große Kunst dazu verwenden, um sich den Alltag zu erleichtern. Zwar kenntnisreich, doch ohne jede Ehrfurcht: Sprechende Schädel nutzen sie als Gedächtnisstützen und klappernde Rezipitoren, verwesene Homunculi als emsige Diener und willfähige Gehilfen, Skelettkrieger als stumme Garde, die ihrem gedankenverlorenen Meister in alle Ewigkeit folgen, ohne dass er sie noch recht bemerkt. Uralte Seelen, in balsamierten Körpern zur Unbeweglichkeit verdammt, als unwillige Auskunftgeber für allerlei obskures Wissen.

Schauerlich sind all die Abgründe. Doch finden sich im Reigen der Verkommenheiten auch Schicksale, die einen anrühren können. Wer mit Wunden geschlagen oder von einer Krankheit zerfressen in Qual und Pein darniederliegt, wessen Tage schon in jungen Jahren gezählt zu sein scheinen, der brennt vor Sehnsucht nach einem Neubeginn. Der ist bereit, dunkle Pfade zu beschreiten. Mag der Preis auch sein, den eigenen Corpus mit fremdem, weichen Fleisch neu zu formen, das eigene Gebein brechen zu müssen um es neu zu zimmern, das eigene, zerrissenes Gesicht mit dem gesunden Auge eines armen Teufels frech zu flicken, und was an Grausigkeiten sonst noch nötig sein mag.

Jüngst sprach ein Zauberer zu mir: Was lohnt es sich zu leben, wenn einem das Kostbarste, der eine Lebensgrund genom-

men wurde? Man sagt, Liebe sei größer als der Tod. Und um die zarte Seele der Kreatur nicht mit dem einen Schrecken zu belasten, der sie zersprengen muss, wurde diese fleißige Lüge erschaffen. Wahr ist das Gegenteil: Der Tod ist größer als die Liebe. Und ließ noch jedes Mal, zu jeder Zeit, an jedem Ort seit aller Ewigkeit den Einsamen zurück. Es stellt sich jedem nur die eine Frage: Ergibt man sich dem schwarzen Raben? Manch einer fasst sich Mut und widerspricht. Und all sein Streben drängt danach, den Tod zu überwinden und sich zu holen, was ihm als vorbestimmt erschien.

[...]

Genug der Gespräche, genug des Geschwätzes. Genug des fauligen Atems und der finsternen Blicke. Sehr lange Zeit habe ich nachgesonnen. Will man dem Schicksal wirklich ausgeliefert sein, das allzu oft durch Grausamkeit und Ungerechtigkeit sich offenbart? Hat man gelebt, wenn Unfreiheit und Tod im Nacken die eigne Zeit stets unerbittlich überstrahlt? War man nicht tot bereits von Anbeginn?

Freiheit gebiert Recht. Und darin liegt die eine Wahrheit, der Urgrund und die finstre Philosophie der Liebe und des Todes, die es allein vergönnt, das Urprinzip des Lebens zu durchbrechen. Und sei es auch zu jedem Preis der Welt. Dies wird mir klar, je mehr ich mich besinne. Was soll der Geiz, die Kleinlichkeiten? Am Ende sind die Tage doch gezählt. Und wenn ich sie so sehe, meine Schöne, meine Unerreichte, dann sehe ich sie Tag für Tag mit neuen, wilden und nun auch mit kalten Augen. Ich bin schon alt. Doch noch ist Zeit! Es reift und dämmert mir ein Plan, wie es dereinst doch noch gelingen könnte, Madame in meinen Bann zu schlagen. Kein Blick zurück! Sic est! Es sei!

—Notizen zum Schädelexemplar in Laboratorium 3; offenbar besessen und halluzinierend; zur DESTRUCTIO freigegeben; etwa 1030 BF

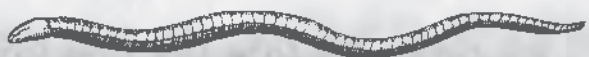
Das Magnum Opus der Nekromantie

Letzter Wille und Testament des Kokalostenes

Meine lieben Schüler, mein Ende naht. Wenn ihr diese Zeilen lest, wird mich die Dämonenfäule in einen Haufen Unrat verwandelt haben. Ich nutze meine letzten wachen Augenblicke im 5. Stadium der Malaise, um euch mein Vermächtnis zukommen zu lassen. Ich weiß, dass euch meine Bücher, Roben und Ingredienzia wenig wert sind. So komme ich gleich zum Wesentlichen. Zu dem, was eure Gesichter kalt und eure Hände schweißig macht, wenn ich es nur nenne: das Magnum Opus. Sechsendvierzig Jahre ist es her, dass ich es wirkte und hundert Untote gegen die Höt-Alemiten führte, doch ist meine Erinnerung daran frisch wie eine blonde Jungfrau vom Alanfaner Sklavenmarkt.

Ihr habt wohl getan, mir über Monate und Jahre zu dienen und meinen Worten zu lauschen. Denn es gibt keinen mehr, der die Kunst beherrscht. Hier sei für euch nun alles Wissen zu dem Großritual der Nekromantie niedergelegt, dieser *einen* Tat, aus der doch aber viele Untote erwachsen:

Suche den Ort, an dem das Große Werk entstehen soll. Bedenke, dass aller Tod im Umkreis von 100 Schritten teilhaben wird, ganz gleich wie viele Corpora es sind. Wähle die Zeit bedächtig, denn du wirst Wochen vorbereiten müssen und das Werk selbst sieht zwei Sonnenuntergänge und zwei Sonnenaufgänge. Versichere dich, dass nicht der Mond des Totengottes ist, dass Marbo abwesend ist und dass Uthars Pforte von der Erde verschluckt ist.





Sei dir des Paktes mit Tijakool gewiss, denn nur wenn deine Seele Pfand ist, gewährt dir die Herrin des Untods die schwarze Gabe, dieses Werk zu vollführen.

Sei dir der astralen Fundi wenigstens vierer weiterer Zauberer gewiss, um sie im Bunde zu vereinen, denn die Erfordernis an Kraft ist immens. Sei bereit, die Verbotenen Pforten zu durchschreiten. Musst du astrale Kraft durch Sanguinika ersetzen, so erlange wenigstens ein Dutzend kräftiger Mohas, um sie zu opfern.

Faste vom Neumond an und nehme nichts zu dir, was ist von Fleisch. Übe dich im Tanz der Mada.

Fertige einen Stab aus Blei und Knochenblei von 12 Spann Länge und anderthalb Finger Durchmesser und daran ein Banner aus Menschenhaut, bestickt mit goldfarbener Mumienseide auf dem steht das Signum der Aroqa und die Siegel Satinavs. Es soll sein das Banner der Heulenden Finsternis, um das sich die Toten scharen.

Führe einen Kelch aus Knochenblei mit den Emblemen des Harrissar und Steinen von Opal und schwarzem Obsidian.

Bringe herbei den Stein von einem entweihten Altar des Totengottes.

Zeichne ein Heptagramm VI. Ordnung und einen Schutzkreis III. Ordnung und denke an die Zeichen der Subjugation, Protektion und Alteration. Ehre die Tagesherrscher.

Beginne, wenn die Sonne schwindet. Ende, wenn die Sonne steigt und ruhe. Beginne erneut, wenn die Sonne schwindet. Ende und schließe ab, wenn die Sonne steigt.

Wende dich zur Quelle des Lebens und sprich und singe die Ode des Dimiroklon, die Elegie des Nephazz, den Nekrolog der Ossulatia.

Wende dich zur Quelle der Seelen und sprich und singe die Ode des Leunteichers, die Elegie des Morcanen, den Nekrolog des Baran ai Damhanistra.

Wende dich zur Quelle der Dämonen und sprich und singe die Ode der Dhargunata, die Elegie des Nirraven, den Nekrolog des Fran. Wiederhole. Und wiederhole, bis dass die Stunden vergangen sind.

Spürst du die Exposition der dämonischen Kräfte nahen, so opfere mindestens eine Kreatur von reinem Herzen und reinem Blut. Sprich die *einen*, die verbotenen Worte. Tanze den *einen*, den verbotenen Tanz.

Widerstehe dem Strom der Niederhöhlen und dem Locken der Heulenden Finsternis und lasse nicht nach in deiner Konzentration.

Hast du wohlgetan, so erhellet weißes Geisterleuchten den Himmel, fährt in alle Toten am und im Boden und erhebt diese. Nephazzim sind es, die ihre Corpora suchen und ihre Zahl ist Legion. Wie jung oder alt, intakt oder zerfallen die Corpora auch sein mögen, von welcher Kreatur und nach welchem Sterben – die Nephazzim fahren in sie ein. Und da die Kraft des Rituals auch reicht bis in die Tiefe von 100 Schritten *unter* dir, mag auch Altes und Ungeahntes erhoben werden und sich in Nächten und Wochen an die Oberfläche wühlen.



Hast du nicht die Kraft, so viele Tote zu beleben, wird dich das Magnum Opus selbst mitreißen und dich einreihen in die Armee der Knochen. Bedenke, dass die Erhobenen zerstört werden vom Licht der Sonne und nur wandeln bei Nacht oder unter dunkler Wolke. Sie gehorchen deinem Wort und dem Worte jener, die du ermächtigt, sie zu führen. Nun hast du eine Hundertschaft, aber sie mag anwachsen zum schier Endlosen Heerwurm, der unter dem Banner der Heulenden Finsternis marschiert. Denn über deinen Erhobenen schweben fürderhin ungebundene Nephazzim, bereit, in jeden zu fahren, den der Heerwurm erschlägt. Diese Kraft, dass sich die Armee der Toten stetig selbst vergrößert, nennt man den Nekrodem, den Atem des Todes. Und in den Dunklen Zeiten soll er über ganz Aventurien geweht sein und ein untotes Heer von Millionen und Abermillionen geschaffen haben.

Nun, meine Schüler? Euch fällt auf, dass diese Anleitung nichts nutzt? Dass die *einen* Schlüsselworte und Gesten fehlen? Ja, ganz recht. Und nie sollt ihr sie erfahren, treulose

Kröten! Es ist mir nämlich gewahr geworden, dass ihr es wart! Ihr habt die Siglen am Schutzkreis bei der D-G-M-Beschwörung verändert! Niederträchtiges Geschmeiß! Würdelose Narren! Was hätte ich der Welt noch alles schenken können. Meine wahren Arkana nehme ich mit in die Niederhöllen. Und mit meinen letzten Schriftzeichen, wünsche ich euch ewige Pest und Pein solcherart, dass meine Äonenqual in Tijkools Reich dagegen eine Sommerfrische sei! Ich kenne eure Namen und werde sie der Herrin nennen! Möge die Herrin euch mit den Klauen zerreißen und eure Seelen in die Heulende Finsternis fortgeweht werden! *Khel'amesh ak thrar! Khel'amesh amin orrabas!* Fluch und dreimal Fluch über euch, Bragussia, Murak und Sulman!

—*letzter Brief des Brabaker Magister Kokalostenes, geöffnet an seinem Todestag, 999 BF*

Mytische Orte

Die Totensümpfe

Man muss von den Totensümpfen weniger als von einem Landstrich oder einem bestimmten Gebiet sprechen, als vielmehr von einem Wesen mit einer eigenen, durch und durch böartigen Persönlichkeit. Es saugt die Angst und das Entsetzen all jener, die sich darin aufhalten oder sich in seiner Nähe befinden, begierig auf, als schöpfe es daraus eine unselige Kraft. Und im gleichen Maße, wie die Angst vor ihm wächst, wächst auch seine Macht. Es ist meine feste Überzeugung, dass wir nicht in erster Linie die in den Sümpfen lebenden Kreaturen fürchten sollten, sondern die Sümpfe selbst.

—*aus den privaten Aufzeichnungen des Rodin Khelastes, Boronpriester in der Stadt der Toten*

Es heißt, dass kein Geringerer als der neugehörnte Nirraven dieses Gebiet von der Herrin der Untoten zum Lehen erhalten habe. In einem Palast gebaut aus menschlichen Gebeinen residiert er, größer und höher als selbst die prächtigsten Gräfte in der Stadt der Toten. Und wenn er mit seinem Gefolge in den Sümpfen umherstreift, so hinterlässt er eine Schneise des Todes, auf der auch noch zwölf mal zwölf Monde später kein Leben wachsen will.

—*einzelne Papierseite, gefunden im Praios-Tempel zu Rodebrannt, vermutlich um 800 BF oder älter*

Ich möchte berichten von meinem Streifzug durch die im Bornischen gelegenen Totensümpfe, eine ausgedehnte Moorlandschaft, die sich auf einem Gebiet von vielleicht sechzig mal vierzig Meilen südlich der sogenannten Nordwalser Höhen erstreckt.

Knapp zwei Götterläufe ist es nun her, dass ich dieses Gebiet ausgiebig erkundete. Anlass meiner Reise war die Suche nach einem der Thargunitoth geweihten Schrein gewesen, auf den mich die Lektüre eines neueren Exemplars des Buches *Über Tod und Leben* aufmerksam gemacht hatte. Auch wenn meine Suche letztlich nicht von Erfolg gekrönt war, so muss ich doch sagen, dass sich die Erkundung des Gebiets als ausgesprochen lohnenswert erwiesen hat.

Die Gegend ist für treue Diener der dunklen Herrin in besonderem Maße interessant, denn sie bietet ihren untoten wie auch ihren dämonischen Gewährsmännern eine günstigere Heimstatt als irgendein anderer mir bekannter Ort auf Dere. Es scheint fast, als habe Thargunitoth dem hinfälligen Rabengötzen das Land abgetrotzt, um es zu einem Vorhof der Niederhöllen zu machen. Doch ich möchte nicht vorgreifen. Lest selbst, geneigter Leser, was ich in den Sümpfen gesehen habe, und urteilt dann, ob ihr euch meiner Einschätzung anschließen mögt.

Ich erreichte die südlichen Randgebiete der Sümpfe Mitte Rondra. Bereits hier konnte man feststellen, dass das Land allein von seinen natürlichen Gegebenheiten her ausgesprochen lebensfeindlich ist. Kaum eine Wurzel oder Pflanze wächst hier, die ohne Gefahr für Leib und Leben verzehrt werden könnte. Morgendorn, Schlinggras und anderes Gesträuch gibt es dagegen im Überfluss. Auch die Tierwelt birgt vielfältige Gefahren, und Riesenspringegel, Morfus und Sumpfechsen zählen noch zu den harmlosesten Bedrohungen, denen sich der Reisende in den Sümpfen ausgesetzt sieht. Besonders Sumpfranzen gibt es hier zuhauf, und sie veranstalten regelrechte Treibjagden auf alles, was größer ist als eine Katze.



Am zweiten Tag meiner Reise, ich war vielleicht drei oder vier Meilen vorangekommen, gewahrte ich eine Gruppe besonders groß und kräftig gewachsener Ranzen mit außergewöhnlich langen Reißzähnen und einem tiefroten Fell. Ich nehme an, dass es sich hierbei um eine von den dämonischen Einflüssen der Sümpfe pervertierte Abart der gewöhnlichen Ranzen handelte. Jedenfalls schienen sie intelligenter, aggressiver und grausamer als die übrigen Ranzen zu sein. Besonders interessant war, dass sie mit den zahlreichen Untoten, die in den Sümpfen hausen, in einen immerwährenden Kampf um die Vorherrschaft über bestimmte Gebiete verstrickt zu sein schienen. Auch stellte ich fest, dass sie sich bevorzugt von Aas ernährten. Mehrfach habe ich gesehen, wie sie Zombies und Lebende Leichname attackierten, um ihnen das faulige Fleisch von den Knochen zu reißen und es zu verschlingen. Einmal sah ich, wie eine Sumpfranze einem Leichnam einen Arm ausriss und sich an Ort und Stelle darüber hermachte. Der Untote jedoch wollte den Arm nicht kampflos preisgeben und stürzte sich auf die Ranze, um dieser ihre Beute wieder zu entreißen. Der Kampf wurde dadurch entschieden, dass nach kurzer Zeit weitere Untote herbeikamen, die die Ranze von allen Seiten bedrängten und schließlich erschlugen. Die Todesverachtung und die Verbissenheit, mit der die Ranze ihre Gegner attackierte, beeindruckte mich dabei über alle Maßen. Wie tollwütig biss und schlug sie um sich, und bevor

sie ihr Leben aushauchte, tötete sie sicherlich vier oder fünf ihrer Gegner. Der Untote aber, dem die Ranze seinen Arm abgerissen hatte, packte seine Gliedmaße, klemmte sie unter den verbliebenen Arm und machte sich zusammen mit den anderen davon.

Das Land selbst erscheint zu jeder Tageszeit wie in ein tristes Grau getaucht. Bäume und Sträucher wirken krank und verküppelt. Tückische Sumpflöcher, die selbst mit dem geschulten Auge kaum zu erkennen sind, durchziehen das gesamte Gebiet, und es liegt ein permanenter Gestank von Tod und Fäulnis in der Luft, der selbst hartgesottenen Naturen wie mir schier die Sinne raubt. An manchen Stellen beobachtete ich graue Nebelschwaden, die schwer über dem Gebiet hingen, und die selbst bei völliger Windstille langsam und träge umherzogen, ganz so, als seien sie von einem unerklärlichen Eigenleben erfüllt.

Nach den Eindrücken, die ich während meiner Suche gewann, glaube ich sagen zu können, dass die Totensümpfe in so etwas wie natürliche Zonen unterteilt sind. Die Randgebiete, die ich als die äußere Zone bezeichnen möchte, unterscheiden sich erst auf den zweiten Blick von der natürlichen Landschaft ringsum. Hier entsprechen Flora und Fauna noch halbwegs dem, was man im Bornischen anzutreffen gewohnt



ist, und auch Untote und Dämonen verirren sich nur selten in dieses Gebiet. Anders sieht es dagegen in der inneren Zone aus. Hier ist der dämonische Einfluss schier mit Händen zu greifen, und immer seltener finden sich Spuren natürlichen Lebens, während Diener der dunklen Herrin in einer Häufigkeit anzutreffen sind wie sonst nur noch in der Warunkei.

Besonders faszinierend ist jedoch das Zentrum der Sümpfe. Hier ist kaum etwas so, wie es nach den Gesetzen der dritten Sphäre sein sollte, und alles natürliche Leben ist daraus verbannt. Selbst Pflanzen und Bäume sind von untotem Leben erfüllt und greifen alles an, was in ihre Nähe kommt. Hier, im Zentrum der Sümpfe, habe ich monströse Bauten gesehen, gefertigt aus Knochen und verfaultem Fleisch. Auf den ersten Blick wirkten sie auf mich abstoßend, doch schließlich erkannte ich, dass ihnen eine Faszination innewohnte, der ich mich nicht entziehen konnte. Es mag seltsam klingen, aber als ich diese Gebäude sah, wurde ich mir der Schönheit des menschlichen Körpers zum ersten Mal in vollem Umfang bewusst. Und je länger ich die Bauten betrachtete, desto stärker übermannte mich eine geradezu euphorische Sehnsucht nach dem Tod.

—aus den Aufzeichnungen des
Nekromanten Rak'Alum, 1028 BF

Der Raschtulsturm

Heißt es nicht, Raschtul, der mächtigste der Giganten, sei von Rondra enthauptet worden? Und heißt es nicht, Boron habe ihn danach mit göttlichem Schlaf bedeckt? Wie aber kann ein Enthaupteter mit Schlaf bedeckt werden? Sollte man nicht meinen, dass er tot ist? Und sollte man dann nicht meinen, dass die einzige Macht, die ihn wieder zum Leben erwecken kann, eine dämonische ist, genauer gesagt die Präzentorin der Heulenden Finsternis selbst?

Und nun höret und staunet, meine Freunde: Wenn meine Informationen stimmen, so gibt es in jenem Bergmassiv, das Raschtulsturm geheißen wird, ein verborgenes Portal. Wer es zu öffnen vermag, den führt ein langer und gewundener Gang tief in den Kopf des Giganten. Er mündet in einer unserer

Herrin geweihten Halle von gewaltigen Ausmaßen. Dort soll es möglich sein, den Giganten mittels eines komplizierten und aufwendigen Rituals zu neuem, untotem Leben zu erwecken. Wir müssen alles daran setzen, den Zugang zu dieser Höhle zu finden und alles Nötige über dieses Erhebungsritual herauszufinden. Man stelle sich das vor: ein untoter Gigant, ganz dem Willen Thargunitoths unterworfen.

—aus dem Schriftstück eines unbekannten Verfassers, gefunden in der Warunkei, neuzeitlich

Die Brücke von Tar'Belosh

Tief im Ehernen Schwert befindet sich eine verfluchte Brücke, von der manche behaupten, Thargunitoth selbst habe sie errichtet. Alte Quellen nennen sie Tar'Belosh, sie ist wohl an die 100 Schritt lang und führt über ein schmales sichelförmiges Tal, welches stets von einem grauen, undurchdringlichen Nebel bedeckt ist. Die Brücke ist gefertigt aus den Knochen von Menschen, Elfen und anderen intelligenten Wesen, und sie ist ständig von einem unheimlichen blauen Glosen umhüllt. Wenn es windet, ist das Klappern und Knirschen der morschen Gebeine weithin vernehmbar – eine grauenhafte Kakophonie des Todes. Die Endverankerung der Brücke besteht aus zwei gigantischen Oberschenkelknochen einer unbekannten Kreatur, deren obere Enden von zwei verwachsenen Totenschädeln gekrönt werden. Es heißt, dass nur Untote und Dämonen aus der Domäne Thargunitoths die Brücke überqueren können. Alle anderen Wesen werden hingegen von aus dem Nebel emporsteigenden Toten ergriffen und in die ewige Verdammnis hinabgezogen. Niemand weiß, wohin die Brücke führt, denn die andere Seite ist wie das Tal selbst in dichten Nebel gehüllt ist. Es wird jedoch behauptet, dass die Brücke geradewegs in die Niederhöllen führt, und dass die Erzdämonin stets auf diese Weise, begleitet von ihrem niederhöllischen Hofstaat und getragen in einer Sänfte aus fahlen Knochen und Gebeinen, die dritte Sphäre betritt.

—aus einem Brief des Schwarzmagiers Talorius von der Esche an Salpikon Savertin, 1030 BF



07.11.12
07.11.12
07.11.12

Bekannte Arten von Untoten

Brandleichen

Eine Brandleiche zu akquirieren, ist mitunter eine diffizile Aufgabe. Bedenke, dass der Corpus durch Feuer sein Leben ausgehaucht haben muss. Es genügt nicht, dass er eine Bestattung im Feuer erhält. Noch während der Astralleib im Corpus weilt, muss das heiße Element die Muster in den Corpus brennen.

Der Zustand der Brandleiche mag verschieden sein: Auch wer am Rauch erstickt und sonst kaum versehrt ist, wird zur Brandleiche. Als erstes brennen Haar und Haut. Dann schwelt das Fett. Im Hitzetod bilden sich weiche Partien zurück. Muskeln härten aus, Gelenke verlieren ihre Beweglichkeit, es kommt zur Starre. Die Brandleiche ist schwarz und rußig. Als letztes bleiben die Knochen, welche einem üblichen Feuer lange widerstehen. Am beständigsten sind beim menschlichen Corpus – in aufsteigender Rangfolge – Humerus, Scapula, Vertebrae (insbesondere der Lenden), Tibia, Femur, Ilium sowie natürlich Cranium. Mitunter findest du eine gut erkennbare Aura um den Corpus, jene verbrannten Rückstände aus Asche, deren Limes weiß, manchmal gelblich ist.

Nun geschieht es nicht oft, dass jemand durch Flammen stirbt. Halte ein Ohr offen für Kunde über Feuer in Dörfern und Armenvierteln. Sie sind so leicht entzündlich, die Dächer aus Stroh, die Wände und Balken aus Holz. Ein Funke vom Herd genügt. Jeder versteht es, wenn irgendwo ein Feuer ausbricht, und nach einem Schuldigen sucht kaum einer. Wenn du die Brandstätte nach einer Brandleiche durchstreifst, hab' Acht: Sei zeitig! Bald nach der Löschung eines Feuers werden die Anwesenden beginnen, die Brandstätte nach der Leiche zu durchsuchen. Verbirg deine Absicht vor Betroffenen, Brandwehrrern

und Gaffern. Wurde die Leiche geborgen, musst du sie der Aufbahrungsstätte rauben, oft dem nächstgelegenen Tempel oder dem Haus eines Verwandten.

Suche zuerst an jenen Stellen, die das Feuer zuletzt erreichte! Suche an der Bettstatt, wenn das Feuer nachts ausbrach! Suche im Keller und anderen Zufluchtsstätten! Nutze dein Gespür für den Corpus, sofern es dir von T-G-T gewährt wurde!

Vergewissere dich eines Gehilfen! Zu leicht kann es geschehen, dass du in der Brandruine verunglückst. Willst du alleine sein, behelfe dir mit Möglichkeiten zur körperlichen Stärkung und dem Schutz vor Hitze. Nimm einen Sack, Schaufel und Besen sowie Aschebeutel mit! Achte darauf, den Großteil der Brandleiche zu bergen. [...]

Am potentesten ist eine Brandleiche, welche den Feuertod auf dem Scheiterhaufen stirbt. Diese Hinrichtung ist fast überall bekannt, wird aber – verglichen mit dem Tod durch Strick und Beil – nur selten angewandt. Meist steht sie dafür, dass der Verurteilte entweder gänzlich getilgt werden soll (manch Aberglaube besagt auch, dass Verbrannte nicht zurückkehren könnten – welch Narretei!) oder aber dass sein Körper vergehen möge, die darin wohnende Seele aber geläutert werde von bisherigen Freveln. In concreta wird der Feuertod vollstreckt bei Brandstiftung, Tempelraub, Ketzerei. Aber auch – du ahnst es – Schwarzmagie und

Hexerei, Sanguinalmagie, Dämonenbündelei und – aha – Necromantia. Es sei dir ein Leichtes, einer geeigneten Person die entsprechenden Vergehen zu unterstellen, denn du bist vom Fach. Der Leumund der Person sollte bereits entsprechend angegriffen sein, so etwa ein Freidenker, ein Anhänger von okkulten Topoi, ein zu forscher Geweihter, ein Unglück bringender Arkandilettant oder ein Ausübender einer Kunst, die als geheimnisumwittert gilt: Hebamme, Medicus, Rattenfänger, Wahrsager etc. Als nützliche Indizien, die du in der Wohnstatt der Person



unterbringen kannst, haben sich erwiesen: Zhayad-Ligaturen von Daimonennamen und Zauberkreise unter Teppichen und hinter Möbeln; Teile geschändeter Boronsräder; Leichenteile; ein Besen mit magischen Zeichen; tote Kröten, Katzen und Fledermäuse. Verbreite das Gerücht von der Frevelei, aber trete nicht selbst als Ankläger auf, es sei denn, du bist dir deiner Tarnung vollkommen gewiss. Gib acht, dass der Hinzurichtende keine Gnade erfährt in Form eines vor der Verbrennung stattfindenden Erwürgens oder Dekapitierens, denn das ruiniert den Corpus für deine Zwecke. Gib zudem acht, dass du an Corpus und Asche gelangen kannst, ehe sie in einen Fluss oder im Wind verstreut werden. Sollen sie hingegen am Schindanger, an der Richtstätte oder an einer Wegkreuzung begraben werden, kannst du abwarten.
—*Vademecum eines Brabaker Magiers, um 1025 BF*



Die so erhobene **Brandleiche** besitzt schwarze oder glühende Kohleaugen. Ihr Leib ruht beständig und sie hinterlässt eine Spur aus Asche, wo sie geht und steht. Immerzu umweht sie eine Rußwolke, die sie auszudehnen vermag, so dass sie Anwesenden Sicht und Atem raubt. Öffnest du den Corpus, wird offenbar, dass

im Innern der Brandleiche eine immerwährende, übernatürliche Glut herrscht. Du vermagst bei einer gut gelungenen Erhebung diese Glut so zu nutzen, dass die Brandleiche sie nach außen trägt und mit Berührungen Brände erzeugt. Manche Brandleiche, die nur noch aus Asche und wenigen verkohlten Knochen besteht, berührt den Boden nicht mehr, sondern schwebt stets einige Spann darüber. Aus der Warunkei berichtet man mir von einem **Brandbock**: Eine Hexe, welche in Beilunk verbrannt worden war, wurde gemeinsam mit dem entwurzelten Brandpfahl erhoben. Fortan konnte sie den Pfahl auf dem Rücken als Ramme nutzen, um Türen und Tore aufzusprengen. Als Verteidiger sie mit siedendem Öl überschütteten, soll sie das nur stärker gemacht haben. Hast du nur noch den Schädel eines Feuertoten zur Erhebung, so magst du ihn zum

Höllenschädel erwecken, einer feurigen Waffe. Der verrußte Schädel ist immobil, doch er mag als Wurfgeschoss geschleudert werden oder aber still und unscheinbar als Falle ruhen, etwa als Schmuck über einem Portal. Ist ein Objekt nahe, das er attackieren soll, glüht der Schädel lichterloh auf und steht in Flammen. Er kann Feuer über zwei Schritt weit spucken und birst in einem Inferno, wenn er zerstört wird.

—aus: *Anatomia Mortis, Kapitel II*



Untote Echtenwesen

Von den Herrschermumien der Achaz

Ich schwöre, wir sahen den Echtenherrscher und waren dabei, als er siechte und starb, als seine Priester ihn zu Grabe trugen, einbalsamierten, Glyphen zeichnten und Kristalle verhexten. Als wir zurückkehrten, kamen sie aus den Sümpfen, tot und doch lebend. Die ganze Garde des Herrschers in schlammverkrusteten Körpern! Ihr Gebieter saß auf einem steinernen Thron, getragen von seinen Soldaten. Die Bandagen um seinen Leib waren zwar braun und von seiner Haut kaum unterscheidbar geworden, doch konnten wir noch dieselben Zeichen erkennen, die seine Priester darauf angebracht hatten. Ich als Adeptus der Magica Observantia weiß, dass es schützende Zaubersymbole waren. Die Schuppen des Herrschers blitzten dunkel und hart unter den Bandagen hervor. Über einem Edelstein in der Stirn trug er Kopfschmuck, in den weitere Kristalle eingelassen waren. Dieselben, die die Priester damals

verzaubert hatten. Der Tod hatte dem Herrscher nichts von seiner Würde genommen, sondern sie ihm neu verliehen. Gebieterisch saß er da, eine Legion unter sich. Wie trockenes Pergament hörte es sich an, als er in kraftvoller Geste seinen Arm hob. Er richtete ein Szepter auf uns und klagte uns wortlos an. Da wusste ich, wir hatten das Echtenritual gestört, seinen Göttern gefrevelt und mehr noch, Satinav selbst.

—*Bericht eines Abenteurers im Noionitenkloster zu Selem, um 1011 BF*

Nachdem die Servi die Mumie herein getragen hatten, eröffnete der Magister seine Lectio. Ich zitiere: 'Diese seltene Achaz-Herrschermumie ist so viel wert wie die Kosten von vier Scolaren-Ausbildungen, sie befindet sich bereits seit zwei Jahrzehnten im Besitz des Instituts und hat auf ihrem Weg vom Szinto ein Menschenleben gekostet. Man wage es bloß nicht, sie auch nur zu berühren!'

Das einzig kostbare schien mir die verschwendete halbe Stunde zu sein, die er uns – die Mumie unter einem Tuch verborgen – hinhielt, bis er uns ad finalem etwas lehrte.

Das Exemplar war de facto gut erhalten. Der Magister erzählte einigen Humbug zu Satinav-Sigillen auf den Mumienverbänden, die ob ihrer Achaz-Herkunft noch bis heute Rätsel aufgaben und causal mit dem guten Zustand des Objects in Verbindung stünden. Tatsächlich war wohl vielmehr die trockene Luft in der Jahrtausendlang versiegelten Gruft der Grund – ein glücklicher Zufall, den die Dummheit der Magister, die die Mumie in feuchten Brabaker Kellern aufbewahrten, auf Dauer zunichtemachen würde. Weiterhin dozierte der Magister über die Yash'Hualay Glyphen, die die Geschichte des an einer Krankheit dahingegangenen Echsenherrschers erzählten. Interessant waren die Arcanoglyphen, die die Mumie bedeckten. In der Mitte der Stirn befand sich ein tiefroter Edelstein. Bei genauer Betrachtung bemerkte man ein Zeichen, das der Magister für ein seltenes 'Fanal der Herrschaft' hielt, ein arcaner Ausdruck der Herrscherwürde. Die Bandagen wiesen weiterhin Zeichen der Elementaren Bannung und der der elementaren Attraktion auf, die die Mumie einst gegen Gefahren wie Feuer gefestigt und ihr einen erzenen Schutz verliehen haben müssen. Mit Sicherheit eine sinnvolle Application. Doch allein die noch nicht identifizierten Glyphen sowie die Kristall-Intarsien in den Handflächen von unbekannter Bedeutung boten noch Stoff für jahrelange Forschungen. Der Magister behauptete abschließend, leider seien alle beschriebenen Zeichen längst nutzlos; allein, das möchte ich nicht glauben ...

—*Commentar des Ghorio Brabacian zu einer Vorlesung an der Halle der Geister zu Brabak*

Von den toten Kriegerern der Marus

Schmerz. Alle Fähigkeiten von Mensch oder Tier versagen, wenn wir ihn fühlen. Schmerzt der Rücken, legen wir das Tagewerk nieder. Schmerzt der Arm, ist unsere Kampfkunst nicht einmal mehr die Hälfte wert. Was aber lehrte ich

euch über den Untod? Er kennt keinen Schmerz. Unter dieser Prämisse müssen wir den Einsatz der Necromantia in der Magica Combattativa betrachten.

Ein Beispiel: Der Maru. Aufrecht steht er, gleicht einem Kaiman, hat dessen Maul, dessen kurze, an den Körper gepressten Arme, dessen kräftige Hinterbeine und dessen langen Schwanz. Im Leben ist er Krieger, jedoch ermüden seine schmerzenden Arme und Beine schnell. Er kann sich in ein Opfer verbeißen, jedoch wird ein schmerzhafter Hieb in die Seite den Biss lösen. Er kann Schwanzhiebe verteilen, jedoch begrenzen schmerzende Muskeln deren Kraft.

Und nun im Untod: Äußerlich ein Schreckensbild, verwest im Schlamm, weiches Fleisch, madige Löcher darin, die Schnauze zerfressen, blanken Knochen zeigend, stinkend, faulend und seine Gegner ängstigend. Doch er kann mit seinen Beinen geschwind und endlos rennen, denn kein schmerzender Seitenstich wird ihn stoppen. Er hält noch so

schwere Waffen mit festem Griff, ohne dass seine Ärmchen erlahmen. Er beißt fester noch zu als im Leben, und keine Wunde wird seinen Biss lösen. Sein Schwanz setzt blitzschnelle Hiebe, heftiger als jeder Stoß zu Lebzeiten – und durch scharfen Knochen gar noch gefährlicher.

—*Lectio des Brabaker Magisters Syrio de Salmon, 1034 BF*



Der Schlick des Loch Harodrol wird zu dick für unsere treue 'Domna Arrita'. Habe deshalb für heute Nacht hier ankern lassen. Tumult an Deck. Kaya schreit. [...]

Habe das widerlichste Geschöpf erblickt, das je auf Dere gewandelt ist. Man stelle sich einen aufrecht gehenden Kaiman vor, dessen fetter Leib über und über von stinkendem Täng bedeckt ist. Weiße Maden krabbelten über die Reste dessen, was mal ein Krokodilsgesicht mit riesigen Glubschaugen war. Eines der Augen unversehrt, das andere vollends ausgelaufen und voll schwarzer Schlammbrühe. Kaya war vor Angst gelähmt. Das Wesen trug Rüstungsteile und mit beiden Händen eine schartige Waffe. Es muss wohl einmal ein Maru-Krieger gewesen sein. Mein Versuch eines Rammstoßes über die Reling ließ meinen Körper in schwammig weiches, faules Fleisch rennen, was mich aus dem Gleichgewicht brachte. Doch auch das Wesen wankte und fiel über die Reling, verbiss sich aber mit seinem Krokodilsmaul fest wie eine Bärenfalle in meinen Arm; wenigstens den linken. Schmerz. Versuche, das Maul zu lösen und das Biest ins Wasser zu stoßen. Ein über das Deck peitschender Krokodilsschwanz wie ein stinkender Aal. Knackendes Holz der guten 'Domna Arrita'. Dann sah ich Domaldo mit seinem Entermesser ausholen. Der Hieb war fest und gezielt. Ich verfluchte ihn noch, bevor mir die Sinne schwanden. Jetzt weiß ich, er hat mir das Leben gerettet, sofern mein Armstumpf nicht brandig wird. Das aber liegt nun in der Hand der Götter.

Die 'Domna Arrita' konnten sie kurz darauf befreien und verschwinden. Man munkelt nun von einem echsischen Nekromanten, der sein Unwesen treibe.

—Aufzeichnungen des Droler Kapitäns Tassilo Biret, um 1033 BF

Von den Knochen ausgestorbener Eichenrassen

Ausgestorben. Was bedeutet dieser Begriff schon in der Nekromantie? Wohl doch nur, dass die Gebeine irgendwo bereit liegen zur Resurrectio, jedoch niemand der Rasse oder des Volkes mehr da ist, sie zu bewachen oder zu schützen.

—aus: *Anatomia Mortis*, Kapitel II

Und wenn auch durch stete Tapferkeit des Menschevolkes viele der Eichenrassen für die Ewigkeit ausgelöscht sind, so kommt es mitunter vor, dass ihre Überreste noch gefunden werden. Von einem Kophta, dessen Turm sich in einem unwegsamen Gebiet am Rande zur Khôm befindet, heißt es, er erhebe Tote aller Arten. Durch endlose Wadis und Schluchten muss man sich suchen, um zu ihm zu gelangen, und seinen mächtigsten Wächter bezwingen, denn in einer der Schluchten wacht das Skelett eines leibhaftigen Skrechu!

Wie die Rondra von Nebachot steht das Wesen mit seinen vier Armen in einer engen Schlucht, niemals schlafend und ständig wartend auf Eindringlinge. Aus blankem Knochen setzt es sich zusammen, seine Arme tragen zwei Säbel mit breiter Klinge und zwei massive Buckler. Sein Schädel ist der einer Schlange, mit einem Maul mit zwei scharfen Giftzähnen.

Eine staubtrockene Wolke kann es damit ausstoßen, die jeden vergiftet und zu einer leichten Beute für die wirbelnden Klingen macht. Denn das Wesen ist gewandt im Kampf wie kaum ein Lebender. Wie ein tödlicher Tanz wirkt es, wenn der knöcherne Schlangenleib durch den Staub des Wadis peitscht, dabei den Oberkörper ausbalancierend, der mit schnellen Hieben sein Opfer traktiert und selbst den begabtesten Schwertmeistern den Tod bringt.

—aus dem Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan des *Mustrabaal*, 300 v.BF

Wer wüsste besser als wir, was der Sand und Wind der Khôm mit einem toten Leib bewirkt? Er fräst Haut und Haar vom Körper und schleift die Knochen blank. Wer jedoch von euch schon einmal Fisch in Salz eingelegt hat, der weiß, es bewahrt dessen Zustand. Was also glaubt ihr passiert mit jenen, die im Cichanebi Salzsee verenden? Ihr Leib wird ebenso bewahrt und kann nicht faulen, trocknet und bleibt für Generationen aufgehoben. Und deshalb ist dieser Ort in manchen dunklen Kreisen begehrt und – Rastullah möge mir diesen Vergleich verzeihen – ein Pilgerort für diese Verwerflichen, so wie Keft es für den frommen Mann ist. Diese Zauberer suchen im Salzsee nach Eichenleibern, die die Äonen überdauert haben, um sie mit neuem Leben zu erfüllen.



Rastullah möge uns gnädig sein, falls sie dereinst den erhaltenen Körper eines Leviathans finden sollten. Riesig groß, mit den Beinen und dem Kopf eines hässlichen Frosches, jedoch salzig verkrustet zu einer echsischen Lederfratze. Stark wie hundert Männer und gerissen wie ein Diebeskönig. Was würde einen ungläubigen Zauberer wohl davon abhalten, auch ihn zu neuem Leben zu erwecken? Und welche Kräfte würde der Leviathan im Tode noch innehaben? Neun Fragen stelle ich euch zum Leviathan:

1. Im Leben war er ein fürchterlicher Kämpfer. Wird sich dies im Tode ändern?
2. Sein Geist war von Bösem durchdrungen im Leben. Bleibt dies im Tode gleich?
3. Sein Leib ist trocken, doch erhalten. Macht ihn dies widerstandsfähiger im Tode?
4. Man sagt, er konnte weiter als neun Schritt springen. Ob er dies im Tode noch kann?
5. Als Echse dürstet es ihm stets nach warmem Menschenblut. Wird es im Tode auch so sein?
6. Auch im Tode ist und bleibt er Echse. Welche Zaubers des Schutzes wirken also auf ihn?
7. Wird die Gerissenheit zu seinen Lebzeiten auch im Tode noch vorhanden sein?
8. Im Leben beherrschte er dunkle Zauberei. Könnte dies auch im Tode der Fall sein?
9. Und zuletzt: Rastullah als Herr der Khôm wird ihn wachsam im Auge haben. Wird er also nur des Nachts sich bewegen?

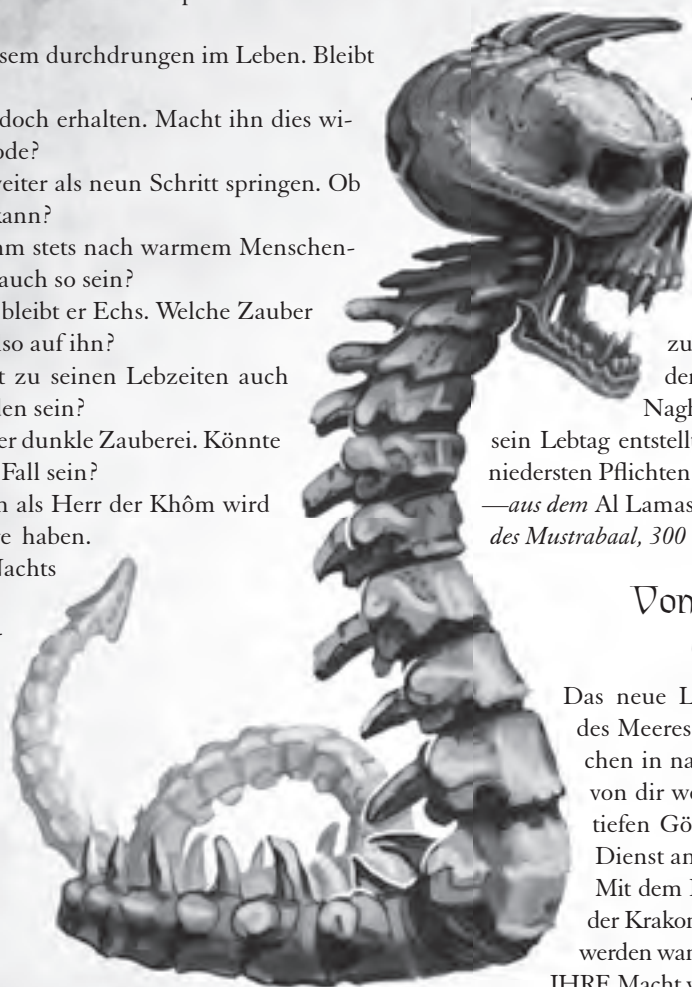
Diese Fragen zu beantworten und eure Antworten in je neun Sätzen zu belegen, wird für jeden von euch Aufgabe bis morgen sein. Ihr seid für heute entlassen, meine Salim.
—aus dem Unterricht des Al'Kadesh, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, 1034 BF

Ein besonderes Schmuckstück der nekromantischen Sammlung des Sultans von Elem ist ein Exemplar, das aus Rakshazastan stammt. Auch wenn im Land der ersten Sonne wohl niemand je eine leibhaftige Nagha geschaut hat, so kann man am Hofe des Sultans ein Wesen über den Stein kriechen sehen, das einst zu Lebzeiten eine solche Nagha war. Die kräftigen und markigen Wirbel einer großen Schlange winden sich frei im Palast über den Boden. Am Ende des Schlangenleibs ist jedoch kein Schädel eines solchen Tieres, sondern der eines Menschen, genau wie man es von den Nagha des Rieslandes erwartet. Das Geräusch, das die Geisternagha durch ihre schlängelnde Bewegung mit dem Knochenleib auf dem Stein des Bodens macht, ist im ganzen Palast wohlbekannt und kündigt sie schon von weitem an. Jeder, der es hört, tut gut daran, dem Wesen schnell

den Weg freizumachen, denn sie ist des Sultans Liebling. Wer sie blockiert oder gar – auch ohne Absicht – beschädigt, dem droht ein Schicksal, das schlimmer kaum sein könnte, denn er wird an dieses Biest verfüttert. Zwar kann das tote Ding nichts mehr verspeisen, jedoch blickt es das Opfer aus seinen hohlen Augen an, auf dass es sich nicht mehr bewegt. Dann umwickelt es das Opfer auf Befehl des Sultans und zu dessen Belustigung mit dem Knochenleib so fest, dass die Wirbel ins Fleisch schneiden und es kein Entkommen mehr für den Armen gibt.

Zuletzt nagen die scharfen Zähne des menschlichen Schädels das Fleisch vom Gesicht wie ein Artgenosse dem anderen, was unter dem Jubel des Sultans und seiner Vertrauten bald zum Tode führt. Das Opfer aber tut nicht einen Mucks und wehrt sich nicht, denn der Bann der Nagha macht es völlig unbeweglich. Wer das vermeintliche 'Glück' hat, solange zu überleben, bis der Sultan sich anderen Vergnügungen hingibt und die Nagha vom Opfer zurückruft, wird für sein Lebtag entstellt sein und am Hofe nur mehr die niedersten Pflichten verrichten dürfen.

—aus dem Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan des Mustrabaal, 300 v.BF



Von den Bewohnern der Gewässer

Das neue Leben aber wird auch die Tiefen des Meeres nicht ausnehmen, sondern erwachen in nachtschwarzer Farbe. Auf ein Wort von dir werden sich erheben die Diener der tiefen Götter, und du wirst sie zum neuen Dienst an IHR führen.

Mit dem Haupt der Kröte wird sich das Volk der Krakonier erheben und ihre Wasserleichen werden wandeln zu Wasser und an Land. Denn

IHRE Macht wird sie in beide Gefilde führen.

Mit dem Haupt der Molche werden sich erheben die Ziliten und ihre Moorleichen werden wandeln an Land und zu Wasser, denn IHRE Macht kennt keine Grenzen.

Und mit ihnen erheben sich auf ein Wort von dir all die Gebeine der Risso, der Mholuren und Mahre, der Hummerier und Ozeanier und von allen, deren Überreste in den Abgründen der See verborgen liegen.

—aus: Das Schwarze Buch Thargun

Die Uneinigkeit der Gelehrten über die Ordinatio der maritimen und sauroiden Völker ist an dieser Stelle irrelevant, denn wie so oft in der Ars Necromantia herrscht der Grundsatz: Im Tode sind alle gleich.

Selbstverständlich weisen verschiedene Rassen im zweiten Leben ihre gänzlich eigenen Merkmale auf. Die Art der Atmung

ist aber zumindest kein Unterscheidungsmerkmal mehr, was es dem geübten Nekromanten – so er eines entsprechenden Exemplars habhaft werden konnte – ermöglicht, auch *Creaturae Aquaticae* an Land wandeln zu lassen, und *conversum* Landlebewesen in *aquam*.

Zu meiner großen Freude konnte ich endlich den *Corpus* eines so genannten *Krakoniers* organisieren. Seine Körpergröße entspricht der eines unteretzten Menschen. Der Leib ist aufgedunsen, was zum einen an der langen Lagerung im Wasser liegt, zum anderen sicherlich am Leibesumfang dieser Rasse. Sein Schädel ähnelt in der Physiologie einer Kröte, seine Füße haben ausgeprägte Schwimmhäute. Die Haut ist grün, geschuppt und verfügt über keinerlei Behaarung. Der Geruch ist besonders irritierend und erinnert mich an alchemistische Stoffe. Bereite nach einleitendem Weihrauchwolke-Cantus die *Resurrectio* vor.

[...]

Die Erhebung führte zu sehr interessanten Conclusionen. Der watschelnde Gang des *Krakoniers* hinterlässt feuchte Spuren auf dem Stein. Die gesamte *Agitatio* wirkt unkoordiniert. Dennoch hat das Wesen eine ausgeprägte Körperkraft. Das eigentlich Interessante ist aber das Sekret, das sein toter *Corpus* vom Beginn der *Resurrectio* an ausgesondert hat. Zunächst spürte ich leichte

Verwirrung, Kopfschmerzen und begann den Keller nur noch in grauen und schwarzen Farbtönen wahrzunehmen. Ich vermeinte, braggueske Schädel zu sehen und einen süßlichen, einschläfernden Grabgeruch zu riechen. Beinahe hätte ich ob dieses unerwarteten Effektes meine Befehle an den *Krakonier* vergessen und wäre womöglich noch eingeschlafen und selbst zu seinem Opfer geworden. Ich besann mich jedoch und konnte feststellen, dass in einigen der Tierkäfige seltsamste Reaktionen auf den Leichnam zu sehen waren: Manche Tiere fügten sich selber schwere Verwundungen zu, andere saßen apathisch mit weit geöffneten Augen im Käfig, und zuletzt schien ein schlafendes Äffchen heftige Alpträume zu haben. Seine Augen bewegten sich wild unter den Lidern umher. Ich fasse zusammen: Der *Krakonier* sondert im unto-ten Zustand über seine Haut ein Sekret ab, dessen Wirkung der T-H-A nahe zu stehen scheint und mit äußerster Vorsicht unbedingt weiter zu erforschen ist.

—aus: *Anatomia Mortis, II. Kapitel, Resurrectio XXXII (Krakonier)*

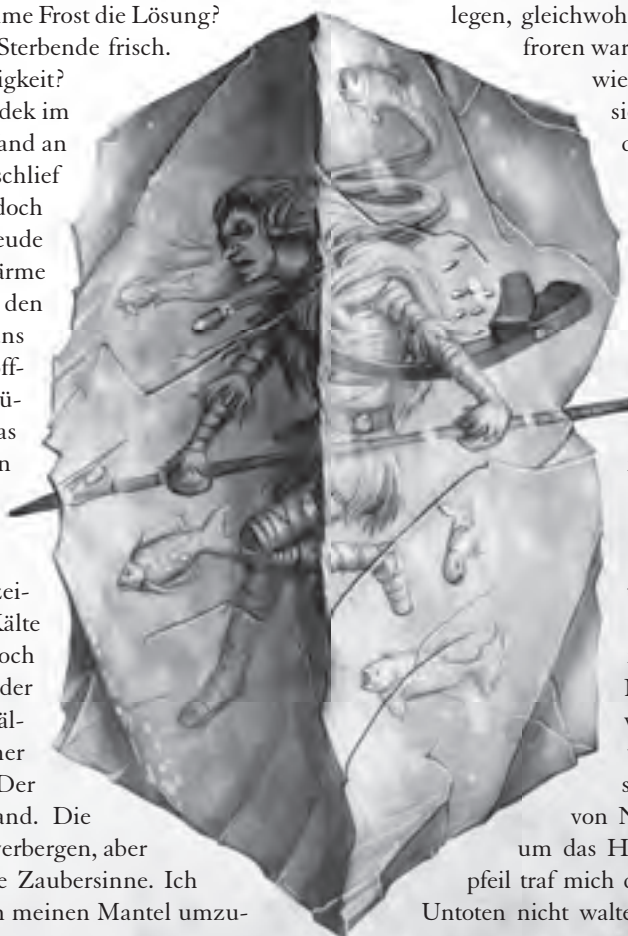


Eisleichen

Ist das Eis, die Kälte, der grimme Frost die Lösung? Der kalte Hauch hält alles Sterbende frisch.

Er bringt Stillstand. Ruhe. Ewigkeit? Jener Firn-Elf, den Admiral Jodek im Jahr 111 nach Bosparans Fall fand an der Mündung des Born, er schlief starr im Eise und erwachte doch bald wieder zu Bewegung, Freude und Leben, kaum dass die Wärme zurückkehrte. Es scheint auf den ersten Blick so nahe, sich Firuns Frost hinzugeben, in der Hoffnung, der Lebensfunke sei behütet durch Ifirns Milde. Doch das Eis, es wahrt nicht nur, sondern es umfängt auch, schränkt ein, friert dich fest und macht dich bewegungslos.

Des Eises starre Prinzipien zeigen sich in jenen, die in der Kälte starben. Wie sehr ist ihnen noch das Leben eingemeißelt in der Haltung, im Gesicht. Die Kälte ist ein Skulpteur, filigraner als jeder Tempelbaumeister. Der Schnee tanzte, als ich sie fand. Die Dunkelheit wollte sie vor mir verbergen, aber sie war machtlos gegen meine Zaubersinne. Ich konnte kaum anders, als ihnen meinen Mantel umzu-



legen, gleichwohl ich wusste, dass beide schon erfroren waren, der blondgelockte Sohn ebenso wie die verhärmte Mutter. Ich wollte sie fragen, wie sie in der Winterkälte den Tod fanden. Was Genuss war am Sterben, was Leid und was der Funke vom ewigen Leben.

Meine nekromantische Kunst belebte die Mutter wieder, doch an ihr war nichts Außerordentliches, was auf das Ende ihres ersten Lebens hindeutete. Sie war bleich, ihr Körper taute bald wieder auf, ihr Geist war stumpf. Nicht mehr als ein gewöhnlicher Wandelnder Leichnam.

Doch da entsann ich mich der Worte, die ein Jäger und geschickter Freischütz zu mir einst sprach: "Wen sich das Eis holt, den holt nicht Boron, der dunkle Gevatter. Nein, Firun ist's, der frostige Gevatter." Ich ging in die Bibliothek und die Zeilen der Schriften flossen durch mich hindurch, getrieben von Nagrachs Hauch, welcher heulend um das Haus peitschte. Scharf wie ein Eispeil traf mich die Erkenntnis: Wo die Herrin der Untoten nicht waltet, hilft vielleicht die Domäne des

Eisigen Jägers, des Jägers der Verdammten. Umdoreel und Usuzoreel, Karmanath, Yash'Natam und Thalon erschienen mir im Traumgewölk, grinsten und priesen Lob. Ich erweiterte die nekromantische Anrufung um ein Quantum, änderte hier und da ein Jota, ließ da und hier eine Quisquilie fort. Den Hagelschlag, der in diesen Tagen über dem Land niederging, bemerkte ich kaum. Ich schrieb die Thesis des neuen Skelettarius nieder, kratzte sie mit geborstenem Bergkristall in die Wachstafel. Und siehe da: Der Junge erhob sich mit blauen Augen, kühler Reif auf seiner Haut. Er war ganz in Schnee und Frost geschlagen, die nimmer wichen. Eine Eisleiche! Ich tröstete ihn, erklärte auch ihm, wie so vielen anderen, dass dies sein zweites Leben sei. Und ich taufte ihn Frigophilus. Consummatum erat! Seine Eigenheiten und die anderer Eisleichen, die ich erweckte, wiesen mir den Weg: Wohl waren die Organe intakt und bewahrt von der Kälte, doch Geistesgröße war nicht mehr vorhanden. Ein Flüstern, ein Hauchen, ein klirrender Schrei und einzelne Worte waren alles, was von Hesindes Gabe der Sprache übrig war. Nein, hieran sah ich es bereits: Das Eis war nicht die eine, die große Passage, welche den Sieg über das Sterben einläutet. Im Eis, da kann kein ewiges Leben sein. Denn Eis ist letztlich die Umkehr des Lebens, das diametrale Element. Ich musste einen anderen Pfad finden, einen verschlungenen. Die Eisleichen konnten nur bestehen, so lange des Winters Kälte sie umfing. In meinem Haus, an meinem Kamin vermochten sie nur kurz zu verweilen und hinterließen Lache um Lache. Mit dem Tröpfeln und Schmelzen des Frühlings kam auch ihr Ende. Sie wurden langsamer, das grauweiße Fleisch voll bräunlicher Flecken, schließlich kippten sie um und waren hinüber, nur noch gut für den Misthaufen. Wenig verwunderlich scheint mir, dass die alten Meister der Necromantia in Bosparan und dem Diamantenen Sultanat

nicht von den Eisleichen sprachen, denn in ihren Landen brannte die Sonne und troff der Schweiß. Winterkälte war kaum bekannt. Wen aber seine Pfade in den höheren Norden führen, in die Lande der Nivesen, der mag in den Eisleichen sinnvolle Geschöpfe sehen.

Im angesetzten Kampf gegen meine goblinischen Diener zeigte sich, dass der vereiste Leib stabil war und keinen Schmerz empfand. Auch ein abgeschlagener Kopf beeinträchtigte eine

Eisleiche nicht, sie schlug Ruukruk trotzdem das Cranium ein. Unter der Order zu kämpfen und zu töten, setzten die Eisleichen insbesondere ihre Hände und Arme ein, sie griffen, würgten und schlugen mit Kraft zu. Die Fingernägel bohrten sich in das lebende Fleisch, als wäre es weiches Bienenwachs. Eine Eisleiche, welche besonders gelungen war, konnte die Kälte auf ihre Opfer ausdehnen: Die Goblins erlitten Erfrierungen, zitterten, als hätten sie eine Nacht im grimmsten Äonenfrost verbracht. Die Eisleichen hatten auch auf Harsch und zugefrorenem See einen sicheren Stand, brachen nicht ein und schlitterten nicht. Im direkten Licht der Wintersonne waren Eisleichen aber geblendet und suchten im eigenen Trieb nach Schatten. Bemerkenswert für Praktizierende der Necromantia utilitatis mag sein, dass Eisleichen mit einem geringen Aufwand an Kraft am Leben erhalten werden können.

Bei einem Vorhaben schöpfte ich erneut Hoffnung, dass das Eis Potenzial zum ewigen Leben bietet. Ich führte die Eisleichen auf den Boronanger und siehe da: Sie durchschritten die Barrieren des Totengottes, die Siegel und Weihen des Gräberfeldes. Ohne Scheu oder Mühe rissen sie die Grabsteine um und erschlugen den Geweihten des Tempels. Hatten sie die Mauern des Todes erstürmt und niedergerissen? Nein, die Analyse ergab, dass ihnen als Geschöpfen des Eisigen Jägers schlicht nicht die Kräfte Borons entgegengesetzt waren und nur die Kräfte Firuns diametral wirkten. Ich hielt für einen Wimpernschlag eine simple kosmische Paarordnung für den Sieg des zweiten Lebens.

—aus: Über Tod und Leben, 5. Kapitel



Ghule

Der Leichenfresser oder Ghul ist eine Kreatur, über die landläufig wenig mehr bekannt ist, als dass sie nachts auf Totenängern hocke, Gräber aufwühle und die Toten verzehre. Bei Tage aber sei sie hinfort, denn im Sonnenlicht zerfiele der gemeine Ghul zu Staub. Wer von einem Ghul gebissen werde, verwandle sich binnen dreier Tage selbst in einen. Dass die von den Kirchen restringierte Wissenschaft wenig vom Ghule zu berichten weiß, verwundert nicht, denn der Leichenfresser gilt als unheiliges Geschöpf, eher des Schwerts würdig als der Feder. Dass aber auch bei vielen Mitgliedern unserer Zunft Wissenslücken klaffen, kaum kleiner als die Große Bresche, ist nicht hinnehmbar: Der Ghul (beachte Tulamidyä: *ghul* für Leichenfresser, *ghulsach* für einen Geier oder bösen Geist, *mhaghul*, *mogul* für Magierfürst, eigtl. Großer Leichenfresser) ist der gefährlichste Parasit für die Ars necromantia. Das Wissen um ihn ist unabdingbar für ein fundiertes und sicheres Werk. Er ist in ganz Aventurien verbreitet und kann überall Inhabitant einer Gruft oder eines Gräberfeldes sein, gleich wie alt die dort ruhenden Gebeine auch sind. Dank umfassender und akkurater Betrachtungen einer großen Specimenreihe ist es dem Kreis des Karasuk möglich, das Wesen der Ghule zu rekonstruieren, zur höheren Ehre der Herrin Tijakool und ihres Boten, des Seelensammlers. In vitam et mortem oboedimus.

Blabla ... Kriecherei

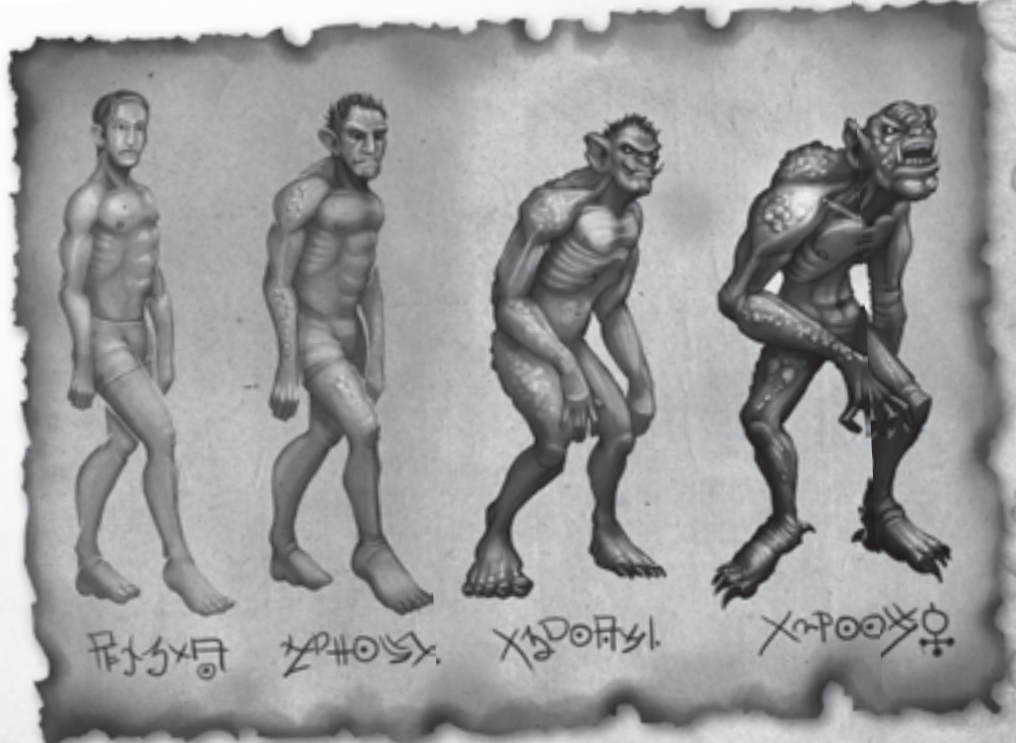
Von der Herkunft

Der Ursprung der Ghule liegt im Dunkel. Nichts als Unsinn ist der Glaube, bei Ghulen handle es sich um einst ihrem Meister entlaufene Untote. Seit wann fressen Untote Fleisch? Eine respektablere Theorie sieht Parallelen zu den Vampiren. Die Ghule sind demnach eine verfluchte Hülle, angefüllt mit einem steten und nie zu stillenden Hunger auf Lebenskraft. Nur vermögen die Ghule sie nicht in Form von Blut zu nutzen, sondern nur als verfaultes Fleisch. Vielleicht handelt es sich auch um ein Volk, das einst wegen seines Kannibalismus unter einen transformierenden Fluch geriet. Manch ein Naturphilosoph hat die Parallelen zu gewissen Paktierern der Herrin Tijakool erkannt, welche sich auch nur noch von Knochenmehl und vermodernden Leichenteilen ernähren können. Daraus erwuchs die Theorie, die Ghule seien Überreste einer unbekannten Rasse, die sich einst ganz und gar der Herrin der Untoten verschrieben hatte.

*Vergisst
Lebensraub
freier Untoter*

Von der Erscheinung

Ghule zerfallen in zwei Geschlechter, wobei sich Männchen und Weibchen nicht wesentlich im Körperbau unterscheiden. Ghule sind von menschenähnlicher Größe und Gestalt, besitzen aber hagere Glieder mit denen sie sich ebenso gut zweibeinig wie auf allen Vieren fortbewegen können. Die Arme sind so lang, dass sie beim aufrechten Gang fast auf dem Boden schleifen. Sie enden in langfingrigen, nicht sonderlich scharfen Klauen, die zum Ergreifen und zum Graben im Erdreich geeignet sind. Ghule wirken – je nach Ernährungszustand – entweder äußerst dürr und knochig, oder aber feist und in vollem Fette stehend. Diese Erscheinung kann sich bei der Nahrungsaufnahme rapide ändern. Ghule besitzen meist einen



Stadien der Wandelung



Bei allen
Ghulformen?



Was soll das?
Küche der
Schwarzen
Lande?

Aha!

Prisma,
Tsaglas?

krummen, buckligen Rücken und eine kräftige Nackenpartie, auf der ein schwerer Kopf mit ausgeprägten Kieferpartien sitzt. Der Unterkiefer kann ausgereckt werden, um mächtige Fleischstücke zu verschlingen. Das Maul weist 32 Zähne auf, von denen die unteren Eckzähne die prächtigsten Exemplare sind. Die Zähne sind fest und die Kiefermuskulatur ermöglicht den Ghulen auch das Zerbeißen von Knochen.

Die Ghulhaut ist grüngrau, ledrig und von Warzen und Fisteln übersät. In ihrem üblichen Habitat sind die Ghule meist mit Dreck bedeckt. Bisweilen schmücken sie sich mit Leichenteilen, z.B. Sehnenbändchen oder baumelnden Wirbel- und Fingerknochen. Ghule sind nur scheinbar haarlos: An Kiefern und aus Fisteln sprießen helle Borsten, je nach Specimen vereinzelt oder dichter.

Die Augen sind klein und dunkel. Ghule sehen sowohl bei gutem Licht wie auch in Dunkelheit etwa so gut wie ein Mensch. Das Gehör ist unterentwickelt, der Geruchssinn hingegen hervorragend, insbesondere was vergammelndes Fleisch betrifft.

In den Adern der Ghule scheint weniger Blut als vielmehr Galle zu stehen: Das Liquidum ist dunkelbraun bis moosgrün, hat eine schleimige Konsistenz und verströmt einen Geruch nach faulem Gemüse. Leichenfresser, die einst ein Mensch waren, besitzen noch verfremdete körperliche Merkmale ihrer ursprünglichen Existenz, insbesondere Narben und Auffälligkeiten im Knochenbau: Specimen 8 war überdurchschnittlich groß und wies noch schütterte Reste des blonden thorwalschen Kopfputzes auf, Specimen 17 konnte seine gelähmten Beine nach wie vor nicht bewegen.

Ghule bewegen sich meist eher behäbig, können aber flink sein: Auf der Jagd nach lebendem Fleisch erreichen sie die Geschwindigkeit eines laufenden Menschen und können dieses Tempo etwa doppelt so lange halten. Sie erreichen Sprungweiten von bis zu fünf Schritt.

Zu den Konstitutiva: Ghule sind dolent, allerdings hat sich keine besonders verwundbare Stelle in ihrer Anatomie finden lassen. Sie haben eine den Menschen vergleichbare Widerstandskraft gegen Schläge, Schnitte und Hitze. Kälte vertragen sie etwas besser. Ihre Atmung ist äußerst genügsam: Unter Wasser getunkt überlebt ein Ghul noch eine Stunde, in einem Sarg unter Abschluss von Luft begraben, lebt er auch nach sieben Tagen noch.

Im Tode verrotten Ghule überdurchschnittlich schnell, siehe Tabulatur Verw. IIb. Das Fleisch zerfällt zu grünlichem Schleim, die Knochen verlieren ihre feste Konsistenz und wandeln sich in weichen Knorpel. Frisches Ghulenfleisch ist für Menschen nicht genießbar. Es wird von Schweinen und Grubenwürmern gegessen, nicht aber von Hunde- oder Katzenartigen. Nekromantie am Ghulenleib ist wirkungslos. Dies hat immer wieder eine Vielzahl an Spekulationen und Experimenten zur Wirkungsweise der nekromantischen Matrices belebt. Verstorbene Ghule können laut Baran ai Damhanistra Totengeister hinterlassen. Bei unseren 47 zu Tode gebrachten Specimen konnten wir leider keine Transnekrose des Astralleibs beobachten.

Resultate der Clarobservantia

Ein Ghul ist eine lebende Kreatur (und eben kein Untoter, wie die Geweihten fälschlich angeben), zu erkennen mittels des EXPOSAMI-Cantus. Er besitzt ein magisches Kompluvium etwa von der Stärke eines gewöhnlichen Untoten, erkennbar mittels eines ODEM ARCANUM-Cantus. Der ANALYS offenbart den komplexen Astralleib der Kreatur, die magischen Muster gemahnen (incertus) an Magica Mutanda und bilden unter anderem den Ursprung des Ghulengiftes. Ghulschweiß, Ghulstaub, Ghulwurf, Ghulzähne und Ghulfisteln dienen als Ingredienz in der Todesalchimie, vor allem bei Foki und Tinkturen zur Unterstützung der Erhebung.

Von den Affinitäten

Im Gegensatz zu Untoten werden Ghule nicht vom Kugelzauber SCHUTZ GEGEN UNTOTE abgehalten. Auch ein Bann- oder Schutzkreis für Ghule ist nicht bekannt, es existieren jedoch Forschungen der Collega Farragania zu diesem Desiderat. Ghule weisen keine Scheu oder besondere Verletzlichkeit gegenüber transsphärisch amplifizierten Objekten – vulgo: geweihten oder daimonischen Grund – auf, insbesondere auch nicht gegenüber kultischen Objekten oder Waffen des Gottes Boron. Aber: Grabeinsegnungen von Dienern der Zwölferkirchen halten sie ab. Gegenüber musterverändernder Zauberei zeigen sie große Widerstandskraft, insbesondere bei allen Geistmanipulationen. Ghule zeigen nicht die tierische Furcht vor Feuer, sondern eher einen berechnenden Respekt vor der brennenden Flamme.

Sonnenlicht (auch gespiegeltes) vernichtet Ghule schlagartig. Es verbrennt sie zu grauer, stinkender Asche. Auch unter lichten Wolken erleiden die Leichenfresser binnen kürzester Zeit sichtbare Versengungen. Nur unter dichten Wolken und in deutlich abgedunkelten Gebäuden können sie tagsüber wandeln.

Von den Geisteskräften

Ghule sind von einfacher Intelligenz, vergleichbar einem klugen Hunde oder einem Affen. Vereinzelt erbringen Ghule, insbesondere transformierte Specimen, kombinatorische Leistungen: Sie können zählen, Werkzeuge verwenden und Fallen bauen, ja auch Kleidung tragen.

Es wird von Ghulen berichtet, die sich zur Tarnung wie ein altes Mütterchen auf einem Boronanger kleideten oder dort als stumme Sargträger auftraten. In Fasar sollen drei Ghule seit Jahrhunderten als Kerkerknechte dienen. Ihre Versuche, aus der Gefangenschaft zu entkommen, umfassen das systematische Zerkratzen hölzerner Hindernisse, die Nutzung von Knochensplintern als Dietriche und die Vortäuschung des eigenen Todes.

Ghule sprechen keine Sprache, scheinen sich aber mit einem Schmatzen, Klacken und Grunzen verständigen zu können. Transformierte Specimen verstehen oft die Sprache noch, die sie auch als Mensch beherrscht haben.

Von Schlaf und Versteck

Ghule begeben sich bei Morgendämmerung in lichtgeschützte Habitate. Mitunter sind sie mit ihrem Fresstrieb so beschäftigt, dass ihnen nur noch wenig Zeit bleibt, vor den ersten Sonnenstrahlen ein – dann entsprechend provisorisches – Versteck zu finden. Manche Leichenfresser werden auch vom Licht gänzlich und ultimat überrascht. Ghule findet man tagsüber in gegrabenen Erdlöchern, Kavernen, Kellern, Sarkophagen, tiefen Brunnen oder im Korn eines Getreidespeichers. Im Hafen von Mendena verbarg sich einst ein Ghul in zwei übereinander gezogenen Leinensäcken und wurde als vermeintliche Fracht auf ein Schiff gehievt. Als das Schiff eine Woche später im Maraskansund auf Grund lief, war es führungslos und der Rest der Mannschaft bestand aus Ghulen. Wenn ein aufgebahrter Sarg nicht gut genug bewacht wird, kann es vorkommen, dass bei der Öffnung zur Abschiednahme am Grabe nicht der Verstorbene sondern ein gesättigter Leichenfresser den Anverwandten ins Gesicht schaut.

Der Ghulschlaf ist von unterschiedlicher Tiefe: Manche dösenden Leichenfresser erwachen bei Annäherung oder lautem Geräusch. Andere können ausgegraben werden und erwachen erst bei mäßiger Gewalteinwirkung. Die Annahme, dass Ghule vor allem in der Mittagsstunde fest schlafen, kann nicht verifiziert werden.

Ghuljäger von der Drachen- und Nirravengarde verwenden neben ihrem Wissen um ghulische Fährten – Fußspuren, Losung, abgenagte Knochen – auch abgerichtete Schweine, die den Geruch der Ghule aufnehmen. Auch Untote, welche Lebewesen erspüren können, sind hilfreich. Dämonendienste zur Ghulsuche haben sich als zu aufwändig erwiesen und wurden nur in dringlichen Fällen von Hektabeli oder Thalonen abverlangt.

Ghule haben ein formidables Zeitverständnis und spüren auch fünf Schritt unter der Erde, wann die Sonne untergeht. Leuenteich behauptet in seiner Schrift, dass Ghule ebenso eine Sonnenfinsternis erkennen und während einer solchen wie Regenwürmer aus dem Untergrund kommen. Mit der beginnenden Finsternis fällt die Ruhe von den Ghulen ab und sie folgen ihrem Jagd- und Äsungstrieb.

Wie komplex?
Zu undifferenziert.



Gotonggi!
In Transysilien
effektiv.

Gotonggi!
In Transysilien
effektiv.



Vom Fressen und Hungern



Dummfug!

*Frauen?
Männer?*

*Alchemistische
Analyse leider
abgelehnt.*

Ghule ernähren sich von dem Fleisch von Toten, bevorzugt in einem fortgeschrittenen Verwesungszustand (siehe Tabulatur Verw. Zeilen 4 bis 8). Mitunter attackieren sie auch lebende Kreaturen mit der Absicht, sie zu verspeisen. Bei einigen Ghulen, die nicht von akutem Hunger gepeinigt wurden, kann man beobachten, dass sie ihre Nahrung planvoll präparieren: Erjagte Kreaturen werden nicht getötet, sondern im vom Ghulengift gelähmten Zustand etwa drei Tage gelagert. Verwandelt sich die Beute danach selbst in einen Ghul, wird sie in die Gemeinschaft aufgenommen. Verwandelt sie sich nicht, wird sie getötet und die Leiche weitere drei bis vier Tage abgelagert. Schließlich folgt der Verzehr. Dass Ghule an blanken Knochen lutschen und nagen, wird immer wieder beobachtet. Ein gänzlich genossener Knochen wird anschließend nicht mehr beachtet und ist auch für die Nekromantie nicht mehr zu gebrauchen. Dieses Phänomen befeuert die Theorie, dass Ghule nur scheinbar vor allem am Fleisch der Toten interessiert sind, in Wahrheit aber die Reste des zerfallenden Astralleibs als Nahrung nutzen. Selbst aus 1.000 Jahre altem Gebein mag ein Ghul noch einen Rest des Astralleibs des Toten finden und auszehren.

In der Präferenz der Beutewesen ist festzustellen: Menschenähnliche werden lieber verzehrt als Tiere, ausgewachsene und im vollem Saft stehende Kreaturen lieber als Kinder oder Greise. Das Fleisch von Elf und Necker ist beliebter als das des Menschen, das von Orks, Goblins und Achaz weniger beliebt. Zwerge standen uns nicht zur Verfügung. Begehrt sind Gehirn, Magen und Darm, gefolgt von Muskelfleisch, Haut und Fett. Am längsten unangetastet bleiben Lunge, Galle und Nieren. Hungrige Ghule zeigen keine Präferenz, sondern greifen sich alles erreichbare Fleisch, lebend oder tot, um es in sich hinein zu stopfen. Auch Kannibalismus tritt auf.

Ghule können große Mengen Nahrung inkorporieren. Specimen, welche zumindest fünf Tage hungernten, vertilgten 25 Stein Fleisch im zehnten Teil einer Stunde. Dabei wandelt sich die körperliche Erscheinung zusehends von dürr zu feist. Satte Ghule sind träge und halten sich ihren geblähten Wanst. Der Hang zum Schlingfresser ist unterschiedlich intensiv ausgeprägt – bis hin zur Selbstzerstörung. In einer Gruppe von 14 Specimen, welcher eine unbegrenzte Menge Fleisch zur Verfügung gestellt wurde, beendeten drei ihre Mahlzeit nach der Aufnahme von etwa 30 Stein Fleisch und machten Anstalten, weiteres Fleisch zu horten. Die große Menge der Specimen vertilgte 50 Stein und war danach fast bewegungsunfähig. Zwei Specimen gingen weit darüber hinaus: Bei etwa 80 Stein rissen ihre geschwellenen Bäuche auf und sie verendeten. Ghulisches Exkrement ist von großer Mächtigkeit, leicht zu verwechseln mit Kuhfladen.

Ghule, die an keine Nahrung gelangen können, verfallen nach etwa sieben Tagen in eine Hungerstarre, aus der sie kurzzeitig, etwa bei Wahrnehmung von Fleischgeruch, erwachen können. Ein Tod durch Verhungern oder Verdursten scheint nicht einzutreten, anschaulich bewiesen an zwei Ghulen, die seit sieben Jahren in Hungerstarre in einem Sarg des Alptrauerschlosses Warunk liegen. Rashman Ali berichtet davon, wie ein mächtiger Sandsturm in der Khôm eines Nachts die "hunderttausend" knöchigen Ghulenleiber einer vergangenen Zeit freigeweht hatte. Sie begannen, nach Nahrung umherzustreifen, wurden aber großteils von der aufgehenden Sonne vernichtet.

Von Krankheiten und Ghulengift

Der Ghul ist ein Seuchenbringer und seine von ihm versehrten Opfer können an Lutas, Paralyse und – am häufigsten – der Gilbe erkranken. Selten geschieht es auch, dass ein Ghulenopfer bald nach dem Angriff in einen Todesschlaf sinkt und nicht mehr erwacht.

Wir beobachteten an 31 Specimen die Wirkung des Ghulengiftes, das über den Speichel der Leichenfresser abgesondert wird und nach einem Biss den Körper des Opfers erreicht. Versuche zur Konservierung abgenommenen Ghulengiftes zeigen bislang auf alchemistischem Wege keinen Erfolg, man muss auf den UNBERÜHRT VON SATINAV zurückgreifen. Die primäre Effectio des Venenum ist eine Lähmung des Opfers für etwa drei Stunden. Weit gefürchteter ist die sekundäre Effectio, die Verwandlung in einen Ghul. Sie geschieht seltener, als es der Volksmund annimmt: Nach einem einzelnen Ghulbiss setzt nur bei jedem 15. Opfer eine Verwandlung ein. Nach vielfachen Bissen erhöht sich die Gefahr entsprechend.

Der Proto-Ghul fühlt sich zunächst – als Folge der lähmenden Wirkung – matt und ausgezehrt. Dass eine Mutation bevorsteht, lässt sich an einer grünlichen Verfärbung der Bisswunde ablesen. Spätestens einen Tag nach dem Biss zeigt er einen steten Hunger, vor allem auf Fleisch. Seine Haltung wird gebückter und er fühlt sich von hellem Licht geblendet. Der Wortschatz verringert sich, Geistesleistungen

*Sonstige
Indizien?*

fallen schwerer, während der Fresstrieb weiter zunimmt. Die Symptome verstärken sich bis zum dritten Tag nach dem Biss. An diesem zieht sich der Proto-Ghul zum Schlaf in eine möglichst dunkle Kammer zurück. Nach Sonnenuntergang erwacht er voller Magengrimm und ist nun vollständig transformiert.

Contravenenisch wirken Antidot, ein KLARUM PURUM oder ein VERW. BEENDEN binnen drei Tagen nach dem Biss. Erst kürzlich erfuhren wir von einer gefangenen Hexe, dass auch eine Salbe aus den Beeren der Mistel das Venenum aufhält. Mittels eines modifizierten VERW. BEENDEN gelang in einem Experiment die Schaffung dreier Wesen, die halb Ghul, halb Mensch sind. Ihre Verwandlung wurde am dritten Tage nach dem Biss aufgehalten, aber nicht zurückgenommen. Die Semi-Ghule sind einigermaßen verständige Wesen und können lernen, mit Ghulen zu sprechen und sie zu führen. Sie dienen bei einigen Abteilungen des Endlosen Heerwurms als Hauptleute eines Ghulhaufens.

