



Das Untote Fleisch

GUIDE 2024

INHALT

Was ist ein NPC? _____	3	Kapitel 6:	
		Die Wiedergeburt-Mechanik _____	24
Kapitel 1:		Kapitel 7:	
Das Untote Fleisch in 10 Sätzen _____	4	Kleidung und Ausrüstung	
Kapitel 2:		des Untoten Fleisches _____	26
Geschichte und Weltanschauung		Grundanforderungen _____	28
des Untoten Fleisches _____	6	Kleidungsübersicht	
Der Anfang _____	7	des Untoten Fleisches _____	28
Das Erwachen _____	8	Erscheinungsbild der	
Der Große Verrat _____	8	Spezialrollen _____	38
Garvans Erwachen _____	8	Kapitel 8:	
Ein neues Königreich _____	9	Spielhilfe _____	40
König Garvan _____	10	Wie man ein Untoter ist _____	41
Kapitel 3:		Einstellung der Untoten	
Rollen, Konzepte und Strukturen _____	12	gegenüber anderen Fraktionen _____	42
Armee-Struktur _____	13	Kapitel 9:	
Rollen _____	14	Das Untote Fleisch auf dem	
Magische Rollen, Klerus der Untoten _____	17	Schlachtfeld _____	44
Kapitel 4:		Abschießende Worte _____	46
Levies des Untoten Fleisches _____	18	Impressum _____	47
Levy Konzeptideen _____	20		
Kapitel 5:			
Glaube und Regierung der Untoten _____	22		

VORWORT

Herzlich willkommen zum Basisleitfaden für die NSC-Fraktion Das Untote Fleisch!

Dieses Dokument vermittelt allen interessierten Personen die Grundlagen und Spielmöglichkeiten der NSC-Fraktion Das Untote Fleisch (UF). Hier erfährt man, wie man seinen allerersten untoten Charakter erschafft oder wie man den eigenen bereits bestehenden Charakter aktualisieren oder auffrischen kann. Darüber hinaus erklärt dieses Handbuch, was für eine Fraktion Das Untote Fleisch überhaupt ist, welche Geschichte dahinter steckt und wie die internen, militärischen Strukturen aufgebaut sind.

Dieses Handbuch erfindet das Rad nicht neu: Es basiert auf den Erfahrungen und Vorschlägen der letzten Jahre. Aber auch erfahrene UF-Spieler werden frische Ideen und Details entdecken: Ergebnisse und Auswirkungen der laufenden Kampagne. Daher sollten sich nicht nur Neulinge in dieses Dokument vertiefen, sondern auch die Langjährigen sollten zumindest einen Blick darauf werfen, um sich auf den neuesten Stand zu bringen.

Wer nach dem Lesen dieses Handbuchs noch mehr wissen möchte, findet weitere Informationen in ergänzenden Leitfäden, die Stück für Stück nach diesem Basisleitfaden veröffentlicht werden. Freut euch auf mehr Infos zum Letzten Banner, den Levies, Loyals und natürlich zur Heraldik. Diese Ergänzungen sowie den Basisleitfäden erhaltet ihr jederzeit über die Fraktions-VBs, in den Fraktions-Gruppen der sozialen Plattformen oder auch auf der offiziellen Website.

Außerdem, ganz wichtig: Der gesamte Text dieses Leitfadens richtet sich an alle Personen, unabhängig vom Geschlecht.

Im gesamten Handbuch werden Pronomen und Begriffe in verschiedenen Formen verwendet, um dies klarzustellen. Jede Person wird angesprochen!

Bitte zögert nicht, diesen Leitfaden an NSC weiterzuleiten, die noch keine Gelegenheit hatten, ihn zu lesen! Bedenkt aber, dass dies ein Leitfaden für die Darstellung einer NSC-Fraktion in der Welt von Mythodea ist. Bitte teilt die hier aufgeführten Informationen nicht mit Spielern.

Vielen Dank und viel Spaß beim Lesen!

DAS UNTOTE FLEISCH IN 10 SÄTZEN

1. Das Untote Fleisch stammt von mittelalterlichen Menschen, den Ankorianern, ab und wurde von König Garvan regiert, bis eines Tages die Königin der Knochen vor den Hof von Garvan trat und ihm und seinem Volk das Geschenk des ewigen Lebens anbot.
2. Eines der Elemente, Terra, war wütend und verbittert darüber, dass es den Ankorianern und ihrem König gelungen war, dem natürlichen Kreislauf von Leben und Tod zu entkommen, und verfluchte das ganze Volk daraufhin: Von nun an würde jeder Ankorianer unaufhaltsam und unerbittlich verrotten und zerfallen.
3. Mehrere Jahrhunderte nachdem den Ankorianern, nun als Das Untote Fleisch bekannt, das ewige Leben geschenkt wurde, ist Garvan aus einem tiefen Schlaf und der Asche seiner ehemaligen Hauptstadt Ankor Mortis auferstanden, um erneut ein ankorianisches Imperium zu schmieden und Rache an seinen Feinden zu üben.
4. Die meisten Untoten bewohnen kürzlich verstorbene Körper, aber einige haben es geschafft, durch Pflege und ständige Flickarbeit ihren Körper für Hunderte von Jahren zu erhalten – und sehr wenige besitzen noch immer ihren originären ankorianischen Körper.
5. Das Untote Fleisch strebt danach, ohne Verfall zu leben, frei vom Fluche Terras, und lebt zugleich in der Angst, jederzeit ohne Wiederkehr vom Antlitz der Welt gelöscht zu werden.
6. Die meisten Untoten sind in sogenannten Levies organisiert, meist nach einer bestimmten Gemeinsamkeit: der Heimatort, die Zugehörigkeit zu einem heiligen Orden oder manchmal auch nur die Verbundenheit durch den Dienst an derselben Adligen.
7. Die militärische Führung von mehreren Levies liegt in den Händen eines Field Marshals, eine einzelnes Levy wird von einem Bannermaster geführt, Infanterieeinheiten werden von einem Captain in die Schlacht geführt, und kleine Kampftruppen eines Levies werden von einem Fyrst oder Prior befehligt.
8. Fleischnäher stellen sicher, dass die verfallenden Körper der Untoten regelmäßig geflickt werden – aber wenn ein Körper einen Zustand jenseits aller Möglichkeiten der Erneuerung erreicht, haben die Untoten durch die Hand ihrer Göttin und den Worten ihres Königs einen Weg gefunden, ihre Seele in einen frischen, toten Körper zu übertragen.
9. Das Untote Fleisch hat sich fest mit den Skargen und der Schwarzen Dynastie verbündet, um gemeinsam einen verheerenden Feldzug gegen die Bewohner von Mythodea zu führen.
10. In seiner Darstellung orientiert sich Das Untote Fleisch an dem englischen Mittelalter des 13. und 14. Jahrhunderts – in ranziger, modriger, verrotteter Form. Es gibt jedoch Spielraum, einige historisch ältere Ausrüstungsteile wie mehr Kettenhemd und einige jüngere Teile wie den Schalder zu verwenden. Prinzipiell ist aber eine Orientierung am 13.–14. Jahrhundert erwünscht.



GESCHICHTE UND WELTANSCHAUUNG DES UNTOTEN FLEISCHES



DER ANFANG

Einst sterblich, waren die Ankorianer ein einfaches Volk. Bauern, die ihre Felder bestellten, Handwerkerinnen, die ihrem Tagewerk nachgingen, und die Adligen, die ihre Ländereien verwalteten. Alles änderte sich unter der Herrschaft eines ehrgeizigen Königs, Garvan. Wie seine Vorfahren strebte er danach, die von ihm regierten Länder und Nationen zu entwickeln und zu vergrößern. Er wollte ein prächtiges Königreich, eine Zivilisation, die in die Geschichte für immer eingraviert ist, und ein Erbe, auf das alle Ankorianerinnen stolz sein konnten. Mehr als alles andere aber wollte er selbst Unsterblichkeit erlangen – welchen Preis das auch kosten möge.

