

LEICHNAM

EINE HELDENKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS



VON TIM WIEDER

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

In den entlegensten Winkeln der Welt, in tiefen Höhlen und natürlich an der Spitze gewaltiger Heere aus Untoten trifft man auf ihn. Den Leichnam.

Wer sich für diesen unheiligen Weg entscheidet, entsagt, zugunsten unvergleichlicher Macht, auf immer der Welt der Lebenden.

Diese Wesen aus dunkler Magie und totem Fleisch trachten einzig und allein danach ihre Macht zu mehren und die Welt mit Horden von Untoten zu überfluten.

LEICHNAM

Diese neue Heldenklasse ist nur für Schwarzmagier und Zauberer spielbar. Heiler haben aufgrund ihrer Verbindung zum Licht nicht die Möglichkeit sich zu einem Leichnam zu entwickeln. Leichname haben keinen Zugriff auf heilende Magie und erhalten bei Ihrer Erstellung obligatorisch das Talent „Diener der Dunkelheit“, „Unnatürliche Wiedergeburt“ und „Phylakterium erschaffen“. Der Spieler muss sich also, wenn er einen Leichnam spielen will diese Talentpunkte vorher reservieren.

TALENTE

Phylakterium erschaffen 10 (I)
Mächtige Erweckung 15 (V)
Ritual der Narben 14 (III)
Untote Horden 10 (X)
Todeskraft 10 (V)
Zaubermacht 10 (X)
Nekromantie 10 (V)
Sensenspötter 16 (III)
Totenrufer 12 (V)
Magische Runen 10 (III)
Unnatürliche Wiedergeburt 10 (I)

ERFAHRUNGSMALUS

Ein Leichnam teilt einen Teil seiner Erfahrung mit seinen untoten Dienern, weswegen sie von der Stärke ihres unheiligen Herrn profitieren. Gleichwohl braucht der Leichnam entsprechend länger um eine neue Stufe seiner Ausbildung zu erreichen.

STUFE	ERFAHRUNG
10	
11	6.500
12	8.350
13	10.250
14	12.350
15	14.500
16	16.750
17	19.450
18	21.250
19	24.500
20	27.750

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG EINES LEICHNAMS

Der Leichnam hat im Größten die körperliche Erscheinung des bestehenden Charakters. Allerdings hat seine Haut durch seine Verbindung mit dem Schattengott Baarn jegliche Farbe verloren und seine Haare werden weiß. Dunkle Schatten liegen unter den Augen eines jeden Leichnams. Seine Muskeln verschwinden ebenso wie sein Fett und er ähnelt äußerlich sehr einem Skelett.

Seine Augen verfärben sich weiß. Auf der weißen Haut des Leichnams können sich verschiedene Runen bilden die seine Zauber Macht stärken. Im Verlauf seines Nicht-Lebens kann der Leichnam diese Runen modifizieren.

ENTSTEHUNG EINES LEICHNAMS

Um einen Charakter in einen Leichnam umzuwandeln ist eine Reihe von Ritualen vonnöten. Der Zaubermagier, der sich für diesen unnatürlichen Weg entscheidet, muss zu aller erst seine Seele in einem Phylakterium versiegeln (siehe „Phylakterium erschaffen“). Danach ist er nicht mehr in der Lage Nahrung zu sich zu nehmen und wird nach einer Ablaufzeit von fünf Wochen sterben. Während dieser Zeit erhält der Charakter einen Malus von 3 auf alle Proben. Kurz vor seinem Tod (maximal 24 Stunden) muss er das Talent unnatürliche Wiedergeburt anwenden. Wenn der Charakter dann stirbt, wird er als Leichnam wiedergeboren und hat Zugriff auf alle Talente und Zauber des Leichnams.

BESONDERE MERKMALE

Der Körper eines Leichnams verschwindet nach dessen Ableben. Der Leichnam kann nur endgültig vernichtet werden, wenn man sein Phylakterium vernichtet. Andernfalls erschafft er sich nach einer Ablaufzeit von 48 Stunden am Versteck seines Phylakteriums erneut (siehe „Unnatürliche Wiedergeburt“).