Neu geformte Ghule tragen noch immer den Schatten ihres früheren Lebens in sich in Form von Erinnerungen und fortbestehenden Vorlieben und Abneigungen. Nach Abschluss der Transformation gelingt es nur noch mittels einer meisterlichen SALANDER-Anwendung, das Opfer zurück in einen Menschen zu verwandeln. Gewiss bekannt ist der Fall des damals dreizehnjährigen Lemander, eines unglücklichen Sohns eines Magistrats aus Yol-Ghurmak. Er wurde von einigen Söldnern drei Monate nach dem Biss aufgespürt, von einer Rote Ghule isoliert (mithilfe eines Spielzeugs des Jungen) und letztlich in der Heptagon-Akademie zurückverwandelt.

Propaganda?

Vom Lebenszyklus

Es gilt als gesichert, dass Ghule nicht allein durch das transformierende Ghulengift entstehen. Eine andere Form der Fortpflanzung findet allerdings sehr selten statt, gut verborgen vor Forscherblicken und anscheinend nur bei reichhaltigem Nahrungsangebot. Gargi Sohn des Gax spricht von einer daimonischen Körperteilung, in der sich ein satter Ghul in zwei hungrige aufspaltet. *Kreaturen am Rande der Welt*, wie gewohnt mit Vorsicht zu genießen, erzählt ausführlich von einer Ghulpaarung und der Ablage von grauen, steinähnlichen Ghuleiern in den Körpern von Toten. Geschlüpfte Jungghule verzehrten zunächst die Wirtsleiche und hüpfen dann zu neuen Nahrungsquellen. Nach nur wenigen Wochen seien sie ausgewachsen.

Uns war es nicht vergönnt, die Paarung von Ghulen zu werkstelligen oder männliche Ghule zu einer Kopulation mit anderen Wesen zu bewegen. Der Akt zwischen männlichem Mensch und einem weiblichen Ghul brachte in einem von mehreren Dutzend Fällen eine Gestation, allerdings verendete das Produkt noch im Mutterleib.

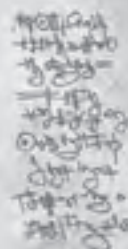
Ghule zeigen keine Alterungserscheinungen (auch nicht durch den LAST DES ALTERS) und scheinen ewig zu existieren, sofern man ihn ihnen nicht durch Gewalteinwirkung ein Ende bereitet. Es steht zu vermuten, dass die meisten irgendwann durch Sonnenlicht vernichtet werden.

Von der ghulischen Rote

Leichenfresser sind oft einzeln unterwegs. Wo Aas häufig ist, bilden sich Rotten von um die zehn Exemplaren, selten auch ganze Horden von bis zu einhundert Ghulen, so etwa in einer horasischen Nekropole beobachtet. Innerhalb eines solchen Kreaturenverbandes spezialisieren sich einzelne



Spinnerei!



Bienenstaat?

Ghule nicht nur auf bestimmte Tätigkeiten, sondern formen ihre geistigen und körperlichen Fähigkeiten ihrer Stellung entsprechend aus, so dass vereinzelte Exemplare deutliche Differenzen zum gewöhnlichen Leichenfresser aufweisen können. Wie sich diese Mutanda genau vollzieht, ist unerforscht.

Dürre und flinke Ghule werden bisweilen als **Späher** bezeichnet. Sie verfügen über einen ausgezeichneten Geruchssinn und ein gutes Gehör. Sie können sich schnell in Spalten verstecken. Im Kampf sind sie vergleichsweise schwach, lehrten aber schon so manchen Drachengardisten durch wilde Sprungattacken das Fürchten.

In Abgrenzung zu anderen Ghulformen bezeichnet man den am häufigsten erscheinenden Ghul als **Fresser**: ein unspezialisierter Wühler, Leichensucher, Arbeiter und Kämpfer für die Rote. Schon einzeln ein gefährlicher Gegner kann eine Gruppe von einem Dutzend Ghulen auch eine ganze Kompanie Untote gefährden.

Ghule, die Leichen und Leichenteile auflesen und in Verstecken aufbewahren oder aber einem anderen Ghul zu dessen Verzehr bringen sind **Sammler**. Sie haben durchschnittlich mehr Verstand und Kraft als ein Fresser, zudem eine härtere Haut. Sie sind aber langsamer. Eine größere Form des Sammlers scheint der oft über zwei Schritt große und aufgedunsene **Würger** zu sein: Er verschlingt Aas, vermag es in seinem Innern zu horten und kann es bei Bedarf wieder hervorholen.

Wühler graben mit großer Geschwindigkeit ghulische Gänge durch den Boden. Ihnen fehlt das Ghulengift und sie sind blind, dafür sind ihre Klauen gefährlich hart.

Nur sehr selten tritt ein **Morokun** auf. Er dürfte hinter allen Gerüchten von "Ghulenpriestern" oder "Ghuldruiden" stehen. Morokune sind klein und intelligent. Ihr Gesicht gemahnt an eine Schreckensmaske, in welcher die Augen aufleuchten, wenn sie Zauber wirken. Sie beherrschen eine Schlaf- und Furchtzauberei und können eine Dunkelheit beschwören, die Ghule vor Sonnenlicht behütet.

Die Ghulenrote wird von einem fetten **Ghulkönig** geleitet, der oft die Größe eines Ogers hat und kaum noch beweglich ist. Zur Tharsoniuszeit wurde in den Gareth Höhlen ein Ghulkönig gefunden, der drei Quader wog und die Abwasserkanäle verstopfte. Ghulkönige lassen sich von ihren Untergebenen bewachen und mit Nahrung versorgen. Sie verfügen über eine Form von Zauberei, die es ihnen erlaubt, mit den Untertanen jederzeit geistigen Kontakt aufzunehmen.

Spekulation!



Von Ghulenplagen

Für gewöhnlich halten das knappe Angebot an Leichen sowie die Bewachung von Totenängern die Zahl von Ghulen gering. Bleiben nach einer Seuche oder einer Schlacht viele Leichen liegen, breiten sich Ghule aus. Eine große Zahl Ghule bewohnt dauerhaft die Sümpfe an den thorwalschen Gestaden, womöglich begünstigt durch die Bestattung im Moor und die Abwesenheit von Boron-Geweihten. Aus der Historie kennen wir diverse örtliche Ghulenplagen, die nach Krieg und Katastrophe auftraten und nach einigen Monaten oder Jahren (Hand in Hand mit einer grassierenden Gilbe) wiederum abebbten, da die Ghule ihre Lebensgrundlage verzehrt hatten. In den Dunklen Zeiten soll es – während Sonnenverfinsterungen, die Wochen anhielten – Ghulenhäere gegeben haben, die ganze Provinzen verschlangen. Die Al'Hani, die zu bosparanischer Zeit im Tobrischen siedelten, bestatteten ihre Toten in Nuraghen, hohen Steintürmen, in welche die grabenden Ghule nicht eindringen konnten. Ob dies immer geholfen hat, ist fraglich, bedenkt man eine andere Quelle: Laut einem Bericht aus der Zeit des Yarum-Horas untergrub eine Horde Ghule so lange die Mauern einer nekropolischen Festung im Aranischen, bis sie einstürzten.

Von Ghulenplagen sind vor allem nekromantische Reiche wie die Warunkei betroffen: Die stete Präsenz von wandelnden Toten erhöht das Nahrungsangebot für Ghule, gleichzeitig profitieren die Leichenfresser von den Maßnahmen, die das Nekromantenreich zum Schutz der Untoten vor der Sonne trifft: Seien es für Untotenpatrouillen angelegte, lichtgeschützte Unterstände und Erdbetten, sei es die vom Nekromantenrat beschworene Wolkendecke über den Landen. Zur Eindämmung der Ghulenplage empfehle ich dem Nekromantenrat:

- Die Ausgabe von Antidot gegen Ghulgift in jedem Dorf und die Aufklärung von Dorfschulzen über die Anzeichen für eine Ghulverwandlung.
- Die verstärkte Bewachung von Untotenkontingenten, insbesondere außerhalb von Städten und Festungen.
- Die Erhöhung des Kopfgeldes für streunende Ghule auf 3 Dukaten pro Kopf.
- Die Aussetzung von Grubenwürmern als natürliche Ghulräuber. Grubenwürmer verspeisen mit Vorliebe Ghule und locken diese mit ihrem Geruch nach Aas an.

Alles verkopft.

Einfache Wildtierfallen + von Sonne überrascht?

● Und nicht zuletzt die Unterstützung alchimistischer Experimente des Collega Mengreyth, welche auf die Kreation einer ghublabwehrenden Paste abzielen, mit der man Untote einzureiben vermag, respektive die Zugänge von Beinhäusern bestreichen kann.

—Vortragspapier des Murak di Zeforika, Mitglied des Nekromantenrats zu Warunk, Spektabilität des Beschwörerkreises des Karasuk, 1030 BF, mit Marginalien eines Unbekannten

Knöchengolems

Knochen bilden die Gerüste aller Kreaturen. Die äußere Gestalt fügt sich nach diesen Gerüsten. Das Wesen der Kreaturen wiederum folgt ihrer Gestalt. Wer diese einfache Wahrheit in ihrer ganzen Bedeutsamkeit verstanden hat, der kann Kreaturen nach eigenem Willen frei formen, indem er ihre Knochen neu ordnet. Ganz wie in den Städten inmitten der hölzernen Gerüste nach dem Willen der Baumeister mal eine Brücke und mal ein Tempel emporwächst, so wächst auch die Kreatur ganz nach Anlage ihrer Knochen. Die Natur selbst legt dabei Verbindungen nahe. Alle Gelenke können, wenn sie von magischer Kraft zusammengehalten werden, beinahe beliebig kombiniert werden. Dies ermöglicht zum einen ein verändertes Arrangement im Knochengestell eines Wesens, etwa das Versetzen des linken Oberarmknochens zwischen den Ober- und Unterarm der rechten Seite: Das Ergebnis wäre ein Geschöpf mit einem mächtigeren, dreigliedrigen Arm. Weiterhin ist es möglich, auch fremdartige Körperteile an den Nahtstellen der Gelenke miteinander zu verbinden. Besonders leicht ist dies, wenn die Gerippe derselben Art sind. Man denke vielleicht an einen wiedererweckten Goblin, dessen Beine man entfernt und der stattdessen mit zwei zusätzlichen, also insgesamt mit vier Armen ausgestattet wird. Schwerer ist es, Glieder und Körperteile verschiedener Rassen und Arten zusammenzufügen. Auf diese Weise lassen sich jedoch die abenteuerlichsten Züchtungen mit dem höchsten Nutzen hervorbringen. Es gibt Legenden, nach denen die alten Meister sogar in der Lage waren, die

Knochenteile an allen erdenklichen Stellen zu verbinden und die Beschränkungen der Gelenke zu ignorieren, wodurch sie ungleich mächtigere Kreaturen erschaffen konnten.

—aus: Anatomia Mortis, Kap.II



Homunculus

Es war einmal ein Wettstreit zwischen drei Magiern um die Frage, wer von ihnen der Mächtigste sei. Zu lange schon standen sie sich in Misstrauen gegenüber und die Bauern fürchteten den Ausbruch eines langen Krieges. Doch die Magier beschworen öffentlich den Frieden und beschlossen, dass sie denjenigen unter sich ihren Sultan nennen und vor ihm ihre Häupter neigen wollten, dem es gelänge, sich den vortrefflichsten Diener zu erschaffen. Als sie sich nach sieben Wochen wieder trafen, rief Chamallah, Mogul des Feuers, einen wahrhaftigen Dschinn herbei, dessen gleißender Schein hell loderte. "Sahib, das soll dein bester Diener sein?", riefen die beiden anderen. "Er kann dir nicht einmal ein magisches Buch in deine Sternenvarte bringen, denn er würde es verbrennen." Daraufhin rief Mukkadin, Mogul der Leiber, eine wahrhaftige Chimäre herbei, deren kräftige Muskeln sich unter ihrer schuppigen Haut spannten. "Sahib, das soll dein bester Diener sein?", riefen die beiden anderen. "In wenigen Jahren ist er alt und gestorben und du musst deine magischen Bücher wieder selbst in deine Sternenvarte tragen." Daraufhin rief Dunchaban, Mogul des Todes, einen wahrhaftigen Knochendiener herbei, dessen zahlreiche Arme und Köpfe vom Mondschein hell beschienen wurden. "Sahib, das soll dein bester Diener sein?", wollten die beiden anderen rufen, obwohl sie nicht wussten, was sie gegen ihn vorbringen konnten. Doch da hatte Dunchaban bereits sein Versprechen zur Einhaltung des Friedens in den Wind geschlagen und seine Skelettkrieger und knöchernen Monster überwand an allen Orten die Grenzen, überrollten unaufhaltsam die Länder seiner Feinde, und da sie in der Nacht nicht schlafen mussten, hielten sie sieben Monde blutige Ernte.

—*tulamisches Märchen aus dem Zyklus Wie der arme Dunchaban das Glück erzwang*

*Laufe, eile kleiner Knecht,
/ dass bald emsig, fleißig,
recht, / deiner Knochen
starke Kraft / Arbeit uns
vom Leibe schafft. / Trage
Kohlen, fege tüchtig, /
prüfe ob die Speisen richtig
/ ordentlich gelagert sind. /
Hole Wasser wie der Wind. / ...
—Abzählvers der
Hirtenkinder, Balash*

Ein Knochendiener, auch Homunkulus genannt, kann einem Nekromanten helfen, die bedrückende Einsamkeit seiner Kunst besser zu ertragen. Es ist eine uralte Tradition, sich einen treuen Helfer zur Seite zu stellen, der den Nekromanten bei den oft unappetitlichen oder gefährlichen Arbeiten unterstützt, mangelnde körperliche Fähigkeiten seines Herren ersetzt und darüber hinaus die Mühseligkeiten des täglichen Lebens etwas lindert. Oft handelt es sich bei den Homunkuli um besondere Geschöpfe: mal um aufwändig konstruierte Diener mit zusätzlichen Armen, mal um die Überreste des letzten Jugendfreundes, nicht selten denen eines Feindes oder eines Konkurrenten. Allen Homunkuli ist eine unverbrüchliche Treue zu ihrem Meister zu eigen. Dies geht so weit, dass manche Nekromanten ihren Leibdienern genaue Aufträge geben, die diese in Notfällen oder in ihrer Abwesenheit ausführen sollen. Erschreckend: Diese Befehle können auch weit über den Tod des Nekromanten selbst hinaus reichen. Nicht selten ist die Beziehung zum Homunkulus von irrationalen Momenten geprägt, die in den Bereich der Halluzinationen und des Wahnsinns einzuordnen ist.

—*aus einer Vorlesung an der Akademie
Schild und Schwert, Gareth, 1030 BF*

Das Universalkonstrukt

Hochverehrter Meister Pholnor,
anbei möchte ich Ihnen Ihr angepriesenes Universal-
Konstrukt rückübersenden, da es meinen Ansprüchen leider nicht im nötigen Maß entspricht. Ihr werdet Euch daran erinnern, dass ich eine 'Unbesiegbare Allzweckwaffe' bestellt und einen respektablen Vorschuss entrichtet habe. Folgende Defizite und Defekte sind mir aufgefallen:

Die Struktur der tragenden Elemente des Konstrukts hat gefährliche Schwächen, da das Gerippe des Elefanten, an dem die zahlreichen zusätzlichen Applicationen angebracht wurden, brüchig und morsch ist.

Mehrere Rippen wurden bei einem Ansturm von Infanteristen bereits herausgebrochen, dies lässt mich befürchten, dass ein Kollaps unmittelbar bevorsteht.

Die übergroßen Hummerscheren, die in Kopfhöhe kreisförmig vom Objekt abgehen, sind durchaus beeindruckend und wirksam. Allerdings neigen sie dazu, sich bei starker Beanspruchung zu verkanten, auch besteht aufgrund der von Ihnen gewählten Anlage der Gelenke im linken rückwärtigen Bereich ein toter Winkel.



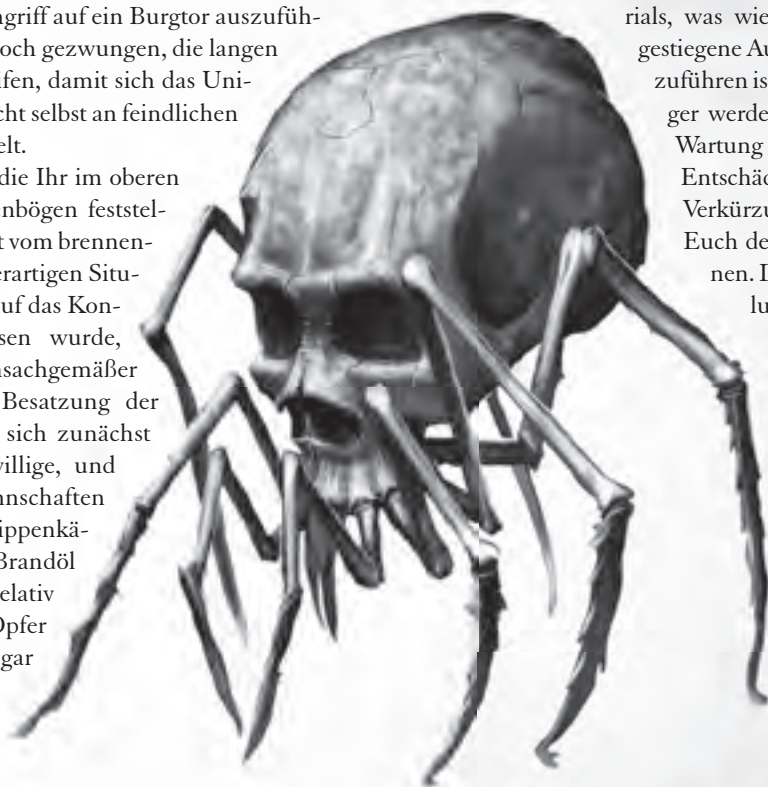
Zunächst war ich von dem Gewusel und dem Geklapper der zahlreichen Grolmenbeine, die Ihr mir gegen Aufpreis als besonders geländegängig empfohlen habt, beeindruckt. Schließlich musste ich jedoch feststellen, dass manche der kürzeren Beine den Erdboden nicht erreichen können, sondern sozusagen in der Luft hängen bleiben, weiterhin fehlt mir dringend ein Satz Ersatzbeine.

Die langen Affenarme haben zunächst gute Zwecke dabei geleistet hervorzuschnellen, verschiedene Gegner zu ergreifen und sie kräftig gegen die Stachelplatten zu drücken, bis sie von den Knochenscheren zerschnitten werden. Sie scheinen sich jedoch mit dem Stachelschwanz des Riesenskorpions partout nicht synchronisieren zu wollen, der regelmäßig einen Teil der Besatzung traktiert.

Wir sind leider auch nicht dahinter gekommen, wie wir den Füllstand der großen Giftdrüse überprüfen können, ist das überhaupt möglich?

Der Donnerechsen-Schädel ist vom Material her wohl in der Lage, einen Angriff auf ein Burgtor auszuführen. Wir waren jedoch gezwungen, die langen Hörner abzuschleifen, damit sich das Universalkonstrukt nicht selbst an feindlichen Festungen festnagelt.

Die Schwärzung, die Ihr im oberen Bereich der Rippenbögen feststellen werdet, stammt vom brennenden Pech, das in derartigen Situationen reichlich auf das Konstrukt herabgelassen wurde, und nicht von unsachgemäßer Benutzung. Zur Besatzung der Apparatur fanden sich zunächst nur wenige Freiwillige, und als mehrere Mannschaften im Inneren des Rippenkäfigs feindlichem Brandöl und Beschuss relativ wehrlos zum Opfer fielen, schließlich gar keine mehr. Wir haben das Kons-



trukt also mit Skelettkriegern aufgefüllt, die schließlich eine probate Ergänzung darstellten und die Fähigkeiten der Apparatur noch vervielfachten. Sie sollten erwägen, diese zur Standardausstattung hinzuzufügen.

Mit dem Wunsch auf weiterhin vertrauensvolle Geschäftsbeziehungen verbleibt,
Graf S.

Geschätzter Geschäftspartner,
herzlichen Dank für Eure Zeilen. Wir bitten, alle entstandenen Unannehmlichkeiten zu entschuldigen. In der Tat sind bei den Universal-Constructen des letzten Herbstes einige Probleme festgestellt worden. Dies liegt in erster Linie an der mittlerweile angespannten Lage bei der Beschaffung des zugrunde liegenden Materials, was wiederum auf unsere gestiegene Auftragslage zurückzuführen ist. Meine Handlanger werden umgehend eine Wartung vornehmen. Als Entschädigung und zur Verkürzung der Wartezeit übersenden wir Euch derweil eine Kiste mit Schädelspinnen. Diese erstaunlichen Neu-Entwicklungen vermögen sich ungehört an Eure Feinde heranzuschleichen, dabei jede Mauer überwinden und ihnen mit ihren Bissen den Schlaf zu rauben. Darüber hinaus sind sie präsentable Dekorationsstücke.

Mit ergebenen Grüßen,
Meister Pholnor

—Korrespondenz aus
der Zeit der Magierkriege,
Archivmaterial, Punin



Lebende Leichname

Manche behaupten, der Anblick lebender Leichname sei von allen untoten Kreaturen am wenigsten schrecklich und entsetzlich, weil sie kaum verweset seien und daher beinahe aussähen wie gewöhnliche Menschen. Ich jedoch kann dies nicht bestätigen. Im Gegenteil, von allen Untoten ängstigen sie mich am meisten. Denn man kann einen Zombie oder ein Skelett sozusagen als ein anonymes Monstrum betrachten, bereits von seinem äußeren Erscheinungsbild her jeder Individualität und Persönlichkeit entkleidet. Sie sind bössartige Geg-

ner und Widersacher, die einem nach dem Leben trachten und die es ohne Zögern zu vernichten gilt. Die lebenden Leichname aber wirken auf den ersten Blick wie einer von uns, man sieht ihnen deutlich an, dass sie noch vor kurzem ein Individuum mit Sinn und Verstand und mit einem eigenen Willen waren. Aus genau diesem furchterlichen Kontrast beziehen sie ihren niederhöllischen Schrecken: dass sie so aussehen wie wir und doch nichts Menschliches mehr an sich haben. Es ist furchterlich, in die erloschenen Gesichter jener Kreaturen zu

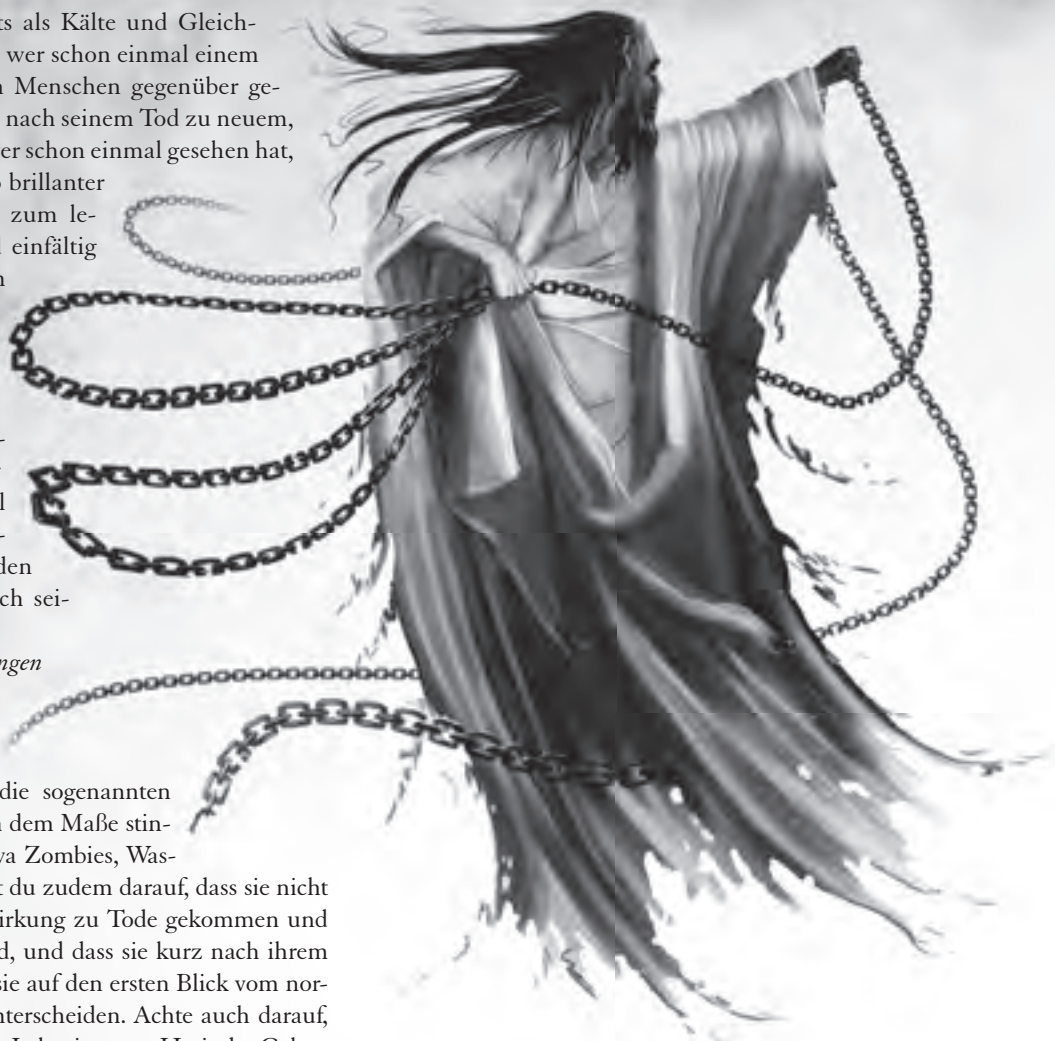


schauen, Gesichter, die nichts als Kälte und Gleichgültigkeit widerspiegeln. Und wer schon einmal einem bekannten oder gar geliebten Menschen gegenüber gestanden hat, wenn dieser kurz nach seinem Tod zu neuem, unheiligem Leben erwacht; wer schon einmal gesehen hat, wie ein zu Lebzeiten noch so brillanter Geist nach seiner Erhebung zum lebenden Leichnam tumb und einfältig umher wankt; oder wer schon einmal gesehen hat, wie das blonde, hübsche Mädchen mit dem kunstvoll geflochtenen Haar als wandelnde Leiche ohne jede Gefühlsregung seinem kleinen Bruder mit einem Stein den Schädel einschlägt – der wird nie wieder behaupten, dass die lebenden Leichname weniger entsetzlich seien als andere Untote.

—aus den privaten Aufzeichnungen
des Untotenjägers Dors Bracker,
1011 BF

Günstig ist zweifellos, dass die sogenannten Lebenden Leichname nicht in dem Maße stinken wie viele andere Tote, etwa Zombies, Wasser- oder Moorleichen. Achtest du zudem darauf, dass sie nicht durch äußerliche Gewalteinwirkung zu Tode gekommen und also körperlich unversehrt sind, und dass sie kurz nach ihrem Tod erhoben werden, so sind sie auf den ersten Blick vom normalen Menschen kaum zu unterscheiden. Achte auch darauf, dass du Leichen erhebst, die zu Lebzeiten von Hesindes Gaben gesegnet waren. Auf diese Weise erhältst du Diener, die geistig zumindest ein wenig beweglicher sind als andere Untote. Wenn du nun noch Nephazzim in diese Toten einfahren lässt, so vermagst du Einsatztruppen zu bilden, die durchaus für anspruchsvollere Aufgaben verwendet werden können. Wir zum Beispiel haben damals in der Warunkei einige gefangene Magier und Geweihte mit einem Gift getötet, damit sie körperlich unbeschädigt blieben. Gleich danach haben wir sie erhoben und ihnen befohlen, jenen unwegsamen Gebirgskamm im Norden abzusuchen, wo wir die beiden verbliebenen Widerständler vermuteten. Die Aktion war ein voller Erfolg, die beiden Opfer waren wirklich dort, und sie glaubten zunächst, ihren Freunden sei es gelungen, unseren Fängen zu entkommen. Erst als die Untoten fast schon vor ihnen standen, erkannten sie ihren verhängnisvollen Irrtum – sie wurden ohne Umschweife von ihren ehemaligen Kameraden niedergemacht.

Auch der umgekehrte Fall kann sich als nützlich erweisen: Untote, die von einem brutalen Gefecht grausam zugerichtet wurden. Sie sind ein wahrhaft vorzügliches Instrument des Grauens. Manche meiner Söldlinge machten sich einen Spaß daraus, die Leiber gefallener Gegner bis zur Unkenntlichkeit zu verstümmeln, bis sie aussahen wie Zombies. Auch



Opfer, denen vor oder nach ihrem Tod die Haut abgezogen wurde, sind wahrhaft entsetzlich anzuschauen, und viele der meist zartbesaiteten Kämpfer der Bürgerwehren und Milizen weigern sich rundheraus, gegen solche Gegner zu kämpfen. Nachdem wir dies bemerkt hatten, stellten wir eine – wie wir sie nannten – ‘Kompanie der Gehäuteten’ zusammen. Diese Einheit musste während der ganzen Zeit ihres Bestehens kaum ein nennenswertes Gefecht austragen. Fast alle gegnerischen Einheiten, denen sie begegnete, ergriffen in heller Panik die Flucht.

—aus dem Lehrbuch des Nekromanten
Murak di Zeforika, neuzeitlich

Die Behauptung, dass lebende Leichname aussähen wie gewöhnliche Menschen, bestätigt sich nur auf den ersten Blick. Unterzieht man sie nämlich einer eingehenderen Untersuchung, so stellt man bald gravierende Unterschiede fest. Da wäre zunächst die Haut. Nicht nur, dass sie stets ausgebleicht und krank und vergilbt wirkt – nicht umsonst reden wir ja von der ‘Leichenblässe’ –, nein, sie wird wie auch das Fleisch zäher und dichter, so dass es einige Mühe bereitet, mit einem Skalpell in den Körper eines lebenden Leichnams einzudringen. Auffällig ist auch, dass der untote Körper stets dünner

und ausgemergelter wirkt, als noch zu Lebzeiten. Vermutlich hängt dies damit zusammen, dass er, aus welchen Gründen auch immer, praktisch ohne Flüssigkeit ist. Das Blut ist geronnen und verklumpt, und die inneren Organe sind deutlich kleiner und verschrumpelt. Die Haare der Untoten sind selbst bei Kindern und jungen Erwachsenen spröde und brüchig wie bei einem Greis. Gleiches gilt für die Finger- und Fußnägel, wobei diese gleichzeitig mit der Erhebung noch einmal merklich zu wachsen scheinen – ich habe nicht einen einzigen lebenden Leichnam mit kurzen Fingernägeln gesehen. Sie sind stets lang und spitz wie bei die Krallen eines Raubtiers. Freilich sind sie bei weitem nicht so stark und robust, so dass sie keine wirklich gefährlichen Verletzungen zuzufügen vermögen. Schmerzhafte Schrammen können sie jedoch allemal schlagen.

Die Knochen der lebenden Leichname wirken morsch und porös, doch sind sie deutlich widerstandsfähiger, als man meinen könnte. So bereitete es mir einige Mühe, den Oberschenkelknochen eines Jünglings mit der Knochensäge zu durchtrennen – eine Erfahrung, die sich bei allen weiteren Probanden wiederholte.

Müßig zu erwähnen, dass die lebenden Leichname keinerlei Schmerz empfinden. Jede meiner Untersuchungen und alle Behandlungen ertrugen sie ungerührt und ohne einen Laut von sich zu geben. Gleichwohl konnte ich mich des Eindrucks nicht erwehren, dass sie mein Wirken einzuordnen verstanden, denn manches Mal meinte ich zu gewahren, dass sie mich, wenn ich ihnen ihre Körper verstümmelte, aus ihren dunklen Augen mit einer besonderen Missbilligung und Bösartigkeit ansahen.

Was die geistigen Fähigkeiten lebender Leichname anbelangt, so sind diese nicht so begrenzt, wie man gemeinhin anzunehmen geneigt ist. Im Rahmen meiner vielfältigen Untersuchungen bin ich zu dem Schluss gekommen, dass es diesen Untoten durchaus möglich ist, hinzulernen. Ich habe zum Beispiel einen lebenden Leichnam gesehen, der sich tot stellte – was ihm angesichts seines Erscheinungsbildes reichlich leicht fiel –, um dann, wenn seine Opfer nahe genug herangekommen waren, unvermittelt zuzuschlagen. Das Bemerkenswerteste daran war jedoch, dass auch andere Leichname dieses Verhalten kopierten, nachdem sie es beobachtet hatten.

Auch scheint es, dass die lebenden Leichname durchaus nicht automatisch alles Lebende attackieren, was ihnen begegnet. So habe ich etwa beobachtet, wie ein Trupp von gut zwei

Dutzend gut erhaltenen Leichen eine alte Bäuerin, die mit einem gebrochenen Bein am Wegesrand lag und, um den Untoten zu entkommen, auf ein kleines Waldstück zu kroch, völlig ignorierte und unbeirrt seines Weges zog.

Das wohl größte Erstaunen rief jedoch der Kampf zwischen einem Golgariten und einem Halbbanner lebender Leichname hervor, den ich in der Rabenmark beobachten konnte. Schnell wurde klar, dass der Diener des Rabengottes der erdrückenden Überzahl an Gegnern nicht gewachsen war. Dennoch dauerte der Kampf erstaunlich lange. Warum dies so war, konnte ich mir zunächst nicht erklären. Dann jedoch bemerkte ich, dass die Untoten den Kampf mit voller Absicht in die Länge zogen, um ihren Gegner zu quälen und ihm eine immer größere Pein zu bereiten. Sie trafen den Ritter an Armen und Beinen, an Händen und Füßen, bis dieser mit zerschmetterten Gliedern am Boden lag und nicht einmal mehr im Stande war, eine Waffe zu halten. Erst dann töteten sie ihren Gegner, indem sie wie toll auf den wehrlosen Körper einschlugen, bis dieser nur noch ein blutiger Haufen Fleisch war. Dass sie durch diese Strategie größere Verluste erlitten, als wenn sie den Golgariten gleich mit aller Macht und von allen Seiten bedrängt hätten, schien ihnen nichts auszumachen. Im Gegenteil, die Aussicht, ihren Todfeind grausam zu quälen, schien ihnen jeden Preis wert zu sein.

—aus: *Anatomia Mortis, Kapitel II*

Es war bereits dunkel, als wir den Gasthof erreichten. Er lag etwas versteckt, abseits der Straße nahe einem kleinen Waldstück, doch wir hatten von einem Bauern eine recht genaue Reisebeschreibung erhalten, so dass wir das Gebäude ohne große Schwierigkeiten fanden. Aus einiger Entfernung konnten wir sehen, dass in dem Haus Licht brannte. Doch bereits hier hätte uns stutzig machen sollen, dass keinerlei Lärm zu hören war, kein Lachen und Grölen, keine Trinksprüche und kein Gesang, wie sie für ein Gasthaus dieser Art so typisch sind. Umso erstaunter waren wir, als wir schließlich die Tür der Herberge aufstießen und in einen gut gefüllten



Schanksaal blickten. Sicherlich zwei Dutzend Frauen und Männer saßen hier an langen, grob gezimmerten Holztischen schweigend beisammen. Niemand drehte sich zu uns um, als wir den Raum betraten, und niemand sprach uns an. Ja es schien fast, als habe niemand in der Gaststätte auch nur unsere Ankunft bemerkt. Nachdem wir einige überraschte Blicke ausgetauscht hatten, begaben wir uns zur Theke, wo uns der schnauzbärtige Wirt, ein verdrecktes Spültuch über der rechten Schulter, die obligate fettige Schürze um die Hüften geschwungen, erwartete und uns mit leeren Augen anblickte. Da er auf unsere Bestellung nicht im Mindesten reagierte, wiederholte ich sie noch einmal freundlich und deutlich vernehmbar, doch immer noch machte der Wirt keine Anstalten, das Bestellte herbeizubringen. Das war zu viel für Bedion, den rauen und leicht reizbaren Söldling in unserer Truppe. Wütend beugte er sich über die Theke und fuhr den Wirt an: "He, du rüdiges Faultier, wir reden mit dir. Sieben Bier und noch einmal so viele Schnäpse, aber zack zack, sonst stecke ich dich kopfüber in dieses Bierfass hier." Nun endlich setzte sich der Wirt in Bewegung. Langsam und gemächlich umrundete er die Theke, ging zielstrebig auf Bedion zu – und hieb diesem unvermittelt mit einem hölzernen Zapfhahn auf den Kopf. Bedion war, wie wir anderen auch, von der plötzlichen Attacke derart überrascht, dass er nicht auswich, so dass der Schlag ihn mit voller Wucht traf und eine hässliche, stark blutende Platzwunde hinterließ. Nun brach ein heilloses Chaos aus, denn als habe die Attacke des Wirtes einen unsichtbaren Bann von ihnen genommen, setzten sich auch die anderen Gäste in Bewegung, erhoben sich, und wankten zielstrebig auf uns zu. Da erst begriffen wir, in welcher tödlichen Gefahr wir hier geraten waren. Das waren keine Menschen, das waren lebende Leichname – ein Gasthof voller Untoter! Wir zogen unsere Waffen, bildeten rasch eine Verteidigungslinie und erwarteten den Angriff der lebenden Toten. Auch von draußen hörten wir nun das behäbige Stapfen zahlreicher Schritte – ein schneller Fluchtweg war uns also versperrt. Uns blieb keine andere Wahl, als zu kämpfen.

Das Gemetzel schien eine Ewigkeit zu dauern, und obwohl wir allesamt erfahrene Kämpfer waren und manche von uns auch über magische Fähigkeiten verfügten, war es lange Zeit ungewiss, ob wir obsiegen würden. Zu groß war die Überzahl unserer Gegner, und wann immer wir einen von ihnen niederstreckten, schien es, als würden zwei neue an dessen Stelle

treten. Bedion und Codora fielen den kalten Alriks zum Opfer, ich selbst und zwei weitere Gefährten wurden verwundet, aber am Ende machten wir sie bis auf den letzten Mann nieder. Zurück blieb ein Schanksaal voller zerteilter Leiber.



Nie werde ich die Gesichter der Untoten vergessen: Steif, blass, ohne jede Mimik, die Augen dunkel und glasig. Völlig teilnahmslos und wie selbstverständlich drangen sie auf uns ein, ganz so, als sei es das einzige, wozu sie in der Lage seien. Ob einer der ihnen gefällt wurde, oder ob sie einen von uns trafen, schien ihnen völlig einerlei zu sein. Diese Kreaturen existierten nur, um zu vernichten oder um vernichtet zu werden.

Nachdem wir den Schnaps, den geräucherten Schinken und die wenigen Habseligkeiten der Toten an uns gebracht hatten, zündeten wir das Gasthaus an. Auch unsere beiden toten Gefährten überließen wir dem Flammenmeer, aus Angst, dass auch sie sich von neuem erheben könnten. Zurück blieb nur eine verkohlte Ruine.

Die Zwölfe mögen uns für unsere Sorglosigkeit bestrafen, aber ein ganzer Schanksaal voller lebender Leichen – wir hatten einfach nicht für möglich gehalten, dass es so etwas geben könnte. Selbst hier, im Grenzbereich der Warunkei.

—aus den Aufzeichnungen des Kopfgeldjägers Bahlek Fleetkant, 1029 BF

"Möchtest du sie noch ein letztes Mal umarmen?", fragte mich der fremde Zauberer. Ich blickte ihn völlig entgeistert an: "Aber, wie soll das möglich sein, Meister? Sie ist doch tot, das sehe ich mit meinen eigenen Augen."

– "Sorge dich nicht, junger Freund", entgegnete der Alte, "es steht in meiner Macht,

sie noch einmal zurückzurufen, bevor sie ihren Weg über das Nirgendmeer antritt."

"Ihr müsst wahrlich ein mächtiger Zauberer sein", sagte ich, tief beglückt über die Aussicht, meine Geliebte noch ein letztes Mal in den Armen halten zu können. Der Zauberer nickte: "Das bin ich wohl. Doch nun verlasse diese Kammer für einen Moment. Ich muss ein Ritual wirken, bei dem ich nicht gestört werden darf." Sogleich befolgte ich die Anweisung des Magiers und verließ den Raum. Minuten, die mir wie Stunden vorkamen, vergingen. Als ich wieder hereingebeten wurde, erschrak ich zunächst. Die Kammer war eiskalt, und es erschien mir fast, als habe sich Reif auf dem Boden und an den Wänden gebildet. Ich konnte mich des Eindrucks nicht erwehren, dass in diesen Raum kein neues Leben Einzug gehalten hatte, sondern dass vielmehr weiteres Leben aus ihm entwichen war. Dann aber sah ich, dass meine Geliebte aufrecht auf dem Bett

saß. Ich traute meinen Augen nicht. Der alte Magus hatte es tatsächlich geschafft, sie noch einmal ins Leben zurückzurufen. Tränenüberströmt lief ich auf sie zu und fiel ihr um den Hals. "Basha, meine geliebte Basha", rief ich tiefbewegt, "endlich habe ich dich wieder." Doch dann stutzte ich. Meine Geliebte schien nicht im Mindesten auf mich zu reagieren. Völlig teilnahmslos hatte sie meine Liebkosungen und Küsse über sich ergehen lassen. Ich nahm ihre Hände in die meinen, doch sie waren steif, hart und eiskalt. Ich sah in ihre Augen, doch sie waren leer, dunkle Abgründe, die sich im Nichts verloren. Am Schlimmsten jedoch war der Geruch, der von ihr ausging. Bashas frischen und natürlichen Duft hatte ich immer in besonderem Maße geschätzt, doch davon war nichts geblieben. Stattdessen ging ein sonderbarer Gestank von ihr aus, der mich bald an verfaultes Holz, bald an verdorbenes Fleisch erinnerte. Nein, das war nicht meine Basha, das war nur ein widernatürliches Zerrbild meiner Geliebten. Langsam kam Panik in mir auf. Ich begann zu begreifen, dass ich einen fatalen Fehler begangen hatte. Einen Fehler, den ich wohl niemals wieder gutmachen könnte. Was für ein Tor war ich nur gewesen? Wie sollte es wohl möglich sein, eine Tote wieder ins Leben zurückzurufen, wenn nicht auf frevelhafte, götterlästerliche Weise? Hass erfüllt wandte ich mich zu dem Magier um: "Du Monster, du kranke Kreatur, was hast du mit meiner geliebten Basha gemacht? Sag es mir, oder ich erschlage dich auf der Stelle." Der Alte blickte mich kühl und feindselig an: "So also dankst du mir das Geschenk, das ich dir gemacht habe? Das ist dein Lohn

für meine Mühen? Blanker Hass? Warte nur, du undankbarer Tor, dich werde ich Mores lehren." Der Magier machte eine rätselhafte Geste, und im selben Moment spürte ich, wie sich Bashas Hände um meine Kehle legten, um mich zu erwürgen. Einen kurzen Moment war ich wie vom Donner gerührt, doch dann gelang es mir, mein Entsetzen abzuschütteln und in eine rasende Wut zu verwandeln, wusste ich doch, dass es nicht meine Geliebte Basha war, die mir hier nach dem Leben trachtete, sondern nur noch ihre sterbliche Hülle. Ich zog meinen Dolch und stach damit wie von Sinnen auf den untoten Leib meiner Geliebten ein, bis er sich nicht mehr regte. Als ich mich wieder dem Magier zuwenden wollte, war dieser verschwunden. Bis heute habe ich ihn nicht wiedergesehen. Doch ich schwöre: Sollte ich ihn eines Tages aufspüren, dann werde ich ihm bei lebendigem Leibe das Herz heraus schneiden. Diese Aussicht, eine Tages Rache üben zu können, ist das einzige, was mich heute noch antreibt und am Leben erhält, denn die Gewissheit, dass ich meine geliebte Basha ihres Seelenfriedens beraubt habe, zehrt mich innerlich auf und lässt mich keinen Schlaf mehr finden.

—aus dem Tagebuch des
Bibliothekars Lithris Bonsummer,
1030 BF



Mooreichen

Scheue nicht den Tod! Umarme ihn wie eine Geliebte, genieße ihn, nimm ihn voller Freude und Sehnsucht an und ziehe Nutzen aus ihm! Furcht kennen nur die Schwachen und Niederen. Du aber nicht, denn was solltest du schon fürchten, wenn selbst der Tod dir zu Füßen liegt? [...]

Wenn auch dein Geist gerettet ist vor dem eisigen Griff des Todesgötzen, so ist dein Leib dennoch dem Verfall preisgegeben. Fleisch verwest, Haut blättert, Knochen werden Staub. Wähle den Leib für dein wahres Leben deshalb IHR zum Gefallen und dir zum Nutzen! Die Schwachen wählen einen schnellen Tod und lassen Knechte die Balsamierung verrichten oder verzichten gar auf selbige, bald Leichnam und bald blanker Knochen werdend. Der aber, der IHR Geschenk des wahren Lebens will, muss mit seinem Leiden seinen Wert erst beweisen. So du Gefolgsleute hast, lasse dich auf ein Rad spannen und sie das lustvoll-blutige Werk verrichten, deine Haut von deinem lebend Leib zu ziehen und zu gerben in Moor und Salzen. Wenn du aber erwachet bist in deinem neuen, wahren Leben, trage die gegerbte Haut als dein robustes, ewig ledern' Antlitz.

So du aber wahrhaft IHR Geschenk in vollem Maße forderst und Leid dich nicht schreckt, schreite in die Sümpfe und ersäufe dich. Binde dich an einen Stein mit dickem Seil und beende deine jämmerliche Existenz, um in dunkler Moorestiefe erneut zu erwachen im wahren Leben. Lange wirst du liegen in deiner neuen Existenz, wirst deine Pläne schmieden können in stiller Einsamkeit und wirst spüren, wie Haut und Leib zu hartem Le-



der werden. Den ständig Schmerz wirst du lieben lernen, denn was sind wenige Jahre des Leides, wenn die Ewigkeit des wahren Lebens auf dich wartet?

Wenn aber das Seil vergammelt und gerissen, wirst du das gewählte Moor verlassen, gehärtet in Leib und Geist, denn was pergamenten war, ist nun ledern, was seiden war, nun Filz, was brüchig war, nun fest, was wässrig war, nun trocken und stark. Für immer wandelnd in deiner Sphäre wirst du sein, bar jeder Furcht, jeden Schmerz schon kennend, der dir zuteil werden könnte und wahrhaft IHRER würdig.

—aus: Das Schwarze Buch Thargun

Ihr glaubt also, die Gesetzlosen der Muhrsape wären schon furchterregend? Oh, es gibt dort Schlimmeres, bei Boron. Hörtet ihr vom Ort Eirbre, versunken im Moor mit Mann und Maus? Alle tot, keiner mehr am Leben! Dennoch ... Manch einer hat dort jemanden durch das schlammige Wasser waten sehen. Vom 'Ledermann' und seiner Tochter flüstern sie – nicht ohne ein Praios-Zeichen zu schlagen. Wollt ihr hören, was man sich erzählt? Ja? Also gut, aber scheltet nicht mich, wenn euch dann Boron keinen ruhigen Schlaf mehr schenken wird.

Ersoffen sollen die beiden sein, als der Ort weggespült wurde vom Frühjahrswasser. Vertraut hatten Vater und Tochter dem Travia-Geweihten, der ihnen ein besseres Leben in der Muhrsape versprach – und doch fanden sie nur eins: den Tod. Mag sein, dass der Vater mit seinen letzten Atemzügen den Pfaffen verfluchte und deshalb mitsamt seiner Brut für immer bestraft wurde. Mag sein, dass ihre Seelen Irrlichtern gleich keine Ruhe finden. Mag sein, dass ein dunkler Druide im Sumpf sie zu namenlosem Leben neu erwecket hat. Das alles mag wahr oder falsch sein. Wissen tu ich nur eines: Dass sie mausetot im Moor gelegen haben – und nun dennoch in ihm wandeln.

Der Vater soll das furchterlichste Antlitz haben, das man je schauen musste. Die Haut ist grau, fast schwarz, und von den sauren Sümpfen gegerbt wie Leder. Sein Gesicht jedoch ist gefroren zu einer Fratze, schief und voller Schmerz und Hass auf alles Lebende! Denn er beneidet die Lebenden! Wer würde das nicht, wenn er im Tod als Monstrum durch die Moore ziehen müsste?

Sein Griff soll sich anfühlen wie kaltes Leder. So wankt er



mit zerfetzten Kleidern durch den Sumpf. Sein Mund ist geöffnet und so furchterlich schief wie bei einer Vogelscheuche. Längst hat das Moor seine Stimme gefordert, ein trockenes Blubbern ist der einzige Laut, der seiner Kehle noch entrinnen kann.

Doch so furchterlich der Mann auch aussehen mag, heißt es, sein widerliches Äußeres wäre nichts gegen die Erscheinung seiner Tochter. Sie mochte vielleicht zehn Götterläufe schauen dürfen Zeit ihres Lebens, dann ersoff auch sie im Nass der Muhrsape, gnadenlos vom Flussvater in die Tiefe gerissen. Heißt es, dass er die Seelen der Ertrunkenen sammelt, so war in diesem Fall wohl die Dunkle Widersacherin Efferds schneller, denn die Seele des Mädchens ist durch und durch verdorben und schwarz wie ihr langes Haar, das ihr ewig nass auf die Schultern hängt. Gnädig verbirgt es ihr Gesicht. Die, die es dennoch schauen mussten, aber erzählen vom faltigen Antlitz eines alten Weibes und von gelben Augen, deren Hass noch größer sei als der des Vaters. Unschuldige im schmutzig-weißen Kleidchen steht sie da, alleine im Moor. Ein Püppchen hält sie in der dürrten Hand – das letzte, was ihr aus dem Leben noch blieb. Und so erregt sie das Mitleid eines jeden Wanderers, denn er meint, ein verirrtes Kind vor sich zu haben, dem geholfen werden muss. Nur wer ein Herz aus Eis hat, könnte tatenlos vorüber ziehen. Wer sich dann aber nähert und wen ihr Blick trifft, der wird starr vor Angst, dem verschwimmen Zeit und Raum, der wird sich fühlen, als sinke er in die Tiefen der Moore, als ertrinke er an Ort und Stelle, als würde ein Daimon aus den Niederhöhlen sich den Gesetzen Deres spottend bewegen! Denn

das Kind ist flink und ohne Erbarmen. Und so prescht es auf dich zu, spinnengleich auf allen Vieren, sich wie eine Schlange windend, gleich einer Sumpfranze halb menschlich und halb tierisch rennend. Wehe dem, der dann nicht seine Starre abwirft, sondern vor Angst gelähmt bleibt! Er hat sein Leben verwirkt.

Gemeinsam ziehen die beiden durch den Sumpf. Vielleicht etwas suchend. Was das ist? Wer weiß das schon? Womöglich ihre Heimat. Ja, wenn ich es mir recht überlege, suchen sie wohl, was Travia ihnen in Eirbre verwehrte. Wo sie zuhause waren? Na hier in diesem Dorf!

—gehört bei einem Geschichtenerzähler in Albernia, 1034 BF



Zur Resurrectio Mumiae

Beherrscht du die Resurrectio von Lebendem Leichnam, Zombie und Skelett in guter Übung, so magst du dich an der Mumie versuchen, Studiosus. Eine Mumie zählt zu den wertvollsten Subjekten, welche die Necromantia kennt. Ihr Corpus ist nur schwer wieder ins Leben zurückzuleiten und erfordert all dein Können. Und so die Erhebung gelingt, vergewissere dich, dass sie deinem Willen folgt, denn die Mumie ist voll Eigensinn.

Das Resultat ist alle Anstrengungen wert: Trotz ihres oft abgezehrten, ja gebrechlichen Erscheinungsbildes (bedingt durch ihre Conservierung, siehe Cap. I) ist die Mumie von ungemeiner körperlicher Stärke und Vitalität. Sie hebt Hunderte Stein Gewicht und schmettert Gegner zu Boden. Kaum etwas kann sie beschädigen, es sei denn eine Waffe ist von astralem oder karmalem Fluidum durchdrungen. Jede Mumie verfügt über die Kraft der *animata membra*: Abgeschlagene Gliedmaßen vermag sie noch zu bewegen, als wären sie mit dem restlichen Corpus verbunden. Selbst den Kopf kannst du abtrennen. Erst, wenn die Membra mehr als sieben Schritt voneinander entfernt sind, verfallen sie in Starre. Nähere sie wieder an, und die Bewegungsfähigkeit ist erneut vorhanden. Hast du der Mumie die Kraft gegeben, ihr Fleisch selbst zu erneuern, mag sie abgetrennte Membra selbst wieder anfügen.

Andernfalls sei dir handwerkliches Geschick mit Schienen, Nägeln und Binden angeraten.

Der Geruch der Mumie ist dezent, leicht muffig und süßlich, weit entfernt vom Gestank der Zombies. Vollständige Mumien besitzen unter ihren Leinenbinden die Form eines lebenden Menschen, denn die Bestatter legen Wert darauf, dass die Form des Corpus im Tode erhalten bleibt. Wo sie Fleisch nicht conservieren konnten, stopften sie aus und ersetzten. Du vermagst eine wandelnde Mumie so einzukleiden und auch am Haupte zu verhüllen, Studiosus, dass sie auf den ersten Blick nicht als Werk der Necromantia erkennbar ist. Die große Schwäche einer Mumie ist das Feuer. Ihr Fleisch ist trocken wie Zunder, ihr Leinen nicht minder. Vermeide die Nähe zu Flammen und Glut, behänge sie mit nassem Tuch oder resurrectiere

ihre Lebensmuster so kunstvoll, dass die Mumie die Ratio besitzt, sich bei Entflammung selbst wieder zu löschen, anstatt stumpf bis zur Destruktion zu verbrennen.

Von mysteriösen Kräften der Mumien

Die Origo der Mumienkraft ist der Necromantia noch immer ein Mysterium und tritt wohl auf in der Kombination differenter Parameter:

1^{tens}: Die conservierende Austrocknung des Leichnams. Sei es, dass Sonne, trockener Wüstenwind oder die Hitze von Rauch das Fleisch dörren ließen. Sei es, dass Salze, Pech und Zedernbalsam der Mumifizierer dem Corpus die Flüssigkeit entziehen. Das getrocknete Fleisch wird zur Mumie.

2^{tens}: Es gibt Indizien, dass in den aufwendigen und traditionellen Bestattungszeremonien für Mumien eine größtenteils unbewusste Zauberei der Affinitäten wirkt. Sie adelt den Corpus, weckt seine verborgenen Kräfte und präpariert ihn für die Erhebung.

Tatsächlich bleibt ungefähr zu konzedieren: je monumentaler das Grab, je umfangreicher der Totenritus und je kostbarer die mitgegebenen Schätze, desto eher ist der Corpus geeignet, große Kräfte zu entwickeln.

3^{tens}: Die edle Abkunft des Toten. Die Ansicht, dass nur die Mumien von Königen, Fürsten und Sultanen große Mächte besitzen, gilt in der Necromantia als veraltet. Zwar erstehen aus edlerem Gebein prinzipiell edlere Subjekte (und man denke allein an den Mythos vom König der Toten), doch lässt sich dieser Grundsatz bei jeder Kategorie von Wiedererweckten beobachten, seien es Skelette, Leichname, Zombies oder eben Mumien.

4^{tens}: Das Alter des Leichnams. Erst im Laufe gewisser Ruhezeit bilden sich im Mumienleib jene Muster für Mumienkräfte heraus. Es gibt Anekdoten von Nekromanten, die einen TOTES HANDLE an einer jüngst bestatteten



Mumie vornahmen und das Subjekt zu nicht mehr als einem einfachen, aber aufwendig geschmückten Lebenden Leichnam erheben konnten. Die zeitliche Schwelle, die im Corpus die Mumienkraft keimen lässt, hängt nach Aroqa ab von der Form der Einbalsamierung, der Lage des Grabes und Sternenkonsstellationen. Mir ist kein Bericht von einer wandelnden Mumie bekannt, die weniger als drei Jahrzehnte in ihrem Grab lag.

Von der Erlangung der Mumien-Corpora

Wie aus den obigen Ausführungen ersichtlich, kannst du eine Mumie kaum selbst herstellen, Studiosus. Selbst wenn du die teuren Kosten für die Einbalsamierung eines Leichnams auf dich nimmst, gar eine traditionelle Bestattungszeremonie nach genau studiertem Totenritus durchführst – du möchtest kaum Jahrzehnte warten, bis die Mumienkräfte bereit zur Erweckung sind. Nein, du musst die geeigneten Corpora selbst aus dem Grab pflücken.

Lässt man die kulturellen Feinheiten außer acht, findest du überall dort einbalsamierte Leichen, wo der Glaube herrscht, dass ein im Tode dauerhaft intakter Corpus bedeutsam ist für die Zukunft des Toten: Sei es, dass er im Jenseits als sein diesseitiges Abbild erscheint. Sei es, dass der Körper auch nach dem Tode Anker für eine angenommene Seele ist. Sei es, dass man auf die leibhaftige Resurrectio hofft, wie sie ja auch die Lehre der Necromantia anbietet.

Die häufigsten Mumifizierungen werden bei den Tulamiden und im alananischen Meridiana vorgenommen. Was im Lande der Ersten Sonne älteste Kunst ist, haben die Alchimisten und Einbalsamierer Al'Anfas zur höchsten Vollendung gebracht. Denke nur an Sultane in den Felsengräbern von Rashdul, an Granden in den Schwarzen Pyramiden von Al'Anfa und an Magiermogule aus den Skorpionkriegen in Gorien und Mhandistan. Aber du entdeckst auch in weniger prächtigen Gräbern Mumien von Zöllnern, Sklavenhändlern und Geweihten. Ehegatten, Sklaven, Rösser und Katzen werden bisweilen mit ihren Herren mumifiziert. Nur die Armen, welche sich keine Einbalsamierung leisten können, werden in der Erde beigesetzt und modern. Keine Einbalsamierten wirst du bei den Novadis vorfinden, aber ihre in Lehm- und Felstürmen bestatteten Toten sind bisweilen vom Wüstenwind mumifiziert. Wo der Puniner Kult des Boron vorherrscht, sind Mumien selten. Nur die Herrschenden, im Tode keineswegs gleich, frönen des Öfteren dem Wunsch vom im Tode intakten Leib (und nehmen zum Vorwand die lange Aufbahrungszeit von Leichnamen, die eine Konservierung erfordere), so etwa die Warunker Herrscher, die Äbte mancher Orden, die Könige von Andergast, die Kaiser des Mittelreichs. Bist du auf der Suche nach zahlreicheren Mumien, musst du dich in Mittelaventurien weit in die Vergangenheit begeben: Grüfte aus der Zeit vor Bosparans Fall mögen noch Mumien enthalten, so auch die Tiefen der Sotterana Vinsalts und anderer alter Nekropolen. Im Nordosten des Kontinents kennen die Norbarden eine Bestattungsmagie, die den Corpus in Grabhügeln so frisch hält wie am ersten Tage des Todes. Zu diesen Mumien kommen wir noch anhand eines Exemplums.

Auch bei einigen Wildvölkern ist die Mumifizierung nicht unbekannt, wenngleich sie meist kaum Salze, Pech, Zedernbalsam oder Kenntnis von der Anatomia besitzen. Manche Moha-Stämme sollen ihre Toten in den Rauch hängen, bis sie schwarz und gedörrt sind. Vereinzelt geht die Mär von Mumien bei Ork- und Echsenmenschen-Sippen. Vergeude nicht deine Zeit mit der Suche nach Mumien von Zwergen, Thorwal-Piraten oder Nivesen, denn sie verbrennen ihre Toten. Und was der Ferkin und der Goblin mit den Corpora machen, das weiß Iribaar allein, es hat jedenfalls noch nie jemand einen Totenanger dieser Völker gefunden.

Wenn du dich daran machst, einen Corpus zu akquirieren, vermeide Aufsehen. Du wirst mit den üblichen Anwürfen von Grabraub rechnen müssen. Im Tulamidenland gibt es gegenüber den Gräbern lang Verstorbener wenig Pietät, wohl aber Furcht vor dem Fluch der Toten, den ein Störer ihres Mumienschlafes heraufbeschwört. Je älter die Gräber sind, desto eher kannst du dich darauf berufen, der Historienforschung und Archäologie zu dienen. Und so falsch ist dieser Vorwand nicht: Gerade bei den Gräbern von Potentaten solltest du sorgfältige Nachforschungen über Lage, Aufbau und mögliche Fallen anstellen, ehe du zur Tat schreitest. Sei dir bei aufwendigen Grabanlagen gewiss, auf vielerlei Hindernisse zu stoßen: Verborgene Eingänge und Scheinräume, massive Türen, zugemauerte Wände, quaderschwere Sarkophagdeckel und nicht zuletzt mechanische und arkane Fallen sowie Erhobene, die als Wächter dienen. Bediene dich stets einiger Handlanger, die dir körperlich zur Hand gehen und auf die eine (Entschärfer) oder andere (Opfer) Weise Fallen unschädlich machen. Allfällige Weißen der Ruhestätte umgehst du wie üblich (siehe den entsprechenden Passus). Transportiere die Mumie in einem sicheren Sarg und gehe sorgsam mit ihr um: Vor der Erhebung sind Haut und Fleisch spröde, die Knochen brüchig. Der oft kolportierte 'Fluch der Mumie' ist übertriebenes Gewäsch, hat allerdings einen wahren Kern: Um eine Mumie sammelt sich oftmals die Essenz des Todes in Stein und Luft. Graböffner, die sich ihr ungeschützt aussetzen, werden tagelang von Atemnot und Alpdrücken geplagt und mögen letztlich einige Tage oder Wochen nach dem Besuch der Totenstätte verenden. Ein Schutz ist unbekannt, aber die Erscheinung kann mit den Mitteln der Curativa gemildert werden. Darüber hinaus ist mitunter mit arkanen Todesflüchen zu rechnen, manifestiert in Schmuckstücken der Mumie oder ihrem Corpus selbst.

So du den Weg in Grabanlagen scheust, magst du auch die Dienste eines tulamidischen Mumienhändlers bemühen. Auch dank der Nachfrage von Mumienteilen in der Medizin und Alchimie finden jährlich circa ein Dutzend Mumien ihre verborgenen Wege nach Mittelaventurien. Doch sei gewarnt vor Scharlatanen; denn längst nicht jeder mit *Mumia vera* oder *Mumia tulamidica* bezeichnete Leinensack enthält, was er verspricht. Vor zwei Jahrzehnten erreichte eine Thalukke mit sieben Sultansmumien aus dem Yalaad den Hafen von Methumis. Vorbeigeschafft an Hafenmeisterei und Geweihtenschaft fanden sie ihre Abnehmer unter Todesalchimisten, Necromanten, Hellschern und Altertumsnarren – für 400

Dukaten p.P. Doch die Corpora waren ein Betrug, in billiger Salzlake getrocknet und mit Tand behangen, keine Leiche älter als ein paar Jahre und oft nur Bauernlummel, Bettler, Straßenkinder.

Zur weiteren Illustration seien dir einige merkwürdige Mumien beschrieben, Studiosus. Sie sollen dir Inspiration und Ansporn sein, diese Art der Toten zu edlen Existenzen zu erheben.

Kriegermumie, 83 v.BF, Almada

Aus erster Hand berichte ich von zweien als kampfstarken Wächtern eingesetzten Mumien, denen ich nicht als ihr Erwecker, sondern als ihr Gegner gegenübertrat. Ich erforschte im Almadanischen einen Gruftkomplex aus jener Zeit, in der das Land tulamidischen Emiren gehorchte. Die von mir gesuchte Herrschermumie fand ich nicht, die zentrale Sarkophagkammer war schon vor Jahrhunderten geplündert, der Corpus zerstört. Wohl aber fand ich

in einem noch nicht entweihten Nebengang diese zwei Wächter, die ein Künstler der Necromantia vor über tausend Jahren erweckte.

Die Mumien waren in das Innere von hohlen Säulenattrappen aus Ton gesetzt, aus denen sie sich bei Annäherung von Lebenden mit Faustschlägen befreiten. Angesichts ihrer Stärke hätte man sie auch in einer zugemauerten Nische verbergen können. Der überraschende Angriff tötete zwei meiner Begleiter und machte einen dritten zum Krüppel.

Die Corpora waren athletisch, über 9 Spann groß.

Über ihren Leinbinden trugen sie eine bunt schillernde Rüstung aus Echsenhaut – feuerfestes Iryanleder. Sie fochten mit zwei scharfen Krummsäbeln, die sie schnell und gezielt zu führen vermochten. Einer der oben genannten getöteten Mercenarios verlor seinen Kopf. Die Haltung der Mumien war aufrecht, die Bewegungen beschleunigt, fast geschmeidig. An ihnen beobachtete ich eine der eindrucksvollsten *animata membra* meiner Karriere: Während eine der Kriegermumien durch meinen IGN-Cantus verbrannte, wurde die andere von den Mercenarios in Stücke gehauen. Natürlich antizipierte ich das Kommende, ließ aber meine Begleiter im Unwissen, um nicht die Beobachtung zu verfälschen. Kaum, dass sich die Mercenarios um die Verwundeten kümmern wollten, zuckten die Mumienteile, robbten und krochen aufeinander zu und

setzten sich binnen Augenblicken wieder zum stolzen Krieger des Emirs zusammen. Der Kampf begann von neuem, ein weiterer Mercenario starb.

Die Examinatio ergab, dass bei der Konservierung neben Zedernbalsam auch Eidechsenblut, Salz aus menschlichem Schweiß und zermahlene Elfenbein verwendet wurde. Die Rüstung war geschmückt mit Opal und kleinen Rubinen. In das silberne Pektoral war ein eiförmiger Herzstein aus Jade eingesetzt. Ich entdeckte Symbole, die denen der Göttin Tsä ähnelten. Außerdem eine Ur-Tulamida-Inscription, die den Toten als gefallenen Krieger der Schlacht in den Nebelauen auswies, in der sich Bosparan das Emirats Al'Mada einverleibte. So konnte ich den Tod des Corpus mit Anno 83 vor dem Fall der Hunderttürmigen

bestimmen.

Die Resurrectionsmethoden dieser Zeit unterscheiden sich stark von heutigen Praktiken, so dass schwer zu bestimmen ist, wie der Necromant seine

qualitas erreicht hat. Erkennbar war allerdings auf der Stirn der Mumie eine Arkanoglyphe, die die Aroqarune beinhaltete. Ich vermute hierin das 'Auge der Ewigen Wacht', das die Wege ohne Namen als Glyphe der Erhebung erwähnen.

Die Krummsäbel, welche den Mumien in die Hände gegeben worden waren, sind nicht allein gut gearbeitete Klingen mit Schmuckeinlagen aus Nordmärker Turmalin, sondern auch Thaumaturgische. Sobald die Mumien aus den Tonsäulen brachen, waren ihre Bewegungen beschleunigt, ähnlich wie unter Wirkung des AXCELERATUS-Cantus.

Kraft, Schnelligkeit, geringe Verwundbarkeit, ewige Haltbarkeit. Studiosus, hier haben wir ein formidables Exempel dafür, wie der Erheber die Stärken von Wiedererweckten nutzt und ihre Schwächen beseitigt.



Handwritten signature or mark.



Priestermumie, um 500 BF, Rashdul

Eine Bekannte, die einst eine Dozentur in Rashdul besaß, führte mir eine Mumie vor, die sie als parfümierten Assistent in ihren Studierräumen und als Teil ihrer nächtlichen Hauswächterschaft verwendete. Es handelte sich um den Corpus eines hageren Boron-Priesters, der mit Segnungsstab und Augen-Pektoral in den Rashduler Felsengräbern bestattet worden war, vermutlich zur Rohalszeit. Einige der Weihen des Grabortes hatten anscheinend ihre Wirksamkeit verloren, sonst hätte meine Bekannte das Subjekt nicht akquirieren können. Da sich herausstellte, dass die Mumie auch ohne ihre Oculi den Gesichtssinn nutzte, verkaufte meine Bekannte die Mumienaugen an großzügig zahlende Alchimisten. Die Mumie war mit dem TOTES HANDLE erhoben und Domizil eines Nephazz. Sie trug Bücher und Tablets und half bei allen Tätigkeiten aus, die körperliche Stärke erforderten. Sie ging, verummmt in einem Silham, als Hausdiener an die Türe und kommunizierte – da ohne Sprachfähigkeit – stumm mit Besuchern. Ihre Geisteskräfte waren soweit rekonstruiert, dass sie auch komplex gefügte Order ausführte. Selbst das Abschreiben und Aufschreiben nach Diktat beherrschte sie. Natürlich konnte sie sich nur in verdunkelten Räumen aufhalten und nur nachts das Haus verlassen. Zur Mumie gehörten auch vier Skarabäen, die schon während der Erhebung im Fleisch des Corpus gewohnt hatten. Auf den Rücken der Käfer waren die Zelemja-Zeichen für 'Glück', 'Missgeschick', 'großes Unglück' und 'Tod' gemalt. Die Mumie konnte die Skarabäen

als Boten zu ihrer Meisterin entsenden, um ihr etwas mitzuteilen, etwa einen Alarm.

Als Wächterin gegen Einbrecher agierte sie im Verbund mit drei weiteren Skeletten, die zusammengekauert in Schränken und Kommoden auf die Erfüllung ihrer Dienste warteten. Die Priestermumie vermochte die Skelette als ihr Capitano zu leiten. Sie selbst kämpfte mittels loser Bandagen, die sich viperngleich bewegten und um Gegner schlangen. Sie konnte zwei Thaumatursome nach eigenem Ermessen verwenden: Das silberne Augen-Pektoral mit Türkisbändern schufen eine vollkommene Dunkelheit, in der sich nur noch die Untoten, dank ihres Gespürs für Lebende, orientieren konnten. Der Segnungsstab verfluchte durch Berührung seine Opfer mit Schwäche und Verfall: Sein SCHWARZ-UND-ROT-Cantus sorgte dafür, dass auch entkommene Eindringlinge einige Stunden später den Tod fanden. Die Priestermumie ließ sich nicht durch Gewalteinwirkung beschädigen, wie üblich abgesehen von den Kräften von Feuer, Magie und Weihe. Eine andere Schwäche, die die Erheberin in Kauf nehmen musste, fand ich durch Fügung heraus. Meine Bekannte wollte sie mir gerne verschweigen: Die Mumie ertrug Lärm nicht. Laute Klänge lenkten sie ab, veranlassten sie dazu, den Kopf mit den Händen zu schützen.

Mir kam zu Ohren, dass meine Bekannte an einer Krankheit gestorben sein soll, anscheinend die Paralyse. Was aus ihrer Priestermumie wurde, bleibt unbekannt.

Wachsmumie, norbardisch, ca. 900 BF, Tobimorien

Von einem anderen geschätzten Collega der Necromantia überliefere ich die Beschreibung einer norbardischen Mumie. Er hatte sie bereits von seinem Lehrmeister samt Schlüsselwort zur Translation der Herrschaft geerbt. Die Norbarden bestatten ihre Toten mit reichen Grabbeigaben in Hügelgräbern, die angeblich dank einer Zauberei aus dem Gebiet der Magica transformatoria nur schwer zu finden und kaum aufzubrechen sind. Besondere Tote werden in einem arkanen Ritual unter Leitung der Sippenpriesterin in Bienenwachs eingehüllt. In das Wachs werden magische Siegel gedrückt, die Göttin Mokoscha um Gnade für den Toten angefleht. Diese einzigartige Magie hält den Corpus frisch wie am Tage des Verscheidens, ohne dass eine Trocknung des Fleisches oder eine Entnahme von Gedärm nötig wäre.

Die erhobene Mumie meines Collega war eine Norbardin von gerade mal dreißig Lenzen, gestorben an einer Lungenmalaise. Er nannte sie Katjenka. Ihre Erscheinung war apart, trotz des erlittenen Todes verströmte ihre Haut noch den Duft einer erblühten Frau, das Fleisch war fest, die Augen besaßen intensive Farbe. Der Teint war vornehm blass, die Wärme des Corpus passte sich der Umgebung an. Katjenka war nach Art ihres Volkes an der Stirn rasiert und trug dort das Bild einer Biene auf der Haut. Überraschung drückte der Collega über eine Mutatio aus: Das Herz der Mumie schlug, und in ihren Adern war zwar kein Blut, dafür aber flüssiges Wachs. In

resultatio war sie ebenso leicht entzündlich wie getrocknete Mumien.

Katjenka war mit rudimentären Geisteskräften ausgestattet worden. Sie beherrschte einfaches Vokabular in Garethi und Alaani. Die Schwäche bei Tageslicht wurde ihr genommen. Da mein Collega sich häufig der Magie des Blutes bediente – er hatte zeitweilig einen Kontrakt bei einem Machthaber der Schwarzen Lande – verwandte er Katjenka zur Akquise von zumeist männlichen Blutopfern. Die Mumie lockte mit ihrer Erscheinung und wenigen Worten Blutobjekte an, welche bei Näherung dem eisenharten Griff Katjenkas nicht mehr entfliehen konnten. Ihre Krallen verbreiteten ein schmerzhaftes und lähmendes Venenum, das dem der Biene ähnelt, aber stärker konzentriert ist. Dank ihrer Kräfte konnte sie drei betäubte Personen zugleich über viele Meilen transportieren. Stieß sie auf mehrere Gegner, konnte sie ihrem Mund einen Schwarm von Bienen entsteigen lassen, der die Opponenten peinigte. Eines Tages musste mein Collega die Schöpfung seinem Herrn für einen Kriegszug überlassen, bei dem Katjenka zerstört wurde. Seine Ausführungen über einen Verlust für die Forschung und für die Ästhetik der Necromantia sind larmoyant, aber inhaltlich ist ihnen beizupflichten.

—aus: Anatomia Mortis, Kapitel II



Schwere Knochen -

Von riesenhaften Untoten

Enorm! Riesig! Gewaltig! Gigantisch!
Getrauet euch, von Größerem zu träumen! Pholnors phänomenale Necromantia präsentiert:
Untote von Ungetümen!

Wozu noch Kost und Sold für lebende Kämpfer zahlen? Pholnors unglaubliche Untote kommen ohne Wasser, Mahlzeit und Schlaf aus. Sie dienen und streiten ohne zu ermüden! Sie gehorchen ohne Mäkeleien und Widerworte! Sie hinterlassen keine Angehörigen und benötigen keine Sterbegelder!

Wozu Sturmrammen gegen schwere Befestigungen? Wozu Flaschenzüge und Kräne für schwere Lasten? Pholnors unglaubliche Ungetüme sind mehr als der gewöhnliche klapprige Untote: Sie sind 10 Spann groß! 15 Spann! 20 Spann! Sie schleppen enorme Lasten! Sie zerschmettern Tore, Bauten, Felsen! Sie zertreten Gegner wie Würmer!

Jetzt zur Verfügung und eine Novität: Untote von Ungetümen! Nur bei Pholnors phänomenaler Necromantia!

Er hat Hufe! Er hat Hörner!

Der **Zombie-Minotaurus** (*Bovis bipedis mortis*)

Der Stiermensch aus der Sage! Gestorben und bei uns zu neuem, kraftvollem Leben erweckt! 10 Spann misst er von den Hufen bis zu seinen langen, geschwungenen Hörnern. Sein Fleisch mag einst begraben worden sein, doch es zuckt noch und strotzt vor Kräften. Aus



Pholnors phänomenale Necromantia präsentiert:
Untote von Ungetümen!

seinen Nüstern brodeln der heiße Tod. Der Minotaurus besitzt die Stärke von sieben Ochsen und die Schlaueit eines Menschen. Er vermag einen Wagen zu ziehen, einen Viertelquader zu heben und mit seinen Hufen zwei Schritt hoch zu springen. Er führt Streitkolben, Axt und Hellebarde mit Schwung und Treffsicherheit. Er vermag Helme und Rüstungen zu tragen. Oftmals passt ein Harnisch eines kräftigen Menschen, in den Helm sind nur zwei Löcher für's Gehörn zu schneiden. Rüste ihn mit Schuppenpanzer und Eisenschienen, und der Minotaurus ist dir ein treuer Wächter, der kaum zu verwunden ist. Seine Erscheinung wird Furcht in den Kleingeistigen beschwören und sie die Füße in die Hand nehmen lassen. Fürchterlich ist das Gehörn des Stiermenschen. Gib ihm nur genügend Anlauf und er spießt Feinde auf und rennt Tore ein. Holz splittert, Eisen verbiegt und Stein kracht, wenn der Minotaurus erst losgelassen! Und denke nur: Im Gegensatz zum lebenden Stiermenschen kennt dieser keinen Schmerz, schont sich nicht, schlägt sein Gehörn wieder und wieder ins Ziel und wird nicht eher aufhören, als bis du es befiehlst! Die Minotauren aus Pholnors phänomenaler Necromantia stammen aus den kalten, windumtosten Kavernen des Raschtulswalls, wo ihre toten Leiber von den wilden Ferkina-Räubern als Götter angebetet wurden. Einst erschlugen sie Helden wie der große Caralus, der mächtige Geron! Doch heute schlagen sie zurück!

Er will immer noch fressen, fressen, fressen!

Das Oger-Skelett

(*Anthropophagus vulgaris mortis*)

Der Schrecken aus den Bergen und Wäldern! Nun auch als Skelett und ohne stinkende Haut! Er ist 15 Spann groß, seine Knochen sind fest und seine Kiefer breit und voller Zähne. Das Oger-Skelett braucht keine Nahrung, aber es wird immer noch mit Wonne fressen, zerreißen und schlingen – wenn du es ihm befiehlst! Das Oger-Skelett hebt einen halben Quader und mehr. Es schleudert gestandene Söldlinge mit einer Armbewegung in den Staub. Es schmettert gerüstete Rittersleut' samt ihrer Streitrösser zu Boden und schlägt seine Zähne gnadenlos ins Fleisch. Die Kiefer zerbrechen Schwerter, sprengen Harnische, knacken Knochen. Gib dem Oger-Skelett eine Keule und es schlägt gleich umso fester drein. Mach das Oger-Skelett zu deinem Leibwächter: Mit den passenden Ledergurten und -sitzschalen – vorrätig bei Pholnors phänomenaler Necromantia – vermagst du bequem im Brustkorb

des Skeletts zu thronen, geschützt durch Rippen, Brustbein und Wirbel des Geschöpfes. Auch zur Reise vorzüglich geeignet. Betrachte Aventurien aus Ogersicht!

Die Oger-Skelette aus Pholnors phänomenaler Necromantia stammen von erfahrenen Ogerjägern Beilunks und Perricums. Wir geben die Garantie, dass die Knochen stabil und ohne Schaden sind. Kleinere Kerben im Gebein sind kein Hinweis auf geminderte Qualität.

Er schlägt alles zu Brei!

Der **untote Troll** (*Scratus petra mortis*)

Merket auf: E-I-N-Z-E-L-S-T-Ü-C-K! Ein Berg aus Fleisch und Haaren. Ein Gigant aus dem Fels! Keinen größeren werdet ihr finden zwischen Brabak und Notmark! Seine Haut ist wie der Stein, aus dem er geboren wurde. 20 Spann misst er vom Scheitel bis zur Sohle. Angst und Schrecken verbreitet er in seinem geschundenen und vernarbten Leib, in dem ertümliche Riesenkräfte wohnen. Kräfte, die geboren wurden, als das Menschengeschlecht noch jung und unmündig war. Zhayad-Zeichen auf Fleisch und Knochen binden machtvolle Magie in ihn. Der untote Troll ist ein Monstrum, eine elementare Gewalt, das größte, was je ein Zauberer auf das Schlachtfeld zu führen vermag! Er hebt zwei Quader! Er trampelt Menschen einfach nieder und walzt jeden Reiter um. Du sagst Djinn? Der untote Troll klopft ihm die Elemente aus dem Leib. Du sagst Mantikor? Der

untote Troll rupft ihm den Skorpionstachel aus und macht aus dem Löwenleib einen Bettvorleger. Du sagst Dämon? Der untote

Troll würgt den Ungeschaffenen, bis er wimmernd in die Siebte kriecht. Seiner mächtigen Axt widersteht keine Rüstung. Durch Steinmauern geht er hindurch, als wären sie aus Bast. Er knickt eine Birke mit bloßen Händen und verwendet ihr Geäst als Besen und ihren Stamm als Ramme und Keule. Mit wenigen Hieben und Stößen macht er ein Haus dem Erdboden gleich, reißt eine Brücke ein oder schlägt eine Bresche in eine Burg. Er will keine Lakritze, er möchte keinen Honig. Er braucht nur die Zauberkraft allein.