Viele Jahre lang gedieh das Königreich Ankor. Die Felder wurden bestellt, die Ländereien wurden von den Adligen treu geführt, und der Reichtum des Königreichs wuchs. Die Grenzen des Königreichs dehnten sich Stück für Stück und erweiterten sich. Denn Garvan zog Seite an Seite mit seiner Armee durch widerspenstige Wälder, marschierte durch trockene Ebenen und überquerte unpassierbare Berge, um den Krieg zu all jenen zu bringen, die schwächer als das glorreiche Königreich Ankor waren. All dies gestützt durch seine treuen Truppen und seinen klugen Schreiberinnen, welche unermüdlich daran arbeiteten, neue Ansprüche und Rechte auf Ländereien weit über Ankors Grenzen und dessen Volk hinaus zu erfinden und dadurch das Treiben des siegreichen Herrschers zu legitimieren.

Auch das Verhandlungsgeschick des Königs abseits der Schlachtfelder war legendär. Adel wie Volk empfanden nichts als Respekt und Ehrfurcht gegenüber dem König, ja – er wurde von seinen Untertanen geradezu vergöttert. Immerwährend suchten seine Okkultisten und Bibliothekare in alten Archiven und Ruinen nach Wegen, das Leben des Königs sowie seiner treuen Anhänger zu verlängern.

Nach vielen Rückschlägen und voller Verzweiflung über den Gedanken, niemals die vollkommene Unsterblichkeit zu erlangen, brach der nun alte König auf seinem Thron zusammen. Doch in dieser Stunde der Not und Bitterkeit geschah das Wunder. Eine göttliche Präsenz erschien im Palast Ankors und ein Thron aus Knochen wuchs neben dem des überraschten Herrschers aus dem Boden. Es war die Königin der Knochen. Sie war gekommen, um den Glauben der

Ankorianer für immer zu verändern. Mit anmutigen, schlanken Bewegungen schritt sie durch den Thronsaal, um vor dem König Ankors anzuhalten und ihm ihr Geschenk anzubieten: Sie versprach das ewige Leben, ewige Freiheit von den Ketten des Todes und der Wiedergeburt für den König und sein Volk.

Und der alte König nahm es an. Mit einem Lächeln bestieg die Göttin ihren Thron und alle versammelten Ritter, Adligen und Edelleute sanken hinter ihrem König auf die Knie, um ihrer neuen Göttin, der Knochenkönigin, zu huldigen. Als erster erhob der König sein Haupt und küsste vorsichtig den Ring seiner neuen Königin. Dann ließ er sich rasch auf seinem eigenen Thron gleich neben ihr nieder. Neue Kraft durchströmte ihn und mit neu gewonnener Zuversicht und in seinem Glauben bestärkt, dass nichts seine Ambitionen aufhalten würde, rief er ein neues Zeitalter für das Königreich aus. Doch er sollte lernen, dass die Elemente von Mitraspera dies als Affront und Beleidigung betrachteten, insbesondere Terra war empört. So verfluchte sie die Ankorianer und verkehrte den Segen der Knochenkönigin: immerwährender karnaler Verfall. Die Ankorianer mochten zwar ewig leben, aber ihre Körper würden welken und faulen.

Während Garvan und sein Volk gegen die Elemente und ihre Anhänger kämpften, erfuhren sie, dass andere ihren Groll gegen die Elemente teilten, und neue Allianzen wurden geformt. So wurde gemeinsam an der Seite neuer Verbündeter ein Krieg gegen die Elemente begonnen, bei dem am Ende beide Seiten in gleichem Maße und gleicher Verheerung gegen alles kämpften, was sich diesem Konflikt in den Weg stellte. So beschlossen die Elemente, den Konflikt ein für alle Mal zu beenden. Sie entfesselten den Weltenbrand, eine zerstörerische Kraft, die so mächtig war, dass sie sowohl die Untoten als auch ihre Verbündeten und alle Krieger der Elemente hinweg fegte.

Diejenigen, die von den geächteten Armeen übrig blieben, senkten das Haupt, denn sie waren nicht fähig zu solcher Grausamkeit. Die siegreichen Mächte waren unerbittlich in ihrem Bestreben, dieses Kapitel der Geschichte zu beenden, und sperrten Garvan und seine Verbündeten unter großen magischen Siegeln weg. So sollten sie vergessen werden, bis in alle Ewigkeit.

DAS ERWACHEN

Jahrhunderte später kamen Siedlerinnen in die einst verwüsteten Länder, die seit dem Weltenbrand unberührt geblieben waren. Sie gaben dem Kontinent den Namen Mitraspera und fanden darin das große Geheimnis, die Siegel. Während das, unter dem die Untoten verweilten, nicht das erste war, das geöffnet wurde, hatte die Königin der Knochen in ihrer Weisheit gesehen, dass einige Siedler ihrer Versuchung erliegen würden, und sie brachen das Siegel für sie. Doch Terras Fluch war nicht gebrochen und Ankors Armee war geschwächt, und bei all der Rache, die den Anhängern der Elemente bevorstand, kam dem Feind eine Sache zu Gute. Der Herrscher des Volkes der Untoten, König Garvan, schlief noch

immer. Sein strahlendes Antlitz fehlte in den Reihen des Heerwurms.

Die Anhänger der Elemente spielten mit unehrenhaften Tricks und bedienten sich feiger Anschläge und niederträchtiger Zauberei. Sie wagten sogar den wegenen Versuch, die Königin der Knochen im Palast von Terra Ankor zu ermorden. Die Göttin wurde verletzt und das Volk von Ankor war erschüttert.

Dies hinterließ die bereits verwundbare Nation schwächer als jemals zuvor. Ein Ankorianer, der als Säule des Glaubens und Leitlicht galt, der Ecclesius Maximus Esmond, nutzte den Moment aus. Inmitten des Tumults des Angriffs erklärte er sich zum neuen weltlichen und religiösen Souverän der Untoten.

DER GROSSE VERRAT

Der Verrat war verheerend für die Ankorianer. Die Gläubigen, welche ihrer göttlichen Königin und ihrem noch zu erweckenden König treu geblieben waren, fanden zueinander und formten Das Letzte Banner. Obwohl in der Unterzahl und geschwächt, scharten sich Teile des Volkes um Das Letzte Banner und stellten sich gegen den Verräter, Esmond den Erzketzer.

Der Bürgerkrieg führte die Ankorianer von einer blutigen Schlacht zur nächsten, gegen Siedlerinnen und Verrätertruppen gleichermaßen. Dieser brudermörderische Krieg endete erst, als die Königin der Knochen

einmal mehr vor ihrem Volk erschien, dieses Mal auf den Zinnen der zerstörten Weltenschmiede. Die Zweifler flohen, und ihre Seelen verschwanden ins Nichts. Esmond der Erzketzer wurde gerichtet, und die Untoten verfielen in tiefe Freude; alle spürten die neu entfachte Kraft und feierten den wiedererstarkten Glauben.

Aber die Zeit des inneren Konflikts hatte die Untoten viele ihrer eroberten Länder gekostet. Das einst große Reich von Ankor schrumpfte, bis es beinahe die Reichsgrenzen vor den Eroberungen Garvans erreicht hatte.

