**Die Beschwörung von Untoten**

1. **Vorbereitungen**

Ein oder mehrere Leichnam(e) verschiedener Verwesungsgrade (Leichnam, Zombie, Skelett, Mumie, Wasser-, Moor-, Eis-, Brandleiche)

1. **Die Beschwörung**

Probe auf SKELETTARIUS- oder TOTES HANDLE mit folgenden Modifikationen:

* Beschwörungsschwierigkeit des Untoten / Höchste Beschwörungsschwierigkeit + Anzahl der Untoten

(Erhebung nur gleicher Sorte von Untoten, mit SF Nekromant auch gemischte Gruppen)

* Zusätzliche Fähigkeiten des Wesens
* Qualität des Wahren Namens des Wesens (-7 bei Q7 bis 0 wenn kein Wahrer Name)
* Umstände der Zeit (-3 bis +7) und des Orts (-7 bis +7)
* Geschenke (+/-2 pro Donarium, -7 bis +7)
* Qualität der verwendeten Leichen (-7 bis +7)
* Sonstige Modifikationen (Wunden, Spontane Modifikationen ...)

Gelungen: Der Untote erhebt sich. Weiter zu Schritt 3.

Misslungen: 1W6 Punkt Verfall bei 20 auf W20 beim SKELETTARIUS, bei 19 und 20 auf W20 beim TOTES HANDLE oder anstelle der genannten körperlichen Nachteile Alterung um W6 Jahre

1. **Einsatz übrigbehaltener ZfP\***
* Erleichterung der folgenden Kontrollproben (Dienst Gefolgschaft): Je 3 ZfP\* erleichtern alle Kontrollproben dieses Wesens um 1 (max. 7)
* Steigerung der Dienstbarkeit (TOTES HANDLE): LO+1 für je 3 ZfP\* (max. 21)
* Zusätzliche Fähigkeiten des Wesens (SF Nekromant): Dreifache Anzahl an ZfP\*
* Modifikation des Wesens

|  |  |
| --- | --- |
| **Modifikation** | **Kosten** |
| +5 LeP | 2 ZfP\* |
| INI +1, RS +1, GS +1 oder MR +1 | 3 ZfP\* |
| Alle AT +1, PA +1 oder TP +1 | 4 ZfP\* |
| Eigenschaft +1 | 5 ZfP\* |
| Neues Talent (auf TaW 1) | 4 ZfP\* |
| Bekannter TaW oder ZfW +2 | 1 ZfP\* |

1. **Der Dienst**
	1. **Auswahl des Dienstes**

Wenn die Beschwörung gelungen ist, so folgt als nächstes die Auswahl des auszuführenden Dienstes. Wurde die Beschwörung mittels Totes Handle durchgeführt, muss als erster Dienst Gefolgschaft ausgewählt werden.

* + 1. **Gefolgschaft (Totes Handle oder SF Nekromant)**

Für mittels Totes Handle erzeugte Untote ist dies der erste Dienst, der überhaupt ausgeführt wird und erzeugt einen vom Wesen abhängigen Loyalitätswert. Auch kann der Dienst ausgeführt werden, um die Loyalität des Untoten zu steigern.

Kosten: 0 AsP für das erste Mal direkt nach der Beschwörung, 7 AsP für jedes weitere Mal

Kontrollprobe auf (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5: +4 pro Punkt LO-Steigerung -7 bei Erhebung mittels SKELETTARIUS

* + 1. **Bewegung**

Auf Wunsch kann das Wesen sich vom Beschwörer entfernen und die folgenden (sofort anschließend erteilten) Dienste dort ausführen.

LO-Probe: +1 pro Strecke in Höhe von (GS des Wesens mal 100) in Schritt

* + 1. **Kampf**

Das Wesen kämpft auf Befehl gegen vom Beschwörer genannte Gegner. Der Beschwörer kann die Mittel, mit denen das Wesen kämpft, beim Befehl einschränken.

LO-Probe: +0 bis +7, je nach Anzahl und relativer Mächtigkeit der Gegner, sowie der Klugheit der Kreatur

* + 1. **Wache**

Das Wesen bewacht einen Ort und lässt nur vom Beschwörer namentlich genannte Personen (max. 7; wenn nicht anders angegeben, automatisch auch immer der Beschwörer) passieren. Alle anderen werden angegriffen und mit allen Mitteln versucht zu vertreiben oder zu töten (je nach Einstellung des Wesens).

LO-Probe: -2 / +4 bei Wache für eine Stunde / einen Tag

* + 1. **Warte**

Das Wesen wartet auf den nächsten Dienst.

LO-Probe: -5 / +0 für eine Stunde / einen Tag

* + 1. **Körperliche Hilfe (KL >= 4)**

Das Wesen stellt dem Beschwörer seine körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung, z.B. beim Steinquader anheben oder durch seine Feueraura einen Brand erzeugen. Je nach Eigenart des Wesens wird diese Hilfe wortgenau oder sinngemäß ausgeführt. Das Tragen des Beschwörers wird mit dem Dienst Transport geregelt. Änderung der Befehle im Nachhinein erfordert die Erteilung eines neuen Dienstes.

LO-Probe: einfache Probe für jeden Dienst

* + 1. **Schutz (KL >= 4)**

Das Wesen beschützt seinen Beschwörer. Es greift alle Wesen an, die eine deutliche Intention zeigen, den Beschwörer anzugreifen und tut dies so lange bis sie sich zurückziehen oder ausgeschaltet sind.

