

MONSTER DES MONATS

Der Deimokton

Der Dämon, der in Toten lebt • **SG 12** • VERSION 8

Aus dem Forschungstagebuch von Genean dem Kartographen

◆ *LENZMONAT, DREI TAGE NACH VOLLMOND*

Auf der Suche nach den Ruinen gibt es bisher keine weiteren Erkenntnisse. Aber heute sind drei Reisende zu uns gestoßen und haben sich uns vorübergehend angeschlossen. Sie sind sehr mitgenommen und müssen sich von einem furchtbaren Angriff erholen. Ihre Erzählungen sind seltsam, womöglich stehen sie noch unter dem schockierenden Einfluss des Erlebten.

Sie erzählen, ein Untoter habe sie aus dem Hinterhalt angegriffen. Doch es war nicht die Art von wandelnder Leiche, die man aus Geschichten kennt und die mir auf meinen Reisen schon begegnet ist. Er war weder langsam noch geistig beschränkt, sondern wirkte intelligent, listig und bösartig. Einer der drei Reisenden – Mirno, ein kräftiger junger Kämpfer – wurde bei dem Angriff schwer verletzt. So schwer, dass sie zuerst dachten, er sei tot. Und bei den Göttern, wenn man ihn sich ansieht, könnte man genau das glauben. Doch er hat überlebt und der Untote wurde niedergestreckt und in Stücke gehackt. Wir verstärken trotzdem die Wachen. Alle sind unruhig.

◆ *LENZMONAT, ABNEHMENDER MOND*

Ruthalu und ich sind allein und auf der Flucht. Es ist ein Wunder, dass wir überlebt haben. Unser wichtigstes Ziel ist nun, die Kunde von unseren Erlebnissen weiterzutragen. Hier braucht es mehr als ein paar einsame Forscher und Kämpfer. Jemand muss es aufhalten!

Ich versuche, das Wichtigste festzuhalten, obwohl die Flucht uns alles abverlangt. Doch wenn wir es nicht schaffen, soll zumindest dieses Büchlein Kunde tragen.

„So unglaublich es klingt: Mirno war tot!“

GENEAN DER KARTOGRAPH

Er saß an unserem Feuer, er sprach mit uns und aß sogar ein wenig. Und trotzdem muss er schon tot gewesen sein, als er an unser Lager kam. Zwei Tage waren er und seine beiden Kameraden mit uns unterwegs und er sah immer schlechter aus. Doch er wollte Ruthalu nicht an sich heranlassen, obwohl er von ihren Heilkünsten wusste.

Schließlich vertraute sie sich mir an: Sie hatte Leichenflecken und Verwesungsge-

So setzen Sie den Deimokton ein

AUFHÄNGER

Drei erschöpfte Reisende bitten um Schutz. Einer von ihnen wird jeden Tag blasser.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Spielen Sie ihn als Begleiter, nicht als Gegner.
- Nutzen Sie den Verfall des Gefäßes als Zeitdruck.
- Bedenken Sie: Ohne Bannen durch schwarze Magie kehrt er zurück.

ruch an ihm bemerkt, außerdem schien er nur unregelmäßig zu atmen, als würde er es zwischendurch vergessen.

Ich weiß nicht, ob er von unserem Gespräch etwas mitbekommen hat oder ob er die Gräuel der kommenden Stunden längst geplant hatte. Noch bevor wir Yirga und Venok informieren konnten, ging Mirno – oder was immer er war – zum Angriff über. In einer grauenvoll fließenden Bewegung streckte er seine beiden Freunde nieder und kurz darauf auch Yirga und Venok.

Wir versuchten unser Bestes, um ihn aufzuhalten, und zunächst schien es auch so, als würde es uns gelingen. Doch kaum sank Mirno nieder, stand Venok auf und lachte. Bei allen Göttern des Lichts und des Lebens, ich schwöre, er war tot! Und doch stand er einfach auf und wandte sich gegen uns.

Das war der Moment, in dem Ruthalu mich anschrie, dass wir fliehen mussten. Dass es uns gelungen ist, verdanken wir nur unseren Pferden. Trotz ihrer Angst und obwohl sie nur ihr dünnes Schnurhalfter trugen, ließen sie uns aufsitzen und preschten mit uns in die Wildnis davon.