GARVANS ERWACHEN

In Garvans Abwesenheit hatten die mächtigsten der Adligen, die Lairds, versucht, die Untoten Heerscharen zu mobilisieren. Sie hatten die Kräfte des Reiches in vier mächtige Armeen aufgeteilt. Nach dem Krieg in der Spiegelwelt und dem Bürgerkrieg waren ihre Armeen zwar geschwächt, aber immer noch entschlossen.

Es wurde beschlossen, einen alles vernichtenden Winterfeldzug durchzuführen und zuzuschlagen, wenn die Siedlerinnen am schwächsten waren. Der Winterfeldzug war jedoch zum Scheitern verurteilt, denn die Siedler waren auf die vier Armeen der Untoten vorbereitet.

Der gescheiterte Feldzug führte zu einem Gegenangriff auf Ankor Mortis, wo es den Siedlern gelang, St. Barnabas, das schlagende Herz der Hauptstadt, zu finden. Sie stürzten den Heiligen erneut und entfessel-

ten einen weiteren schrecklichen Fluch von Terra, der Ankor Mortis versinken, zerfallen und brennen lassen würde. Ein verheerender Schlag gegen die Untoten und deren Traum von einem ankorianischen Königreich, so dachte man.

Einige Stunden, nachdem die Belagerung abgeklungen war und sich die Siedler dem Siegesfest zugewandt hatten, geschah ein Wunder. Die Zerstörung, die der Kataklysmus Mitrasperas mit sich gebracht hatte, entfesselte eine Woge von Macht und Magie, die den gefesselten König erreichte, ihn erweckte und erneut dazu berief, über das Volk von Ankor zu herrschen. Aus dem Schatten der Vergessenheit erhob sich König Garvan, der Erste, der den Segen der Königin der Knochen empfangen hatte und deren wahrer Champion war.

In den Annalen der Geschichte wird dieser Augenblick als die Wiederkunft des Königs festgehalten, als Garvan sich an jenem Schicksalsabend in einem furchterregenden spirituellen Zustand auf den Zinnen seiner brennenden Stadt offenbarte. Die Nacht wurde von seinem Schatten verdunkelt, und jene, die sich zur Feier versammelt hatten, spürten einen eisigen Schauer über ihre Rücken kriechen. Der erste und letzte König der Untoten, die Geißel von Mitraspera, der Ewige Herrscher, der vom Leben Befreite, war zurückgekehrt. Mit einer Stimme, die wie Donner über das Land grollte, schwor er eine Vergeltung von ungeheurer Größe gegen all jene, die den finsternen und niederträchtigen Pfaden der Elemente folgten. Er schwor, dass das Volk von Ankor, selbst in seinem untoten Fleische, wieder als Eroberer emporsteigen würde, und dass Ankor, seine Stadt, sich erneut aus der Asche erhebe.

In den Schatten eines zerfallenden Ankor Mortis beschuldigte König Garvan die mächtigsten seiner Adligen, diejenigen, die die Führung in seiner Abwesenheit übernommen hatten, diejenigen, die die Königin der Knochen wehrlos zurückgelassen hatten und diejenigen, die durch den Bürgerkrieg, sein Reich und sein Volk gespalten hatten, des Verrats. Sie hatten ihn im Stich gelassen, sie hatten ihn schwach und ver-

wundbar zurückgelassen und sie hatten das Volk verraten! Sie waren nicht die Marschälle und Meister, für die sie sich gehalten hatten. Daher war es nun an dem König selbst, die Führung zu übernehmen und das Volk der Ankorianer zurück zu seinem einstigen Glanz zu führen.

Aus diesem Grund befahl der König eine Umstrukturierung, bei der die Ländereien Corpsedale, Flowerfield, Silent Hill und Barrenbay zerschlagen und verschwunden waren und die Lehnsherren selbst den Segen der Königin der Knochen verloren hatten.

In den verborgenen Hallen der geheimen Festung, tief unter den zerklüfteten Bergen des Untoten Fleisches, fand sich der König wieder, verwaist vom Rat seiner göttlichen Königin. Ihr Körper und Geist hatten Mitraspera verlassen, und somit ruhten Glaube und Segen nun in den Händen von König Garvan und seinen Ecclesiastes. Während Intrigen gesponnen und Pläne geschmiedet wurden, um die einst verlorenen Länder zurückzuerobern und die Nation von Ankor wieder aufzubauen, schwor er Rache an jenen, die die Königin der Knochen aus dieser Welt gerissen hatten. Rache an jenen, die den Tod seines Volkes suchten. Rache an jenen, die die Länder von Ankor gestohlen hatten. Die Siedler der Elemente würden seine Vergeltung kennenlernen.

EIN NEUES KÖNIGREICH

Inmitten der Rückkehr Garvans, um erneut Ruhm zu bringen und das zerbrochene Königreich von Ankor wiederherzustellen, liegt nun eine gewaltige Aufgabe vor euch, ihr Streiterinnen des Untodes. Das Reich liegt in Trümmern, zersplittert und von ehrgeizigen Siedlern und ihren Schattenreichen der Lügen durchdrungen. Garvan muss seine einstige Stärke zurückgewinnen, die noch immer vom jahrtausendealten Schlaf beeinträchtigt ist, in dem nur Terras Fluch ihn begleitete.

Tief unter den zerklüfteten Gebirgsketten von Mitraspera verweilt er nun an seinem düsteren Schattenhof, wo es heißt, dass der Thron aus Knochen wieder ans Licht gekommen sei. In den Evangelien der Vergeltung sind flüsternde Pläne zu vernehmen, die an Lautstärke gewinnen, verstärkt von den Geistlichen, die im Namen der Kirche, des glorreichen Königs und der nun jenseitigen Königin der Knochen sprechen.

Die Kriegsscharen Ankors strömen in diese dunklen Hallen, um dem schattenhaften Souverän die Treue zu schwören und zu beweisen, dass sie würdige Anhängerinnen und Teil des Zweiten Goldenen Zeitalters von Ankor sind. Während er im Schatten seines großen Hofes Pläne schmiedet und Schachfiguren auf seiner gewaltigen Karte bewegt, werden die neu strukturierten Scharen einzeln in die Welt entsandt.

Alle dienen treu dem Plan des Königs, der entweder die ganze Welt segnen oder jene vernichten wird, die sich seinem Willen widersetzen. Einige werden ausgesandt, um schwache Länder zu erobern und neue Stützpunkte zu gewinnen, andere, um uralte Relikte zu erlangen, und wieder andere, um den Siedlerinnen ins Gedächtnis zu rufen, dass Das Untote Fleisch noch lange nicht besiegt ist.

KÖNIG GARVAN

In den verborgenen Hallen des alten Königreichs Terra Ankor sitzt nun Garvan auf dem Thron der Knochen, der Letzte in einer langen Linie lebender Royals, die über die ankorischen Reiche geboten und diese durch unbarmherzige Eroberungen erweitert hatten. Wie seine Vorfahren war und ist Garvan ein ehrgeiziger und unerbittlicher Herrscher, stets bestrebt, seine Macht zu mehren. Seine früheren Tage waren gezeichnet von Gedanken an Vermächtnis, Erbe und die Sehnsucht nach Unsterblichkeit.

Obwohl er mit eiserner Hand über sein damaliges Reich herrschte und gewiss ein erfolgreicher König war, schien ihm stets eines zu entfliehen: die Erfüllung seines großen Vermächtnisstrebens. Kein Erbe entspross seinen Lenden, und trotz der Bemühungen zahlreicher Gelehrter, Alchemisten und Weisen blieb ihm die Unsterblichkeit verwehrt.

Doch alles änderte sich, als die Königin der Knochen Einzug in den Hof von Ankor hielt. Diese gnädige Göttin wendete das Blatt des Schicksals. Garvan und seine Edelleute waren die Ersten, die ihren Segen empfingen.

