



Jürgen E. Franke

Dunkle Mächte

Ein Führer
zur Dunklen Seite der
Magie Midgards



Danksagung und Quellen

Einige wichtige Bausteine dieses Quellenbands sind schon als Teil früherer Ausgaben von MIDGARD erschienen und für *Dunkle Mächte* für die aktuelle Regeledition bearbeitet und ergänzt worden.

Der Finstermagier und die Finstere Magie wurden ursprünglich im GILDENBRIEF-Sonderdruck *Hexenzauber & Druidenkraft* von Alexander Huiskes eingeführt. Zu der damaligen Spruchsammlung dieser verderbten Zauberer trugen eine Reihe von Gildenbriefautoren bei, u. a. Arvid Breitenbach, Henning Dick, Ralf Dirven, Andreas Ludwig, Heiko Mahr, Niels Reimer, Frank Schmitz und Michael Seitz. Der Nekromant und seine Zauber basieren zu einem wesentlichen Teil auf dem Totenbeschwörer des Quellenbandes *Meister der Sphären* von Gerd Hupperich und Peter Kathe. Die Beschreibung der Schwarzen Hexenzirkel und ihrer Ritualmagie stammt von Christiane Ulrich und erschien zuerst in dem Band *Der Grüne Jäger*. Die Grundlage für das »Nekromantische Bestiarium« und die Beschreibung der Vampire lieferten zum Teil das *Bestiarium* der 4. Regelausgabe von Alexander Huiskes und Peter Kathe, zum Teil das »*Bestiarium*« des Quellenbandes *Meister der Sphären*.

Allen Autoren sei an dieser Stelle herzlich gedankt.

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2017-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Andreas Franke, Sven Scheurer, Christoph Tinius
Titelbild: Folko Streese, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Verena Biskup, Tristan Denecke, Ulf Lehmann, Hank Wolf



Inhaltsverzeichnis

Dunkle Zauberer	7	Erschaffen von Untoten	47
Dunkle Götter und wilde Natur	7	Andere nekromantische Zauber	49
Chaospriester	7	Nekromantisches Thaumaturgium	59
Dunkle Druiden	10	Das Dunkle Arkanum	61
Diener der Finsternis	12	Chaoswunder	61
Finstermagier	14	Wilder Dweomer	69
Schwarze Hexer	17	Zauber der Finsteren Magie	81
Paktkrieger	18	Schwarze Ritualzauber	89
Schwarze Hexenzirkel	18	Nekromantisches Bestiarium	99
Das Treiben im Hexenzirkel	20	Geisterwesen	99
Nekromanten	24	Untote	110
Geburt eines Abenteurers	25	Nekromantische Golems	122
Lerneinheiten bei Spielbeginn (Tabelle)	29	Vampire	124
Lernlisten für Zauberfähigkeiten (Tabelle)	29	Vucub	133
Auswahl an Fähigkeiten	30	Anhang	145
Lernen von Fertigkeiten und Zaubern	32	Index	145
Das Lernen nekromantischer Zauber	33		
Spruchlernliste	35		
Nekromantie	36		
Geisterbeschwörungen	36		
Der Almanach der Nekromantie	40		
Beschwörungsauber	40		



Sample file

Dunkle Zauberer

Zauberer, die einen Pakt mit finsternen Mächten eingegangen sind, die sich dem Dienst an Chaosgöttern verschrieben haben, die aus verblendeter Naturliebe die menschliche Zivilisation zerstören wollen oder die aus purem Eigennutz hemmungslos Schwarze Magie einsetzen, sind bei Spielleitern beliebte Gegner für ihre Abenteuergruppen. Diese Bewohner *Midgards* sind mit Mächten im Bunde, die Feinde der Menschheit und ihrer Zivilisation sind oder die die dunkle Seite eines Götterpantheons vertreten, oder sie nutzen Todesmagie, um rücksichtslos ihre selbstsüchtigen Ziele zu verfolgen.