Der untote Troll war zu Lebzeiten beherrscht worden vom Magier Narniel von Nebachot, starb aber unglücklich und durch falsche Instruktion bei einem Angriff auf Wehrheim. Lasst euch dieses Unikum nicht entgehen! Der untote Troll: Ein Meisterstück der Necromantia, eine einzigartige Waffe, ein Jahrhundertangebot! Nur bei Pholnors phänomenaler Necromantia!



Fragt nach unseren Preisen! Empfohlen von der Akademieleitung zu Punin, den Magokraten von Elburum und den Vize-Königen zu Al'Anfa: Pholnors phänomenale Necromantia! Seit 548 Bosparans Fall.

Verwendete Untote sind von der Rückgabe ausgeschlossen.

—undatierte Flugschrift aus den Magierkriegen, Übertragung ins moderne Garethi

Zunächst verstanden wir nicht, was es war. Ein gewaltiges Skelett stand dort, wohl fünf Schritt aufragend – und das tief in den Zwergenhöhlen unter dem Amboss! Sein einzelnes Augenloch glotzte auf uns herab. Der nackte Schädel trug noch einen Bart aus silbernem, drahtigem Haar. Die braunen Knochen besaßen einen gewissen Glanz, wie von Metall. Wenn sich das Riesengerippe bewegte, knackte und dröhnte es. Und wo es mit seiner Faust einschlug, hallte ein Klang wie ein Gongschlag durch den halben Berg. O Rondra, unsere Klingen mochten es kaum zu verletzen, nur Raskir konnte mit seinem Kriegshammer ordentlich austeilen. Knochen splitterten und Funken sprühten. Ich weiß noch, dass ich "Feuerlanze, Feuerlanze!" schrie. Und was Jost zustande brachte, war auch heiß und gellend, aber es schien am Riesengerippe einfach zu verpuffen. [...] Jost meinte dann, dass es das Skelett eines Zyklopen war. Die Überreste eines Einaugschmiedes von fernen Inseln. Ich kann nicht sagen, ob das stimmt. Wie soll ein so riesiges Ding dorthin gekommen sein? Und welcher götterverlassene Schwarzkünstler würde denn ein heiliges Wesen Ingerimms zum Un-Leben erwecken?

—aus einem Heldenepos des Ordens der Wahrung vom Rhodenstein, nach Erzählungen eines Drachentöters, notiert 1033 BF



Memo: Besser auf wortgewandte Blender achten. Was der Elburumer Händler als Riesenfinger anbot, war Kalekken-Humerus. Lektion erteilen.

Gebeine der Riesin Männertod im Tempel der Radscha Usch-

tammarr:

Komplette Skelettierung in auram, teilweise kristallisiert

Fingerknochen von proximalis bis distalis: dreieinhalb Spann, größer als der menschliche Unterarm

Linker Femur zwei Schritt und vier Spann

Schädel mit Durchm. acht

Spann, Gewicht approx.

knapp eintausend Stein

In toto: Zwölf Schritt Größe! Lebende Riesen werden gesch. auf sechs bis acht

Schritt

Approx. Kraft von dreihundert oder vierhundert Männern!

Keine Resultate bez. Fama von Kanopen der Riesin Nekrothie wg. Ruption nicht erfolgreich. Tempel hat Bewachung nach meinem Besuch verbessert.

Nicht identifizierte Residuallumineszenz im Gebein. Der Sumu-Keim? Essenz der Immortalität?

Eigenschaften erweckter Riesen weiterhin spekulativ: Unverwundbarkeit? Odem der Verwesung? Bannmöglichkeit wider karmale Essenzen oder Pfad in die Fünfte Sphäre? Literatur ohne Angaben zu erweckten Riesen, selbst bei Aroqa Schweigen.

Angebliche Grablegen von Riesen: Weiden! Unter jedem Hügel? Dubiabel.

Albernia. Was ist die Riesin Orba?

Zu Thorwal angeblich Finger eines Riesen. Originalität prüfen. Exemplum für Appl. eines nekromantischen Cantus?

In den Orkenlanden: Das Riesengrab. Überreste sollen achtzig Schritt messen und von Goblinbande bewohnt sein. Thorwalsches Garn?

Ruban den Rieslandfahrer aufsuchen und befragen.

—Notizblatt, aufgefunden in der Bibliothek der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, 1029 BF



Groteske Scheußlichkeiten



Blutbestien

Wir sind uns wohl einig, Schwester, dass ich wahnsinnig bin. Komplette wahnsinnig. Nun denn, so ist es wohl, und wir beiden müssen damit leben und arbeiten, nicht wahr? Aber wer will es mir verdenken. Ich habe mit meinen Männern drei endlose Götterläufe lang gegen nichts anderes als gegen blut-saufende Söldner, Untote und Dämonen gekämpft. Was ich erlebt habe, reicht locker aus, um aus drei oder vier hartge-sottenen Kämpfen sabbernde Idioten zu machen. Und dafür habe ich mich doch bisher noch recht gut gehalten, meint Ihr nicht?

So komisch das klingen mag, aber an Lebende Leichname, Skelette und dergleichen hat man sich irgendwann fast schon gewöhnt. Sicher, Zombies sind nichts für schwache Mägen, aber selbst die können einen mit der Zeit nicht mehr so stark ängstigen wie am Anfang. Doch es gibt Monstrositäten, die den Alpträumen der Nekromanten entsprungen sein müs-sen. Untote Haufen, erschaffen aus dem Blut der Erschlage-nen. Ja, ihr habt richtig gehört. Kreaturen aus geronnenem und verklumptem Blut, durchsetzt von Brocken aus rohem

Fleisch. Sie kommen als kompakte unförmige Masse daher, oder manchmal verfügen sie über zwei oder mehr Gliedma-ßen. Oben, wo beim Menschen der Kopf ist, ha-ben sie ein riesiges Saug-Maul mit einer Reihe messerscharfer Zähne. Damit stürzten sie sich auf ihre Gegner, um ihnen grässliche Wunden an frei liegenden Körperstellen zu schlagen und das Blut auszusaugen. Denn der menschliche Lebenssaft stärkt ihre Kräfte. Je mehr Blut sie in sich aufnehmen, desto größer und stärker werden sie. In großen Schlachten können so leicht Blutbestien entstehen, die die Grö-ße von einem Troll besitzen. Die Kreaturen haben die Macht, in einem Radius von einigen Schritten vergos-senes Blut in sich aufzunehmen. Es fließt dann, wie von einer unsichtbaren Macht geleitet, unaufhaltsam auf sie zu und wird Bestandteil ihres Körpers. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie schnell die Macht solcher Kreaturen inmitten eines brutalen Gemetzels wachsen kann.

Es ist verflucht schwer, den Bestien den Garaus zu machen. Sie sind zwar mit Schwertern, Zweihändern und vergleichbaren Waffen sehr leicht zu verletzen – die Waffen schneiden praktisch hindurch wie durch But-ter. Allerdings drängt sich das geronnene Blut schnell wieder zusammen, um die geschlagenen Wunden zu schließen. Nur wenn wir die Biester mehrmals kurz hintereinander mit wuchtigen Schlägen von verschiedenen Seiten trafen, konnten wir sie vernichten. Und glaubt mir, es ist kein schöner Anblick, wenn solch ein Monst-rium das Zeitliche segnet. Es platzt regel-recht auseinander und ... naja, ihr könnt es euch wohl denken. Können wir dann für heute schließen? Wie ich hörte, empfängt Kaiser Reto heute Abend im oberen Trakt zu einer Soiree, und ich gedach-te mich vorher noch frisch zu machen.

—*Mitschrift der Therapiestunden des Leutnants Henk Brandtner, Ordenshaus der Heiligen Noiona, Pericum, 1030 BF*

Der Mishkara-Balg

Verzeiht mir. Ich habe keine Kraft mehr. Vieles haben mei-ne Augen erblicken müssen in diesen Jahren. Stets versuchte ich, stark zu sein und Hoffnung zu spenden. Mein Glaube aber hat nun die Grenzen dessen erreicht, was ich verkraften kann.

Vor kurzem weckten mich die Dörfler, denn sie hatten wieder etwas auf dem Boronanger entdeckt. Sie baten mich, meinen Segen über das ständig entweihte Gebeinfeld zu legen. Ich folgte ihnen, wohl wissend, dass mich erneut der Anblick ei-ner scheußlichen Kreatur erwarten würde. Im Schatten zwis-chen den Grabsteinen fanden wir den wandelnden Toten. Ei-nige Burschen gingen tapfer mit ihren Fackeln voran, um das

Wesen zu verbrennen, weitere Bauern mit Mistgabeln dicht hinter ihnen. Es war das dritte Mal allein in diesem Götterlauf, dass solch ein Vorgehen vonnöten war. Wir hatten uns beinahe daran gewöhnt. Der Anblick aber, der mich im Schein der Fackeln erwartete, brach mir das Herz, den Geist, die Seele. Ihr Zwölfe, wie könnt ihr so etwas zulassen?

Ich wollte es nicht glauben, aber als ich hörte, dass immer wieder der Name 'Palinai' geflüstert wurde, und als im Moment des Begreifens ihre Mutter schreiend zusammenbrach und von ihrem Gatten gestützt werden musste, konnte ich mich nicht mehr gegen die Wahrheit wehren.

Palinai, die ich selber zu Grabe getragen hatte, kauerte hinter einem Stein, als fürchte sie das Licht der Fackeln. Ihr Leib war stark deformiert: Der Kopf schien in die Länge gezogen, so wie man es bisweilen von Kindern kennt, die in den Namenlosen Tagen geboren werden. Die Ohren waren spitz wie bei einem Elfen, die Haut und das Fleisch vor dem Mund schienen verwachsen zu klebrigen Fäden. Der Körper wies mal blanke Knochen, mal trockene Pergamenthaut, mal offen liegende Muskeln auf. Alles hatte die Farbe von Schimmel und Eiter.

Der fürchterlichste Anblick aber traf uns, als sie sich über den Grabstein reckte. Jeder wusste, dass die mit Gewalt gepflanzte Saat des Borbaradianischen Söldners damals aufgegangen, Palinai aber vor der Geburt mitsamt der Frucht ihres Leibes verstorben war. Was aber hätte uns darauf vorbereiten können,

dass das Würmchen in ihrem Bauch nun in grässlicher Symbiose mit ihrem Leib verschmolzen war?

Dass es ebenso verzerrt wie Palinai mit seinen Krallenhändchen einer obszönen Geburt gleich ihre Rippen verbog, um sich Platz zu schaffen? Dass ein Kreischen aus dem zahnbewehrten Mündchen ertönte, das all die Marter ausdrückte, die eine Seele nur erleiden konnte? In den Augen der 'Mutter' aber sah ich das Leiden – und den Hass – gleich zweier gepeinigter Seelen. Wohnt derlei Wesen noch irgendwo ein begreifender Geist inne? Wie ein Raubtier sprang sie in die Nacht, ehe auch nur einer von uns reagieren konnte.

Ich werde heute die Dosis meines Kräutertränkleins erhöhen, das ich gegen meine Schlaflosigkeit nehme. Möge es mich sanft einschlummern und nie wieder erwachen lassen.

—Abschiedsbrief einer Peraine-Geweihten
in der Warunkei, gefunden bei ihrer vergifteten
Leiche 1031 BF



Die Helfende Hand

Nachdem der Meister mir alles gezeigt hatte, schnippte er mit den Fingern, woraufhin mit einem Mal Leben in eine einzelne Hand einfuhr, die abgetrennt auf einem Obduktionstisch lag. "Deine erste Aufgabe der Necromantia, mein Schüler, wird es sein, Teile des Corpus zu beleben – seien sie noch am selbigen befestigt oder nicht. Dies hier ist meine Helfende Hand 'Boromez', benannt nach ihrem ehemaligen Besitzer, ein Meisterwerk. Sie dient mir bei meinen Arbeiten, reicht mir Werkzeug und Schriften, holt mir Wein und unterstützt meine Forschungen."

Meister Brabacian führte mir vor, wie die Hand auf seine Befehle hin blitzschnell auf ihren Fingern los eilte und einfache Aufgaben ausführte. Wie ein Hündchen schien Boromez stets begierig auf den nächsten Befehl Brabacians zu warten. Wenige Worte oder gar nur Gesten genügten dabei, um der Hand den Befehl zu übermitteln, fast als gäbe es ein unsichtbares Band zwischen ihr und

dem Meister, so wie bei jenen tierischen Vertrauten, von denen man im Zusammenhang mit Hexen ab und an hört. Darauf angesprochen lächelte der Meister nur und murmelte "Alles zu seiner Zeit, mein Junge".

Die Vielseitigkeit von Boromez' Diensten lenkte mich aber bald von meiner Frage ab. Gebannt beobachtete ich, wie die Hand Gegenstände holte, wie sie gar eine Schreibfeder griff und einen von Brabacian diktierten Text auf Pergament schrieb, wie sie an Wänden empor kletterte und sich durch Spalten unter Türen hindurch zwängte. Stets lief sie flink auf allen fünf oder nur auf dreien ihrer Finger, in den beiden anderen etwas haltend. Manchmal hielt sie kurz inne und schien für einen Au-



genblick zu beobachten. In diesen Momenten vermeinte ich zu erkennen, dass sie einen Finger in meine Blickrichtung streckte. Ich konnte einen Ring an diesem Finger entdecken, und in meiner Neugier murmelte ich einen Odem-Cantus. Tatsächlich durchfloss offenbar Madakraft das Schmuckstück, Genaueres blieb mir aber verborgen. Zuletzt widmeten wir uns wieder anderen Aufgaben, denn der Meister händigte mir einige Schriften aus, die ich lesen sollte. Aufgeschreckt durch ein Quietschen im Nebenraum blickte ich durch die Tür und konnte deutlich den Kampf einer Ratte gegen Boromez beobachten. Die Hand hatte Jagd auf das Tier gemacht und erwürgte es nun. Den Meister schien das nicht zu beunruhigen, denn er hieb mir nur auf die Finger, auf dass ich mich wieder den Schriften zuwendete, die er mir gerade erläuterte. Hatte sie etwa einen eigenen Willen?

In dieser Nacht lag ich lange wach. Gibt es Zauber, die mir einen vielseitigen Diener wie die Hand Boromez permanent zur Verfügung stellen? Existieren vielleicht geheime Rituale, die solch einen Diener mir zum Vertrauten machen, gleich dem Raben oder der Kröte einer Hexe? War vielleicht jener Ring der Schlüssel zur Belebung dieses Dieners? Und wenn dem so wäre, aus welcher Quelle mochte die Magie wohl stammen?

—aus dem Tagebuch von Acanio Gilindor, Studiosus am Anatomischen Institut zu Vinsalt, 1034 BF

Das Yaq-Hai - Jäger des Dschungels

Das Rätsel um das Yaq-Hai führte uns tief in die Wälder. Dank der magica controllaria gab der Schamane Omun-Tepe bereitwillig Auskunft. Der Schlüssel zur Natur dieser geschwinden und kaum zu vernichtenden Untoten lag vor uns. Was die Mohas Yaq-Hai (mohisch: 'Raubkatze-zum-zweiten-Mal') nennen, ist vermutlich eine höhere thargunithotische Präsenz. Gewiss ein Dämon, doch hat man noch nie von jemanden gehört, der ihn wie einen Nephazz einfach zu invozieren vermochte. Für die Primitiven ist diese Kraft ein Fluch, welche Leichen entweiht und als lautlos

jagender Untoter Lebende tötet. Das Yaq-Hai nistet sich im Schädel eines Toten ein. Die Mohas vernähen ihren Toten Mund und Augen und schrumpfen die Köpfe, um die Präsenz fernzuhalten.

Omun-Tepe führte uns zu einer alten Totenstätte im Regenwald, auf der das Yaq-Hai häufig ausgebrochen sein soll. Warum das so ist, konnte er nicht sagen. Wir zerstörten alle Totenschädel und verrichteten die alten Rituale, die das Yaq-Hai anlocken sollten. Nun konnte ihm nur noch die im Zentrum der Stätte aufgestellte Jadekanope als Heimstatt dienen, welche wir als Dämonenkerker erschaffen hatten.

Die Sonne schwand, als es kam. Es war ein Rascheln im Gebüsch, eine Bewegung im Augenwinkel, ein Flackern im Feuer, ein schwacher Verwesungsgeruch. Es verirrte sich nicht in die Jadekanope, und doch war es plötzlich verschwunden. Erst bei Tagesanbruch löste sich das Rätsel: Das Yaq-Hai war in einen Affenkadaver gefahren, den wir achtlos liegen gelassen hatten. Asseln und Maden flüchteten aus seinem Fleisch. Omun-Tepe war entsetzt. Er hegte die Überzeugung, dass nur Mohas Opfer eines Yaq-Hai werden könnten.

Einen ganzen Tag nach der vermuteten Inkubation erhob sich der vom Yaq-Hai belebte Kadaver. Sein ganzes Ziel war: Tod, Verderben und

Fäulnis unter die Lebenden bringen. Sich geisterhaft anzuschleichen und lange Klauen um pochende Herzen schließen. Behände lief er auf zwei Beinen oder hangelte sich von Ast zu Ast. Der Affe war blind, die Augenhöhlen mit einem kränklich gelb leuchtenden Pilzgeflecht gefüllt. Doch die stets witternde

Nase und die zuckenden Ohren bargen Sinne, die schärfer waren als die einer hungrigen Raubkatze. Zwischen den Zähnen rollte eine überlange, blutrote Zunge hervor.

Pfeile und Klingenschläge machten der Kreatur kaum etwas aus. Auch erfahrene Krieger überraschte sie mit ihrer Schnelligkeit und Jagdintelligenz. Erst ein zweiter Beherrschungszauber gelang und ermöglichte es uns, die Kreatur in das Eisen des Käfigs zu schlagen. Zwölf Tage war das Yaq-Hai gefangen und konnte analysiert werden. Dann zerfiel es zu einem Haufen stinkenden Unrats und Schleims.

Omun-Tepe sagte, manche bleiben im Körper nur Stunden, andere Monate oder Jahre. Wie dem auch sei, die Analyse hat mir erste Wege gezeigt, wie das Yaq-Hai gebändigt werden mag. Der Dämonenmeister wird zufrieden sein.

—aus den Aufzeichnungen des Brabaker Nekromanten Sulman al'Venish, 1017 BF



Handgezeichnete Notizen in einer fremden Schrift.

Skelette

Vom Nutzen

Wie viele unserer Männer wollt ihr eigentlich noch an den Mauern der Festung krepieren lassen? Na? Keine Ausreden! Und seht mir in die Augen, wenn ich mit euch rede, ihr ver-soffenen, dreimal verfluchten Schweine von einem Offiziers-korps. Unfähig, die geringste Schwierigkeit zu überwinden seid ihr. Raffiniert wie Ogerkinder in der Praiostags-schule, blitzgescheit wie Amöben!

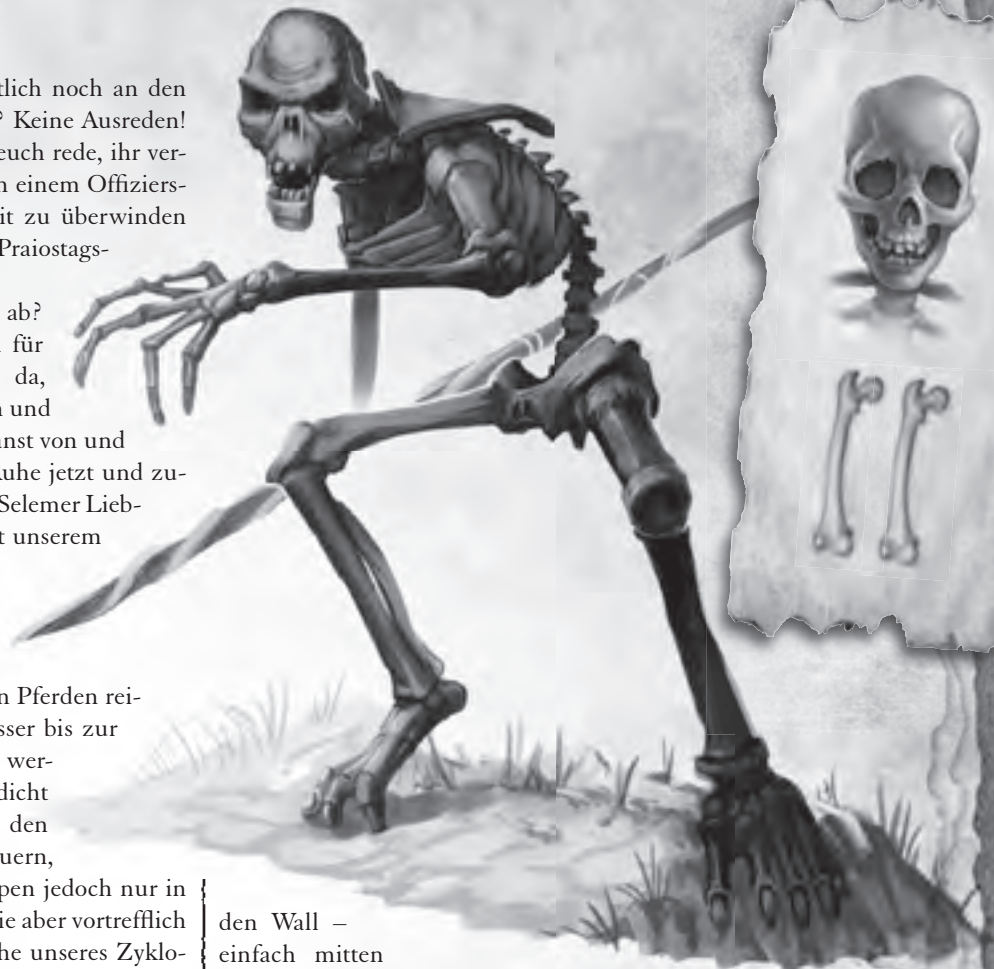
Was plage ich mich eigentlich mit euch ab? Wenn ich erst daran denke, was ich euch für Mittel an die Hand gegeben habe! Du da, Schafskopf von einem Tobrier, komm heran und halte die Karte. Und du, feiner Herr Fettwanst von und zu, steck neue Kerzen auf den Leuchter. Ruhe jetzt und zu-gesehen, damit ihr vor euren abgegriffenen Selemer Lieb-chen mit ihren Runzeln bald recht fein mit unserem Sieg prahlen könnt:

Hier, hier und dort haben sie Furchen gezogen, teilweise mit Gras und Reisig bedeckt. Sie sind mit spitzen Pflocken gesichert, die würden unsere Reiter von den Pferden rei-ßen. Drei bis vier Meter tief steht das Wasser bis zur Mauer im Burggraben. Diese Felder dort wer-den von ihren Bogenschützen mit Pfeilen dicht bestrichen und sind kaum passierbar. In den Wäldern sitzen die Freischärler. Alles Bauern, aber bissig! Sie wagen sich unseren Truppen jedoch nur in der Nacht entgegen zu stellen. Dann sind sie aber vortrefflich präpariert, diese Hunde. Hinter der Bresche unseres Zyklo-pentreffers warten ihre Hellebarden.

Was tun wir also? Na? Du da! Nein, dafür haben wir bei Weitem keine Zeit, Entsatz wird schon lange auf dem Weg sein und kann jede Stunde eintreffen und uns angreifen. Aber du kannst dem Alten deinen Plan ja gerne erklären, wenn er zurückkehrt, einverstanden? Eine schriftliche Belobigung ist dir sicher, allerdings wird er sie dir persönlich in den Rücken schneiden, was meinst du?

Nein, nein. Ihr Torfköpfe zwingt mich dazu: Den Rest erle-digen jetzt die kalten Alriks. Wir teilen sie auf: Ein Teil von ihnen schleicht durch das Wäldchen, denn Licht brauchen sie nicht. Na, die dämlichen Bauern werden schön schauen. Son-deraufgabe für dich, Triefnase: Du wirst die zweite Gruppe der Knochenmänner einkleiden. Ja, alle. Hüte, Hemden, Ho-sen, alles, haha. Ich werde das kontrollieren! Liegen ja genug Leichen herum, was? Viel Spaß dabei! Die schicken wir direkt mitten über das Feld, die erkennt im Dunkeln keiner.

Die feindlichen Schützen werden den Himmel verdunkeln mit Pfeilen und Bolzen, und ihr werdet sehen, die sausen glatt mitten durch die Gerippe hindurch! Klappern nachher höchstens ein wenig im Brustkorb herum. Gruppe drei stürmt



den Wall – einfach mitten durch. Durch die Pfähle, rein ins Wasser – die waten da einfach durch, ich habe es selbst gese-hen! Dann mitten rein in die Bresche, kostet ja keinen Blut-zoll. Und jetzt kommen wir: Leichte Waffen, keine Rüstung. Wir schleichen hinter unseren untoten Jungs her durch das geräumte Wäldchen, und wenn die Schlacht am heftigsten tobt, schießen wir die beiden Posten von der Mauer und neh-men dann die Wurfhaken zur Hand. Macht dicke Knoten in die Seile! Wenn wir oben sind, das Übliche. Zwei Mann sichern die Treppe zum Innenhof, Warzenbacke und Mopp-sendronning wie immer nach vorne durch und räumen den Weg frei, dann direkt rein in den Torturm und sofort alles runter an heißem Wasser und Pech, was sie noch haben. So-bald jemand brüllt, gleich noch Steine hinterher, dann habt ihr getroffen. Immer voll mitten rein, da lachen unsere kal-ten Kameraden nur drüber. So. Noch Fragen? Hätte mich auch gewundert, ihr Hohlköpfe. Angriff drei Stunden nach Mitternacht. Wen ich mit dem Weinschlauch erwische, der wird die Skelette auf dem Feld anführen. Wegtreten.

—Bespprechung in einem haffax'schen Lager zur Zeit der Invasion Tobriens, 1020 BF

Aus verschiedenen Völkern

Trotz des Kapitulationsangebotes, das unter Heulen und Wehklagen vorgetragen wurde, verbrannte man den Ketzer samt seines Anwesens, um den Gesetzen der Kirche des stummen Gottes Boron Genüge zu tun. Nachdem die Türen und Fenster von außen vernagelt worden waren, ermahnten seine Schreie die Bevölkerung eindringlich zur Rechtschaffenheit. Die Gottesdienste waren in den folgenden Tagen deutlich stärker besucht. Die verheerenden Schäden an den Nachbarhäusern wurden dabei in Kauf genommen, Bitten um Entschädigung wurden bislang abgelehnt. Nachdem die Brüder vom Bannstrahlorden in den Keller eingedrungen waren, fanden sie dort in einer unversehrten Kammer vor: Das Skelett eines Zwerges, das Skelett eines Elfen, das Skelett einer Kreatur, die der Probst als Necker identifizierte, wie man sie an der albernischen Küste zuweilen antrifft. Weiterhin das Skelett eines hoch gewachsenen Nordmannes, das Skelett eines Grolms, das Skelett eines Orken und knöcherner Fragmente einer Art Troll. Bruder Melcher berichtete, dass ein humpelndes Skelett eines Goblins (erkennbar an den schmalen Hauern) versuchte, zu entkommen, als ob es vom Namenlosen beseelt sei, bevor es zerschmettert werden konnte, und dass es über und über mit Werkzeugen, Bücher- und Kerzenhaltern behangen war.

Innige Sonnenschau hat mir Tage später Visionen eingegeben, der Ketzer sei beim Brand gar nicht ums Leben gekommen, sondern durch einen geheimen Gang entwichen, der unseren Blicken unter all dem rauchenden Schutt verborgen blieb. Kann dies möglich sein? Welches Vorgehen empfiehlt ihr mir? Ich bitte um weitere Anweisungen.

—Rapport eines Aspiranten der Inquisition
aus Eslamsroden, 904 BF

Die Schützen

Die alten Papyrii sind fantastisch! Skelette zu erheben ist nur der erste Schritt, doch ungeahnte Möglichkeiten ergeben sich, wenn man aus dem Gebein ihrer Kameraden selbst unheilige Bögen formt. Sie fügen sich an den Knochenleib wie ein zusätzliches Körperteil, sie verschmelzen mit ihren Trägern. Das Ergebnis sind untote Krieger, die stundenlang in Nacht und Kälte ausharren können, bis sie ihren tödlichen Schuss passgenau setzen. Auch überschwere Waffen, wahre knöcherner Ungetüme, sind kein Problem, werden sie doch nicht von der Muskelkraft, sondern von dem dunklen Zauber gespannt, der auch den Schützen zusammenhält. Mannshohe Bögen, aus mehreren Lagen Knochen zusammengefügt, machen sie menschlichen Gegnern um ein Vielfaches überlegen! Auch gibt es keinen Grund, weshalb so ein Zauberkrieger schnöde Pfeile verschießen sollte. Mir scheint, dass auch die Projektile

von unheiligem Geist beseelt sein wollen. Es wirkt beinahe natürlich, wie ein Skelettbogner nach allen düsteren Geschossen greift, die sich in seiner Nähe befinden, und wie diese sich seiner knöchernen Waffe willig hinzugeben scheinen: aufgespießte Schädel fliegen jaulend über den Himmel, Menschenzähne fügen sich zu starren Ketten, die scharf und spitz vor dem Feind zerplatzen. Ellen und Speichen, an die sich Handknochen und Finger wie von selbst anfügen, treffen zunächst dumpf die Brust, greifen dann aber blitzgeschwind zu und erwürgen ihre wehrlosen Opfer am Hals.

—persönliche
Aufzeichnungen Ibn
Mahmouds



Die Krieger

Komm näher an mein letztes Lager, mein Sohn. Weiß ist mein Haar geworden, kraftlos meine Glieder. Ich weiß, dass es dich immer bedrückte, in der Abgeschiedenheit der Brache zu leben, so nah am herrlichen Gareth und doch so unerreichbar fern davon. Du hast viel schwere Arbeit klaglos erduldet. Du warst folgsam und artig. Du hast das getan, was ich dir auftrug. Du hast mich an jedem Tag darin bestätigt, dass es Recht war, einen Neubeginn zu wagen, nachdem mich die Golariten aus unserer alten Heimat jagten und ich nur dich und wenig mehr davontragen konnte. Während unserer Zeit hier im alten Turm habe dich alles gelehrt, was ich weiß. Nun bin ich zu alt, das Ritual noch einmal zu vollführen, das mir bisher dreimal geglückt ist. Ich habe dir schon oft genug davon geschwärmt: Beim ersten Mal riss ich einige Leichen hinter dem alten Wirtshaus aus dem Schlaf, zog mit meinen kalten Kriegern aus und besiegte unseren

bösen Nachbarn, dessen ewige Händel und dessen Gehabe als Raubritter den Handel zum Erliegen und den Quell der Einnahmen zum Vertrocknen gebracht hatten. Beim zweiten Mal hob ich viele der Schlafenden um die alte Kapelle aus ihren Särgen, nun berannten viel mehr meiner kalten Krieger seine Dörfer und erschlugen seine Bauern, damit er uns nicht wieder zur Gefahr werden konnte. Beim dritten Mal hingegen rief ich laut nach allen Schlummernden auf dem Leichenacker hinter unserer Burg. Gewaltig war diesmal das Aufgebot! Unzählige Mitglieder unserer Familie und Generationen unserer Diener gruben sich aus der Erde. Mit diesen Gefährten gelang es mir, die Golgariten, die uns belagerten, blutig aus der Burg zu treiben und lange genug abzuwehren, damit ich mit dir durch die Tunnel fliehen konnte. Und du wirst unsere Aufgabe vollenden, mein Sohn. Nimm aus meiner Truhe mein Mondengewand, den silbernen Schädel, die sieben rostigen Nägel und das Gefäß mit dem wallenden Staub. Begib dich beim Anbruch der Nacht zum gewaltigen Gebeinfeld neben der Hauptstadt und vollführe dort den alten Tanz. Schwarze Geister werden aus den Schatten kriechen und heulend in die Gräber fahren, und aus den Gräbern selbst werden sich hunderte Krieger aus Knochen erheben, viele davon in Rüstung und Pracht. Mit dieser Streitmacht marschiere nun rasch durch die Nacht und verjage den Feind, der sich in unserer Burg gut eingelebt hat, nimm sie im Sturm und brenne hernach auch dessen eigene Burg in Grund und Boden, in die er zu fliehen versuchen wird. Ist dir dies gelungen, sind deine Pflichten

noch nicht getan: Kehre nun zurück zum Turm, zur Brache. Dort hauche mir, bevor der Morgen graut, ein neues, besseres Leben ein. So wollen wir zu zweit, als Vater und Sohn das Land unserer Vorfahren beherrschen. Und niemand wird uns mehr daran hindern.

—*erlauscht am Fenster des schwarzen Turms in der Dämonenbrache vom Raben der Hexe Spinnenbein, 1020 BF, Gedächtnisprotokoll*

Knochenritter

Tsagunde fuhr ums Morgenrot
Empor aus schweren Träumen:

“Bist untreu, Helmar, oder tot?”

Wie lange willst du säumen?”

Der war mit Emers Mannen Macht

Gezogen in Dämonenschlacht,

Und hatte nicht geschrieben,

Ob er gesund geblieben.

[...]

Was leis’ das Madamal beschien,

Wie flog es in die Ferne,

Wie flogen oben drüber hin,

Die Sphären und die Sterne,

“Graut Liebchen auch? –

Der Mond scheint hell.

Hurra! Die Toten reiten schnell!

Graut dir vor Borons Boten?”

“Oh weh, lass ruh’n die Toten.”

[...]

Da sieh’! Da sieh’! Im Augenblick,

Huhu! Ein grässlich Wunder!

Des Reiters Koller, Stück für Stück,

Fiel ab wie mürber Zunder.

Zum Schädel, ohne Zopf und Schopf,

Zum nackten Schädel ward sein Kopf,

Sein Körper zum Gerippe,

Als Waffe eine Hippe.

Hoch bäumte sich, wild schnob der Rapp’,

Und sprühte Feuerfunken:

Und – hui! – war’s unter ihr hinab

Verschwunden und versunken.

Geheul! Geheul aus hoher Luft,

Gewinsel kam aus tiefer Gruft.

Tsagundes Herz, mit Beben,

Rang zwischen Tod und Leben.

—*aus: Der Galgenhund und andere Geschichten, von Asmaphel Wollenweber, Grangor, 1019 BF*



Knochenritter

Ich habe eine erstaunliche Entdeckung gemacht! In sehr seltenen Fällen (Liegt es an den Vollmondnächten? An der Routine, mit der mir das Ritual mittlerweile von der Hand geht? Am Alter der Knochen? An deren Herkunft?) scheinen Ross und Reiter keine bloße Marionette in den Händen ihres Meisters, sondern gierige und geifernde Todesboten zu werden. Unruhig scharrt der Erweckte mit den Hufen, unablässig rasselt das Gerippe und unerbittlich scheint er nach dem Befehl seines Herrn zu verlangen – und er kennt nur einen Befehl allein! Er ist zu keinem anderen Dienst in der Lage, als dem, ohne Aufschub und Verzögerung eine Lanze in den Leib eines Feindes zu rammen. Wenn er über die Felder fliegt, sieht man im Schein des Mondlichts die magischen Schatten, die ihn umspielen. Zunehmend ballen sich die Energien zu einer schwarz glühenden Lanzenspitze und mögen ihrem Opfer einen unsagbaren Hieb zufügen, bevor der Knochenreiter unmittelbar danach zerfällt. Es kann nur spekuliert werden, welche Kräfte sich dort entladen.

[...] Erstens: Ein offensichtlicher Vorteil besteht darin, dass die Knochenmähre großen Distanzen geschwind überwindet. Eine ganze Rotte davon mag einen flüchtenden Feind umkreisen und ihn abfangen, wenn er sich bereits in Sicherheit wiegt. Zweitens: Die Reiter sind leise! Und wessen feine Ohren das sachte Spiel der Knochen vernehmen, der muss schon selbst ein Meister der alten Kunst sein, um darin einen Boten des Todes zu vermuten, der Augenblicke später aus dem Gesträuch bricht. Drittens: Ein Knochenross kennt keine Furcht. Auf einen Fingerzeig des Meisters hin springt es samt Reiter in die nächste Klamm und zerschellt dort wieder zu dem Knochenstreu, aus dem es erschaffen wurde. Dies eröffnet ungeahnte Möglichkeiten: Auf die Ankunft der stillen Todesbringer ist niemand vorbereitet, sie mögen einen König inmitten seiner Leibwache niederstrecken, bevor diese überhaupt reagieren kann.

Limbsche Reiter! Heureka! Grauer Nebel dunstet aus den fauligen Nüstern, Verhehlung folgt seiner Spur, Dampf und Schwaden umringen das Ross, das in der Welt der Lebenden nicht heimisch sein kann und sich daher an deren Gesetze nicht halten wird. Mal hier, mal dort – das Knochenpferd erscheint, wo es erscheinen möchte, und ebenso schnell ist es wieder verschwunden. Ich erschauere beim Gedanken daran, wo es sich in der Zwischenzeit aufhält. Ich werde einen ganzen Trupp Nebelreiter ausrüsten. Noch besser: Ich werde mir ein alpträumhaftes Reittier erschaffen.

—handschriftliche Notizen, neuzeitlich,
vermutlich von Murak di Zeforika

Seltsame

[...] Einige unserer Reisegefährten waren bei der Überquerung einer Schlucht in deren lichtlose Tiefe gestürzt. Ich hatte anschließend das Tagebuch unserer verschollenen Magistra studiert und vorgegeben, dies aus Pflichtbewusstsein zu tun. Die Wahrheit war: Ich vermisste sie und hoffte, ihr bei der Lektüre ihrer letzten Gedanken nahe zu sein. Diese Sehnsucht wollte sich nachher niemals mehr so recht einstellen. Der Grund dafür lag darin, dass die von ihr zu Papier gebrachten Zeilen mir zu zwei Einsichten verhalfen. Zum einen, dass der wahre Grund für ihre Teilnahme an unserer Expedition ein anderer war, als sie vorgegeben hatte. Sie war mit einer unheilbaren Krankheit geschlagen, die ihr bald den Tod bringen würde. Weiterhin interessierte sie unser Ziel nicht im Geringsten. Sie musste uns für blutige Anfänger gehalten haben, und kam damit der Wahrheit wohl recht nahe. Keineswegs suchte

sie mit uns im Gebirge der Wilden nach dem Quell des Lebens. Stattdessen versuchte sie – und dieser Punkt war durch Kartenmaterial auf Pergament und zahlreiche alte Handschriften mit verstörender Genauigkeit beschrieben! – offenbar eine Armee von verzauberten Skelettkriegern zu finden, die hier in den Landen der Tulamiden

vor Hunderten von Jahren in die Irre geführt und verlassen worden waren und nun in Reih und Glied und treu bis über den Tod hinaus auf einen Anführer warteten. Im Tagebuch hatte sie all ihre Pläne niedergeschrieben: Getragen in der Sänfte einer Herrscherin wollte sie nach Khunchom zurückkehren und sich dort, beschirmt von ihren zahllosen untoten Dienern, von den Mächtigen der Stadt die Ehre erweisen lassen. Noch am selben Tag sollten alle offenen und geheimen

Zünfte der Magier dann auf ihren Befehl hin damit beginnen, sämtliche Kraft in die Heilung und Transformation ihres kranken Leibes zu lenken, auf dass sie noch für lange Zeit unter den Lebenden weilen könnte. Sollte ihr während dieser Prozedur ein Leid zustoßen, so sollten die Skelette die Stadt in Schutt und Asche legen und alle Einwohner darin erschlagen. Dieser Fluch sollte sie während ihrer Wehrlosigkeit und Schwäche beschirmen. Das Erbe der Magiermogule würde bewirken, dass die Skelette selbst von Zauberei nicht zerschmettert werden konnten. Auf diese Weise wollte sie das ewige Leben wirklich erreichen, wir Esel hingegen waren kaum mehr als Pfadfinder gewesen.

—Bericht einer Expedition des Abenteurers Gishelm Harzscharer ins Thalussmassiv, verfasst 950 BF



~ Tierkadaver ~

Ziehen wir erneut die Ratten aus Kapitel I heran. Der Verwesungsgrad ist stark, Skelettierung hat eingesetzt, bei Kleinstwesen aber kaum von Relevanz. Ich habe dem Rattenfänger jedoch nur die Exemplare mit unzerstörtem Knochenbau abgekauft. [...]

Die Resultate geben große Hoffnung! Immer noch tummelt sich der Schwarm durch den Keller. Es ist possierlich, wie sie sich - Geschwistern gleich - gegenseitig zerpicken. Ich registriere völlige Indolentia, wenn eines der Subjekte einem anderen etwas Gedärm oder ein Auge aus dem Corpus zieht. Sie befolgen einfache Befehle und sind im neuen Leben damit von großer Nützlichkeit. Die Nachzählung ergab drei fehlende Exemplare. Sie müssen aus eigenem Antrieb einen Ausweg gefunden haben. Formidabel!

—aus: *Anatomia Mortis, II. Kapitel, Resurrectio IV (Hausratten)*

Ich frage euch, wie lange soll es noch so weitergehen? Wie viele Hexennächte sollen die Weiber auf dem Berg noch feiern, ohne dass der Baron was unternimmt? Genügt es nicht, dass unsere braven Töchter an ihren wilden Riten teilnehmen, und unsere guten Söhne spitz wie Levthans Hörner werden? Jetzt hetzen sie uns auch noch ihre Krähen auf den

Hals! Und was für namenlose Wesen das sind! Haben wir nicht erst vor einer Woche Dutzende davon erschlagen? Aber gestern blick ich aus dem Fenster und denk, ich seh' nicht recht: Sitzen sie aufgereiht auf meiner Vogelscheuche, die doch zu ihrem Schrecken dient. Ich könnte schwören, es waren 13 an der Zahl.

Ich also hin zum Feld, die Mistgabel gepackt, um den Schwarm zu vertreiben. Mir wurde ganz unwohl, denn trotz Geschrei und Gefuchtel verzog sich kein einziger Vogel. 'Wenn da nicht etwas Namenloses dahinter steckt', dachte ich mir. Und dann seh' ich's: Das waren Knochen-Krähen, die hohlen Reste von was, das mal lebend war. Die Federn waren vermodert, die Schädel glotzend wie der Tod selbst. Die Augen waren ausgespickt, die Schnäbel sahen mir aus wie die Pockenmaske eines Medicus.

Und dann schlagen sie auf einmal mit den Flügeln, dass die Federn nur so fallen, und ich steh mitten in einer Wolke dieser Biester und werd zerbissen und zerkratzt!

—aus der Rede eines Weidener Bauern an sein Dorf, 1033 BF



Ich muss mir selbst gratulieren! Welch grandioser Geistesblitz doch die Nephazz-Beseelung nach den enttäuschenden vorherigen Experimenten mit dieser Gattung war! Ein jedes Lebewesen behält meiner Beobachtung nach auch im zweiten Leben sein grundsätzliches Temperament, wird doch das Muster seines Lebens lediglich neu gefüllt. Dass ein Nephazz jedoch solche Blutrunst in einem harmlosen Tierchen wecken konnte, ist erstaunlich.

Scharfe Zähne, Hinterhältigkeit, äußerste Aggression - und das von einem Pflanzenfresser! Die Mutatio ist mehr als erwähnenswert. Mit der dieser Spezies eigenen Flinkheit hetzte das Wesen nagrachgleich und in lolgramothischer Unermüdlichkeit durch den Raum, biss wie im Bluttausch, was es fassen konnte, und wäre mir wohl an die Kehle gesprungen, hätte ich nicht meinen Kugelzauber aktiviert.

Ausgehend von der Theorie, das neue Leben fülle vorhandene 'Kanäle' des Corpus, die ich Ductus nennen will, schafft sich ein Nephazz womöglich in derart harmlosen Gefäßen seine eigenen beseelten Ductus? Und füllt er diese ob der begrenzten Möglichkeiten des Corpus mit einer noch gnadenloseren Brutalität an?

—aus: Anatomia Mortis, II. Kapitel, Resurrectio XIX (Hase)

In jenem Tal im Thalasischen trieb ein Zyklop sein Unwesen, so konnte jedes Kind es dem gewitzten Temudjinn berichten. Verschwand ein Schaf, so war es der gefräßige Zyklop, vernichtete Hagel ein Feld, so war es der trampelnde Zyklop, kam jemand bei einem Sturz zu Schaden, so hatte er sich vor dem grausigen Zyklop erschreckt. Ganz aus Knochen sei der Riese und laufe wie ein Tier auf Armen und Beinen. Seinen Schädel aber zierte ein einzelnes großes Loch in der Mitte, wo sich einst sein Auge befunden hatte, seine beiden Zähne waren scharf und gebogen.

Temudjinn aber bat im Dorf nur um einen Sack voll Äpfel, denn er wusste, mehr brauche er nicht, um das Wesen zu verscheuchen. Zwar verlachte man ihn, gab ihm aber, was er wollte.

So ging er dorthin, wo der Zyklop zuletzt gesehen ward. Genau wie die Bauern ihn beschrieben hatten tauchte er auf. Der schlaue Held aber wusste um die wahre Natur des knöchernen Elefanten, denn um nichts anderes handelte es sich. Das Loch im Schädel war kein Auge, hier wuchs einst der Rüssel aus der Stirn! Einen Apfel nach dem anderen schob Temudjinn dem Elefanten in den Mund und sammelte sie später

wieder auf, fielen sie doch durch den Knochenleib hindurch. Das Tier aber, das im Tode keine Ruhe fand, folgte nun getreulich Temudjinn und sprach: "Oh mein Mahut, ich kann nicht sterben, solange ich nicht den Friedhof der Elefanten gefunden habe. Hilfst du mir, ihn zu suchen?" Und Temudjinn versprach es und setzte sich als Reiter hinter den Schädel. Wie die beiden aber den Elefantenfriedhof fanden, das ist eine andere Geschichte.

—aus: Der Zyklop von Thalusien, Märchen aus 1001 Rausch

Aus dero Zeiten des Fran-Horas aber heizet es, dasz die schwärzeste Kunst wohl zum grauslig Alltag gehört' wie unsereins es sich nicht auszumalen mag. So sind nicht verwunderlich

Berichte gar von Bauern, die ihr Vieh bei der Schule der Necromantia erworben für den Preis einer gesamten Ernte. Weshalb auch nicht,

werden sie gedacht haben, denn bricht man es aufs Nüchternste hinab, so ist der Wert von Ochsen, die nicht müde werden, die nicht sterben, die stets gehorchen und jede noch so schwere Last ziehen, wohl unaufwiegbare für den kleinen Mann. Wo sich ein Bauer sonst den

Buckel krumm geschuftet und dann am

Ende doch den Tod des armen Tieres betrauert hat, so konnt' er jenerzeit gleich auf den Tod des Tiers verzichten. Ich aber mag mir gar nicht auszumalen, welch stummes und welch elend Bild die Felder des Horasiats geboten haben: Da schreitet Bauer neben stinkend Knochen-Ochs und blutlos Schindmähr, die pflügen seinen Acker, die säen seine Saat.

Den lieben Tag, die Nacht hindurch zieht Ochs und Esel modernd vor sich hin den Karren übers Land, auf dass man frisch erwacht am Morgen sieht: Man hat bereits die Stadt erreicht!

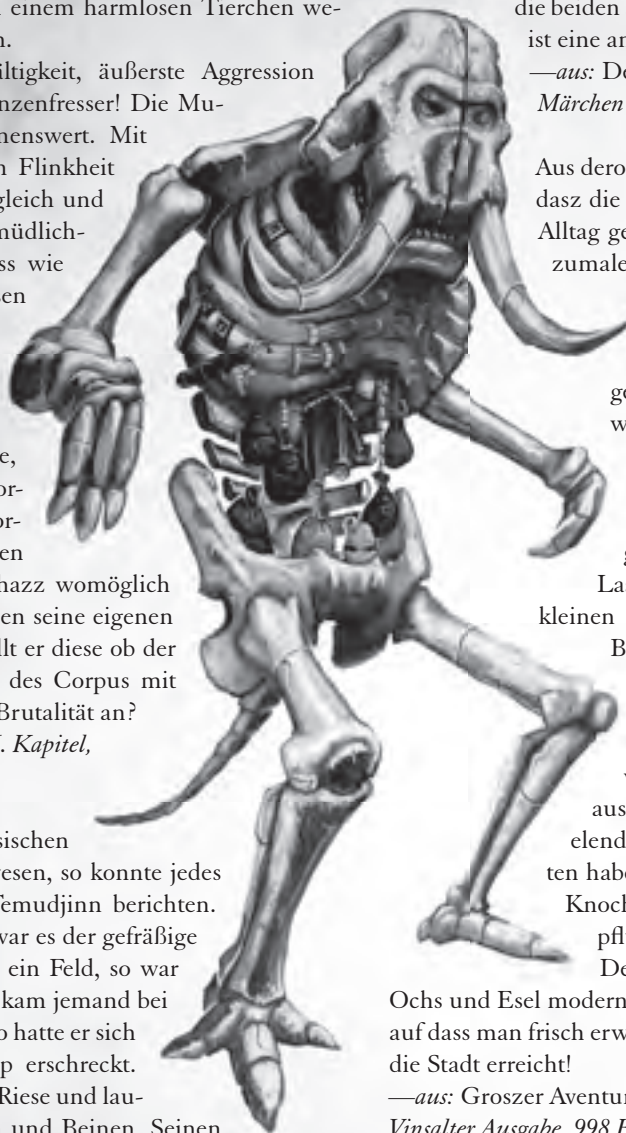
—aus: Groszer Aventurischer Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998 BF

*Knack! Es ist des Golgariten
schwarze Brünne, welche kracht,
gleich als ob
im Galopp*

*eine tote Knochenmähre
mit dem Reiter in der Nacht
presche über Schädelmeere.*

—Warunkers Kinderreim, 1032 BF

Und Ross und Reiter werden sich erheben, und was im Leben zweigeteilt und schwach, wird eins werden und stark durch unsere Herrin – ein Geist, ein Ding, ein Schrecken deinen Feinden.



Nicht Furcht, nicht Erschöpfung und nicht Schwäche wird das Gespann mehr kennen, nur noch den Kampf und den Dienst an dir. Die Hufe Hunderter werden schallen über tote Erde, gepanzert die Reiter mit dunkler Platte, gewappnet die Mähren mit feurigem Blick.

Was immer du stürmen willst, wird rennen vor dir und doch zerschmettert werden unter Knochenhuf und Axthieb. Was immer du jagen willst, wird gehetzt bis zum Ende von beinerem Reiter auf treuem Ross. Was immer du haben willst, wird dir gebracht schnell wie der Wind von der Mähr, die niemals müde, und vom Reiter, der niemals schläft.

Wo scheu dir versagt hat das ängstliche Tier, wird sein Blick gieren dem Feinde nun. Wo unter Wunden gefallen des Pferdes schwächlicher Leib, wird Spieß und Speer nun brechen im Knochenkorb, und Schwert und Stab nutzlos versinken im Fleisch. Wo jeder Willen des Magus einst beugte das Tier, wird es beständig trotzen dem faulen Zauber.

—aus: Das Schwarze Buch Thargun

Und dann begann die Hatz. Da ich wohl das bin, was die Bronnjaren einen Wilderer nennen, war es nicht das erste Mal. Der Winter versprach hart zu werden, und ich musste meine Frau und die Kleinen ernähren. Vielleicht könnte ich die beiden mageren Hasen gar gegen ein Töpflein Honig für meine Surenka beim Norbard eintauschen.

Ich bin gewiss kein Tölpel. Ich kenne Wege, Hundemeuten von meiner Fährte abzubringen, Kräuter und Gerüche, die ihre Nasen verwirren, bis sie müde sind und ihre Herren die Jagd abrechnen. So tat ich es auch diesmal, aber bald merkte ich, dass es anders war als sonst. Ich war es, der die Spur der Hunde roch, nicht andersrum. Ich habe schon manchen Kadaver im Wald gefunden. Glaubt mir, ich erkenne den Gestank von Totem, wenn er mir in die Nase steigt. Und das tat er. Doch es war kein irgendwo verendetes Wild, es waren die Hunde, die mir seit Stunden folgten.

Lange und ausdauernd war ich gerannt, hatte alles getan sie abzuschütteln, war am Ende meiner Kräfte, sank an einem Baum herab, bereit aufzugeben.

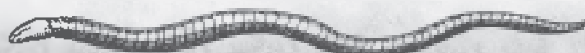
Dann sah ich sie. Aber Tiere waren das keine! Es mögen wohl einmal Zornbrechter Bluthunde gewesen sein, die Schnauzen jedoch waren zerfressen, die Augen rot, das Fell rüdig. Und darunter sah ich Fleisch in Fetzen hängen und blanken Knochen. Da wusste ich, dass alle Gerüchte wahr sind und die Warzensau mit dunklen Kräften im Bunde steht. Und ich wusste auch, weshalb mir die Hunde folgen konnten

und mich auf Gedeih und Verderb weiter hetzen würden. Ihre Schnauzen waren längst verkümmertes Fleisch, riechen taten sie mich keinesfalls, und doch spürten sie, wo ich bin. Auch waren ihre Körper keiner Erschöpfung mehr erlegen. Sie hätten Firuns Widersacher selbst bis in seine Hölle jagen können, ehe sie müde geworden wären. Ihr Bellen aber löste mich aus meiner Starre, denn niemals hörte ich solch hohles Klaffen, kalt wie der Winter und gnadenlos. Dann heulten einige und es klang, wie Gaukler es von Totengeistern erzählen, denen der Weg in Borons Hallen verwehrt bleibt.

So stand ich noch einmal in meiner Verzweiflung auf, rannte und rannte, dann aber biss mich etwas in die Wade, ich kam zu Fall und blickte in Mäuler aus blutigem Zahnfleisch und geifernden Zähnen, dann nur noch Schmerz und schließlich gnädige Ohnmacht. Als ich erwachte, war ich hier bei Euch. Sie müssen mich wohl für tot gehalten haben. Sagt, wie konntet Ihr meine Wunden nur heilen?

—Bericht eines Notmärker Wilderers in
Zelda von Ilmensteins Hütte, 1019 BF

Den größten Gefallen aber fand meine Herrin daran, sich aus den verbündeten Heptarchien die heiligen Tiere der Zwölfe als Schoßtier schenken zu lassen. Einmal kam eine Schiffslieferung aus Warunk mit einer Kiste, in der es heftig rumorte, und die immer wieder von schweren Stößen erschüttert wurde. Wir alle hatten große Angst, uns ihr zu nähern. Die Herrin aber zog an der Leine meines Geliebten Tarik und befahl ihm, sie zu öffnen. Die Furcht stand ihm ins Gesicht geschrieben und ich sah, wie er sich einnässte, als der Aufseher ihm ein Brecheisen gab. Als er die Kiste öffnete, drang ein süßer Geruch von Verwesung hervor. Kurz schöpfte ich die Hoffnung, dass, was immer drinnen war, bereits verendet wäre und mein Liebster außer Gefahr sei. Dann jedoch sprang das Ding hervor. Ein Löwe war's, aber keiner, wie ihr ihn kennt oder ich ihn je erblickt hätte.



War seine dunkle Mähne und sein Schweif noch als solche erkennbar, so hatte sich seine Haut gelöst und blanker Knochen war zu sehen. Das Biest aber biss sofort nach Tarik, zog ihn auf den Boden und begann, seinen Bauch auf- und die Gedärme herauszureißen. Tränen standen mir in den Augen und trotz der Warnung, die ich in den Augen meines Liebsten sah, kniete ich mich vor die Herrin und flehte sie an, das Biest von ihm zurückzupfeifen und ihn heilen zu lassen. Sie hätte mich sicherlich zu Tode gefoltert, doch das Schauspiel ihres neuen Schoßtieres entzückte und erregte sie so sehr, dass sie mich nicht einmal wahrnahm, so dass Serestra mich schleunigst zurückziehen konnte. Bis zum bitteren Ende sahen wir stumm dabei zu, wie der Löwe unter dem gnadenlosen Gelächter der Herrin und den Todesschreien Tariks sein blutiges Werk vollführte. Er fraß nicht einmal, er vernichtete nur. Als es endlich vorbei war, sagte die Herrin nur kühl, wir sollen die Schweinerei wegwischen. Das Tier ließ sie an Ketten legen und gab ihm wegen des Blutbades den Namen "Belhalimba".

—aus der Befragung einer befreiten oronischen Tempelsklavin 1028 BF

Es heißt, im Sand der Wüste haben sich einst Echsen und Menschen erbittert bekämpft. Den Kaltblütigen nämlich war ihr Schicksal, verbannt zu sein von Dere auf immerdar, ein großer Graus. So suchten sie Wege zurück in die Welt, kämpften aufs Bitterste und schreckten vor keinerlei Frevel zurück.

So gingen sie auf die Felder ihrer Gefallenen, deren Knochen vom Sand geschliffen dort liegen sollten für die Ewigkeit. Erneut wollten sie ihre Krieger kämpfen lassen, denn was einmal tot ist, so dachten sie, das kann immer noch gebraucht werden zu schrecken den ängstlichen Feind, uns Menschen.

Zwei Nächte führten sie ihr finsternes Ritual durch und besangen die scheußlichsten ihrer Götzen. Direkt aus den Alptraumreichen der Niederhöhlen drangen die Worte über die gespaltenen Zungen der Echsenzauberer und vermischten sich mit dem Heulen des Wüstenwindes. Dann erhoben sich die blanken Knochen, Hunderte, Tausende! [...]

Und darunter befanden sich die fürchterlichsten Wesen: Eine gepanzerte Hornechse zertrümmerte mit ihrem knöchernen Schädel jede Formation. Gierige Alligatoren mit hohlem Leib schossen aus dem Sandboden hervor wie andernorts aus trüben Sümpfen, alles zerfetzend, was sie mit ihren Mäulern packen konnten. Sie alle aber überragte ein unbesiegbares Geschöpf, eine Sultansechse hoch wie die Stadtmauern und mit Zähnen scharf wie die Säbel der Fürstengarde. Sein Leib war knöchern, vom reißenden Maul bis zum schmetternden Schwanz. Jeder Knochen trug Runen des Schutzes, Wirbel

für Wirbel, auf dass kein Magus der Menschen dieses Wesen vernichten könne. Und sie nannten das unbesiegbare Biest 'V'Sars Schlächter'.

[...]

Jene, die damals kämpften, sind lange tot. Ich aber frage, was ist mit den Geschöpfen geschehen, die bereits tot waren? Die Geschichten berichten uns nicht, welches Ende sie genommen haben. Manche sagen, regungslos harren ihre Gerippe in den Felshöhlen, Wadis und unter den Dünen der Khôm. Wehe dem, der sich ihnen aus Neugier nähert und merken muss, dass den Knochen auch heute noch unheiliges Leben innewohnt!

—gehört 1033 BF bei einem tulamidischen Haimamud in Khunchom

Nachdem de Sylphur mich durch sein Anwesen geführt hatte, betraten wir den Garten. Ich war erleichtert, endlich den morbiden Hauch der Villa hinter mir lassen zu können. Der Garten war gepflegt, obwohl nur wenige Schritt entfernt die Grenze zum Regenwald lag. Wir spazierten auf einem Steg über einen Teich, als der Hausherr anhielt. Mit einer Geste bedeutete er mir, einen Blick ins Wasser zu werfen. Ich sah zahlreiche Fische darin schwimmen, denn das Wasser war

klar und von türkisem Blau – eine Seltenheit in diesen sumpfigen Ländern. Ich dachte, dass er mir dies zeigen wolle, und setzte schon zu einem schmeichelnden Kompliment an. Dann aber erkannte ich, worauf de Sylphur meine Aufmerksamkeit eigentlich lenken wollte. Es fiel mir schwer, die Etikette zu wahren, als ich die berüchtigten Brabacudas sah – jedoch bar jeder Schuppen und jeden Fleisches! Bei den Zwölfen, ich sah unter mir einen Schwarm zum Leben erhobener Blutfischgräten! Glaubt mir, dass die vielen scharfen Zähne noch be-

ängstigender wirken, wenn nichts sie verbirgt. Die leeren Augenhöhlen starteten mich gierig an. "Ich ließ sie kürzlich noch in unverwestem Zustand in den Teich setzen", sagte de Sylphur.

"Erstaunlich, wie sie ihr eigenes Blut riechen und sich sofort gegenseitig zerfleischen, bis sie nur noch Gräten sind.

Aber so etwas tun wohl nur Tiere anderen Tieren an, nicht wahr?" Auf seinen Befehl hin setzten sich zwei Wachen in Bewegung, die einen geprügelten Mann herbeiführten, seine Beine gebrochen, sein Körper gefoltert. Es war unser Spion. Seine Sinne waren wohl vom Schmerz betäubt. Als er aber die Brabacudas sah, schrie er, wehrte sich und wurde dennoch ins Wasser gestoßen. Binnen eines Herzschlages begann es zu schäumen wie roter Bosparanjer. Ich sah den Mann noch mit von Schreck geweiteten Augen unter einer knöchernen Flut verschwinden. Unser Plan war gescheitert.

—aus dem Reisebericht des Fedesco Spinosa, horasischer Diplomat, 1025 BF



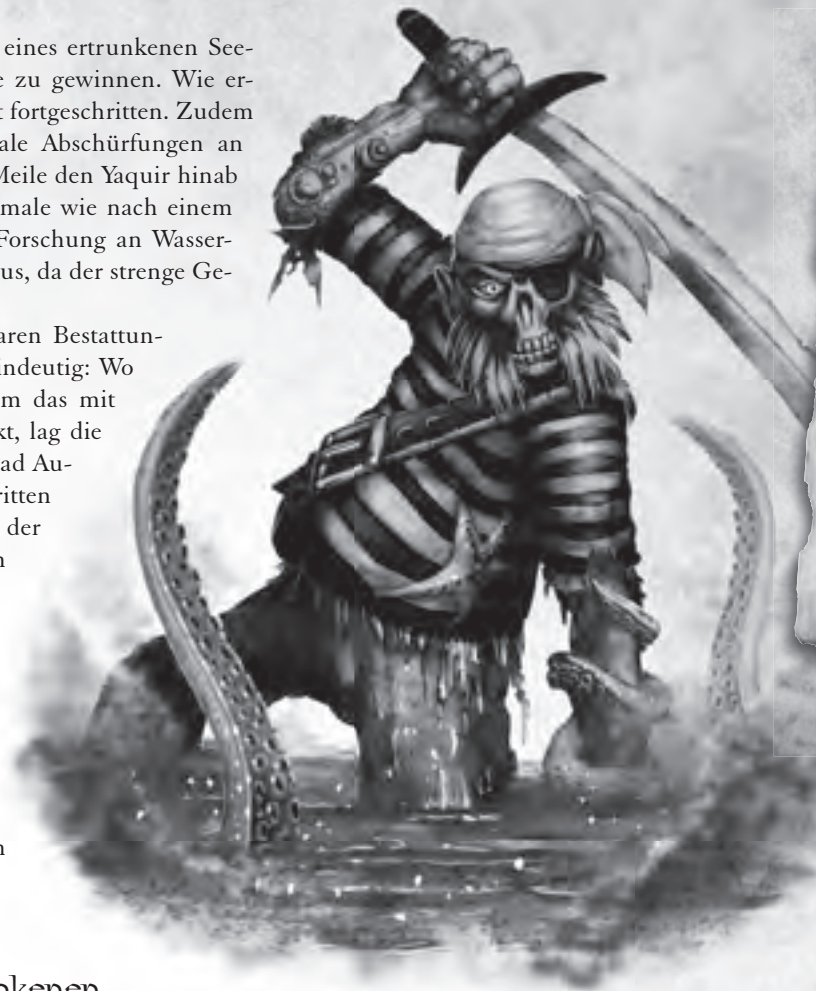
Wasserleichen

Es ist mir gelungen, die Leiche eines ertrunkenen Seemanns für meine Experimente zu gewinnen. Wie erwartet ist die Verwesung bereits weit fortgeschritten. Zudem befinden sich zahlreiche postmortale Abschürfungen an Stirn, Nase und Knien, da er eine Meile den Yaquir hinab getrieben ist. Seine Haut hat Merkmale wie nach einem langen Bad. Ich empfehle für die Forschung an Wasserleichen den 'Weihrauchwolke'-Cantus, da der strenge Geruch äußerst ablenkend ist.

Für meine Hexalogia der elementaren Bestattungen war die Conclusio aber nicht eindeutig: Wo ohne Frage die Destructio in Ignem das mit Abstand schnellste Vergehen bewirkt, lag die Verrottung in Aquam zwischen der ad Auram und der in Humum auf dem dritten Rang. Zu beachten sei jedoch, dass der Corpus eigentlich ad Auram *et* in Aquam verrottet war.

Ich ließ den Corpus deshalb für eine Dauer von zwei weiteren Wochen im flüssigen Element ruhen. Es bildete sich eine wachsartige Schicht auf der Haut, die den Corpus aufgedunsen wirken ließ und ihn regelrecht konservierte. Bewirkt also die Verwesung in Aquam eine Mumifizierung?

—aus: Anatomia Mortis, I. Kapitel



Von den Ertrunkenen

Als ich erwachte, war es neblig. Stimmen wurden durch den Seewind zum Gasthaus getragen – und sie schienen zu singen. Meine Neugier war geweckt. Ich bemerkte, dass das Gasthaus verlassen war. Wo waren sie nur alle?

Als ich dem Singsang folgte, fand ich es heraus, denn er führte mich zur Küste. Aus sicherer Entfernung beobachtete ich ein sonderbares Schauspiel: Das ganze Dorf war versammelt und stand in einem zum Meer hin offenen Halbkreis. Nur eine Frau lag gefesselt in ihrer Mitte. Bevor ich etwas unternehmen konnte, sah ich Bewegung im Wasser. Erst waren es nur leichte Wellen, dann stiegen langsame Gestalten aus der See. Der Nebel verhüllte meinen Blick, aber bei Boron, das waren keine Lebenden, sondern eine Prozession von mehr als einem Dutzend wankenden Wasserleichen! Ich erkannte glubschäugige Risso unter ihnen, aber auch einfache Menschen in muschelverkrusteter Fischer- oder Seemannskleidung, sogar einen Seesoldaten in Kadettenuniform, und wenn mich nicht alles täuschte, einen Thorwaler, dessen rotes Haar voller stinkendem Seetang war. Auf dem Kopf einer Gestalt in der Kleidung eines bornländischen Kapitäns hatte sich gar ein glitschiger Tintenfisch niedergelassen!

Die Dörfler aber schrien weder, noch flohen oder kämpften sie, stattdessen sangen sie weiter, als hätten sie nichts anderes erwartet als Untote aus den finstersten Abgründen des Meeres. Als einer der Risso sowie der Leichnam in Kadettenuniform auf die gefesselte Frau zugen, wurde mir bewusst, dass ich Zeuge einer Opferung war. Sie packten die Frau unter den Armen und wandten sich wieder dem Meer zu. Ich war gelähmt vor Angst. Und so beobachtete ich tatenlos, wie die Wesen ihre Beute in ein nasses Grab in die dunklen Tiefen des Perlenmeeres verschleppten. Die ersticken Schreie der Frau verfolgten mich bis heute.

—Bericht aus Xeraanien, 1025 BF

Von den Toten der Ozeanier

4. Efferd

Wir haben mit Ziel Mendena abgelegt. Bin wie immer froh, das alptraumhafte Warunk verlassen zu haben. Diesmal ist teure Fracht an Bord, ein riesiges Fass, wahrscheinlich guter Wein. Hoffe, ich kann die Mannschaft zügeln, die Finger davon zu lassen.

6. Efferd

Vulturs Gier wird uns noch in arge Schwierigkeiten bringen. Zwei Tage auf See und schon kann er seine Hände nicht von der Fracht lassen! Er wollte einen kleinen Schluck vom Wein nehmen und öffnete heimlich das Fass. Drinnen war kein Wein, sondern Meerwasser – und eine Nixe. Jedenfalls glaube ich, dass es eine ist. Ihr Leib hat die weiße Farbe einer Qualle und ist aufgedunsen und wie Wachs. Ihr Unterleib ist der eines schuppig-grauen Welses, scheint mir aber krank und ölig glänzend. Ihre dicken Haare gleichen mir eher Tentakeln als der Haarpracht einer angeblich so sagenhaft schönen Wasserfrau. Ihre Augen blicken mich leer und kalt an. Aber ich phantasiere wohl. Habe Vultur auspeitschen lassen. Die Sache würde sich in der Mannschaft sowieso rum sprechen, also habe ich das Fass offen gelassen. Soll jeder in den Frachtraum glotzen, wenn er will.

7. Efferd

Alpträume haben mich heute Nacht geplagt. Keine Seltenheit, wenn ich in Warunk war. Aber diesmal spielte 'Abissa' eine Rolle. Den Namen hat die Mannschaft unserer Fracht verpasst. In meinem Traum, der von Belkelescher Intensität war, lag ich nach dem Akt neben ihr. Mit ihrem schuppigen Fischleib schmiegte sie sich an mich, die glitschige Schwanzflosse streichelte mir den Hals. Ihr beängstigend hübsches Gesicht lag neben meinem, ihre nassen Haare auf meiner Brust.

Ein fauler Geruch nach verrottendem Seetang lag in der Luft. Dann knackte es an meinem Hals und ich konnte mich nicht mehr bewegen! Sie entblökte ihre Zähne, spitz wie bei einer Muräne, und begann mich zu zerfleischen. Es schien so wirklich! Der Schmerz, die Angst, einfach alles! Die Erleichterung war enorm, als ich erwachte. Aber weshalb tat ich dies nicht gleich beim ersten Schrecken, so wie bei anderen Alpträumen? Ich hasse diese Länder. Nichts ist hier so, wie es sein sollte. Jemand in Havena sagte mir mal, Nixen können nicht sprechen und schicken dir stattdessen wunderschöne Bilder in den Kopf. Wenn das so ist, vielleicht machen die im Alptraumland der Warunki das gleiche mit düsteren Visionen während deines Schlafes. Aber ich mag mich irren und es waren einfach nur Träume.

9. Efferd

Verdammter Vultur! Als hätte er in Warunk nicht schon genug rumgehurt, musste er sich ausgerechnet an der Fracht vergreifen und ist vergangene Nacht ins Fass geklettert. Seine fürchterlichen Schreie haben uns alle aus dem Schlaf gerissen, aber wir kamen zu spät. Als ich eintraf, war es schon wieder ruhig und sein Leib lag zerstückelt im Wasser – ganz so wie mein eigener in meinem Traum. Abissa schwamm im Fass, als sei nichts geschehen. Habe Vulturs Überreste beseitigen und das Fass schließen lassen. Wir steuern schnellstmöglich Mendena an. Efferd mit uns!

—Logbuch der 'Scylaphotai', 1026 BF

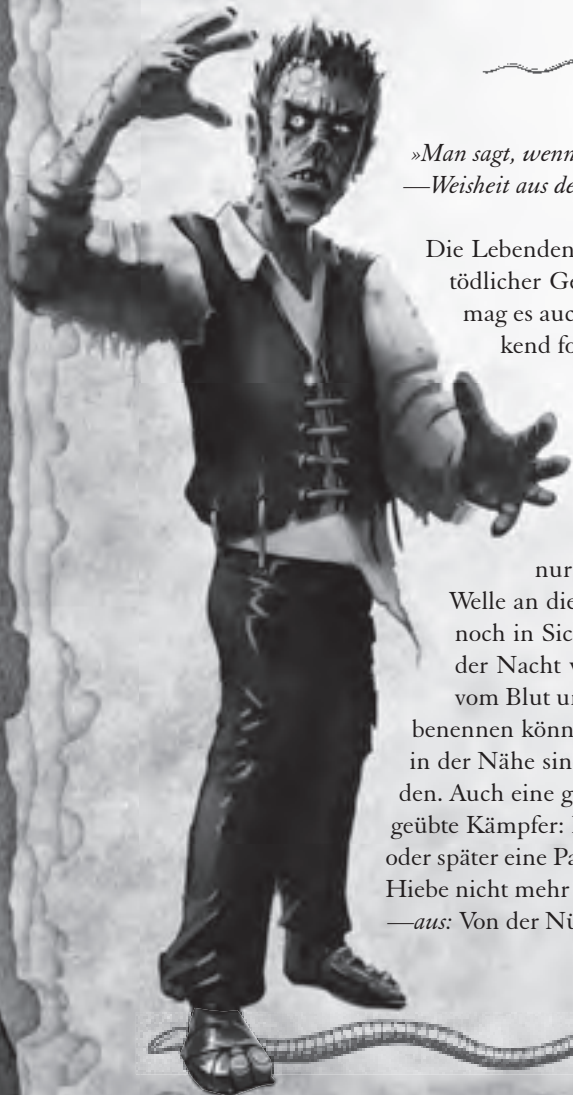
Zombies

»Man sagt, wenn in Borons Hallen kein Platz mehr ist, dann kehren die Toten auf Dere zurück.«
—Weisheit aus den tobrischen Landen, neuzeitlich

Die Lebenden Toten kriechen aus ihren Gräbern und bewegen sich langsam, sehr langsam. Von tödlicher Gefährlichkeit ist ihr Instinkt. Sie suchen die Träger warmen Blutes und finden sie, mag es auch noch so lange dauern. Sie benötigen kein Licht, sie benötigen keinen Schlaf. Wandkend folgen sie ihrem Ziel und lassen sich von nichts abbringen.

Die Lebenden Toten können lange Zeit am Leben bleiben und auch eingesperrt an einem Ort lauern, wodurch sie sich vorzüglich als Wächter eignen. Mag ein einzelner Lebender Toter auch ungefährlich erscheinen, so werden sie durch ihre schiere Masse noch für den größten Schwertmeister zur Gefahr, auch wenn dieser jeden einzelnen Gegner, sei er auch noch so stark, im Zweikampf schließlich überwinden würde. Denn für die Erweckung der Lebenden Toten benötigt man nur wenig Kraft, daher kann man sie in Unzahl erwecken. Und so branden sie Welle um Welle an die Stellung des Feindes, wo dieser sich bis zum Einbruch der Dämmerung vielleicht noch in Sicherheit wiegt und sich in Leichtsinnigkeiten versteigt. Doch mit dem Fortschreiten der Nacht wird unweigerlich sein Schwertarm müde werden, sein Schwertgriff wird rutschig vom Blut und sein Geist wird vom Knurren und Stöhnen unsicher werden und nicht mehr klar benennen können, ob es sich um Einbildungen handelt oder ob die Verdammten tatsächlich schon in der Nähe sind. Früher oder später wird er eine Verwundung davon tragen oder überwältigt werden. Auch eine große Zahl von Lebenden Toten an einem Fleck erweist sich als Hindernis sogar für geübte Kämpfer: Denn wo zahllose faulige Hände nach dem warmen Fleisch greifen, da geht früher oder später eine Parade fehl. Oder die Unzahl der Angriffe allein reicht bereits dafür aus, dass einzelne Hiebe nicht mehr abgewehrt werden können.

—aus: Von der Nützlichkeit der Lebenden Toten, fehlerhaft kompiliert aus Anatomia Mortis, Kapitel II



Der Taumelnde (auch Torkelnder oder Schwankender genannt)

Wissender Bruder! Was habe ich mich amüsiert, als ich neu-lich unerkannt im Tobrischen unterwegs war! Ich sitze also still bei unseren Totschlägern in der Wirtschaft bei meinem Glas Wein, da setzen sich diese Reisenden einfach zu uns und haben nichts Besseres zu tun, als sich ausgerechnet über unsere neueste Plage zu unterhalten: "Ich schwöre es! Ich erzähle keine Märchen! Eigentlich sind die ranzigen Schlurfer für alte Haudegen wie unsereins nun wirklich kein Problem, oder? Man riecht sie schon von Weitem und achtet letztlich nur darauf, dass es nicht zu viele sind. Und dass sie einen nicht in der Nacht erwischen, richtig? Du suchst dir also eine leicht erhöhte Position, lässt die lahmen Stinker schön langsam und in aller Seelenruhe auf dich zu trotten, legst derweil gelassen deine Waffen bereit und – zack! – setzt du schließlich einen sauberen Sultan Dolguruk Nummer drei an, wenn du verstehst, was ich meine. Problem erledigt. Spritzer von der Rüstung abreiben und weiter im Geschäft. Aber heute Abend war es anders! Ich bin also schon mitten in diesem götterverlassenen Weiler und denke mir, was ist denn nur mit den Bauern los? Keiner wünscht mir einen guten Tag, niemand grüßt mich? Alle stehen nur bewegungslos herum wie Basiliskenopfer, manche mit verschränkten Armen an ihre Katen gelehnt, kaum einer rührt sich. Mir wird schon ganz unwohl zu Mute, ich rufe den Menschen halblaut zu, und was passiert? Schlagartig fixiert mich einer mit seinem Blick, und ich denke schon: Verflixt, knallrote Augen und Grunzlaute, ganz klarer Fall, und ich möchte ruhig und bedächtig zurückweichen – da rennt diese Ausgeburt der Niederhöllen in einem Tempo auf mich los, dass ich denke, ich träume! Legt der nicht nur einen rasanten Lauf hin, der einem Beilunker Reitpferd in den besten Jahren noch zur Ehre gereicht hätte, sondern alarmiert der durch sein Gebrüll und sein rachiges Gegurgel auch noch alle anderen Dorfbewohner, die wie auf ein geheimes Signal hin ebenso beginnen, alle gleichzeitig in meine Richtung zu stürmen! Was soll ich sagen? Die miesen Hunde waren so schnell, so wahnsinnig schnell, eine Flucht war unmöglich. Das war ein hässliches Gehacke und Gemetzel, ich kann von Glück sagen, dass ich mit dem Leben davon gekommen bin. Morgen früh werde ich allerdings einiges Silber zum Heiler tragen müssen, denn dieses eine Miststück hat mich doch tatsächlich mächtig tief in den Arm gebissen, hier, sieh dir das mal an, tut hässlich weh, und geht runter bis auf den Knochen ...

—verkohltes Brieffragment, aufgefunden in Gareth nach dem Herbststurm 1032 BF

"Regel Nummer eins: Zu jedem Hieb kommt stets mindestens noch ein zweiter, zur Sicherheit. Regel Nummer zwei: Der Gepäckkasten einer Kutsche wird immer überprüft, auch wenn das wertvolle Zeit kostet. Regel Nummer drei: Menschen respektieren den Bereich um den Donnerbalken herum als Zone der Waffenruhe und des Friedens, Lebende Tote tun dies nicht. [...]"

—aus den Lebenserinnerungen des Abenteurers
"Rethis", um 750 BF

Der Plagenbringer

"Hochverehrtes Publikum, feine Damen und Herren, liebe Gäste. Ihr jämmerlichen Gaffer. Ihr leeren Köpfe. Ihr Möchtegerns. Ihr selbst-erklärten Persönlichkeiten. Ihr Sesselfläzer. Ihr Uninspirierten. Ihr, die ihr gerne vorgebt, zu schwelgen. Ihr im Gedränge der Ränge Schwitzenden. Ihr, die ihr gerne unter feine Leute geht. Ihr, die ihr gerne feine Leute wärt. Ihr Scheinheiligen. Ihr Kunstunverständigen.



Verflucht sei,
wer diesen Brief
liest, denn er
trägt die Pest
in sich. Wer
dieses Papier
berührt, wird
von Fliegen
umgeben. Wer
es verbrennt,
wird von
Teufeln bestraft.
Dieses Dokument
ist ein Verfluch
auf jeden, der
es in die Welt
bringt.