Mit diesem Segen ertönten die Kriegshörner, und Garvan rief alle Banner des Reiches zusammen. Seine Fragen nach dem Vermächtnis fanden Antwort: Wer bedarf Nachkommenschaft, wenn Unsterblichkeit erlangt ist? Warum sorgen über Erbe, wenn das Leben ewig währt? Muss man ein Vermächtnis weitergeben, wenn man selbst das lebende Vermächtnis ist?

König Garvan zog hinaus und eroberte Land um Land, so sagt es die Sage. Im Namen seiner göttlichen Königin eroberten seine Soldaten Festung um Festung und brachten die Menschen dazu, vor ihren Horden zu knien und sich zu ergeben.

So ging es, bis die Elemente die Stärke fanden, ihre eigenen Streitereien beiseite zu legen. Sie mussten ihre gesammelte Kraft mobilisieren, um gegen Garvans Armee, die von der Königin der Knochen gesegnet war, zu kämpfen. Selbst vereint fanden die Elemente es notwendig, die Welt in einem gewaltigen Feuer zu reinigen und die Untoten und andere verbotene Schöpfungen zu versiegeln.

Als das Siegel zum ersten Mal gebrochen wurde und die untoten Kräfte erneut auszogen, von ihrer verehrten Königin unterstützt, gab es keine Spur des Königs selbst. Es dauerte Jahre und viele Krisen, bis das ankorianische Reich den schlafenden König störte.

Aber jetzt ist er wieder erwacht. Die Welt hatte sich verändert, und er erkannte, dass er sie erobern und segnen musste, wie er es einst mit seinem eigenen Reich getan hatte.



ROLLEN, KONZEPTE UND STRUKTUREN

Die im Folgenden beschriebenen Strukturen existieren, um eine größere Flexibilität bei den OT-Operationen im Einsatz zu ermöglichen. Obwohl diese Strukturen erwünscht sind, sind sie nicht immer absolut und bindend. Zum Beispiel können Spieler mit ihren Untoten-Charakteren sicherlich zwischen Levies wechseln, wenn dies notwendig ist – im Spiel

oder außerhalb des Spiels. Die einzigen Rollen, die bestimmten Levies dauerhaft zugewiesen sind, sind Bannermaster und Captains. Infanterieeinheiten neigen ebenfalls dazu, in einem Levy zu bleiben, können aber auch mit der richtigen Erklärung Ingame oder Outgame wechseln.



ARMEE-STRUKTUR

GARVANS ARMEE

Die Gesamtheit der untoten Horden, die für den König kämpfen, wird als Garvans Armee bezeichnet. Die militärische Struktur ist stark an das englische Mittelalter angelehnt, mit einer auffallend strengen Hierarchie in den Rängen. Aber auch die Religion spielt im Königreich Ankor Mortis' eine große Rolle. Je nach Herkunft der Levies können die Ränge militärisch (z.B. Hauptmann) oder kirchlich (z.B. Abt) sein.

Obwohl es eine Reihe von Spezialrollen gibt, besteht der Großteil von Garvans Armee aus einfachen Soldatinnen, den sogenannten Commons. Wenn Garvans Armee in den Krieg zieht, nennt man sie die Armee von Garvan, scheinbar endlose Reihen marschierender Untoter, die mit zunehmender Kriegsdauer immer weiter erstarken.

HEERE UND FIELD MARSHAL

Das Heer eines Field Marshals ist die größte Einheit in Garvans Armee und besteht aus drei bis fünf Levies, die aus Gemeinen, Rängen und magischen Untoten bestehen.

Jedes Heer wird von einem Field Marshal angeführt. Diese werden im Spiel von Garvan persönlich genauestens ausgewählt und ernannt. Jeder Field Marshal, der eine Armeegruppe anführt, kann zwei Feldboten haben, eine Mischung aus Knappen und Boten, die ihren Anführer bei der Gestaltung der Szenerie und des Spiels sowie bei der Ingame-Koordination auf dem Schlachtfeld unterstützen. Der Field Marshal ist derzeit die stärkste Rolle der Untoten Fleisches und wird im Kampf sehr schwer zu töten sein.

Outgame haben die Field Marshals keine Aufgaben wie Organisation und Kommunikation zwischen den Events – diese Aufgaben obliegen ausschließlich den jeweiligen Levies und Levyführungen sowie den VBs. Stattdessen können sie sich voll und ganz auf die Darstellung und Funktion ihrer Rolle konzentrieren.

LEVY UND BANNERMASTER

Ein Levy ist der neue Standardeinheitstyp, in dem sich die Untoten-NSC koordinieren. Aus OT-Sicht besteht ein Levy aus 30 bis 60 Untoten, einschließlich des Bannermasters, der Loyals, Geistlichen und anderer Spezialrollen, wird jedoch weitgehend von Commons dominiert. Ein Levy besteht aus 1 bis 6 Infanterieeinheiten, abhängig von der Größe der Infanterieeinheiten.

Ingame ist ein Levy eine Gruppe von Untoten Fleisch/Ankoriern, die in irgendeiner Weise eine zivile Identität und Treue teilen. Es könnte sich um einen Klosterorden von Mönchen, Loyalen und höheren Klerikern handeln, die zu den Waffen gegriffen haben, oder um eine Stadt, die ihre Bürger, Bürgerlichen und niederen Adligen in drei Einheiten eingezogen hat.

Der militärische Anführer eines Levy ist der Bannermaster. Er wird ebenfalls von Garvan persönlich oder seinen offiziellen Vertretern ausgewählt. Outgame muss der Bannermaster nicht zwangsläufig für Organisation und Kommunikation innerhalb des Levies verantwortlich sein; diese Rolle könnte auch von jemandem übernommen werden, der im Spiel als ein Common agiert. Da die Bannermasters die sichtbarste und bekannteste Rolle eines Levy sind, sollten sie dennoch in der Lage sein, Interessierte mit den jeweiligen Organisatoren des Levies zu verbinden.

Idealerweise sollte jeder untote NSC Teil eines Levy sein, da es so am einfachsten ist, zu kommunizieren und Informationen zu teilen, während gleichzeitig ein Gefühl der Einheit entsteht. Neue NSC können sich einem bereits bestehenden Levy anschließen oder ein neues erstellen, solange sie mindestens 30 potenzielle Mitglieder haben. Weitere Informationen zu Levies und worauf Sie achten sollten, wenn Sie ein neues erstellen, findest du in unserem Levy Supplement.

Während die meisten Untoten eines Levy die Rolle eines Commons einnehmen werden, können Sie auch Fleischnäher, Loyalen, Knappe und Equilibrii spielen. Die genaue Zusammensetzung liegt im Ermessen der VBs, daher sollten alle Spezialrollen zuerst mit ihnen besprochen werden.

INFANTERIEEINHEIT UND CAPTAIN ODER ABT

Eine Infanterieeinheit ist die niedrigste Organisation einer Gruppe von Soldaten innerhalb der Armee von Garvan. Sie besteht aus 10 bis 30 Untoten, einschließlich des Captains, der Fleischnäher und des Klerus, wobei der Großteil der Einheit aus Gemeinen besteht.

Eine Infanterieeinheit, die aus einem Levy mit einem stärkeren militärischen Hintergrund stammt (z. B. Miliz, Wachen eines Barons), wird von einem Captain geführt, während Levies mit religiösem Hintergrund (z. B. religiöser Orden, Sekte) sich möglicherweise dafür entscheiden, die gleiche Führungsposition Abt zu nennen. Genau wie beim Bannermaster ist es optional, dass sie Outgame-Kontakte für die VBs sind.