Im folgenden Kapitel werden zuerst **dunkle Zauberer** und zauberkundige Kämpfer mit ihren **Eigenheiten** vorgestellt. Chaospriester und Dunkle Druiden sind bereits im *Arkanum* erwähnt worden; hier werden ihnen **Dunkle Schamanen** zur Seite gestellt und zusätzliche **Informationen** zu den dunklen Aspekten von Götter- und Totemgeisterwelt sowie der Kunst des Dweomer geliefert. Auch **Schwarze Hexer** sind nicht unbekannt; mit ihnen bekommen es **Abenteurer** aber oft nicht einzeln, sondern in Form eines ganzen Hexenzirkels zu tun, der über eigene mächtige Ritualmagie verfügt. Den Gipfel der Verderbtheit bilden **Finstermagier**, die sich mit böartigen Mächten eingelassen haben, obwohl sie schon vorher große Zaubermacht besessen haben. All diese Zauberertypen sind in erster Linie als Nichtspielerfiguren gestaltet.

Mit Einschränkungen eignen sich dagegen die neuen Abenteuerertypen **Nekromant** und **Paktkrieger** als Mitglieder von normalen Abenteuergruppen. Für sie werden am Kapitelenende ausführliche Regeln zum Erschaffen und Verbessern angegeben. Dort findet man auch einige Hinweise zum Spielen mit den anderen dunklen Zauberertypen, falls Spieler einmal zur dunklen Seite wechseln wollen. Sie sollten sich aber bewusst sein, dass sie dann auf *Midgard* zu Gejagten werden.

Dunkle Götter und wilde Natur

Priester, Schamanen und Druiden sind die spirituellen Säulen der Gesellschaft und sorgen für ihre Stabilität. Sie sind oft streng, aber in Notfällen auch hilfsbereit, solange sich ihre Schutzbefohlenen an die Regeln halten. Ihre Einstellung zu Ungläubigen - das ist eine andere Geschichte und hängt sehr von der von Land zu Land unterschiedlichen Toleranz gegenüber anderen Glaubensgemeinschaften ab.

Es gibt aber auch Diener von Göttern und anderen übernatürlichen Mächten *Midgards*, die eine Gefahr für alle Mitmenschen sind, die nicht zu ihrem eigenen kleinen Kreis von Anhängern gehören. Die Priester unter ihnen hängen Chaosgöttern an, Schamanen dienen böswilligen Totemgeistern, und Dunkle Druiden stellen die Erhaltung der Natur über das Leben von Menschen und streben in letzter Konsequenz die Zerstörung der menschlichen Zivilisation zugunsten einer naturverbundenen Lebensweise an.

Chaospriester

Chaospriester (PC) dienen mit Ausnahme KanThaiPans und der Tegarischen Steppe echten Chaosgöttern, d.h. Göttern, die einen chaotischen und meist auch finsternen oder zerstörerischen Aspekt des Götterpantheons repräsentieren. Beispiele



sind Alaman in Eschar und Aran oder Drais in Clanngadarn oder einige unbedeutende Gottheiten in der valianischen Götterschar. Sie werden offiziell nicht verehrt; die Priester der anderen, wohlmeinenderen Götter sind dafür zuständig, die Gläubigen vor den schwarzen Schafen im Pantheon zu schützen. Dafür gibt es eigene Rituale, die die finsternen Götter besänftigen oder ihren Einfluss abwehren sollen, die sie aber auch wie alle Akte des Glaubens stärken. Eigene Priester sollten solche Götter nicht haben, aber es bilden sich immer wieder kleine Sekten, die insgeheim Chaosgötter direkt verehren, und in ihren Reihen findet man auch Chaospriester.

