

ZAUBERSPRÜCHE



Von Nico Mahnke

HINTERGRUND

Zum Ende des Zeitalters der Dämmerung, als der Mumienfürst Al-Zanthora von Shan'Zasar um seine Macht fürchtete, verfasste er das Kompendium „Zur Erschaffung einer Urgewalt“, die das alte Machtgefüge wiederherstellen sollte und den Krieg um die Dämmersteine für Shan'Zasar zu entscheiden. Was daraus kam, konnte als *Was tun mit den toten Hausdrachen* oder *Wenn die eigene Armee ihre Unfähigkeit beweist* verstanden werden. Doch bevor das Kompendium zum Einsatz kommen konnte, verging die Erdenmutter in den Dämmerungsspalten und es war verschollen.

Mit dem Zeitalter des Zwists gerieten die Beschwörungsformeln immer mehr in Vergessenheit. Selbst die Mumienfürsten hatten andere Probleme als sich an ihr Machwerk zu erinnern bis die Welt sich vor zwölf Jahren wieder an den Schimmerstein erinnerte. Nun regte sich im Reich der Mumienfürsten etwas und die Sklavenjäger erhielten nicht nur die Aufgabe nach Seelen zu suchen, sondern auch die Augen nach dem verschollenen Kompendium offen zu halten...

KOMPENDIUM „ZUR ERSCHAFFUNG EINER URGEWALT“

Das Kompendium ist ein Unikat und beinhaltet die Niederschriften *Legendäre Erweckung eines Skelettdrachen* und *Legendäre Erweckung eines Zombiedrachen*.

LEGENDÄRE ERWECKUNG EINES SKELETTDRACHEN

Für: Nekromant der Stufe 19

Preis: unbezahlbar

ZB: -9

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Blickrichtung von VE x 3 Meter

Abklingzeit: 1 Monat

Voraussetzung: Skelettierte Überreste einer Kreatur der Kategorie riesig+ oder zweier Kreaturen der Kategorie sehr groß oder zehn Kreaturen der Kategorie groß.

Effekt: Der Nekromant erweckt aus den o.g. skelettierten Überreste einen Skelettdrachen. Der Skelettdrache benötigt fünf Kampfrunden / zehn Minuten / eine Stunde (Abhängig von den Überresten) um sich zu erheben. Anschließend will er seinen Erwecker vernichten, um wieder erlöst zu sein, sofern es den Nekromant nicht gelingt den Skelettdrachen mittels des Zaubers *Kontrollieren* (zusätzlicher ZB: -6) zu beherrschen.

Ein beherrschter Skelettdrache kann durch den Zauber *Kontrollieren* eines anderen Zauberwirkers nicht übernommen werden.

Der erweckte Skelettdrache verbleibt bis zum eigenen Tod, den Tod des Nekromants oder wenn die Kreatur freigelassen wurde an der Seite des Erweckers.

Der Nekromant kann keine weiteren Untoten neben den Skelettdrachen kontrollieren.

SKELETTDRACHE

KÖR: 15

AGI: 12

GEI: 3

ST: 8

BE: 9

VE: 1

HÄ: 7

GE: 7

AU: 2

LK:330

Abw: 25

Ini: 21

Laufen: 12,5

Schl: 27

Bewaffnung

Biss/Klauen/Schwanz (WB+3; GA-2)

Panzerung

Skelettpanzer (PA+3)

GK: ri

Fähigkeiten: LK-Bonus (+50%, schon mit einberechnet), Angst (-2), Natürliche Waffen, Schleudern, Zerstampfen, Mehrere Angriffe +1 (Biss, Klaue oder Schwanzhieb), Totenkraft (schon mit einberechnet), Sturzflugangriff, Wesen der Dunkelheit (Settingoption), Dunkelsicht, Fliegen, Geistesimmun

Dem Spielleiter sollte es ggf. freistehen mittels einer Meisterversion von *Kontrollieren* den Skelettdrachen zu übernehmen (Evtl. NSC Nekromant Stufe 20 mit „*Ich bin dein Herr und Meister*“).

LEGENDÄRE ERWECKUNG EINES ZOMBIEDRACHEN

Für: Nekromant der Stufe 20

Preis: unbezahlbar

ZB: -10

Dauer: Augenblicklich

Distanz: Blickrichtung von VE x 3 Meter

Abklingzeit: 1 Monat

Voraussetzung: Überreste eines Drachens.

Effekt: Der Nekromant erweckt Überresten einen Drachens einen Zombiedrachen. Der Skelettdrache benötigt eine Stunde um sich zu erheben. Anschließend will er seinen Erwecker vernichten, um wieder erlöst zu sein, sofern es den Nekromant nicht gelingt den Skelettdrachen mittels des Zaubers *Kontrollieren* (zusätzlicher ZB: -10) zu beherrschen. Ein beherrschter Zombiedrache kann durch den Zauber *Kontrollieren* eines anderen Zauberwirkers nicht übernommen werden.

Der erweckte Zombiedrache verbleibt bis zum eigenen Tod, den Tod des Nekromants oder wenn die Kreatur freigelassen wurde an der Seite des Erweckers.

Der Nekromant kann keine weiteren Untoten neben den Zombiedrachen kontrollieren.

ZOMBIEDRACHE

KÖR: 20

AGI: 8

GEI: 1

ST: 8

BE: 5

VE: 1

HÄ: 10

GE: 5

AU: 1

LK:675

Abw: 34

Ini: 13

Laufen: 2,5

Schl: 32

Schießen: 17

Bewaffnung

Biss/Klauen/Schwanz/Odem (WB+4; GA-2)

Panzerung

Verrottender Körper (PA+4)

GK: ri

Fähigkeiten: LK-Bonus (+50%, schon mit einberechnet), Laufen x 1/2, Angst (-2), Natürliche Waffen, Verschlingen, Zerstampfen, Mehrere Angriffe +1 (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb), Totenkraft (schon mit einberechnet), Wesen der Dunkelheit (Settingoption), Odem (Abklingzeit: 2W20 KR) als Giftwolke, Dunkelsicht, Geistesimmun, Regeneration (1LK/KR), Verdorrnde Aura (-2LK/KR für jedes Lebewesen im Radius von 4 Meter)

Dem Spielleiter sollte es ggf. freistehen mittels einer Meisterversion von *Kontrollieren* den Zombiedrachen zu übernehmen (Evtl. NSC Nekromant Stufe 20 mit „*Ich bin dein Herr und Meister*“).

NACHWORT

Lieber Leser,

es liegt an dir zu entscheiden, wie und ob du diese mächtigen Werkzeuge in deiner Runde einbinden möchtest.

Das Kompendium ist ein Unikat und sollte von deiner Gruppe in einer baarn'schen Mission gefunden werden.

Die Zauber sollten wirklich nur von einem Nekromant erlernt werden können.

Die Erschwernisse sind als Risiko für den Nekromanten gedacht, damit dieser es mit dem Talent *Nekromantie* und etwaige Artefakte (wie dem Buch „Herr der Toten“ nicht zu einfach wird.

Und nun viel Spaß damit und ein schönen 3.Advent.

Nico.