ROTTEN UND FYRST ODER PRIOR

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Schlacht eine Infanterieeinheit sich aus strategischen Gründen noch weiter in kleinere Kampfgruppen aufteilen muss, wird der Captain oder Abt vorübergehend einen Loyal oder einen der Gemeinen in den Rang eines

Fyrst erheben, um eine der Gruppen zu führen. Für die Dauer einer bestimmten Aufgabe oder Mission wird der Fyrst oder Prior für 5–15 Untote verantwortlich sein. Diese kleinsten Task Forces werden manchmal Rotten genannt.

ROLLEN

DIE COMMONS

Die Commons sind die Fußsoldaten von Garvans Armee und stellen den größten Teil des Heeres. Wie bereits erwähnt, sind die Commons die Masse der Armee und der Bevölkerung und übernehmen daher viele verschiedene Rollen im Heereszug. Einige sind leichte Infanterie-Bogenschützen, andere tragen Rüstungen und dienen als Linieninfanterie. Commons gibt es in vielen verschiedenen Ausrüstungsvarianten. Manche tragen nur Gewänder, da sie Späher oder Bogenschützen sind, während andere mehr Schichten an Rüstung übereinander tragen. Es hängt alles von ihrer Rolle in der Armee und der Gesellschaft ab. Sind sie monastische Krieger aus einer reichen Abtei oder der Pöbel eines niederen Barons.

In der Tradition von Terra Ankor tragen die Untoten gerne lange Gewänder, die dem typischen Fußsoldaten aber meist nur bis knapp über die Knie reichen. Das gemeine Volk trägt zerrissene Kleidung mit Stolz und flickt nur, was kurz davor steht, auseinanderzufallen.

Commons sind in der Wahl ihrer Waffen etwas freier. Sie tragen in der Regel das, was sie finden, also Äxte, Piken, Armbrüste, Schilde und anderes. Die einzige Waffe, die die gemeine Frau zu vermeiden versucht, ist das Langschwert bzw. Bastardschwert, da es für den Adel reserviert ist.

Mit der Rüstung verhält es sich wie mit den Körperteilen: Sie wird von Fleischnäherinnen und Quartiermeisterinnen oft, sagen wir mit entsprechender Hilfe, "übersehen". Einige Commons sind schon sehr lange Teil des Endlosen Heerwurms, so dass es nicht ungewöhnlich ist, einen dieser Commons mit einer abgenutzten, aber letztlich wirksamen und vollständigen Rüstung zu sehen.

DIE LOYALS

Sie sind die edlen Ritter des Ankorianischen Reiches, die dem gemeinen Volk ein Beispiel an Loyalität gegenüber ihrem König und Glauben an ihre Königin geben. Sie haben keine wirkliche Autorität in der Armee. Da die Loyals als Ritter unter den Untoten gelten, dürfen

sie von König Garvan ein eigenes Wappen führen und haben einen oder zwei Knappen in ihrem Dienst.

Die Getreuen tragen in der Regel schwere Rüstungen. Die meisten Loyals bevorzugen große Waffen wie Langschwerter, Bastardschwerter und Fußstreithämmer, um ihre Feinde zu richten oder zu brechen. Wenn sie keine der großen Waffen benutzen, tragen sie einen Schild, welcher entweder ihr Wappen oder ein Heiligenbild ziert.

In der Armee von Garvan gehören die Loyals zu ihren jeweiligen Levies, können aber auch auf viele andere Arten eingesetzt werden: Sie können eine eigene Infanterieeinheit bilden, sich einer Einheit des gemeinen Volkes anschließen und diese unterstützen, und manchmal streifen sie als gefährliche Ablenkung frei umher. Ein Loyal kann eine Führungsrolle in einem Levy übernehmen, meistens als Hauptmann oder Abt, manchmal als Fyrst oder Prior; in diesem Fall erhält der Loyal natürlich die entsprechende Autorität.

(Bewerbung möglich beim entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens.)

DER TROSS

Im Tross marschieren alle Untoten, die weder zu den kämpfenden Commons noch zum Adel oder zur Kirche gehören, sondern sich mit der Instandhaltung, Versorgung und Motivation der Untotenarmee befassen. Die einzigen definierten Rollen in dieser Kategorie sind Fleischnäher und Standartenträger. Alle anderen Trossrollen (z.B. Köche, Tinkturenhändlerinnen, Knochenrichter, Musikerinnen usw.) müssen zuerst mit der jeweiligen Levy-Führung vereinbart werden, da sie auf dem Schlachtfeld normalerweise keinen Zweck erfüllen.

DIE FLEISCHNÄHER

Fleischnäher sind Feldärzte ohne Ausbildung. Wie ihr Name schon sagt, nähen sie auf dem Schlachtfeld nützlicherweise Körperteile an beschädigte Untote, ziehen Pfeile aus Wunden und schließen sie mit dem,

was ihnen zur Verfügung steht – was die meiste Zeit nicht viel ist. Eine saubere Naht wird selten produziert als auch von ihren Kunden erwartet.

Während Fleischnäher normalerweise ihre eigenen untoten Soldaten reparieren, neigen sie dazu, auch mit Siedlern zu experimentieren, um sie zu foltern, indem sie ihre Organe entfernen, zusätzliche Körperteile annähen oder unbewegliche Gegenstände unter ihrer Haut verstecken. Der Siedler kommt normalerweise mit dem Leben davon, muss jedoch einen Heiler aufsuchen, der versuchen kann, ihn danach zu reparieren, was beiden Seiten mehr Spielzeit bietet. (Bewerbung möglich beim entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens)

DIE STANDARTENTRÄGER

Die Standartenträger dienen der Untotenarmee, indem sie die glorreichen Banner des Reiches und der Truppen über die Schlachtfelder tragen. Dies ermöglicht den Untoten, ihre Einheiten schneller zu finden. Eine Standartenträgerin zieht mit der Levy-Führung und ihren Einheiten in die Schlacht. Das Design des Banners liegt in der Verantwortung jedes Levies und dessen Führung.

(Bewerbung möglich beim entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens)

DER ADEL

Der Adel ist die soziale Elite des ankorianischen Königreichs und somit der Untoten selbst. Sie sind die herrschende Klasse, geboren und geschaffen, um die Pflichten sowie Bürden der Adelstitel zu erfüllen sowie zu tragen und der Ritterlichkeit, Loyalität und treuen Hingabe verpflichtet zu sein. Während Garvans Abwesenheit hatten die Lairds als höchstrangiger Adel gedient, aber sie wurden seitdem beseitigt, und Garvan ist zurückgekehrt, um seinen rechtmäßigen Platz auf dem Thron wieder einzunehmen. Die verbliebenen Adligen von Ankor versuchen nun, ihren Platz am Tisch von Garvan zu finden, was für einige den verzweifelden Aufstieg auf der sozialen Leiter bedeutet und für andere die wütende Verteidigung ihres aktuellen Status.

Obwohl der Adel einen wichtigen Teil des Reiches und seiner Regierung darstellt, hat Garvan dem Adel nun das bedingungslose Recht genommen, irgendeinen Zweig der Armee zu führen. Das bedeutet natürlich nicht zwangsläufig, dass sie nicht mehr auf dem Schlachtfeld präsent sind, sondern dass ihnen in der Regel eine Machtposition als Field Marshal oder Bannermaster gewährt wird. Jetzt ist es jedoch ihr militärischer Rang, nicht ihr Adelstitel, der ihnen Macht verleiht.