Ihr Stamplatzkartenhalter. Ihr Weinkellerbesitzer. Ihr Betreiber von Konversationen. Ihr Gildenschnösel. Ihr Wichtiguer. Ihr Blasierten. Ihr Aufgeblasenen. Ihr Tuschler. Ihr Eitlen. Ihr Kläglichchen. Ihr despektierlichen Hüstler. Ihr Blamablen. Ihr ewig und zu aller Zeit Verdrießlichen. Ihr, die ihr hier und heute ein Theaterstück erwartet habt, die ihr aber keines bekommt. Ihr, die ihr so unermesslich dumm seid, dass ihr immer getäuscht werden wollt und auch immer getäuscht werdet. Dies ist kein Theaterstück. Ich bin kein Schauspieler. Zwischen uns steht keine vierte Wand. Die Bühne ist kein magischer Ort. Es gibt auf der Bühne nur mich. Ich spreche euch direkt an. Ich erkläre euch, dass ihr kein Publikum seid, auch wenn ihr es gerne sein möchtet. Ich sage euch laut und deutlich, dass ihr armselige Wichte seid, umfassend unverständlich für alles und rundheraus für das ganze Leben unwürdig. Ich sage euch direkt, dass ich euch humorloser Bagage weit über die Maßen überdrüssig bin. Dies ist kein einstudierter Monolog. Es gibt kein Orchester. Es gibt keine Pause. Es gibt keine gekühlten Getränke. Stattdessen gibt es eine schäbige Gestalt mitten unter euch auf den Rängen, deren Gesicht von ihren Lumpen ganz verdeckt wird. Diese Gestalt, die ihr so herablassend beäugt habt, ist kein Mensch. Die Gestalt, über deren Geruch ihre Sitznachbarn die Nase gerümpft haben, ist eine Bestie. Sie wird in wenigen Augenblicken auf ihr Stichwort hin aus ihrer Starre erwachen. Sie trägt eine schreckliche Seuche in sich. Sie dürstet nach dem Fleisch der Lebenden. Wen ihr rotes Auge erspäht, auf den wird sie sich stürzen. Wessen Fleisch sie reißt, auf den wird ihr Pestkeim überspringen. Auf wen ihr Pestkeim übersprungen ist, der wird ebenfalls das Fleisch seines Nächsten reißen wollen. Ja, das habt ihr ganz richtig verstanden: Ihr werdet euch alle gegenseitig verschlingen. Alle Ausgänge sind vor wenigen Minuten mit dicken Brettern vernagelt worden. Als hirnlose Geschöpfe habt ihr dieses Theater betreten, als hirnlose Geschöpfe sollt ihr in diesem Theater enden. Wenn am Ende dieses letzten Satzes alle Lichter und Kerzen gelöscht werden und ich mich durch einen geheimen Ausgang verabschiede, während ihr in völliger

Dunkelheit beieinander sitzt, meine Damen und Herren, dann helft alle hübsch fleißig mit und gebt der Bestie gemeinsam das Stichwort für ihr Erwachen: Panisches Geschrei!"

—*Torxes von Freigeist als 'Illustro der Hintersinnige' im Bühnenstück Wahrheit, Wahn und Wundertat, im Theater von Mengbilla, 1032 BF*

Der Fleischkoloss

Während der Zeit des Feldzugs des Bethaniers wurden die Gefallenen regelmäßig wieder erweckt und mit Unleben erfüllt. Dies geschah oftmals noch direkt auf dem Schlachtfeld, um das Kräfteverhältnis bei einem Scharmützel zu Gunsten der schwarz-roten Truppen zu verändern, wo es andernfalls zu einer Pattsituation gekommen wäre, um auf diese Weise doch noch einen Sieg zu erzwingen. Folgende bizarre Kuriosität ließ sich dabei bemerken: Lagen die Leichen dicht auf dicht beieinander und war die Lebenskraft noch nicht lange entwichen, so verbanden sich manchmal mehrere Leiber zu einer einzigen, massiven Unkreatur, und so erhob sich anstelle vieler neuer finsterner Krieger ein Fleischkoloss, aus dessen aufgeblähtem Leib auf frevelhafte Weise die Köpfe und Arme seiner Wirte ragten. Doch damit noch nicht genug: Die Monstrositäten waren derart hungrig, dass sie keinen Unterschied machten zwischen den Lebenden und den Toten und sich zunächst auf die in ihrer Nähe stehenden Erweckten stürzten,

diese gierig in Fetzen rissen und verschlangen. Dadurch wurden ihre Opfer zu einem Teil ihrer selbst, und ihre Leiber blähten sich mit jedem Bissen noch weiter auf. Es schien, als würde sich die Kraft aller Verschlungenen in ihnen bündeln und konzentrieren und sobald die Streiter des Raulschen Reiches ihnen schließlich gegenüber traten, um sie zu stellen, mussten sie ihnen unzählige Hiebe und Schnitte zufügen, um sie zu Fall zu bringen. Es wird berichtet, dass einem gewaltigen Fleischberg mit menschlicher Kraft überhaupt nicht mehr beizukommen war, und er schließlich nur deshalb in sich zusammenstürzte, weil er nach dem Verzehr von Unmengen von Lebenden und Toten das Gewicht seines eigenen Wanstes selbst nicht mehr tragen konnte. Ein Arbeitskreis von Magiern der Akademien zu Gareth hat die Befürchtung geäußert, dass es in der Nähe von frisch ausgehobenen Massengräbern mit einer großen Menge eilig verscharter Leichen möglich sein könnte, diese Ungetüme gezielt zu züchten.

—*Lagebericht der Golgariten aus der Rabenmark, 1032 BF*



Zombie-Teile

Der Patient berichtete von Händen, die auf den Spitzen ihrer Finger und deren grünlichen Nägeln auf ihn zu krabbelten. Weiterhin von Rumpfen ohne Kopf und Gliedern, die sich widernatürlich wanden und vor seinen Augen das untrügliche Moment einer Bewegung entwickelten. Von zuckenden Beinen, die sich, um das Knie kreisend oder nach Art einer Raupe, auf ihn zu bewegten. Er berichtete weiterhin von fauligen Köpfen ohne jeglichen Körper, die, mit dem Unterkiefer schnappend, ihn offenbar focussierten und sich in jähren Sprüngen auf ihn zu bewegten. Trotz schweren Angstattacken, allgemeiner seelischer Instabilität und explicit suicidalen Tendenzen geht das Experiment weiter wie vorgesehen. Die Heiler werden den Patienten nach wie vor davon zu überzeugen versuchen, dass es sich bei seinen Eindrücken um bloßes Alpdrücken und um Halluzinationen handelt, sie werden ihm fröhliche Gesellschaft leisten und ihn mit langen Spaziergängen im Hauspark tagsüber einer beruhigenden Lichtkur aussetzen. Gleichzeitig werden die Kollegen seine Abendspise wie in den Wochen zuvor mit einer beinahe lethalen Dosis Rauschkraut durchsetzen.

Wie in den vorigen Nächten geben sie dann, während der Hochphase seines Deliriums, die Überreste des Lebenden Toten in seine Kammer. Es gilt, herauszufinden, ob sich die Psyche des Patienten letztlich für eine der beiden Wirklichkeiten entscheidet und die jeweils andere dafür negiert oder ob der Organismus am Ende gar an der bedrückenden Last der Bewusstseinsteilung kollabiert.

—Seminarbeit aus der Schule der Schmerzen,
Elburum 1030 BF

Knochenlose

... und weiter, Bruder, es wird noch besser! Ich konnte mein Gelächter nur mit Mühe unterdrücken, fast hätte ich meinen Wein ausgespuckt! Kaum hat also der eine ausgedrückt, fängt doch glatt der andere an: "Wir waren oben im Norden in einem verlassenem Dorf auf eine Horde der Lebenden Toten gestoßen und hatten uns in einer Scheune verbarrikadiert. Fedor und Daria waren dabei, hastig ein Loch hinten ins Dach zu schlagen – wir wollten über das Nachbarhaus zum Fluss runter – und ich habe von der Luke aus mit der Armbrust auf sie geschossen. Nicht dass es viel gebracht hätte, aber du kannst immer wenigstens ein paar der Mistkerle erledigen."



Es sind immer mehr geworden, die da aus der Nacht heran wankten, langsam, aber nicht aufzuhalten. Gegen das Tor haben sie gehämmert, daran gekratzt und gestöhnt, und dann hörten wir auf einmal von unten den Walirij schreien! Eines von den Dingern hat sich wirklich unter einem Spalt im Scheunentor durchgeschoben, wie geschmolzenes Wachs ist es da durchgeflossen, so als ob es keinen einzigen Knochen im Leib habe! Am Fuß hat es ihn gepackt und sich zu ihm hingezogen. Walirij hat ihm seinen Streitkolben auf den Kopf gedroschen, aber das hat es gar nicht gestört. Es hat mir den Magen umgedreht bei dem widernatürlichen Anblick von diesem Ding und da hat sich auch schon ein zweites unter dem Tor durchgeschoben. Losreißen wollte sich der Junge, aber es hatte ihn am Bein und zog sich an ihm hoch. Ich konnte ihm nicht helfen, ich habe einfach nur zugesehen, wie das zweite aufgestanden und auf ihn zu gewankt ist. Es hat sich bewegt wie ein schwankender Mehlsack! Dann sind wir endlich zum Dach raus, aber Walirij's Schreie werde ich mein Lebtag nicht mehr vergessen." ...

—verkohltes Brieffragment, aufgefunden in
Gareth nach dem Herbststurm 1032 BF

Starke Exemplare

Die Wesen sind hungrig. Sie gieren nach Fleisch. Ihr dunkler Trieb plagt und peinigt sie unentwegt. Was läge also näher, als ihnen zu geben, wonach sie verlangen? Unsere Experimente in Kammer vier haben ergeben, dass nach einiger Zeit der tüchtigen Fütterung eine Veränderung der Forschungsobjekte eintritt, die jedoch niemals genau vorherzusagen ist. Bei manchen verhornt die Haut und gewinnt neben schwärzlicher Farbe Warzen und Schorf, bis sie ledrig und fest wird. Anderen wachsen zusätzliche Reihen von kantigen Zähnen, die den Kiefer blutig aufsprengen und schließlich spitz aushärteten oder sogar zu langen Fängen werden, bis sie denen eines Raubtiers in nichts nachstehen. Zusätzliche Muskelwülste können sich ausprägen, die klobig den Leib umspannen und ihm gewaltige Kräfte verleihen, ihn zu kräftigen Hieben und weiten Sprüngen befähigen. Manchmal wachsen die Hände weit über ihre natürliche Form hinaus und werden zu mächtigen Klauen, deren schwere Finger scharf genug sind, um sogar die Rüstung eines Kriegers mit ihren Hieben nach und nach zu zerfetzen. Einem Exemplar wuchsen im Bereich der Schultern und des Rückens kleine Stacheln und Hörner, ein anderes geiferte und spuckte unentwegt ätzenden Schleim.

Ein Objekt musste terminiert werden, weil es mehr und mehr einen beißenden Geruch absonderte, der den Atem raubte und eine Annäherung unmöglich machte. Erstaunlich sind manche Gewinne im Bereich des Sensoriums: Tiefrote Augen reagieren plötzlich zuverlässig auf kleinste Bewegungen, mächtige, hochgedrückte Nasen nach der Art der Orken wittern beständig und ohne Unterlass, auch das Gehör scheint zu neuen Leistungen fähig zu sein. Die seltenste und höchste Kunst der Züchtung wurde erreicht, als ein Objekt Anzeichen einer böartigen Intelligenz entwickelte und Anstalten machte, einen der Wächter in die Irre zu führen, indem er Schwäche und Tod vorgaukelte, wohl um von den Ketten genommen zu werden. In die Freiheit entlassen mag so eine Kreatur seine Opfer umschleichen, ihnen auflauern und verborgen in einer Horde von ansonsten tumben Gleichartigen für eine böartige Überraschung sorgen. Auch wenn die gewünschten Eigenschaften eine chaotische Tendenz aufweisen und noch nie gezielt hervorgebracht werden konnten, so haben unsere Versuche doch ergeben, dass Jugend und Gesundheit des Futters für die Entwicklung ausschlaggebend sind. Um eine Übersendung weiterer Kinder wird daher gebeten.

—verschlüsselte Nachricht zwischen Mitgliedern des Kreises um Magister Palmenuwind, Brabak, 943 BF



Von den Verlorenen

Charakteristika und Physiognomie

Das zu betrachtende Objectum ist per se tumb, wie in Cap. 2 dieser Compilation ausgeführt wurde. Es unterscheidet sich nur in wenigen Criteria von einem abgestorbenen Stück Baumrinde, welches zunehmend fault und verrottet, bis es gänzlich seiner Körperlichkeit verloren geht. Die Fähigkeit zur Bewegung und zur Aggression sind niedere Leistungen, die ein kompetenter Magus eben auch jenem Stück totem Holz beizubringen vermag.

Je ausführlicher ich die gesammelten Quellen categorisiere, sammeln sich Berichte über belebte Cadaver, deren enorme geistige und körperliche Leistungen jeglicher arcanen Regel spotten, die ich keiner Collection aus Cap. 2 zuzuordnen vermag. Es handelt sich bei diesen Quellen um curiose Einzelfälle, deren Bindeglied diejenige Eigenschaft ist, die man gemeinhin dem simplen Untoten zugesteht: Sie alle sind belebt, animiert, d.h. von einem Animus besessen.

Im Folgenden seien die Characteristica dieser animierten 'Verlorenen', wie sie geheißsen sein sollen, auf Grundlage jener Berichte vorgestellt.

Ein Verlorener unterscheidet sich von einem Untoten durch das Vorhandensein eines Animus, ein Verlorener besitzt ein Bewusstsein, welches demjenigen eines lebendigen Menschen oftmals in nichts nachsteht. Mutmaßlich handelt es sich bei diesem Animus um eine Geisterseele, wenn nicht sogar exact die Geisterseele des Verstorbenen, die in dem verfallenden Cadaver auch nach dem Tod verbleibt (I). Der Nachweis einer solchen Inhabitation durch die Geisterseele nach dem Tod ließe die boronische Glaubenslehre obsolet werden, wäre doch das Seelengeleit Golgaris über das Nirgendmeer als Ammenmärchen enttarnt.

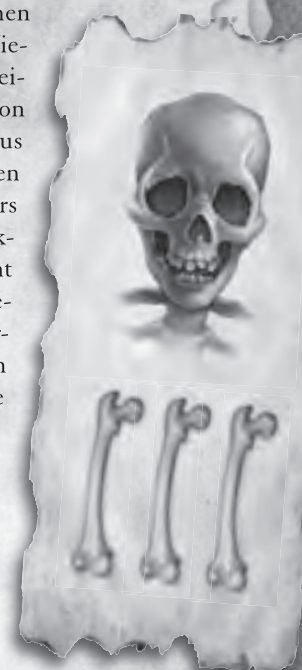
Gleichwohl scheint die Separation von Cadaver und Geisterseele der Regelfall und die Inhabitation die Ausnahme zu sein, wie die Fundstellen belegen. Über wandelnde Tote und über ruheloze Geister existieren weit mehr Geschichten als über Creaturen, die hier als 'Verlorene' classifiziert werden. (II)

Die Inhabitation hat keinerlei Auswirkungen auf den körperlichen Verfall des Objectums. Jenes durchläuft die Stadien des Verfalls nach Leuenteich, während derer die Geisterseele ihr Bewusstsein beibehält und den Cadaver handeln lässt. Die Physiognomie des Cadavers kann groteske Züge annehmen, wie schon bei einigen Objecta in Cap. 2 dargelegt. In diesem Zusammenhang ist zu prüfen, ob der inhabitierende Animus kraft seines Bewusstseins Einfluss auf die physische Gestalt zu nehmen imstande ist. (III)

Die maßgebliche Eigenschaft, mit der sich die Verlorenen von den Untoten unterscheiden lassen, ist der Verstand. Ein Verlorener verfügt über eine beachtliche Wahrnehmungsfähigkeit – akustisch, optisch, vermutlich in jeder menschenmöglichen Dimension (hierzu seien auch arcane Fähigkeiten zu rechnen). Er weiß, wenn über ihn gesprochen wird, er weiß, wenn er angesprochen wird, er besitzt einen Namen und reagiert auf Nennung desselben. Viele Verlorene verfügen sogar über Sprachfähigkeiten, deren semantisch-grammatische Dimension dem Wissensstand des inhabitierenden Animus entspricht und deren phonetische Eigenschaften den Möglichkeiten des inhabitierten Körpers (IV). Hierbei zeigt sich, dass die Sprachwerkzeuge offenbar bewusst vom Verfall verschont bleiben können, es sei denn, sie sind durch Gewalteinwirkungen (Waffen, Aasfresser) im Verlauf der Zersetzung in Mitleidenschaft gezogen worden. Dies stützt die unter (III) aufgestellte These.

Weiterhin sind Verlorene zu menschlichen Gefühlsregungen fähig. Vermittels ihrer Sprachfähigkeit, doch auch vermittels ihres Handelns lassen sich Belege für Hass, Zorn, Boshaftigkeit, Rachsucht, doch auch Sehnsucht, Freude und Liebe (wenngleich auch zumeist in erkalteter und von malignen Gefühlen überlagerter Form) finden. Es liegt nahe, dass die Bandbreite der zur Schau gestellten Emotionen ebenfalls Repräsentation des inhabitierenden Animus ist (V), und die Perversion einiger Erscheinungsformen könnte ein Hinweis sein, dass der Animus sich seines Modus Vivendi selbst schmerzlich bewusst ist (VI). Doch nicht alle Animi zeigen Anzeichen von Niedergeschlagenheit, bei einigen Casus liegt die Annahme nahe, dass der Zustand des 'Verlorenseins' bewusst und absichtlich herbeigeführt worden ist (VII).

Bevor ich mich systematisch der Verifikation dieser Thesen widme, welche Jahre, wenn nicht ein ganzes Menschenleben zu dauern verspricht, soll in dieser Compilation zunächst der Befund dargelegt werden, auf dessen Grundlage sich die Forschung bewegen wird. Für die folgenden grundsätzlichen Betrachtungen sowie daran anschließend die Sammlung der interessantesten Casus sollen die Originalquellen zu Rate gezogen werden.



Totengräber /
-wäscher
Abdecker
Henker
Malefikanten
Geisterseher
Totenbeschwörer
Kontakt mit
Leichengift?

Handwritten notes in a cursive script, possibly a mix of Latin and a fictional or historical language.

Handwritten notes in a cursive script, similar to the ones above.

Die Entstehung der Verlorenen

Siebtens: Bestattung von Unehrliehen

Stirbt ein Mensch, der zeit seines Lebens unreine Tätigkeiten durchgeführt hat und vor seinem Tod nicht die boronischen Segnungen erhalten hat, so sind folgende Ergänzungen zur Bestattungsordnung vorzunehmen:

Entnahme der inneren Organe, Verbrennung selbiger und Versiegelung der Asche in einem Bleigefäß.

Abtrennung des Kopfes vom Rumpf, Zertrümmerung des Rückenbeins oberhalb der Hüfte.

Bestattung von Kopf und Aschenkugel unter Beibringung des zwölfheiligen Segnungskreises mit dem Leichnam im Grab.

Beschwerung des Grabes durch Feldsteine.

—Bestattungsordnung des Weilers Hundgrab, heute Markgrafschaft Greifenfurt, um 940 BF

Welchen Fluch haben jene, die weder sterben können noch leben dürfen, auf sich geladen, dass ihnen beides verwehrt bleibt? Ist es göttliche Strafe für ewige Sünder? Doch nimmt der Totenrabe diese Unglücklichen mit sich, auf dass sie heulend in Borons Hallen sitzen. Warum verschmäht Golgari sie? Bleibt ihm gar der Zugriff auf jene Seelen verwehrt? Aber wer könnte ihn hindern? Daimonen sicher nicht, denn jene griffen selbst zu und rissen die armen Seelen in die Niederhöllen.

Was also bewirkt, dass die unglücklichen Seelen nach ihrem Tod in der dritten Sphäre verbleiben und – im Gegensatz zu Geistern, Spuks und Erscheinungen – an ihre eigene körperliche Hülle gebunden bleiben? [Gefesselte Seelen auch gebunden!]

Es mutet an wie ein Fluch, weit mächtiger als die Verwünschungen der Satuarienstöchter, von keinem Sterblichen ausgesprochen. Ist dies der Schlüssel? Ein Fluch, ausgesprochen von einem Unsterblichen? Oder einem Sterbensunfähigen? Gar von einer dahinrottenden Seele selbst?

Oder ist es die dunkle, weithin kaum erforschte Seite der Magie, die die Seelen zum Verbleib in den Kadavern zwingt? Ein schicksalhafter Band, gewoben aus den höheren Mysterien der Magie. Vielleicht der Preis eines Blutrituals? Die Bindung eines Artefaktes? Oder etwa die den *Nomina Vera* innewohnende Kraft, die auch über Daimonen und Zauberesen gebieten kann?

[PRÜFEN: Seelenwanderung Lebender → Toter. Leiche präparieren?]

—Mitschrift einer Vorlesung der unter Ketzerei-Verdacht stehenden Hesinde-Priesterin Nalcea Ismaleon an der Halle der Geister zu Brabak, ca. 1025 BF, Anmerkungen vom Protokollanten, unbekannt.

Lies, mein Schüler, und lerne!

Zu brechen die Ketten des derischen Daseins erfordert ein langes Studium. Du kannst nicht Dein Leben verträdeln und erst, wenn Deine Stirn kahl geworden, beschließen, dem Pfade Al'Mahmouds nachzufolgen. Du musst, sobald Du nicht mehr krabbelst, sondern aufrecht gehst, danach streben, die letzte Barriere zu überwinden. Dein ganzes Dasein muss ausgerichtet sein auf den Moment, an dem Du die Zeit überwinden willst.

Denn die Gelegenheiten sind rar, mein Schüler. Du musst jeden Tag den Blick an den Himmel werfen und den Lauf der Sterne verfolgen. Nur zwei oder drei Male während Deiner fleischlichen Zeit wird Dir die Gelegenheit gegeben, das Ritual zu vollziehen, drum zögere nicht, Dich so früh als möglich vorzubereiten.

Notiere Die Geburtssterne nach Niobara und notiere die astrologischen Connexionen nach Abu al'Hilal.

Suche auf den verborgenen Altar Al'Mahmouds in der Mutter aller Städte und notiere den Zeitenlauf der Tiere, wie er abgebildet ist. Beginne mit dem Wesen, welches nach dem Kalender des Sheranbil Dich repräsentiert und ende bei demselben Wesen.

Suche auf den Hieroglyphensaal des ersten Skorpionensultan Bashradin. Lese die Zeichen, wie Dich Dein Meister zu lesen gelernt hat, und Du findest die Allegorie der Ewigkeit. Kenne Deine Geburtssterne und erkenne den Ort, an dem Dir die Tat gelingen möge.

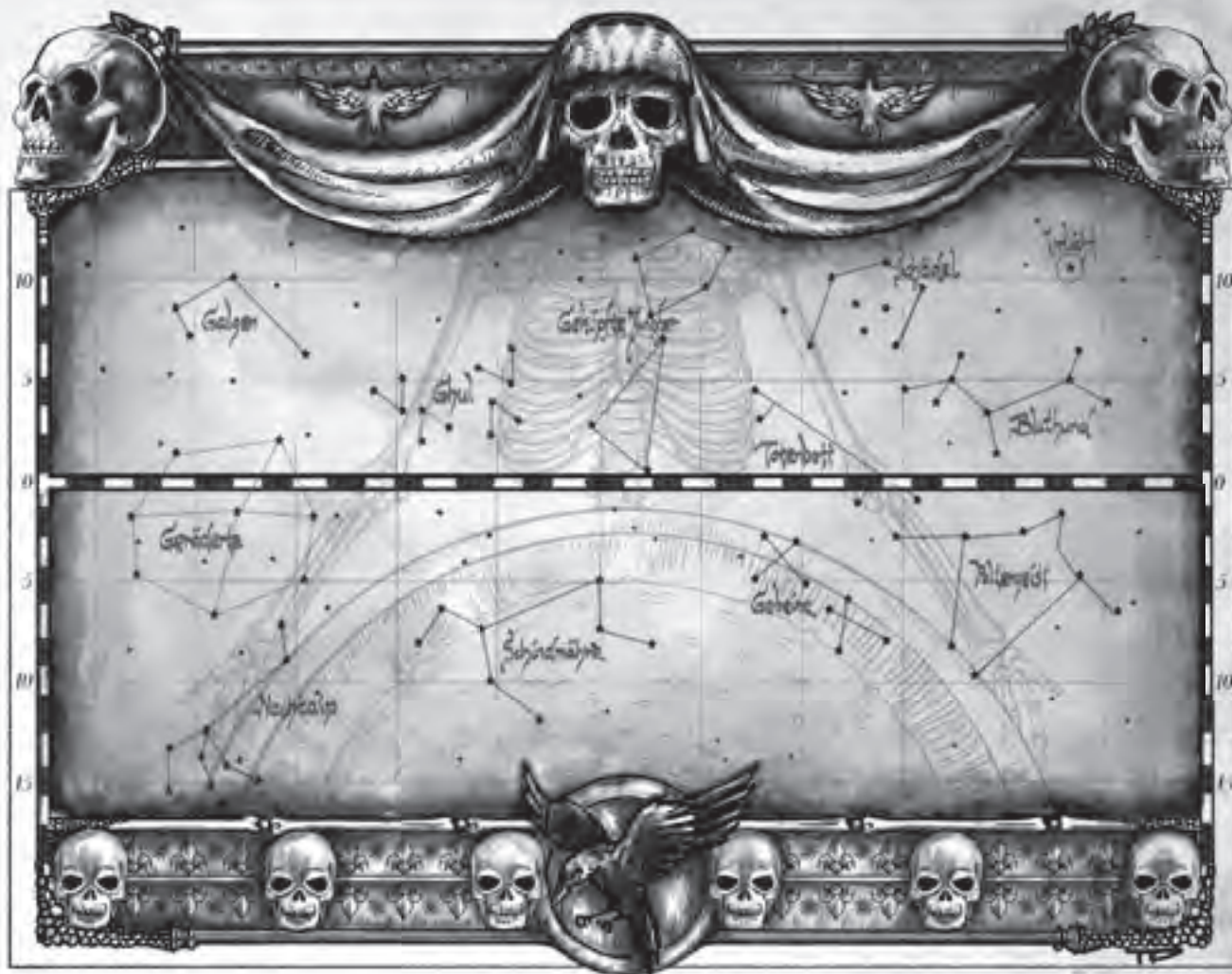
Suche auf die vergessene Bibliothek, doch nicht der Bücher wegen, sondern des Deckenschmucks des Lesesaals. Sieh die Sterne, wie Du sie bei Niobara lesen kannst. Sieh den Zeitenlauf der Tiere. Sieh die Connexionen. Aus ihnen formt sich ein feines Gewebe, welches Dein eigenes Lebensnetz darstellt.

Durchstoße es, wenn das Netz am Himmel erscheint, wie es Dir in der Bibliothek erschienen ist. Finde

den richtigen Tag, an dem die Sterne so stehen wie Dir vorhergesagt, und finde den richtigen Ort, durchflossen von Al'Mahmouds Macht.

Du musst Deinen eigenen Weg gehen, niemand kann Dir seinen Weg zeigen, auf dass Du ihn nachgehst. Hast Du den Ort und die Zeit, so musst Du nur noch die richtige Tat finden. Dies, mein Schüler, ist die nächste Lektion.

—Papyrus-Handschrift Ibn Mahmouds, vermutlich 1034 BF entstanden



Der Sternenhimmel der Toten:

- Der Nachtalpe
- Der Poltergeist
- Die Schindmähre
- Die Gebeine
- Der Galgen
- Der Ghul
- Die geköpfte Jungfer
- Der Schädel
- Der Bluthund
- Das Irrlicht
- Der Geräderte
- Das Totenbett

Sie tanzen den Reigen der Toten, jede Nacht über den Köpfen der Lebenden, und erinnern jene daran, was ihnen noch blüht. Kann es ein deutlicheres Zeichen für die Macht der Toten geben als ihre Abbilder am Himmelsfirmament zu zeigen?

—Notiz zu einer astrologischen Skizze, Verfasser unbekannt, neuzeitlich

Erlösung und Vernichtung

Aus welchen Gründen Erscheinungen, die gemeinhin als 'Geister' bezeichnet werden, in der dritten Sphäre verbleiben, ist nicht eindeutig bestimmbar. Der Volksmund spricht, 'die Seelen hätten noch eine Aufgabe zu verrichten', bevor sie 'erlöst' werden oder 'Ruhe finden' können.

Ist dies auch für jene verlorenen Seelen möglich, die an einen toten Körper gebunden sind? Gibt es einen Unterschied zwischen ihnen und den gefesselten Seelen, die nur an bestimmten, schicksalhaften Orten existieren können?

Gibt es eine Erlösung?

In den Schriften der Boronis finden sich keine Hinweise auf eine friedliche Grablegung dieser ruhelosen Untoten, kein Wort der Erlösung von ihrer Qual, kein Heimgehen, allenfalls Warnungen vor dem Intellekt der solcherart belebten Leichen und ihrer Boshaftigkeit. Doch wohin gehen die Seelen, nachdem die fleischliche Hülle zerstört wurde? Dies ist das Rätsel, welches zu lösen mir der Hesindesohn aufgetragen hat.

[...]

Man hört viele Legenden, von Mumien der Al'Hani, von tulamidischen Potentaten, ja sogar Fran-Horas soll am Tag seiner Niederlage zum Untoten geworden sein, der noch einige Jahre wie zur Strafe dahinvegetierte. Doch wie ist Wahrheit von Legende zu scheiden?

Ich forsche schon
Beispielen, da
als die lang

seit einiger Zeit nach heutigen
diese besser zu studieren sind
zurückliegenden Sagen.



Doch ich bin so manchen Irrweg gegangen, geleitet von den großspurigen Märchengeschichten zahnloser Greise. Vielleicht verspricht der Brief aus Fasar, der mir vorgestern zugestellt wurde, mehr? Ein gelehrter Herr namens Abu Rahman schreibt, er besitze einige Aufzeichnungen, in denen genau beschrieben werde, was passiere, wenn ein Toter mit seiner Seele im Leib wieder auferstehe.

[...]

Ich weiß nicht, was passiert ist. Es war eine Studierstube mit Lesepult. Ein großes Buch mit alten, vergilbten Seiten lag aufgeschlagen darauf. Dunkel war der Raum; obwohl ein Kohlebecken brannte, schluckten die dunklen Vorhänge, auf denen ich Sternkarten zu erkennen glaubte, das Licht. Das Buch, ich glaube, es war das Buch. Als ich an das Pult herantrat und das aufgeschlagene Pergament betrachtete, wurde mir schwindlig. Die Schriftzeichen tanzten vor meinen Augen, sie formten seltsame Muster. Und dann nichts mehr.

Wie ich zurück in meine Kammer gekommen bin, weiß ich nicht. Oder war ich gar nicht erst fort? War alles nur ein Traum? Ich habe lange geschlafen, das Licht scheint grell durch die Vorhänge, und ich fühle mich nicht gesund. Ein fiebriger Traum vielleicht, doch meine Stirn ist kalt. Auch meine Finger sind kalt, das Schreiben schmerzt. Ich beende meine Gedanken und versuche, beim Spazierengehen sie zu ordnen und zu sortieren, was wahr ist und was Traum.

[...]

Je länger ich darüber nachdenke, was mir widerfahren ist, umso mehr resigniere ich. Nicht nur, dass der Segen der Herrin von mir abgefallen ist und sie meine Gebete nicht mehr erhört, nein, auch unter die Lebenden mag ich mich nun nicht mehr trauen, nicht einmal zu meinen Glaubensgeschwistern. Ich bin eine Gefangene in meinem eigenen Körper und sehe diesen nach und nach zerfließen. In der Gemeinschaft der Lebenden ist kein Platz für mich, ich bin ein schlimmeres Monster als ein Pockenkranker. Wer mich sieht, läuft angsterfüllt weg. Schwerer werden gewetzt, ich kann mit niemandem sprechen.

Es muss einen Ausweg geben! Es kann nach der Vernichtung des Leibes kein Nichts folgen, das ist theologisch unmöglich. Wohin geht die unsterbliche Seele? Und wie kann ich erreichen, dass sie den Weg über das Nirgendmeer bis zu Rethons Waage findet? Vielleicht habe ich diesen Weg selbst zu finden.

—aus dem Buch der
Schlange der Hesinde-
Priesterin Nalcea Ismaleon,
letzter Eintrag am 02. Boron

1032 BF

Der Zaubermeister

Es ist der *Calix Necromantiae*, der Kelch der Nekromantie, höchstes und einzig wahres Ziel eines jeden ernsthaften Erforschers des ewigen Lebens, letztes Geheimnis der Magie, größtes Rätsel der Alptraumherrin. So jedenfalls behaupten es viele, doch wer wagt das Nötige? Es bedarf der sorgfältigen Vorbereitung, der langen Planung, der exakten Berechnung, der ausgefeilten Kunde über die Sterne und ihre Bedeutung beim Tode eines Menschen, der seltensten Paraphernalia, der gewaltigen astralen Kraft und des mutigen letzten Schrittes, die eigene Seele in einen Fokus zu bannen. Wer aber Antworten erwartet, suche sie nicht hier und sei mit den Abschriften aus den Manufakturen der Todeskulte besser beraten, von denen jedes zweite die Wahrheit bereits zu kennen verspricht. Er sei weiter angewiesen, genau das zu tun, was diese Werke ihm empfehlen, auf dass die Tölpel sich recht bald von den wahren Forschern bei der Suche nach dem Calix trennen, so wie die Spreu vom Weizen.

—*Fragment aus Über Tod und Leben*

Sicherlich ist der Nekromantenrat zersplittert und nur wenige konnten uns entkommen – obgleich leider der gefährliche Murak di Zeforika und der, den sie den Seelensammler nennen, darunter sind. Doch auch ihre Zeit wird kommen. Der Rat jedoch war groß und seit dem Fall Warunks überschlagen sich die Gerüchte über die Schicksale seiner geflüchteten Mitglieder. Darunter ist viel Unglaubliches, aber in der Warunkei ist manches möglich, das andernorts undenkbar wäre.

Ein Gerücht hält sich besonders hartnäckig: In der Nacht des Posaunenfalls schwören mehrere Bürger Warunks, sie hätten einen der Nekromanten, offenbar einen hageren, finsternen Magus namens 'Tyjakon', dabei beobachtet, wie er außerhalb der Stadtmauern auf einem Hügel ein Ritual vollzog. Ich war in der Stadt bei den Kämpfen, weshalb ich dies weder zu bestätigen noch zu widerlegen vermag. Der Bericht der Augenzeugen gleicht sich in dem Punkt, dass der Zaubernde sich scheinbar freiwillig opfern ließ. Nach langem Brimborium sollen Gehilfen ihm schließlich das Herz aus dem Leib geschnitten und es unter düsteren Gesängen in eine Metallkiste gelegt haben, mit der sie gen Osten flohen. Je nach Erzählendem sei Tyjakon dabei sofort in sich zusammengebrochen, regungslos stehen geblieben, von einem Blitz eingäschert worden oder wie ein kopfloses Huhn noch minutenlang umher gerannt.

Unsere Erkundung rund um die Stadt am nächsten Morgen fand auf dem Hügel einen steinernen Altar der Erzdämonin voller finsterner Reliefs und Blut, den wir umgehend zerstörten. Ein toter Magier aber wurde nicht gefunden. Ob die Gerüchte einfach falsch sind, der tote Magus bereits von Ghulen oder Aasfressern geholt worden war oder ob er von Unleben erfüllt den Platz selber verlassen hat, wie einige steif und fest behaupten, das kann wohl keiner mit Gewissheit sagen. Wir bleiben jedenfalls wachsam.

—*abgefangener Brief eines Rondra-Geweihten aus dem befreiten Warunk an seinen Bruder*

Wenn du ein Meer ausleerst und eine Schüssel Wasser hinein gießt, hat dieses dann genug Platz in den Gräben und Tiefen des Meeres? Mit Sicherheit. Die Seele eines Drachen misst soviel Wasser wie ein Ozean im Vergleich zum kümmerlichen Schank, den unsere menschliche allenfalls zusammenbringt. Sein Karfunkel ist ein gewaltiges Meeresbecken, unser Geist nur eine kleine Schüssel im Vergleich. Was also könnte uns davon abhalten, unsere Seelen in einen so viel gewaltigeren Behälter umzufüllen? Nur der Mangel an Entschlusskraft und das fehlende Wissen um den Zauber zur Wanderung unserer Seele.

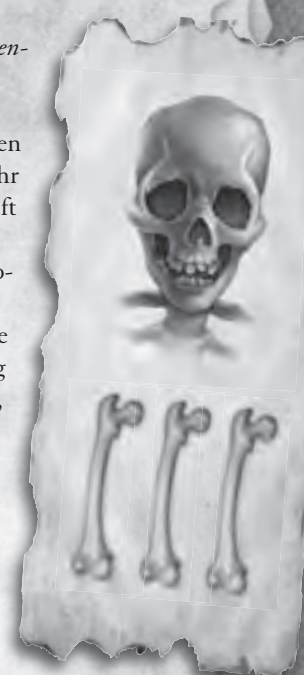
—*aus der Mitschrift des Logentreffens eines Drachenkultes, Liebliches Feld, neuzeitlich*

Wandert die Seele in einen jungen, lebendigen Körper, während der alte Körper stirbt, stehen ihr viele weitere Jahre bevor, wenn die astrale Kraft mächtig genug war.

Wandert sie in einen toten Körper, fliegt sie sogleich ebenfalls über das Nirgendmeer.

Was aber in jenem Moment passiert, in dem die Seele den sterbenden Körper für eben jenen Flug verlässt, und die neue ihn sogleich neu besetzt, ist Spekulation.

—*handschriftlicher Commentarius in Druidentum und Hexenkult, durch Helden in der Warunkei erbeutet, neuzeitlich*



Denkbare Wege:

- *Sternenkonstellationen, die uthars Pforte weitgehend verbergen.*
- *Bindung der Seele in ein geeignetes Gefäß. Knochenblei? Mindorium? Gefahr bedenken und vielfach sichern! Mehrere Gefäße möglich?*
- *Karfunkel als geeigneter Seelensitz.*
- *Seelenwanderung in einen sterbenden Körper im rechten Moment.*
- *Etwas gänzlich anderes, ein Fluch oder Pakt, der eigene Wahre Name?*

Erst nach einigen Wochen erfuhr ich, was für eine Kreatur unser Meister eigentlich war. Er lebte zurückgezogen, man sprach über ihn, den Zauberer, aber kaum jemand hatte ihn in all den Jahren zu Gesicht bekommen.

Als er mich aus seiner Sänfte heraus ansprach, konnte ich nicht antworten. Ich stand wie vom Basiliskenauge getroffen

am Straßenrand und verfolgte die grausige Prozession, die sich durch unser Dorf wand. Ausgehungerte Gestalten in dreckigen Lumpen führten den Zug an, sie ritten auf alten, stinkenden Kleppern, die Sklaven, die die Sänfte trugen, ächzten ob ihres Gewichts. Und dann diese Stimme. Sie war leise, sie war heiser, und doch hörte ich sie, als wäre sie in meinem Kopf. Der Meister war ein Exzentriker. Er selbst kleidete sich in edlen Brokat und Seide, er trug teure Düfte, während alles in seinem Umfeld alt und hässlich war. Er war wie eine einzige Blume in einem dünnen Garten. In Wahrheit war er das Geschwür.

Eines Abends, als wir vor Erschöpfung seinen Vorträgen nicht mehr folgen konnten, offenbarte er uns das Geheimnis seiner Ausdauer. Mit Genugtuung in der Stimme erklärte der Meister, wir seien jetzt reif für die wichtigste Lektion, und er enthüllte sein verschleiertes Gesicht. Es war die Fratze eines Totenmannes. Das Leben, so erklärte uns Entsetzten der Meister, sei zu kurz, um sich mit der Zauberei ernsthaft zu befassen. Wer sich der Magie verschreibe, müsse eine Möglichkeit finden, den Tod zu überwinden. Nur wenn wir bereit wären, diesen Weg zu beschreiten, würde er uns weiter unterweisen.

Und wir waren bereit! Wir lernten von ihm, was es heißt, seine derische Existenz dem Streben nach arkaner Macht unterzuordnen. Geselligkeit hat keinen Platz mehr, man muss die Lebenden meiden, man ist ein Aussätziger. Um vor diesen Gefahren gewappnet zu sein, darf man keine Zurückhaltung üben, auch nicht gegen den eigenen Körper. Je mehr Fleisch man aufgibt, desto mehr Macht akkumuliert man. Blut und Fleisch, das sind die Reserven, doch es erfordert Disziplin und Willenskraft, über sie zu gebieten.

Je weiter sich der Meister von seiner Fleischlichkeit entfernte, desto ärger wurde er mit uns. Er neidete uns die warme Haut, die geschmeidigen Bewegungen, er neidete uns, dass wir mit Mädchen ausgingen. Es sollten unsere letzten Tage als Lebende sein, doch im Hass des Meisters auf uns erkannte ich den Hass auf sich selbst, auf das, was er aufgegeben hatte.

—*Verhör eines Verbrechers, zum Tode verurteilt wegen verräterischer Umtriebe, Aranien, 1031 BF*

= Ibn Mahmud?

Die Furie

Lasst mich euch erzählen vom Hexenzirkel vom Dagalsdach.

Dort, wohin die Todeskälte Glorians schon tastend ihre kalten Fühler ausstreckt, und wo der Lügenbringer wie eh und je den Wahnsinn schürt, dort treffen sie sich zu ihren wilden Hexennächten. Sie fressen Mensch und Rotpelz bei lebendigem Leib, um ihrem blutigen Götzen zu dienen, ob es nun der gehörnte Rahjasohn ist, ein Dämon oder Orkengott. Zwar sind sie tot, doch Zorn und Hass halten sie am Leben wie Schwert und Schild einen Rittersmann. Ihr kranker Geist ist in ihren verfaulenden Körpern zu nie erreichbarem Irrsinn angeschwollen, so wie ein Bergbach im Tsamond zum reißenden Fluss wird. Doch wenn ihr mich fragt, diese Weiber sind so dickköpfig, sie weigern sich einfach zu sterben – und Boron kuschelt wie ein duckmäuserischer Ehemann vor seiner Angetrauten. Ja, Todesbräute sind es wohl, nichts als hasserfüllte Furien.

—*Beginn einer Sveltländischen Geschichte, um 1029 BF*



Gelungene Beschreibung.
FURIE

Wenn ein Forscher wie Leunteich in Sternkonstellationen und arcanen Structures nach dem 'magischen Kelch der Nekromantie', dem *Calix Necromantiae*, sucht, der ewigen Bindung einer Seele an den toten Körper, was lehrt uns dies? Gehen wir einmal davon aus, er hat recht: Ein Ritual von größter Macht und mit den seltensten Constellationen und Paraphernalia gelingt und hinterlässt eine Seele, die niemals über das Nirgendmeer flog noch fliegen wird, gebunden an einen toten Leib. Hat dann die Gildenmagie triumphiert? Certum.

Was aber wissen die anderen Traditionen, welche Geheimnisse, welch völlig differenzierte Denkweisen können sie bieten? Schauen wir über Elf, Druid und Geod hinweg und ignorieren mit einem Lächeln die Jux- und Jahrmarktszauberei und albern Tänzeleien, wer bleibt dann noch, mit wahrer Macht und vor allem dem Willen, solch ein Werk zu tun? Doch nur die Schwesternschaften. Wie gern ich Mäuschen spielen würde bei diesen Weibsbildern, die ohne tiefes Wissen und dennoch mächtig ihre Zauber wirken. Nein, ihr zorniges Gemüt, ihr unübertroffener Hass und ihre ungezügelte Leidenschaft sind die Schlüssel zu ihrer Macht. Sprechen sie nicht in Zorn und Trauer all ihre Flüche? Würd' eine Hex den *Calix* finden, dann sicher nicht in verstaubten Büchern oder Sternen am Himmelsdach. Nein, tief in ihrem Herzen müsste Wahn und Bitterkeit und Hass und Schmerz in solch seltener Constellation zusammenfinden, dass der Tod schlichtweg vertrieben, vergessen, vernichtet wird. Ein Fluch, geboren aus solchem Herzen, wäre er mächtig genug, das Unmögliche zu leisten?

—*Commentar des Ghorio Brabacian zu den Schriften des Leunteich*

Wortlos flogen sie kreisend über unseren Köpfen, ihr Gestank war nicht auszuhalten. Stellt euch ein Reigen vor mit den hässlichsten, warzigsten und entstelltesten Hexen und ihr wäret an die Abscheulichkeit dieser Wesen noch nicht annähernd heran. Der Bauch und die Rippen der einen lagen offen, und schimmliches Gedärm von der Farbe eines Krötenschemels quoll hervor und flatterte hinter ihr im Wind. Die nächste hatte eine Fratze mit einem toten Auge und einem fetten Wurm anstelle des zweiten. Die dritte schien schon fast nur noch ein Gerippe zu sein, wären nicht die ausgetrockneten Zitzen gewesen, die wie leere Wasserschläuche baumelten. Und so ging es fort mit Scheußlichem, das ich euch lieber ersparen möchte.

Der junge Arlin schoss nervös einen Pfeil, der sich wie ein hölzernes Stöckchen ohne Wirkung in den Rippen von einer vergrub. Darauf öffnete sie ihren vertrockneten Mund. Der Sprache schien sie nicht mehr mächtig zu sein. Wie auch? Ihre Zunge war nicht mehr als schwarzes, trockenes Fleisch. Doch aus den Tiefen ihrer Kehle oder vielmehr aus den Tiefen der Niederhöhlen erhob sich ein schrilles Kreischen, das so stark und mächtig anschwell, dass wir alle uns die Ohren zuhielten. Ich sah bei einigen gar das Blut zwischen den Fingern hindurch laufen. Glaubt mir, wenn ich euch schwöre, dass ich tief in mir den Wahnsinn spürte, den eine nicht sterben wollende Seele in der Hülle eines Körpers fühlen muss, der verschimmelt und verwest und von Maden zerfressen wird. Doch schlimmer noch als dieses alles durchdringende und nicht enden wollende

Kreischen war das, was es mit mir und den anderen anrichtete. Ich kann nur ahnen, was der junge Arlin sah, dass er seinen Dolch zog und sich selbst erstach. Karngard dagegen schrie wie ein Kind in der Wiege vor Furcht. Ich fand ihn später ohne erkennbare Wunden tot auf. Der Schlag hatte ihn getroffen. Ich selbst fiel in Schlaf und begann zu träumen. Träume vom Tod. Ich wurde gehängt, erwürgt, gerädert und ertränkt, verbrannt, verstümmelt und geköpft.

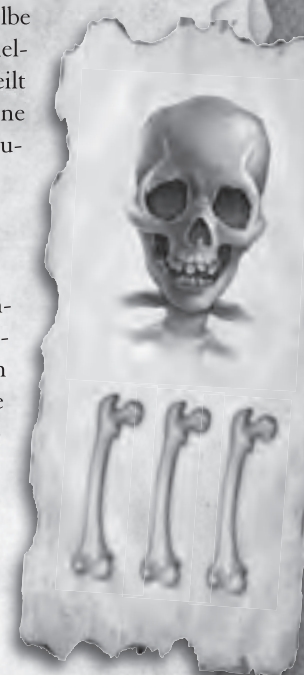
Als ich erwachte, waren die Furien fort und meine Freunde tot. Die Augen von Bron, den wir den 'Bären' genannt hatten, waren völlig vertrocknet. In seinem Schmerz und seiner Blindheit war er wohl in die Klinge von Svenja gelaufen, die wild um sich geschlagen hatte. Warum ich überlebte, weiß ich nicht. Vielleicht, um euch zu berichten, dass ihr die Gelbe Sichel rund um das Dagalsdach meiden sollt, vielleicht auch aus purer Qual, denn jede Nacht ereilt mich der Fluch aufs Neue und ich träume meine hundert Tode. Die Hexe aber steht in meinen Träumen stets neben mir und verlacht mich.

—*Bericht eines Goldsuchers, aufgeschrieben von Terko Jossan, Lowangen 1031 BF*

In Aranien erzählen sich selbst die Schwesternschaften nur flüsternd von den 'Nicht Sterbenden'. In verborgenen Palästen saßen sie, oder in verschütteten Ruinen tief unter den Städten. Sie seien die einzig wahren Herrscherinnen des Reiches, ihre Körper von Schleiern verhüllt, ihre Haut blass wie Marbos Antlitz und wie aus Wachs, denn ihre Leiber sind tot, aber kunstfertig balsamiert. Rosenduft soll sie umgeben. Andere sagen, dass sie aus einem Ei geboren sind und deshalb selbst im Tode nicht altern. Allen Geschichten aber ist gemein, dass ihr Antlitz so schmerzhaft schön sein soll, dass jeder Mann, der sie erblickt, sich selbst entleibt, bloß wegen der vagen Chance, im Tode mit ihnen vereint zu sein. Andere sollen sich hingegen selbst entmannt haben, als einzige Möglichkeit, diesem Schicksal zu entgehen. Noch vieles mehr wird berichtet vom Wahn, der jeden Mann ereilt, der ihnen begegnet.

Die Körper der Nicht Sterbenden sollen kalt und frostig sein, erstarrt in einer ausdruckslosen Maske mit zartblauen Lippen und ohne Regung von Gefühlen. Ihre Augen jedoch sollen so stark entflammend sein, dass man den Hass der Menschheit, den Zorn der Niederhöhlen und die Leidenschaft Levthans gleichzeitig darin sehen kann – und daran zugrunde geht. Nur die gefestigsten Frauen aus der Schwesternschaft wagen es trotz aller Gefahr, diesen Wesen zwischen Leben und Tod zu begegnen. Jenen aber, die dem Wahn nicht verfallen und die die Prüfungen bestehen, denen wird eine Nicht Sterbende ihre Weisheit und ihre Gabe zur Prophezeiung bereitwillig zur Verfügung stellen und die Geheimnisse der Vergangenheit und der Zukunft ins Ohr hauchen. Denn so unbegrenzt wie ihr Zorn und Hass auf alles Lebende, so unbegrenzt ist auch ihr Wissen.

—*aus dem Buch des Volksglaubens, Autor unbekannt, gedruckt in Kuslik 1022 BF*



Die Gefallene Priesterin

Ich schwöre Euch, Effendi, ich sah sie vor drei Nächten mit Leigenen Augen. Erst dachte ich mir, ist das etwa eine Predigerin, die da kniet? Kauert dieses Weib doch am Straßenrand und trägt die ausgebleichene Kutte der Schlangengöttin. Als ich an ihr vorüber ging, hörte ich Worte in Eurer Sprache, ein Gebet mit einer Stimme, die so heiser und rau war, dass nur der Tod selbst sie hervorbringen konnte. Ich roch den säuerlichen Geruch, den manche Bettler von sich geben, aber er war so stark, dass ich mich abwenden musste. Schnell hastete ich an ihr vorbei, doch da blickte sie mich an. Ich sah ihre Zahnreihen, die in zurückgezogenem Zahnfleisch zu einem Grinsen verzerrt waren, das von keinem Lebenden stammen konnte. Ihr dünnes Haar überdeckte kaum den völlig von Leichenflecken übersäten Kopf. Ihre Nase war so zerfallen, dass ich nur zwei große Löcher erblickte, und Fliegen umkreisten ihr Haupt wie ein Aas. Just in diesem Moment kroch zischend eine Schlange aus ihrem Ärmel. Sie wandte sich von mir ab und packte das Tier. Während ich mit klopfendem Herzen um die Ecke bog, sah ich noch, wie sie es in ihren Mund gleiten ließ, mit einem Biss zerteilte und mit dem Blut aus dem zappelnden Schwanz ein sechseitiges Zeichen in den Staub malte.

Das war die Greisin Maha Bor selbst! Es ist kein gutes Omen für Fasar, wenn Umm Ghulshach unter den Lebenden wandelt. Warum sie ein Hesinde-Gewand trug und betete? Wer weiß das schon? Aber ich würde euch raten, lieber mein schnellstes Kamel zu kaufen und die Stadt zu verlassen, bevor die Geier uns alle holen.

—von einem Tierhändler, Fasar 1033 BF,
eigene Niederschrift aus dem Gedächtnis

Die Marter ist unermesslich. Meinen eigenen Leib sterben und verrotten zu sehen, den jeden Tag voranschreitenden Verfall zu spüren, würde mich in den Wahnsinn treiben, wenn ich nicht noch den Glauben als Halt hätte. Das ist kein ewiges Leben, kein Segen, es ist ewiges Sterben, ein Fluch. Ich fühle jeden Wurm, der sich seinen Weg durch meinen Leib bahnt, ich fühle wie mein Körper sich zersetzt, meine Innereien vertrocknen, meine Haut sich löst, mein Fleisch verschimmelt. Schlimmer aber ist die Seelenqual, die Ungewissheit. Mutter Hesinde, wie habe ich dich so enttäuscht, dass du mich nicht einmal strafst, sondern mich schlicht im Unwissen hältst, was ich bin? Ist das vielleicht die Niederhölle, in die ich geschickt werde, das Gegenteil deines Paradieses: Die fürchterliche Unkenntnis? Oder ist es eine Prüfung? Noch kann ich glauben, noch hoffen, und ich richte meine frommen Gebete weiter an Dich, auch wenn du mich verhöhnt. Du MUSST mich hören, auch wenn du mich hasst! Ich bat dich kürzlich am Straßenrand, mir die Form deines Tieres zu geben. Ich machte auf mich aufmerksam, auf dass du mich hörst, ja ich ZWANG dich, mich zu hören, als jener nach Kamel stinkende Tölpel erschien und mein Gebet störte. Und doch, ich fand mich wie erwartet auf dem Boden kriechend vor und schlängelte eupho-

risch durch den Staub. Doch als ich ins blanke Metall einer Kupferschale blickte, sah ich keine Schlange auf dem Boden, ich sah einen ausgebluteten Wurm, ein zerteiltes Etwas mit gehäutetem Fleisch. Doch mein Ziel war erreicht, ich drang in dein Haus voller staubiger Rollen und Bücher ein. Ich flehte erneut um deine Gunst, wollte, dass du mich schnell das Wissen in den Büchern finden lässt, das mir helfen würde, mein Schicksal zu verstehen, doch jedes Buch öffnete sich einem Albtraum gleich immer auf leeren Seiten, wohin ich auch blätterte. War das alles, wofür der tote Tempeldiener herhalten sollte? Hatte ich ihm wegen dieser Verhöhnung einen Dolch in den Hals gestoßen und sein Blut unter frommen Gebeten getrunken? Wie grausam du doch bist, Herrin! Und dennoch glaube ich und bete weiter zu dir um die Gnade, mich diese Prüfung bestehen zu lassen. Ich werde solange beten, bis du mir wieder zuhörst.

—zurückgelassene Notiz der Hesinde-Priesterin
Nalcea Ismaleon, 1033 BF



Wenn wir alte Reliefs aus den Dunklen Zeiten betrachten, den Totentanz im Zerbrochenen Rad oder Verzierungen in den Grüften der Wohlhabenden, dann begegnen uns allenthalben Prozessionen von Toten. Manche tragen die Kutten längst erloschener Totenkulte, andere aber auch die der Zwölfe. Man mag behaupten, diese Bilder sind der Phantasie der Bildhauer entsprungen oder der Ausdruck besonderen Glaubens an den einen oder anderen Gott. Allein, das kann nicht alles sein. Geweihte als Wandelnde Tote? Blasphemisch, nur daran zu denken. Dennoch gibt es zahlreiche Berichte:

Aus den Schriften der Theateritter geht hervor, dass einst die Goblin-Pauke von einem niemals sterbenden Rondra-Geweihten bewacht wurde. Es soll Strafe, Prüfung und Lohn gleichzeitig für ihn gewesen sein, diese heilige Pflicht zu tun. Kannte der Theaterorden Geheimnisse magischer oder göttlicher Natur, die so etwas ermöglichten? Interessant ist auch die Erwähnung tapferer Akoluthen, die diesen niemals Sterbenden aufsuchten und *'dero eygen Leben dafyr gaben, den göttlichen Funken der heyligen Streiterin in jenem zu erhalten und zu vermehren, auf dasz er weiter seyn heilig Pflicht erfüllen konnt'*.

Einer Sage nach soll der Phex-Kult von Schatten flüstern, die einst Geweihte waren, so sehr von ihm gesegnet waren, dass sie selbst Boron überlisten konnten. Ihre dadurch ewig währende Existenz sollen sie ganz ihrem Gott gewidmet haben, jedoch war ihre Seele so gut verborgen im Schatten, dass auch Phex sie nicht mehr finden konnte und sie schließlich aufgab.

Bei den Achaz waren Mumifizierungen auch von ihren Priestern ohnehin üblich. Viel deutet darauf hin, dass man eine Existenz über den Tod hinaus anstrebte und erreichte.

Als ich während des Orkensturms gefangen gehalten wurde und mir die primitive Sprache der Wilden angeeignet hatte, hörte ich einen zum anderen sagen, dass ein Heiliger Mann des abscheulichen Tairach immer sein Wissen an einen Nachfolger weitergebe. Der andere machte ihn dreckig lachend darauf aufmerksam, dass dies wohl kaum gelte, wenn jener vorher erschlagen werde. Daraufhin brummte der erste, dass in seinem Stamm einmal ein Tairach-Priester sich weigerte zu sterben und noch so lange weiterlebte, bis er all sein Wissen an seinen Schüler weitergegeben hatte. In dieser Zeit wurde dreimal versucht, dessen Leben zu nehmen, und dreimal wurde der Herausforderer vom Priester als untote Wache erhoben.

Die Angroschim berichten vom Ewigen Schmied, einem Geweihten des Feuergottes, der von Drachen getötet und gezwungen wurde, auf Ewigkeit im Tode Waffen gegen sein Volk zu schmieden. Auch hier heißt es, ihm wurden regelmäßig Priester geopfert, auf dass sich deren Blut in den Stahl der Waffen mische.

Und eine düstere Variante des Märchens vom fliegenden Bornländer behauptet, er sei ein heiliger Mann Efferds gewesen und habe jeden vom Meeresgott aus Mitleid gesandten Boten an Bord hingerichtet und das Blut getrunken, um sich weiter zwischen Leben und Tod zu bewegen.

—anonyme und unveröffentlichte

Forschungsarbeit aus den Archiven der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, 1018 BF



Die Monstrositäten

Ich behaupte:

Eine Seele könnte sich in jedwedem Gefäß aufhalten, gleich welcher Machart. Betrachten wir jedoch die Theorie der Seelenkanäle, wie bei Leuenteich erwähnt, so ergeben sich dennoch limitierende Faktoren. Die Struktur muss eine Seele fassen können. Einfachstes Exemplum hierfür ist eine solche, die bereits einmal im Besitz eines lebenden Geistes war: Der Leib jedes toten Tieres und jedes Menschen 'erinnert' sich in seiner Matrix noch an die nun leeren Kanäle, die einst sein Geist durchströmte. So ist denn die Resurrectio der einfachste Beweis hierfür, denn sie kann nur Kanäle mit Untod fluten, wenn einmal Leben durch sie geflossen ist, ob von einem Tier oder Mensch oder Wesen anderer Rasse. Als interessanter Exkurs mag hier genannt sein, dass man im fernen Warunk von einer untoten Eule berichtet, die einen Geist besitzt, der von großer Weisheit erfüllt ist. Ist es vielleicht der eines Menschen im Eulen-Corpus? Oder der eines Wesens weitaus älter und weiser als ein Mensch es sein könnte?

Doch lasst uns weiter denken, warum bei Eulen halt machen? Jedes Tier, jedes Geschöpf, ja gar Insekten, Ungeheuer, Riesige, Echsen, Wasserwesen und Chimären gleich welcher Art könnten – ihres primitiven Geistes endlich durch Borons Gnade be-

freit – Platz machen für den größeren Geist desjenigen, der das Geheimnis ergründet, seine Seele unsterblich zu machen.

Auch wäre mit dem nötigen Geschick und dem Sinn für die korrekten Details ein Humunculus aus Knochen und Fleisch als Träger für einen Geist denkbar. Jedoch müsste man einem geschickten Feldscher gleich die zerrissenen Kanäle der Seele solcherart astral verbinden, dass sie ein volles, rundes Ganzes ergeben, das einen gesunden Geist tragen kann. Ich wüsste niemanden, der so etwas vermag.

Weiterhin könnte jede Matrix, wenn wie der Geist einer Creatura geformt, auch einen solchen Geist aufnehmen. Man berichtet von Spukhäusern, in deren Balken und Holz, hohlen Mauern und Mobiliar die Seele eines Menschen wohnen soll. Von Geisterschiffen, deren Planken wie Knochen und deren Segel wie Haut und deren Taue wie Adern für lange Zeit einen denkenden Geist getragen haben sollen. Von Belagerungsgerät mit den Schädeln und Knochen verendeter Tiere, die ohne eine Menschenhand Burgen im Sturm nahmen und stets zu wissen schienen, wo Schwachstellen zu finden waren. Gespenstergeschichten? Wahrscheinlich.

—aus dem magietheoretischen Unterricht der Akademie zu Mirham, um 1033 BF

Ein Geistesblitz, der festgehalten werden sollte: Chimärologie verbindet nicht nur Körper miteinander, Daimonide sind nicht nur Verbindungen eines lebenden mit einem dämonischen Körper. Nein, beide verbinden auch die Seelen, die Geister, das Nichtstoffliche miteinander. Ist diese 'Seelenschmelze' der Schlüssel, durch den auch ihre Körper eins werden? Ich bereite sogleich ein Experiment vor.

[...]

Die herben Fehlschläge werfen mich nicht zurück. Vielmehr lerne ich aus ihnen. Womöglich weiß ich noch zu wenig über die Chimärologie. Mein Ziel muss es sein, den lebenden Geist eines Ungetüms wie der teuer erworbenen und leider im Verlauf des Experiments verschiedenen Smaragdspinne mit dem untoten Geist aus einer Resurrectio Infinitus zu kreuzen. Gleichsam muss der Corpus des toten mit dem des lebenden Wesens verschmolzen werden, um etwas zu werden, das weder lebend, noch tot, noch untot ist. Ich benötige mehr Zeit, mehr Mittel, mehr Testsubjekte und Bücher über Chimärologie, um hier Fortschritte zu machen. Jedoch ich bin mir sicher, meine Bemühungen werden zu dem Wesen führen, das ich vor Augen habe. Welch kühner Gedanke an einen Spinnenleib mit dem Torso eines Toten, bleich wie Schnee, der sich mit schwarzem Spinnenblut füllt und so über den Untod hinaus wächst. Oh, ich gerate ins Schwärmen und ins Träumen. Was wäre mit Zwillingen, einer tot, einer am Leben, und doch zwei Geister so nah beieinander wie keine zwei anderen. Eine chimärologische Zusammenführung der beiden zu einem Wesen, das tote Gesicht des einen und das lebende des anderen auf den beiden Seiten des Kopfes, der Geist aber zu einem verschmolzen zwischen Leben und Tod. Welch Wunder der Magie das doch wäre!

Wir werden sehen. Ich gebe nicht auf. Und das ist nur der Anfang.

—Notizen des Ghorio Brabacian, 1033 BF

Es heißt, die "Todesweide vom Nebelwald" sei einst einer jener Waldschrate gewesen, die die Wälder Tobriens durchstreifen. Er sei geflohen vor den Dunklen Dämonenbäumen, geriet jedoch in die Gefangenschaft eines düsteren Magus. Dieser soll ob seiner götterlästerlichen Taten im Dienste des Dämonenmeisters kurz davor gewesen sein, seine schwarze Seele

auszuhauchen und auf der Waage Rethon geprüft zu werden. Dies aber wollte er um jeden Preis verhindern und entsann statt zu büßen nur noch mehr dunkles Zauberwerk. Er verstand sich darauf, zwei Lebewesen zu einer Schöpfung zu verbinden, die die Götter nur mit Abscheu betrachten konnten. Und so entschloss er sich, seinen eigenen

sterbenden Leib für ein letztes niederhöllisches

Werk mit dem gesunden Leib des gefangenen

Schrates zu verbinden. Er kleidete sich

in sein eigens dafür vorgesehenes

Gewand, hackte sich ein Loch

in den Stamm des Schrats,

groß genug für ihn selbst,

zwängte sich hinein und

sog dessen Harz in sich auf.

Er nähte die Wurzeln des

armen Wesens an die ei-

genen Adern, kratzte dessen

Augen heraus, um sie durch

die eigenen zu ersetzen, er-

griff dessen Äste und schmolz

mit Feuer seine Hände daran. Als

er Golgaris Schwingen langsam

hörte, da vollführte er sein fin-

sternes Ritual, entzündete die Kerzen,

brachte die Blutopfer und rief die Präzentorin der Heulenden Finsternis und die Herrin der Chimären gleichermaßen an. Und so geschah es,

dass sein Leib starb und gleichzeitig eins wurde mit dem des Schrates. Und auch sein Geist starb, doch noch bevor er das Nirgendmeer hätte überqueren können, da riss ihn der junge und lebenshungrige

Geist des Schrates ins

Leben zurück,

obgleich dessen

Leid unermess-

lich war. Zwei

Körper, zwei Geister, beide nicht tot und nicht lebend, das ist die Todesweide.

Den Baum aber erkennt ihr an seinen toten Ästen, die kein Blatt mehr tragen, im Sommer wie im Winter. Sie ragen wie in Trauer hinab und verfärben jedes Wasser, das sie berühren, zu schwarzer Brühe. Und wo einst braune große Augen aus tiefen Astlöchern die Wunder des Lebens geschaut, da sitzen trübe graue Menschenäuglein ohne Leben. So mancher Ast hat eher die Farbe dunklen Knochens, der lange im Erdboden gelegen hat, als die von Holz. Und wenn die Weide ihr Maul öffnet, um ein Kind zu verschlingen aus purem Hass auf solch unschuldiges Leben, dann öffnet sich der Spalt, den der verfluchte Magus einst in den Schrat schlug, und seine toten Rippen sind darin zu sehen, die scharf wie Reißzähne ihr Opfer verschlingen.

Also gebt Acht auf eure Kinder, wenn sie euch sagen, der Baum vor ihrem Fenster sei ihnen garstig, denn ihr wisst nie, ob es nicht die Todesweide ist, die sich anschleicht, um Beute zu machen.

—schwarztobrische Geschichte, im Umlauf seit 1025 BF



Der Mordbrenner

14. Travia

1. Tsastunde: Die Hinrichtung des Mörders Reto Salminger, geplant für die frühen Morgenstunden, musste aufgrund des Wetters verschoben werden. Der Richtplatz ist durch Regen und Sturm verwüstet worden. Die Kameraden Eisenbinder, Trefalk und Weibel Brommosch wurden abgeordnet zur Reparatur.

Nachtrag 2. Rondrastunde: Die Arbeiten gehen zügig voran, heute vor Sonnenuntergang soll der Mörder baumeln. Er selbst kann es kaum erwarten, er schreit und lacht irre im Verlies. Ich habe beide Taschendiebe in die Arrestzelle der Garnison bringen lassen, damit Salminger alleine ist.

Nachtrag 2. Perainestunde: Es ist vollbracht, aber es war ein schwerer Akt. Ganz als ob Salminger das Wetter verflucht hätte, begann es aus Kübeln zu schütten, als der Henker die Schlinge anlegte. Von den Hinterbliebenen der Opfer war kaum jemand gekommen, nur wenige Schaulustige standen in den Pfützen, als Salminger hochgezogen wurde.

Nachdem der Delinquent gerichtet worden war, brachten ihn die Totengräber sofort zum Anger, denn das ausgehobene Loch drohte zusammenzufallen. Morgen wird der Boron-Priester erwartet.

15. Travia

1. Tsastunde: Bei den nächtlichen Arbeiten am Grab des Mörders Salminger kam es zu einem Unfall. Ein Blitz fuhr in den Baum nahe der Grabstelle ein und spaltete selbigen. Einer der Totengräber wurde dabei erschlagen. Das Unwetter deckte auch einige Dächer in der Zinngießergasse ab und sorgte für großräumige Überschwemmungen.

Heute Fortsetzung der Grabarbeiten.

17. Travia

1. Tsastunde: Vermisstmeldung: Boron-Priester Ludmar, durch Kinje Drauegger, Gastwirtin. Er ist seit zwei Tagen überfällig. Möglicherweise Verzögerung durch Sturmweather? Hinweis an Weibel Mittler der Straßenwächter überbracht. Nachtrag 2. Rondrastunde: Vater Ludmar erreichte gestern zur zweiten Efferdsstunde das Stadttor nach Auskunft der Torwache. Er soll sich in der Stadt befinden, ist im Draueggerschen Gasthaus noch nicht gesehen worden. Verwechslung möglich.

18. Travia

1. Boronsstunde: Alarmierung der Wache durch Dors Ulman, Geselle bei Bäcker Zurbhold. Ehepaar Zurbhold wurde in der Nacht ermordet.

Nachtrag 1. Rahjastunde: Begehung des Tatorts: Mord vermutlich durchgeführt mit Messer oder Säbel, Waffe nicht am Tatort auffindbar. Ehepaar im Schlaf ermordet. Befragung von Dors Ulman. Unverdächtig. Fand die Tür zur Backstube aufgeschlagen vor.

Nachtrag 2. Rondrastunde: Der Nachtwächter Sturmfest berichtet von einer ungemütlichen, aber ruhigen Nacht. Aufgrund des Wetters keine Begegnungen mit Nachtschwärmern oder auffälligen Personen.

Nachtrag 2. Boronsstunde: Die Zurbholds werden zur eingehenden Leichenschau verbracht. Priester Ludmar ist immer noch nicht auffindbar. Ohne ihn wird vorerst keine Freigabe zur Bestattung der Zurbholds erfolgen.

21. Travia

1. Tsastunde: Bäuerin Fridgode Jessen meldet Fund eines Toten nahe Marktstraße.

Nachtrag 1. Perainestunde: Das Opfer ist Henker Olbrich, aufgeknüpft mit einem Henkersseil.

Nachtrag 2. Efferdsstunde: Die Möglichkeit eines Selbstmordes scheint ausgeschlossen, es wurde kein Hocker, Stamm oder sonstige Trittgelegenheit gefunden. Das Entwenden eines solchen Gegenstands durch einen unbeteiligten Dritten ist mangels

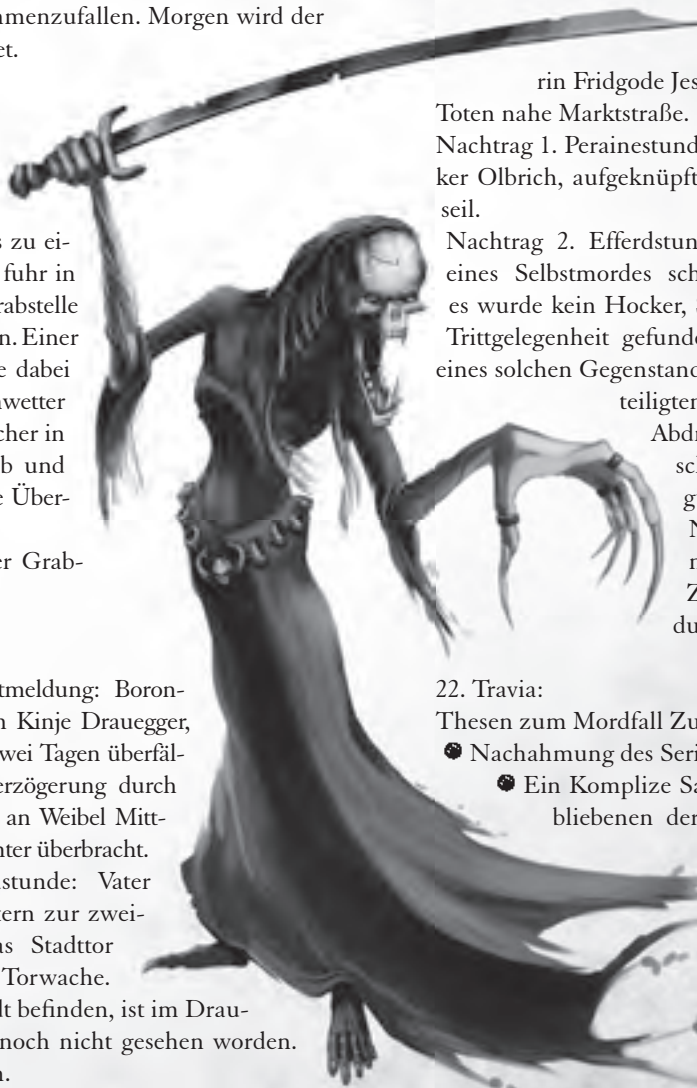
Abdrücken im feuchten Boden unwahrscheinlich. Ein Mord muss in Erwägung gezogen werden.

Nachtrag 2. Perainestunde: Immer noch keine heiße Spur im Mordfall Zurbhold. Möglicherweise Verbindung zum Tod des Henkers, prüfen!

22. Travia:

Thesen zum Mordfall Zurbhold/Olbrich/Salminger:

- Nachahmung des Serienmörders Salminger.
- Ein Komplize Salmingers rächt sich an den Hinterbliebenen der Opfer. Auswirkungen auf andere Angehörigen?
- Henker Olbrich richtete Salminger.
- Grab Salmingers immer noch ungeweiht.
- Hinweis durch Nachtwächter: angeblich in jeder Mordnacht Gewitter. Relevanz?



- Nachtrag 2. Rondrastunde: Marktgeschwätz über einen Wiedergänger erregt Unruhe. Marktfrauen sehen fehlende Segnung des Mördergrabs als böses Omen, verweisen auf den Todesfall des Totengräbers Albirs.

26. Travia:

1. Firunsstunde: Zur Beendigung der Gerüchte erklärt Hochwürden Alburin sich bereit, den Leichnam des Mörders Salminger unter Verschluss im Praios-Tempel zu verwahren. Überwachung der Exhumierung und des Transports.

Nachtrag 1. Perainestunde: Bei Exhumierung des Grabes auf Leichnam des Boron-Priesters Ludmar gestoßen. Von Salmingers Kadaver keine Spur. Jemand muss die Körper vertauscht haben.

Ermittlungen zum Mordfall Ludmar aufgenommen.

27. Travia:

1. Ingerimmsstunde: Der Tod des Geweihten Ludmar trat durch heimtückische Waffengewalt ein, ein einziger Streich gegen den Nacken trennte den Kopf ab. Die Wundränder legen die Verwendung eines Schwertes oder Bidenhänders nahe. Mögliche Verbindung: Aus dem Inventar des Henkers Olbrich fehlt ein Richtschwert, er hatte den Verlust bereits am 15. Travia bei seinem Dienstherrn diskret angezeigt. Es besteht der begründete Verdacht zauberischer verbrecherischer Umtriebe, die Inquisition wurde benachrichtigt.

4. Boron:

1. Phexensstunde: Heute Nacht Brand im Gardehaus. Zudem wurde die Nachtwache Trefalk tot aufgefunden. Der Mörder überwältigte anscheinend Trefalk, verschaffte sich Zugang und zündete ein Feuer im Dachstuhl an. Trefalk wurde am Tatort mit Würgespuren aufgefunden, möglicherweise starb er jedoch erst durch den Rauch.

Die in der Schlafkammer durch verkeilte Holzlatten eingesperrten Gardisten konnten gerettet werden, keiner ist schwer verletzt. Inquisitionsrat Roderick hat die Untersuchung an sich gezogen, er wirkte besorgt.

—aus dem Dienstbuch der Stadtgarde Ferdoks 1029 BF

Die Dokumentation der Ferdoker Ereignisse weist starke Ähnlichkeiten mit Vorkommnissen aus Vinsalt ('Die Nächte der blutigen Rose', 977 BF) und Baburin (dem 'Schwarzen Mörder', 993 BF) auf. Es handelt sich hierbei um 'Wiedergänger' im allgemeinen Sinne, um Ermordete, die von den Toten wiederauferstehen, um Rache zu nehmen.

Der Fall in Ferdok erfüllt alle Kriterien, die auch in den vor genannten Mordserien zutrafen. Ein Mensch wird gewaltsam zu Tode gebracht (hier: Hinrichtung, wie in Baburin; Vinsalt: Opfer einer Verschwörung), sein Leichnam wird nicht sofort eingeseget und kann sich in der folgenden Nacht erheben, begleitet von außergewöhnlichen Umständen (Unwetter; Baburin: gehäufte Traumereignisse und Erscheinungen).

Auffällig ist, dass der Ferdoker 'Mordbrenner' nicht nur Rache an seinen Mördern (Vinsalt) oder verräterischen Komplizen (Baburin) nimmt, sondern gezielt auch Personen attackiert, die ihm gefährlich werden können. Die Enthauptung des Boron-Priesters und der Angriff gegen die Gardisten sind prophylaktische Angriffe.

Allen Fällen ist gemein, dass die Mordbrenner eine Vielzahl von Waffen verwenden und selbst vor Hinterhalten (die Vinsalter Briefe) oder Sabotage (Brandstiftung) nicht zurückschrecken. Der Ferdoker Mörder besorgte sich die nötigen Tatwerkzeuge durch Einbruch (beim Henker).

Die Mordbrenner sind flink und behände, sie können klettern und mechanische Schlösser manipulieren. Sie verzichten auf das Tragen von Harnischen und weichen direkten Gefechten aus.

—eigenhändige Notiz, 1034 BF

Der Seelenfresser

Wer schleicht des Nachts durch Stadt und Gass?
Es ist der Schatten, die Seel' voll Hass.

—Garethischer Reim, neuzeitlich

Jedes Kind kennt den Nachtalp, der in unsere Kammern schleicht, uns Alpträume beschert und uns geschwächt im Bett zurück lässt. Manche sagen, es seien hingerichtete Verbrecher, die sich – dazu verdammt, körperlos zu agieren – durch den Diebstahl unserer Lebenskräfte ihren Körper wieder herstellen möchten. Andere differenzieren und behaupten, so wie ein Geist manchmal in unserer Sphäre bleibt, um eine unverrichtete Aufgabe auszuführen, so bleibt auch der Nachtalp, um seine Rache zu vollenden, zu der er mit einem Körper besser in der Lage ist als ohne einen solchen. Eine Verbindung zu BLK?

Der Schlitzer von Gareth soll sich vor vielen Jahren in den Alpträumen der Nachfahren seiner Henker den Körper wieder geholt haben, bevor er schlussendlich besiegt wurde. War

er ein Nachtalp? Oder als ehemaliger Diener des Namenlosen eher ein Vampyr, ein Nachtmahr? Augenzeugen berichteten zudem davon, dass der neue Körper des Schlitzers über alle Maßen hinaus verbrannt war, da er einst seinen Tod im Feuer gefunden hatte. Eine Brandleiche?

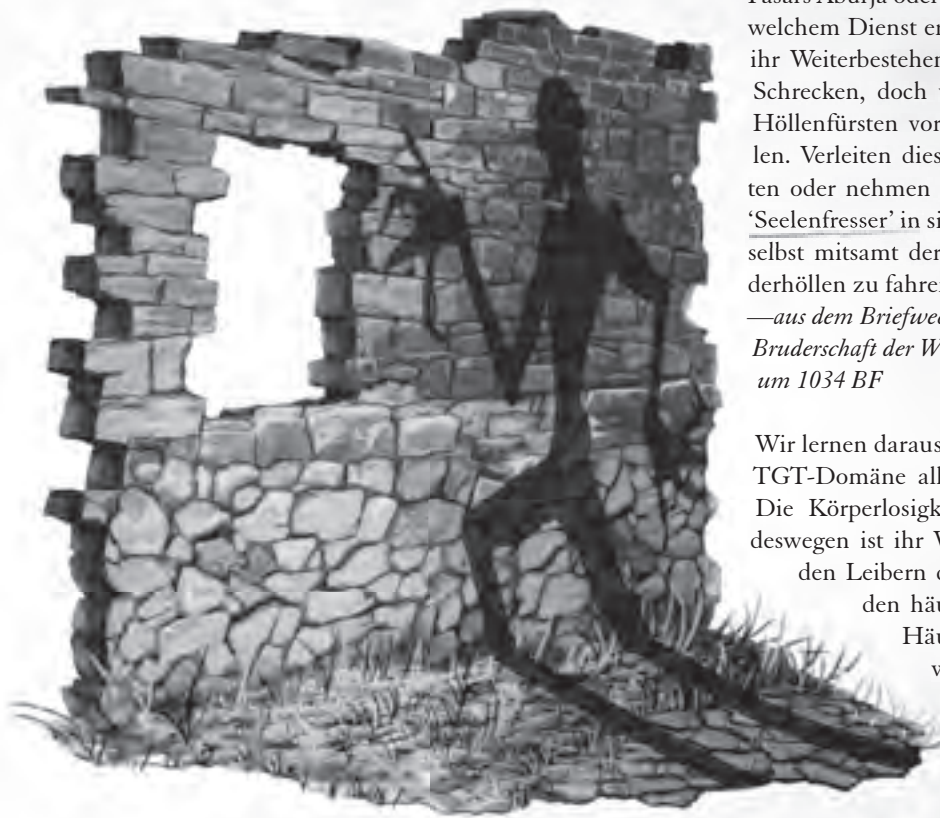
Die Phileasson-Expedition berichtet von einer Schwertmeisterin der Wüstenelfen, die in Vallusa des Nachts Menschen zum gespenstischen Duell forderte, um wieder einen Körper zu erhalten, mit dem sie ein altes Artefakt ihres Volkes suchen wollte. War sie ein elfischer Nachtalp, gebunden an ihren Todesort? Sie verbarg ihr Gesicht hinter Schleiern. Was versteckte sie?