Daneben gibt es auch eigenständige Chaosgottheiten, die keiner Götterschar angehören, z.B. Camasotz in Nahuatlan oder alte, fast vergessene tuskische Gottheiten in Chryseia, die von Geheimsekten unter der Anleitung von Chaospriestern verehrt werden. Ein Sonderfall stellt Rawindra dar. Hier sind Kalaratri und Camunda normale Göttinnen, die eigene Priesterschaften haben und auch offen verehrt werden. Neben den offiziellen Kulte gibt es aber auch hier kleine Gruppen, die besonders die finsternen Aspekte der beiden Gottheiten verehren und insgeheim unter Führung von Chaospriestern ihre eigenen Rituale ausüben.

Im Osten KanThaiPans und in der Tegarischen Steppe wird die Dunkle Dreiheit verehrt. Sie repräsentieren den freien Teil des Bewusstseins von drei gefangenen Urmächten des Chaos: YenLen, KuTuh und PadKu (bzw. Satara, Yelekan und Tegalgirran) stellen nur einen Bruchteil der Macht und des Wesens der drei Alten dar, auf die das mysteriöse AnLan-Fragment verweist, doch können sie sich mit jeder Gottheit messen. Sie gewinnen ihre Kraft aus der Verehrung der Gläubigen zwar auf andere Weise als richtige Götter, aber ihre Priester können ebenfalls Wunder wirken. In KanThaiPan sind die Priester YenLens und KuTuhs

Chaosgötter und die Finsternis

Chaosgötter wie Alaman oder Drais repräsentieren die finstere Seite der Götterwelt und spiegeln die Ängste und dunklen Gelüste ihrer Gläubigen wider. Sie ziehen ihre Kraft nicht nur aus dem engen Kreis der Menschen, die sie direkt anbeten, sondern auch aus der Furcht normaler Anhänger ihrer Götterfamilie, die die Chaosgötter im Gegensatz zu den wohlmeinenden Göttern nicht direkt verehren, sich ihrer Macht aber wohl bewusst sind.

Chaosgötter und ihre Anhänger sind aber wie das Chaos selbst nicht per se finster im Geiste der arkanen Lehre noch böse im moralischen Sinn. Schließlich gäbe es ohne Chaos keine Magie, und die lässt sich für gute wie für böse Zwecke einsetzen.

Ein Beispiel für einen wohlmeinenden Chaosgott ist der valianische **Molko** aus der Frühzeit des Imperiums, der heutzutage fast völlig vergessen ist. Die wenigen Gelehrten, die in alten Quellen Hinweise auf ihn gefunden haben, streiten sich, ob er einen dunklen Aspekt Alpanus repräsentierte oder als Zwillingbruder **Culus** verehrt wurde. Molkos Einflussbereich war das Leben nach dem Tode und die freien Künste der Magie. Seine kleine Priesterschaft bestand aus Chaospriestern, bei denen sich das Chaotische aber nur in einem Hang zur Anarchie und einer Vorliebe für Magie abseits göttlicher Wunder äußerte. Sie weigerten sich, am Althergebrachten festzuhalten und sich von oben, sprich vom Rat der Hohepriester oder der weltlichen Obrigkeit, verordneten Regeln zu beugen. Bereits wenige Jahrzehnte nach der Machtergreifung der Seemeister kam es zu Auseinandersetzungen zwischen der Molkopriesterschaft und der neuen Herrscherklasse, die alles Magische im Reich kontrollieren und für sich selbst nutzen wollten. Die Priester Molkos behielten aber hartnäckig ihr eigenes arkanes Wissen für sich und teilten es nicht mit den Seemeistern, was diese schließlich zum Anlass nahmen, den Kult mit Intrigen, Magie und brutaler Gewalt auszulöschen.

Der Gott wurde nicht mehr verehrt, verlor seine Macht und geriet in Vergessenheit. Nur in einigen Märchen für Kinder und halbvergessenen Überlieferungen tauchte er noch auf, allerdings fälschlicherweise als gefürchteter Kinderfresser und gieriger Herr des eisigen Abgrundes. Jahrhunderte lang war Molko nicht mehr als ein Name, mit dem man Kinder zu erschrecken pflegte.