Zwei Tage sind vergangen. Wir sind nicht sicher, wo wir uns befinden, doch von dem Monster, das Leichen erwecken kann, haben wir nichts mehr gesehen und gehört. Wir sind zuversichtlich. Die Götter sind mit uns und mögen es bleiben.

Der Dämon, der in Toten lebt

Woher der Deimokton stammt, ist nicht bekannt. Ist er ein Überbleibsel eines furchtbaren magischen Experiments? Der Rest eines dunklen Gottes längst vergangener Tage? In jedem Fall ist der Deimokton eine furchtbare Bedrohung.

Dieser dämonische Geist kann sich nur manifestieren, indem er Leichen in Besitz nimmt. Ohne einen Körper ist er fast machtlos. Doch wenn er eine Leiche besetzt hat, verfügt er über große Kräfte, die mit der Zeit immer größer werden.

Der Deimokton nutzt nicht nur die Fähigkeiten, die der Tote mitbringt, sondern auch die von unzähligen Leichen, die er in früherer Zeit besetzt hat. Er kann einen Teil ihrer Erinnerungen und Fähigkeiten von einem Körper mit in den nächsten nehmen. Jedenfalls dann, wenn er genug Zeit in diesem Körper verbracht hat und wenn der Wechsel ohne großen Zeitverlust geschieht.

Ohne einen passenden Körper gehen ihm die Kräfte und Fähigkeiten recht schnell wieder verloren und er wird massiv geschwächt. Deshalb setzt der Deimokton alles daran, immer wieder geeignete Gefäße zu finden und in Besitz zu nehmen, um seine Macht zu vergrößern.

Die Kraft des Eises

Der Deimokton ist hochintelligent, bösartig und manipulativ. Er erarbeitet ausgeklügelte Strategien, um andere zu täuschen und zu töten. Außerdem verfügt er über eine Art Frostmagie. Damit verzögert er die Verwesung der Leiche, in der er lebt. Ganz aufhalten kann er den Prozess nicht, aber er verläuft langsamer und untypischer. Je länger der Deimokton bleibt, umso grausiger und ungewöhnlicher sieht der Körper aus. Das Gewebe zeigt Erfrierungen und Nekrosen, schwarze Adern ziehen sich über die Haut und die Augen verlieren ihre Farbe, bis die Iris fast weiß ist.

Deimokton SG 12

M

DÄMON · UNTOT

TP	INI	RÜST	BW	MP
69	+3	12	*	30

** BW wie das besetzte Gefäß*

Klauen — KB 9 — Sch +0

ODER

2 × Klauen — KB 7 — Sch +0

Eisklaue: jeder Treffer +3 Kälteschaden · Doppelangriff mit –2 bereits eingerechnet

MAGIE

Schwarze Magie 3 · **Eis** ersetzt Feuer

FÄHIGKEITEN

Dämon · Angst SG 8 · **Zauberresistenz** 3 · **Identitätsdieb · Untotes Gefäß**

SCHWÄCHE

Das Gefäß verfällt: –1 TP pro Tag, keine Regeneration. Körperlos kann er nicht angreifen. Entdecken (Leichenflecken, Verwesungsgeruch, stockender Atem): Wahrnehmung MS 10 (bei Sonnenlicht: MS 12)

VERHALTEN

Bei 0 TP: verlässt das Gefäß sofort, besetzt eine andere Leiche oder flieht ins Versteck. Beim Wechsel enden alle Eiszauber.

„Er saß an unserem Feuer, er sprach mit uns und aß sogar ein wenig. Und trotzdem muss er schon tot gewesen sein."

Schatz D — Version 8

Trotz dieser Bemühungen ist der Körper irgendwann so zerfallen, dass der Deimokton ihn nicht mehr nutzen kann. Je nach Umgebung kann das wenige Wochen bis Monate dauern.

Wenn der Deimokton im Vollbesitz seiner Kräfte ist, legt er deshalb vereiste Orte an, an denen er Tote lagern kann. Das kann eine alte Krypta sein, die plötzlich in Eis erstarrt, oder auch eine unterirdische Höhle. Der Zauber bleibt jedoch nur so lange bestehen, wie der Deimokton in ein und demselben Körper bleibt und weitgehend unverletzt ist. Wechselt er oder nimmt er Schaden, muss er den Eiszauber möglichst schnell erneuern, damit sein „Vorrat" nicht auftaut.