Die Gezeichneten verbreiteten, dass der vom Tode zurückgekehrte Magus und Borbaradianer 'Liscom von Fasar' getötet wurde und später in untotem Leib erneut auf Dere wandelte, um sein letztes Werk zu vollbringen und seinen Meister zu rufen. Auch ein Nachtalp? Aber mit eindeutig untotem Leib?

Die Körperlosigkeit des Nachtalps scheint ihn auch für Experten ohne Zweifel in die Welt der Geister und damit dem Untode nahe, jedoch nicht gleichgesetzt, zu verorten. Jedoch sollten wir stets alles hinterfragen:

Steckt hinter der Mär vom Nachtalp vielleicht nur die zunächst körperlose, schattenhafte Form eines kaum bekannten Untoten? Oder gibt es spezielle Umstände, die einem Nachtalp nicht zu einem lebenden Körper verhelfen, sondern stattdessen einem toten mit all dessen Merkmalen? Benötigt man womöglich gar eine genauere Unterteilung dieser Wesen in 'Phantasma Somnii Vivida' und 'Phantasma Somnii Mortua'? Oder muss man zwischen zwei völlig verschiedenen Kreaturen unterscheiden, einem Nachtalp und etwas bislang Unbekanntem?

—Notizen auf Ghorio Brabacians Pult



Vielfach haben uns Ereignisse gelehrt, dass die schiere Masse an Seelen, die ein finsternes Gefühl teilen, stark genug sein kann, selbst in die Niederhöhlen zu den Erzdämonen vorzudringen und ihnen eine Manifestation in unserer Sphäre zu ermöglichen. Man sagt, der Schlächter Karmoth erscheine solcherart spontan in grausamen Gemetzeln. In der Wildermark soll sich gar – verursacht durch den tausendfachen Tod der Wehrheimer – eine erzdämonische Domäne gebildet haben.

Die Frage muss also sein: Wann sind wir vereint in solchen Extremen? In der Schlacht sicherlich am häufigsten. Doch gerechter Hass mag sich auch hundertfach und tausendfach aufsummieren, wenn am Richtblock ein Mörder steht, der

für seine Untaten den Tod als Strafe erhält. Genügt dies bisweilen, dass die Erzdämonen ihr gieriges Augenmerk auf uns richten und einen Teil ihrer Macht in unserer Sphäre binden können? Gewährt die Herrin der Alpträume oder der Herr der Rache dem am Galgen baumelnden oder im Feuer verbrannten Delinquenten eine neue Existenz auf Dere, um das Werk der Niederhöhlen weiter zu verrichten, nächtlich, schattenhaft, gar körperlos? Werden sie zurückgeschickt, um sich von ihrer eigenen Seelenschuld am Erzdämon loszukaufen? Wenn dem so ist, so sei man gerade in den Metropolen gewarnt, wenn ein jeder sich die Hinrichtung eines bekannten Verbrechers nicht entgehen lässt und hasserfüllte Blicke tausendfach den Vorgeführten treffen. Manifestiert sich dieser geballte Hass bisweilen in einem Schattenwesen des Schwarzen Mannes in Gareths Gassen, zwischen Fasars Aburja oder in Havenas Kanälen? Und mit welchem Dienst erkaufen sich diese Verdammten ihr Weiterbestehen? Sie morden und verbreiten Schrecken, doch wie wir wissen dürstet es die Höllenfürsten vor allem stets nach neuen Seelen. Verleiten diese Schatten zu Dämonenpakten oder nehmen sie ihre Opfer als regelrechte 'Seelenfresser' in sich auf, um am Ende doch nur selbst mitsamt der Verschlungenen in die Niederhöhlen zu fahren?

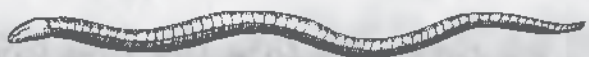
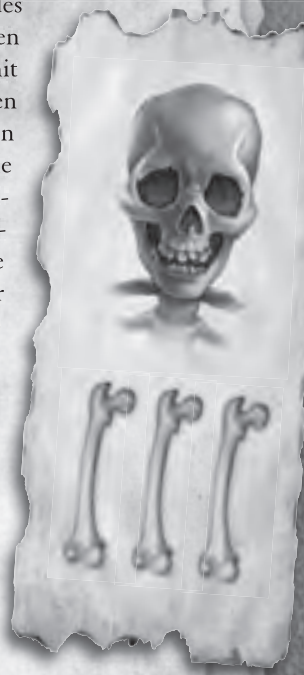
—aus dem Briefwechsel eines Lehrmeisters der Bruderschaft der Wissenden mit einem Collega, um 1034 BF

Wir lernen daraus also, dass die Dämonen der TGT-Domäne alle eines gemeinsam haben: Die Körperlosigkeit. Dennoch oder gerade deswegen ist ihr Wirken eng verbunden mit den Leibern der Toten, denn diese werden häufig wie ein Gefäß beseelt.

Häufig. Aber immer? Voreilig stellt der Halbwissende in seinem Irrglauben fest, dass 'ein jedes Geschöpf der Präzentorin stets einen toten Leib beseele, wenn es auf Dere invociert wird'.

Doch selbst ihr Schüler der Daimonologia solltet es bereits besser wissen. Mitnichten beseelt jedes Unwesen der Alptraumherrin einen Corpus. Der Braggu diene uns als simpelstes Gegenbeispiel. Wenn also unter ihren niederen Dienern solche sind, die keine körperliche Form ergreifen, weshalb dann nicht auch unter den höheren und anderen ihrer Diener?

Meine Exclusio und Theorie zum Abschluss lautet deshalb: So wie es Untote gibt, denen ein Funke ihres Geistes bleibt oder die gar ihr ganzes Wissen aus dem Leben mitnehmen, so gibt es Schatten und Phantasmen, die mehr sind als ein simpler Geist oder niederer Dämon. Es sind treue Diener ihrer Herrin, belohnt und verflucht gleichermaßen, ohne Körper zu wandeln, zu verschmelzen mit dem Schatten und der Nacht, zu meucheln und zu morden, mit Alpträumen



zu quälen und in den Wahn zu treiben, dem Alptraum und Schrecken mehr verschrieben als dem Untod. Sie könnten überall eindringen, sich unauffällig im Schatten eines Hauseingangs oder eines Bettgestells verbergen oder ein Antlitz tragen, dessen Anblick einen Sterblichen wahrlich zu Tode erschrecken lässt.

Wer diese Theorie bis zum Ende des Götterlaufs widerlegen kann, den werde ich im Folgejahr das Privileg gewähren, mein persönlicher Assistent zu sein und ihn in privatem Unterricht in tiefere Geheimnisse der Halle einweisen.

—Mitschrift aus dem Unterricht der Halle der Geister zu Brabak, 1029 BF

- Albernischer Knappe behauptet bis zur Hinrichtung, ein Schatten habe seinen ritterlichen Herrn im Zelt erstochen
- 'Kusliker Kannibale' schwört am Galgen Rache an seinen Henkern und Richtern. Beobachtung von Schatten bei tödlichen Unfällen dieser Personen
- Fasarer Legenden über Meuchler, der als Schatten durch geschlossene Türen zu seinen Opfern vordringt und sich mit Blut bezahlen lässt...
- Fragen zum Ecliptifactus: Was geschieht beim Tod des Zaubersenden? Schatten als Verkörperung des eigenen Hasses? Rache-Manifestation?

Der Heerführer

Ihr glaubt Ihr wüsstet, wie ein Heer von Untoten geführt werden muss? Mit Verlaub, Magister, gar nichts wisst Ihr. Ihr seid ein Bücherwurm, brillant vielleicht in der Beschwörungskunst. Aber in militärischen Fragen seid Ihr ebenso überfordert wie ich es in magischen Fragen wäre. Mit Euren vorhersehbaren Befehlen reitet Ihr uns alle ins Verderben. Ein Untotenheer ist eine unerhört mächtige Waffe, die auch ein gut organisiertes kaiserliches Heer zu vernichten vermag. Meine Männer brauchen keinen Schlaf, sie ermüden nie, benötigen keine Verpflegung, keine Kleidung, keine Unterhaltung und keine aufmunternden Worte, die ihre Moral stärken. Sie sind eine Truppe, wie sie sich ein Feldherr nur wünschen kann. Doch all das kommt nicht zum Tragen, wenn die Masse an einfältigen Kämpfern nicht von einem fähigen Heerführer in die richtigen Bahnen gelenkt wird. Ihr, Magister, seid darin ganz und gar ungeübt. Ich aber, der ich so tot bin wie die Männer, die ich kommandiere, kenne die Truppe besser als jeder andere, und ich habe alle militärtaktischen Schriften der letzten hundert Jahre gelesen. Möchtet ihr bestreiten, dass ich der ideale Mann für diese Aufgabe bin? Gut. Seht, ich habe mir Folgendes überlegt...

—Auszug aus dem Protokoll einer Besprechung im Nekromantenrat, 1030 BF



7. Praios. Seit Tagen rennen die Untoten ohne jeden Plan gegen unsere Befestigungsanlagen an. Sicher, es sind viele, verdammt viele sogar. Doch die Mauern halten bislang ohne Mühe jedem Ansturm stand.

19. Praios. Ich frage mich, wann diese Belagerung wohl enden mag. Wöchentlich treffen neue Untote ein. Unsere eigenen Verluste halten sich zwar in Grenzen, doch wenn der Zustrom nicht langsam gestoppt wird, ist uns der Gegner bald im Verhältnis fünf zu eins überlegen.

23. Praios. Da ist etwas, was mich gleichermaßen besorgt wie fasziniert. Unsere Gegner greifen nun nicht mehr blind aus allen Richtungen an, sondern konzentrieren sich auf bestimmte Bereiche, die eindeutig als Schwachstellen in unserer Verteidigung zu bezeichnen sind. Gestern sah ich mit eigenen Augen, wie die Untoten an drei verschiedenen Stellen so etwas wie menschliche Leitern bildeten, um die Mauern zu überwinden. Zudem haben sie damit begonnen, Tunnel zu graben, um sich so Zugang zur Festung zu verschaffen. Was veranlasst sie nur zu diesem Tun?

28. Praios. Die Moral unserer Truppen sinkt rapide. Seit einiger Zeit geht das Gerücht um, die Feinde würden von einem untoten Heerführer kommandiert. Natürlich sind das alles dumme Ammenmärchen.

10. Rondra. Unsere Verpflegung wird knapp. So knapp sogar, dass ich morgen mit einem guten Dutzend bewährter Mitstreiter einen Ausfall unternehmen muss, um die umliegenden Weiler nach Lebensmitteln zu durchsuchen. Rondra steh mir bei.

12. Rondra. Der gestrige Tag endete in einem Fiasko. Es scheint, als habe der Feind unseren Plan genau vorhergesehen, denn nachdem wir die Feste durch das linke Seitentor verlassen und uns zum südlichen Weiler durchgeschlagen hatten, gerieten wir in einen wohl vorbereiteten Hinterhalt. Die vermeintlichen Bauern entpuppten sich, kaum dass wir in den Innenhof des Gehöfts eingedrungen waren, als gedungene Söldner, und aus den Kellern strömten plötzlich Scharen von Untoten, die uns von allen Seiten umringten. Das Schlimmste jedoch war, dass das Gerücht vom untoten Heerführer, das seit langem durch die Feste geistert, im Innern des Weilers traurige Bestätigung fand. Nachdem die Falle zugeschnappt war und alle Fluchtwege aus dem Weiler versperrt waren, sah ich ihn zum ersten Mal: eine halb skelettierte Gestalt von sicherlich zwei Schritt Größe, gerüstet mit einem beeindruckenden geschwärtzten Plattenpanzer und ebensolchen Arm- und Beinschienen.

Warum es mir vergönnt ist, diese Zeilen zu Papier zu bringen, weiß ich nicht. Irgendwie gelang es mir schließlich als Einzigem, mich durch die Reihen meiner Gegner zu schlagen und eines unserer Pferde zu fassen zu kriegen, so dass ich schließlich zur Burg flüchten konnte.

—aus dem Tagebuch von Thorn Wintersun,
letzter Kommandant der von Schwarzen Horden
erstürmten Feste Eichtrutz, Warunkei, 1030 BF

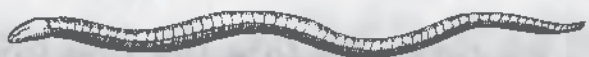
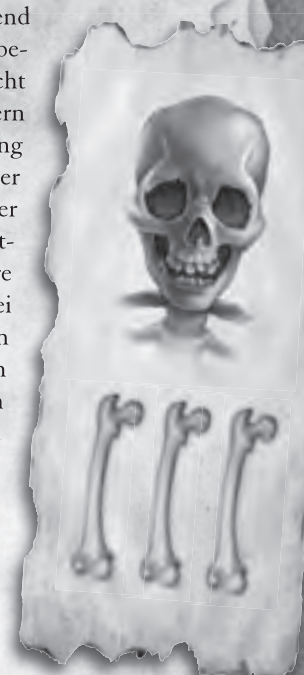
Zum Typus des Untoten Heerführers ist zu sagen, dass dieser sich bereits äußerlich merklich von den gewöhnlichen Untoten unterscheidet. Damit meine ich nicht nur Rüstung und Bewaffnung, die, ganz seinem Rang entsprechend, bei ihm deutlich hochwertiger sind als bei seinen Artgenossen. Nein, allen Heerführern ist auch gemein, dass – wir wissen nicht wie – ihre Haare stets von reinstem Weiß sind, die Kopfbehaarung ebenso wie die Augenbrauen oder die Barthaare. Zudem sind die Augen bzw. Augenhöhlen der Kreaturen von einem unheimlichen blauen Glösen erfüllt. Der Blick dieser Augen soll bei einfacheren Naturen ausreichen, um sie ähnlich dem Bösen Blick in helle Panik zu versetzen und in die Flucht zu schlagen. Charakteristisches Merkmal der Heerführer ist ein etwa unterarm langer und mit Totenschädeln verzierter Stab aus verwachsenen Knochen, den sie mit sich führen. Dieser Marschallstab scheint nicht nur ein Ehrenzeichen zu sein, sondern ihnen auch besondere Kräfte zu verleihen, die es ihnen ermöglichen, Macht über ein ganzes Heer von Untoten auszuüben. Der Stab selbst ist zweifellos magisch, und man

sagt, dass die Heerführer ihn als Fokus verwenden, um auf dem Schlachtfeld größeren Gruppen nonverbale Befehle zu erteilen und sie regelrecht zu dirigieren. Mehr konnten wir jedoch bislang nicht in Erfahrung bringen.

Im Kampf zeichnen sich die Heerführer durch eine übermenschliche Schnelligkeit aus. Dies, in Verbindung mit ihrer ungewöhnlichen Zähigkeit und dem exzellenten Umgang mit ihrer bevorzugten Waffe, macht sie zu einem mächtigen Gegner im Zweikampf.

Jede dieser Kreaturen besitzt eine eigene Persönlichkeit. Interessant ist, dass sie offensichtlich Teile ihres ursprünglichen Charakters bewahren, so dass sie nicht zwingend durch und durch böse sind. Es wurde schon berichtet von Heerführern, die nach einer Schlacht besonders tapferen und wagemutigen Gegnern die Freiheit schenkten oder nach der Eroberung einer Festung oder einer Stadt Frauen und Kinder verschonten. Da den Dienern Thargunitoths der Wert solcher Heerführer wohl bewusst ist, schützen und verteidigen alle übrigen Untoten ihre Feldherren mit allen Mitteln. Aus der Warunkei liegen uns Berichte vor von Untoten, die für den Heerführer bestimmte Schwerthiebe auf sich zogen, sich in die Flugbahn von Geschossen oder magischen Angriffen warfen oder sich zu Dutzenden auch auf die übermächtigsten Gegner stürzten, um dem Heerführer die Flucht zu ermöglichen. Ja es ist sogar überliefert, dass gewöhnliche Untote ihrem Heerführer freimütig Teile ihres Körpers überlassen, wenn dieser während eines Gefechts zu Schaden kommt. So konnte man beobachten, wie ein Zombie sich selbst einen Arm abschlug, um diesen anschließend mit Nägeln und Bandagen am Körper eines verletzten Heerführers zu befestigen.

—Auszug aus einer Vorlesung an der Dunklen Halle
der Geister zu Brabak, 1028 BF



Der Verdammte Kapitän

Auf eure Positionen, ihr rüdigen Maden! Segel hissen, Rotzen klar machen, aber zack zack. Das muss schneller gehen! Du da, streich dir die Algen aus dem Gesicht, sonst fällst du mir noch versehentlich über Bord. Ich sagte nur Skelette in die Rahen, die werden nicht so leicht von einer Windböe erfasst. Und du, was machst du da? Denkst du das wäre der richtige Moment, um die Planken zu schrubben? Scher dich unter Deck und hilf den anderen beim Rudern. Ihr habt doch wirklich nur Brackwasser in euren fauligen Köpfen. Du da, das Fernrohr, aber ein bisschen plötzlich. Was haben wir denn da? Aha, Zedrakke, zwei Pfahlmasten. Schätze aus Khunchom. Alter zwanzig bis dreißig Götterläufe, relativ schnell, ziemlich wendig, aber mäßige Bewaffnung. Keine große Herausforderung. Und unter welcher Flagge fahrt ihr? Oooh, Piraten. Das ist ja großartig! Wartet nur, Freunde, ihr werdet ein böses Erwachen erleben. Es gibt nur ein verdammtes Schiff in diesem Meer, das das Recht hat, eine Totenkopfflagge zu hissen. Und das seid ganz bestimmt nicht ihr. Vorwärts, Männer, die 'Knochensammler' geht auf Beutejagd!

—aus den Erzählungen des Seesöldners Isleif Natterbruch, zeitweiliges Besatzungsmitglied auf der Bireme Knochensammler, 1030 BF

Am dritten Tag unserer Aufklärungsfahrt entdeckten wir am Horizont eine Dromone. Sie hatte keine Flagge gehisst, und so steuerten wir zielstrebig auf das Schiff zu, um es genauer in Augenschein nehmen zu können. Als wir näher herangekommen waren, sahen wir zu unserem Entsetzen, dass das fremde Schiff vom Schiffsbauch bis zum Krähenest mit Untoten bemannt war. Auf der Kommandobrücke stand breitbeinig der Kapitän, eine halbskelettierte, hochgewachsene Gestalt in einer zerschlissenen altertümlichen Uniform, und brüllte vom Achterdeck aus ohne Unterlass barsche Befehle.

Es gelang uns nicht, das fremde Schiff abzuschütteln. Zwar waren wir deutlich wendiger als unser Gegner, doch konnten wir diesen Vorteil angesichts der atemberaubenden Schnelligkeit des feindlichen Ruderschiffs kaum zur Geltung

bringen. Auch reagierte die untote Besatzung außergewöhnlich schnell und diszipliniert auf jedes unserer Manöver, fast wie eine Art Kollektiv, das von einer übergeordneten Intelligenz gelenkt und gesteuert wurde. Und diese Intelligenz war zweifellos der Kapitän.

Als die Dromone gegen unsere Backbordseite krachte, machten sich die Untoten daran, mit Haken, Seilen und kleinen Holzbrücken unser Schiff zu entern. Doch Dank der Erfahrung und Schlagkraft unserer Seesoldaten gelang es uns, den Angriff abzuwehren. Da wir nicht hoffen konnten, dem Feind auf dem offenen Meer zu entkommen, fasste ich nach kurzer Überlegung den Entschluss, zum Gegenangriff überzugehen und das feindliche Schiff zu erstürmen.

Die Eroberung der Dromone erwies sich als überaus schwieriges und gefährliches Unterfangen. Wie wir nämlich zu unserem Leidwesen feststellen mussten, schienen nicht nur die Besatzung, sondern auch das Schiff selbst dem Willen des verdammten Kapitäns zu gehorchen.

So war es ihm möglich, allein durch das Ausführen einfacher Gesten Türen auf- und zuzuschlagen oder Taue, Holzstücke und Teile der Takelage auf uns herabregnen zu lassen, so dass wir immer wieder gezwungen waren, uns mit halsbrecherischen Sprüngen in Sicherheit zu bringen.

Der Kampf gegen den untoten Schiffsführer kostete mehrere meiner Männer das Leben. Dem armen Jaron, der sich tollkühn von einer der Webleinen unseres Schiffes mit einem Seil auf die gegnerische Kommandobrücke geschwungen hatte, spie er aus seinem fauligen Mund einen Strahl stinkenden Brackwassers entgegen, der so stark war, dass der Unglückliche über Bord geschleudert wurde. Auch den treuen Hardin, der sich alleine bis zur Kommandobrücke vorgekämpft hatte, tötete die Kreatur mit ihrem schlanken, algenüberwucherten Säbel, bevor wir ihm zu Hilfe kommen konnten.

Nach einiger Zeit gelang es uns endlich, uns zu viert den Weg zur Kommandobrücke frei zu bahnen. Doch als wir gerade die Treppe zum Achterdeck hinaufstürmen wollten, überzog der untote Kapitän wie beiläufig, mit einer einfachen Geste seiner skelettierten Klaue, die Stufen der Treppe mit einer glitschigen Schleimschicht, so dass zwei meiner Männer ausglitten



und sich erheblich verletzten. Auch der Boden der Kommandobrücke war, wie wir schließlich feststellen mussten, von einem Teppich von Schleim und Algen bedeckt, sodass es uns beinahe unmöglich war, einen sicheren Stand zu finden. Unser Gegner hingegen schien dadurch nicht im Mindesten beeinträchtigt und bewegte sich mit traumwandlerischer Sicherheit über das Deck. Als er uns mit einer fordernden Geste seines Säbels bedeutete, ihn zu attackieren, hatte ich das erste Mal Gelegenheit, ihn aus der Nähe zu betrachten: Seine Haut und sein Fleisch waren blau und grün verfärbt, wie bei Ertrunkenen, die wochenlang im Wasser gelegen haben. Die schulterlangen Haare, die offen den Rücken herabfielen, sahen aus wie Algen und schienen von einem unnatürlichen Eigenleben erfüllt zu sein. Das Gesicht des Kapitäns war völlig verfäult, eine unförmige Masse verwesenden Fleisches. Das rechte Auge war unnatürlich groß und stark gerötet. Das linke Auge hingegen fehlte, und in der gähnenden Leere der Augenhöhle gewahrte ich eine widerliche, dicke Made. Um den Mund der Kreatur war das Fleisch bereits vollständig abgefallen, so dass das aus zwei Reihen schiefer gelber Zähne bestehende Gebiss offenlag.

Nach hartem Kampf, in dessen Verlauf einer meiner Männer getötet und ein weiterer schwer verletzt wurde, gelang es uns, dem Kapitän die Waffe aus der Hand zu schlagen und ihn bis an die Reling zurückzudrängen. Unglücklicherweise entkam er uns jedoch, denn kurz bevor ich zum finalen Schlag aus-

holen konnte, deutete er eine kurze Verbeugung an, wandte sich um und sprang niederhöllisch lachend über Bord. Später suchten wir noch eine Weile die betreffende Stelle ab, doch er tauchte nicht mehr auf.

Die Verhöre der wenigen menschlichen Söldner, die sich an Bord des Schiffes befanden, förderten noch einige weitere Erkenntnisse zutage, so dass sich einstweilen folgendes Gesamtbild ergibt: Die verdammten Kapitäne sind zweifellos das Herzstück solcher Totenschiffe. Sie besitzen nicht nur die unumschränkte Macht über jeden Untoten an Bord, sondern vereinigen darüber hinaus die Fähigkeiten aller wichtigen Positionen in sich: die des Anführers ebenso wie die des Steuermanns, des Geschützmeisters oder des Zimmermanns. Da sie nicht all diese Tätigkeiten gleichzeitig verrichten können, führen sie einen Stab durch Nephazzim beseelter Untoter mit sich, die auch kompliziertere Befehle ausführen können. Die Kapitäne sind gute Kämpfer, und aufgrund ihrer oben angedeuteten Fähigkeiten können sie auch einer Überzahl an Gegnern gefährlich werden. Die größte Bedrohung erwächst jedoch aus ihrer Befähigung, aus einem Haufen tumber Untoter ein Kriegsschiff von beträchtlicher Schlagkraft machen zu können.

—aus dem Bericht des Kapitäns Gerno Brandtner an das Oberkommando der Perlenmeerflotte, 1011 BF



Stätten des Todes

Boronanger Sankt Lucian

Ich habe den Boronanger gegenüber jetzt drei Monate lang beobachtet, Meister. So wie ihr wolltet. Mutter fragte schon, was ich denn ständig zu kiebitzen hätte und ob ich vielleicht einen Verehrer hätte. Das solle ich mir schön aus dem Kopf schlagen! Und einen Bankert würde sie nicht durchfüttern, erst Recht nicht nach Vaters Tod. Ich habe nein gesagt, aber so getan, als stimme es vielleicht ja doch. Es war besser, als wenn Mutter die Wahrheit erfährt. Das versteht sie ja nicht. Dann habe ich mir noch den Rotz geholt, im Hesindemond, weil es so kalt war am Fenster. Aber ich glaube, ich kann jetzt alles sagen, Meister. **Totenweg** heißt die Straße am Sankt Lucianus-Anger, weil hier schon sehr lange die Toten aus Rosskuppel hingebracht werden. Die Bürger und Bauern, die den Weg täglich von und nach Gareth nehmen, würdigen den Anger keines Blickes. Wer zu lang auf den Boronanger schaut, wohnt bald selbst drin, heißt es. Der Boden auf dem Anger ist an vielen Stellen um die zwei Schritt höher als drum herum. Das heißt, wie ihr es mir beigebracht habt, Meister, dass gewiss seit 400 Jahren hier die Verstorbenen begraben und übereinander gelegt werden.

Die **Friedhofsmauer** ist fast zwei Schritt hoch und von Efeu und Brombeer bewachsen. Nach außen weisen gemeißelte Gebrochene Räder und Neidköpfe, die vor den Toten warnen. An Festtagen werden Holzscheite in die Leuchtkörbe auf der Mauer gesetzt und entzündet.

Außerhalb des Angers und an der Nordseite der Mauer, wo Praios' Strahlen niemals hinkommen, liegen die **Übelgräber**. Hier sind Betrüger, Schwesternschwängerer, Mörder und Verräter bestattet, sofern sie nicht gleich auf den Schindanger geworfen wurden. Wo man eine Wiederkehr als Nachtzehr oder Wiedergänger fürchtete, hat man den Leichen Eisen Nägel oder Holzpflocke durch die Rippen getrieben. Diese Gräber genießen nicht den Schutz des Angers, sie sind ohne Segen und Weihe.

Der einzige Eingang zum Boronanger ist das **Portal der Lebenden**, in dessen Steinbogen ein strenger Golgarisrabe auf Besucher blickt. Der Zornesrabe soll Frevler und Dämonen fernhalten. Die Inschrift richtet sich an die Besucher: *Mors certa, hora incerta*. Gewiss ist der Tod, ungewiss die Stun-



de. Im Boden ist ein Beinbrecher eingelassen, ein Rost, das Wildschweine und Rehe abhält. Im Hesindemond steckte ein Reh darin fest und wurde vom Totengräber tot gehauen. Aber Hunde, Katzen oder Ratten hält das nicht ab. Früher hatte das Portal auch Torflügel mit schönen Schnitzereien, aber nachdem das Holz vergammelt war, wurden sie nicht wieder erneuert.

Nicht weit vom Eingang steht das **Beinhaus**, wo blanke Knochen hinkommen, die beim Anlegen neuer Gräber gefunden wurden. Rippen, Bein- und Armknochen und Schädel sind in Regalen gestapelt. Ein paar lässt man auch vor dem Haus auf Simsen liegen, damit sie jeder sehen kann und ermahnt wird. *Memento mori* ist in das Holz geschnitzt. Im Haus hängen Anis, Knoblauch, Stinkmirbel und andere Kräuterbündel, um Marksauger und Knochenbohrer fernzuhalten, die altes Gebein zerfressen.

Die **Kapelle** mit dem spitzen Giebel besteht aus dem Vorraum mit Opferstock und einem Fresko des Heiligen Lucian, zwei Seitenräumen und dem Altarraum, wo es nach Weihrauch riecht. Das *Liber Habitaculum* nennt die Namen der auf diesem Anger Beigesetzten in zeitlicher Ordnung und reicht 140 Jahre zurück. In einem silbernen Reliquiar liegt die Speiche St. Lucians. Wenn ich bemerken darf, Meister: Mich erinnert sie eher an den Beinknochen eines Esels, aber das ist nicht so genau zu sagen, im eingewickelten Zustand. Ein Goldmosaik zeigt die Zwölfe und ihre Paradiese, in welche die Rechtschaffenen eingehen. Die Krypta unter dem Gebäude ist groß. Das rührt wohl daher, dass hier viel früher ein richtiger Boron-Tempel stand, der mal abgebrannt ist. Sagt jedenfalls der Bluringer Gero, der eine Ahnentafel seiner Familie gemacht hat. Der kahle Boron-Geweihte *Odalrik Krawinkel* aus Rosskuppel ist fast nur zu Beerdigungen anwesend und hat für Trauernde einen gütigen Blick und eine sanfte Berührung übrig. Aber ich sah auch andere Seiten von ihm: Wie er mit wenigen Worten den Totengräber anherrscht. Oder wie er nachts mit einer Hübschlerin in einem Arm und einer Weinbottel im anderen die Kapelle aufschließt. Früher fand ich ihn nett, aber jetzt will ich ihm lieber nicht mehr begegnen.

Das **Totengräberhaus** ist eine einfache Holzkate in der schlechten Ecke des Angers, wo viel Unkraut wuchert. Hier hat es Werkzeuge und den Gemeindesarg, in dem die Armen aufgebahrt werden, ehe man sie in die Grube kippt. Totengräber *Erzian* ist ein bärtiger Mann mit vielen Furunkeln im Gesicht. Er war mal der Raubknecht eines Ritters und flüchtete sich vor seiner Verurteilung in das Asyl des Angers. Nach drei Jahren wurde ihm Gnade gewährt, aber er schuftet noch immer für die Toten. Alle meiden ihn und Mutter sagt, er häute die Ratten des Angers und koche sie. Ich habe gesehen, dass er heimlich Alchimie betreibt, mit Geistern spricht und seltsame Kräuter auf alten Gräbern pflanzt. Aber bei einer wirklichen Schändung habe ich ihn nie gesehen. Stattdessen sieht er sich wohl als eigentlicher Wächter über den Anger und streift auch nachts mit seiner Laterne durch die Reihen.

Oh, beinahe vergaß ich es: In der Mitte des Boronangers steht das drei Schritt hohe **Portal der Toten**, durch das die Toten gehen sollen, um über das Nirgendmeer in Borons Reich zu

gelangen. Das Steindenkmal wird gekrönt von einem Relief Uthars mit den Unwiderrufflichen Pfeilen, des strengen Wächters über die Totenhallen. Mich fürchtet allein beim fernen Anblick.

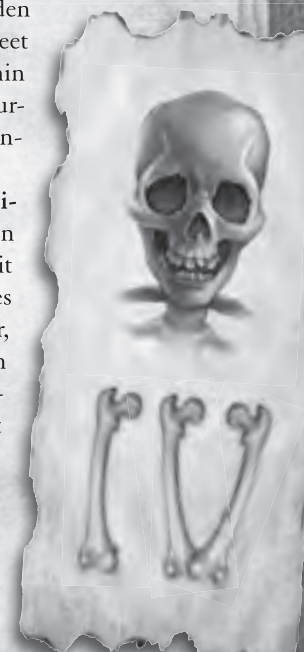
Am meisten fragtet Ihr ja nach den Gräbern, Meister. Viele Begräbnisse hat es nicht mehr auf Sankt Lucian, denn die meisten Toten kommen auf das große Boronsfeld südlich von Gareth. Nur einige traditionsreiche Familien nehmen hier noch ihre Grablege. Etwa dreimal im Monat gibt es ein Begräbnis, üblicherweise nachdem der Tote eine Woche aufgebahrt worden war (oder auch kürzer, wenn niemand für die Einbalsamierung aufkommt). Die vielen Feuerbestattungen aus der Borbaradzeit, als die Angst vor Untoten schwerer wog als die Tradition, gibt es nicht mehr. So einige **Urnen** in den Seitenräumen der Kapelle sind aus diesen Tagen. Feuer ist nur noch etwas für ganz enge Anhänger von Praios, Rondra und Ingerimm. Und natürlich für Ketzer und Verdammte, aber die kommen nicht in Urnen.

In der Kapelle zählte ich zehn Grabplatten von **Tempelgräbern**, die meisten in der Krypta. Alles reiche Leute. Sie erkaufte sich wohl ihr Recht, "bei dem Heiligen" liegen zu können. Zwei Platten wurden schon einmal wieder mit Eisen und Seilen angehoben, denn da waren Kerben im Stein. Warum das geschah, weiß ich nicht.

Kein Boronsrad und kein Denkmal weist auf den **Armeseelenanger**, eigentlich nur ein Blumenbeet unter der Dachtraufe vor der Kapelle. Hierhin kommen diejenigen Kinder, die tot geboren wurden oder den Geburtssegen nicht mehr empfangen konnten.

Den Großteil der Angerfläche nehmen die **Familien- und Zunftgräber** ein, in denen die Toten ganz nach Verwandtschaft oder Zugehörigkeit zu den Zünften begraben werden. Da gibt es große Pavillons mit Marbostatuen aus Alabaster, Häusergrüfte im Tempelstil mit Verzierungen aus Marmor und drei Schritt hohe Totensäulen. Und daneben einfache Reihengräber mit schlichten hölzernen Boronsrädern. Im Südosten des Angers, nahe des Wirselsbachs, werden keine neuen Toten mehr bestattet. Die einen sagen, es sei wegen des feuchten Bodens, in dem die Leichen nicht anständig verfielen, sondern nur zur wächsernen Mumie würden. Die anderen sagen, es sei wegen einer Verordnung in Alt-Gareth, die verhindern soll, dass zu viel Totengift in den Wirselsbach komme.

Wer die Toten besucht, schmückt das Grab mit einem kleinen Geschenk, Blumen oder streut Praiosblumenkörner aus. Oft sieht man den Brauch, dass am Grab eine Kerze für jeden von fünf Lebensabschnitten steht, die der Tote durchschritten hatte: Als Säugling, Kind, Heranwachsender, Erwachsener und Greis. Manchmal steht neben dem Namen auch noch ein Segenswunsch: *Dona eis requiem aeternam* heißt es hier, *Requiescat in Pace* oder *Hier ruht in Rethon* dort. Hin und wieder gibt es mehr zu erfahren über den Toten: *Hagen Valbronner*



Halbrecht f. / vixit a XXXI / ruptus orcem / ossa eius hic sita sunt heißt dann in etwa: *Hagen Valbronner, Sohn des Halbrecht, lebte 31 Jahre. Er wurde von einem Ork aus dem Leben gerissen. Seine Knochen liegen hier.* Es dauerte nicht lange, bis ich die drei Gräber entdeckte, nach denen Ihr suchtet.

In der vom Eingang entfernten Ecke des Angers liegen die **Armengräber**, wo die Mittellosen ohne Sarg und nur in einem öligen Leintuch in eine Grube gekippt werden. Hier findet man einen bestimmten Toten nicht wieder, denn es gibt keine Grabsteine. Die geflochtenen oder aus geborstenen Wagenrädern gezimmerten Boronszeichen stehen immer für mehrere Tote. Auch wenn schnell viele Tote unter die Erdkrume zu bringen sind, ehe Fauldünste und Leichengift die Lebenden krank machen, kommen diese in Massengruben: So nach der Schlacht in den Wolken und während der Kaiserlosen Zeiten. Da kaum jemand die Armen besucht, ist der Totengräber nachlässig und verscharrt manchmal nur fingertief, obwohl mindestens drei Spann vorgeschrieben sind. Da guckt eine Hand aus der Erde, dort ein Fuß. Und wenn sich der Verwesende noch setzt und bockt und die Gliedmaßen anders liegen, dann gibt es manchmal Geschrei über einen Wandelnden Leichnam.

Oft ist Sankt Lucian menschenleer. Tagsüber sind hin und wieder Trauernde auf dem Anger. Raben rufen und kucken von den Bäumen herab. Ein paar Mal hatte ich den Eindruck, dass sich abends Verschwörer oder Unterweltler im Schatten der Gräber trafen, ihre Gesichter von Kapuzen verborgen. Nachts sind Ratten zu hören, manchmal auch Katzenjammer. Ich bin mir nicht sicher, aber eine der geflügelten Statuen bei der großen Gewandschneider-Gruft könnte ein Gargyl sein. In zwei Nächten glaubte ich einen bleichen Ghul auf dem Anger. Bei näherer Betrachtung erwies er sich aber als ein Tiefzwerg, wie ich ihn mal in einem Käfig am Marktplatz gesehen hatte. Er durchwühlte Gräber und stahl Grabbeigaben. Da fluchte Erzian am nächsten Tag ausgiebig und der Boron-Geweihte sah nur noch säuerlich drein. Am 14. Travia waren gleich drei Boronis und eine Praiotin auf dem Anger und ließen das Grab eines vor zwei Jahren bestatteten Toten entweihen und ihn wieder ausgraben. Er war einer Tempelschändung angeklagt und musste sich vor Gericht behaupten. Am 1. Boron, dem Tag der Toten, besuchten viele Wallgrabener die Verstorbenen, erzählten von ihnen, und ein Barde spielte leise Weisen. Am 27. Boron schreckte mich bei Tagesanbruch Klingengeklirr: Auf einem Totenhügel, umgeben von kaltem Nebel, lieferten sich eine Amazone und ein Soldat ein Duell bis der Soldat zusammenbrach und aufgab.

Damit komme ich auch zu jenem Teil meines Berichts, Meister, in dem ich von der Beobachterin zur Tätigen wurde. Es war nicht leicht, den Anger zu schänden. Ich spürte, wie das Auge Borons auf diesem Ort lag. Wie ich wieder und wieder von tiefer Angst ergriffen wurde, kaum dass ich nur daran dachte, des Ortes Ruhe und Weihe zu stören. Drei Mal nahm

ich es mir fest vor, dreimal ging ich wieder vom Anger mit kaltem Schweiß auf der Haut. Ich musste meine ganze Aussteuer versetzen und kaufte mir beim Alchimisten einen Trank des Mutes. Erst dann taten meine Hände, was mein Kopf vorher beschlossen hatte. In dieser Nacht war Totengräber Erzian fort. Ich warf Statuen und Boronsräder um und malte Zeichen des Namenlosen und der Dämonen auf Kapellenwand und Grabsteine. Ich entleerte mich und rieb mich. Ich grub Kinderleichen aus und zerbrach über dem Altar der Kapelle ihre Knochen. Ich kippte Hühnerblut und Rattenblut aus und Samen eines Gehenkten. Und beständig murmelte ich den *Cantus antidodekarius* und den *Logos atheos*. Bis mir die Lippe blutete. Als eure Geschöpfe eintrafen, war das Werk getan. Sie konnten den Anger ohne Hindernis betreten. Nicht einer ihrer Knochen klapperte. Sie öffneten die drei Gräber, zerschlugen die Särge und nahmen die Leichen mit. Ihr müsst mir erzählen, was denn so Besonderes an gerade diesen ist, Meister.

Groß war das Wehklagen am nächsten Morgen und in der Nachbarschaft hieß es, wir würden alle zum Namenlosen fahren. "Frevel! Frevel!" und "Schande! Schande!" riefen sie. Alle machten das Praioszeichen und sie hingen Zwölfkreise über die Türen und stellten Kerzen auf. Da kamen Boron-Geweihte aus ganz Gareth und zwei Golgariten hielten fortan Wache. Vier junge Leute aus der Nachbarschaft schworen, nicht mehr zu schlafen, bis dass sie den Schänder gefunden hätten. Ein Inquisitor und sein Gefolge gingen durch Wallgraben und sie fragten viel, aber mich nicht, denn ich lag krank im Bett. Sie sollen dann weiter Richtung Schlund gezogen sein und angeblich wurde da ein Fahrender der Schändung überführt. Mich befahl jedenfalls kein Verdacht. Ich machte 'ohweh!' und 'praiosseibeius!' und verzog leidend und entsetzt das Gesicht, wenn von Sankt Lucian gesprochen wurde. Am Anger wurde gereinigt und neu aufgestellt. Zwölf Maultierladungen heiliger Erde kamen, gestiftet vom reichen Herrn Stoerrebrandt, aus dem Heiligtum Sankta Boronia an der Trollpforte und sie wurden über den Anger verstreut. Die schlechte, befleckte Erde wurde abgetragen. Zum Mittwintertag wurde dann der Anger neu geweiht von vier Boron-Geweihten und einem Dutzend Akoluthen. Sie intonierten: "Dies, Herr, sei dein! Dieser Grund sei heiliger Grund!"

Jetzt, da es wieder ruhig ist in Wallgraben, wage ich es, euch zu schreiben, Meister. Die Schriften, die ihr vor Monaten gabt, sind auch schon zu ihrem Ende studiert.

Ich habe alles getan, was ihr wolltet, Meister. Bitte, könnt ihr mir jetzt beibringen, wie ich meinen Vater zurückhole? Er fehlt mir so sehr.

—*Brief der Quelina Korber, Tochter einer Hesinde-Tempeldienerin aus Wallgraben, Gareth, Tsa 1034 BF; im Perainemond 1034 BF wegen Grabschändung und Nekromantie zum Tode verurteilt, gehenkt und verbrannt auf der Garether Rabenstatt.*

Kotoh... #stn to)



Golemlabor zu Vinsalt



Meister Brabacian führte mich in den Keller seiner Villa. Ich war aufgeregt und neugierig, endlich den Ort zu sehen, an dem ich in den nächsten Jahren neben meinem Hauptstudium die wahren Geheimnisse von Leben und Tod kennen lernen würde. Der Raum war zunächst unspektakulär: Ein gewöhnlicher Stadtkeller voller Fässer, Zwiebelsäcke, Einmachgläser in Regalen und derlei profanen Dingen. Meine Enttäuschung muss mir wohl anzusehen gewesen sein, denn beinahe ärgerlich wies mich Meister Brabacian an, ich solle genauer hinschauen. Er deutete in eine Ecke des Raumes, aber nach wie vor fiel mir dort nichts auf. Verschmitzt lächelte er nun. 'Sieh noch einmal hin!' Dann fiel es mir wie Schuppen von den Augen. Da war mit einem Mal eine deutlich sichtbare Tür, auffällig verziert mit Reliefs, die mich an anatomische Zeichnungen erinnerten! Wie hatte ich sie nur übersehen können? Mein fragender Blick veranlasste den Meister abermals zu einer Erklärung: 'Die Kunst der Illusion und der Vernebelung des Geistes. Lass dir für jetzt nur soviel gesagt sein, dass sie äußerst nützlich ist und ich sie dich bald lehren werde.'

Wir betraten den Raum hinter der Tür. Es war stockdunkel, dann aber erleuchtete der Stab des Meisters die Kulisse – ein **Anatomisches Theater**! Und wir standen in den oberen Rängen davon. Ich konnte es kaum fassen, als ich sicherlich sieben Schritt steil hinab blickte. Alle Geländer waren verziert

mit Leibern, die mir im Licht des Stabes schon beinahe zu kopulieren schienen, so sehr waren sie ineinander verschlungen. Meister Brabacian erklärte, dass hier zu Zeiten strenger Anatomieverbote das Institut eine geheime Stätte unterhalten hatte. Die Villa gehörte damals einem Lehrmeister der Akademie. Auf dem gut einsehbaren Pult ganz unten erblickte ich einen Corpus, bar seiner Arme und Beine sowie ohne Augen. Zu meinem Erschrecken schien sich ein Armstumpf zu bewegen. Über eine der beiden Wendeltreppen gingen wir an allen Reihen des Theaters vorbei nach unten und passierten schleunigst das Pult.

Hier unten gab es einen Zugang zu einem weiteren Raum. Als ich ihn betrat, überkam mich Übelkeit und ich konnte nicht anders, als meinen Mageninhalt in eine Ecke zu entleeren. Der Meister lächelte nur und sagte: 'Du wirst dich daran gewöhnen'. Würde ich das? Der Gestank war unbeschreibbar, ich finde keine Worte, die übel genug sind, ihn dir zu veranschaulichen. Viel schlimmer noch war der Anblick des Raumes. In diesem **Anatomischen Labor** wimmelte es von 'Versuchsobjekten', wie Brabacian sie nannte: Tiere in allen Stadien der Verwesung, menschliche Körperteile,



Gläser gefüllt mit alchimistischen Flüssigkeiten, in denen Organe aufbewahrt waren, seziierte und offene Kadaver. Einige davon waren von Leben erfüllt und wanden sich – blinden Maden gleich – umher. Doch ich wollte lernen und war bereit, jeden Preis dafür zu zahlen. Später sollte ich an diesem Ort noch hesindianischen Forschungsgeist entwickeln und ihn in völlig neuem Licht sehen. Für den Moment aber machten mich einige **Zellen** an einer Wand stutzig. Würden wir etwa nicht nur an Toten forschen? Der Meister aber beruhigte mich, als er meinen fragenden Blick sah. 'Nur für Tiere. Frisch getötet haben sie für unsere Forschungen wichtige Eigenschaften.'

Danach zeigte mir der Meister meine eigene **Studierstube** samt **Schlafstatt** sowie einen **Lagerraum** mit einem Nebenraum, der durch eine robuste Tür versperrt war. Ich durfte einen kurzen Blick hinein werfen und sah, dass hier eine frische Leiche sowie einige Körperteile lagerten – eine Art **Frischkammer**! Tatsächlich handelte es sich laut dem Meister um eine äußerst nützliche, verzauberte Hinterlassenschaft des Vorbesitzers. Man könne hier, mittels stets zu erneuernder Magie, jegliche toten Stoffe vor Zerfall bewahren.

Der Meister führte mich darauf zu seinem persönlichen **Arbeitszimmer** mit feinen Möbeln. Der süße Geruch von Waspfeifentabak lag im Raum und der Schreibtisch aus dunklem Mohagoni-Holz war voller Schriften. Meiner vorlauten Frage nach zwei verschlossenen Türen im Zimmer begegnete Meister Brabacian nur mit einem finsternen Blick und sagte kurz angebunden '**Privaträume**'. Ich muss mein loses Mundwerk dringend zügeln lernen!

Eine letzte Tür hatten wir noch vor uns. Als Meister Brabacian

sie öffnete, blickte ich in einen Gang, der sich schnurgerade bis außerhalb des Lichtscheins zog. 'Dies, mein Schüler, wird ein häufiger Weg für uns werden' sagte er, als er in den **Gang zum Borsanger** deutete, 'Für heute werden wir ihm nur ein Stück weit folgen, bald aber werden wir ihn häufiger des Nachts verwenden, denn für unsere Forschungen benötigen wir immer neue Corpora.' Ich schluckte bei dem Gedanken an nächtliche Besuche des Friedhofes, aber etwas anderes hatte ich nicht erwartet.

Nachdem wir dem Gang einige Meter gefolgt waren, erschien neben uns eine rostige Eisentür. Brabacian zog einen Schlüssel hervor und begann sie zu öffnen. 'Was du nun sehen wirst, war einst ein Pestgrab, eine wüste Grabstätte voller gestapelter Knochen. Was ich daraus gemacht habe, ist hingegen ein Kunstwerk, das nur wenige sehen und genießen dürfen. Fühle dich also geschmeichelt.' Mein Herz klopfte, als ich den **Gebeinraum** betrat. Der Meister hatte nicht zuviel versprochen! Knochen von aberhundert Menschen und anderen Wesen türmten sich hier, jedoch waren sie verbunden zu Skulpturen, manche bizarr und verwirrend, andere von solch purer Schönheit, dass ich vor Ehrfurcht gebannt war. Viele der Knochen waren bearbeitet und ein Durchgang führte zu einer **Knochenwerkstätte**, in der der Meister allerlei Gerätschaften aufbewahrte. Ein großes und solides Gerippe, dessen Knochen einen regelrechten Panzer bildeten, hatte es mir besonders angestanden. 'Alles hier drinnen könnte zu neuer Existenz erweckt werden, auch dieser Knochengolem. Ist das nicht wahre Macht, so etwas zu können, Junge? Kommt das nicht der Macht eines Gottes gleich?'

—aus dem Tagebuch von Acanio Gilindor, Studiosus am

Grablege des Topas-Sultans

Anatomischen Institut zu Vinsalt, 1034 BF

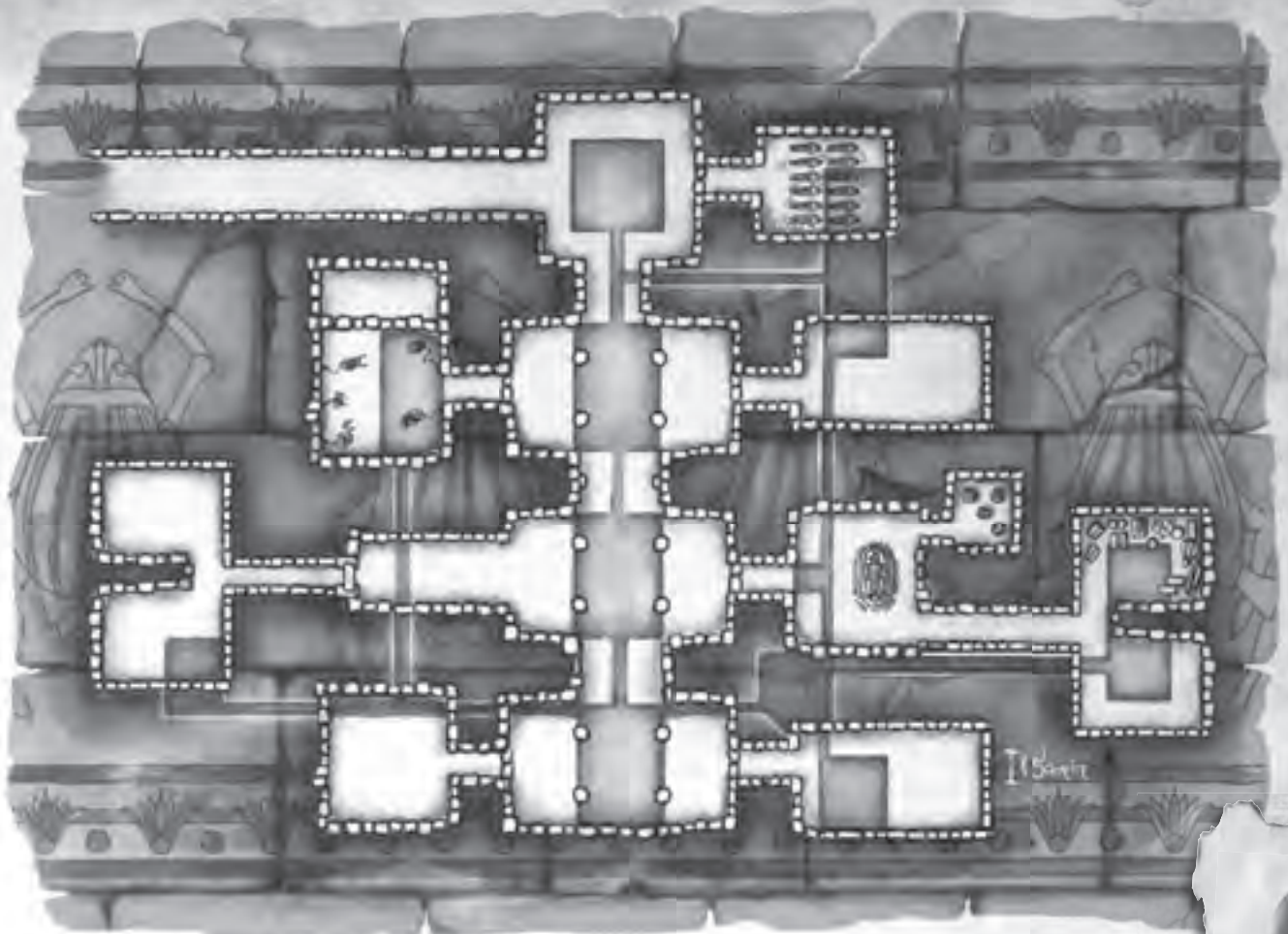
Unser Name ist Rashim Abu Maras al'Ahjad, Sultan des Topasthrons, Gebieter über die Gipfel der Aschubim und Awalakim, Herr der kriechenden Legion, Verteidiger der siebenfedrigen Krone, Mogul von Temphis, Kophta von Al'Nurach. Gegeben im siebenunddreißigsten Jahr Unserer strengen Regentschaft.

Um Unseren Ruhm auch nach dem Vergehen allen Fleisches zu mehren und über die Generationen fortzutragen, erlassen Wir hiermit den Auftrag, eine Grabstatt genau nach Unseren Vorgaben zu errichten.

Errichtet werde die Grabstatt am Fuße des Djer Merkhal, das Morgenlicht der sechsten Stunde dringe an die Eingangspforte, die von drei mal drei Menschenschritt Maß sei. Zu ihren Flanken werden errichtet drei gefiederte Götzen linkerhand und drei gefiederte Götzen rechterhand in der Art, dass die Morgen Sonne an den Tagen der vollendeten Häutung die Antlitze der Götzen erhellte.

Unseren Leichnam lege man in Balsam und wickele ihn in getränkte Binden, auf dass kein Makel diesen Körper beschädige. Man fertige vier Urnen an und lege die Organe des Geistes in

sie hinein. Sie sollen tragen das Zeichen des Ankhatap und der Al'Szint und der Zha und des Khessir. Die Urnen mögen verflucht werden mit dem Zorn des Unsterblichen, auf dass sich die Geister erheben, sobald ein Fuß die Grabkammer betrete. Es soll gefertigt werden ein Sarkophag, bestehend aus einer bleiernen Hülle, die den Leichnam dicht umschließe. Umkleidet werde diese Hülle mit Gold und bemalet in den kostbarsten Tönen mit dem Zeichen des Ankhatap auf der Stirne. Dieses sei umhüllet von einem goldenen Schrein in rechtem Maße, welcher die Sigille Unserer Herrschaft trägt als Warnung vor dem Frevel. Dieser Schrein werde eingemauert in einen Sarkophag aus dem Weißen Marmor der Raschtulsberge. Die Grabkammer werde bemalt mit dem Abbild der Topasarmee, welche am Tage Unseres Todes die Parade abnimmt. Dabei gelte: ein Offizier werde zweimal so groß dargestellt wie ein Leibdiener, ein Elefant zweimal so groß wie ein Offizier, eine Konkubine so groß wie ein Elefant, eine Ehefrau zweimal so groß wie eine Konkubine, ein Wesir so groß wie eine Ehefrau und Der Sultan zweimal so groß wie ein Wesir. Für die Urnen werde eine zweite Kammer neben der Grabkammer errichtet. Sie werde mit dem Bildnis des Stern-



himmels am Tage Unseres Todes bemalt, aus Farben, die von Arkanium gemischt wurden. In die rückwärtige Mauer hinter den Urnenplätzen werde eingemauert das Herz des Sterndeuters und jenes des Leibmagiers.

Die Grabkammer werde ummauert von Basalt und der Zugang versiegelt mit der Glyphe der Tarnung.

Unsere Wesire, Unsere Frauen und Konkubinen und Unsere Offiziere waren treue Diener und haben es verdient, Uns auch nach dem Ableben weiterhin zu dienen. Es werden errichtet vier Grabkammern. Die Kammer der Frauen liege links von Unserer Kammer. Die Frauen werden bei lebendigem Leibe in Sarkophage gelegt. Die Kammer der Konkubinen liege rechts von Unserer Kammer. Die Konkubinen nehmen den Schlangentrunk, ihre Leichname werden in Balsam gelegt und mit dem kostbarsten Schmuck in die Sarkophage verbracht. Die Wesire erhalten die Kammer gegenüber Unserer Grabkammer. Sie töten sich selbst mit einem Stich ins Herz, anschließend werden ihnen Nägel aus dem weißen Sphärenblei in das Herz getrieben, auf dass sich Ifritim ihrer Körper bemächtigen. Sie mögen schnell nach ihrem Tod in Ketten gelegt werden. Die Offiziere töten sich selbst, anschließend werden ihre Leichname in voller Wehr in Kammern zur rechten und zur linken Seite des Grabes und nahe dem Eingang gelegt. Diese Kammern mögen feucht sein und schnellen Verfall begünstigen. Ersetzt die Herzen der toten Offiziere durch Rubine, damit ihr Mut keine Grenzen kenne.

Die Leibdiener mögen eingemauert werden in die Wände und Säulen, auf dass sie ewig ihren Dienst verrichten.

Als Schatzkammer werden zwei Höhlen in den Fels getrieben und mit Granit und Marmor ausgekleidet. Der Zugang befindet sich hinter der Wand Unserer Grabkammer und werde verschlossen, versiegelt und verdeckt. In die Kammer zu laden sind der Goldene Löwe von Ahpur, das Diadem aus hundert Adamanten, die Perlmutterkarabäen, das Szepter des Yun-Farsil von Chalukand, die silbernen Schädel von Al'Maliah sowie Unsere sieben Jagdgeparden. Eine zweite Kammer werde errichtet, mit denselben Maßen und demselben Material. Diese habe einen sichtbaren Zuweg über die Ehrenhalle. Der Türsturz dieses Ganges werde als Schutzvorrichtung angebracht, er bestehe aus drei massiven und nicht vermörtelten Quadern, die bei Öffnung der zweiten Kammer einstürzen und den Ausgang versperren. Mögen die Eindringlinge jämmerlich verhungern. Um ihre ausgedörrten Kadaver zu Unserer Ehre zu erwecken, werde ein Phylacterion in die zweite Kammer verbracht.

Der Baumeister ist angewiesen, die Räumlichkeiten mit Hindernissen und Schutzfallen nach dem Stand der arkanen und mechanischen Künste auszustatten, dass sie auch noch in ei-



nem Dutzend Äonen Uns und Unser Hab und Gut bewahren. Eine Schlangengrube mit den tödlichsten Untieren, welche in der bekannten Welt leben, ist anzulegen. Sie sind zu töten und als ewige Diener neu zu erwecken. Für die gehörnte Rashtulsviper, an deren Haut Schwertstreiche abgleiten und deren Biss eine Khoramsbestie binnen Augenblicken tötet, mögen die Gänge der Grube mit Wüstensand bedeckt werden. Auch die Grabkammern und Ehrenhallen werden mit Sand bedeckt sowie durch Steigtunnel und Bodenlöcher miteinander verbunden, sodass die Viper im ganzen Grabmal auf ihre Beute lauern kann.

Dem Totenkopfpnytho zeichne man die jenseitige Rune tief in das Fleisch, dass er beim Häuten die Zeichnung nicht abstreifen kann.

Ein Nest werde errichtet für eine Horde grüner Zwergnattern, welche Grabräubern das Fleisch unter der Haut herausnagen. Die Decken der Gänge und Hallen mögen durch Simse und Geäst verziert werden, um der Schwarzotter ein Versteck zu geben.

—*Inskrift einer Steintafel, datiert auf etwa 200 v.BF, verbaut im Mauerwerk eines Fasarer Stadthauses*

Das Oktogon von Eslamskesh

Ewiger Meister, untertänigst vermelder ich Erfolg in itzo Angelegenheit.

Ich habe ein Bauwerk gefunden, das mir geeignet scheint, Euren Ansprüchen hinreichend Genüge zu leisten. Es ist ein altes Grabmal unweit des Fleckens Eslamskesh, eine Familiengruft, doch schon lange verlassen. Das 'Oktogon', wie ich es aufgrund seines Grundrisses nennen will, ist die letzte Ruhestatt des Junkersgeschlechts von Zederntal aus dem Pericum Land. Früher ein kleines, aber wohlhabendes Haus, das in den 'Kaiserlosen Zeiten' ausstarb. Die Witwe verlor ihre einzigen beiden Kinder im Krieg, ließ die Gruft erbauen – und kaum war jene fertiggestellt, nahm sich die alte Frau selbst das Leben. Es liegen dort neben Reovana von Zederntal, die von 871 bis 922 BF gelebt hat, ihre beiden Söhne Timarus (893 bis 920 BF) und Erzhold (901 bis 920 BF) begraben, letztere sind noch in der Blüte ihrer Jugend verstorben.

Es gab noch entfernte Verwandte aus der Garethergend, die die Gruft erhielten, Unkraut schnitten und Reparaturen durchführten, doch seit rund 10 Jahren hat sie niemand aus dem Dorf mehr gesehen. Diese Familienmitglieder waren schon sehr alt, mutmaßlich sind sie inzwischen auch verstorben oder zu gebrechlich für die Reise geworden.

Die Bedingungen sind ideal, Meister: ein gut erhaltenes Grabmal mit einigem Prunk, ein ausgelöschter Familienzweig und eine Lage im Wald abseits der Boronanger, der früher auch jener Familie gehörte. So stören auch keine Passanten.

Der Eingang ist bewehrt durch eine massive zweiflügelige **Pforte**, deren Schlosskonstruktion ersetzt werden muss (markiert mit 1). Kleine, mit Eisengittern vor Tauben und anderen Eindringlingen geschützte Fenster tauchen den **Andachtsraum** (2) in ein angenehmes Zwielficht. Dort befinden sich drei **Sarkophage** (3) um eine zentrale **Feuerstelle** (4) gruppiert, aber dies ist nur eine Schein-Inszenierung zum Schutz vor Grabräubern. Eine **Geheimtür** (5) führt in die Gewölbe, in dem die echten **Sarkophage** (6) – gänzlich unberührt – stehen. Ihnen gegenüber wurde ein **Hausaltar zu Ehren des Todesrabens** (7) eingerichtet. Die Statue ist transportabel und kann problemlos fortgeschafft werden. Eine verschlossene Kammer beherbergt die **Schatzkammer** (8), in der die Grabbeigaben aufbewahrt werden. Teilt mir bitte mit, ob ich diese Kammer öffnen soll.

Ich konnte einige Sicherungen gegen Eindringlinge erkennen. Wer die falsche Stufe auf der Treppe tritt, löst einen Mechanismus aus, der Kopf und Fuß des Ganges mit einem **Gitter** verschließt (9). Eine zweite Falle lässt die Eingangspforte zufallen und löst eine Kippfalle aus, die in einen isolierten Raum führt, wo der Unglückliche auf ein spitzengespicktes **Metallgitter** fällt und elendig verblutet (10).

Als Besonderheit fällt auf, dass das Bauwerk sowohl in den Wänden des Andachtsraums wie auch unter der Dachkuppel einige **Hohlräume** hat, die man sich zunutze machen kann (11), etwa um eine weitere Kammer oder eine Beinstatt zu errichten.

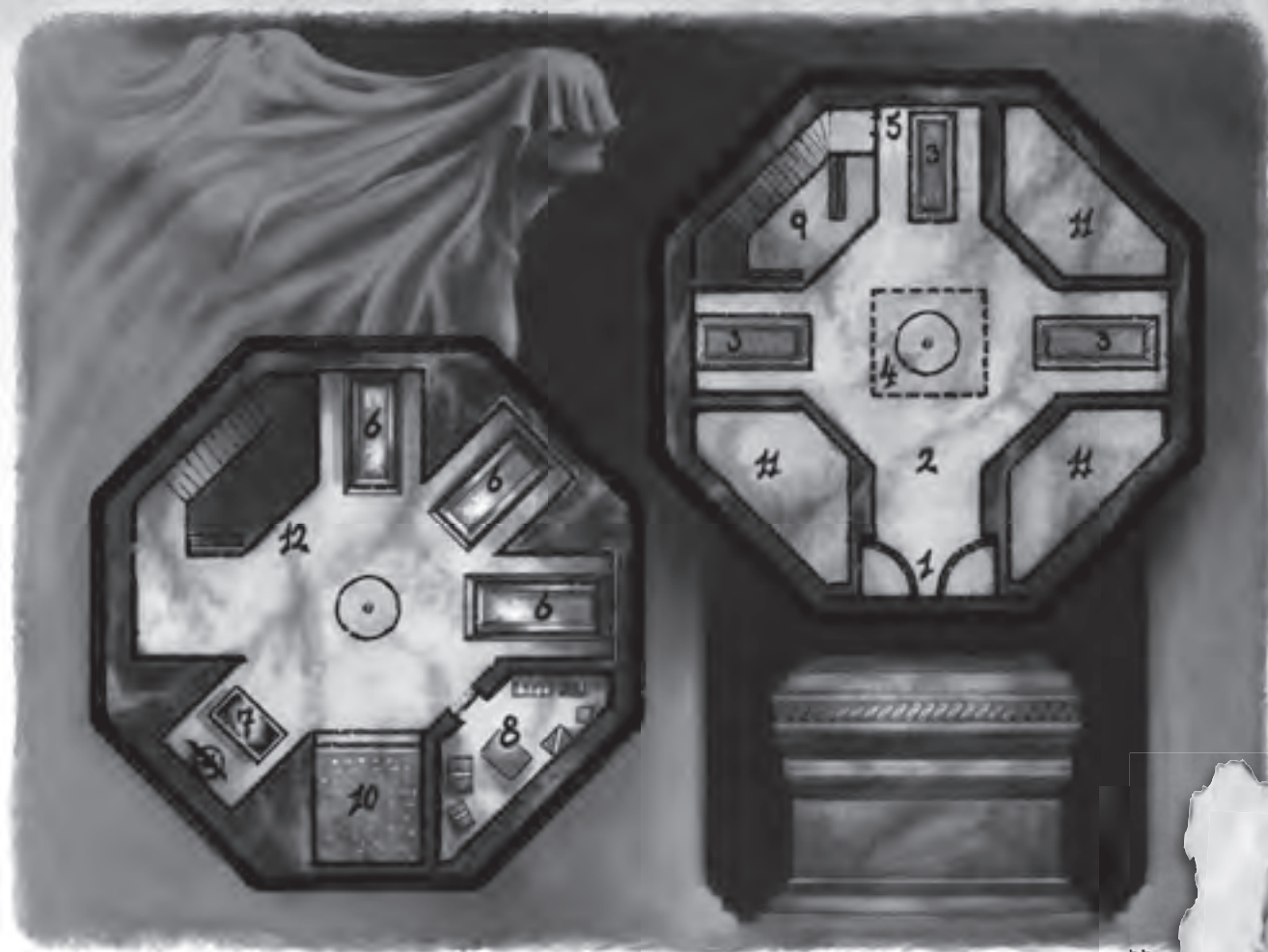
[...]

Ewiger Meister, hiermit übersende ich Euch meine Untersuchungsergebnisse zu den drei Grabstätten.

Das Grab A enthält den Leichnam der Reovana von Zederntal, geboren 871 BF, gestorben von eigener Hand 922 BF. Der Corpus weist eine verzögerte Degeneration auf, mutmaßlich hervorgerufen durch die Selbstverabreichung eines lethalen Venenums. Er ist vollständig. Berichte abergläubischer Zeitgenossen, ihr Geist spuke im Familiensitz umher, konnten bislang nicht bestätigt werden.

Sarkophag B beherbergt die sterblichen Überreste des Ritters Timarus von Zederntal. Nämlicher wurde 893 BF geboren und verstarb 920 BF in der Schlacht. Der Corpus wurde vor der Bestattung fachgerecht konserviert, der alten Chronik zufolge ließ die Witwe eigens einen aranischen Präparator kommen. Es sind keine Kampfverletzungen zu erkennen, lediglich eine Fraktur des Halses. Dieser Befund stimmt mit Angaben aus der Chronik überein, nach denen der Ritter durch einen Sturz von seinem Schlachtross zu Tode kam. Ihm wurden Reiterharnisch und Schwert ins Grab gegeben. Die hervorragend ausgeführte Konservierung und die bis auf den kleinen Makel einwandfreie physische Beschaffenheit des Leichnams lässt diesen zu einem regelrechten Schatz werden.

Der Leichnam aus Sarkophag C ist dem jüngeren Sohn, Erzhold von Zederntal, zuzuweisen. Er starb zwei Wochen nach seinem Bruder, laut Familienchronik geriet er in Gefangen-



schaft und wurde hingerichtet. Die sterblichen Überreste sind in einem bedauernswerten Zustand, da der junge Mann bei lebendigem Leib verbrannt wurde. Bestattet wurden lediglich die verkohlten Knochen, die von einer unbekannten Substanz umhüllt sind, ein schwarz glänzendes Harz, von dem ein leichter Torfgeruch ausgeht. Offenbar wurde auch dieser Leichnam post mortem behandelt.

[...]

Ewiger Meister, Euren Anweisungen zufolge habe ich mit dem Ausbau der Gruft begonnen. Für mich arbeiten drei schweigsame Maurer und Zimmerleute, die ich in einem Bergdorf angeworben habe. Sie sind Fremde und haben keinen näheren Kontakt zur örtlichen Bevölkerung. Sobald sie ihre Arbeit verrichtet haben, werde ich sie wie befohlen für Eure Ankunft vorbereiten.

Bislang wurde die Auslösevorrichtung der Kippfalle und der Treppensperre wie gefordert in den Keller verlagert, auch der Kessel für das Pech wurde bereits installiert. Das Erhitzen des Kessels bereitet mit Hilfe der Feuerstelle keine Schwierigkeit, diese kann vom Keller aus genährt werden. Der Hebel zur Auslösung des Ventils befindet sich wie auch die beiden vorgenannten an der mit (12) markierten Stelle. Die Möbel für Euer Refugium sind gegenwärtig in Arbeit.

Die hohlen Räume sind bar jeglicher Geheimnisse. Seitlich der Eingangspforte werde ich Alkoven mauern lassen, durch welche die Wächter durchbrechen können, um sich auf Eindringlinge zu stürzen. Der dritte Hohlraum bekommt eine Geheimtür und wird als Lager und Schlafkammer dienen.

—aus Briefen an Ibn Mahmoud, Diebesbeute aus Baburin



Bibliothek der Schwarzen Magie

Anatomia Mortis

Werte Collega Caravita,

mit großer Besorgnis möchte ich Euch von einem Schrecken erzählen, der mir kürzlich widerfuhr. Ich bitte Euch, das Geschriebene mit größter Vertraulichkeit zu behandeln.

Vor wenigen Nächten fand ich bei einer Recherche in der Bibliothek einen mir bis dato unbekannten Folianten, der den wenig aussagekräftigen Titel 'Anatomia' trug. Aus reiner Neugier über den zufälligen Fund nahm ich mir den Band in meine Schreibstube mit.

Ein Überfliegen des ersten Kapitels namens 'Praeparatio' deutete auf ein gut strukturiertes Werk eines profunden Kenners der menschlichen Anatomie hin. Ich war erstaunt, bisher nie von diesem Buch gehört zu haben. Weder ein Autor, noch eine Datierung waren angegeben, aber es musste dem Zustand nach aus jüngerer Zeit stammen. Da zudem Thesen mehrerer nützlicher Cantiones im Umgang mit menschlichen Körpern zu finden waren, schloss ich auf einen geübten Magus als Verfasser, womöglich gar einen Alumnus unserer eigenen Akademie. Detaillierte anatomische Zeichnungen rundeten das Gesamtbild des Kapitels ab und erinnerten stark in Form und Qualität an unser hauseigenes Buch 'Geheimnisse des Lebens'. Ich konnte mich des Eindrucks nicht erwehren, dass hesindianischer Forschungsgeist hier ein wahres Meisterwerk vollbracht hatte. Wie hätte ich ahnen können, welch fürchterliche Entdeckung ich noch machen würde? Erste Hinweise waren bereits gegeben, doch habe ich sie nicht richtig gedeutet: Wege zur Beschaffung menschlicher Körper durchsetzten den Text, und die von mir nur hastig überflogene Thesis des Balsam-Cantus enthielt eine Variante, mittels der man totes Fleisch 'heilen' konnte, was mir als äußerst nützlich zur Vorführung bei Scholaren schien.

Dann aber blätterte ich nichts ahnend weiter in den zweiten Teil, der den Titel 'Facinus' trug. Eine seltsame Wortwahl, wird diese Vokabel doch meist in Zusammenhang mit einer Untat gebraucht. Dann begriff ich es. Boron sei mein Zeuge, dass mein Herz in jenem Moment des Verstehens einen Schlag aussetzte!

Die gesamte Vorbereitung im ersten Kapitel diene keineswegs dem Studium der menschlichen Anatomie, um den Körper zu kurieren. Mit einem Mal sah ich die Bilder und Texte in gänzlich neuem Licht. Für einen Moment befiel mich Übelkeit. Das bisher dargelegte Wissen hatte einzig und allein einen Zweck: Die Körper vorzubereiten auf ihre neue Aufgabe als untote Leichname.

Könnt Ihr Euch ausmalen, wie ein menschlicher Geist so verkümmert, so abgrundtief verdorben sein kann, dass er nun in derselben nüchternen und wissenschaftlichen Weise mit seinen Ausführungen fort fährt wie im vorherigen Kapitel? Dass er ohne einen Wechsel im Schreibstil, ohne einen erkennbaren Übergang in die dunklen Abgründe seiner Seele nun Thesen und Dinge benennt, die man hierzulande allenfalls durch Berichte aus der Warunkel kennt?

Ich möchte euch ersparen, welchen Inhaltes seine Ausführungen waren, aber seid Euch gewiss, dass diese 'Anatomia Mortis', in den falschen Händen eine regelrechte Anleitung zu finsternen Praktiken ist. Womöglich sollte mich die Bemerkung eines hinzugezogenen Collega beruhigen, dass 'es sich wenigstens lediglich um eine Zusammenfassung von grundlegenden Formeln der Nekromantie handle, nicht um weiterführendes Geheimwissen', jedoch besorgt mich gerade diese Tatsache nur noch mehr. Denn Collega Caravita, sagt mir, was Ihr für gefährlicher haltet: Die enigmatischen Ausführungen von Nekromanten an Gleichgesinnte oder ein scheinbar hesindianisches Werk, das womöglich einen leichtsinnigen Studiosus verführt und dessen Inhalt ihm begreiflich ist?

Der einzige Hinweis auf den Verfasser fand sich schließlich im letzten Kapitel namens 'Dicis Causa', dessen Name andeutet, dass der Autor eine verborgene Existenz hinter einer Scheinkulisse führt. Es enthielt allerlei Hokus-Pokus, der eher eines Scharlatans würdig wäre.

Ich bitte Euch deshalb, haltet die Augen offen. Hesinde mit Euch!

Bascanai von Andima, Rectorix Magica der Accademia Magica Curativa zu Vinsalt

—erworben TRA 1034 BF



Das Schwarzes Buch Thargun

Siebente Lektion: Schenke nicht jeder Mär Glauben! Nutze Ratio und Prudenza! [...] So munkeln gewisse Kreise vom Schwarzen Buche Thargun, einer Schrift, die der Necromantia heiliges Desiderat sei und Quelle unermesslichen Wissens über den Tod. Doch dieser Legende rennen nur Simpel hinterher. Nicht du, Studiosus.

Es wird gesagt, das Buch sei geschrieben von einem Daimonen T-G-Ts selbst.

Wie kann das sein, wo doch jede niederhöllische Kraft einen Invocator benötigt, um im Hier und Jetzt zu wirken?

Es wird gesagt, das Buch sei geschrieben in Menschenblut und auf Menschenhaut.

Wie kann das sein, wo doch menschliche Haut nur dünnes und vergängliches Pergament gibt und Blut klebt und bröselt und fürwahr zum Schreiben inkommod ist?

Es wird gesagt, das Buch sei der Schlüssel zu einmaligen Zauberkünsten, unübertrefflichen Cantus und nie geahnten Anrufungen, wie sie auch der finsterste Pakt mit T-G-T nicht preisgebe. Wie kann das sein, trinkt ein Paktierer doch directissima aus der Quelle archodaimonischer Macht und vermag die tiefsten Geheimnisse zu erlangen?

Es wird gesagt, das Buch sei so alt wie die gildenländische Besiedlung Aventurias. Wie kann das sein, wenn es so enormes Wissen enthalten soll, hat doch die Kunst der Nekromantie seit dieser archaischen Zeit gewaltige Fortschritte gemacht und ihre Fertigkeiten vervielfältigt?



Es wird gesagt, das Buch führe einen jeden in den Wahnsinn, der es kopiere. Wie kann das sein, wenn man solch Gefahren doch einfach umgehen kann, indem der Text Seite für Seite unter verschiedenen Kopisten verteilt wird?

Es wird gesagt, in dem Buch selbst wohne die niederhöllische Essenz, und es sei ein Fokus für Invocationen, und es sei beseelt und zeige Autosignifikantia, und es müsse mit dem Blute von Kindern besänftigt werden etc.

pp. Wie aber kann das sein, wenn eine solche dauerhafte dämonische Manifestation ad infinitum zu einer Pforte des Grauens führen müsste?

Es wird gesagt, das Buch sei schon zur Priesterkaiserzeit von den Praioti in Beschlag genommen worden und sie hätten es verbrannt oder verschlossen in den Bleikammern.

Da hast du's!

Nichts als Narretei und Bravade ist das Gerede vom Schwarzen Buch Thargun.

Es ist eine Mär für diejenigen, die sich, anstatt wahrhaft mit Kopf und Händen zu

forschen, lieber der commoden Hoffnung auf ein ultimates Zauberbuch, ein Erlöserbuch, ein Antwortbuch für alle Fragen anbiedern. Es ist auch ein Wahn all derjenigen, die der Necromantia Unmenschlichkeit und Frevel attestieren möchten, indem sie die Schimäre von einem niederhöllischen Buche heraufbeschwören, in dem jeder Todesforscher sich mit Wonne lesend ergeht (du hast das Titelanalogon zum heiligen Schwarzen Buch Borons bemerkt, Studiosus?). Der wahre Jünger der Necromantia aber gibt nichts auf Wunder und Furchtsamkeit, sondern erkämpft sich seine Fortschritte selbst. Exempel auf Exempel und Experiment auf Experiment.

—aus: Anatomia Mortis, III. Kapitel

Über Tod und Leben

Ihr, günstiger Leser, mögt in diesem Band Wissen und Erkenntnis suchen. Ich weiß jedoch nicht, ob ich Euch solches zu bieten vermag. Über viele Götterläufe hinweg habe ich mich bemüht, Antwort auf die Fragen nach dem Wesen von Tod und Leben zu finden, doch bin ich nun an einem Punkt angekommen, an dem ich mich frage, ob es ihn eigentlich gibt: den Tod.

—aus dem Vorwort von: Über Tod und Leben

**Bedenke:
Nur wer untergeht,
kann auferstehen.**

—letzter Satz von Über Tod und Leben

Dieser Zoryan zu Notmark und zu Leunteich, wie er sich nennt, macht mir große Sorgen. Auf eine nicht näher beschreibbare Weise fühle ich mich von ihm bedroht. Sein ganzes Auftreten strahlt eine geradezu provozierende Souveränität aus. Und dieses Buch, natürlich hatte ich bereits von ihm gehört, es ist berüchtigt. Aber dass es ausgerechnet von ihm stammt, ängstigt mich.

Ich habe heute begonnen, mich dem Werk zu widmen. Bedenkt man, welchen Stellenwert es in Fachkreisen genießt, so macht es äußerlich einen überraschend schlichten Eindruck. Nicht größer als ein Spann, der Einband aus billigem Leinen, die Seiten aus einfachem Pergament, mit gewöhnlicher Tinte geschrieben, nahezu ohne bildliche Darstellungen. Es scheint fast, als habe der Autor demonstrativ seine ganze Aufmerksamkeit dem Inhalt gewidmet.

Ich bin jetzt beim zweiten Kapitel angelangt. Über etliche Seiten sinniert der Autor über das Sterben. Er gibt vor, Dutzenden beim Dahinscheiden zusehen zu haben – aus, wie

er schreibt, 'wissenschaftlichem Interesse'. Ich gestehe: Ich hätte nie für möglich gehalten, dass man über den Vorgang des Sterbens derart lang und gehaltvoll philosophieren kann.

Das dritte Kapitel trägt den Namen 'Tod'. Im gesamten Text taucht das Wort jedoch kein zweites Mal auf. Ich bin verwirrt.

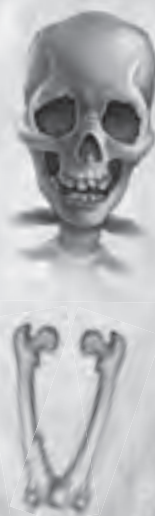
Ich habe nun das fünfte Kapitel beendet. Es heißt 'Auferstehung', und es trägt diesen Titel zu Recht, denn zu Leunteich beschreibt darin in befremdlicher Pedanterie, wie man Tote zum Leben erweckt. Solche praktischen Anleitungen wechseln sich immer wieder ab mit zum Teil sehr langen philosophischen Exkursen. Nach welchen Regeln dies geschieht, erschließt sich mir nicht, doch ich bin mir sicher: Jede Silbe in diesem Buch ist mit Bedacht gewählt.