In den Nachwirren des Kriegs der Magier entwickelte sich allerdings im Untergrund ein Kult, der eine dunkle Seite Alpanus anbetete und so zur Entstehung einer neuen Gottheit beitrug. Die wenigen aus ferner Vergangenheit überlieferten Erzählungen verleiteten die Gläubigen dazu, ihr den Namen Molko zu geben. Sie waren davon überzeugt, dass das Objekt ihrer Verehrung mit der alten Gottheit identisch war. Da sie aber nichts über den Glauben und die Riten des alten Molkokultes wussten, hat der neue Molko nichts mit seinem früheren Namensvetter gemein. Er ist ein finsterner Chaosgott, dessen Reich der Abgrund ist, der sich noch unter der Unterwelt Culus befindet und in den Tin alle von Alpanu geborene Ungeheuer verbannt hatte.



Chaospriester, während sich unter den Schwarzen Lamas der Tegaren sowohl **PC** als auch **PS** befinden. In diesen beiden Ländern sind Chaospriester Teil der offiziellen Priesterschaft und agieren in aller Öffentlichkeit.

Die Fähigkeiten von Chaospriestern ähneln denen anderer Priester. Ihre Gottheiten wirken durch ihre Diener aber auch einzelne finstere Wunder, die wohlmeinende Götter nie einsetzen würden. Um die Besonderheiten der Chaospriester zu betonen, bilden ihre Wundertaten eine eigene Gruppe von Zauberfähigkeiten, die normale Wundertaten ersetzen (s. »Chaoswunder«). Sie können auch bei **Ordenskriegen**, die im Dienste eines Chaosgotts stehen, die Palette der normalen Wundertaten ersetzen.

Dunkle Schamanen

Schamanen dienen der Natur, die sich in den Naturgeistern manifestiert, und insbesondere in ihrem Totemgeist. Sie entstammen meist einer barbarischen Kultur und sind die spirituellen Führer ihres Stammes. Anderen Menschen gegenüber sind sie neutral eingestellt, solange diese die Natur mit Respekt behandeln oder sie wenigstens nicht schänden.

Es gibt aber auch Naturgeister, die dank schlechter Erfahrungen Angehörige zivilisierter Völker hassen oder die von Anfang an böse sind, und einige wenige sind mächtig genug, um Totemgeister zu sein. Schamanen, die ihnen dienen, sind nicht von Anfang an böse, aber die Natur ihres Totemgeistes färbt auf Dauer auf sie ab, so dass sie nach einiger Zeit selbst den Rest der Welt außerhalb ihres Stammes feindselig betrachten. Der Werdegang und die Fähigkeiten dieser **Dunklen Schamanen (DSc)** unterscheiden sich in nichts von denen anderer Schamanen. Allerdings lernen sie wie Chaospriester anstelle normaler Wundertaten die Chaoswunder, die im »Dunklen Arkanum« beschrieben werden.

Eine Frage der Aura

Die Heiligtümer und Rituale der meisten Chaosgötter, die gegenwärtig auf Midgard verehrt werden, sind düster und teilweise grausam und abscheulich. Sie unterscheiden sich oft nur wenig von Bräuchen der Dämonenanbieter, mit denen diese ihre finsternen Herren zufriedenstellen. Daher haben Menschen, Orte und Dinge, die eng mit finsternen Chaosgöttern oder auch böswilligen Totemgeistern verbunden und magisch genug für eine Aura sind, normalerweise eine **finstere** Au-

ra. Dies trifft unter anderem auf Chaospriester (*Arkanum*, S. 140) und Dunkle Schamanen ab Grad 11 zu.