(Bewerbung möglich beim entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens)





MAGISCHE ROLLEN, KLERUS DER UNTOTEN

DIE EQUILIBRII

In den Reihen des Klerus der Untoten thronen die Equilibrii, Meister der Mysterien und Beherrscher der Seelen. Sie gebieten nicht nur über die Kunst des Untoten-Erweckens, sondern vermögen es auch, die Gedanken der Siedlerinnen zu verwirren und die Wunder der Knochenkönigin zu wirken. Ihre Anwesenheit ist erhaben, ihre Macht ungeheuerlich – und sie halten sich stets fern von den Frontlinien, wo die Klingen klirren und das Blut fließt, um den Segen der Knochenkönigin zu sprechen. Eine Equilibria ist eine Gestalt von solch göttlicher Präsenz, dass sie von einfachen Sterblichen und schurkischen Siedlern nicht gestört werden sollte.

In diesem Spiel der Macht, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Spielwelt, obliegt es den Equilibrii, die Seelen in die frisch zusammengeähten Körper der gefallenen Untoten zurückzuführen. So gewährleisten sie einen steten, niemals endenden Strom von Kämpferinnen und Kämpfern – eine endlose Reihe von NSC, um die Schlachten mit größtmöglicher Flexibilität zu schlagen.

(Wir freuen uns über Bewerbungen für den Dienst unter dem entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Die Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens.)

DIE PURGATORII

In den Schatten des untoten Reiches wandeln die Purgatorii, nicht bloß einfache Zauberer, sondern Hüterinnen uralten Wissens und schicksalhafter Geheimnisse, die in den Hallen der Untoten schlummern. Diese mystischen Bewahrer des Erbes tragen nicht nur die Bürde ihres untoten Daseins, sondern auch das Gewicht des antiken Wissens ihres einst glorreichen Reiches. Verbunden sind sie zudem eng mit den Equilibrii, den Beschützern des Glaubens, da sich ihre Aufgaben mitunter überschneiden.

In der Finsternis der untoten Nächte wagen sich die Purgatorii vor, um Garvans verlorene Relikte zu bergen. Mit der Macht des Todes und dem unbeugsamen Willen, der ihre Knochen zusammenhält, wirken sie gemeinsam mit den Equilibrii nicht nur mächtige Zauber, sondern sammeln auch entscheidende Informationen, die das Kräftegleichgewicht im Krieg verschieben könnten.

Diese düsteren Gelehrten sind die Hüter eines vergessenen Wissens aus längst vergangenen Zeiten. Geschmückt mit dunklen Roben und Symbolen des Todes, sind die Purgatorii die Hüter der Vergangenheit

und die Sucher der Zukunft. Ihr Dasein ist von einem unstillbaren Durst nach Wissen geprägt und sie sind bereit, in die Tiefen der Dunkelheit zu tauchen, um die Puzzlestücke der Geschichte zu sammeln und das Geheimnis von Garvans Artefakten zu enträtseln.

(Wir freuen uns über Bewerbungen für den Dienst unter dem entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Die Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens.)

DIE LIGATII

Die Ligatii, diese gepanzerten Hassprediger mit ihren mächtigen unterstützenden Wundern, sind die düsteren Herolde des Schreckens in den Reihen der Untoten. In ihrer dunklen Mission sind sie dazu berufen, mit ihren lauten, schrillen Stimmen Furcht und Hass zu verbreiten, in enger Zusammenarbeit mit ihrem Levy. Der brennende Hass, den die Ligatii entfesseln, hat seine Wurzeln tief in den Ruinen der einst prächtigen Hauptstadt der Untoten. Ein Ort, der einst blühend und majestätisch war, ist zu einem Symbol des Untergangs geworden. Die Ligatii schöpfen ihre brennende Leidenschaft und ungebremste Hass aus der Asche dieses tragischen Untergangs.

Diese Missionare des Verderbens nutzen nicht nur ihre klug eingesetzten unterstützenden Wunder, um die Reihen der Infanterie zu stärken, sondern auch, um das Schlachtfeld mit einer Aura des Schreckens zu umgeben. Ihre dunkel klingenden Ketten und die eiserne Standhaftigkeit, die ihre Form umgibt, symbolisieren die bedingungslose Entschlossenheit der Untoten gegenüber allen Lebenden, während ihre unkontrollierten Predigten die Flammen des Hasses gegen die Elemente schüren.

Die Ligatii sind mehr als nur Kriegerinnen; sie sind Fanatiker, die den Funken des Fanatismus entfachen und ihre untoten Verbündeten in einen Freudentaumel der Zerstörung zu führen. Durch ihre dunklen Taten repräsentieren sie nicht nur den Kampfgeist der Infanterie, sondern auch die dunklen Seiten und Grausamkeiten, die in den Reihen der Untotenarmee gedeihen, genährt vom brennenden Hass des ewigen Heerwurms.

(Wir freuen uns über Bewerbungen für den Dienst unter dem entsprechenden Levy und mit Zustimmung der VBs. Die Kontaktinformationen findest du am Ende des Leitfadens.)

LEVIES DES UNTOTEN FLEISCHES

Als Garvan ein weiteres Mal von den Toten auferstand, um die Untoten anzuführen und seiner ewigen Königin Ruhm zu bringen, offenbarte sich ihm sein Königreich in einem Zustand der Unordnung. Die Lairdoms, einst geführt von Garvans treuesten Generälen, den Lairds, hatten es versäumt, das Reich zu erweitern. Sie hatten ihn nicht erweckt und hatten gerade erst seine Hauptstadt Ankor Mortis verloren.

Da begann der König, eine Reihe von Reformen in seinem geplagten Land einzuführen, und dazu gehörte auch eine Umstrukturierung des Militärs. Da die Lairds abgeschafft wurden, formte König Garvan seine Armee neu, zu einer Struktur von Levies.

Die Reform der Levies wurde durch eine Reihe von Gesetzen eingeführt, die alle Landbesitzerinnen und andere Loyalisten dazu verpflichteten, Männer und Frauen aus ihren Ländereien oder Organisationen zu rekrutieren, um in den Kriegen des Königs zu dienen. Ganz wie in einer realen feudalen Gesellschaft bestehen die Levies aus vielen verschiedenen Arten von Untoten, von einfachen Bauern bis zu niederen Adligen aus der Region. Sobald sich die Levies versammelt haben und sich dem endlosen Heerwurm angeschlossen haben, werden sie einer Armee-Gruppe unter der Leitung eines Feldmarschalls zugeteilt.

Die Ursprünge dieser Reformen sind in einer Geschichte verankert, die von Glauben und Hingabe durchdrungen ist und von den Loyalisten und den Commons gleichermaßen begeistert geteilt wird:

Es wird erzählt, dass nach den Drohungen von König Garvan an die Armee der Elemente, direkt nach dem skandalösen Fall von Ankor Mortis, er sich an einen geheimen Ort zurückzog, wo er nun seinen Hof hält. Hier rief er eine Anzahl sorgfältig ausgewählter Untoter aus verschiedenen Teilen der Gesellschaft zusammen. Ihnen wurden strenge Anweisungen bezüglich Etikette und Hierarchie gegeben, so sagt man, wobei die oberste Regel lautete, den Blick abzuwenden. Denn sie mochten vielleicht in seiner Gnade stehen, aber sie durften nicht auf seine Herrlichkeit schauen.

Genau wie einst, als die Königin der Knochen zum ersten Mal ihren Segen mit Garvan und seinem Adel teilte, wurden diese Auserwählten angewiesen, einen Treueschwur abzulegen, vor dem von der Königin der Knochen gesegneten König niederzuknien und den Ring an seiner Hand zu küssen.

Einige dieser Untoten marschieren nun mit dem endlosen Heerwurm als eure Feldmarschälle, vom König auserwählt und von der Königin gesegnet. Manche sind uralte Seelen, seit ewigen Zeiten in dunklen Gruften begraben, manche sind junge Seelen, die darauf brennen, sich vor den Augen des Königs zu beweisen und den Atem des Todes über die Reiche der sterblichen zu bringen.