Ich weiß auch nicht, was beim Lesen mit mir geschieht. Mit zunehmender Dauer ergreift eine Art Lähmung von mir Besitz, ich fühle mich matt und träge, und doch lese und lese ich immerfort in zügelloser Neugier und zugleich panischer Angst vor dem nächsten Sinnabschnitt. Seit den ersten Zeilen treibt mich die Frage um, wie zu Leunteich sein zweifelloses beeindruckendes Wissen erworben hat. Ich muss gestehen, dass ich hierauf bis heute keine rechte Antwort zu geben weiß. Zu Leunteich versichert an mehreren Stellen glaubhaft, dass er nicht mit dämonischen Mächten im Bunde sei. Wie also ist es ihm gelungen, ein derart profundes Wissen anzuhäufen?

Vor drei Götterläufen las ich dieses Buch, doch erst heute finde ich wieder die Kraft, mich meinen Aufzeichnungen zu widmen. Es fällt mir immer noch schwer, meine Gedanken zu ordnen. Die Lektüre des Buches lässt mich gleichsam erleuchtet, aber auch ermattet und leer zurück. Ich weiß offengestanden nicht, was ich mit dem neu erworbenen Wissen anfangen soll. Mir graut vor zu Leunteich. Und mir graut vor seinem Werk. Dennoch werde ich das Buch gut aufbewahren, denn was das achte Kapitel in Aussicht stellt, das vermag es wohl in der Tat zu bieten: Macht.

Ich sollte zu Leunteich wohl einfach hinrichten lassen, doch irgendetwas hält mich davon ab. Vielleicht ist es die Sorge, dass ich seine zahlreichen Verbündeten auf diese Weise provozieren könnte, etwas gegen mich zu unternehmen. Vielleicht ist es aber auch die dunkle Ahnung, dass, ließe ich zu Leunteich töten, ich damit genau das täte, was er beabsichtigt.

—private Aufzeichnungen des Gunbald von Neersand, Marschall des Heiligen Ordens Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor, 320 BF



Persönlichkeiten zwischen Leben und Tod

Ibn Mahmoud

Ich bin Ibn Mahmoud, der Sohn der Zeit und Herr über die Vergänglichkeit.

Geboren wurde ich als siebter Sohn eines Fellachen, dieser war ebenfalls Sohn eines Fellachen und jener bestellte das Feld in der siebten Generation. Meine Väter ließen sich knechten vom Lauf der Jahreszeiten, sie zahlten Tribute an den Emir und sie stellten es nicht in Frage, als ihre Körper sich der harten Arbeit beugten und schließlich brach. Sie nahmen hin, was ihre Alvorderen sie lehrten. Mein Vater war ein armer Mann. Ein Sterblicher, ein Sklave der Zeit, er beugte sein Haupt vor Al'Mahmoud. Er ist nicht würdig, dass sein Andenken in meinem Namen weiterlebt. Ich trug seine Nase, sagte man, sein Kinn, ich hatte seine feinen Hände. Mein Vater ist jetzt ein toter Mann, seine Nase, sein Kinn und seine Hände sind zerfallen im Wirbel der Zeit. Auch ich habe sein leibliches Vermächtnis hinter mir gelassen. Ich habe die Fesseln des Fleisches abgestreift. (...)



Wissen ist die Macht, die keine Grenzen kennt. Es wächst stetig, wird von Lehrer zu Schüler weitergegeben und gedeiht bei diesem, bis er es wiederum seinem Schüler offenbart. Mein Wissen geht zurück auf Sultan Amir Abu Hanija, den 'Beherrscher des kalten Blutes'. All seine Soldaten dienten ihm zweimal. Sein Schüler war Burash Sahib ibn Hiz. Er erbaute das Nasuleum von Yer'Karram, in dem nicht Tote, sondern Lebende bestattet wurden und durch ihre Isolation die 'Grenze' überschritten. In achtzehnter Generation stehe ich, doch unser aller erster Lehrer war Al'Mahmoud selbst. Er ist der Prüfstein unserer Lehre. Nur wer ihn, den Unerbittlichen, überwindet, kann aus seinem großen Schatten treten. Er, der Meister der Zeit, hat nur einen Teil seiner Kenntnisse an Schüler weitergegeben, er fürchtet sich, dereinst von einem Herausforderer aus seinem Geschlecht bezwungen zu werden. Seine Geheimnisse liegen verborgen, auf denjenigen wartend, der sich der Prüfung zu stellen bereit ist. Sie liegen bereit für mich. (...)

Ewige Jugend und Schönheit, konserviert im Moment des jugendlichen Überflusses, war das Ziel vieler Sultane und Potentaten. Sie fürchteten sich vor dem Alter, vor dem Verfall des Körpers und verzweifeln daran, die Zeit aufzuhalten. Doch den Tod besiegt nicht, wer vor ihm davonläuft. Man muss ihm entgegentreten, ihn herausfordern und in die Knie zwingen. Er ist nicht unbesiegbar. Nicht an den Anfang des Lebens zurück, sondern an sein Ende muss man gehen, um die letzte Barriere zu überwinden. Gräfte und Nasuleen bergen nicht nur die Körper der

Vergangenen, deren skelettisiertes Erscheinungsbild ihrem Jugendwahn Hohn spottet. Mit ihnen bestattet wurden auch alle Vermächtnisse und Geheimnisse, die zu gewaltig waren, um sie einem Erben in die Hände zu geben. Al'Mahmouds verborgenes Wissen, bewahrt in Gräbern und Gräften.

Ich gehe über das Ende des Lebens hinaus, bald werde ich Abu Mahmoud heißen!



—Handschriftliche Selbstbezeichnung Ibn Mahmouds, neuzeitlich, Diebesbeute aus Baburin

∞ Ghorio Brabacian ∞

11. Hesinde, morgens

Folgendes habe ich im Vorfeld recherchiert: Sein Künstlername soll ihm wohl einen morbiden Hauch geben, sein echter Name ist unbekannt. Er hat angeblich an der 'Halle der Geister' zu Brabak studiert. In der Vinsalter Gesellschaft halten ihn einige für einen Scharlatan, der leichtgläubigen Matronen mit Charme und Illusionen das Geld aus der Tasche zaubert. Andere glauben, er könne in seinen Seancen Zwiesgespräche mit den Toten ermöglichen. Für gefährlich hält ihn niemand. Ich werde mir ein eigenes Bild von ihm machen. Am heutigen Abend nehme ich an einem seiner 'exklusiven' Treffen teil.

11. Hesinde, abend, zurück im Gasthof

Das einzig Erschreckende an ihm ist die Art, wie die Damen ihm verfallen sind. Die Glyphen auf seinem Gewand haben keinerlei magische Bedeutung, sein geglättetes und zurückgekämmtes Haar riecht nach Kokosfett, seine Haut ist gebräunt, sein Brabaci-Dialekt unecht. Werde ihn schnell als Schwindler enttarnt haben. Charme hat er jedoch: Er blickte mir lange in die Augen und sagte, dass sie die wunderbare grüne Farbe einer lange verflorenen Liebe haben.

Sein Salon entspricht jedem Klischee: Schwarze Samtvorhänge, tulamidische Möbel, Buchrücken mit schauerlichen Namen, aber leeren Seiten. An der Wand hängt ein Gemälde, das ihn in diffusem Licht und mit



schlohweißem, langem Haar darstellt. Er wirkt darauf blass und hager. Offenbar eine künstlerische Freiheit, die er sich zum Beeindrucken seiner leichtgläubigen Kundschaft erlaubt hat.

Ich habe ihn den Abend über genau beobachtet. Es ist verblüffend, wie gewandt er sich in der hohen Gesellschaft bewegt. Seine Etikette ist vorzüglich, so als stamme er aus dem Vinsalter Stadtadel. Er wickelt die Damen mit seinem strahlenden Lächeln und dem Zwinkern seiner geschminkten Augen regelrecht um den Finger. Dazwischen stellt er immer wieder gespielte Krämpfe eines Besessenen oder nach hinten verdrehte Augen zur Schau, jedoch genau in dem Maße, dass den Kundinnen zwar ein wohliger Schauer über den Rücken läuft, aber nicht mehr.

Seiner Schauspielerei wohnt jedoch mehr Zauber inne als seinen magischen Formeln. Sie sind zwar fantasievoll, aber fast gänzlich ohne Funktion. Außer den einfachsten akustischen und olfaktorischen Illusionen habe ich nichts geboten bekommen. Ich war so forsch, ihn auf sein Magiersiegel anzusprechen, dessen Fehlen ich bemerkt hatte.

Er erzählte, dass die Gilde der linken Hand Mittel und Wege kenne, ihre Siegel zu verbergen und außerdem die Gildenregeln weitaus lockerer seien, was die genaue Platzierung des Siegels am Körper angeht. Sein anzüglicher Blick bei dieser Bemerkung blieb nicht unbemerkt und führte zum Erröten und Getuschel unter den Damen. Mein Schluss ist vielmehr, dass diese Ausrede überdecken sollte, dass er an der Ausbildung zum Magus, wahrscheinlich in Grangor, gescheitert ist und deshalb nie ein Siegel erhalten hat.

Die anderen Damen waren jedoch tief beeindruckt und haben am heutigen Abend mit ihren verstorbenen Ehegatten, Müttern und Hündchen geredet. Beeindruckt bin ich lediglich von der Vielseitigkeit des Vocolimbo-Cantus. Beruhigt, wenn auch beinahe enttäuscht, bin ich zurück in meinem Quartier. Brabacian bat um ein weiteres Treffen, da er meine Skepsis bemerkt zu haben schien. Ich hoffe, mir bleibt ein peinlicher Versuch erspart, mich in sein Bett zu locken.

13. Hesinde

Wie fürchterlich habe ich mir nur geirrt! Wie zum Hohn hat er mir mein Schreibzeug in der Zelle gelassen. Fröhlich ermutigt er mich: 'Schreib, meine Liebe', sagt er. 'Du wirst mir bei meinem Werk sehr helfen, schreib es nieder!'. Die gesamte Zeit hat er mich zum Narren gehalten. In Sicherheit habe ich mich gewogen und einem zweiten Treffen zugestimmt. Doch erneut bei ihm eingetroffen, sehe ich mit einem Mal mich selbst, wie ich ihm unter seiner ungeahnt starken Magie wie einem alten Freund in seinen Keller hinab folge. Hier befindet sich ein anatomisches Theater. Wie in Trance gehe ich am Pult vorbei. Mein Blick fällt auf sie: Eine Frau, bleich, alabastern, tot, die Augenhöhlen leer, gänzlich ohne Hände, dafür blasse Narben überall am Körper. Ansonsten aufbeunruhigende Art makellos. Dann gehen wir durch sein Labor oder vielmehr seine Schlachtkammer. Welch widerliche Schrecken musste ich sehen: Körperteile kriechen eigenmächtig über den Boden. Seziertische sind voller Leichen wie frisch vom Boronanger, daneben Papier voller sauberer Zeichnungen ihrer Körper. Alchimistische Gläser beinhalten Gedärme und ausgewaschene Knochen. Auf einem Tisch liegen Dutzende Rattenskelette. Überall sind anatomische Werkzeuge verteilt, Knochensägen, Handbohrer, Skalpelle. Ein bestialischer Gestank nach Ver-

wesung durchdringt alles, gemischt mit dem Geruch des Kosfetts aus seinen Haaren. Er führt mich in eine Zelle, die ich mir mit dem ausgebluteten Torso des Freudenmädchens teile, das seit kurzem vermisst wird. 'Ich brauchte ihre Beine', sagt er nur knapp, dann erklärt er es mir.

Seine Ausführungen sind lang und geben mir durch ihre grausame Offenheit mit jedem weiteren Wort zu verstehen, dass er mich niemals von hier wird gehen lassen. Es sind meine Augen. Sie erinnern ihn an seine verlorene Liebe, als er noch Juban Lenari hieß und Magica Curativa ausübte. Ursprünglich habe er nämlich an der Akademie zu Vinsalt studiert. Ich lache zynisch und verspottete ihn: Er, ein Heiler? Niemals! 'Doch, doch' antwortet er im Plauderton. Zumindest war er es einst, bis ihm seine Ohnmacht über den Tod klar wurde. Zum Beweis zeigt er mir das Siegel der Vinsalter Akademie auf seiner Hand. Er hatte es beim letzten Treffen magisch verborgen, weil er wusste, wer ich bin. Sein Wissen von damals hilft ihm jetzt, sagt er. Mit der Heilung von Wunden und Krankheiten verdiente er sich einst in Dröl seinen Lebensunterhalt, war erfolgreich und bekannt, behandelte für gutes Gold die Wehwehchen der Obrigkeit, wollte den Traviabund eingehen. Es ist unfassbar, wie er in diesem Kabinett des Schreckens steht, keine 2 Schritt entfernt von Leichen, und von seiner ehemaligen Geliebten schwärmt. Als im Jahr 1018 BF aber die Rote Keuche umging, war er machtlos, sein Wissen half ihm nichts und sie verstarb als eine der Ersten. Ich glaube, daran muss sein Geist gebrochen sein. Er verließ sein altes Leben und studierte in Brabak. Er hatte nur noch ein Ziel: Einen Weg zu finden, sie zurück zu holen. Jetzt, mehr als 15 Jahre danach, sei er seinem Ziel endlich entscheidend näher gekommen. Ich frage ihn nach dem faulen Zauber bei den Seancen, doch er winkt ab. Das sei nur, um sich in der Gesellschaft zu tarnen und um Geld zur Verwirklichung seiner Erforschung des Todes zu verdienen. Für mich, sagt er mit einem Augenzwinkern, habe er besonders tief in seine 'Trickkiste der Illusionen' gegriffen.

Jetzt fehlen ihm nur noch wenige Teile, um sie 'neu zu erschaffen'. Und wenn sie perfekt ist und sich zu ihrem neuen Leben erhebt, wird sie ihn aus meinen grünen Augen anblicken.

—aus den Notizen von Ralhia Caravita, Agentur Nanduria



Der Skelettfürst - Die Geißel Transbosquiriens

In einer Höhle am Rande der Wüste kauert der, der seit Jahren nicht schläft. Er sitzt auf einem Thron von Sand und Steinen und stiert mit leeren Augen in die Dunkelheit. So wartet er, tagein, tagaus, und er bewegt sich nicht. Ob Wachträume ihn plagen? Ich kann es nicht sagen. Ob er Pläne schmiedet? Das weiß nur er selbst. Manchmal, wenn draußen der Wind besonders stark geht, dann dröhnt er bis hinein in die einsame Kammer. Dann klirrt und klingt die Rüstung des fahlen Mannes so schrill und beständig um seinen knöchernen Leib, dass es einen in den Wahnsinn treiben möchte. Sie stammt aus noch alten Zeiten und die Teile, aus denen sie geschmiedet ist, sind wuchtig und schwer. Doch das Klirren stört den Einsamen nicht. (...)

Dann wieder geht ein Ruck durch den unheiligen Fürsten. Wenn er sich erhebt, ist seine Gestalt stark und mächtig, hochgewachsen und von grausamer Schönheit. Wie das Spiel gedungener Fackelträger



umtanzen die letzten Flammen der Abendsonne die Wände seines Thronsaals, bevor sie golden verglimmen. Wenige Gesten des Herrn gebieten den Aufbruch. Erst jetzt ahnt man, dass die Kammer knietief voller Gerippe liegt. (...)

Ein Tanz beginnt, ein Rollen und ein Reigen.

Kraft fährt in die morschen Knochen, ein jeder Diener greift zunächst nach Armen und nach Beinen. Es knackt, wenn Schädel aneinander schlagen. Schartige Schwerter finden ihren Platz. Am Ende steht ein Zug bereit. (...)

Grinsende Schädel verlassen in dieser Nacht ihr Grab. Sie bereiten ihrem düsteren Gebieter den Weg.

—*Protokoll eines NEK-ROPHATIA-Experiments mit Schädeln aus der nördlichen Khom, beschlagnahmt in der Akademie zu Punin, 1031 BF*



Der Wüstenwind schleift dem Verdurstenden an der Seele. Denn er weiß: Bald schleift er das Fleisch von den Knochen, und dann schleift er die Knochen selbst blank. Zu den Schmerzen im Leib gesellt sich also alsbald der Wahnsinn. In meiner Not erinnerte ich mich an Geschichten, dass mancher Verdurstende eine Oase sah, in der das Wasser rein war und überreich floss. Andere Gerettete phantasierten von anmutigen Reiterinnen, die sich ihnen im Moment der größten Schwäche scheinbar eilig näherten. Boten des Lebens, beladen mit frischen, saftigen Früchten. Retterinnen in der Not!

Ich jedoch, meine Freunde, ich sah etwas anderes. Die Nacht war hereingebrochen, als ich erwachte, rasende

Schmerzen hinter meiner zermarterten Stirn, der eigene Herzschlag wie ein pochendes Hammerwerk im sonnenverbrannten Schädel. Schemen gewannen langsam an Kontur: Sie schritten unaufhaltsam voran, einer wie der andere. Doch es war keine Karawane, auch keine Reisegruppe. Kein Trupp grimmer Wüstenkrieger war es, oh nein. Vor meinen sandverklebten Augen marschierte stumm eine Kolonne von Toten.

Ich war zu kraftlos, um auf mich aufmerksam zu machen. Das hat mir wohl das Leben gerettet.

—*Erzählungen von Wasjeff Bronnaroff, einem reisenden Händler, 1031 BF*

Wer? Was? Wer soll es mir gesagt haben? Die Maden waren es, meine possierlichen Gäste. Ach, ihr lieben Maden.

Ich sagte: Die Maden. Die Maden, Herr Wächter! Sie haben wieder die ganze Nacht getanzt und mir ihre Geheimnisse verraten. Nein, nicht schlagen! Guter, lieber Wächter! Wir sind doch Freunde! Ich lüge nicht! Dich lüge ich nicht an, niemals. Das verspreche ich.

Nicht das Wasser verschütten! Bitte, nein! Nicht wieder! Ich erzähle ja mehr.

Blass sitzt der Fürst in seiner Kammer und er ist Herr über eine Armee der Toten, die stetig wächst. Seine Knochenkrieger kennen keine Furcht und folgen jedem Befehl. Zwei Dinge treiben ihn: Zum einen sucht er die Stätten der Götter, um sie nächtens bis auf den Grund zu zerstören. Zum anderen sucht er ... er sucht ... nein! Guter Wächter, ich beschwöre dich! Nicht! Du tust mir weh! Er sucht Blaublütige! Die verschleppt er!

Die Maden sagten, er gründet eine Familie. Verstreut in kleinen Kammern, weitab der klammen Höhle, die der

Thronsaal ist, liegen einzelne dieser besonderen Diener tagsüber im Schlaf. Diener, die selbst über Knochenkrieger gebieten, und deren Anzahl sie zwar viel langsamer als ihr Herr, aber dennoch stetig vergrößern. Ist das nicht fein? Sie schulden ihm die Treue! Sie folgen pflichtschuldig seinem Ruf! Ganz wie ihr eurem Herrn folgt, mein lieber Freund. Ganz genau wie ihr. Auch seine Vasallen sind gerüstet. Am schwersten jedoch ihr Herr, der Fürst.

Meine Freunde die Maden sagen, noch seien es Wenige, doch es werden immer mehr. Und ihr seid ja auch mein Freund, Wächter! Wir beide sind Freunde!

Noch schwärmen die Ritter einzeln aus und erweisen ihrem Herrn nur selten die Ehre. Doch eines Tages wird er sie rufen – er wird sie alle, alle zu sich rufen! – und sie werden erscheinen! Und mit ihnen ihre zahllosen Krieger. Und unter seiner Führung wird die längste Nacht anbrechen.

—Mitschrift aus der Therbunitenanstalt zu Schrotenstein, Patient von der grauen Gilde unter Arrest gestellt und vernommen

Praiosmond, zweiter Windstag:

Wer hätte den Gerippen derartige Raffinesse zugetraut? Oh, welche Verschlagenheit! Dabei war unser Plan hesindial! Den blassen Gestalten im Mondlicht folgen, und dabei immer fein Abstand halten. Herausfinden, wo sie sich tagsüber verkriechen! Sie überrumpeln und entweder zu Mittag hübsch wehrlos in ihren Verstecken stellen und ihnen alle ihre Knöchlein zerklopfen. Oder aber die Decken ihrer Gräfte in aller Ruhe durchlöchern, auf dass Praios selbst sie verbrenne. Ein Kinderspiel!

Doch sie haben uns in die Irre geführt. Haben sie am Ende gar falsche Spuren gelegt? Sie können nicht verschwunden sein. Sie müssen sich vergraben haben. Tief im Sand liegen sie, bei der weißen Düne oder dort im Wellental. Drüben, beim Geröll vielleicht? Die sengende Hitze hält uns im Schatten des Felsens gefangen, nagelt uns förmlich fest. Nun wagen wir kaum noch einen Schritt und warten auf den Einbruch der Nacht. Keiner spricht aus, was alle denken: Wahrscheinlich liegen sie direkt unter uns. Wir sind ihnen in die Falle gegangen.

—Tagebucheintrag aus dem Nachlass von Abenteurern, Datum und Verfasser unkenntlich

Es muss nun einmal gesagt werden, dass wir die Zerstörungen der letzten Wochen einfach nicht erklären können. Die Anschuldigungen gegen die von der Garde festgesetzten Wüstensöhne sind – so leid es mir tut! – bei Lichte besehen einfach nicht haltbar. Freilich möchte man annehmen, dass die Irrgläubigen in ihrem blinden Wahn den Schrein überfallen haben und auch für die Verschleppungen verantwortlich sind. Allein, so kann es sich nicht zugetragen haben. Zu derartigen Ver-

wüstungen wären sie niemals in der Lage gewesen. Dem Lichte des Herrn und der Wahrheit allein verpflichtet, lege ich fest: Man soll sie kräftig verprügeln, dabei jedoch zu vermeiden versuchen, dass ihnen ganze Körperteile unbrauchbar werden. Dann werden sie in die Wüste verjagt, aus der sie gekommen. Ihr Vermögen wird vom Kämmerer einbehalten. Man soll schleunigst ein paar fähige Männer auf die Sache ansetzen.

—Ratsbericht zu Wildenfest, Bosqurien

~ Zoryan zu Notmark und zu Leuenteich ~

Klar und deutlich lagen die Anweisungen vor uns: Sein lebloser Körper solle nach dem üblichen Verfahren mumifiziert werden, dergestalt nämlich, dass man ihn über 36 Praiosläufe in einem speziellen Öl einlege, dann trockne, gerbe und schließlich mit Binden umwickle. Eines jedoch war ungewöhnlich: Das Herz und alle übrigen Organe, so die Weisung, sollten entnommen werden, nicht jedoch das Gehirn.

—Papierschnipsel, zufällig gefunden in der Bibliothek der Halle des Quecksilbers zu Festum, vermutlich um 350 BF

Was ich bin, wollt Ihr wissen?
Ich bin die Fleisch gewordene Verkörperung der Wahrheit meiner These, dass es so etwas wie den Tod nicht gibt. Alles ist Leben. Das, was den Sterblichen für tot verkauft wird, ist eine Mär, in die Welt gesetzt von einem eitlen Gott, der mit aller Macht versucht, eine Domäne für sich zu beanspruchen und sich so seine Daseinsberechtigung zu erschleichen.

—aus einem Brief des Zoryan zu Notmark und zu Leuenteich an Lucardus von Kémet, neuzeitlich



Offenbar handelt es sich bei der betreffenden Kreatur in der Tat um den Magus Zoryan zu Notmark und zu Leunteich, der während der Ära der Theateritter am Hofe des Marschalls Gunbald von Neersand lebte und wirkte. Zu Leunteich scheint einer der führenden Wissenschaftler seiner Zeit gewesen zu sein, vielleicht gar eine Art Hofmagus. Umso erstaunlicher ist es jedoch, dass unsere Quellen zur Geschichte des Theaterordens ausgesprochen wenig über ihn berichten. Fast scheint es, als sei der Name zu Leunteich systematisch aus den Geschichtsbüchern getilgt worden. So sind wir denn in vielen Punkten auf Mutmaßungen angewiesen.

Wenn unsere Informationen stimmen, so müssen wir davon ausgehen, dass es sich hier um eine Kreatur handelt, die das nekromantische Wissen aus einigen Jahrhunderten in sich vereint – und alleine das macht sie zu einer Bedrohung von beträchtlichem Ausmaß. Vor diesem Hintergrund ist es wahrlich bedrückend, dass unsere Kenntnisse über zu Leunteich nach wie vor in vielen Punkten auf vagen Gerüchten beruhen. Was wir mit Sicherheit wissen, ist, dass der Leib des Magus einbalsamiert wurde, dass wir es also nüchtern betrachtet mit einer gewöhnlichen Mumie zu tun haben. Zu Leunteich verfügt über gewaltige körperliche Kräfte, und menschliche Bedürfnisse scheinen ihm fremd zu sein: Er muss weder schlafen noch essen und trinken. Sein Geist jedoch scheint unter der Verwandlung in keiner Weise gelitten zu haben. Er wird als ausgesprochen scharfsinnig, eloquent und über die Maßen gebildet beschrieben – ganz anders also als ein gewöhnlicher Untoter. Wie es ihm gelungen ist, sich seiner körperlichen Beeinträchtigungen zu entledigen, ohne dass sein Geist darunter Schaden erleidet, vermögen wir nicht zu sagen. Immerhin: Wir können wohl mit einiger Berechtigung hoffen, dass zu Leunteich wie jede andere Mumie auch von Feuer, sei es magischen oder natürlichen Ursprungs, verhältnismäßig gut zu verletzen ist.

Völlig unklar ist nach wie vor, was diese Kreatur antreibt und welche Ziele sie verfolgt. Interessanterweise liegen uns nämlich nur wenige Berichte über Freveltaten nekromantischen Ursprungs vor, die zweifelsfrei auf sie zurückzuführen wären. Zu Leunteich scheint – dies dürfte eine der wenigen ermutigenden Erkenntnisse unserer Ermittlungen sein – nur wenig Interesse an den Belangen der gewöhnlichen Sterblichen zu haben. Auch um die Erlangung von – zumindest politischer – Macht, um Reichtum oder dergleichen profane Dinge scheint es ihm nicht zu gehen.

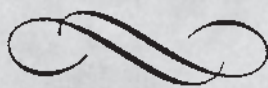
Meine Vermutung ist, dass der Magus damals eingedenk seines bereits fortgeschrittenen Alters den natürlichen Verfall seines Körpers zu stoppen versuchte, indem er sich selbst zum Untoten machte. Womöglich hoffte er auf diese Weise, sich so viel Zeit auf Dere zu verschaffen, wie er benötigte, um seine Forschungen abzuschließen. Was das finale Ziel dieser Forschungen ist, entzieht sich freilich nach wie vor unserer Kenntnis. Verhöre von gefangenen Nekromanten ergaben lediglich, dass zu Leunteich aufwändige Experimente an menschlichen und nicht-menschlichen Leichen aller nur denkbaren Verwesungsgrade durchführen lässt. Auch wird berichtet, der Magus führe regelmäßig lange philosophische Dispute mit anderen Nekromanten, aber auch mit gefangenen Priestern der Zwölfe und sogar mit bestimmten Dämonen. Hartnäckig hält sich schließlich das Gerücht, zu Leunteich arbeite fieberhaft an einer Ergänzung seines aus zehn Kapiteln bestehenden Buches *Über Tod und Leben*. Angeblich hat er sich zum Ziel gesetzt, seinem Lebenswerk ein elftes Kapitel hinzuzufügen. Wovon es handeln soll, konnten wir jedoch nicht in Erfahrung bringen.

All dies sind interessante Erkenntnisse, allein zu einem klaren Bild über die Ziele der Kreatur wollen sie sich bislang nicht fügen.

Die für uns entscheidende Frage, nämlich wo zu Leunteich sich aufhält, konnte bislang leider nicht beantwortet werden. Gerüchten zufolge soll er mehrfach in der Nähe von Norburg gesichtet worden sein. Auch die Gegend um Bjaldorn wird immer wieder als mögliches Betätigungsfeld des Nekromanten genannt. Am wahrscheinlichsten ist jedoch, dass er sich die meiste Zeit an jenem Ort befindet, wo selbst unser langer Arm ihn nur schwer erreichen kann: In den berüchtigten Totensümpfen nämlich, südlich der Nordwalser Höhen.

Ich kann es nicht anders zusammenfassen, als dass uns mit dem Bekanntwerden dieses Widersachers eine Bedrohung erwachsen ist, die nicht ernst genug genommen werden kann. Nach der Vernichtung des Schwarzen Drachen Rhazzazor dürfte es sich hierbei um einen der derzeit mächtigsten Nekromanten überhaupt handeln. Wir sollten daher alle uns zur Verfügung stehenden Kräfte bündeln, um mehr über zu Leunteich und seine Machenschaften herausfinden zu können, damit wir ihn sobald wie möglich aufspüren und vernichten können.

—aus einem Bericht des Golgariten Dalgan Rekorio an den Raben von Punin, 1030 BF



Regeln und Ergänzungen

Zauber und Rituale der Nekromantie

Die nachfolgende Liste ist ein Überblick über die bekannten Varianten der Nekromantie. Der SKELETTARIUS gilt hierbei als vielseitigste Möglichkeit, während es mit dem TOTES HANDLE! eine Variante gibt, mit der man dauerhaft Untote erschaffen kann, die dem Beschwörer keinerlei Folgekosten verursachen. Die Beschwörung eines Nephazz ist eine mächtige dämonologische Lösung, um starke Untote zu erwecken.

Skelettarius Totenherr (LCD 243)

Komplexität: C

Verbreitung: Mag 4, Bor 2

Probe: MU / MU / CH + Anrufungsschwierigkeit

Zauberdauer: 30 Aktionen, anschließend 30–ZfP* Aktionen bis zur Einsatzbereitschaft des Untoten

Kosten: 11 AsP pro Untotem, Folgekosten von 1 bis 5 AsP pro SR für die Kontrolle; borbaradianische Variante: 1W20 AsP für die Erweckung, außerdem 1W6 AsP pro SR bzw. die Hälfte dieser Kosten als LeP

Wirkungsdauer: maximal ZfW Spielrunden oder bis zum nächsten Sonnenaufgang

Wirkung: Der Nekromant erweckt bis zu ZfW Untote zum Leben. Die Loyalität beträgt Grundwert + ZfP*. Der Zauber kann durch das Erlernen von Ritualen und Techniken (siehe die Einträge zu den Sonderfertigkeiten) weiter verstärkt werden.

Varianten:

* Mehrere Untote: Erweckungskosten von 8 AsP pro Untotem, Folgekosten pro 2 Spielrunden. Probenzuschlag ist die höchste Anrufungsschwierigkeit plus die Gesamtanzahl der zu erhebenden Untoten.

* Unleben (+3): Erweckung einzelner Gliedmaßen. Kosten sind variabel, für eine Hand 3 AsP + 1 AsP pro SR.

* Kadaver (+3): Erweckung von Tierkadavern möglich.

Totes Handle (LCD 259)

Komplexität: C

Verbreitung: Bor 2, Mag 2

Probe: MU / CH / KO + Anrufungsschwierigkeit

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Kosten: 8W6 AsP, davon 1/20 permanent; borbaradianisch: wahlweise die Hälfte dieser Kosten als LeP

Wirkungsdauer: permanent

Wirkung: Ein einzelner Untoter wird dauerhaft erhoben, in ihn kann zudem ein Nephazz einfahren. Mit Hilfe der Sonderfertigkeit *Former der Leiber* kann mit diesem Zauber in der gleichnamigen Variante auch ein Golem aus totem organischen Material, z.B. Fleisch oder Knochen, erweckt werden. Dieser gilt als Untoter und nicht als Golem (beispielsweise zur Bestimmung möglicher Gegenzauber und Schutzkreise), die Anwendung des Zaubers folgt jedoch den Regeln zur Golemerschaffung aus **WdZ 197**.

Khurkachai Tairachi (WdZ 160)

Grad: III

Verbreitung: Ork

Probe: Geister rufen (MU/IN/CH)

Ritualdauer: Kurzritual (1 SR)

Kosten: 15 AsP

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang

Wirkung: Mit dem Ritual werden bis zu RkP*/3 Nephazzim beschworen, die in dieselbe Anzahl Leichen einfahren.

Ergochai Tairachi (WdZ 156)

Grad: IV

Verbreitung: Ork

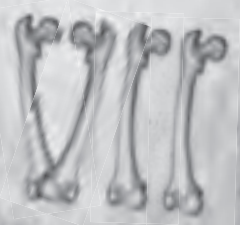
Probe: Geister binden (KL/IN/CH)

Ritualdauer: Großritual (mehrere Stunden)

Kosten: 20 AsP

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Wirkung: Der Schamane erhebt den Kadaver eines toten Tieres zum Unleben und transferiert seinen Geist hinein. In dieser Gestalt kann er alle physischen Fähigkeiten des Tieres nutzen. Wird der Grad des Rituals auf V erhöht, kann der Schamane es auch auf die Leichname denkender Wesen anwenden.



Nephazz-Beschwörung / Invocatio minor (LCD 133 / WdZ 218)

Komplexität: D

Verbreitung: Mag 5, Ach 4, Bor 4, Hex 4, Dru 2

Probe: MU / MU / CH + 10 (Anrufungsschwierigkeit)

Zauberdauer: 5 Aktionen, anschließend 2W20 Aktionen bis der Dämon erscheint

Kosten: 11 AsP für die Beschwörung zuzüglich weiterer Dienste und Dauer; borbaradianisch: 1W20 AsP bzw. die Hälfte der Kosten als LeP

Wirkungsdauer: pro SR 10 AsP

Wirkung: Der Nephazz ist körperlos, er fährt in bereitgestellte Leichname ein oder ergreift Besitz von bereits erhobenen Untoten. Zu seinen Diensten gehören Besessenheit von Untoten, Kontrolle über Untote und Rudel.

Paktgeschenk Untote Erheben (WdZ 245)

Lernkosten: 300 Pakt-GP

Zauberdauer: 1 Aktion pro Leiche

Kosten: 3W6 AuP und 1 LeP pro Erhebung

Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang

Wirkung: Ein Thargunitoth-Paktierer kann durch Berührung Leichen und Leichenteile durch Nephazzim beseelen. Er muss lediglich ein kleines Handzeichen auf den Kadaver schreiben, um das Ritual in Gang zu setzen. Aufgrund der direkten Verbindung des Paktierers in die siebte Sphäre erscheinen die Nephazzim nahezu unmittelbar. Wie bei einer regulären Dämonenbeschwörung kann der Paktierer mit Investition zusätzlicher AsP weitere Dienste der Nephazzim in Anspruch nehmen.

Retro-Elixier (WdA 73)

Verbreitung: 1 (im Umfeld der Schüler Aluris' Mengreyths bekannt)

Probe: Brauen +7, Analyse +8

Wirkungsdauer: variabel, je nach Qualität bis zum nächsten Sonnenaufgang bis permanent

Wirkung: Das Elixier bindet die Essenz eines Nephazz, der im Rahmen der alchemistischen Herstellung beschworen wurde, in einen Kadaver. Der Anwender muss zur Erhebung eine Kontrollprobe ablegen (WdZ 178). Das Retro-Elixier gibt allen Untoten den zusätzlichen Dienst Gefolgschaft, so dass sich der Kontrollwert des Anwenders aus (MU+MU+KL+CH+TaW Anatomie)/5 berechnet. Die Qualität des Elixiers ist entscheidend für die Fähigkeiten des Untoten:

- A: Mit diesem Elixier behandelte Kadaver erheben sich und dienen für eine Nacht als Untote.
- B: desgleichen, eine Woche; Kontrollprobe -2, RS +1
- C: desgleichen, einen Monat; Kontrollprobe -3, KL +1, RS +2, AT/PA +1

- D: desgleichen, 1W6+1 Monate; Kontrollprobe -7, KL +2, RS +3, AT/PA +2
- E: desgleichen, 1 Jahr; Kontrollprobe -10, KL +3, RS +4, AT/PA +2
- F: Wie E, die Erhebung ist permanent, aber der Untote lässt sich nicht beherrschen und macht, was er will.

Äuge der ewigen Wacht (WdA 144)

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: Mag 2, Ach 1

Probe: passendes Handwerk, Aktivierung mittels Ritualkenntnis auf die Werte KL / IN / FF

Erstellungsdauer: 9 Zeiteinheiten

Kosten: 27 AsP

Wirkungsdauer: siehe WdA

Wirkung: Solange das magische Zeichen wirkt, ist ein Kadaver, der die Arkanoglyphe trägt (üblicherweise auf der Stirn), magisch zum Unleben erweckt. Die RkP* der Aktivierungsprobe verbessern die Fähigkeiten des Untoten. Die Reichweite der Untoten ist auf RkWx2 Schritt Radius vom Ort ihrer Erweckung beschränkt, sie attackieren lebende Eindringlinge in diesen Bereich selbstständig.

Schutzkreis gegen Untote (WdA 159)

Lernkosten: 50 AP

Verbreitung: Mag 2, Wdm 1

Probe: passendes Handwerk, Aktivierung mittels Ritualkenntnis auf die Werte KL / IN / FF

Erstellungsdauer: 7 Zeiteinheiten

Kosten: 21 AsP

Wirkungsdauer: bis er entzaubert/zerstört wird

Wirkung: Solange der Schutzkreis ungebrochen ist, hält er alle Untoten, durch welche Methode sie auch erweckt worden sind, außerhalb des maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Kreissinnern. Die Wirkung erstreckt sich nur auf Untote, deren MR nicht höher ist als die Zirkelstärke (die RkP* der Erstellung) ist.

Kugelzauber Schutz gegen Untote (WdZ 114)

Lernkosten: 150 AP

Verbreitung: 3

Aktivierungsdauer: 5 Aktionen

Aktivierungsprobe: KL / CH / CH

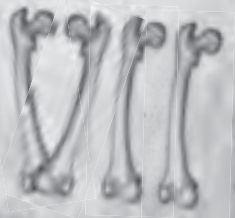
Aktivierungskosten: 5 AsP pro Stunde

Wirkungsdauer: maximal RkP* Stunden

Wirkung: Das silbrig schimmernde Schutzfeld hat einen Radius von 2 Schritt und schützt gegen untote Wesen in einem weitgefassten Sinn, auch Golems und Vampire zählen dazu.

Weitere Optionen

Die hier genannte Aufzählung ist alles andere als eine vollständige Sammlung aller möglichen Erweckungsarten oder Schutzmaßnahmen. Dem Variantenreichtum sind kaum Grenzen gesetzt, wie schon in den aventurischen Texten dieses Buches angedeutet. Insbesondere sei hier auf die Möglichkeit hingewiesen, aufgeladene Artefakte zu erschaffen, wie es der Norbarde Korobar mit den *Arkanium-Nägeln* macht, die er in die Körper von Toten treibt. Eine mächtigere Alternative hierzu könnte aus dem Unmetall Knochenblei hergestellt werden. Denkbar sind besessene Schmuckstücke oder fremdartige Artefakte direkt aus der Domäne Thargunitoths stammend. Die Wudu-Rituale der Dunklen Zeiten, *Tschumbi* und *Visars Krieger*, sind heutzutage in Aventurien vergessen, in versiegelten Gräbern im Süden könnten allerdings immer noch uralte Tschumbi-Krieger auf ihre Befreiung warten.



Sonderfertigkeiten

Die folgenden Sonderfertigkeiten gehören zum Handwerkzeug eines ambitionierten Nekromanten. Sie werden in einschlägigen Zauberkreisen gelehrt und existieren in den verschiedenen Repräsentationen, in denen Nekromantie praktiziert wird.

Bewahrer der Ahnenmacht

Voraussetzungen: MU 15, Herr über die Gebeine

Verbreitung: 1 (aus dem Schwarzen Buch Thargun und von einzelnen Lehrmeistern)

Kosten: 150 AP

Mit diesen seltenen Praktiken und Ritualen ist der Nekromant in der Lage, Untote in der Ahnen-Variante zu erheben. Außerdem ermöglicht die Sonderfertigkeit, Untote mit Eigenschaften der Sorte *Ahn* auszustatten.

Formen der Leiber

Voraussetzungen: KL 14, Magiekunde 11, Anatomie 10, Merkmalskenntnis *Dämonisch* (Thargunitoth)

Verbreitung: 3

Kosten: 200 AP

Die übliche Form, einen Golem aus Kadavern oder Leichenteilen herzustellen, ist die Thargunitoth-Variante des Zaubers STEIN WANDLE. Solcherart beschworene Golems gelten jedoch nicht als Untote im engeren Sinn. Es ist jedoch klugen Nekromanten gelungen, diese Sonderfertigkeit zu entwickeln, mit deren Hilfe der Zauber TOTES HANDLE zur Erweckung spezieller zusammengefügtter Körper verwendet werden

kann. Diese sind entweder aus Knochen, totem Fleisch oder Leichenteilen gebaut. Einige Beispiele finden Sie auf Seite 31ff., deren Werte und mögliche Golem-Materialien auf Seite 119f. Die regeltechnische Verwendung des Zaubers erfolgt dabei den Regeln zur Erschaffung von Golems (WdZ 197 ff.).

Geber des Funkens

Voraussetzungen: KO 12, Selbstbeherrschung 10, Magiekunde 10

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP

Mit Hilfe dieser kräftezehrenden Technik vermag der Nekromant Untote durch eine schnelle Berührung zu erwecken. Die Zauberdauer des SKELETTARIUS sinkt auf 2 Aktionen, nach weiteren 2 Aktionen sind die Untoten einsatzbereit. Die solcherart erhobenen Untoten führen nur Befehle aus, die zum Zeitpunkt ihrer Erweckung vom Nekromanten geäußert wurden, sie akzeptieren keine nachträglichen Befehle. Nach ZfW*2 Kampfunden fallen die Untoten wieder zusammen, eine Verlängerung ist nicht möglich – es fallen bei dieser Variante allerdings auch keine fortlaufenden Kosten an. Eine Vergabe von ZiP* vor der Erweckung ist nicht möglich, eine nachträgliche Vergabe durchaus.

Einen Teil der Astralkosten muss der Nekromant mit Lebenskraft bezahlen. Pro erhobenem Untoten (oder Rotte) werden 1W3 Punkte von der Lebensenergie statt der Astralenergie abgezogen. Für diesen Lebenspunkte-Verlust gibt es keine Einsparungs-Möglichkeiten.

Gebiet der Rote

Voraussetzungen: MU 12, Magiekunde 7

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP

Der Nekromant kann die arkane Kraft des SKELETTARIUS in mehrere Kadaver desselben Typs fließen lassen, anstatt nur einen Corpus zu verzaubern. Verwenden Sie für diese Rotten der Untoten die Werte der Variante *Rotte*. Als Richtwert gilt: Kreaturen der Größenklasse *groß* werden in Paaren statt alleine als Rote erhoben, *mittlere* Kreaturen zu dritt, *kleine* zu viert und *sehr kleine* zu fünft. *Sehr große* oder größere Kreaturen können mit diesem Ritual nicht erweckt werden, inwiefern *winzige* Wesen als ganzer Schwarm erhoben werden können, ist ein Meisterentscheid jedes Einzelfalls.

Der Nekromant kann jedem Exemplar einer Rote individuelle Befehle erteilen, er kann sie auch gemeinsam agieren lassen. Diese Fertigkeit ist kompatibel mit der SKELETTARIUS-Variante *Mehrere Untote*, sodass auf diese Weise mehrere solcher Rotten erschaffen werden können.

Außerdem vereinfacht die Kenntnis dieser Sonderfertigkeit die Belebung von Tierkadavern, die Variante *Kadaver* des SKELETTARIUS ist nicht mehr erschwert und die AsP-Kosten sinken um 1.

Golembauer

Voraussetzungen: MU 15, Magiekunde 11, STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE 11

Verbreitung: 2

Kosten: 250 AP

Für Nekromanten ist diese SF für die Erschaffung von Knochengolems nützlich. Bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Former der Leiber* können diese Vergünstigungen auch für die Formel TOTES HANDLE verwendet werden.

- Die Konstruktionsschwierigkeit selbst geschaffener Golems ist um 3 Punkte niedriger, der Golem erhält zwei zusätzliche Dienste automatisch.
- Die Proben zur Entwicklung einer Konstruktionstheorie und die Proben zur Herstellung des Golemcorpus sind um 3 Punkte erleichtert.
- Es muss nur 1/50 der AsP-Gesamtkosten permanent bezahlt werden.

- Die kontrollierten Golems besitzen automatisch die maximale Loyalität und erhalten den Dienst *Gefolgschaft*.
- Unmittelbar nach der Beschwörung kann der Golembauer seinen Geschöpfen besondere Eigenschaften mitgeben.

Herr über die Gebeine

Voraussetzungen: KL 15, Magiekunde 11

Verbreitung: 3

Kosten: 150 AP

Mit dieser Sonderfertigkeit erhöht der Nekromant die Anzahl der ZfP*, mit denen er erhobene Untote mit zusätzlichen Eigenschaften ausstatten kann. Maximal die Hälfte der erforderlichen ZfP* (bei ungeraden Zahlen nur der kleinere Teil) kann in zusätzliche AsP-Kosten im Verhältnis 1:1 umgewandelt werden. Diese Umwandlung kann zu jedem Zeitpunkt der Erhebung durchgeführt werden.

Nekromant

Voraussetzungen: MU 15, Magiekunde 11, Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth)

Verbreitung: 2

Kosten: 250 AP

Wer seine Kenntnisse in der Nekromantie weitgehend vertiefen will, kommt um diese Sonderfertigkeit nicht herum. Sie bietet mehrere Verbesserungen:

- Bei der SKELETTARIUS-Variante *Mehrere Untote* wird bei jedem Untoten 1 AsP eingespart. Beim TOTES HANDLE müssen nur 1/50 der AsP-Gesamtkosten permanent bezahlt werden. Die Fähigkeit *Untotenaktivierung* eines Nephazz erfordert nur 7 AsP für eine Basiszeit von einer SR und keine Grundkosten. Die Unterhaltskosten werden nur alle 3 SR fällig (bei der Variante *Mehrere Untote* sogar nur alle 4 SR).
- Die Start-LO eines Untoten ist um 2 Punkte erhöht. Der Dienst *Gefolgschaft* kann – auch von SKELETTARIUS-Untoten – zu einfachen Kosten durchgeführt werden.
- Mittels SKELETTARIUS können gemischte Untotengruppen zugleich erhoben werden.
- Es ist möglich, nach der Beschwörung Untote mit Fähigkeiten auszustatten.



Varianten der Untoten

In diesem Band wurden Untote verschiedener Mächtigkeit eingeführt, um dem Spielleiter alle Möglichkeiten in die Hand zu geben, auch besonders schwache oder ungewöhnlich starke Untote verwenden zu können.

Die Rotte

Über die Sonderfertigkeit *Gebieten der Rotte* können größere Mengen Untoter auf einen Schlag erhoben werden. Diese sind von nur geringer Stärke und können vergleichsweise leicht besiegt werden. Auch in der Wahl der Dienste sind diese Untoten sehr beschränkt. Ihr großer Vorteil ist die schiere Anzahl, in der sie beschworen werden können. Nekromanten nutzen Rotten von Untoten daher vor allem als simple Wächter, deren Aufgabe alleine darin besteht, etwaige Feinde so lange aufzuhalten, bis stärkere Abwehrmöglichkeiten einsatzbereit sind.

Der Begriff 'Rotte' ist nur als terminus technicus zu verstehen. Die Untoten agieren nach den Befehlen des Nekromanten auch getrennt voneinander, können an unterschiedlichen Orten eingesetzt sein. Außerdem wäre bei bestimmten Sorten von Kadavern, zum Beispiel bei Vögeln, eher die Bezeichnung 'Schwarm' angebracht.

Nahezu alle Untoten können in Rotten erhoben werden, es ist von der Größenkategorie des Ausgangsmaterials abhängig, wie viele Kadaver zugleich als Rotte anstelle eines einzelnen Leichnams erhoben werden können. Das Verhältnis von Größe und Anzahl können Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl	sehr groß (und größer) nicht als Rotte möglich	groß 2	mittel 3	klein 4	sehr klein (und kleiner) 5
--------	---	-----------	-------------	------------	-------------------------------

Ermöglicht der Zauber bzw. das Ritual die Erhebung mehrerer Untoter, so können statt beispielsweise drei einzelnen menschengroßen Untoten bis zu neun Untote als Rotte erhoben werden, mit der Sonderfertigkeit *Nekromant* sind auch gemischte Gruppen aus beispielsweise zwei einzelnen Untoten und drei Untoten als Rotte möglich.

Die Werte eines Untoten aus einer Rotte sind deutlich niedriger als die seiner 'normalen' Vettern. Verändern Sie die Spielwerte bitte wie folgt:

- Die Lebensenergie wird auf ein Drittel gesenkt.
- Der Attacke-Wert bleibt gleich, der Parade-Wert sinkt auf die Hälfte.
- Ziehen Sie 1 Punkt GS ab.
- Die MR der Untoten sinkt um 2 Punkte.

Alle anderen Werte bleiben erhalten, vor allem können sie in Bewaffnung und Rüstung mit allen Gegenständen ausgestattet werden, die für Untote dieses Typs möglich sind. Auf diese Weise sind die Untoten einer Rotte offensiv so gefährlich für Helden wie ihre 'normalen' Vettern, können aufgrund ihrer stark reduzierten Lebensenergie und Parade jedoch relativ leicht überwunden werden.

Sie können von diesen Vorgaben selbstverständlich abweichen, insbesondere empfiehlt sich eine individuelle Anpassung bei besonders starken oder besonders schwachen Ausgangskreaturen, für die diese pauschale Faustregel nur eingeschränkt tauglich ist. Auch können Sie die Rotten insgesamt stärker oder schwächer machen, vergessen Sie dabei allerdings dann nicht eine Anpassung des Gefahrenwertes (GW).

Da Überzahlsituationen in **Das Schwarze Auge** für die unterlegene Partei höchst gefährlich sind, kann der Einsatz einer oder mehrerer Rotten sogar zu einem Anstieg des Gefahrenwertes führen, insbesondere bei von den Grundwerten her starken Untoten. Auf der anderen Seite sind die Rotten sehr verwundbar gegenüber Flächenschaden.

Die Ahnen

Besonders starke Untote werden Ahnen genannt.

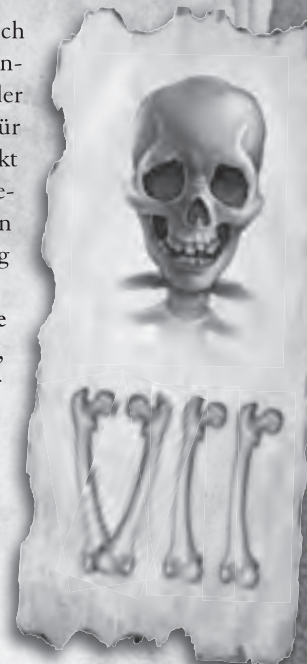
Nekromanten können die Ahnen mit Hilfe der Sonderfertigkeit

Bewahrer der Ahnenmacht entstehen lassen. Sie sind deutlich stärker als ihre 'normalen' Vettern und stellen Hel dengruppen vor besondere

Herausforderungen. In der Regel besitzen sie signifikant bessere Kampfwerte, aber die Haupt-Eigenschaft der Ahnen ist, dass sie über zusätzliche Eigenschaften verfügen. Eine der in den Werteprofilen genannten Eigenschaften gibt es automatisch, die anderen können nach den üblichen Regeln hinzugekauft werden.

Sie können unter Berücksichtigung der folgenden Richtlinien beliebigen untoten Kreaturen dieses Buches den Ahnen-Status zuweisen:

- LO + 2
- AT + 2, PA + 2
- INI + 2
- LeP + 10
- Eine Eigenschaft der Sorte *Ahn* kostenlos.



Die Verlorenen

Zu diesem Abschnitt sei eine Bemerkung vorab gestattet: Es gibt keine verbindlichen Regeln für Spielerhelden oder Meisterpersonen zur Erschaffung eines Verlorenen. Auch gibt es keine verbindlichen Regeln, wie ein Held sich selbst in einen Verlorenen verwandeln kann und es gibt auch keine Generierungsregeln für Verlorene-Spielerhelden.

Die Entstehung, beziehungsweise Erschaffung eines Verlorenen ist eine mystische, geheimnisvolle und daher ausschließlich erzählerische Sache, deren genaue und konkrete Ausarbeitung dem Meister freisteht.

Merkmal eines Verlorenen

Verlorene sind gekennzeichnet durch die Vereinigung zweier wesentlicher Merkmale: Eine ruhelose Seele ist in einem ruhelosen Leichnam gebunden. Verlorene sind somit die Synthese aus untoter und geisterhafter Existenz. Anders als bei Geistern gibt es für Verlorene jedoch keine Erlösung, Verlorene sind allein durch ihre schiere Existenz bereits verdammt und können lediglich vernichtet werden. Durch die Bindung an einen fleischlichen Körper sind die Seelen in der dritten Sphäre manifestiert und können andererseits nicht durch die üblichen Exorzismen gebannt werden – Rituale gegen Untote wirken hingegen.

Oft sind die ruhelosen Seelen von Verstorbenen in ihren eigenen untoten Kadavern gebunden, doch eine Bedingung ist dies nicht. Es gibt auch Berichte, dass Seelen in die Körper anderer Wesen eingefahren sind, allerdings handelt es sich nicht um eine Besessenheit im engeren (Regel-)Sinne. Verlorene sind nicht nur einfache Geister, nicht nur einfache Untote, sie sind mächtige, individuelle untote Persönlichkeiten, deren Existenz eines der bedeutenden Mysterien der Welt zwischen Leben und Tod ist.

Wie Verlorene entstehen

Wie Sie anhand der Quellen aus dem Kapitel über die Verlorenen bereits erfahren konnten, ist die Entstehung eines Verlorenen bereits ein individueller und im Regelfall weder bewusst herbeizuführender noch reproduzierbarer Akt. Es treten eine oder mehrere Ausnahmesituationen auf, durch die ein Verlorener 'geboren' werden kann. Beispiele hierfür sind:

- Eine unheilvolle Sternkonstellation, ein Verschluss von Uthars Pforte beispielsweise, die Konjunktion der Sternbilder mit denen der nekromantischen Astrologie (siehe Seite 63f.), auch die Namenlosen Tage und ihre Nächte sind ein möglicher Auslöser.
- Ein ungewöhnlicher Todesort oder Zeitpunkt, zum Schlage der Geisterstunde, während eines außergewöhnlichen Naturereignisses (massives Gewitter, Vulkanausbruch, Wetterleuchten) oder an einem Platz, der von viertsphärischem oder niederhöllischem Odem durchzogen ist (etwa in Tijakools Pfuhl).
- Die Umstände des Todes: ein grausamer Mord oder ein Seelenopfer, ein tragischer Unfall, ein permanenter Fluch.

- Die erfolgreiche (oder verpatzte) Anwendung seltener, mächtiger Magie, zum Beispiel eines TOTES HANDLE oder einer SEELENWANDERUNG oder KÖRPERLOSEN REISE, am ehesten jedoch im Falle mächtiger und oft längst vergessener Rituale früherer Zeitalter.

Der Spielleiter kann aus diesen und anderen geeigneten Ereignissen nach Belieben passende Rahmenbedingungen für die Entstehung eines Verlorenen definieren. Wenn gewünscht, kann er auch Spielern ermöglichen, selbst in diese Geheimnisse einzutauchen und sich Kenntnisse anzueignen. Dies wurde beispielsweise von Ibn Mahmoud, der auf Seite 92 vorgestellt wird, praktiziert: Er erforschte die Möglichkeiten, einen (in diesem Fall seinen eigenen) Körper gezielt in den Status eines Verlorenen zu überführen.

Außerdem kann das Alter einer Leiche beliebig hoch sein, wenn sie zu einem Verlorenen wird. Es gibt weder ein Mindestalter noch die Bedingung, dass nur frisch Verstorbene zu Verlorenen werden können.

Einsatzmöglichkeiten von Verlorenen

Verlorene ähneln in ihrer Funktion den Geistern oder den Wiedergängern, in deren Fällen sich **Das Schwarze Auge** auch explizite Erklärungen und Mechanismen versagt. Wir haben uns entschlossen, diesen neuen Typus Untoter einzuführen, um verschiedenen aventurischen Quellen Rechnung zu tragen. Die *Denkerin*, eine unabhängige alhanische Mumie aus der Warunkei (siehe **Schattenlande** 87), der untote Alhanierkönig *Amagomer* aus **Schlacht in den Wolken**, der Knochenritter *Adram von Aschenfeld* (**Aventurischer Bote** 132), der Sultan *Abu'l Mayy* (**Grabräuber am Mhanadi**) oder der Pirat *Adhraq al-Wirahil*, der in der Anthologie **Basargeschichten** sein Unwesen trieb, sind Beispiele für Verlorene. In einem weiteren Sinne könnte man auch Nachtalpe und Wiedergänger – etwa *Liscom von Fasar* aus **Alptraum ohne Ende** – als Verlorene bezeichnen.

All diesen Persönlichkeiten ist gemein, dass sie zwar untot sind, aber über einen individuellen Charakter verfügen, den man bei den Skelettnechten eines Nekromanten oder einer Wächtermumie nicht feststellen kann. Sie verfolgen bestimmte eigene Ziele, besitzen Fähigkeiten wie Zauberei oder ausgefeilte Kampfmanöver, können sprechen, beherrschen Fremdsprachen und Schriften und sind zu planvollem Vorgehen und niederträchtigem Verhalten fähig. Kurz gesprochen: Sie können fast alles, was ein Lebender auch tun kann, nur ihr Körper ist bereits am Verrotten.

Diese Fähigkeiten machen Verlorene zu idealen untoten Bösewichtern. Auch wenn es sie prinzipiell schon immer in **Das Schwarze Auge** gegeben hat, wird diesen Persönlichkeiten an dieser Stelle ein Sammelbegriff zugewiesen, unter dem man sie künftig in weiteren Publikationen beschreiben kann. Wenn Sie als Spielleiter auf solche Figuren zurückgreifen wollen, können Sie sich an den hier geschilderten Beispielen und Beschreibungen orientieren.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Verlorene sind untote Persönlichkeiten. Sie verfügen über fast dieselben Fähigkeiten, die eine lebende Persönlichkeit dieser Art besitzt. Allen voran ist dies die geistige Kapazität, klug und planvoll zu handeln, Strategien zu entwickeln und geeignete Mittel und Werkzeuge zu verwenden. Im Vergleich zu lebenden Persönlichkeiten entwickeln Verlorene dabei oft manische Züge, wie sie auch manchen Paktierern entsprechen, außerdem verlieren sie in der Regel die Fähigkeit, Mitleid zu zeigen oder Rücksicht zu nehmen. Sie können mit anderen Verlorenen oder mit Lebenden in Kontakt treten, Verhandlungen führen und Bündnisse schmieden, sie sind keinem Nekromanten hörig, so dass man sie als eigenständige Macht wahrnehmen muss.

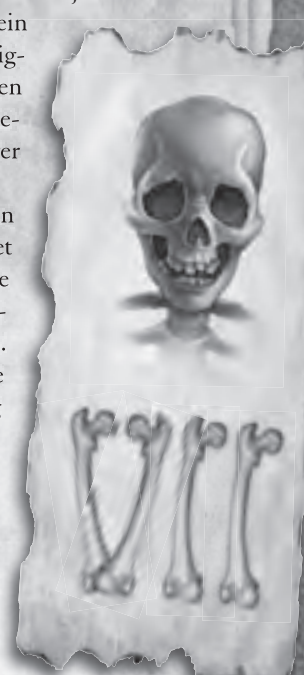
Genauso wenig wie es verbindliche Regeln zur Entstehung eines Verlorenen gibt, wollen wir auch keine verbindlichen Regeln zur Erstellung eines Werteprofiles publizieren. Gerade weil sie individuelle Persönlichkeiten sind, können die Werte stark variieren. Im Folgenden werden jedoch einige Rahmenrichtlinien vorgestellt, nach denen man die Werte einer Meisterperson entwickeln kann.

Sie können sich selbstverständlich von den beispielhaften Typen von Verlorenen auf den Seiten 63 bis 79 inspirieren lassen, die jeweils für eine bestimmte Einsatzmöglichkeit stehen.

- Die Eigenschaften orientieren sich weitgehend an denen lebendiger Personen. Verlorene können so klug sein, kräftig sein, auch charismatisch sein wie zu Lebzeiten. Der Untod sorgt in der Regel für einen Anstieg des Mutwertes, sowie oft der Konstitution (jedenfalls in Belangen der Wundschwelle), während Fingerfertigkeit und Gewandtheit eher sinken. Die Höhe dieser Veränderungen ist frei wählbar.
- Verlorene besitzen in der Regel mindestens 30 Lebenspunkte, selbst wenn die Körper zu Lebzeiten von eher schwächlicher Konstitution waren. Besonders robuste Körper besitzen auch nach dem Tod eine hohe Zahl von Lebenspunkten.
- Verlorene Zauberer behalten ihre Astralpunkte, diese können sie auf regulärem Wege regenerieren (statt Schlaf bedeutet Ruhe für Verlorene Inaktivität).
- Prinzipiell behält ein verlorener Zauberer seine arkanen Kenntnisse, auf jeden Fall aber in seinen Schwerpunktgebieten. Aus Gründen der Profilschärfung der Verlorenen ist es empfohlen, dass untote Magier, Hexen, Schamanen usw. nur noch die Kernfähigkeiten ihrer früheren Profession besitzen und keinen Zugriff mehr auf ihre magische Allgemeinbildung haben. Exemplarisch wurde dies für den *Zaubermeister* (Seite 140) mit seinen Sprüchen und Stabritualen und die *Furie* (141) mit den Flüchen und ihrer Flugfähigkeit bereits dargestellt.
- Auch Geweihte behalten als Verlorene ihre Karmaenergie. Jedenfalls besitzen sie eine übernatürliche Ressource zum Wirken pervertierter 'Wunder', die allerhöchstens noch eine vage, bizarre Ähnlichkeit zu Mirakeln und Liturgien besitzen, in Wirklichkeit aber abscheuliche Rituale sind, deren Durchführung oft Blutopfer oder andere Praktiken

erfordern. Auch die Regeneration dieser Energie (die nur aus Gründen der Parallelität zu 'normalen' Geweihten als Karmaenergie bezeichnet wird) ist an düstere Rituale gekoppelt, die vage kirchlichen Zeremonien ähneln. So kann beispielsweise ein untoter Efferd-Geweihter durchaus Meerestiere (üblicherweise untote) herbeirufen, die ihm zur Hilfe sind, mit den entsprechenden Liturgien ist es nur durch seine Wirkungsweise vergleichbar.

- Allgemeine und kämpferische Fertigkeiten werden je nach gewünschtem Schwerpunkt vergeben, ein Kämpfer kann weiterhin seine Sonderfertigkeiten behalten, auch jene der schwierigsten Sorte. Ein verlorener Streuner hingegen behält seine Talente der Heimlichkeit, ein Jäger seine Bognerkünste.
- 'Profane' Verlorene können mit gewissen übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet werden, insbesondere ist dies für solche Charaktere empfohlen, die nicht über ausgeprägte Kampffertigkeiten verfügen sollen. Beispiele hierfür sind der *Seelenfresser* (Seite 145) mit seinen Fähigkeiten zur Verhüllung und der *verdammte Kapitän* (Seite 147), der seine untote Mannschaft und das Schiff per Geisteskraft befehligen kann.
- Durch ihren untoten Leib haben Verlorene die gleichen Eigenschaften, die Untote generell auch besitzen (Seite 106ff.). Sie können über alle weiteren Eigenschaften verfügen, mit denen auch Untote über ZfP* ausgestattet werden können.
- Auch die grundsätzlichen Eigenschaften von Verwesungsgraden (Waffenresistenzen und -immunitäten durch die Beschaffenheit von Skeletten, Verwundbarkeit gegen Feuer bei Mumien etc.) gelten für Verlorene genauso wie für gewöhnliche Untote.
- Wann immer bestimmte Eigenschaften in ihren Auswirkungen die Kontrollschwierigkeit oder ZfP* benötigen, kann für Verlorene ein Wert von 10 verwendet werden.



Bekannte Eigenschaften von Untoten

Neben den bereits bekannten Eigenschaften können Untote eine Reihe neuer Fähigkeiten besitzen, die im Folgenden vorgestellt werden.

Automatische Eigenschaften von Untoten

Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte)	WdZ 232
Schwere Empfindlichkeit (geweihte Objekte der Gegengottheit des Erzdämons, gewöhnlich Boron)	WdZ 232
Immunität (Gifte)	WdZ 235
Immunität (Krankheiten)	WdZ 235
Immunität (Merkmale Herrschaft und Form)	WdZ 235
Lichtscheu	WdZ 234
Resistenz (Merkmale Einfluss und Eigenschaften)	WdZ 235
Schreckgestalt I (bis zur ersten erfolgreichen Aktion gegen das Wesen)	WdZ 235

Automatische Eigenschaften von Golems

Immunität (Merkmal Form)	WdZ 235
Leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte)	WdZ 232
Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte der Gegengottheit des Erzdämons, bei Knochengolems Boron)	WdZ 232

Mögliche Eigenschaften von Untoten

Astralsinn	5 ZfP*	WdZ 232
Besonderer Angriff	nur automatisch / Ahn	WdZ 232
Durch [Element] Gehen	nur automatisch / Ahn	WdZ 232
Fluch	nur automatisch / Ahn	WdZ 232
Folgeschaden	4 ZfP*	WdZ 232
Formlosigkeit I / II	nur automatisch	WdZ 233
Gift	nur automatisch / Ahn	WdZ 233
Infektion (Krankheit)	(Stufe) ZfP*	WdZ 233
Lebensraub I/II	nur automatisch / Ahn	WdZ 234
Lebenssinn	4 ZfP*	WdZ 234
Lichtempfindlich	nur automatisch	WdZ 234
Paraphysikalität I/II	nur automatisch / Ahn	WdZ 234
Regeneration I / II	4 / 7 ZfP*	WdZ 234
Resistenz / Immunität (Merkmal)	5 / 10 ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (bes. Angriffsform)	3ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (Profane Angriffe)	5 / 10 ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (Elementare Angriffe)	3 / 7 ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (Magische Angriffe)	5 / 10 ZfP*	WdZ 235
Schreckgestalt I/II	4 / 8 ZfP*	WdZ 235
Wasserwesen	nur automatisch	WdZ 236
Zusätzliche Aktionen	9 ZfP*	WdZ 236

Mögliche Eigenschaften von Golems

Astralsinn	5 ZfP*	WdZ 232
Besonderer Angriff	2 ZfP*	WdZ 232
Folgeschaden	4 ZfP*	WdZ 232
Formlosigkeit I/II	4 / 7 ZfP*	WdZ 233
Fortpflanzungsfähigkeit	12 ZfP*	WdZ 233
Gift	½ Stufe (Waffengifte) / Stufe (Kontaktgifte) / Stufe*2 (Atemgifte) ZfP*	WdZ 233
Lebenssinn	4 ZfP*	WdZ 234
Regeneration I / II	4 / 7 ZfP*	WdZ 234

Resistenz / Immunität (Merkmal)	5 / 10 ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (bes. Angriffsform)	3ZfP*	WdZ 235
Resistenz / Immunität (Profane Angriffe)	5 / 10 ZfP*	WdZ 235
Schreckgestalt I	4 / 8 ZfP*	WdZ 235
Suche nach dem Unbekannten	7 ZfP*	WdZ 235
Verbindung zum Beschwörer	5 ZfP*	WdZ 236
Verwundbarkeiten	+1–3 ZfP*	WdZ 236
Wasserwesen	nur automatisch	WdZ 236
Zusätzliche Aktionen	9 ZfP*	WdZ 236

Mögliche Werte-Modifikationen für Golems und Untote

LeP +5	2 ZfP*	WdZ 178
INI / RS / GS / MR +1	3 ZfP*	WdZ 178
AT / PA / TP +1	4 ZfP*	WdZ 178
Eigenschaft +1	5 ZfP*	WdZ 178
Neues Talent (TaW 1)	4 ZfP*	WdZ 178
TaW / ZfW +2	1 ZfP*	WdZ 178

Verwesungsgrade

Die folgenden Verwesungsgrade von Untoten bringen eine Reihe von Eigenschaften automatisch mit sich.

Leichnam

Der Untote ist relativ gut erhalten. Sein Corpus hat keine weiteren Fähigkeiten.

Zombie

Der Untote ist bereits relativ stark verwest, so dass sein Leib eine *Immunität gegen Wunden* hat.

Skelett

Der Verwesungszustand des Untoten ist so weit fortgeschritten, dass nur noch sein blankes Skelett übrig geblieben ist. Hierdurch richten nur Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen vollen Schaden an.

Gegen Schwerter, Säbel und Stäbe hat er eine *Resistenz* (halber Schaden). Gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Wurfspeer, Pfeile, Bolzen (und andere Armbrustgeschosse) sogar eine *Immunität* (kein Schaden).

Mumie

Der untote Leichnam wurde durch Einbalsamierung oder die Umstände seiner Begräbnisstätte so erhalten, dass sein Leib getrocknet und er mumifiziert ist. Er verfügt dadurch über folgende Eigenschaften: *Belebte Gliedmaßen*, *Schreckgestalt I*, *Resistenz (profane Waffen)*, *Verwundbarkeit (Feuer)*, *Erhöhtes Infektionsrisiko (1)*.

Zusätzlich verfügt er über die folgenden besonderen Kampfregeln: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver.

Wasserleiche

Der Leib des Untoten ist durch Verbleib im Wasser aufgequollen und schwammig geworden. Er wurde außerdem mit Hilfe von charyptiden Kräften erhoben. Auf Charyptoroth-Heiligtümern hat er deshalb *Regeneration I* und die Gegengottheit bezüglich der automatischen Empfindlichkeiten ist Efferd. Darüber hinaus hat er eine *Immunität gegen Wunden* und verfügt über die Eigenschaft *Ersäufen*, außerdem über das Tier-Manöver *Würgen* (WdS 114).

Moorleiche

Durch den Verbleib im Moor ist die Haut des Untoten wie Leder gegerbt und sein Zustand fast wie mumifiziert. Er verfügt über *Schreckgestalt I* und die Eigenschaft *Ersäufen*, außerdem bietet seine Lederhaut meist erhöhten RS.

Eisleiche

Der Untote ist in der Kälte gestorben und wurde durch die Mächte des Nagrach zu untotem Leben erweckt. Auf Nagrach-Heiligtümern hat er *Regeneration I* und die Gegengottheit bezüglich der automatischen Empfindlichkeiten der Untoten ist Firun. Außerdem verfügt er über einen *Kälte-Griff* und hat eine *Immunität gegen Eis und Kälte*, aber auch eine *Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas* (als erstarrtes Feuer).

Brandleiche

Der Untote ist durch Feuer oder Rauch gestorben. Er hat *Folgeschaden (Feuer)* sowie eine *Immunität gegen Feuer*.

Ghul

Ghule sind keine Untoten und verfügen deshalb auch nicht über die automatischen Eigenschaften eines solchen. Stattdessen haben sie grundsätzlich die Eigenschaften *Schreckgestalt I* (3), *Erhöhtes Infektionsrisiko* (5) und *Ghulgift* sowie das Kampfmanöver *Gezielter Angriff* (Biss mit 1W+4 TP).

Neue Eigenschaften von Untoten

Bei den im Folgenden beschriebenen neuen Eigenschaften handelt es sich um solche, die bei denen in diesem Buch vorgestellten Kreaturen entweder automatisch gegeben sind, für alle Untoten zu den üblichen Regeln mit ZfP* gekauft werden können oder nur als wählbare Eigenschaft für Ahnen (siehe Seite 103) zur Verfügung stehen.

Aura (Element)

Der Untote ist von einer Aura eines Elementes umgeben, die jede KR Schaden bei allen Gegnern anrichtet, die sich in DK S oder näher befinden: In DK S: 1 SP, in DK N: 2 SP, in DK H: 3 SP. Möglich ist zum Beispiel eine brennende Feuer- oder erstickende Rauch-Aura (Feuer), eine Kälte-Aura (Eis), eine ertränkende oder ätzende Wolke (Wasser), eine stürmische oder erstickende Wolke (Luft), eine dornige Ranken-Aura (Humus) oder ein Wirbel aus scharfen Steinen oder fräsendem Sand (Erz). Mittels einer Freien Aktion kann die Aura an- und ausgestellt werden. Das Wesen kann niemanden aus der Aura herausnehmen.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Belebte Gliedmaßen

Abgetrennte Gliedmaßen des (humanoiden) Untoten kämpfen eigenständig weiter. Die Werte für solche Gliedmaßen finden Sie auf Seite 139. Der Anblick ist so erschreckend, dass auch weitere Angriffe gegen den Untoten wie unter *Schreckgestalt I* behandelt werden. Als Faustregel trennt ein Schaden von 10 SP ein Körperteil eines Untoten ab.

Kosten: 3 ZfP*

[Elementarer] Griff (Stufe)

Die Füße oder Hände des Untoten sind mit elementarer Kraft umgeben. Jeder Angriff mit diesen Extremitäten richtet 1 SP pro Stufe extra bei Gegnern an, zusätzlich elementare Sekundäreffekte und *Folgeschaden* von 1 SP pro KR für 3 KR. Das Berühren beziehungsweise Überlaufen von zum Beispiel brennbaren Gegenständen kann diese entzünden (Feuer), Wasseroberflächen erstarren lassen (Eis) und ähnliches je nach Element.

Kosten: (Stufe*7) ZfP*

Dunkelheit

Um das Wesen herum befindet sich eine Zone der Dunkelheit, die alles nicht übernatürliche Licht verschluckt. Sie wirkt wie der Zauber DUNKELHEIT (LCD 69) mit ZfP* in Höhe der Kontrollschwierigkeit des Untoten, so dass (Kontrollschwierigkeit / 2) + 7 Punkte gleichmäßig auf AT und PA-Verlust von Angreifern verteilt werden sowie der FK-Wert bei Angriffen auf den Untoten um die volle Punktzahl erschwert wird.

Kosten: 5 ZfP*

Einlullen

Durch einen hypnotischen Blick, Gesang oder ein Sekret ermüden die Opfer dieser Eigenschaft langsam. Jede SR ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die Beherrschungsschwierigkeit des Untoten +1 je SR nötig, um nicht

einzuschlafen. Der Schlaf verläuft voller Alpträume und ohne Regeneration. Die Wirkung der Eigenschaft endet auch bei Schadenswirkungen gegenüber dem Ziel.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Erhöhtes Infektionsrisiko (Stufe)

Zu allen W20-Würfen, die durchgeführt werden, um die Infektion mit einer Krankheit festzustellen, wird die Stufe dieser Eigenschaft addiert.

Kosten: Stufe / 2 ZfP*

Ersäufen

Der Untote kann seinen Gegner unter Wasser ziehen oder pressen. Gelingt ein solcher Angriff und misslingt die Verteidigung, erleidet das Opfer pro KR unter Wasser 1W6 SP(A). Jede KR kann es eine KK-Probe ablegen, die um die Anzahl KR unter Wasser erschwert ist. Ebenso löst eine *Wunde* gegen den Untoten seinen Griff. Der Untote kann maximal einen Gegner gleichzeitig unter Wasser halten.

Kosten: 4 ZfP*

Flächenangriff mit [Element]

Mit dieser Eigenschaft kann ein Untoter einen flächendeckenden Angriff mit einem Element durchführen. Die Wirkung entspricht der eines IGNISPHAERO mit ZfP* in Höhe seiner Kontrollschwierigkeit inklusive eventueller Sekundäreffekte je nach Element. Der Flächenangriff kann nur ein einziges Mal angewandt werden.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Fleischtasche

Der Untote kann kleine Objekte (Dolch, Schriftrolle, Schmuck ...) in seinem Leib oder Gerippe verbergen. Im Fall von Waffen dürfen diese maximal eine DK von H haben. Er verfügt außerdem über die SF *Schnellziehen* mit einer auf diese Art versteckten Waffe.

Kosten: 2 ZfP*

Flimmernde Körperlosigkeit

Der Untote verliert zeitweilig seine körperliche Form und ist in dieser Zeit nur noch als geisterhafte Gestalt wahrnehmbar. Er hat in dieser Zeit die Eigenschaft *Körperlosigkeit I* (WdZ 234) und ist nur mit entsprechenden Einschränkungen angreifbar. Wie auch bei *Körperlosigkeit I* kann das Wesen diese Kraft täglich 1 SR anwenden.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Gestank

Untote riechen selten gut, der Gestank von Wesen mit dieser Eigenschaft ist jedoch so widerlich, dass er große Übelkeit verursacht. Es muss eine KO-Probe, erschwert um einen eventuellen *Sensiblen Geruchssinn*, abgelegt werden. Bei Misslingen muss man sich übergeben und verliert für 2 KR alle Angriffsaktionen. Zudem erleidet man -1W6 Punkte auf MU, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der Werte). Außerhalb der Geruchsweite (etwa TaW *Sinnenschärfe* in Schritt Entfernung) bauen sich die Mali um 1 Punkt pro SR wieder ab.

Kosten: 3 ZfP*

Ghulgift

Der Biss eines Ghuls ist giftig (Stufe 10, pro KR KK und GE je -1 für 2W20 KR). Fällt die KK oder GE dabei auf 0, ist das Wesen vollständig gelähmt wie unter der Eigenschaft *Lähmung*. Erst nach drei Stunden regenerieren sich die Werte um je 1 pro SR.

Außerdem besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit (20 auf W20) pro 5 SP durch Ghulbisse, dass die Verwandlung in einen Ghul eintritt. Eine Behandlung mit KLARUM PURUM (10), VERWANDLUNG BEENDEN +10 (13 AsP + 1 permanent), einem Antidot oder Heiltrank hält die Verwandlung auf. Die Verwandlung kann bis maximal drei Tage dauern, aber auch deutlich schneller erfolgen.

Kosten: nur automatisch (Ghule)

Grabeklaunen

Durch seine Pranken oder andere natürliche Grabinstrumente kann das Wesen Tunnel und Erdlöcher graben. Die Pranken richten zudem im waffenlosen Kampf +1 TP an.

Kosten: 5 ZfP*

Halluzinationen

Der Blick, geistige Kontakt, ein Sekret oder ähnliches lösen Halluzinationen beim Opfer aus, die auferz dämonische Weise pervertiert und schrecklich sind. Das Opfer ist durch die Macht der Herrin der Alpträume in Tagträumen gefangen, von denen alle fünf Sinne betroffen sind. Die Realitätsdichte entspricht der doppelten Kontrollschwierigkeit des Untoten. Die Wirkung der Halluzination hält *Erschwernis der Kontrollschwierigkeit des Wesens in SR* an (mindestens 1 SR).

Kosten: nur automatisch / Ahn

Immobil

Der Untote ist unbeweglich. Er hat keine PA und keine Fähigkeit zum Ausweichen oder anderen defensiven Aktionen.

Kosten: nur automatisch

Immunität / Resistenz gegen Wunden

Der Untote wird von der Auswirkung von *Wunden* kaum oder gar nicht betroffen. Bei einer Resistenz ist seine *Wundschwelle* verdoppelt, bei einer Immunität erleidet er gar keine Auswirkungen durch Wunden.

Kosten: 5 / 7 ZfP*

Immunität gegen Kritische Treffer

Der Untote wird von der Auswirkung von kritischen Attacken nicht anders als normalerweise betroffen, da seine Anatomie keine besonders verwundbaren Stellen aufweist.

Kosten: 2 ZfP*

Klebriges Sekret

Ein aus der Haut und mit dem Speichel abgesondertes Sekret des Untoten kann als klebender Stoff verwendet werden, um zum Beispiel die Verriegelung von Türen zu verstärken, zerbrochene Gegenstände notdürftig zu flicken und ähnliches. Auf Flächen, über die sich der Untote bewegt, hinterlässt er

eine klebrige Spur, in der man sich verfangen kann: Jede KR ist eine GE-Probe nötig, bei deren Misslingen man festklebt und AT, PA, GS und INI um 1 gesenkt werden. Zur Befreiung ist eine weitere GE-Probe erschwert um die Anzahl Fehlversuche zur Befreiung nötig. Jede misslungene Probe senkt die Werte weiter um je 1.