Auf der Suche nach dem perfekten Gefäss

Geschichten über den Deimokton gibt es an unterschiedlichen Orten. Trotzdem ist davon auszugehen, dass es nur einen Deimokton gibt, der umherzieht. Vermutlich ist er auf der Suche nach dem perfekten Körper, der ihm noch mehr Macht verleiht.

Je stärker, klüger und fähiger ein Wesen ist, umso wertvoller ist es für den Deimokton. Besonders magische Fähigkeiten oder andere ungewöhnliche Kenntnisse ziehen ihn an. Irgendwann wird er vielleicht genug Macht und Wissen gesammelt haben, um den ständigen Wechsel des Körpers unnötig zu machen …

Fähigkeiten im Detail

Dämon: Aufgrund seiner dämonischen Natur besitzt der Deimokton eine Zauberresistenz und einen übernatürlichen Rüstungsbonus (bereits in den Werten verrechnet). Als Dämon kann der Deimokton mittels schwarzer Magie beherrscht oder gebannt, nicht jedoch endgültig zerstört werden.

Eisklaue: Bei einem Treffer verursacht ein Klauenangriff zusätzlich 3 Punkte elementaren Schaden (Kälte).

Eiszauber: Der Deimokton verfügt über eine besondere Kontrolle über Eis und Kälte. Dieser Zauber (Eis) ersetzt den Zauber Feuer (Schwarze Magie 3) auf seiner Spruchliste: Der Spruch senkt im ausgewählten Bereich die Temperatur um 10 Grad. Ab –50 Grad Umgebungstemperatur erleiden alle ungeschützten Kreaturen pro Runde einen Punkt Schaden (+1 pro weiterer –10 Grad; +1 bei Gegnern in Metallrüstungen). Auch bei höheren Temperaturen können Schäden eintreten, allerdings erst nach längerem Aufenthalt.

EIS · SPIELWERTE WIE FEUER

Dauer	Minuten statt Runden · kein Gezielter Spruch, kein Angriffsschaden
+1 MP	weitere –10 Grad (max. –100 Grad) · ersetzt +1 Schaden
+5 MP	Wirkungsdauer Stunden statt Minuten · ersetzt Feuerexplosion
+10 MP	Wirkungsdauer Tage statt Stunden
+20 MP	dauerhaft (aber nicht unzerstörbar)

Muss der Dämon sein Gefäß wechseln, enden alle vorher geformten Eiszauber. Die Temperatur steigt mit einer Rate von 10 Grad pro Tag, bis die natürliche Umgebungstemperatur wieder erreicht ist.

Identitätsdieb: Der Deimokton kann auf alle Fähigkeiten und das gesamte Wissen eines übernommenen Leichnams zurückgreifen. Bei einem schnellen Wechsel seines Gefäßes kann er sogar die Fähigkeiten vorheriger Gefäße weiterverwenden. In seiner körperlosen Gestalt verliert der Deimokton diese allerdings innerhalb von 24 Stunden.

Mehrfachangriff: Der Dämon kann in jeder Runde zweimal mit seinen Klauen angreifen. Beide Angriffe erhalten dann einen Malus von –2.

Untotes Gefäß: In seiner körperlosen Form kann der Deimokton weder physisch angreifen noch angegriffen werden. Hierzu benötigt er einen Leichnam, der ihm als Gefäß dient. Auch wenn sich der Verfall des Körpers durch die Macht des Dämons verzögert, kann dieser nicht aufgehalten werden. Jeder Tag in seinem Gefäß kostet ihn einen Trefferpunkt und verlorene Trefferpunkte werden nicht regeneriert. Sinken seine Trefferpunkte auf 0, ist das Gefäß unbrauchbar und der Deimokton wird sich sofort einer anderen Leiche bemächtigen, zu seinem geheimen Versteck zurückkehren oder das Land in körperloser Form nach geeigneten Toten durchstreifen.

Autorin und Autor: Birgit Oppermann & Tobias Freund

© 2025 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.