



## GOBLINZOMBIES

Dieses kleine Fanwerk wurde entworfen, um Nekromanten ein wenig interessanter zu machen. Es eignet sich sowohl zur Individualisierung des klassischen Endgegner-Nekromanten als auch zur Verstärkung eines von einem Spieler gespielten Nekromanten.

### EINEN GOBLINOIDEN ZUM ZOMBIE MACHEN

Um einen Goblin, Ork, Oger, Troll oder einen beliebigen anderen Goblinoide zu einem Untoten zu machen, wird zunächst der Zauber „Zombies beschwören“ (DS4, S.77) benötigt. Wendet der Nekromant diesen Zauber auf einen toten, jedoch nicht verstümmelten Goblinoide an, benötigt er zudem folgendes Talent:

### TALENT: GOBLINERWECKER

Schw 14(III), NEK12(V), ERZ16(III)

Der Zauberer kann einen toten Goblinoide mittels des Zaubers „Zombie beschwören“ zu untotem Leben erwecken. Jeder Talentrang gibt einen Bonus von +2 auf die Zauberprobe. Zauberwirker mit Talentrang I können lediglich Wesen der GK kl erwecken, mit Talentrang II schon Wesen mit der GK no und mit Talentrang III Wesen aller Größenkategorien. Zudem können pro Talentrang zusätzlich zu den normal kontrollierbaren Untoten 2 solcher Zombies kontrolliert werden (bei Nekromanten sogar 3). Die Zombies benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben, danach wollen sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, gelingt es diesem nicht, sie mit dem Zauber Kontrollieren zu beherrschen. Charaktere mit dem Talent Diener des Lichts können diese Technik nicht anwenden.

Selbstverständlich können auch andere Humanoide als Zombies erweckt werden. Dazu lassen sich folgende Regeln anwenden:

**ATTRIBUTE** KÖR und AGI bleiben gleich, GEI wird zu 0

## UNTOTE MONSTER

## LAYOUT: SPHÄRENWANDERER

# UNTOTE GOBLINOIDE

NEUE MONSTER VON FELIX „THORWALD“ LILJE

## WERTE DER UNTOTEN

UNTOTER ORK	
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6 <b>GEI:</b> 0
ST: 4	BE: 0 VE: 0
HÄ: 4	GE: 0 AU: 0
24	16  6  4  16
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Knochenpranken (WB+2)	Merkt nichts (+2)
<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.	
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur	
<b>Wesen der Dunkelheit:</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>Beute:</b> BW: 1B:14	
<b>GH:</b> 7	<b>GK:</b> no <b>EP:</b> 67

UNTOTER GOBLIN	
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 7 <b>GEI:</b> 0
ST: 4	BE: 0 VE: 0
HÄ: 2	GE: 0 AU: 0
9	9  7  4.5  11
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Knochenpranken (WB+2)	Merkt nichts (+2)
<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.	
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur	
<b>Wesen der Dunkelheit:</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>Beute:</b> BW: 1B:14	
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> kl <b>EP:</b> 46

UNTOTER OGER	
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 4 <b>GEI:</b> 0
ST: 5	BE: 0 VE: 0
HÄ: 4	GE: 0 AU: 0
52	18  4  3  19
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
Knochenpranken (WB+2)	Merkt nichts (+2)
<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.	
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur	
<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern + Größenkategorie kleiner), das fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befrei: Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers	
<b>Wesen der Dunkelheit:</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>Beute:</b> BW: 1B:8	
<b>GH:</b> 12	<b>GK:</b> gr <b>EP:</b> 108

## FAULBAUCHMADEN

Sinkt die LK eines Zombies auf 0, kriechen einige Faulbauchmaden aus ihm heraus, die die Werte von Faulbauchmaden haben (s. DS4 S.141). An rechts stehender Tabelle lässt sich die Anzahl der Maden bestimmen:

FAULBAUCHMADEN PRO UNTOTEM	
GRÖSSE	ANZAHL
Klein	1
Normal	2
Groß	3

## EIGENE UNTOTE ERSCHAFFEN

**EIGENSCHAFTEN** St+2, Hä+1, alle anderen Eigenschaften werden zu 0.

**MONSTERFÄHIGKEITEN** Geistesimmun, Wesen der Dunkelheit, Natürliche Waffen + eine weitere Fähigkeit, die das lebendige Wesen besaß.

**BEWAFFNUNG** Knochenpranke (Waffenbonus +2)

**PANZERUNG** Merkt nichts(+2)