Alle Proben zur Abwehr von *Ring*-Angriffen sowie Verbeißen-Manövern sind für das Opfer eines solchen Angriffs vom Untoten um 3 erschwert, da die Säfte des Untoten ihn an sein Opfer regelrecht binden.

Kosten: 7 ZfP*

Krallen (Stufe)

Der Untote erhält besonders scharfe und mächtige Krallenhände. Diese verursachen je Stufe einen zusätzlichen TP bei waffenlosen Angriffen (maximal 3; nicht kombinierbar mit zusätzlich gekauften TP oder *Grabeklaunen*). Weiterhin schlagen die Krallen fürchterliche Wunden (die WS des Gegners gilt als um 1 je Stufe gesenkt).

Kosten: 5 ZfP* je Stufe

Lähmender Biss / Berührung / Blick / Schrei

Der Untote kann auf eine bestimmte Art (Biss, Berührung, Blick oder sogar Geheul) Opfer lähmen. Je KR für W6 Runden sinkt dabei KK und GE je um 1. Sinkt einer der Werte auf 0, ist das Opfer für mehrere Stunden völlig bewegungsunfähig.

Kosten: 8 / 8 / 10 / 12 ZfP*

Lebenshauch

Die Anatomie und der Geist des Untoten sind noch nahe genug am Leben, dass einige motorische und erlernte Fähigkeiten noch fast so gut arbeiten wie zu Lebzeiten des Leichnams. Der halbe TaW aller Kampf- und Körperlichen Talente des erhobenen Toten bleiben erhalten, ebenso ein Viertel des TaW der handwerklichen Talente.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Limbuswanderer

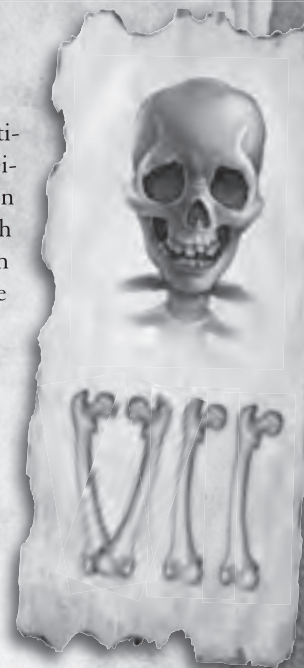
Das untote Wesen hat die Macht, durch den Limbus zu reisen, indem es ein AUGES DES LIMBUS (LCD 32) öffnet und die Sphären damit zerreißt.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Lockruf

Durch hypnotische Geräusche, einen süßen, aber tödlichen Gesang oder auf andere Art, kann das untote Geschöpf Opfer zu sich locken. Wer sich in Hörweite befindet, muss jede SR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die Kontrollschwierigkeit des Untoten +1 je SR bestehen, ansonsten läuft er traumwandlerisch auf die Quelle des Geräusches zu. In diesem Zustand hat er einen Malus von je 3 auf AT, PA, KL, IN und INI-Basis.

Kosten: nur automatisch / Ahn



Nebel / Geisternebel

Der Auftritt des Untoten ist mit gespenstischem Nebel verbunden, der ihn in etwa 5 Schritt Radius umgibt. Die Sichtverhältnisse sind entsprechend eingeschränkt (+4 auf FK-Proben gegen den Untoten). Im *Geisternebel* sind zudem Braggueske Fratzen und die scheinbaren Geister verstorbener Seelen zu sehen, deren Anblick wie eine *Schreckgestalt I* wirkt.

Kosten: 2 / 5 ZfP*

Nekrotischer Griff / Biss

Die Berührung oder der Biss des Untoten lässt berührte Gliedmaßen verkümmern und absterben. Zusätzlich zu einem *Folgeschaden* von 1 SP für 3 KR liegt die WS des Opfers für diese Angriffe um 2 niedriger. Wenn das Opfer durch den Angriff genug Schaden für eine *Wunde* erleidet, erhält es eine zusätzliche *Wunde*. Bei genug Schaden für zwei Wunden erhält es auch eine zusätzliche Wunde usw.

Kosten: 8 ZfP*

Parasit

Im Leib des Untoten hat sich ein Parasit niedergelassen, der den Körper mit ihm teilt. Es handelt sich um ein eigenständig agierendes Wesen, das aber nicht ohne den 'Wirt' existieren kann. Auf bestimmten Wegen kann sich der Parasit auf ein lebendes Opfer übertragen und es angreifen. Tötet es das neue Opfer, erhebt sich dieses nach 1 SR als Untoter des ursprünglichen Typs und kann den Parasiten selber weiter übertragen. Der Untote, der den Parasit verloren hat, verfügt danach nicht mehr über die Möglichkeit zu einer erneuten Infektion.

Kosten: nur automatisch

Pestodem / Pestspeichel / Pestsporen

Der Untote kann mit einer Aktion eine Wolke üblen Pestgeruchs ausstoßen, die wie ein TLALUCS ODEM (LCD 258) mit ZfP* in Höhe der Kontrollschwierigkeit des Untoten wirkt. *Pestspeichel* wirkt wie die Miasmafaxius-Variante (in Höhe von 1/3 Kontrollschwierigkeit Würfeln), *Pestsporen* wie die Miasmasphaero-Variante (ZfP* = Kontrollschwierigkeit).

Kosten: 4 / 5 / 7 ZfP*

Rauch

Etwa 5 Schritt um den Untoten herum befindet sich dicker, schwarzer Rauch. Die Sichtverhältnisse sind eingeschränkt (+4 auf FK-Proben gegen den Untoten) und ein Aufenthalt im Qualm verursacht 1W6–1 SP(A) pro KR. Im Nahkampf mit dem Untoten befindet man sich in allen Distanzklassen automatisch innerhalb des Wirkungsbereichs.

Kosten: 4 ZfP*

Schwächende Berührung / Aura

Das Opfer des Untoten wird geschwächt: Bei Berührung oder erfolgreichem waffenlosen Angriff, der auch Schaden verursacht, erfolgt eine KO-Probe. Bei Misslingen erleidet das Opfer für 1W6 KR je 1 Punkt Abzug von KK pro KR. Die Aura benötigt keine Berührung und erfordert bei allen Gegnern in DK

S oder niedriger jede KR eine KO-Probe +3 (DK H), +2 (DK N) oder +1 (DK S), bei deren Misslingen KK um 1 sinkt.

Kosten: 4 / 8 ZfP*

Säure-Geifer

Dem Untoten ist es möglich, ein ätzendes Sekret abzusondern, das sich durch Materialien aller Art fressen kann. Bisse eines solchen Wesens erhöhen die TP um 2 und verursachen einen *Folgeschaden* von 1 SP pro KR für 3 KR. Für insgesamt 10 TP durch diesen Schaden sinkt der RS des Opfers um 1.

Kosten: 6 ZfP*

Schreckgeheul I / II

Der Untote heult, kreischt oder brüllt auf dermaßen erschreckende Weise, dass jeder, der ihn hört, wie von einer *Schreckgestalt I/II* betroffen ist. Er muss eine MU-Probe erschwert um die Kontrollschwierigkeit des Untoten ablegen, die um die *Tötenangst* erschwert ist. Bei Misslingen erleidet er –1W6 Punkte auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der Werte). Endet das Geheul oder befindet er sich außer Hörweite, bauen sich die Mali um 1 Punkt pro halbe Stunde (6 SR) ab. Bei *Schreckgeheul II* reagiert der Betroffene wie unter einem HORRIPHOBUS (LCD 121) mit 1W6 ZfP*.

Kosten: 5 / 9 ZfP*

Schwarmkörper

Der Körper des Untoten kann sich innerhalb einer Aktion für 2W6 KR in einen Schwarm aus untoten Tieren verwandeln, deren Werte wie bei einer Rotte (Seite 103) modifiziert sind. Die Verwandlung ist auch als (automatisch gelingende) Aktion zur Verteidigung einsetzbar. Der Untote muss mindestens Größenkategorie mittel haben. Die entstehenden Tiere haben Kategorie sehr klein (zum Beispiel Faulkrähen oder Rattenschwarm) oder winzig. Sie führen weiter die Dienste aus, die dem Untoten befohlen wurden. Die Anzahl der entstehenden Tiere richtet sich nach der Größenkategorie des Untoten:

Größe des Untoten	kleiner	mittel	groß	sehr groß
Sehr kleine Tiere	–	10	50	100
Winzige Tiere	–	50	250	500

Für je 10 Prozent LeP, die der Untote verloren hat, verwandelt er sich in 10 Prozent weniger Tiere. Gleiches gilt andersherum: Je 10% eventuell getöteter Tiere kosten den Untoten nach der Rückverwandlung 10% seiner LeP.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Steinknochen

Die Knochen werden versteinert und härten so sehr aus, dass der RS um die Stufe der Eigenschaft (maximal 6) erhöht wird. Nur Waffen mit TP* richten noch normal Schaden an, gegen

alle anderen Waffen besteht eine *Resistenz* (halber Schaden). Je 3 Punkte auf diese Art gewonnene RS steigern die TP waffenloser Angriffe (und solcher mit natürlichen Waffen) um 1. INI und GS sinken dagegen um Stufe/2 (Minimum bleibt 1).
Kosten: nur automatisch / Ahn

Teilung

Die Beschaffenheit eines Untoten mit dieser Eigenschaft erlaubt es ihm, sich innerhalb von 3 KR in zwei Einzelwesen aufzuteilen, die jeweils die halben aktuellen LeP besitzen. In dieser Zeit ist er zu keinen weiteren Aktionen fähig. Die LeP vor der Teilung müssen das 1,5-fache der Grund-LeP betragen (möglich zum Beispiel durch *Lebensraub* und *Wachstum*). Die entstandenen Untoten agieren von da an als zwei eigenständige Wesen. Eine Rückführung ineinander ist nicht mehr möglich, jedoch können sich die Wesen durch Ansammlung von LeP auf das 1,5-fache der ursprünglichen Grund-LeP erneut teilen.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Untotenanführer

Entspricht in etwa dem *Geisteranführer* (WdZ 233). Ein Untotenanführer wird automatisch mit W6 Gefolgsleuten ohne weitere Kosten für den Beschwörer gerufen, wenn entsprechendes 'Material' verfügbar ist (Dauer wie SKELETTARIUS mit 7 ZfP*). Die Gefolgsleute erheben sich gemäß ihrem Verwesungsgrad als gewöhnliche Skelette, Zombies, Mumien oder Leichname und können nicht weiter mit Eigenschaften versehen werden. Sie unterstützen alle Dienste, die dem Anführer aufgetragen werden. Zudem verfügen sie über die *SF Formation*. Der Anführer verfügt über einen eventuellen *Kriegskunst*-TaW, der halb so groß ist wie der TaW zu Lebzeiten des erhobenen Wesens (1W6, wenn nicht bekannt).

Kosten: nur automatisch / Ahn

Wahnsinn

Das Wesen kann durch seine Präsenz und alptraumhafte Kräfte Thargunitohts seine Opfer um den Verstand bringen. Es verfügt über den Dienst *Wahnsinn* (WdZ 185).

Die Werte regenerieren sich nicht von alleine, können aber über *Heilkunde Seele*-Proben oder Behandlung bei zum Beispiel den Noioniten langsam wieder hergestellt werden.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Unnatürliche Aura

Die Anwesenheit des Untoten wird von Tieren und allen Wesen, die eine einfache *Gefahreninstinkt*- oder IN-Probe +5 bestehen, schon von weitem gespürt. Während vernunftbegabte Wesen dadurch lediglich alarmiert sind, zeigen Tiere heftigere Reaktionen: Pferde scheuen, Hunde jaulen und sind eingeschüchtert, Vögel werden vertrieben etc. Die LO aller kontrollierten Tiere sinkt zeitweilig um 5 Punkte und alle Proben auf *Reiten* und *Abrichten* sowie *Tierkunde*-Proben zur Kontrolle eines Tieres sind um 5 erschwert.

Kosten: 3 ZfP*

Unschuldiges Antlitz

Durch das äußere Erscheinungsbild wirkt der Untote zunächst völlig harmlos und ungefährlich, zum Beispiel weil der Leichnam keine Spuren des Todes trägt, es sich um eine Kindergestalt handelt oder ähnliches. Nur bei Gelingen einer *Sinnenschärfe*-Probe, die bei soviel Schritt Entfernung wie der TaW beträgt, abgelegt werden darf, wird man rechtzeitig aufmerksam auf die wahre Beschaffenheit des Wesens.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Verhüllung

Der Untote hat die Möglichkeit, vollständig mit den Schatten zu verschmelzen. In diesem Zustand kann er keine aktiven Handlungen durchführen. Durch eine zusammenhängende Fläche aus Schatten kann er sich allerdings in Windeseile (GS 20) bewegen, um den Schatten an anderer Stelle wieder zu verlassen. Nachts oder an sehr dunklen Orten ist ihm damit eine äußerst schnelle Bewegung möglich. Das Wesen kann diese Kraft einmal täglich für 1 SR anwenden.

Kosten: nur automatisch

Wachstum

Der Untote wird durch bestimmte Umstände größer und mächtiger. Er erhält LeP in Höhe von zum Beispiel angerichteten SP bei einem Gegner, bei ihm selbst durch bestimmte Schadensquellen eigentlich angerichtete SP (die ihn stattdessen stärken) oder durch die Gesamt-LE einverleibter Wesen. Dabei können seine LeP auch über den Grundwert hinaus gehen. Pro 15 so gewonnene LeP über den Grundwert hinaus erhält der Untote +1 auf AT, PA, INI und TP. Je 50 LeP über den Grundwert hinaus steigern die DK (zusätzlich) sowie die Größenkategorie des Wesens um eine Stufe.

Einige Wesen haben darüber hinaus aber eine kritische Konsistenz, bei der sie instabil werden und automatisch vergehen, teils in Verbindung mit einem *Zerbersten*.

Kosten: nur automatisch

Zauber [Name]

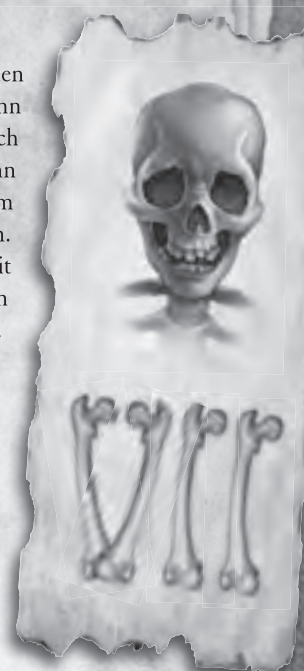
Der Untote kann einen einzelnen Zauber wirken. Der ZfW entspricht der Höhe der Kontrollschwierigkeit, ebenso die ZfP*, sofern sie nicht mit der MR eines Opfers oder Mali aufgrund einzelner Varianten verrechnet werden. Der Zauber kostet keine AsP und erfordert keine Probe, dauert aber die nötige Zauberdauer.

Kosten: nur automatisch / Ahn

Zerbersten

Wenn die LeP des Untoten auf unter 0 sinken, explodiert sein Leib in einem hässlichen, elementaren Inferno und richtet in seiner Umgebung einen Schaden von 4W+4 (in DK H) an. Der Schaden sinkt um 1W+1 je DK weiter entfernt vom Ziel. Darüber hinaus treten eventuelle elementare Sekundäreffekte auf. Bei Untoten, die deutlich kleiner oder größer als Menschen sind, kann der Schaden nach oben oder unten variieren.

Kosten: 4 ZfP*



Anhänge

Spielwerte der Untoten

Brandleichen

Beschreibung siehe Seite 18.

BRANDLEICHE

Corpus: Durch Feuer oder Rauch verstorbener Leichnam, auch teilzerfallene Überreste

Typ: Untoter (Brandleiche)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +2

Beil:

DK N **INI** 8+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 1W6+4

LeP 30 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 5 **MR** 9/10 **GW** 8

Start-LO 9

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Durch (Feuer) Gehen, Rauch, Regeneration I

Ahnenmacht: Angriff (Feuer), Aura (Feuer), Paraphysikalität II, Formlosigkeit II

Besondere Kampfregeln und -manöver: –



BRANDBOCK

Corpus: Auf einem Scheiterhaufen Hingerichteter

Typ: Untoter (Brandleiche)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +4

Keule:

DK N **INI** 9+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3

Ramme:

DK S **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 3 **TP** 2W6+2*

LeP 25 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 5 **MR** 12/10 **GW** 10

Start-LO 6

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Durch (Feuer) gehen, Regeneration I, Wachstum (Schaden durch Feuer)

Ahnenmacht: Zerbersten (Feuer), Fliegen, Aura (Feuer)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen (3)*

* Richtet Strukturschaden an (**WdS** 192).

HÖLLENSCHÄDEL

Corpus: Schädel eines durch Flammen Umgekommenen

Typ: Untoter (Brandleiche)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +4

Flammenstrahl:

DK HNSP **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** –

TP 2W6 (Feuer)

LeP 20 **RS** 1 **WS** – **GS** – **MR** 15/12 **GW** 9

Start-LO 8

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Aura (Feuer), Immobil, Immunität gegen Wunden, Zerbersten (Feuer), kann keine weiteren Eigenschaften durch ZfP* erhalten

Ahnenmacht: Flächenangriff (Feuer), Zauber (MOTORICUS oder NIHILOGRAVO)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kann als Improvisierte Waffe geworfen werden (Distanz 5/10/15/20/30)

Kotz und Blut

Untote Echtenwesen

Beschreibung siehe Seite 18ff.

ACHAZ-HERRSCHERMUMIE

Corpus: Mumifizierter Leichnam eines Achaz

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +7

Hände:

DK H **INI** 11+IW6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W+5

Szepter:

DK N **INI** 11+IW6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+11

LeP 50 **RS** 5* **WS** 8 **GS** 4 **MR** 17/19 **GW** 13

Start-LO 6 **Unterhalt:** 5 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I)), Astralsinn

Ahnenmacht: Fluch (Hexenflüche für je 5 ZfP*), Zauber (Aus der Liste BÖSER BLICK, GROSSE GIER, IMPERAVI), Aktivierung von *Arkanoglyphen*, die sich versteckt oder sichtbar am Körper oder dem Szepter der Mumie befinden. Kosten jeweils 3 ZfP*. Möglich sind *Auge des Basilisken*, *Fanal der Herrschaft*, *Hypnotisches Zeichen*, *Siegel der Stille*, *Siegel der Zweiten Haut*, *Siegel der Schatten*, *Verderben des Magiers*, *Wimmelndes Zeichen*, *Zeichen des Stillstands*, *Zeichen gegen Magie*

Besondere Kampffregeln und -manöver: Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)), +8 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver)

* 3 Punkte des RS (die Schuppen des Achaz) schützen auch vor Feuer und müssen erst überwunden werden, bevor die *Verwundbarkeit vor Feuer* wirkt.

ACHAZ-ZOMBIE

Corpus: Verwesender Achaz

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +4

Hände:

DK H **INI** 7+W6 **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W+2

Speer: **DK S** **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W+4

LeP 29 **RS** 4 **WS** – **GS** 4 **MR** 10 **GW** 9

Start-LO 11 **Unterhalt:** 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden)

Ahnenmacht: Untotenanführer, Durch (Humus) Gehen, Belebte Gliedmaßen

Besondere Kampffregeln und -manöver: Finte, Gezielter Stich, Umreißen



MARU-KRIEGER

Corpus: Verwesender Maru

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +5

Streitax:

DK N INI 12+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W+4

Säbel:

DK N INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W+3

Biss:

DK N INI 12+1W6 AT 12 TP 1W+5

Schwanz:

DK H INI 12+1W6 AT 12 TP(A) 2W+4

LeP 36 RS 5 WS – GS 4 MR 10 GW 10

Start-LO: 10

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden)

Ahnenmacht: Untotenanführer, Säure-Geifer, Gestank

Besondere Kampffregeln und -manöver: Kampf im Wasser, Biss, Gezielter Biss / Verbeißen, Schwanzschlag / Umreißen (4), Befreiungsschlag, Wuchtschlag, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampffreflexe

SKRECHU-SKELETT

Corpus: Skelett eines Skrechu

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +9

Beherrschung: +9

Biss:

DK H INI 13+1W6 AT 10 PA – TP 1W+2*

Zwei Säbel:

DK N INI 13+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W+5

LeP 55 RS 4 WS 9 GS 6 MR 16 GW 15

Start-LO: 8

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Zusätzliche Aktion

Ahnenmacht: Formlosigkeit I, Lähmender Blick, Schwarmkörper (sehr klein, Schlängenkadaver)

Besondere Kampffregeln und -manöver: Ausfall, Beidhändiger Kampf I+II, Defensiver Kampfstil, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Linkhand, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade

* Gift (Stufe 6, GE und KK –1 je pro SR für 2W6 SR; Lähmungserscheinungen)



Handwritten signature or mark.



GEISTER-NAGHA

Corpus: Skelett einer Nagha

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +6

Beherrschung: +4

Biss:

DK H INI 6+1W6 AT 9 PA 0 TP 1W6+1

Würgen:

DK H INI 6+1W6 AT 14 TP 1W6+1 pro KR

LeP 38 RS 0 WS 8 GS 3 MR 14 GW 13

Start-LO: 11

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Folgeschaden (Gift), Gift (Stufe 8, KL und IN -1 je pro SR für 2W6 SR; Halluzinationen, Wahnvorstellungen, fieberhafte Albträume), Lebensinn

Ahnenmacht: Einlullen (Blick), Lähmender Blick, Lockruf

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kleiner Gegner, Hinterhalt, Würgen



LEVIATAN

Corpus: Skelett eines Leviatan

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +7

Klauen:

DK N INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 2W

Schwanz:

DK N INI 11+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4

LeP 75 RS 3 WS 11 GS 6 MR 10 GW 14

Start-LO: 9

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Untotenanführer, Steinknochen, Schreckgeheul (Kampfschrei)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Anspringen (6), Doppelangriff, Großer Gegner, Niederwerfen (6), Finte, Wuchtschlag, Überrennen

KRAKONISCHER ZOMBIE

Corpus: Krakonischer Leichnam

Typ: Untoter (Wasserleiche)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +6

Hände:

DK H INI 5+W6 AT 10 PA 5 TP 1W+3

LeP 35 RS 2 WS - GS 4 MR 9

GW 7

Start-LO: 10

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Wasserleiche (Regeneration 1 (Charyptoroth-Unheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Efferd, Immunität gegen Wunden, Ersäufen), Lähmung (Sekret)

Ahnenmacht: Einlullen (Sekret), Halluzinationen (Sekret), Gestank

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Würgen (WdS 114)



Eisleichen

Beschreibung siehe Seite 23f.

EISLEICHE

Corpus: Erfrorener Humanoid

Typ: Untoter (Eisleiche)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +2

Hände:

DK H **INI** 7+1W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP** 1W+2

LeP 24 **RS** 1 **WS** – **GS** 4 **MR** 7 **GW** 8

Start-LO: 9

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Eisleiche (Regeneration I (Nagrach-Unheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kälte-Griff (2), Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas), Immunität gegen Wunden

Ahnenmacht: Aura (Kälte), Lähmende Berührung, Lebenshauch

Besondere Kampfregeln und -manöver: –

DER 'KALTE HAUCH DES TODES'

Corpus: Erfrorener Humanoid

Typ: Untoter (Eisleiche)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +3

Frostige Axt:

DK N **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+6

Hände:

DK H **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+3

LeP 35 **RS** 5 **WS** – **GS** 4 **MR** 9 **GW** 10

Start-LO: 9

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Eisleiche (Regeneration I (Nagrach-Unheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kälte-Griff (2, auch bei Berührung mit der Axt), Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas), Aura (Kälte)

Ahnenmacht: Angriff (Eis), Untotenanführer, Bewegung durch Eis, Nebel

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag



Ghule

Beschreibung siehe Seite 25ff.

SAMMLER

Corpus: Infizierter Humanoider

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+1

LeP 30 **AuP** 70 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 6 **MR** 15/10

GW 8

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Fleischtasche

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)

WÜRGER

Corpus: Infizierter, fettleibiger Humanoider

Typ: Ghul

Klauen:

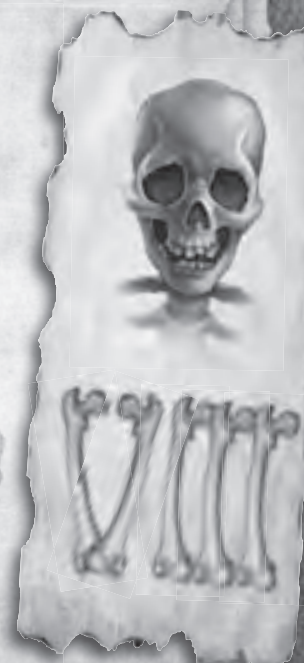
DK HN **INI** 7+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+2

LeP 42 **AuP** 65 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 5 **MR** 15/10

GW 10

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Wachstum (Gefressene Opfer), Säure-Geifer, Fleischtasche, Gestank

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Ausspeien des Mageninhalts mit 1W+3 TP + Folgeschaden durch Säure-Geifer)



MOROKUN

Corpus: Infizierter Humanoider, häufig ein Zauberer oder Geweihter

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 8+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+2

LeP 40 **AuP** 70 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 7 **MR** 15/10

GW 12

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt II (4), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Astralsinn, Dunkelheit, Schreckgestalt II (4), Einlullen (Blick), Halluzination (Blick), Zauber (verschiedene möglich, zum Beispiel EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG, WIDERWILLE)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)



SPÄHER

Corpus: Infizierter, athletischer oder schwächlicher Humanoider

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2

LeP 30 **AuP** 80 **RS** 1 **WS** 8 **GS** 9 **MR** 15/10

GW 11

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Zusätzliche Aktion

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift), TaW Klettern 7, Anspringen (3), Hinterhalt

FRESSER

Corpus: Infizierter Humanoider

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2

LeP 35 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 7 **MR** 15/10

GW 9

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5))

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP, Ghulgift)

WÜHLER

Corpus: Infizierter Humanoider, häufig ein Zwerg

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP** 1W6+2

LeP 35 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 7 **MR** 15/10

GW 8

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt I (3), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Blind, Grabeklauen

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+4 TP), Hinterhalt

GHULKÖNIG

Corpus: Infizierter, gemästeter Humanoider

Typ: Ghul

Klauen:

DK HN **INI** 7+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3

LeP 55 **AuP** 50 **RS** 4 **WS** 10 **GS** 7 **MR** 15/10

GW 13

Eigenschaften: Ghul (Schreckgestalt II (5), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)), Wachstum (Gefressene Opfer), Säure-Geifer

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Biss mit 1W+6 TP + Folgeschaden durch Säure-Geifer, Ghulgift), Niederwerfen (Arme, 3), großer Gegner

Knochengolems

Beschreibung siehe Seite 31f.

HOMUNKULI

Vielarm

Corpus: Mittelgroßes Konstrukt aus Knochen

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 5/7

MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1

FF 7 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 15

INI 8+1W6 **PA** 4 **LeP** 50 **RS** 4

Faust: **DK** HN **AT** 8 **TP** 2W6+1

GS 5 **AuP** 500 **MR** 15 **WS** 9 **GW** 12

Startloyalität: 1W6+8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Zusätzliches Gliederpaar

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Wache, Warte

Krummbuckel

Corpus: Kleiner Homunkulus aus intakten Leichenteilen

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +10

Beherrschung: +3

Wahrer Name: 5/7

MU 12 **KL** 3 **IN** 3 **CH** 3

FF 13 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 27 **RS** 1

Faust: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6

GS 7 **AuP** 200 **MR** 10 **WS** 6 **GW** 10

Startloyalität: 1W6+7

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kleiner Gegner (+1/+2)

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Verbindung zum Beschwörer

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Suche, Warte

Prügelknabe

Corpus: Stämmiges, großes Fleischkonstrukt

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +23 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 5/7

MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1

FF 2 **GE** 8 **KO** 17 **KK** 17

INI 8+1W6 **PA** 2 **LeP** 93 **RS** 3

Faust: **DK** NS **AT** 6 **TP** 3W6+3

GS 4 **AuP** 300 **MR** 15 **WS** – **GW** 12

Startloyalität: 1W6+8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Resistenz gegen profane Angriffe

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Wache, Warte



SCHÄDELSPINNE

Corpus: Sehr kleines Konstrukt aus Spinnenkörper und Insektenteilen

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 2/4

MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 11

INI 8+IW6 **PA** 4 **LeP** 38 **RS** 4

Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** IW6

GS 5 **AuP** 500 **MR** 15 **WS** 9 **GW** 12

Startloyalität: IW6+8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Netz (5), TaW Klettern 7, sehr kleiner Gegner (+4/+8)

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Schwächender Biss

Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Bewegung, Gefolgschaft, Suche



UNIVERSALKONSTRUKT

Corpus: Sehr großes Konstrukt aus verschiedenen Knochen und Kadavern

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +30

Beherrschung: +1

Wahrer Name: 5/7

MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1

FF 3 **GE** 6 **KO** 22 **KK** 19

INI 8+IW6 **PA** 4 **LeP** 88 **RS** 4

Knochenscheren:

DK N **INI** 8+IW6 **AT** 14 **PA** 0 **TP** 4W6+8

Ringen:

DK HNS **INI** 8+IW6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** 1W6+5

Skorpionstachel:

DK N **INI** 8+IW6 **AT** 10 **PA** 0 **TP** 2W6+6 (+Gift)

Rammen:

DK H **INI** 8+IW6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** 5W6+4*

GS 3 **AuP** 500 **MR** 15 **WS** 9 **GW** 12

Startloyalität: IW6+8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Zusätzliche Aktionen (2), Gift (Stufe 6, KO und KK je -1 für 1 SR), erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit (18–20), Sehr großer Gegner
* Strukturschaden

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Warte

MATERIALIEN FÜR DIE GOLEMERSCHAFFUNG

Die folgenden Werte gelten für einen mittelgroßen Golem aus dem jeweiligen, thargunitothgefälligen Material. Solche Golems können mittels STEIN WANDLE oder TOTES HANDLE (nur bei Bekanntheit der SF *Former der Leiber*) erstellt werden.

Material	IB	AT	PA	TP	LE	AU	RS	GS	MR	Besonderheiten
Fleisch	6	6	2	2W6+2	70	300	3	5	15	Zombie *
Knochen	8	8	4	2W6+1	50	500	4	5	15	Skelett **
Leichenteile	7	9	5	2W6	40	200	1	6	10	–

Material	MU	KL, IN, CH	FF	GE	KO	KK	Startloyalität
Fleisch	12	je 1	4	10	15	15	IW6+8
Knochen	12	je 1	7	10	18	15	IW6+8
Leichenteile	11	je 3	11	11	13	12	IW6+7

* Immunität gegen Wunden

** Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen

Lebende Leichname

Beschreibung siehe Seite 33ff.

GEFALLENER KRIEGER

Corpus: Frischer Leichnam eines Kämpfers

Typ: Untoter (Leichnam)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +3

Hände:

DK H INI 10+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+2

Schwert:

DK N INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+4

Säbel:

DK N INI 12+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+3

Bastardschwert:

DK N INI 11+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+5

Morgenstern:

DK N INI 10+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W6+5

Kriegshammer:

DK N INI 9+1W6 AT 13 PA 6 TP 2W6+3

LeP 35 RS nach Rüstung WS 7 GS 5 MR 6

GW 8

Start-LO: 9

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: –

Ahnenmacht: Lebenshauch, Untotenanführer, Schwächende Aura

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag

Gefallene Krieger können mit verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Beispielfhaft sind hier einige Waffen genannt. Für den Eigenbau ziehen Sie die INI und AT/PA-Werte des unbewaffneten Leichnams als Grundlage heran. An Rüstungen stehen alle Varianten aus **Wege des Schwerts** offen, gebräuchlich sind Kettenhemden (RS 4), Waffenröcke (RS 2) und Lederrüstungen (RS 3). Je nach Kultur können regionale Waffen und Rüstungen verwendet werden.

TÖDLICHE UNSCHULD

Corpus: Sehr frischer, liebebreizender Leichnam

Typ: Untoter (Leichnam)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +4

Krallen:

DK H INI 9+1W6 AT 12 PA 7 TP 1W6+4

LeP 28 RS 0 WS 4 GS 5 MR 5 GW 4

Start-LO: 10

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Krallen (2), Unschuldiges Antlitz

Ahnenmacht: Lebenshauch, Lähmender Schrei, Lockruf

Besondere Kampfregeln und -manöver: Tiermanöver Rasei (2, fremde Berührung, Anblick eines Bekannten aus Lebzeiten)



WANDELNDE (LEBENDER LEICHNAM)

Corpus: Möglichst frischer, menschlicher Leichnam

Typ: Untoter (Leichnam)

Beschwörung: +2

Beherrschung: +3

Hände:

DK H **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W6+2

LeP 25 **RS** 0 **WS** 4 **GS** 5 **MR** 5 **GW** 4

Start-LO: 10

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: –

Ahnenmacht: Lebenshauch, Lockruf, Lähmende Berührung

Besondere Kampfregeln und -manöver: –



Moorleichen

Beschreibung siehe Seite 37f.

LEDERMANN

Corpus: Im Moor verstorbener Erwachsener

Typ: Untoter (Moorleiche)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +5

Hände:

DK H INI 8+1W6 AT 12 PA 5 TP 1W6+3

Holzfalleraxt:

DK N INI 7+1W6 AT 11 PA 0 TP 2W6

LeP 32 RS 4 WS 7 GS 5 MR 7 GW 7

Start-LO: 12

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I)

Ahnenmacht: Angriff (Humus/Wasser), Durch (Wasser / Humus)
Gehen, Gestank

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hinterhalt, Kampf
im Wasser, Würgen

KIND DES MOORES

Corpus: Im Moor durch Opferung getötetes Kind

Typ: Untoter (Moorleiche)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +6

Hände:

DK H INI 13+W6 AT 13 PA 5 TP 1W+4

LeP 28 RS 4 WS 7 GS 5 MR 7 GW 11

Start-LO: 7

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I),
Krallen(2), Lockruf, Unschuldiges Antlitz

Ahnenmacht: Durch (Wasser / Humus) Gehen, Dunkelheit,
Schwächende Berührung

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hinterhalt, Kampf
im Wasser, Tiermanöver Raserei (3, Erstes Blut), Würgen



Mumien

Beschreibung siehe Seite 39ff.

MUMIE

Corpus: Mumifizierter, menschlicher Leichnam

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +6

Beherrschung: +7

Hände:

DK H **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+3

Waffe:

DK N o. S **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** je nach Waffe (+3)

LeP 40 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 5 **MR** 15 **GW** 12

Start-LO: 7

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I))

Ahnenmacht: Langer Arm, Lebenssinn, Schwarmkörper (winzig, Käfer)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8TPWaffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver)



KRIEGERMUMIE

Corpus: Mumifizierter, menschlicher Kämpfer

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +8

Beherrschung: +7

Hände:

DK H **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+5

Khunchomer:

DK N **INI** 14+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+12

Doppelkhunchomer:

DK NS **INI** 13+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+14

LeP 45 **RS** 2 + Rüstung **WS** 10 **GS** 7 **MR** 15

GW 13

Start-LO: 7

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I))

Ahnenmacht: Langer Arm, Lebenssinn, Untotenanführer; zusätzliche Aktion

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ausfall, Binden, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag, Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8TPWaffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver).

Als Rüstungen werden oft Iryanleder (RS 3), ein Ringelpanzer (RS 4) oder ein Spiegelpanzer (RS 5) getragen. Gelegentlich kommen Waffen-Artefakte vor (zum Beispiel EISENROST, CORPOFESSO).

PRIESTERMUMIE

Corpus: Mumifizierter, menschlicher Priester

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +8

Beherrschung: +8

Hände:

DK H INI 12+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3

Segnungsstab:

DK N INI 12+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+4 (+Zauber)

LeP 40 RS 2 WS 9 GS 5 MR 15 GW 13

Start-LO: 7

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1)), Lebenssinn

Ahnenmacht: Astralsinn, Langer Arm, Schwarmkörper (winzig, Käfer), Zauber (aus der Liste ARACHNEA, BÖSER BLICK, HÖLLENPEIN, KRABBELNDER SCHRECKEN, VIPERNBLICK)

Besondere Kampfredeln und -manöver: Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver), Würgen

Artefakte: Pektoral, zwei Ladungen DUNKELHEIT (12 ZfP*), Auslösen freie Aktion; Segnungsstab, drei Ladungen SCHWARZ UND ROT (12 ZfP*), Auslösen einfache Aktion oder frei nach erfolgreicher Attacke



WACHSMUMIE

Corpus: Mumifizierter, albanischer Leichnam

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +7

Hände:

DK HN INI 14+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4

Streitkolben:

DK N INI 14+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+8

LeP 45 RS 1 WS 8 GS 7 MR 15 GW 12

Start-LO: 7

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1)), Folgeschaden (Gift); Nicht Lichtscheu

Ahnenmacht: Flächenangriff (Bienenschwarm), Regeneration I, Schwarmkörper (winzig, Bienen)

Besondere Kampfredeln und -manöver: Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver)



Riesenhafte Untote

Beschreibung siehe Seite 43ff.

OGER-SKELETT

Corpus: Untoter Oger

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +6

Beherrschung: +6

Keule:

DK NS INI 6+1W6 AT 11 PA 2 TP 2W6+4

Klauen:

DK HN INI 6+1W6 AT 11 PA 2 TP 1W6+5

LeP 50 RS 2 WS 13 GS 8 MR 6 GW 12

Start-LO: 8

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Steinknochen Stufe 1, Gestank, Untotenanführer

Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner, Wuchtschlag, Niederwerfen



UNTOTER TROLL

Corpus: Versteinerter Leichnam eines Trolls

Typ: Untoter

Beschwörung: +8

Beherrschung: +8

Faust:

DK HN INI 8(5)+1W6 AT 15 PA 7 TP 2W6+7(9)

Keule:

DK NS INI 7(4)+1W6 AT 14 PA 5 TP 3W6+8

LeP 60 RS 2(8) WS 15 GS 5(2) MR 6 GW 13

Start-LO: 8

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Steinknochen (6)

Ahnenmacht: Grabklauen, Zerbersten (Erzsplitter), Erzerner Griff (2, Folgeschaden ist Würgen (2W6SP(A) pro KR)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner, Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag



ZOMBIE-MINOTAURUS

Corpus: Verwesender Minotaurus

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +6

Faust:

DK N INI 8+1W6 AT 13 PA 5 TP 1W6+3

Kopfstoß:

DK H INI 8+1W6 AT 12 PA 0 TP 1W6+6

Sense:

DK S INI 6+1W6 AT 13 PA 3 TP 1W6+7

Zweihandaxt:

DK N INI 5+1W6 AT 12 PA 3 TP 2W6+6

LeP 40 RS 0 WS 11 GS 5 MR 7 GW 11

Start-LO: 9

Unterhalt: 5 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Unnatürliche Aura

Ahnenmacht: Schreckgeheul I (Kampfschrei), Untotenanführer, Säure-Geifer

Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner, Kopfstoß/Niederwerfen (3), Wuchtschlag



Handwritten text in a stylized, possibly Korean or Japanese, script.

Groteske Scheußlichkeiten

Beschreibung siehe Seite 46ff.

BLUTBESTIE

Corpus: Große Mengen Blut

Typ: Untoter

Beschwörung: +10

Beherrschung: +12

Maul:

DK H INI 14+1W6 AT 12 PA 8 TP 2W6+3

Blutpeitschen:

DK HN INI 14+W6 AT 16 PA 8 TP 1W6+4

LeP 45 RS 0 WS –

GS 9 MR 18 GW 16

Start-LO: 7

Unterhalt: 6 AsP

Eigenschaften: Formlosigkeit II, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Immunität gegen Wunden, Immunität gegen kritische Treffer, Immunität (Dolche, Fechtwaffen, Pfeile, Bolzen), Schreckgestalt II, Wachstum (Durch SP mit dem Maul)

Ahnenmacht: Teilung, Immunität gegen profane Angriffe, Wachstum (durch SP mit den Blutpeitschen)

Besondere Kampfregelein und -manöver: Tiermanöver Raserei (2, Erster Schaden durch Maul); Jede KR hat die Blutbestie eine Angriffsaktion mit dem Maul, sowie eine Anzahl von Angriffs- und Verteidigungsaktionen mit den Blutpeitschen je nach Größenkategorie durch das Wachstum (mittel: je eine, groß je 2, sehr groß je 3)

MISHKARA-BALG

Corpus: Schwanger verstorbene Frau

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +6

INI 11+W6

PA 6

LeP 32 RS 1 WS –

Krallen: DK H AT 14 TP 1W+2

Maul des Balges: DK H AT 10 TP 2W+1

GS 9 MR 10 GW 10

Start-LO: 10

Unterhalt: 4 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Schreckgestalt II, Schreckgeheul I, Zusätzliche Aktion (Maul), Parasit

Ahnenmacht: Lähmendes Geheul, Lockruf, Klebriges Sekret

Besondere Kampfregelein und -manöver: Anspringen (3), Tiermanöver Raserei (4, Tod oder Ablösen des Balges), Gezielter Biss / Verbeißen

Das Balg hat 12 LeP und kann durch gezielte Angriffe getötet werden. Führt ein Gezielter Biss zum Verbeißen, löst es sich aus dem 'Mutterleib' und verursacht jede KR weiteren Schaden, bis sein Opfer oder es selbst getötet wurde. Die Wirkung der Eigenschaft Parasit tritt ein, wenn das Balg ein Opfer tötet. Beachten Sie auch die eintretende Raserei der 'Mutter', wenn das Balg vernichtet wurde oder sich durch Verbeißen von ihr gelöst hat.



HELFENDE HAND

Corpus: Abgeschlagene Hand

Typ: Untoter (Leichnam)

MU 12 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 8

FF 17 **GE** 14 **KO** 8 **KK** 9

Hand:

DK H **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+1

LeP 10 **AsP** 10 **RS** 0 **WS** 4

GS 12 **MR** 8 **LO** 12 **GW** 9

Eigenschaften: Astralsinn, Lebenssinn, Lebenshauch (TaW Athletik 4, Schleichen 5, Sich Verstecken 5, Raufen 8, Schlösser Knacken 3), Schwächende Berührung

Besondere Kampffregeln und -manöver: Anspringen (1), Hinterhalt, Würgen, Waffenloser Kampfstil Bornländisch (Schwinger, Schmutzige Tricks, Würgegriff), sehr kleiner Gegner (+4/+8)

Der Siegelring der helfenden Hand ist beseelt mit Teilen des Geistes des Brabacischen Hexers Boromez sowie seines Vertrautentieres, einem Kater. Zwar bindet sich die Hand nicht an einen Hexer oder anderen Magiekundigen, akzeptiert aber zeitweise einen Meister, den es sich selbst auswählt. Zu diesem verfügt sie über Vertrautenmagie und kann Flüche überbringen und beherrscht die Vertrautenrituale *Dinge aufspüren*, *Stimmungssinn*, *Schlaf Rauben* und *Ungesehener Beobachter*.

YAQ-HAI

Corpus: Wildes Tier

Typ: Untoter

Beschwörung: +7

Beherrschung: +6

Klauen:

DK H **INI** 14+1W6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** 1W6+3

Biss:

DK H **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 2 **TP** 1W6+5

LeP 35 **RS** 0 **WS** 9 **GS** 11 **MR** 6 **GW** 14

Eigenschaften: Lebensraub I, Regeneration I, Schreckgestalt I

Ahnenmacht: Tiermanöver Raserei (3, erster Schaden), Untotenanführer, Schreckgeheul I

Besondere Kampffregeln und -manöver: Anspringen (6–8), Doppelangriff (2x Klauenhieb), Gezielter Biss, Hinterhalt (10), Niederwerfen/Umreißen (2–6), Verbeißen / Festkrallen, Wuchtschlag



Skelette

Beschreibung siehe Seite 49ff.

SKELETT

Corpus: Skelettierter, menschlicher Leichnam

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +5

Hände:

DK H INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+2

Schwert:

DK N INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+4

Morgenstern:

DK N INI 9+1W6 AT 7 PA 9 TP 1W6+5

Streitaxt:

DK N INI 10+1W6 AT 10 PA 5 TP 1W6+4

Speer:

DK S INI 9+1W6 AT 10 PA 4 TP 1W6+5

Sturmsense:

DK S INI 9+1W6 AT 9 PA 4 TP 1W6+4

Kriegshammer:

DK S INI 8+1W6 AT 9 PA 3 TP 2W6+3

LeP 25 RS je nach Rüstung WS 5 GS 5

MR 5 GW 7 Start-LO: 9 Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Untotenanführer, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe

Besondere Kampfgeln und -manöver: –

Skelette können mit allen erdenklichen Waffen ausgerüstet werden. Beispielhaft sind hier einige Waffen genannt. Für den Eigenbau ziehen Sie die INI und AT/PA-Werte des unbewaffneten Skeletts als Grundlage heran. Auch hinsichtlich der Rüstungen stehen alle Varianten aus **Wege des Schwerts** offen, gebräuchlich sind Kettenhemden (RS 4) oder Fetzen von Lederpanzern (RS 1 oder 2). Je nach Kultur können regionale Waffen und Rüstungen verwendet werden.

Zweihänder:

DK NS INI 9+1W6 AT 14 PA 8 TP 2W6+4

LeP 30 RS nach Rüstung WS 8 GS 6 MR 6 GW 8

Start-LO: 9

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Nebel

Ahnenmacht: Untotenanführer, Dunkelheit, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe

Besondere Kampfgeln und -manöver: Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten

Die Knochengarde ist in der Regel besser gerüstet als andere Skelette und besitzt auch bessere Fertigkeiten. Schwere Rüstungen, Schuppenpanzer oder Plattenharnische (mit RS 5 oder 6) sowie Helme sind üblich. Schilde können verwendet werden. Je nach Kultur können regionale Waffen und Rüstungen verwendet werden.



KNOCHENGARDE

Corpus: Skelette aus Soldatengräbern oder von Schlachtfeldern

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +6

Beherrschung: +5

Hände:

DK H INI 10+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+2

Schwert + verstärkter Schild:

DK N INI 9+1W6 AT 12 PA 17 TP 1W6+4

Ogerschelle + verstärkter Schild:

DK N INI 7+1W6 AT 11 PA 17 TP 2W6+2

Hellebarde:

DK S INI 10+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+5

SCHÜTZEN

Corpus: Skelett mit zusätzlichen Knochenresten

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +5

Hände:

DK H INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+2

Kurzbogen:

INI 10+1W6 FK 20 TP 1W6+4

LeP 20 RS nach Rüstung WS 5 GS 5 MR 5 GW 7

Start-LO: 9

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Verfügt über einen Bogen aus Gebein (Werte wie Kompositbogen mit TP +1, dazu Feuerpfeile sowie Knochenpfeile die nach Wahl wie *Nekrotische Berührung* wirken oder Folgeschaden (Feuer) haben), Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe

Besondere Kampffregeln und -manöver: Scharfschütze, Schnellladen (Bogen)

KNOCHENRITTER

Corpus: Skelette von Reiter und Pferd

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +5

Streitkolben:

DK N INI 10+1W6 AT 12 PA 7 TP 1W6+4

Biss:

DK H INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+3

Tritt*:

DK H INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+6

Lanze:

INI 10+1W6 AT 18 TP 1W6+6/2W6+8/3W6+10

Niederreiten:

INI 10+1W6 AT 14 TP 1W6/2W6/2W6+2

LeP 40 RS 6 WS 8 GS 4/10 (Galopp) MR 8 GW 10

Start-LO: 8

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), zusätzliche Aktion (Biss/Tritt)

Ahnenmacht: Untotenanführer, Limbuswanderer, Flimmernde Körperlosigkeit, Feuerhufe (3, wie Feuer-Griff)

Besondere Kampffregeln und -manöver: Reiterkampf, Kriegerreiterei; Reiter und Pferd bilden eine Einheit mit gemeinsamen Lebenspunkten und Initiative. Der Angriff *Tritt* ist ein Angriff zum Niederwerfen (4).



SCHLEUDERER

Corpus: Von einem Parasiten befallene Überreste

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +7

Hände:

DK H **INI** 8+1W6 **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+2

Schlingzunge:

DK NS **INI** 8+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+4

LeP 30/10 **RS** 0/3 **WS** 6 **GS** 5 **MR** 7 **GW** 9

Start-LO: 8

Unterhalt: 3AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Parasit (Übertragung, siehe unten)

Ahnenmacht: Schwarmkörper (sehr klein, Schlangen), Nekrotischer Biss, Lähmender Biss

Besondere Kampffregeln und -manöver: Die ledrige Schlingzunge hat 10 LeP und kann durch gezielte Angriffe abgetrennt werden. Verursacht ein Angriff der Schlingzunge eine Wunde, führt dies automatisch zu einem Verbeißen in das Opfer (wie beim Kampf gegen Tiere, **WdS** 114) mit 1W6+2 echten TP und zu Wunden aufaddierenden Schadenspunkten. Sobald die Schlingzunge dem Opfer 3 Wunden zugefügt hat, wechselt der Parasit in den Körper des Opfers: Das Maul löst sich von der Schlingzunge und verschwindet in der Wunde. Von nun an frisst der Parasit den Wirt von innen auf, mit 1W6 SP pro Stunde.

Eine Entfernung ist mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +10 oder *Heilkunde Krankheit* +7 möglich.



Tierkadaver

Beschreibung siehe Seite 53ff.

BLUTHUNDE

Corpus: Verwesende Leiche eines großen Hundes

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +3

Biss:

DK H **INI** 10+2W6 **AT** 13 **PA** 4 **TP** 1W6+2

LeP 24 **RS** 1 **WS** – **GS** 8 **MR** 1 **GW** 7

Start-LO: 12

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Lebenssinn, Erhöhtes Infektionsrisiko (3)

Ahnenmacht: Nekrotischer Biss, Schreckgeheul I, Lähmendes Geheul

Besondere Kampffregeln und -manöver: Anspringen (2), Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Tiermanöver Raselei (2, Geruch eines Opfers)

FAULKRÄHEN

Corpus: Tote Krähe

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +2

Schnabel / Klauen:

DK H **INI** 8+1W6 **AT** 7 **PA** 0 **TP** 1W6–2

LeP 5 **RS** 0 **WS** 4 **GS** 11 **MR** 13 **GW** 3

Start-LO: 12

Unterhalt: 1 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Limbuswanderer, Geisternebel, Dunkelheit

Besondere Kampffregeln und -manöver: Flugangriff (+2/+4), Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke; umgeht RS), Festkrallen, Sturzflug

Faulkrähen können auch spontan entstehen, wenn durch einen KRÄHENRUF gerufene Tiere fallen. Sie haben in diesem Fall automatisch die zusätzlichen Eigenschaften Geisternebel und Lockruf.



RATTENSCHWARM

Corpus: Tote Ratte

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +2

Biss:

DK H **INI** 5+2W6 **AT** 4 **PA** 0 **TP** 1 SP

LeP 4 **RS** 1 **WS** 4 **GS** 2 **MR** 0 **GW** 1

Start-LO: 12 **Unterhalt:** 1 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Erhöhtes Infektionsrisiko (5)

Ahnenmacht: Nekrotischer Biss, Unnatürliche Aura

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Biss, sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Tiermanöver Raserei (1, erstes vernichtetes Wesen im Rudel), Verbeißen

SCHLANGENKADAVER

Corpus: Tote, vertrocknete Schlange

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +5

Biss:

DK H **INI** 12+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+3 (+Gift)

LeP 10 **RS** 2 **WS** 5 **GS** 4 **MR** 12 **GW** 5

Start-LO: 11 **Unterhalt:** 1 AsP

Eigenschaften: Mumie (Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1)), Gift (Stufe 5, GE und INI -2 für 2W6 KR)

Ahnenmacht: Folgeschaden (Gift, 1W3 SP/KR), Würgen (WdS 114)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke; umgeht RS).

SCHINDMÄHRE

Corpus: Totes Pferd

Typ: Untoter (Zombie / Skelett)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +2

INI 6/4 + 1W6 **PA** 6/4 **LeP** 54/60 **RS** 1 **WS** -/9

Biss: **DK H** **AT** 9/10 **TP** 1W6-1/-2

Biss: **DK N** **AT** 9/10 **TP** 1W6+1/+0

GS 11 **MR** 1/8 **GW** 8

Start-LO: 12 **Unterhalt:** 3 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden) / Resistenz (Schwerter, Säbel, Stäbe), Immunität (Fecht Waffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Nebel, Unnatürliche Aura

Ahnenmacht: Flimmernde Körperlosigkeit, Limbuswanderer, Feuerhufe (3, wie Feuer-Griff)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner

UNTOTER ELEFANT

Corpus: Elefantenskelett

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +3

Stoßzähne:

DK HNS **INI** 2+1W6 **AT** 11 **PA** 2 **TP** 2W6-2

Trampeln:

DK H **INI** 2+1W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 3W20-2

LeP 80 **RS** 3 **WS** 12 **GS** 10 **MR** 9 **GW** 18

Start-LO: 12 **Unterhalt:** 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Steinknochen, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen (Stoßzähne, 10), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner



FLUSSFETZER

Corpus: Flussfetzter-Grätengerippe

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +2

Biss:

DK H INI 6+2W6 AT 9 PA 0 TP 1 SP

LeP 4 RS 0 WS 4 GS 8 MR 5 GW 2

Start-LO: 12

Unterhalt: 1 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Lähmender Biss, Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe

Besondere Kampfgeln und -manöver: Gelände (Wasser), Tiermanöver Raserei (2, Blut im Wasser), sehr kleiner Gegner (+4/+8)

LÖWENKADAVER

Corpus: Toter Löwe

Typ: Untoter (Zombie / Skelett)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +3

INI 8/6+1W6 PA 7/5 LeP 43/48

RS 2 WS -/6

Prankenrieb: DK H AT 12/13 TP 1W6+4/+3

Biss: DK H AT 12/13 TP 2W6+1/+0

GS 14 MR 0/8 GW 12

Start-LO: 12

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden) / Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Tiermanöver Raserei (3, Erstes Blut), Immunität gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Wunden

Besondere Kampfgeln und -manöver: Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenrieb und Biss)

SCHLINGER

Corpus: Skelettierter Schlinger

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +4

Biss:

DK HN INI 5+1W6

AT 13

PA 1

TP 2W6+2

Schwanz:

DK NS INI 5+1W6

AT 6

PA 1

TP 1W6+2

LeP 85 RS 3 WS 10 GS 12 MR 10

GW 17

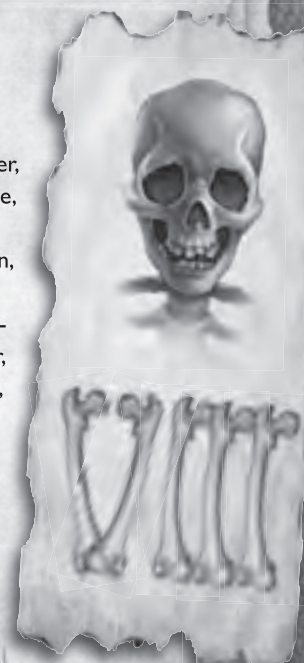
Start-LO: 12

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Steinknochen, zusätzliche Aktion, Säure-Geifer

Besondere Kampfgeln und -manöver: Niederwerfen (10, Schwanzangriff), sehr großer Gegner, Tiermanöver Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen; kann jede KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner angreifen



Wasserleichen

Beschreibung siehe Seite 57.

ERTRUNKENER

Corpus: Im Wasser gestorbener und dort verbliebener Leichnam

Typ: Untoter (Wasserleiche)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +5

Würgen:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W+2

Biss:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 2W+2

Entermesser:

DK N **INI** 6+1W6 **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W+4

LeP 40 **RS** 2 **WS** – **GS** 3 **MR** 12 **GW** 6

Start-LO: 12

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Wasserleiche (Regeneration I (Charyptoroth-Unheiltümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Efferd, Immunität gegen Wunden, Ersäufen)

Ahnenmacht: Angriff (Wasser), Nebel, Untotenanführer

Besondere Kampfgeln und -manöver: Kampf im Wasser, Würgen (**WdS** 114)

UNTOTER NECKER

Corpus: Leichnam eines Ozeaniers

Typ: Untoter (Wasserleiche)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +6

Biss:

DK H **INI** 13+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+3

LeP 34 **RS** 1 **WS** – **GS** 4/10 (unter Wasser)

MR 12 **GW** 10

Start-LO: 7

Unterhalt: 4 AsP

Eigenschaften: Wasserleiche (Regeneration I (Charyptoroth-Unheiltümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Efferd, Immunität gegen Wunden, Ersäufen), Wasserwesen

Ahnenmacht: Aura (Wasser), Einlullen (Gesang), Halluzination (Gesang), Lockruf

Besondere Kampfgeln und -manöver: Unterwasserkampf, Würgen (**WdS** 114), Tiermanöver Raserei (4, Kontakt mit Blut)



Zombies

Beschreibung siehe Seite 58ff.

FLEISCHKOLOSS

Corpus: Fettleibiger, verwester Leichnam

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +5

Hände:

DK H INI 4+IW6 AT 8 PA 2 TP IW6+2

Biss:

DK H INI 4+IW6 AT 11 PA 2 TP IW6+4

Ringen:

DK H INI 4+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+2 (A)

LeP 35 RS 0 WS – GS 3 MR 8 GW 9

Start-LO: 11

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Lebensraub I, Wachstum (Einverleibte Opfer), Zerbersten

Ahnenmacht: Gestank, Pestspeichel (2W6), Teilung

Besondere Kampfgeln und -manöver: Ringen-Manöver Niederringen, Schwitzkasten, Würgegriff (KK 18)

KNOCHENLOSER

Corpus: Leichnam mit entfernten/zertrümmerten Knochen

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +6

Beherrschung: +4

Hände:

DK H INI 4+IW6 AT 10 PA 2 TP IW6+2

LeP 25 RS 0 WS – GS 3 MR 8 GW 9

Start-LO: 11

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Formlosigkeit I, Resistenz (Hiebaffen)

Ahnenmacht: Belebte Gliedmaßen, Regeneration I, Immunität gegen kritische Treffer, Immunität (Hiebaffen)

Besondere Kampfgeln und -manöver: –



PLAGENBRINGER

Corpus: Durch eine Krankheit gestorbener Leichnam

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +5

Hände:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 9 **PA** 2 **TP** 1W6+2

Biss:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 11 **PA** 2 **TP** 1W6+3

Ring:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6 (A)

LeP 20 **RS** 0 **WS** – **GS** 4 **MR** 8 **GW** 8

Start-LO: 11

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Infektion (Krankheit), Pestodem

Ahnenmacht: Belebte Gliedmaßen, Gestank, Pestspeichel (2W6)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ringen-Manöver Griff, Würgegriff (KK 14).

Mögliche übertragbare Krankheiten: Lutas, Schlachtfeldfieber, Sumpffieber, Wundfieber; stirbt ein Opfer infolge einer Infektion durch Zombies, besteht die Gefahr von 1–16 auf 1W20, nach dem Tod selbst als Zombie aufzuerstehen.

STARKE ZOMBIES

Corpus: Gering verwester Leichnam

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +5

Beherrschung: +7

Waffe: DK nach Waffe

INI 10+1W6

AT 13

PA 9

TP nach Waffe

LeP 25

RS 0

WS –

GS 6

MR 6

GW 9

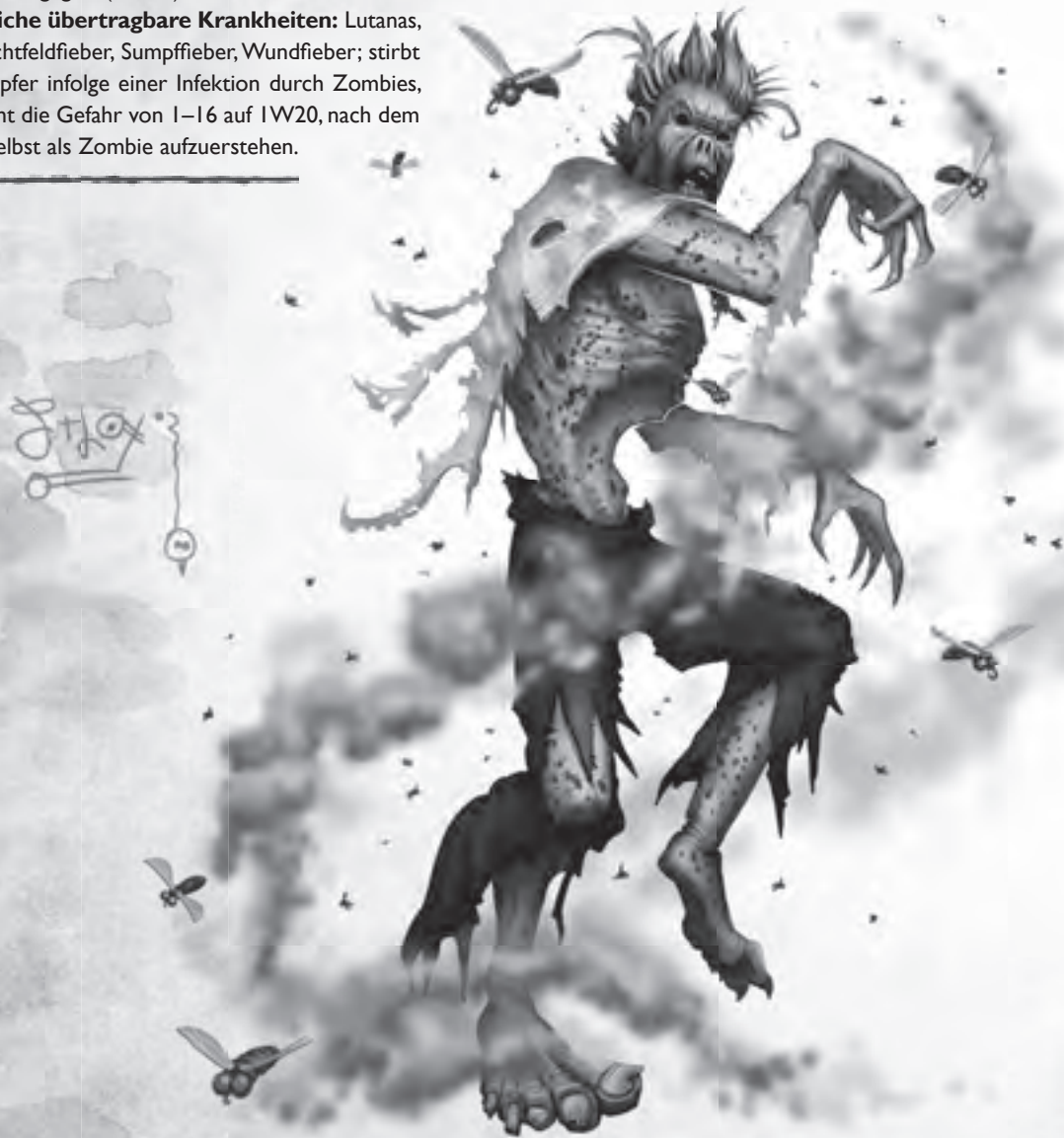
Start-LO: 12

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Schreckgeheul I

Ahnenmacht: Gestank, Säure-Geifer, Untotenanführer, Zusätzliche Aktion

Besondere Kampfregeln und -manöver: Tiermanöver Raserei (3, Sichtung von Opfern)



ZOMBIE ('TAUMELNDER')

Corpus: Stark verwester, menschlicher Leichnam

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +4

Hände:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 9 **PA** 2 **TP** 1W6+2

Biss:

DK H **INI** 6+1W6 **AT** 11 **PA** 2 **TP** 1W6+3

LeP 25 **RS** 0 **WS** – **GS** 4 **MR** 8 **GW** 6

Start-LO: 12

Unterhalt: 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden)

Ahnenmacht: Belebte Gliedmaßen, Gestank, Krallen (2), Säure-Geifer

Besondere Kampfregeln und -manöver: –



ZOMBIE-TEILE

Zombie-Körperteile können mit der Unleben-Variante des SKELETTARIUS eigens beschworen werden (nicht als *Ahne*), häufiger entstehen sie jedoch durch das Bekämpfen von Zombies. Als Leitlinie gilt, dass ein einzelner Treffer von 10 SP dafür sorgt, dass ein Zombie ein belebtes Körperteil verliert, das sich auf die Helden stürzt. Die wichtigste Kampftaktik ist dabei die Behinderung durch Festhalten, und Zeren.

Corpus: Kopf eines Leichnams oder Untoten

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +3

Beherrschung: +3

Biss:

DK H **INI** 3+1W6 **AT** 8 **PA** 0 **TP** 1W6+2

LeP 6 **RS** 3 **WS** – **GS** 1 **MR** 8 **GW** 4

Start-LO: 12

Unterhalt: 1 AsP

Eigenschaften: –

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Biss / Verbeißen

Corpus: Arm eines Leichnams oder Untoten

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +2

Beherrschung: +3

Ringen:

DK H **INI** 3+1W6 **AT** 12 **PA** 6

TP 1W6 (A)

LeP 6 **RS** 0 **WS** – **GS** 1 **MR** 7

GW 4

Start-LO: 12

Unterhalt: 1 AsP

Eigenschaften: –

Besondere Kampfregeln und -manöver:

Ringen-Manöver Griff, Wurf

Corpus: Hand eines Leichnams oder Untoten

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +2

Beherrschung: +2

Ringen:

DK H **INI** 4+1W6 **AT** 11 **PA** 4

TP 1W6 (A)

LeP 4 **RS** 0 **WS** – **GS** 2 **MR** 6

GW 3

Start-LO: 12

Unterhalt: 1 AsP

Eigenschaften: –

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ringen-Manöver

Griff, Würfen



Der Zaubermeister

Beschreibung siehe Seite 67.

Bei Zaubermeistern handelt es sich um Magiebegabte aller Traditionen, die durch das Studium nekromantischer Geheimnisse einen Weg gefunden haben, ihre Seele auch nach dem Tod in der Dritten Sphäre zu halten. Meist wird diese dabei vom Leib getrennt und an einen physischen Fokus (oder mehrere) gebunden. Eine 'Erlösung' der Seele ist möglich, wenn ihr Seelenfokus, auch 'Phylacterion' genannt, vernichtet wird. Auch ein göttliches Wunder kann sie noch über das Nirgendmeer geleiten. Solange dies nicht geschieht, verbleibt der Körper untot auf Dere und ist dem üblichen Zerfall ausgesetzt, weshalb Zaubermeister nicht selten eine Mumifizierung vornehmen lassen.

- Zaubermeister verfügen über die automatischen Eigenschaften von Untoten sowie ihres jeweiligen Verwesungsgrades.
- Weiterhin besitzen sie *Regeneration II* und *Immunität gegen profane Angriffe*.
- Durch die Fokussierung ihrer Seele bleibt die Möglichkeit zur Spruchzauberei sowie Ritualmagie voll erhalten.
- Wissens- und Sprachtalentwerte, sowie geistige Eigenschaften bleiben bestehen, durch ihren Zerfall ändern sich aber eventuell körperliche Eigenschaften und Talentwerte anderer Gruppen.



MARASKANISCHER ZAUBERMEISTER

Kurzcharakteristik: Seit Retos Zeiten auf Maraskan forschender Magus, der statt den Geheimnissen des Rur & Gror-Glaubens die Verdammnis zu ewigem Unleben fand

Wichtige Vor-/Nachteile: – / Rachsucht 9, Größenwahn 10, Jähzorn 7

Wichtige Talente: Schleichen 7, Selbstbeherrschung 16, Menschenkenntnis 11, Überreden 9, Magiekunde 18, Alchimie 10

Wichtige Zauber: ARMATRUTZ 12, CORPOFRIGO 9, DUNKELHEIT 13, EISENROST 10, FULMINICTUS 14, HERZSCHLAG RUHE 14, HÖLLENPEIN 13, KRABBELNDER SCHRECKEN 10, PARALYSIS 10, SALANDER 14

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 10
FF 8 **GE** 9 **KO** 15 **KK** 14

Krallen:

INI 11+IW6 **TP** IW6+2 **AT** 13 **PA** 11 **DK** H

Magierstab:

INI 11+IW6 **TP** IW6+2 **AT** 14 **PA** 16 **DK** S

Fliegendes Flammen-Tuzakmesser*: **INI** 11+IW6

TP IW6+6 (Feuer) **AT** 15 **PA** – **DK** HN **GS** 3

*Mit der Verwandlung des Stabes in dieses Flammenschwert übertragen sich die kalten, schwarzen Flammen auch auf seinen Körper. Er erhält die Eigenschaft *Aura aus Feuer*.

Die Werte können mit RkP* erhöht werden: TP+1 je 2 RkP*, AT+1 je RkP*, PA des Gegners –1 je 2 RkP*, GS +1 je RkP*

LeP 54 **AuP** 60 **AsP** 50 **MR** 18 **RS** 1 **WS** 10

Ausweichen 7

Magische Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Form, Schaden), Regeneration II, Repräsentation (Magier), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 13, Stabzauber (Bindung, Apport, Ewige Flamme, Flammenschwert, Kraftfokus, Zauberspeicher), Verbotene Pforten, Zauberroutine

Eigenschaften: Immunität gegen profane Angriffe, Lebensraub I, Regeneration II

Verwendung im Spiel: In einer Bergfestung im Herzen Maraskans sein Dasein fristend, kann er als klassischer Gegenspieler dienen, aber auch als Auftraggeber zur Suche nach seinem eigenen, verlorenen Phylacterion, durch dessen Vernichtung er seine Existenz endlich beenden will. Es handelt sich um eine Diskus-Scheibe aus einer Mindorium-Legierung, in der man eine gequälte Seele sich windend erkennt.

UNTOTER MEDIZINMANN

Kurzcharakteristik: Waldmenschen-Schamane, der durch alte Wudu-Rituale seine Seele in seinem eigenen Haupt im Stile eines Schrumpfkopfes 'eingenäht' hat.

Wichtige Vor-/Nachteile: Astrale Regeneration I, Magiegespür 7 / Blutgier 12, Jähzorn 9

Wichtige Talente: Schleichen 14, Selbstbeherrschung 17, Magiekunde 10, Pflanzenkunde 14

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 13 **IN** 17 **CH** 14

FF 8 **GE** 10 **KO** 16 **KK** 12

Knochenkeule:

INI 9+1W6 **TP** 1W6+12 **AT** 14 **PA** 13 **DK** N

LeP 48 **AuP** 55 **AsP** 34 **MR** 14 **RS** 0 **WS** 8

Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Magische Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Regeneration I, Ritualkenntnis (Schamane) 14, Verbotene Pforten

Rituale: Geisterkerker (II), Tabuzone (II), Farben des Krieges (III), Schlangengeist (III), Schlangenfurch (IV)

Keulenrituale: Weihe der Keule, Hilfe der Keule, Kraft der Keule, Opferkeule

Eigenschaften: Geisternebel, Immunität gegen profane Angriffe, Nekrotischer Griff, Regeneration I, Schreckgestalt I, Unnatürliche Aura

In zwei Geisterkerkern (einem Schrumpfkopf und einem hölzernen Käfig) trägt er einen *Braggu* (**WdZ 210**) und einen *Heshthot* (**WdZ 213**) bei sich, die er bei Bedarf entfesselt.

Verwendung im Spiel: Er kann als magische Bedrohung im Regenwald dienen oder als machtvolle Quelle hinter einem aggressiven Waldmenschen-Stamm stehen.

Die Furie

Beschreibung siehe Seite 68.

Furien sind untote Hexen, die durch einen Fluch oder durch immense und extreme Gefühle wie Hass oder Wut zum Zeitpunkt ihres Todes nicht in Borons Hallen gefunden haben. Ihre verwesenden Leiber verbleiben weiter auf Dere, ebenso ihre Seele, die aber von extremen Gefühlen zerfressen wird und langsam dem Wahnsinn anheim fällt. Egeborene zerfallen tatsächlich auch im Untod nicht weiter, während ansonsten die üblichen Stadien der Verwesung durchlaufen werden.

- Furien besitzen alle Eigenschaften eines Untoten und ihres Verwesungsgrades.
- Zusätzlich haben sie die Eigenschaften *Halluzinationen* und *Wahnsinn*.
- Ihre Fähigkeit zu zaubern ist auf einzelne, intuitiv gewirkte Sprüche begrenzt.
- Ihre Hexenflüche behalten sie vollständig.
- In einigen Fällen wird auch das Fluggerät der Furie derart beseelt, dass es flugfähig bleibt. Hexensalbe wird nicht mehr benötigt.
- Die starke Bindung zum Vertrautentier verflucht dieses oft zum selben untoten Dasein wie die Furie. Vertrautenmagie ist in diesem Fall weiterhin möglich.
- Talente und Eigenschaften können sich durch den körperlichen wie auch geistigen Verfall stark ändern.

Zwei Beispiele für sehr unterschiedliche Furien sind auf der nächsten Seite aufgeführt.



DAGALSDACH-HEXE

Kurzcharakteristik: Wahnsinnige, nur noch Wut und Hass kennende Furie

Wichtige Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht / Blutdurst 9, Blut-
rausch, Jähzorn 13

Wichtige Talente: Fliegen 14, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-
schärfe 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 8

Wichtige Zauberei: KRÄHENRUF 13 (Faulkrähen), RADAU 16

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 9 **IN** 16 **CH** 12

FF 9 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 14

Krallen:

INI 11+1W6 **TP** 1W+4 **AT** 16 **PA** 8 **DK** H

LeP 48 **AuP** 30 **AsP** 34 **MR** 14 **RS** 1 **WS** 8

Ausweichen 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Magische Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Hexe), Ritual-
kenntnis (Hexe) 11, Vertrautenbindung

Hexenflüche: Ängste mehren, Beute!, Mit Blindheit schlagen,
Schlaf rauben, Todesfluch

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Zombie
(Immunität gegen Wunden) oder Skelett (Resistenz gegen Schwerer;
Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile,
Bolzen), Halluzinationen (geistiger Kontakt), Krallen(2), Lebenssinn,
Regeneration I, Schreckgestalt II, Schreckgeheul I, Unnatürliche Aura,
Wahnsinn

Vertrautenmagie mit Faulkrähe (siehe Seite 133): Din-
ge aufspüren, Tiersinne, Schlaf rauben, Ungesehener Beobachter,
Wachsamer Augen

Verwendung im Spiel: Der Hexenzirkel vom Dagalsdach
ist eine unberechenbare, mitleidlose Bedrohung in der Wildnis
Nordaventuriens. Eine Heldengruppe kann das Ziel einer Hetzjagd
des Zirkels werden.

ARANISCHE 'NICHT STERBENDE'

Kurzcharakteristik: Weises, aber gnadenloses Orakel; uralter
Quell von Wissen

Wichtige Vor-/Nachteile: Egeboren, Herausragendes Aus-
sehen, Magiegespür 9, Prophezeien 14, Wohlklang / Arroganz 10,
Eitelkeit 9, Jähzorn 9, Neid 12, Vorurteile (Männer) 12, Weltfremd
(Welt der Lebenden) 9

Wichtige Talente: Betören 17, Selbstbeherrschung 15, Sinnen-
schärfe 12, Menschenkenntnis 17, Überreden 14

Wichtige Zauberei: GROSSE GIER 16, SATUARIAS HERRLICH-
KEIT 18, VIPERNBLICK 15

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 14 **IN** 17 **CH** 17

FF 10 **GE** 9 **KO** 13 **KK** 10

Hände:

INI 11+1W6 **TP** 1W+1 **AT** 12 **PA** 8 **DK** H

LeP 40 **AuP** 32 **AsP** 46 **MR** 17 **RS** 0 **WS** 7

Ausweichen 7

Magische Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis (Einfluss,
Herrschaft), Repräsentation (Hexe), Ritualkenntnis (Hexe) 10

Hexenflüche: Ängste mehren, Krötenkuss, Mit Blindheit schla-
gen, Schlaf rauben, Todesfluch, Zunge lähmen

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Ast-
ralsinn, Belebte Gliedmaßen, Einlullen, Halluzinationen (Blick), Läh-
mender Blick, Lockruf, Schreckgestalt I, Schwächende Aura, Resis-
tenz (profane Waffen), Lebenssinn, Regeneration I, Wahnsinn

Vertrautenmagie mit untoter Katze: Hexe finden, Ungese-
hener Beobachter, Zwiegespräch

Verwendung im Spiel: Als gefährliches Orakel kann sie das Ziel
einer Queste sein, ebenso die Quelle der Macht einer Gegenspie-
lerin.



Untote Priester

Beschreibung siehe Seite 70.

Untote Priester, sei es der Zwölfe oder anderer Gottheiten, können aus verschiedensten Gründen zum Verlorenen geworden sein, zum Beispiel durch eine direkt von ihrer Gottheit verhängte Strafe wegen eines fürchterlichen Frevels. Auch die der Gottheit entgegengesetzte erzdämonische Wesenheit kann mitunter Ursprung für das Schicksal solchermaßen Verfluchter sein.

- Untote Priester haben die üblichen Eigenschaften von Untoten, dabei aber immer eine *Schwere Empfindlichkeit* gegenüber geweihten Objekte der eigenen Gottheit. Sie verfügen ebenfalls über die aus dem Verwesungsgrad resultierenden Eigenschaften.
- Sie haben eine (spieltechnische) 'Karmaenergie' und die Möglichkeit, durch blutige Rituale oder andere düstere Praktiken einzelne, pervertierte 'Wunder' zu wirken. Die Regeneration der 'KaP' erfolgt durch Blutopfer und ähnlich schändliche Taten.
- Talente und Eigenschaften können zu denen in ihren Lebzeiten variieren

UNTOTE HESINDE-GEWEIHTE

Kurzcharakteristik: An ihrer Gottheit verzweifelte und sich an ihren Glauben auf pervertierte Art klammernde Geweihte, die durch zu großen Forscherdrang auf unheilige Geheimnisse stieß

Wichtige Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrte), Geweiht / Jähzorn 8, Wahnvorstellungen

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 7, Überzeugen 11, Magiekunde 12, Sternkunde 12

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 15 **IN** 10 **CH** 12

FF 10 **GE** 9 **KO** 14 **KK** 11

Stab:

INI 9+1W6 **TP** 1W+1 **AT** 11 **PA** 10 **DK** 5

LeP 36 **AuP** 38 **KaP** 26 **MR** 10 **RS** 1 **WS** –

Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen

Magische Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Hesinde) 9

Liturgien: SICHT AUF MADAS WELT (II, gibt ein Trugbild meist feindseliger Farben wider), AURA DER FORM (III, lässt Lügen sehen, die die Geweihte gerne sehen will), TIERGESTALT (III, Verwandlung in untote Schlange (siehe Seite 134))

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften):

Zombie (Immunität gegen Wunden), Nekrotischer Griff

Verwendung im Spiel: Die Strafe (oder andere Ursache) kann in einer Queste von der Geweihten genommen oder ihr ihre Verblendung aufgezeigt werden. Auch als mysteriöser Drahtzieher verschiedener Delikte rund um zwölfgöttliche Tempel ist sie denkbar.



VERLORENER THEATERRITTER

Kurzcharakteristik: Ein Wächter eines rontraheiligen Ortes, durch einen Frevel oder als bewusstes eigenes Opfer dazu verdammt, auf ewig Wache zu halten

Wichtige Vor-/Nachteile: Eisern, Geweiht, Kampfrausch / Autoritätsgläubig (10), Streitsucht (8)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 18, Sinnen-schärfe 12, Überzeugen 10, Geschichtswissen 14

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 14

FF 10 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 18

Rondrakamm:

INI 9+1W6 **TP** 2W+4

AT 17 **PA** 15 **DK** NS

LeP 56 **AuP** 65 **KaP** 30 **MR** 16 **RS** 6

WS 10

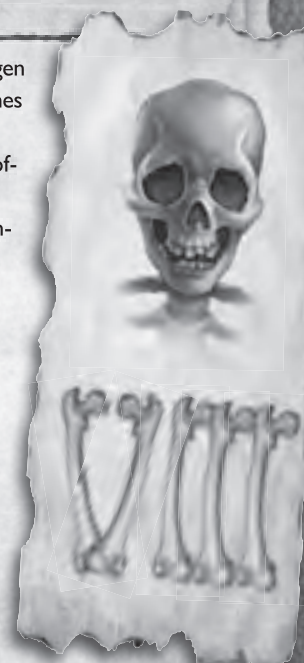
Ausweichen 7

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Wuchtschlag, Niederwerfen; Liturgiekenntnis (Rondra) 10

Liturgien: SEGNUM DER STÄHLERNEN STIRN (I Fluch der Stähler-nen Stirn, die MU senkt), EHRENHAFTER ZWEIKAMPF (II, Erzwingen-der Zweikampf gegen den Schwächsten der Gruppe), THALIONMELS SCHLACHTGESANG (III, Kakophonie, die AT senkt, WS um 2 senkt und Patzer schon bei 19–20 auf W20 auftreten lässt)

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Regeneration I, Schwächende Aura

Verwendung im Spiel: Wächter eines heiligen Ortes, womöglich durch ein Ritual oder Eid des Theaterordens gebunden und zu untotem Leben verdammt. Eventuell eine Erlösung von diesem Schicksal oder die Suche eines Nachfolgers.