Chaoswunder sind allerdings wie die meisten normalen Wundertaten göttlichen Ursprungs; ihre Auswirkungen und auf ihnen aufbauende Artefakte haben daher meist eine göttliche Aura. Einige wenige Ausnahmen wie *Austreibung des Guten* oder *Verbotenes Wort* wurden ursprünglich von Dämonendie- nern entwickelt und dienten dunklen Chaosgöttern als Anregung für neue Wunder, die sie ihren Anhängern zur Abwehr von Priestern und Geschöpfen konkurrierender Gottheiten gewähren.

Chaosgötter wie der frühere Molko, deren Domäne die ungebundene Schöpfungskraft von Chaos und Magie ist, sind frei von finsternen Einflüssen. Ihre hochgradigen Priester und die ihnen heiligen Orte haben eine göttliche Aura. Allerdings gibt es in den Götterscharen der Hauptvölker Midgards derzeit keine solchen Götter mit nennenswerter Anhängerschaft.

Die AnLan-Fragmente

Das verloren gegangene Zauberbuch *HungFan* des Großen Ho spielt eine wichtige Rolle in der kanthanischen Mythologie und soll alle Geheimnisse über die Entstehung und den Aufbau der Welt und über Götter, Dämonen und andere mächtige Wesen des Multiversums enthalten. In KanThaiPan macht man die Zauberkräfte des Buches dafür verantwortlich, die gegenwärtige Ordnung nach Midgard gebracht und das Chaos zurückgedrängt zu haben.

Über den genauen Inhalt des *HungFan* ist nur wenig bekannt. Das meiste davon hat seinen Ursprung in wenigen Fragmenten einer angeblichen Abschrift des Buches, die die Schwarzen Adepten bei einer verlustreichen Expedition in die Jahrtausende alten Ruinen von AnLan bergen konnten.

Diese Texte (s. Seite 10 und 17) zeigen deutlich, dass der unbekannte Autor aus einer Kultur stammt, die die Entstehung des kanthanischen Weltbilds und seiner auf fünf Elementen (*Erde, Feuer, Wasser, Holz und Metall*) beruhenden Magie geprägt hat. Den Schwarzen Adepten, die als Erben der Dunklen Seemeister mit dem alten valianischen System aus vier Elementen (*Erde, Feuer, Wasser und Luft*) und vier Prinzipien (*Tod, Leben, Chaos und Ordnung*) vertraut waren, fiel dies sofort auf. Sie fanden eine provisorische Lösung, die beiden Magiesysteme miteinander zu vereinbaren, indem sie zum Beispiel *Holz* als eine Synthese aus dem Element *Luft* und dem Prinzip *Leben* sowie *Metall* als eine Kombination der Prinzipien *Tod* und *Ordnung* interpretierten.



Die Dunkle Dreiheit aus YenLen, KuTuh und PadKu kennt natürlich die Wahrheit von den sechs Elementen (*Erde, Feuer, Wasser, Holz, Luft und Eis*), aber sie verweigern ihren Anhängern entsprechende Hinweise. Sie haben kein Interesse daran, die Neugier der Sterblichen zu wecken, was sich hinter der in den AnLan-Fragmenten fehlenden sechsten Urmacht verbirgt. So sehr sie die Fesseln sprengen wollen, die sie selbst dank der List des Gelben Herrn binden, so wenig sind sie daran interessiert, dass Menschen von der Existenz des Blauen Herrn, des Anarchen, erfahren und nach Wegen suchen, ihn zu befreien.

Dunkle Druiden

Die dunkle, chaotische Seite der Lebenskraft ist eng mit der dem Element *Holz* zugeordneten Urmacht des Chaos, dem Grünen Herrn Kromkruachadh, verbunden. Die Druiden Vesternesses kennen ihn als Ältere Macht **Crom-Cruach**, ohne Einzelheiten über seine wahre Rolle im Multiversum zu kennen. Für sie handelt es sich einfach um die Personifikation der ungebundenen, chaotischen und alles überwältigenden Lebenskraft sowie der gewalttätigen Seite des Dweomer.