Jeder Leichnam verliert alle Punkte, die der Charakter in KÖ hatte. Diese werden auf Geist aufgerechnet. Einem Leichnam ist es nicht mehr möglich Kraftakt Proben zu bestehen. Tiere meiden den Leichnam aus Angst. Es ist ihm nicht möglich ein normales Pferd zu reiten. Der Leichnam kann allerdings ein Pferd töten und es als Untoten wiedererwecken. Dieses Pferd untersteht dann der alleinigen Kontrolle des Leichnams und lässt sich von niemandem sonst besteigen. Ebenso ist heilende Magie tödlich für den Leichnam. Sollte der Leichnam mit heilender Magie angegriffen werden, entspricht der Schaden dem Probenergebnis geteilt durch 3.

Ein Leichnam ist offensichtlich als Untoter zu erkennen und erhält dadurch einen Malus von 3 auf alle Proben sozialer Interaktion.

DAS PHYLAKTERIUM

Das Phylakterium eines Leichnams steht für seine Lebensessenz. Es ist das Einzige, das ihn noch mit der Welt der Lebenden verbindet.

Zu Beginn seiner unheiligen Existenz bindet der Zauberer, der ein Leichnam werden will im Zuge eines Rituals (siehe „Phylakterium erschaffen“) einen Teil seiner Seele an einen unbelebten abschließbaren Gegenstand, der daraufhin zu seinem Phylakterium wird.

Ein Leichnam weiß immer, wo sich sein Phylakterium befindet. Er wird es mit allen Mitteln beschützen, denn ohne es würde er seine beinahe-Unsterblichkeit für immer verlieren.

Sollte das Phylakterium eines Leichnams zerstört werden, kann er sich kein neues mehr erschaffen und würde, nach einem weiteren Tod nie wieder auferstehen.

NEUE TALENTE

UNNATÜRLICHE WIEDERGEURT

Leichnam 10 (I)

Der Leichnam verschwindet nach dessen Ableben und hinterlässt nichts als einem Häufchen Staub. Wenn zum Zeitpunkt seines Todes mindestens ein Untoter unter der Kontrolle des Leichnams stand kommt der Leichnam mit der vollen Anzahl LK zurück. Der Untote stirbt bei diesem Prozess. Falls nicht muss sich der Leichnam seiner eigenen Energie bedienen um seine Regeneration abzuschließen. Nach einem Ablauf von 48 Stunden regeneriert er sich beim Versteck seines Phylakteriums und kommt, falls kein Untoter unter seiner Kontrolle war, mit der Hälfte seiner LK zurück. Er verliert einen Punkt in GEI.

MAGISCHE RUNEN

Leichnam 10 (III)

Der Leichnam erhält ein tieferes Verständnis von den Energien die ihn umgeben und kann sie in Runen auf seinem Körper bannen. Pro Talentrang kann er seinen Wert in GE, VE, oder AU um +2 erhöhen.

PHYLAKTERIUM ERSCHAFFEN

Leichnam 10 (I)

Um seine Seele zu bannen, braucht der Leichnam ein abschließbares Gefäß. Dies kann alles sein, zum Beispiel eine Truhe oder ein Schmuckkästchen. Die einzige Voraussetzung ist, dass es ein geschlossenes Gefäß ist. Eine Vase zum Beispiel wäre ungeeignet.

Außerdem benötigt er das Horn eines Einhorns, die Schuppen eines Drachen, die Essenz eines Untoten und ein Teil seiner Selbst. Das können Haare oder Haut bis hin zu einem Finger oder einer Hand sein. Die Menge benötigter Materie variiert abhängig von der Größe des zu verzaubernden Gefäßes.

Die Zutaten werden verbrannt und die Asche wird dann in das Gefäß gelegt. Wenn die entsprechende Formel gesprochen wird bindet der Leichnam seine Seele an das Gefäß. Das Gefäß ist nun nur noch von dem Leichnam zu öffnen und kann nur vernichtet werden, indem es in einen aktiven Vulkan geworfen wird. Erst wenn das Gefäß zerstört ist, kann der Leichnam endgültig getötet werden. Sollte der Leichnam sein Phylakterium bei sich tragen, bleibt es beim Tod des Leichnams im Staub der sich bildet zurück und verschwindet nicht wie der Rest des Wesens. Wer immer das Phylakterium eines Leichnams mit sich trägt, erhält einen Malus von -4 auf alle Proben. Das Phylakterium kann mittels „Magie entdecken“ entdeckt werden.

IMPRESSUM

Text + Layout: Tim Wieder
Coverbild: Sandra Hemmerle

Das Copyright für Dungeonslayers liegt bei
Christian Kenning.
Inhalte und Text stehen unter CC NA-BY-SA 3.0
Deutschland Lizenz. Bilder dürfen nur unter
Genehmigung des Künstlers weiterverwendet
werden.