Willkommen, alte Seelen, stolze Krieger und treue Untote! Werdet Teil des ewigen Heerwurms zu Ehren der Königin der Knochen und schließe dich dem Heereszug des Königs an, um Unheil und Hass über die Siedler zu bringen!



LEVY-KONZEPTIDEEN

HERZOGTUM/BARONIE

Eine Adlige hat eine Truppe aus der erforderlichen Anzahl von Männern aus seinem Herzogtum/Loyalitätsgebiet/etc. aufgestellt. Dies ist eine Mischung aus Berufssoldaten aus seinem Gefolge/Familienhauptsitz, Milizionären und neu ausgebildeten Rekrutinnen. Die Truppe ist stolz auf ihre Herkunft und zeigt dies unter anderem durch das Tragen des Wappens und der Farben ihres Anführers. Es kann auch einen bestimmten Personenkult um den Anführer geben. Dabei sind die einzelnen Kämpfer und Kämpferinnen der Truppe eher gut ausgerüstet und bewaffnet.

EHEMALIGES MITGLIED DES LETZTEN BANNERS

Einige Mitglieder des Letzten Banners möchten sich nun den regulären Truppen von Garvan anschließen. Ein ehemaliger Captain/Fyrst oder Ähnliches ist ihr Anführer und dient jetzt als Bannermeister. Großteils haben sie ursprünglich keine militärische Vorgeschichte, aber aufgrund des Bürgerkriegs sind sie nun durchaus nützliche Soldaten geworden. Man kann ihre Herkunft aus dem Letzten Banner immer noch an ihrer extrem zeretzten und teilweise zusammengewürfelten Ausrüstung erkennen, daran, dass es Leibeigene in ihren Reihen gibt, und am typisch graubraunen Aussehen.

MILIZIONÄRE

Dies sind Freiwillige wie Handwerker, Bauern usw., die keine militärische Vorgeschichte haben, aber äußerst motiviert sind, die Armee zu unterstützen. Sie sind weniger diszipliniert als andere UF-Truppen (rein ingame!), was sich beispielsweise durch unsaubere Marschformationen, häufigeres Abweichen von Schlachtreihen oder ähnliche Anfängerfehler zeigt. Ihr Bannermeister hat vielleicht gerade einen Crashkurs darüber erhalten, wie man eine Einheit führt, oder es handelt sich um einen ehemaligen Captain, der gezwungen wurde, diese Gruppe von Greenhorns zu führen. In diesem Konzept ist es wichtig, nicht ins Slapstickhafte abzugleiten! Nicht alle bis zu 60 Untoten, die eine Levy bilden, sollten aus diesen Neulingen bestehen, da es ingame sinnvoller ist, sie mit erfahrenen Soldaten zu mischen.

ORDEN

Dies ist normalerweise eine Gruppe mit religiöser Ausrichtung, kann aber auch militärisch sein, wie z.B. der Orden des heiligen Dugald. Ein bestimmter Heiliger wird verehrt, was sich in entsprechenden Illustrationen, gemeinsamen Gebeten und Schlachtrufen widerspiegelt. Sie könnten auch einen Bannermeister haben, würden ihn jedoch wahrscheinlich mit einem religiösen Titel wie Abt ansprechen.



GLAUBE UND REGIERUNG DER UNTOTEN

Kaum ein Aspekt ihres „Lebens“ definiert die Untoten so sehr wie ihre Religion: der verzweifelte, fanatische Glaube an ihre Göttin, die sie die Knochenkönigin nennen und an ihren ersten Apostel König Garvan. Obwohl die Untoten Fleisch nur diese eine Gottheit verehren, sind sie streng genommen keine Monotheisten. Sie glauben, dass alle Arten göttlicher Kräfte existieren, wie die Elemente, betrachten diese jedoch als unheilige, schwächere Gegner ihrer Göttin.

Die Lehre des Glaubens an die Knochenkönigin besagt, dass alle Wesen sterblich sind. Der Tod – den die Untoten auch als das „ewige Nichts“ bezeichnen – ist das schlimmste und grausamste Schicksal, und nur die Knochenkönigin kann eine Seele vor dem Tod retten, indem sie sie in den Untod erweckt. Diese Erhebung ist die endgültige Erlösung, das höchste Sakrament sowie der zentralste kultische Akt der Religion der Untoten. Sie wird jedes Mal, wenn der Körper eines Untoten gestorben ist und seine Seele von den Priestern der Knochenkönigin, den Ecclesiastes, in einen neuen Leichnam transportiert wird, wiederholt.

Die Frömmigkeit und religiöse Praxis der Ankorier ist gewissermaßen eine gespenstische Verzerrung des katholischen und orthodoxen/ostkirchlichen Christentums im Mittelalter, schöpft aber hauptsächlich aus der Ästhetik, der religiösen Sprache und der kirchlichen Organisation dieser realen OT Religionen. Der Glaube an die Knochenkönigin ist fiktiver Spielinhalt, der nur äußere Parallelen zu realen Konfessionen enthält.

Eine bedeutende Rolle spielen die vielen verschiedenen Heiligen der Untoten, die durch besonders fromme Taten dem ewigen Tod zum Opfer gefallen sind, aber wegen ihrer Heiligkeit von der Knochenkönigin gerettet und in etwas Höheres verwandelt wurden. In den letzten Jahren sind vier Heilige tatsächlich im Fleisch auf Mitraspera erschienen, nämlich St. Nimoe, die Rächlerin der Wehrlosen, eine alte Greifjägerin, St. Rakasha das Krähenkind, die einzige Tochter der Knochenkönigin, Cerenna die Alte, die Mutter der Hexen, und St. Barnabas der Erhalter, das ehemalige schlagende Herz von Ankor Mortis.

Die Untoten glauben, dass die Knochenkönigin immer bei ihnen ist, ihre jede Tat und jeden Gedanken sieht und ihre Gemeinschaft gnadenlos beurteilt. Die Kirche wird von vielen als die eigentliche Seele der

ankorianischen Nation betrachtet und war durch die Jahre des Streits das schlagende Herz des Landes.

Leider haben Streit und Kampf die Kirche in ihren Grundfesten erschüttert. Zuerst schwächte ein niederträchtiger Attentatsversuch auf das unsterbliche Leben der Königin die Grundlagen der Kirche und wurde von dem schockierenden Verrat des Ecclesiastus Maximus, Esmond dem Erzketzer, gefolgt. Dieses Drama wurde nur wenige Jahre später von einem anderen überschattet. Der schreckliche Verlust von Ankor Mortis, der verehrten Hauptstadt der Untoten, dem schlagenden Herzen der Kirche, dem Thron des Königs und dem wahren Tor zur Königin der Knochen.

Aber während der Verlust von Ankor Mortis einen schrecklichen Schlag für den Glauben bedeutete, blühte auch die Hoffnung. Der lang erwartete König kehrte zu seinem Volk und seiner Königin zurück. Der erste, der den Ring der Knochenkönigin küsste und den Segen empfing, war wiedererweckt.

Trotz der explosiven Veränderungen, die sowohl der Glaube der Untoten als auch die Untoten selbst erlitten haben, erhebt sich die Kirche der Königin der Knochen wieder.

Die finsternen Equilibrii (Equilibria/Equilibrius) werden in die mystischen und komplexen Geheimnisse der Geisterwelt eingeweiht und sind die Einzigen, die einen Untoten in einen neuen Körper erheben können. Als Zeichen ihrer Verschwiegenheit tragen sie schwarze Roben und bedecken ihre Münder mit einem Schleier. Ihr Symbol ist der Rabe.