LO-Probe: +2 pro Angreifer

* + 1. **Suche (KL >= 7)**

Das Wesen sucht eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand, den der Beschwörer bereits kennen muss. Die Suche dauert eine Zeit je nach Größe und Entfernung des genannten Suchbereichs. Mögliche Suchbereiche sind klein (etwa 1 Rechtmeile), groß (etwa 9 Rechtmeilen) und aventurienweit. Die Entfernungen sind nah (innerhalb einer Meile), mittelfern (innerhalb von 10 Meilen) und fern (mehr als 10 Meilen). Die Länge der Suche liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte je nach Versteck des gesuchten Objekts variiert werden – und ggf. auch unmöglich sein. Richtwerte für ein nicht verstecktes Objekt in direkter Nähe und einem Wesen mit hoher GS sind 1 Stunde und 8 Stunden bei großem Suchbereich. Bei einer aventurienweiten Suche legt der Spielleiter die Dauer nach eigenem Ermessen fest.

LO-Probe: erschwert um Summe der Erschwernis aus Entfernung und Größe des Suchbereichs. Suchbereich: +0 (klein), +4 (groß), +10 (aventurienweit). Entfernung: +0 (nah), +2 (mittelfern), +7 (fern).

* + 1. **Bereitstellung von Fähigkeiten (Sonderdienst)**

Das Wesen kann eine seiner besonderen Fähigkeiten im Sinne des Beschwörers einsetzen. Alle besonderen Fähigkeiten finden sich bei den Wesen aufgelistet und auf den Seiten 231ff. beschrieben. Es wird hierbei zwischen einmaligen und aufrechtzuerhaltendem Einsatz unterschieden: einmalig bedeutet, dass die Kraft für kurze Zeit und nur ein einziges Mal aktiviert wird (z.B. Schreckgestalt), aufrechtzuerhaltend sind Kräfte, deren Einsatzdauer prinzipiell von unbeschränkter Dauer sind (z.B. die Untotenaktivierung eines Nephazz).

LO-Probe: +14

* 1. **Kontrollprobe**

Nachdem der Dienst formuliert ist, wird mittels Kontrollprobe geprüft, ob das Wesen dem Befehl Folge leistet. Bei Untoten werden alle Kontrollproben außer der für den Dienst Gefolgschaft auf die LO des Wesens abgelegt. Wenn nichts anderes angegeben ist, beträgt diese 10. Die Start-LO eines Untoten beträgt bei der Erhebung mit:

* SKELETTARIUS: Grundwert + Rest-ZfP\* (+2 mit SF Nekromant)
* TOTES HANDLE (nach Dienst Gefolgschaft): Grundwert + LO-Steigerung

Die Kontrollprobe ist modifiziert je nach:

* Kontrollschwierigkeit (nur beim Dienst Gefolgschaft)
* Qualität des Wahren Namens (-2 bis 0)
* Umstände der Zeit (-1 bis +2) und des Orts (-2 bis +2)
* Geschenke (0 bis -2)
* Blutmagie (ggf. +2 )
* Gesinnung des Befehls (-3 bis +7) und Verständnis (0 bis +10, Richtwert 10-KL)
* Angebotene Bezahlung (nur beim Dienst Gefolgschaft -1/-2/-3 bei 8/10/11 AsP)
* Sonstige Modifikationen (Wunden, Erleichterungen aus der Kontrollprobe, ...)

Misslingt eine Kontrollprobe des Dienstes Gefolgschaft, so wird der Untote versuchen, seinen Erschaffer zu töten.

Misslingt eine LO-Probe, so führt die Kreatur diesen Befehl nicht aus. Gibt der Herr über die Kreatur einen Befehl innerhalb von 3 KR nach dieser misslungenen Probe, so besteht die Gefahr, dass die LO des Wesens fällt. Misslingt innerhalb dieser Zeit eine LO-Probe, so sinkt die LO des Wesens um 1. Ebenso senkt ein abgewendeter Patzer die LO um 2 und ein nicht abgewendeter Patzer um 1W6+1 Punkte. Sinkt die LO auf 0, so ist die Bindung zwischen Beherrscher und Kreatur gelöst. In diesem Fall greifen Untote ihren ehemaligen Herren meist an.

Gelingt es einem Untoten, seinen Beherrscher zu töten, ist seine Existenz beendet. Gelingt dies nicht oder ist der Erschaffer bereits tot, so wird der Untote zu einem freien Untoten (siehe WdZ S.228).

* 1. **Bezahlung und Ausführung des Dienstes**

Bei Untoten muss nur der Dienst Gefolgschaft vom Beschwörer mit AsP bezahlt werden. Kann der Dienst Gefolgschaft nicht bezahlt werden, so hat dies die gleichen Konsequenzen wie eine misslungene Kontrollprobe. Ansonsten steht der Untote solange zur Verfügung bis:

* der Untote erschlagen oder exorziert wird.
* die LO des Untoten auf 0 gesunken ist.
* die Wirkungsdauer endet.

|  |
| --- |
| *DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene*[*Marken*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Marke)*der [Ulisses Spiele](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele%22%20%5Co%20%22Ulisses%20Spiele) GmbH.**Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele%22%20%5Co%20%22Ulisses%20Spiele) ist eine Verwendung der genannten*[*Markenzeichen*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Marke)*nicht gestattet.* |
| -- [Ulisses Spiele](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele%22%20%5Co%20%22Ulisses%20Spiele), [*Fanrichtlinien*](https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/das-schwarze-auge/) |