Das erste AnLan-Fragment

... und am Anfang herrschte das Chaos. Seine Herren aber waren die Fünf Alten, mächtige dämonische Urwesen, deren Kräfte und Absichten weit jenseits der schwachen menschlichen Vorstellungskraft lagen. Jeder der Fünf Alten wollte der oberste Herr des Chaos sein, aber da sie sich ebenbürtig waren, dauerte ihr Kampf um die Vorherrschaft viele hundert Jahrhunderte, und doch konnte keiner von ihnen die Oberhand gewinnen.

Eines Tages schlug der Gelbe Herr vor, einen Wettkampf auszutragen. Er zeigte den vier anderen Herren einen riesigen lederähnlichen Beutel, der mit grauer Urmasse prall gefüllt war. Wer von ihnen nicht in der Lage wäre, den Beutel mit drei Blitzen zu treffen, sollte den Anspruch auf die Herrschaft aufgeben. Und er schwenkte den Beutel listig vor ihnen hin und her. Die vier anderen stimmten seinem Vorschlag zu, denn es erschien ihnen eine leichte Aufgabe, und keiner wollte hinter den anderen zurückstehen. Und wirklich: ihre Blitze zerfetzten den Beutel, und keiner der Vier verfehlte sein Ziel. Da verspotteten die Vier den Gelben Herrn und erklärten ihn zum alleinigen Verlierer. Sie gingen ihrer Wege und sahen nicht, dass der Gelbe Herr heimlich schmunzelte.

Denn dort, wo die Blitze der Vier Alten Löcher in seinen Lederbeutel geschlagen hatten, war das Chaos besiegt worden. Der Gelbe Herr konnte endlich die Gesetze der Ordnung und der Wiederkehr ins Leben rufen, die er schon lange im Sinn gehabt hatte. Er schuf das Gleichgewicht zwischen Yin und Yang, die Urmasse teilte sich, und es entstanden die Zehntausend Dinge, aus denen der Kosmos besteht. Die kleinste und unscheinbarste aller Kreaturen, die aus der Urmasse entstanden waren, aber

war der Mensch. Und es gefiel dem Gelben Herrn, dass gerade das unwichtigste Geschöpf den Schlüssel zu den Gesetzen des Kosmos in der Hand halten sollte, und so händigte er den Menschen das Zauberbuch HungFan aus und lehrte sie, Himmel und Erde in Einklang zu bringen.

Und so geschah es, dass der Große Ho Einblick gewann in die Gesetze der Harmonie und das Erlernte zur Anwendung brachte. Und siehe da: die Macht der ordnenden Urkräfte bezwang sogar die alten Herren des Chaos. Noch ehe sie überhaupt eine Gefahr bemerkten, lagen sie schon gefesselt an den vier Enden der geordneten Welt. Aus ihrem Atem aber bildeten sich die Acht Winde.

Und so ist Kutuhzaroth, der Schwarze Herr, im Norden gefangen. Der Eingang zu seinem Gefängnis liegt auf dem Grund der Sednasee, und über ihm erhebt sich das Kristallschloss im Nordmeer.

Und so liegt der Grüne Herr Kromkruachadh gefesselt auf den grünen Hügeln von PengLei, der Insel der Unsterblichkeit im Meer der Morgenröte.

Und so ruht Yenlenzadeths erzene Gestalt im Reich der Tausend Höhlen tief unter dem Eriku-Gebirge.

Und so ist Padkuzorakh verborgen unter einem riesigen Vulkan auf den Feuerinseln tief im Südmeer.

Und so wurde auch der Gelbe Herr Hungtindarogh selbst von den Kräften des Gleichgewichts erfasst, und er ruht in der Erde KanThaiPans. Er konnte sich aber einen kleinen Teil seiner Kraft bewahren und wandelt in der Gestalt eines ehrwürdigen Mönches umher, um von Zeit zu Zeit ein wenig in die Geschehnisse der Welt einzugreifen ...