Die Monstrosität

Beschreibung siehe Seite 71f.

Bei dieser Klasse von Verlorenen handelt es sich um Wesenheiten, die durch Experimente in der chimärologischen und nekromantischen Magie entstanden sind. Resultat sind Chimären zwischen lebenden und toten Wesen oder die Beseelung seltsamster Kreaturen, manchmal gar größerer Objekte wie Spukhäusern, Geisterschiffen oder bizarrer mechanischer Konstrukte. Während bei anderen Verlorenen oft die Seele in ihren ursprünglichen Körper, ist dies bei Monstrositäten vielfach nicht der Fall. Auch werden oft nur unvollständige Teile einer Seele durch solche Experimente in der dritten Sphäre gehalten, so dass Monstrositäten oftmals etwas weniger vernunftbegabt sind als andere Verlorene.

- Monstrositäten können je nach Beschaffenheit generell alle Eigenschaften von Untoten besitzen, dies muss aber nicht zwingend der Fall sein.
- Das Wirken von Magie ist diesen Wesen selten möglich. Teilweise werden aber einzelne, essentielle Zauberwirkungen oder Rituale mit in die neue Existenzform übernommen.
- Talente und Eigenschaften können sich im Untod stark ändern. Im Fall von z.B. beseelten Gebäuden sind Werte eventuell gänzlich hinfällig.

TODESWEIDE

Kurzcharakteristik: Bizarres, grausames Monstrum, das sich aus der chimärologischen Verbindung eines Waldschrates und eines sterbenden Menschen ergeben hat

Wichtige Vor-/Nachteile: Nachtsicht, Eisern / Blutdurst 10

Wichtige Talente: Sich Verstecken 15, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 12

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 8

FF 9 **GE** 10 **KO** 18KK 17

Äste:

INI 8+IW6 **TP** 2W+3 **AT** 15 **PA** 13 **DK** NS

Maul:

INI 8+IW6 **TP** 1W+8 **AT** 12 **PA** 6 **DK** H

LeP 58 **AuP** 72 **MR** 17 **RS** 7 **WS** 20 **Ausweichen** 7

Sonderfertigkeiten und besondere Kampfregeln: Aufmerksamkeit, Gezielter Biss / Verbeißen (Maul), Wuchtschlag, Niederwerfen

Eigenschaften: Leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte Tsas und Borons), Immunität (Gifte), Immunität (Krankheiten), Lebenssinn, Lichtscheu, Lockruf, Nebel, Resistenz (Stumpfe Waffen), Resistenz (Wunden), Säure-Geifer, Schreckgestalt I, Tarnung (mittels *Sich Verstecken* kann es sich als Baum tarnen), Unnatürliche Aura

Verwendung im Spiel: Die Helden könnten die Fakten um die Gruselgeschichte hinter diesem Wesen ergründen oder eine unheimliche Begegnung mit der Kreatur in einem Dorf oder Wald haben. Vielleicht soll die Verwandlung zur Erlösung des Waldschrates gar rückgängig gemacht werden.

Der Mordbrenner

Beschreibung siehe Seite 73.

Als Mordbrenner werden all jene Verlorenen bezeichnet, die zu Lebzeiten herausragende individuelle Kämpfer waren. Ob nun Raubritter, Serienmörder, Henker, Meuchler oder Gladiator – allen Mordbrennern ist gemein, dass sie auf grauenvolle Weise aus ihrem in der Regel zwielichtigen Leben gerissen wurden, doch auch verfluchte, besessene oder anderweitig gebundene Krieger können sich als Mordbrenner von den Toten erheben. Durch den Kampf trachten die Mordbrenner nach Sühne ihrer Schuld, nach Vergeltung oder Rache.

- Mordbrenner können jedes erdenkliche Stadium des Untodes erreichen. Selbst als Zombies sind sie noch verhältnismäßig agil (orientieren Sie sich an *starken Zombies*, Seite 138).
- Sie verfügen über eine stattliche Anzahl von Kampf-Sonderfertigkeiten, ungefähr bis zu einem Gegenwert von 3.000 AP. Die Eigenschaftsvoraussetzungen sind für sie nicht mehr gültig.
- Mordbrenner verfügen über sehr gute körperliche Fertigkeiten, können behände klettern, einbrechen oder rennen, sie verstehen sich zudem auf den Einsatz von Werkzeugen und eignen sich diese gezielt an.
- Rüstungen sind selten, dafür tragen sie häufig besondere oder magische Waffen, manchmal auch Artefakte zur Unterstützung ihrer Fähigkeiten.



EWIGER WÄCHTER

Kurzcharakteristik: Seinen Schwur, einen geheimen Ort zu bewachen, erfüllt der Wächter auch nach seinem Tod pflichtbewusst und unnachgiebig. Er ist der Herr der verborgenen Stadt und nimmt den Kampf auch gegen eine Überzahl auf.

Wichtige Vor-/Nachteile: Nachtsicht, Grausamkeit 12

Wichtige Talente: Athletik 10, Klettern 15, Schleichen 12, Sich Verstecken 12, Fallenstellen 11, Geschichtswissen 10

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 6

FF 11 **GE** 17 **KO** 16 **KK** 15

Klauen:

INI 19+1W6 **TP** 1W6+3 **AT** 17 **PA** 15 **DK** HN

Schwert*:

INI 19+1W6 **TP** 1W6+6 **AT** 19 **PA** 19 **DK** NS

LeP 45 **AuP** 50 **MR** 9 **RS** 1 **WS** 8

Ausweichen 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I-II, Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Todesstoß, Windmühle, Wuchtschlag

Eigenschaften: Krallen (2), Langer Arm, Schreckgeheul II, Schwächende Berührung, Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

* Persönliche Waffe mit AT/PA-WM +1 und TP +2.

Verwendung im Spiel: Der Wächter ist nicht nur der letzte Verteidiger der Geheimnisse, er ist möglicherweise auch der Einzige, der über bestimmte Informationen verfügt, Geheimgänge oder Fallen kennt oder den Schlüssel zum Heiligtum besitzt.



Der Seelenfresser

Beschreibung siehe Seite 74f.

Bei Seelenfressern handelt es sich um Verlorene, die zunächst keine körperliche Existenz haben. Sie entstehen durch manifestierte negative Gefühle wie großes Leid, den Rachedurst einer Menschenmenge oder die Blutgier während eines Gemetzels. Im Rahmen ihrer Existenz sammeln diese Untoten Seelen, sei es als Unterpfand für einen Erzdämon zum Wiederkauf eines untoten Körpers oder um diesen direkt mit Sikaryan zu erneuern, sie sind deshalb dem Nachtalp nicht unähnlich.

- Seelenfresser besitzen alle Eigenschaften eines Untoten, haben aber vorerst keinen Verwesungsgrad, da sie als Schatten körperlos sind.
- Stattdessen verfügen sie über *Formlosigkeit II*, *Lebensraub II*, *Immunität gegen Wunden*, *Immunität gegen profane Waffen* und *Verhüllung*.
- Sobald sie eine Reihe von Seelen gesammelt haben, werden alle diese Eigenschaften bis auf den *Lebensraub II* durch *Flimmernde Körperlosigkeit* ausgetauscht und sie nehmen einen Verwesungsgrad entsprechend ihres neu gewonnenen, untoten Leibes an.
- Geistige Talente und Eigenschaften bleiben in etwa erhalten, ihre Körperlosigkeit kann gerade die körperlichen Talente und Eigenschaften aber sehr stark verändern.



MORDENDER SCHATTEN

Kurzcharakteristik: Ein in einer Großstadt hingerichteter Mörder, der umgeht, um Seelen für Tyakraman zu sammeln und dabei Rache an seinen Peinigern zu nehmen

Wichtige Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt 6, Nachtsicht / Blutdurst 11, Rachsucht 13, Jähzorn 9

Wichtige Talente: Schleichen 17, Sich Verstecken 18, Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 12

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 8

FF 14 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 16

Schattendolch*:

INI 13+1W6 **TP** 1W6+3 **AT** 17 **PA** 7 **DK** H

LeP 42 **AuP** 45 **MR** 18 **RS** 3 **WS** – **Ausweichen** 17

*: Der Schattendolch wirkt wie ein *Schwächender Biss*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Formlosigkeit II, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Wunden, Immunität gegen kritische Treffer, Lähmender Blick, Lebensraub II, Lebenssinn, Regeneration I, Schwächende Aura, Verhüllung

Verwendung im Spiel: Ein Schatten kann hinter einer Mordserie stecken, sich an den Helden rächen wollen oder eine bestimmte Person bedrohen, die die Helden um Schutz bittet.

HALBKÖRPERLICHER SEELENFRESSER

Kurzcharakteristik: Durch das vielfache Leid einer Seuche ist ein Seelenfresser entstanden, der sich an den Erkrankten lange unauffällig nähren konnte und nun wieder eine halbkörperliche Form hat.

Wichtige Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht

Wichtige Talente: Schleichen 14, Sich Verstecken 16, Sinnen-schärfe 9, Menschenkenntnis 12

Eigenschaften:

MU 15 KL 10 IN 13 CH 8 FF 12 GE 10 KO 15 KK 11

Hände:

INI 13+IW6 TP IW+1 AT 12 PA 10 DK H

LeP 34 AuP 28 MR 10 RS 2 WS – Ausweichen 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Flimmernde Körperlosigkeit, Gestank, Lähmender Blick, Lebensraub II, Pestodem, Regeneration I, Schwächende Aura, Unnatürliche Aura

Verwendung im Spiel: Eine Lumpengestalt, die während einer Seuche umgeht und den Todkranken den Gnadenkuss gibt. Durch ihre zeitweise Körperlosigkeit kann sie stets von Tatorten verschwinden.



Der Heerführer

Beschreibung siehe Seite 76f.

Untote Heerführer sind gnadenlose Strategen und Taktiker, die durch eigene Gnaden oder in Diensten anderer Herren ganze Armeen befehligen. Es kommt vor, dass ein Nekromant die Seele eines bewährten Strategen in den Leichnam eines Kriegers bannt, oftmals stehen aber auch Schwüre zu 'ewigem Dienst', die Wiedergutmachung oder Rache einer Tat oder ein finsterner Fluch hinter der Existenz dieser Verlorenen.

- Untote Heerführer haben die Eigenschaften eines Untoten und ihres Verwesungsgrades.
- Talente und Eigenschaften bleiben im Untod relativ ähnlich wie zu Lebzeiten, besonders die Kampftalente und Schlüssel-talente wie Kriegskunst erleiden normalerweise keine Einbußen.
- Mit einem Marschallsstab, Signalhorn oder Heerbanner kann er seine untergebenen Untoten befehligen und ihnen Fähigkeiten verleihen, die sie von sich aus nicht besitzen. Unter seinem Kommando können sie Belagerungsgerät benutzen, Schanzen ausheben und nach geschickter Strategie in die Schlacht ziehen.

UNTOTER KRIEGSHERR

Kurzcharakteristik: Erfahrener Veteran vieler Schlachten und furchtloser Strategie, zum Beispiel aus der Wildermark oder der Warunkei.

Wichtige Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung für Kampftalente, Eisern, Gefahreninstinkt (6), Nachsicht, Richtungssinn / Blutdurst 10, Feinde (SO 30, andere Kriegsfürsten etc.), Größenwahn 7, Rachsucht 9

Wichtige Talente: Dolche 12, Schwerter 15, Selbstbeherrschung 19, Sinnen-schärfe 12, Menschenkenntnis 11, Überreden 15, Kriegskunst 17

Eigenschaften:

MU 17 KL 13 IN 12 CH 14

FF 10 GE 12 KO 17 KK 18

Schwert:

INI 16+IW6 TP IW6+5 AT 19 PA 13 DK N

Mit Großschild:

INI 12+IW6 TP IW6+5 AT 17 PA 18 DK N

Dolch:

INI 12+IW6 TP IW6+2 AT 16 PA 12 DK H

LeP 60 AuP 60 MR 12 RS 6 WS 20 Ausweichen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Formation, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsge-wöhnung III, Schildkampf II, Schildspalter, Umreißen, Wuchtschlag

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Nebel, Resistenz gegen Wunden, Schreckgeheul I, Schwächende Aura

Besonderheit: Mit einer Berührung durch den Marschallsstab kann der Kriegsherr Leichen wie mit der SF Geber des Funkens erheben. Diese Fähigkeit kostet ihn 1 AuP.

Verwendung im Spiel: Als gegnerischer Strategie bietet ein von ihm geführtes Heer oder eine Einheit eine immense Herausfor-derung. Er weiß um den kriegstaktisch geschickten Einsatz von Untoten und ist selber ein erbarmungsloser Kämpfer.

Der Verdammte Kapitän

Beschreibung siehe Seite 78.

Untote Kapitäne sind äußerst erfahrene Seemänner, die zu-
meist als Kommandanten von mit Untoten bemannten Schif-
fen eingesetzt werden. Gelegentlich verwandeln sich Kapitäne eines untergegangenen Schiffes aus Wut und Gram über
den Verlust ihres liebgewonnenen Gefährts in solche Verlorene. Seit hochrangige Nekromanten die strategische Bedeu-
tung dieser Untoten erkannt haben, werden jedoch bisweilen auch erfahrene Seemänner bewusst getötet und als Spezialisten ‘zwangsrekrutiert’. Solcherart erhobene Verlorene können
durchaus auch zu (zeitweiligen) Verbündeten der Helden werden.

- Untote Kapitäne besitzen die Eigenschaften eines Untoten und dessen Verwesungsgrades.
- Talente und sonstige Fertigkeiten ähneln denen des menschlichen Körpers, Schlüsseltalente wie Seefahrt oder Orientierung steigen sogar leicht an.



- Sie alle verbindet eine besondere Affinität zum Wasser. Ob sie an der Wasseroberfläche treiben oder untertauchen wie ein Stein, können sie frei bestimmen. Unter Wasser bewegen sie sich dreifach schneller als gewöhnliche Menschen. Auch der in der Tiefe des Meeres immer stärker werdende Wasserdruck kann ihnen nichts anhaben.
- Sie üben Macht über das von ihnen kommandierte Schiff aus, und können – ähnlich der Wirkung des MOTORICUS – aus der Entfernung unbelebte Gegenstände bewegen oder Teile der Planken in eine glitschige Schleimschicht verwandeln.

UNTOTER PIRATENKAPITÄN AUS DER CHARYPTIK

Kurzcharakteristik: Raubeiniger Kommandant, der mit seiner untoten Besatzung die Meere unsicher macht.

Wichtige Vor-/Nachteile: Herausragende Balance, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Nachtsicht, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zeitgefühl / Angst vor Feuer 8, Größenwahn 9, Jähzorn 9

Wichtige Talente: Fechtwaffen 12, Säbel 13, Klettern 13, Körperbeherrschung 15, Fesseln/Entfesseln 11, Orientierung 18, Wettervorhersage 15, Geografie 12, Sternkunde 12, Boote fahren 13, Holzbearbeitung 15, Kartografie 16, Seefahrt 19, Seiler 10, Zimmermann 12

Eigenschaften:

MU 15 KL 14 IN 12 CH 16

FF 15 GE 12 KO 14 KK 13

Entermesser*:

INI 12+IW6 TP 1W6+5

AT 17 PA 14 DK N

LeP 45 AuP 50 MR 14 RS 3 WS 14

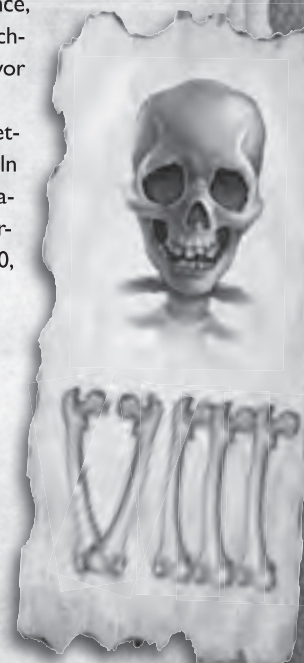
Ausweichen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Schnellziehen, Unterwasserkampf, Wuchtschlag

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Angriff mit Brackwasserstrahl (das stinkende Wasser löst Übelkeit und den Verlust der nächsten W6 Aktionen aus, wenn keine KO-Probe + Sensibler Geruchssinn gelingt), Ersäufen, Immunität gegen Wunden, Klebriges Sekret, Parasit, Regeneration I (auf seinem Schiff), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Efferd

* Das Entermesser ist eine meisterlich gefertigte magische Waffe mit einer verfluchten Astralseele.

Verwendung im Spiel: Der Kapitän verbindet außergewöhnliche nautische Fähigkeiten mit den übernatürlichen Kräften eines mächtigen Untoten. Dies im Verein mit der ihm bedingungslos ergebenden untoten Besatzung macht ihn zum Schrecken der Meere und zum Alptraum für jedes arglose Schiff.



Die Persönlichkeiten

Ibn Mahmoud

Seit Jahrzehnten gibt es im nördlichen Aranien Gerüchte um einen toten Magier, der in einem Grab herrscht und seine verrottenden Diener durch das Land streifen lässt. Tritt er einmal selbst ans Licht, erkennt man ihn nicht, denn er verschleiert seinen faulenden Körper, trägt Brokat, Seide und Parfüm. Ibn Mahmoud (tul.: Sohn der Zeit) ist ein Verlorener und Zaubermeister, der den Untod gewählt hat, um lebenslanges Forschen gegen ewiges Forschen einzutauschen. Aus einer Bauernfamilie stammend, wurde seine magische Gabe von einer Qabalya geschult, die sich auf Astrologie und schwarze Magie versteht. Ibn Mahmoud erkannte schnell, dass es mehr Wissen und mehr magische Macht zu gewinnen gibt, als in knapper menschlicher Lebenszeit erworben werden kann. Er konzentrierte sich darauf, dem Tod entgegenzugehen, um anschließend unsterblich zu sein. Nach vielen Jahren gelang ihm dieser Schritt dank der Kraft von Sternen, Essenzen und alttulamidischen Todespraktiken. Sein Körper ist halb zerfallen, sein Geist noch immer stark. Schlaf, Wärme, Luft, körperliche Genüsse – all das benötigt der Verlorene nicht mehr, auch wenn er vor seinen Schülern verheimlicht, dass er den Puls des Lebens doch mitunter vermisst. In einer abgelegenen Gruft bei Eslamskesh in der Markgrafschaft Perricum hortet er magische Schriften, alte Artefakte und Grabschätze für Jahrhunderte voller Studien und Experimente. Da er glaubt, dass vor allem in den Gräbern tulamidischer Potentaten Wissensschätze verborgen sind, entsendet er seine lebenden und untoten Diener, um Boronanger und Magiergräber auszuheben. Werden die Klagen der Bauern zu laut und der Jagdinstinkt von Geweihten zu groß, vermag Ibn Mahmoud seine Spuren zu verwischen und sich still zu verhalten – für Jahre, Jahrzehnte, sogar Jahrhunderte. Es gibt so viel zu lesen und zu begreifen. Die Zeit ist sein Freund geworden.

Geboren: 956 BF

Gestorben: 1003 BF

Größe: 1,74 Schritt

Kurzcharakteristik: Brillanter Nekromant und meisterlicher Beherrscher, untoter Zaubermeister

Wichtige Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt 9, Gutes Gedächtnis, Nachtsicht / Angst vor Geweihten 6, Gesucht I, Neid 8, Thesisgebunden (alle Beschwörungsformeln), Widerwärtiges Aussehen



Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 7, Lehren 13, Überreden 8, Magiekunde (Nekromantie, Herrschaft) 17 (19), Sternkunde 18

Wichtige Zauber: GARDIANUM 8, BAND UND FESSEL 12, ERINNERUNG VERLASSE DICH 10, FULMINICTUS 8, IMPERAVI 12, LAST DES ALTERS 11, INVOCATIO MINOR 17, PANIK ÜBERKOMME EUCH 13, REVERSALIS 7, SKELETTARIUS 14, TOTES HANDLE 17

Beziehungen: gering

Finanzkraft: groß

Ausrüstung: Astraltrunk C, Borbarads Hauch (wenn Feuer ausbricht, das seine Schriften bedroht), im Zauberspeicher des Zauberstabs warten Dunkelheit (5 ZfP*), Gardianum (6 ZfP*, 15 AsP) und Last des Alters (8 ZfP*, 30 AsP)

Eigenschaften: MU 15 KL 18 IN 14
CH 16 FF 11 GE 8 KO 9 KK 8 SO 9

Magierstab:

INI 10+1W6 TP 1W6+1 AT 8 PA 9 DK NS

Krallen:

INI 11+1W6 TP 1W+2 AT 11 PA 8 DK H
GS 3 LeP 26 AuP 25 AsP 78 MR 12 RS 1
WS 7 Ausweichen 13

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien, Mittelreich), Berufsgeheimnis (Verlorene)

Magische Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis (Elementare, Niedere Dämonen), Bannschwert, Bewahrer der Ahnenmacht, Blutmagie, Dämonenbindung I, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Große Meditation, Herr über die Gebeine, Invocatio Integra, Meisterliche Zauberkontrolle I, Merkmalskenntnis (Dämonisch, Herrschaft), Nekromant, Regeneration II, Repräsentation (Magier), Ritualkenntnis (Gildemagie) 15, Stabzauber (Bindung, Schuppenhaut, Merkmalsfokus [Beschwörung], Seil des Adepten, Zauberspeicher), Kugelzauber (Bindung, Orbitarium, Wachendes Auge), Wahrer Name (Skelette, Brandleichen, Mumien), Zauberzeichen

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Astralsinn, Gestank, Regeneration II, Immunität gegen profane Angriffe, Nekrotischer Griff, Unnatürliche Aura

Besonderheiten: Ibn Mahmoud hat seine Geistseele beim Übertritt in den Untod in einen prächtigen Diamanten eingeschlossen, den er sicher verwahrt. So lange dieser Seelenfokus intakt ist, kann ihm keine gewöhnliche Waffe schaden. Falls sein Leib auf anderem Weg vernichtet wird, existiert Ibn Mahmoud bis zum nächsten Neumond als Geist, dann kann er in den Körper eines beliebigen Toten einfahren und sein Unleben fortsetzen.

Verwendung im Spiel: Die Wurzel allen Übels bei einer Untotenplage, Endgegner einer Gruft oder fordernder Lehrmeister für einen Nekromanten-Helden (sein Preis: der Schüler muss den Tod überwinden – und wenn er dabei stirbt, hat er eben nicht hart genug an sich gearbeitet).

Ghorio Brabacian

Brabacian ist ein begabter Anatom, der als Juban Lenari an der Anatomischen Akademie zu Vinsalt seine Magierlaufbahn begann und danach lange erfolgreich als Heiler in Dröl arbeitete. Als seine Verlobte 1018 BF durch den Roten Tod starb, brach er innerlich, da er ihr nicht helfen konnte. Sein Wissen schien ihm unnütz und sinnlos, da er damit nicht einmal seine Geliebte retten konnte. Mit seinem beträchtlichen Vermögen finanzierte er sich deshalb ein Studium der Dunklen Künste an der Halle der Geister zu Brabak, in der Hoffnung, einen Weg zu finden, den Tod zu überwinden. Nach Jahren des Studiums kehrte er nach Vinsalt zurück und nahm als Fassade die Identität eines charmanten Mediums und scheinbaren Scharlatans in der Vinsalter Gesellschaft an. Als solcher ist er sehr erfolgreich, studiert aber im Geheimen die Nekromantie in der Hoffnung, seine Geliebte aus Borons Hallen zurückzuholen. Er geht dabei mit wissenschaftlicher Präzision vor, würde niemals einen Dämonenpakt eingehen und verachtet Paktierer. Mittlerweile hat er jedoch zahlreiche finstere Taten für seine Forschungen begangen und sich dabei in eine unmenschliche Kaltblütigkeit hineingesteigert. Er plant, ein Ebenbild seiner Geliebten durch 'geeignete' Körperteile zu erschaffen und mit ihrem Geist zu beselen. Um dieses Ziel zu erfüllen, betreibt er im Geheimen zahlreiche nekromantische Experimente.

Geboren: 9. Hesinde 993 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Im Geheimen und mit hesindianischem Forschungsgeist arbeitender Nekromant, skrupelloser Mörder, in der Vinsalter Gesellschaft hoch angesehenes Medium

Wichtige Vor-/Nachteile: Astrale Regeneration II, Gut Aussehend, Guter Ruf 6, Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen 13 (einflussreiche Herren und v.a. Damen der guten Gesellschaft), Wahre Namen (Qualität 25 aus Thargunitoth-Domäne) / Arroganz 9, Eitelkeit 8, Gesucht I, Größenwahn 8, Neugier 9, Selbstgespräche



Wichtige Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 13, Betören 15, Etikette 15, Gassenwissen 10, Lehren 11, Menschenkenntnis 15, Überreden 16, Anatomie 18, Magiekunde 16, Philosophie 10, Alchimie 11, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 16

Wichtige Zauber: BANNBALADIN 8, BALSAM 17, DUNKELHEIT 13, GEISTERRUF 10, INVOCATIO MINOR 15, METEKELE 12, MOTORICUS 11, NEKROPATHIA 17, PENTAGRAMMA 15, SKELETTARIUS 19, TOTES HANDLE 17, VOCOLIMBO 9, WEIHPRAUCHWOLKE 12

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

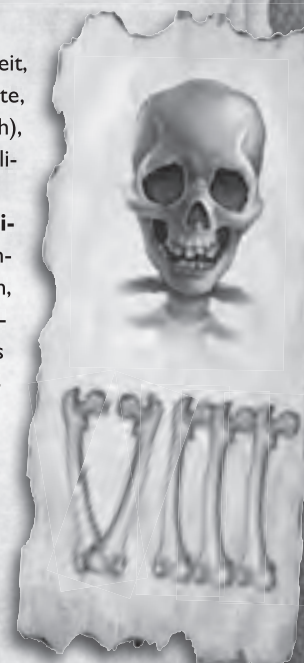
Ausrüstung: ansehnlich

Eigenschaften: MU 15 KL 16 IN 12
CH 14 FF 14 GE 12 KO 13 KK 12 SO 10
Magierstab: INI 11+1W6 TP 1W6+2
AT 13 PA 14 DK NS
Degen: INI 11+1W6 TP 1W6+3
AT 13 PA 12 DK N
LeP 29 AuP 30 AsP 48 MR 10
RS I WS 7 Ausweichen 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Betäubungsschlag, Finte, Wuchtschlag; Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Vinsalt), Nandusgefälliges Wissen

Magische Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis (Geisterwesen, Untote, Niedere Dämonen), Bannschwert, Former der Leiber, Geber des Funkens, Große Meditation, Herr über die Gebeine, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis (Heilung), Merkmalskenntnis (Thargunitoth), Nekromant, Regeneration II, Repräsentation (Magier), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Stabzauber (Bindung, Apport, Ewige Flamme, Kraftfokus, Zauberspeicher), Kugelzauber (Bindung, Schutz gegen Untote), Verbotene Pforten, Zauberroutine

Verwendung im Spiel: Ein klassischer Bösewicht, der sich auf einem geistigen Niveau mit den Helden messen kann und hinter einer eleganten, bürgerlichen Fassade seinen finsternen Umtrieben nachgeht. Eine Spurensuche im Zusammenhang mit Morden in Vinsalt kann zu ihm führen. Sein Einfluss schützt ihn aber vor haltlosen Schuldzuweisungen.



Der Skelettfürst - die Geißel Transbosquiriens

Zur Zeit des Diamantenen Sultanats machte sich dieser Spross eines untergegangenen Herrscherhauses einen Namen als Anführer über einen gefürchteten Kriegshaufen, der sich aus allerlei Ausgestoßenen und Versprengten zusammensetzte, die ihm durch einen Schwur zu ewiger Treue verpflichtet waren. Seine Spur war gepflastert mit den Leichen seiner Feinde und sein unaufhaltsamer Aufstieg begann schließlich die Mächtigen zu sorgen. Doch kein noch so großes Aufgebot bestand im Kampf gegen ihn und trotz vielerlei Versuche gelang es nicht, ihn zu töten. So ereilte ihn schließlich ein mächtiger Bannfluch: Wenn er schon nicht sterben mochte, so wurde ihm doch verwehrt, das Land seines Volkes jemals wieder zu betreten. Dieser Zauber traf den Kriegsherrn schwer, denn er hatte ein Geheimnis, von dem seine Feinde nichts wussten: Er war bereits verflucht. In jungen Jahren hatte er seine Seele dafür verpfändet, dass ihm kein Tod beschieden sei, bis ihm die Inbesitznahme seiner verlorenen Stammlande geglänge. Und so war er nun gezwungen, mit seinen Mannen rastlos am Rand der Tulamidenlande umherzuziehen. Ihm war auch dann kein gnadenvoller Tod beschieden, als er alterte und sein graues Fleisch schließlich von den Knochen fiel. Durch die Strahlen der Sonne gepeinigt zog er sich in eine urzeitliche Grabhöhle in den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls zurück, um sich bis zum Ende aller Zeiten zu verbergen. Dort fiel er kraftlos in einen todesgleichen Schlummer. Hin und wieder erwacht er, durch seine Flüche geplagt, und zieht mit seinen Soldaten, die sich auf seinen Befehl hin immer neu erheben, marodierend durchs Land. Über die Jahrhunderte ist nicht mehr als ein schwaches Glimmen seines Geistes erhalten geblieben.

Geboren: 1211 v.BF

Größe: 1,92 Schritt

Haarfarbe: –

Augenfarbe: –

Kurzcharakteristik: Ein untoter Kriegsherr ohne jede Menschlichkeit. Er tötet, um zu töten und agiert nach erratischen Mustern.

Wichtige Vor-/Nachteile: Wahrer Name (Qualität 12), Gesucht I-II (je nach Aktivitätsphasen und Pausen), Weltfremd 12, Wahnvorstellungen, Altersresistenz, unstet, eingeschränkte Sinne: Gehör, Geruch



Wichtige Talente: Kriegskunst 16, Urtulamidya 5 (Fragmente von Schlachtrufen und Befehle), Selbstbeherrschung 21

Beziehungen: –

Finanzkraft: –

Ausrüstung: Der Skelettfürst und die Überreste seiner Einheit besitzen Rüstung und Waffen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats von hoher Qualität und teilweise mit magischen Eigenschaften (wertvolle Unikate).

Eigenschaften:

MU 20 KL 14 IN 13 CH 6 FF 11

GE 13 KO 14 KK 15 SO 15

Sichelschwert, zweihändig: INI 15+1W6

TP 2W6+6 AT 17 PA 16 DK NS

Sichelschwert, einhändig: INI 15+1W6

TP 1W6+5 AT 17 PA 16 DK N

LeP 60 AuP unendlich MR 17

RS 5 WS 7 Ausweichen 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampreflexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Wuchtschlag, Ortskundig ((Raschtulswall und südlich angrenzende Gebiete))

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Untotenerweckung (nur Untergebene; auf Sicht, 5 Aktionen, 2 LeP, Wirkung: SKELET-TARIUS), Herrschaft übernehmen (Leichen; Berührung, 1 Aktion, 5 LeP, Wirkung: zählen fortan als Untergebene), langsame Regeneration (Totenschlaf; 1 LeP/Woche)

Besonderheiten: Momentan besteht seine Gefolgschaft aus 17 Ahnen (berittene Schützen und Knochenritter, Seite 131) und 34 'gewöhnlichen' Gefolgsleuten (Skeletten, Seite 130). Diese fallen mit ihm zusammen in den Totenschlaf. Alle diese Skelette besitzen Mähren (Erweckungskosten halbiert) und sind in der Lage, koordinierte Reiterangriffe, sowie berittenen Fernkampf durchzuführen. Die Schützen verfügen dabei über Bögen aus Gebein (Seite 131). Die zerrissene magische Rüstung des Skelettfürsten schützt ihn vor direktem magischen Schaden, bei jedem Angriff wird der mRS mit 4W6 ausgewürfelt. Das Sichelschwert erschwert per Sinnesillusion jede Parade um 3 Punkte. Um diese unbekannte Waffe führen zu können, muss sich ein Held eine Waffenspezialisierung im Talent Zweihandsäbel/-schwerter zu doppelten Kosten erwerben und die entsprechenden Zeiteinheiten mit intensivem Studium verbringen.

Verwendung im Spiel: Eine grausige Wesenheit, die so mysteriös agiert, dass sie nur schwer eingeschätzt werden kann. Der Skelettfürst ist eine bössartige Herausforderung, da sein Heer im kargen Bergland und den glutheißen Khôm-Randgebieten allen lebenden Gegnern gegenüber Vorteile hat.

Zoryan zu Notmark und zu Leuenteich

Zu Leuenteich lebte während der Ära der Theateritter am Hof des Marschalls Gunbald von Neersand und galt als einer der mächtigsten Magier der damaligen Zeit. Kurz vor seiner Ernennung zum ersten Hofmagus erkrankte er an einer unheilbaren Krankheit, was all seinen Karriere- und Forschungsplänen ein jähes Ende bereitete. In seiner Verzweiflung ließ er sich von seinen engsten Vertrauten nach einem genau vorgeschriebenen Ritual einbalsamieren und töten, und nach einem Praioslauf erhob sich der Verblichene als mächtige Mumie. Diese frevlerische Tat blieb nicht unbemerkt und so musste er vom Hof des Marschalls fliehen und alle Nachweise seiner Existenz wurden aus den Geschichtsbüchern getilgt. Fortan reiste er rastlos umher, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen über die Welt und den ewigen Kreislauf des Werden und Vergehens. In den verfluchten Totensümpfen fand er schließlich eine ideale Heimstatt. Seitdem scharft er untote und dämonische Diener und Verbündete um sich und entsendet sie auf unterschiedliche Missionen. Was genau zu Leuenteich antreibt, ist selbst hochrangigen Nekromanten nicht bekannt. Sicher ist jedoch, dass sich sein ganzes Denken um das Begriffspaar Tod-Leben und die Theorie der Unsterblichkeit dreht. Auf der Suche nach neuen Erkenntnissen schreckt er auch vor verdammungswürdigen Taten wie Experimenten an lebenden, toten und untoten Kreaturen nicht zurück. Gleichwohl ist zu Leuenteich kein typischer Bösewicht, verabscheut er doch sinnlose Gewalt, und so können Sterbliche, die nicht offenkundig seine Pläne durchkreuzen wollen, durchaus auf Gnade hoffen.

Geboren: unbekannt; **Gestorben:** vermutlich um 320 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: Uralte Mumie und mythischer Meister der Nekromantie, brillanter Philosoph und hesindialer Autor verschiedener nekromantischer und magietheoretischer Werke, der im Verborgenen an der Umsetzung nur ihm selbst bekannter Pläne arbeitet

Wichtige Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Wahre Namen (Qualität 25 aus Thargunitoth-Domäne) / Neugier 12, Angst vor Feuer 10, Arroganz 9

Wichtige Talente: Schriftlicher Ausdruck 19, Selbstbeherrschung 13, Lehren 16, Anatomie 16, Magiekunde 18, Philosophie 22, Heilkunde Seele 15

Wichtige Zauberkraft: AEROFUGO 13, BALSAM 12, CORPOFESSO 11, CRYPTOGRAPHO 14, DUNKELHEIT 15, HORRIPHOBUS 14, IMPERAVI 17, INVOCATIO MINOR 15, INVOCATIO MAIOR 17, NEKROPATHIA 17, PENTAGRAMMA 15, SKELETTARIUS 21, TOTES HANDLE 21

Beziehungen: hinlänglich (groß in Nekromantenkreisen)

Finanzkraft: hinlänglich

Ausrüstung: ansehnlich

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 18 **IN** 11 **CH** 17

FF 11 **GE** 9 **KO** 17 **KK** 22

Hände:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** H

Magierstab:

INI 10+1W6 **TP** 1W6+10 **AT** 15 **PA** 14 **DK** NS

LeP 38 **AsP** 65 **RS** 2 **WS** 9 **GS** 5 **MR** 19

Magische Sonderfertigkeiten: Sämtliche nekromantische Sonderfertigkeiten, Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis (Geisterwesen, Untote, Niedere Dämonen), Bannschwert, Große Meditation, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis (Thargunitoth), Regeneration II, Repräsentation (Magier), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 18, Stabzauber (Alle bekannten Stabzauber; zusätzlich einige weitere, die in den letzten Jahrhunderten in Vergessenheit geraten sind)

Eigenschaften (zusätzlich zu Untoteneigenschaften): Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Immunität gegen profanen Schaden, Regeneration II, Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1)), Langer Arm, Lebenssinn, Schwarmkörper (sehr klein, untote Schlangen)

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8 TP Waffenschaden durch Stärke; jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver

Verwendung im Spiel: Mysteriöser Architekt und Initiator vieler – auf den ersten Blick nicht einzuordnender – nekromantischer Umtriebe. Aufgrund seines äußeren Erscheinungsbildes hält sich zu Leuenteich meistens außerhalb der Zivilisation auf, sodass die Helden kaum mit ihm in Berührung kommen dürften. Falls doch, sollte die Begegnung mit ihm auch bei erfahrenen Helden nachhaltigen Eindruck hinterlassen – und keineswegs immer in einem Kampf auf Leben und Tod enden. Je nach Lage der Dinge mag er die Helden gnadenlos bekämpfen, sie zu Verbündeten machen oder einfach nur in philosophische Diskussionen verwickeln wollen.



Anatomia Mortis

Das Buch beginnt als illustriertes, anatomisches Werk mit zahlreichen nützlichen Hinweisen zur Arbeit mit Leichen, sowie deren Präparierung und Beschaffung ('Praeparatio'). Es wandelt sich im zweiten Kapitel 'Facinus' zu einer geradezu wissenschaftlichen Abhandlung über die Grundlagen der Nekromantie, die auch für Laien verständlich und erschreckend plausibel dargestellt wird. Das dritte und letzte Kapitel 'Dicis Causa' bietet Handwerkszeug für Séancen und die Anwendung einfacher Illusionsmagie, sowie Vorgehensweisen zum Betreiben geheimer Forschungen und dem Verbergen seiner wahren Identität.

Erscheinungsweise: Foliant mit etwa 600 Seiten, verfasst in jüngerer Zeit. Je nach Ausgabe meist schlichte, unauffällige Aufmachung, die nicht auf ein schwarzmagisches Werk hindeutet, Ähnlichkeit zum Buch 'Geheimnisse des Lebens'. Begonnen als Einzelwerk mit ersten Abschriften ab 1028 BF. Nach rasanter Verbreitung mittlerweile etwa 30 Abschriften im Umlauf, Anzahl steigend. In Garethi verfasst, durchgesetzt mit Bosparano. Qualität der anatomischen Zeichnungen schwankt je nach Abschrift.

Wert: unter Kennern etwa 200 Dukaten

Voraussetzungen: V2; K 7/5 (Garethi/Bosparano), *Totenangst* weniger als 5

Das Buch im Spiel: (Anatomie 3/9, Heilkunde Wunden SE/8, Menschenkenntnis SE/10), Thesis zu SKELETTARIUS, TOTES HANDLE, NEKROPATHIA, VOCOLIMBO, WEIHPRAUCHWOLKE sowie BALSAM inklusive einer Variante zum Heilen von Wunden bei Toten (+5). Rekonstruktion von DESTRUCTIBO, INVOCATIO MINOR, MENE-TEKEL, SINESIGIL, STEIN WANDLE, UNBERÜHRT VON SATINAV möglich. Lesenswerte Hinweise auf den BANNBALADIN, MOTORICUS, PENTAGRAMMA und THARGUNITOTHBANN.

Weiterhin erlernbar sind die Sonderfertigkeiten *Nekromant* (zu halben Kosten), *Former der Leiber* und *Geber des Funkens*. Das Lesen des Buches erlaubt die Senkung der *Totenangst* um 1 Punkt für halbe Kosten.

Neuere Abschriften ab 1030 BF enthalten die Formel des alchimistischen 'Retro-Elixiers' in der ursprünglichen Fassung ohne das Binden eines Nephazz Dämons (diese Ausgaben geben zusätzlich Alchimie SE/8).

Das Schwarze Buch Thargun

Magierlegende und niederhöllisches Werk über die Vollen- dung der Nekromantie. Es enthält Zaubersprüche und Anru- fungen für die Knechtung von Totengeistern, Schaffung von Verlorenen und Überwindung des eigenen Todesfalls, indem man sich selbst zum Verlorenen erhebt. Beschreibung der mas- senhaften Erhebung von Untoten bis zum Magnum Opus der

Nekromantie, Vision vom Weltenende, in dem sich alle Toten aus ihren Gräbern erheben. Wahre Namen von Thargunitoth- Dämonen, Anleitungen zum Brauen von Totentränken und Thesen erzdämonischer Artefakte wie dem *Banner der Heu- lenden Finsternis* ergänzen den Kanon nekromantischer Zau- berhandlungen. Das verfluchte Buch bietet auch Nichtzau- berkundigen die Mittel zur Macht über den Tod.

Erscheinungsweise: Ob das Buch vom neugehörnten Nirra- ven selbst verfasst wurde, wie oft behauptet wird, bleibt Spe- kulation; Original vermutlich aus der Zeit der Friedenskaiser, ein 120-seitiger Folio mit Menschenschädel auf dem Buch- deckel, Pergament aus Menschenhaut, mit Blut geschrieben; Abschriften meist unvollständig, ebenfalls in Blut geschrieben (Inhalte müssen in einer Neumondnacht mit Eigenblut ko- piert werden) und oft verflucht; Original in Aureliani, Ab- schriften meist Zhayad; Original verschollen (vermutet in einem Fasarer Totentempel, der Dunklen Halle der Geister zu Brabak oder einer Gruft auf den Zyklopeninseln), etwa 10 Abschriften, keine davon komplett.

Wert: um die 1.000 Dukaten für eine Abschrift, das Original erachten Fachleute als unbezahlbar

Voraussetzungen: V0; K 7, MU 14, kein *Aberglaube* oder *Totenangst*
Das Buch im Spiel: Das Original enthält verbesserte Thesen von SKELETTARIUS und TOTES HANDLE, die dem Lernwilligen beide nach dem Lesen als Hauszauber gelten. Weiterhin erlernbar sind ein TRANSMUTARE (nur auf Leichen anwendbar), die Wahren Namen von Nephazz, Morcan und Nirraven, die Sonderfertigkeiten *Blutmagie*, *Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth)* (beide zu hal- ben Kosten), *Bewahrer der Ahnenmacht* und *Nekromant*. Ab- schriften enthalten etwa die Hälfte dieses Wissens (niemals aber den Wahren Namen Nirravens – oder einen solchen nur enorm verstümmelt).

Aber das Buch ist nicht ungefährlich, es vermag den Leser zu verführen oder in den Wahnsinn zu treiben. Bei der Lektüre ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig. Bei Misslingen ver- fällt der Leser komplett dem Irrsinn; bei 0–4 TaP* verführt ihn die Schrift dazu, die Herrin der Untoten zu einem Pakt zu rufen; bei 5–8 TaP* erhält er einen passenden Nachteil im Wert von 10 GP und leidet künftig z.B. unter *Schlafstörungen II*, *Dunkelangst* (+5) oder *Totenangst* (+10). Ab 9 TaP* ist die Lektüre gefahrlos.

Im Original ist ein Teil von Thargunitoths Essenz selbst ge- bunden, das Buch erleichtert als magischer Fokus dem Be- sitzer alle Beschwörungen, Beherrschungen, Erhebungen und Loyalitäten, die mit Wesenheiten aus Thargunitoths Domäne zu tun haben, um 5 Punkte. Abschriften gewähren einen Bonus von 2 Punkten; sie sind oft von dem Geist ihres Kopisten besessen, die beim Abschreiben starben; eine Ab- schrift besteht etwa komplett aus Knochen, Haut und Blut eines toten Nekromanten und dient dessen Geist als Verlo- renen-Körper.

Über Tod und Leben

Brillant geschriebenes, sehr tiefsinniges Werk über das Wesen von Tod und Leben und den ewigen Kreislauf Werden-Vergehen. Es besteht aus zehn Kapiteln, die in zwei Hauptkapitel unterteilt sind. Kapitel 1–5: Leben; Sterben; Tod; Verfall; Auferstehung. Kapitel 6–10: Wille; Moral; Macht; Seele; Unsterblichkeit. Lange, hochphilosophische und schwer zugängliche Passagen wechseln sich ab mit verblüffend konkreten und banalen Praxistipps zur Erhebung von Untoten. Das Buch enthält zahlreiche Spekulationen über das Wesen von Göttern und Dämonen. Es beschreibt alle möglichen Arten von Untoten, wobei die Mumie als Krone der nekromantischen Schöpfung bezeichnet wird. Anknüpfend an diese Beschreibungen werden zahlreiche Methoden zur Konservierung von Toten beschrieben. Das Buch enthält die wahren Namen von mehreren Thargunitoth-Dämonen, darüber hinaus, wie behauptet wird, die wahren Namen von Gulgari, Uthar und Marbo. Es beinhaltet keine Zaubersprüche, wohl jedoch zahlreiche Verweise darauf, wie auch auf verschiedene nekromantische Rituale, nicht zuletzt das Magnum Opus.

Erscheinungsweise: Ein 220-seitiges Buch von überraschender Schlichtheit. Etwa ein Spann groß, der Einband aus hellbraunem Leinen, in gewöhnlicher Tinte geschrieben und fast ohne bildliche Darstellungen; Das Original stammt aus der Zeit der

Theateritter, um 315 BF, und befindet sich nach wie vor im Besitz seines (untoten) Autors. Vielleicht 20 Abschriften, einige davon in der Warunkei im Umlauf, eines nachweislich in der Bibliothek der Halle der Geister zu Brabak; Original in Bosparano, Abschriften überwiegend in Zhayad, teilweise unvollständig und allesamt ohne die zahlreichen Ergänzungen, die zu Leuenteich in den vergangenen Jahrhunderten gemacht hat.

Wert: die Abschriften je nach Qualität zwischen 200 und 500 Dukaten, das Original um ein Vielfaches mehr

Voraussetzungen: V1; K 11/8 (Bosparano/Zhayad), MU 14, KL 15; kein *Aberglaube* oder *Totenangst*; Philosophie 5

Das Buch im Spiel: (Philosophie 5/10, Sternkunde SE/7, Götter und Kulte 10/12). Rekonstruktion von SKELETTARIUS, TOTES HANDLE, NEKROPATHIA, INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR sowie PENTAGRAMMA und THARGUNITOTHBANN möglich. Viele Hinweise auf UNBERÜHRT VON SATINAV. Wenn die Voraussetzungen für die Sonderfertigkeit *Nekromant* erfüllt sind, kann diese ohne weiteren Zeitaufwand zu halben Kosten erlernt werden. Ermöglicht auch die Herleitung der Sonderfertigkeit *Herr über die Gebeine*.

Das Original und einige wenige Abschriften enthalten die wahren Namen von Nephazz und Nirraven.

Beschreibungen der Stätten

Boronanger Sankt Lucian

TIEFSITZENDE ÄNGSTE

Beim Betreten des Angers ist eine Probe auf *Totenangst* oder *Aberglaube* nötig. Bei Gelingen sind alle Proben auf dem Anger um den halben Wert der schlechten Eigenschaft erschwert.

GEWEIHTER BODEN

Der Boronanger ist mittels einer WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT eingeweiht und gilt unheiligen Wesenheiten als *zweifach geweihter Grund* (Boron). Wer sich mit der Absicht trägt, die Totenruhe zu stören, ein Grab zu schänden oder zu berauben, dem muss eine MU-Probe +6 +Totenangst gelingen. Nekromantische Zauber und Rituale (auch: Geisterbeschwörungen) sind um 10 Punkte erschwert.

Die Weihe erstreckt sich auf alles, was sich innerhalb der Angermauer befindet, d.h. die Übelgräber sind nicht eingeschlossen.

BEGEGNUNGEN AUF DEM ANGER

Bei jedem Aufenthalt auf dem Anger, kann festgestellt werden, ob der zuständige Boron-Geweihte und der Totengräber anwesend sind und welche weiteren möglichen Begegnungen einen Besucher erwarten.

Boron-Geweihter Odalrik Krawinkel

Tagsüber (W6): 1–5 abwesend, 6 anwesend und (W20) 1–5 sieht nach dem Rechten, 6–10 betet, 11–15 bereitet ein Zeremoniell in der Kapelle vor, 16–18 begleitet Besucher, 19–20 leitet ein Begräbnis.

Nachts (W6): 1–5 abwesend, 6 anwesend und (W20) 1–7 sieht nach dem Rechten, 8–12 betet, 13–20 vergnügt sich in der Kapelle mit Wein und weiblicher Begleitung.

Totengräber Erzian

Tagsüber (W6): 1–3 abwesend, 4–6 anwesend und (W20) 1–12 hebt Gräber aus, repariert Werkzeug oder leistet Gärtnerarbeit, 13–16 kocht Essen oder braut Alchimika in der Hütte, 17–18 führt 'Gespräche' mit Toten, 19–20 ruht in der Hütte.

Nachts (W6): 1 abwesend, 2–6 anwesend und (W20) 1–2 führt 'Gespräche' mit Toten, 3–4 legt 'magische' Sicherungen über Gräber (abergläubische Rituale ohne Wirkung), 5–7 liegt auf der Lauer, um vermutete Ratten oder Unholde zu fangen, 8–20 ruht in der Hütte.

Weitere Begegnungen (W20)

Kann nach Wunsch des Meisters ein- oder mehrmals je Besuch des Angers erwürfelt werden.



Tagsüber	Nachts	Begegnung
1–10	1–12	Totenstille
11–12		Raben zanken in Bäumen
13	13	Hunde oder Ratten knabbern an einem zu flach gebetteten Toten
14–16		W3 Angehörige besuchen die Toten
17		ein Künstler lässt sich von der Atmosphäre des Angers inspirieren
18		2W6 Besucher gedenken eines Toten zum Jahrestag
19	14–15	W3 Kriminelle nutzen ein Scheingrab als Beuteversteck oder halten ein Treffen ab
20	16	ein Gargyl flattert zwischen Gräften
	17	ein Ghul schlurft um den Anger
	18	ein Tiefzweig gräbt Tote aus und stiehlt Grabbeigaben
	19–20	ein Toter erhebt sich aus den Übelgräbern als Wiedergänger / erscheint als Geist

GRABSUCHE

Will man das Grab einer bestimmten Person finden, von der man den Namen kennt und weiß, dass sie auf diesem Anger liegen soll, kann die dafür benötigte Zeit in Spielrunden ermittelt werden nach:

20 – SO des Toten
+ 1 für je 25 Jahre, die seit dem Tod verstrichen sind

Ein Ergebnis über 20 bedeutet, dass das Grab nicht auffindbar ist, entweder weil der Tote unbenannt im Armengrab liegt (wahrscheinlich bei niedriger SO) oder weil sein Grab überbaut wurde, sein Grabstein verwittert ist und seine Eintragung im Sterberegister verlorengegangen ist (wahrscheinlich bei alten Grabstätten).

Ein Ergebnis von 20 SR oder weniger kann reduziert werden durch Proben auf *Sinnenschärfe* (bei Durchstreifen der Gräberreihen) oder *Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen* (beim Durchblättern des Sterberegisters). Je 3 TaP* reduzieren die nötige Zeit um 25%.



ZUSTAND DER TOTEN

Verwesung

Leichen des Angers sind bis zu fünf Tage nach Beerdigung im Zustand eines *Lebenden Leichnams*. Danach bis zu fünf Monaten im Zustand eines *Zombies*. Anschließend im Zustand eines *Skeletts*. Bei Leichen nahe des Wirselsbachs kann es vorkommen, dass sie wegen der erhöhten Bodenfeuchtigkeit kaum verwesen: Sie entsprechen dann für etwa fünf Monate *Lebenden Leichnamen* und anschließend *Moorleichen*.

Manche Leichname von hochrangigen Personen (Probe + 10 mit W20 auf SO des Toten) werden mumifiziert und sind unabhängig von ihrer Ruhedauer *Mumien*.

Mögliche Grabbeigaben

Je reicher und bedeutender der Tote war, desto mehr Grabbeigaben werden ihm ins Grab mitgegeben.

- Totenhemd oder Amtstracht (Wert: SO x SO Heller, Tote im Armengrab sind oft nackt)
- charakteristisches Werkzeug der Profession, zum Beispiel Sense (Bauer), Spindel (Weber), Zirkel (Baumeister); bei Kämpfern die Waffe (Wert: SO x SO Silbertaler)
- Schmuck, zum Beispiel Mantelfibel, Ring, Halskette und Amulett (Wert: SO x SO x SO Heller)
- Reichungen für den Weg ins Totenreich: Kamm, Löffel, Schale, Messer, Essen, Wein, Münzen, Schuhe mit Gewichten (typisch phexgläubige Gareth: damit die Seelenwaage Rethon überlistet wird und der Tote so mehr wiegt), *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*, Idole von Raben, dem gebrochenen Rad oder Schutzpatronen des Toten
- Brauchtum: Silbermünze zwischen den Zähnen (damit der Tote nicht als Vampir zurückkehrt), die bei der Geburt des Toten einst aufbewahrte und getrocknete Nachgeburt (zum Schließen des Lebenskreises), eine Liste mit Namen aller Verwandten und Freunde des Toten (damit er sich ihrer erinnert und Fürsprache für sie hält, wenn er in ein Paradies einzieht)

Golemlabor zu Vinsalt

Wenn Brabacian abwesend ist, liegen alle Räume in Dunkelheit (AT/PA/FK je +8). Ist er anwesend, herrscht im Anatomischen Theater, dem Anatomischen Labor und seinem Arbeitszimmer schwaches Licht (AT/PA/FK +4). *Dämmerungssicht* halbiert die Erschwernisse, *Nachtsicht* senkt sie auf 2.

Ein WIDERWILLE UNGEMACH (6 ZfP*) im Keller verhindert die Entdeckung des Labors. Die Tür (StP 12, Härte 6) enthält Silberintarsien, die als Matrixgeber für den Zauber dienen. Alle 6 Wochen lädt Brabacian den Zauber mit 10 AsP auf, so dass er stets aktiv bleibt. Die Tür ist nicht abgeschlossen.

Bei Sichten des Leichnams im **Anatomischen Theater** (ein noch unfertiger Golem aus Leichenteilen) muss eine *Totenangst*-Probe abgelegt werden. Gelingt sie, werden alle Talentproben im Komplex um die Totenangst und alle Eigenschafts-

proben um den halben Wert erschwert. Das Verlassen des Ortes oder eine erfolgreiche *Helkünde Seele*-Probe erschwert um die Totenangst befreien von diesem Effekt.

Im **Anatomischen Labor** ist eine weitere *Totenangst*-Probe fällig. Die Leichen und Gliedmaßen können über Brabacians SF *Geber des Funkens* zur Verteidigung erweckt werden. Im Raum steht ein mit TOTES HANDLE erhobener Gefallener Krieger (siehe Seite 121) mit einem Bastardschwert und in Horasischem Reiterharnisch (RS 8), der als Brabacians Leibwächter dient und mit *Immunität gegen Wunden* (siehe Seite 109), *Regeneration I* und *Lebenssinn* ausgestattet wurde. Der Raum bietet die Ausstattung eines Alchimistischen Labors. Neben Werkzeug finden sich auch zwei Anwendungen Wundpulver (WdA 38), ein Fingerfertigkeitsexilier C (WdA 39) und drei Anwendungen von Pastillen gegen Erschöpfung E (WdA 56). Ein aufgeschlagenes *Buch der Leiber* (WdZ 86) in der Octav-Ausgabe liegt neben einer geöffneten Leiche.

In den drei **Zellen** befindet sich jeweils bei 1–12 auf W20 ein Tier, zum Beispiel ein Zornbrechter Bluthund (ZBA 115), eine Khoramsbestie (ZBA 120), eine Smaragdspinne (ZBA 177) oder gar ein Ghul (siehe Seite 117f.). Bei einer 1–3 ist es untot erhoben (Tierkadaver-Modifikationen).

Der **Lagerraum** ist von einer soliden Tür versperrt (StP 14, Härte 8, FORAMEN/Schlösser Knacken +5, 4 AsP). In der Frischekammer befindet sich ein silberner ca. 1,5 Schritt breiter Kreis im Boden, innerhalb dessen ein UNBERÜHRT VON SATINAV wirkt, der einmal wöchentlich neu aufgeladen wird. Hier lagern Körperteile und es hängen Leichen von der Decke.

Im **Arbeitszimmer** und den **Privaträumen** findet man die Bibliothek Brabacians, darunter zwei Abschriften seines eigenen Buches *Anatomia Mortis* (siehe Seite 152), ein Exemplar von *Über Tod und Leben* (siehe Seite 152), eine zynisch kommentierte Studienausgabe von *Geheimnisse des Lebens* (WdZ 91) sowie *Menschen und Nichtmenschen* (WdZ 95) als Demi-Folio von 300 Seiten (Wert 90 D). Ein Fässchen Geheimtinte (WdA 36) steht auf dem Schreibtisch neben einer Transskriptionslinse (WdA 120). In einer verschlossenen Truhe im Schlafraum (StP 14, Härte 11, FORAMEN/Schlösser Knacken +8, 8 AsP) finden sich ein schwarzes Beschwörungsgewand mit Brokatgürtel, sowie weitere Gewänder, ein Heiltrank D (WdA 56), zwei Zaubertränke E (WdA 74) und drei Spruchspeicher:

- Fläschchen aus rauchigem Glas. 2 Anwendungen. Entkorken aktiviert VOCOLIMBO, der für 10 KR alle Worte aus der Flasche und geisterhaft verzerrt wider gibt.
- Hässlicher, Metallgegenstand, einer kleinen Bärenfalle ähnelnd. 3 Anwendungen. Als Maulsperre getragen muss man eine vor dem Aktivierungswort "Antworte!" gestellte Frage unter einem RESPONDAMI beantworten.
- Schwarze Henkersmaske. 1 Anwendung. Über den Kopf einer Leiche gestülpt erhebt sie sich mit SKELETTARIUS für 7 SR zum Unleben.

Die *Helfende Hand* (siehe Seite 129) wacht über die Privaträume und versucht Brabacian zu verständigen, falls jemand herumschnüffelt. Von den Abscheulichkeiten im Gebeinraum

ist eines ein *Vielarm* (siehe Seite 119), der unter dem Dienst Wache bereitsteht. Über seinen länglichen Schädel ist die Gesichtshaut der toten Caravita gespannt. Der Knochenschwanz (natürliche Waffe) und die Krallen lassen das zweieinhalb Schritt große Wesen sehr gefährlich aussehen. Auch eine *Knochenspinne* (siehe Seite 120) krabbelt durch diesen Raum.

Die Grablege des Topas-Sultans

Die massive Steinplatte, die den **Eingang** (1) blockiert, muss unter den Augen kolossaler Herrscherstatuen gewaltsam durchbrochen werden (siehe WdS 191: StP 100, Härte 25), es existiert kein Öffnungsmechanismus.

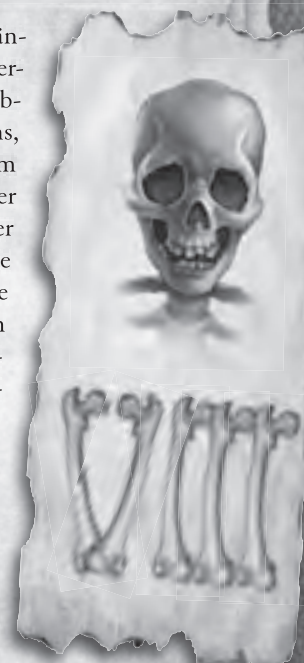
Im Inneren des Mumiengrabs liegt überall eine Hand breit feinsten Staub, der sich bei jedem Schritt verwirbelt und nicht nur schwer auf der Lunge liegt, sondern auch das Fackellicht abschirmt und eine gute Sicht verhindert. Unvorsichtig durchquerte Räume oder Räume, in denen Kämpfe stattfinden, sind rasch mit stehenden Staubschwaden verhangen. Einen Durchzug gibt es nicht. Es gelten je nach Beleuchtung um eine Stufe verminderte Lichtverhältnisse.

In der großen **Eingangshalle** (2) werden die Wände und die Decke mit prachtvollen Malereien verziert, die jedoch bereits bei leichter Berührung abblättern. Duster wirken die Soldaten des Sultans, die über unzählige Leichen ihrer Feinde dem Betrachter entgegen zu stapfen scheinen. Über das Deckengewölbe spannen sich die Reste einer Landkarte eines längst vergangenen Reichs. Eine fingerdünne Mauer, hinter der sich die erste **Wächterkammer** (3) befindet, ist perspektivisch geschickt als Durchgang bemalt, an dessen Ausgang ein goldener Brunnenquell verheißungsvoll schimmert.

An verschiedenen Stellen des gesamten Grabes liegen zerbrechliche Bodenplatten unter dem Staub (*Sinnenschärfe* +8), darunter befindet sich das Geflecht der großen Schlangengrube. Insgesamt zwölf Schlangenkadaver (siehe Seite 134) hausen hier und streben in Richtung der Eindringlinge.

Auf dem Boden der **Wächterkammern** (3) liegen jeweils neun Knochengardisten (siehe Seite 130), die sich erheben, sobald die Eingangshalle durchschritten ist und die anschließend scharrend und ächzend beginnen, sich aus ihrer Kammer zu befreien. Wenn die Wand nicht von der Außenseite eingerissen wird, dauert der Durchbruch sechs Spielrunden.

In der großen **Ehrenhalle** (4) stützen Säulen die hohe Decke ab, in denen die Leibdiener des Sultans bei lebendigem Leib eingemauert wurden. Diese erwachen, sobald man sich einer Säule bis auf einen Schritt nähert. Sie beginnen zunächst leise, dann immer lauter auf grausige Art zu stöhnen (wirkt wie *Schreckgeheul I* (4)). In Kombination mit dem Staub kann dies zu erheblichen Orientierungsproblemen führen und Kämpfe zu einer lebensgefährlichen Angelegenheit machen. Die Ein-



gemauerten können sich selbst nicht befreien und beklagen ihr Schicksal bis in alle Ewigkeit, sobald sie einmal erweckt sind. Um eine Säule mit schwerem Werkzeug zu zerstören, werden zwei Spielrunden benötigt.

In der **Grabkammer der Wesire** (5) sind sechs Skelette angekettet und halten als lebende Tote stumme Wacht. In ihren Brustkästen schimmern und zucken silberne Nägel aus Arkanium, in die *Nephazzim* eingefahren sind. Drei Wesire sind in der Lage, Eindringlingen Zauber entgegen zu schleudern (wie Eigenschaft *Zauber*, Sprüche frei wählbar). Andere versuchen, ihre spannlangen Fingernägel (Eigenschaft *Krallen* (1)) in all diejenigen zu schlagen, die sich ihnen auf Kettenreichweite nähern (drei Schritt).

Die **Grabkammer der Ehefrauen** (6) und die Grabkammer der Konkubinen (7) enthalten schmale, aber edle Sarkophage. Die Leichname der Ehefrauen sind reich mit goldenen Ringen und Ketten geschmückt, die Konkubinen tragen je ein wertvolles Amulett.

Der **Gang** (8), der zur falschen Grabkammer führt, ist mit erstaunlich funktionalen Trittfallen (**Katakomben** 68) und wegklappenden Bodenplatten (**Katakomben** 66) angefüllt. Eine Falle lässt lähmenden Diamantstaub über die Eindringlinge herab rieseln, der die Sinne vernebelt (und die restlichen Fallen und alle Gegner umso gefährlicher macht).

Die **falsche Schatzkammer** (10) ist leer, wird jedoch durch einen **Türsturz** (9) gesichert, der Eindringlingen den Rückweg mit einem massiven, vier Quader schweren Steinblock versperrt (**Katakomben** 71). Die Falle löst sich aus, sobald die dahinter liegende Bodenplatte (sechs mal sechs Schritt) von mehr als hundert Stein beschwert wird.

Im **Grabmal des Sultans** (11), auf dessen vermauerten Durchgang kein Zeichen hinweist, steht ein gigantischer Sarkophag aus Stein, dessen überschwere Grabplatte ohne Hilfsmittel nicht bewegt werden kann. In ihm befindet sich ein weiterer bronzener und darin schließlich ein silberner Sarkophag, worin sich die Mumie des Grabherren befindet. Aus der **Urnenkammer** (12) entweichen bei Öffnung des ersten Sarkophages drei Gefesselte Seelen und ein Spuk (**WdZ** 204f.). Während der Spuk die Urnen durch den Raum schleudert (jede KR Aufenthalt im Raum eine Ausweichen-Probe, sonst 1W+1 TP) und damit die Lichtverhältnisse um eine Stufe mindert, suchen sich die ruhelosen Seelen Opfer für eine Okkupation (**WdZ** 250). Eine fährt in den *Priestermumien-Ahn* (siehe Seite 125) mit *Schwarmkörper*-Ahnenmacht ein und erweckt den Sultan zum Unleben.

Die **Schatzkammer** (13) schließlich birgt nicht nur Schätze im Wert von mehreren tausend Dukaten, sondern auch viele rituelle Grabbeigaben und kultische Gegenstände.



Das Oktagon von Eslamskesh

Die Gruft ist mit Fallen und verborgenen Zugängen gegen Eindringlinge gesichert. In Klammern wird bei solchen Objekten mit drei Zahlen angegeben, wie Proben auf (*Sinneschärfe* / *Gefahreninstinkt* / *Zwergennase*) zur rechtzeitigen Entdeckung zu modifizieren sind.

Das Schloss am zweiflügligen **Portal** (1) ist recht simpel mit *Schlösser knacken* +3 zu bezwingen. *Grubenfalle* (+0 / -2 / -4): Wird der Boden hinter dem Portal betreten (mindestens 30 Stein Gewicht), fällt die Tür zu und der Boden kippt nach unten weg. Die Opfer fallen drei Schritt tief in eine **Grube** (10) auf ein Metallgitter mit Spitzen (3W6-3 SP reiner Fallschaden + 1W6 TP je 15 Stein Eigengewicht durch die Spitzen). Die Falle wird nicht ausgelöst, wenn die Türflügel halb offenstehen (hörbares Einrasten). Sie kann über einen Hebel im **Keller** (12) gesteuert werden.

Im **Andachtsraum** (2) schmücken Halbedelsteine und Glaskugeln die Decke. Eine davon ist die Kristallkugel Ibn Mahmouds, durch die er dank des WACHENDEN AUGES den Raum überblicken kann.

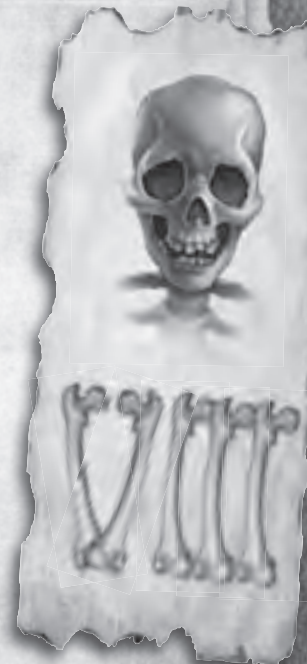
In zwei der einstigen **Scheinsarkophage** (3) liegen heute Särge mit den zu Untoten erhobenen, aber üblicherweise reglosen Leichen von Reovana von Zederntal (Skelett, siehe Seite 130) und Timarus von Zederntal (Kriegermumie, siehe Seite 124). Scheinbar wurden sie korrekt bestattet und mit Grabbeigaben ausgestattet, ab 3 TaP* in *Götter/Kulte* fallen Unstimmigkeiten auf. Die Asche von Erzhold von Zederntal (Brandleiche, siehe Seite 112) ist unauffällig in die Feuerstelle (4) gemischt (+6 / +2 / -). In jedem Hohlraum (11) stehen je vier untote Handwerker, die an der Umgestaltung der Gruft mitgewirkt haben und anschließend zu kenntnisreich waren (Zombie-Rotte, siehe Seiten 103 und 139). Sie können die präparierten Mauern zu (2) innerhalb von 4 KR durchbrechen. Alle Untoten greifen auf stummen, auch von Ferne geäußerten Befehl Ibn Mahmouds an.

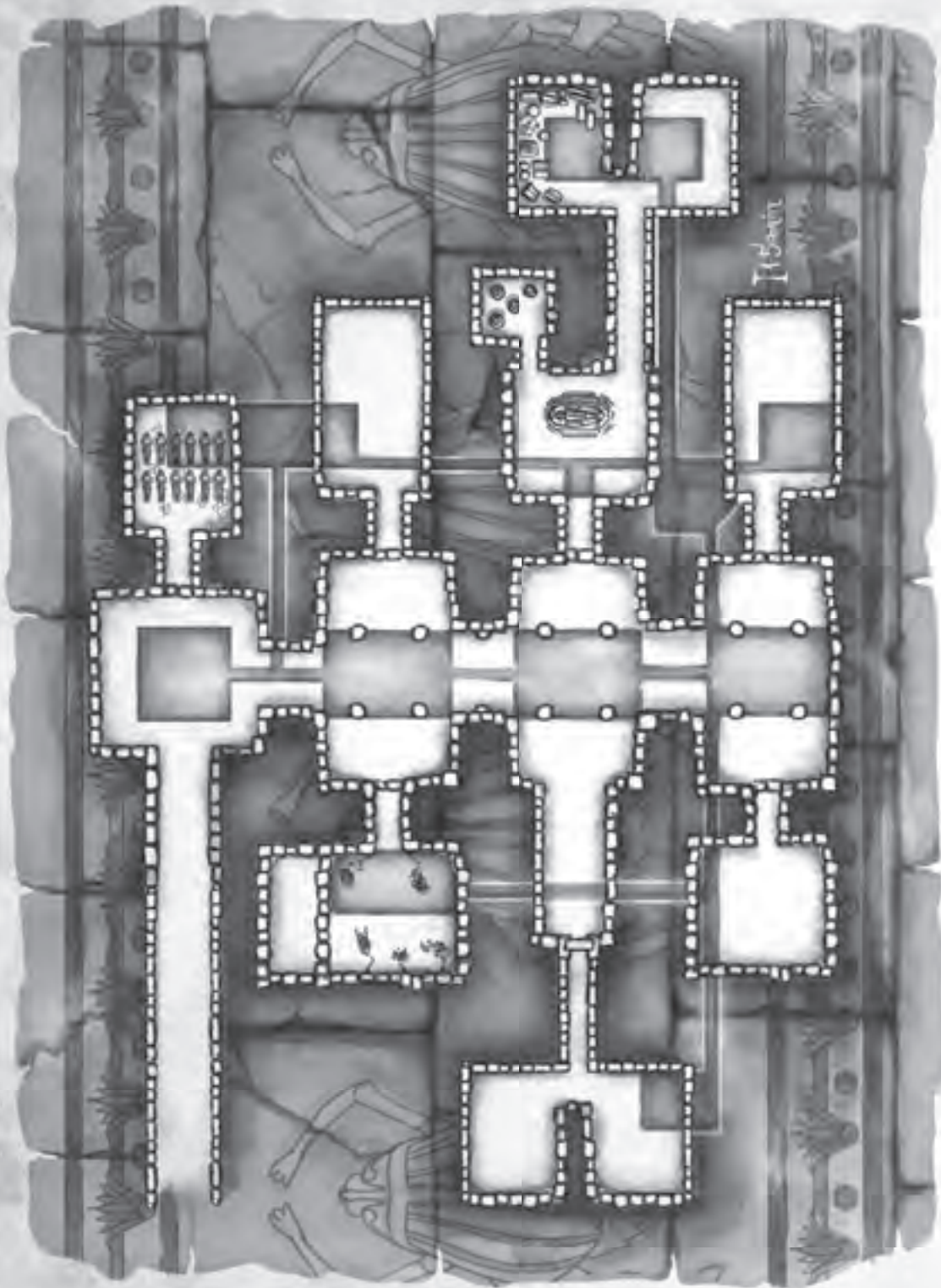
Die **Geheimtür** (5) verbirgt sich hinter einem Relief der zederntalschen Familienburg (+7 / - / 0) und ist mit mäßigem Druck zu öffnen. Die dahinter liegende *Treppenfalle* (+4 / 0 / 0) wird ausgelöst, wenn eine bestimmte Stufe betreten wird. Die heruntersausenden und einrastenden Gitter (gesammelte KK von 35 nötig zum Anheben, 15 zum Halten) setzen alle Personen auf der Treppe gefangen. Diese Falle kann auch von (12) aus manuell bedient werden, ebenso wie ein Kessel mit erhitztem Pech, der über der Treppe hängt (3W6 TP Feuer-schaden, anschließend Hitzeschaden *Backofen* für 2 KR, dann für 4 KR *Kochend*, dann für 1 SR *Khômglut*.)

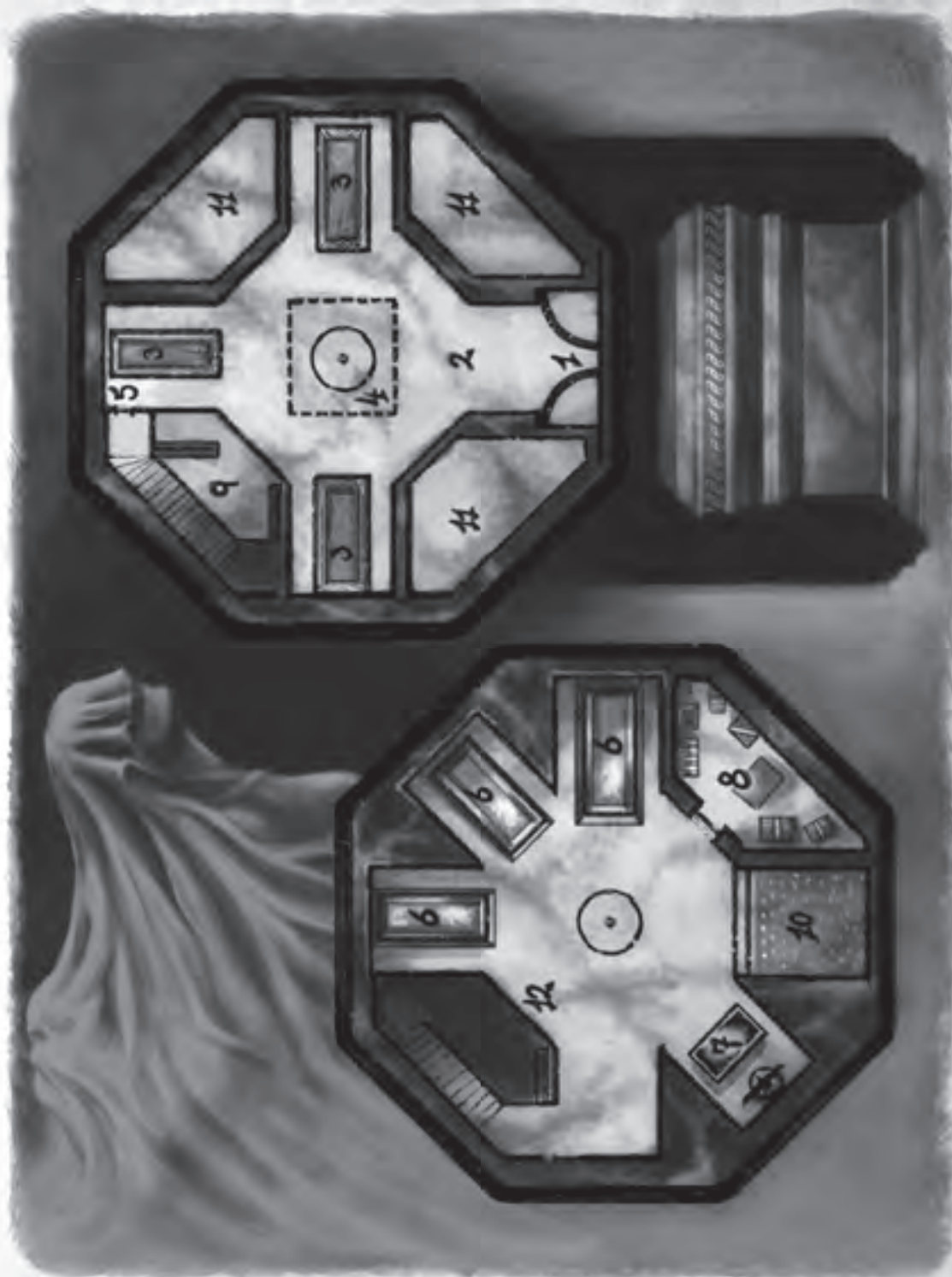
Im Untergeschoss dienen der zentrale Raum, die **Sarkophage** (6) und die **Schatzkammer** (8) als Studierstube Ibn Mahmouds. Hier ist der Verlorene meist selbst anwesend, dazu zwei Knochengardisten (siehe Seite 130). Der Bereich ist von einem *Schutzkreis gegen Elementare* umgeben. *Magische Falle*: Hinter einem Vorhang, der durch einen Kordelzug fällt (- / 0 / -), ist ein HYPNOTISCHES ZEICHEN (7 RkP*) an die Wand gemalt, das durch ein SCHUTZSIEGEL (5 RkP*) ergänzt wird.

Die Schätze Ibn Mahmouds sind:

- vielfältiger Grabschmuck aus der ursprünglichen Anlage des Oktogons und aus einem Dutzend aranischer Gelehrten- und Herrschergräber: ein goldbestickter Teppich mit Greifenmotiven, Kanopen mit Türkis- und Jadeintarsien, goldene Masken, Ringe und Pektoreale, ...
- Instrumentarien zur Sternbeobachtung: Anchopaler Astrolabium aus Messing und Elfenbein, Teleskop
- etliche magische Schriften; zur Zeit (das heißt seit 20 Jahren) widmet sich Ibn Mahmoud vornehmlich neben der Nekromantie auch der Beherrschungsmagie. Der Großteil sind Dutzende von Schriftrollen, dazu einige Tontafeln. Zu den Büchern zählen *Die Sieben Wahrheiten des Menschlichen Geistes*, *Am 50. Tor*, *Die Chroniken von Ilaris*, fünf Bände der *Enzyklopaedia Magica*, *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*, *Die Magie des Stabes*, *Der Foliant*, *Trilogie der Kontrolle*, *Die Wege ohne Namen*.







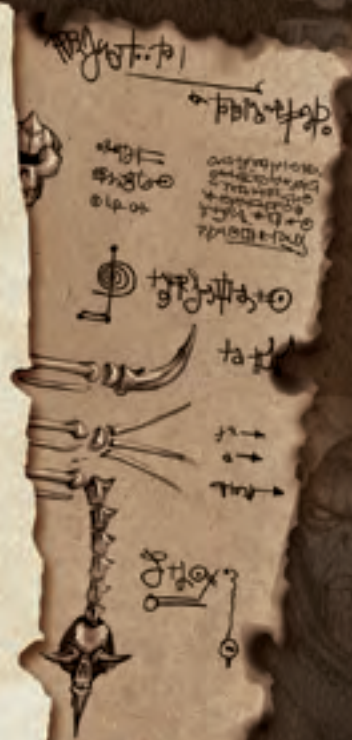


VON TOTEN UND UNTOTEN

Das Buch **Von Toten und Untoten** enthüllt längst vergessen geglaubte Geheimnisse der Nekromantie und beschreibt unheimliche Monstrositäten aus der Welt zwischen Leben und Tod. Das vorliegende Werk stellt eine aventurische Kompilation von Buchquellen, Zitaten und Berichten dar, zusammengetragen von einem wahnsinnigen Nekromanten. Das reich illustrierte Buch kann daher auch am Spieltisch als aventurische Originalquelle dienen.

Neben detaillierten Schilderungen über die Gefährlichkeit und die Einsatzmöglichkeiten von Skeletten, Zombies, Mumien und anderen Ruhelosen jeglicher Art, finden sich in *Von Toten und Untoten* auch theoretische Betrachtungen über die Untotenerhebung, eine Sammlung bedeutender Persönlichkeiten und Hauptwerke der Nekromantie sowie die revolutionäre Entdeckung der *Verlorenen*, einer ganz besonderen Klasse von Untoten. Pläne zu exemplarischen Stätten des Todes runden den aventurischen Teil ab.

Im Anhang finden sich Regelergänzungen zur Nekromantie, Spielwerte aller vorgestellten Untoten und schaurige Szenarioideen für den Meister.



Das Schwarze Auge

ULISSES
SPIELE

Zweite, überarbeitete Auflage
ISBN 978-3-86889-567-4

www.ulisses-spiele.de

12063PDF