Diejenigen Equilibrii, die während des Verrats treu blieben, sind standhaft in ihrer Rekrutierung neuer Geistlicher. Sie sind der klassische Teil der Kirche, sie predigen über den Segen des Untodes und der Unsterblichkeit, verwerfen Terra und ihre Anhänger wegen des Fluchs der Verwesung und singen Hymnen und Lobpreisungen auf die Königin. Sie sind immer noch für das Ritual der Seelen und Wiedergeburt verantwortlich obwohl die meisten Heiligtümer und heiligen Stätten, die als ihre Aktionspunkte dienten, in den Kriegen zerstört wurden.

DER ASCHENKULT – EIN SPIELANSATZ

Es ist jedoch nicht als eine Einheit in Einigkeit, da die Kirche einen Schisma in ihrem Glauben und in ihren Anhängern erlebte. Es gibt die Mehrheit, die immer noch dem Weg der Equilibrii und der alten Kirche folgt, und eine Minderheit, die sich innerhalb eines äschernen Kultus verborgen gegen die Lehren der Kirche stemmen.

Aus den Trümmern erblühte eine neue Form religiöser Interpretation – eine fanatische Glaubensrichtung, die nicht nur an die Visionen eines eroberten Mitraspera glaubt, sondern auch an eine düstere Zukunft, in der die Welt in die Klauen des Untodes und vor allem in SEINE Klauen gefallen ist. Diese untoten Anhänger sind bekannt als der Aschenkult. Verachtet für ihre revolutionären und drastischen Theorien, aber dennoch unerschütterlich loyal gegenüber der Knochenkönigin. Trotz der Häresievorwürfe lächeln

sie ob solcher Anschuldigungen und betrachten die Wunder, die nur durch die Gnade des Königs und der Knochenkönigin gewährt werden, als hinreichenden Beweis für deren göttliche Gunst.

Der Aschenkult teilt viele Überzeugungen mit den Equilibrii, aber es ist vor allem ihre Ablehnung der Heiligen und die Erhebung Garvans zum alleinigen Erlöser, die die Anklagen der Ketzerei hervorrufen. Denn für den Kult gab es und wird es immer nur einen Heiligen geben – König Garvan.

Derzeit ist der Aschenkult unter den Untoten noch eine schwache Kraft, bestehend hauptsächlich aus fanatischen Predigern, die Rache schwören gegen diejenigen, die den Tod ihrer Göttin versucht haben, gegen diejenigen, die für das Zerschlagen von Ankor Mortis verantwortlich sind, und vor allem gegen diejenigen, die der Tyrannin Terra folgen. Doch ihre Stunde wird kommen und mit ihr ein neues Reich!



DIE WIEDERGEBURT-MECHANIK

Um die unendliche Armee zu repräsentieren, haben die NSC des Untoten Fleisches die Möglichkeit, immer wieder erhoben zu werden. Dies wird auch als „Respawn“ bezeichnet, ein häufiger Begriff im Gaming. OT bedeutet dies, dass Untote NSC, die im Kampf gefallen sind, sich an einem Ort sammeln um von dort aus wieder ins Getümmel zu ziehen. Im Spiel wird dies dadurch erklärt, dass die Macht der Knochenkönigin den Ecclesiastes ermöglicht, die Seelen der Gefallenen in neue Körper zu übertragen, die dann erneut in die Schlacht ziehen können.

Um diese Mechanik umzusetzen, versammeln sich die gefallen NSC um Rollen mit entsprechenden Wiedergeburt-Fähigkeiten, allen voran die Equilibrii.

Diese speziellen Rollen stehen in ständiger Kommunikation mit den Gelbtaschen und Battlemastern und passen die Wiedergeburtshäufigkeit an die Ereignisse im Spiel an. Wie eine solche Wiedererhebung aussieht (z.B. durch das Läuten einer Glocke, durch eine Predigt usw.), liegt im Ermessen der speziellen Rollen.

Die Equilibria betrat das Schlachtfeld, auf dem unzählige Leichen verstreut lagen. Sie murmelte einige Worte, und die ersten Körper zuckten, einige stöhnten vor Schmerz. Die Leichen wurden wiedererweckt und standen auf. Die Toten wanderten erneut.

KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG DES UNTOTEN FLEISCHES

Für alle NSC der Untoten Fraktion gelten die unten aufgeführten Anforderungen als verbindlich, um einen Untoten auf einer offiziellen Realmsof-Mythodea-Veranstaltung zu repräsentieren.

Achtet bitte aufeinander und steht euch gegenseitig mit einer helfenden Hand und guten Ratsschlägen zur Seite. Je besser alle im Gesamtbild aussehen, desto besser wird die jeweilige Veranstaltung für alle Beteiligten.

Die Bewaffnung eines Untoten hängt teilweise vom bespielten Levy und den dazugehörigen Einheiten ab. Loyals zum Beispiel neigen eher dazu, eine große zweihändige Waffe zu führen, während Infanterieeinheiten normalerweise eine kurze stumpfe Waffe und einen Schild führen. Im Zweifelsfall ist eine stumpfe Hiebwaaffe wie eine Streitaxt, die – wie alle Untotenwaffen – realistisch dimensioniert ist, immer eine gute Wahl. Schwerter sind Bannermaster und Loyals vorbehalten. Waffen von nichtmenschlichen Rassen oder Waffen, die im europäischen Mittelalter fehl am Platz aussehen würden, sind unangemessen und sind zu vermeiden.

Die Kleidung der Untoten Fleisch ist so vielfältig wie die Untoten selbst, aber meistens sind sie für ihre Funktion gekleidet und mit einem Wappenrock ausgestattet. Grob gesagt orientiert sich das Untote Fleisch an Englands Mittelalter zwischen 1150 und 1500, daher ist es wenig überraschend, dass der Heerwurm keine gesamt ein-

heitliche Uniformen hat. Gedämpfte Erdtöne und dunkle Farben dominieren. Brauntöne und ausgebleichene Schwarztöne sind oft zu sehen – aber die wahre Modefarbe ist Grau. Es steht für absolute Demut, besonders in dunkleren Schattierungen. Abhängig von der Levy sind auch maßvoll verteilte Bereiche in entsprechenden Levyfarben denkbar.

Bannermaster und ihre direkten Untergebenen tragen oft Kleidung, in der diese Farben noch deutlicher sichtbar sind. Das Wichtigste ist, dass die Farben ungleichmäßig, ausgebleicht und/oder verdunkelt sind – es sollte nie so aussehen, als käme es frisch aus dem Regal. Man findet immer große Inspiration und Hilfe in der Untoten-Community oder auf alten Bildern. Besonders, wenn es um “Ranz” (künstliche Alterung und Verschmutzung) geht, ist es am besten, sich nach Tipps umzuhören.

Da die meisten Untoten Teil der eher ärmlichen Bevölkerung sind, sollte teurer Schmuck vermieden werden. Adlige hingegen können selbst auf dem Schlachtfeld dezenten Schmuck tragen. Edler Stoff oder Stoff mit Bronze-, Silber- oder sogar Goldornamenten ist nur dem Hochadel vorbehalten.

Sprich gerne bei Unsicherheiten mit deinen Freundinnen, deinem Captain oder Bannermaster. Sie werden dich sicherlich bei der Wahl deiner Waffen und Kleidung unterstützen.



GRUNDANFORDERUNGEN

KURZÜBERSICHT FÜR UNTOTEN-KLEIDUNG

- Levy-Wappenrock
 - Der gekrönte Totenschädel von Garvan und das Levy-Symbol müssen auf der Kleidung sichtbar sein.
 - Hosen oder Röcke
 - Gedämpfte Erdtöne und dunkle Farben, Brauntöne und ausgebleichene Schwarztöne sind üblich, Grau ist die eigentliche Mode.
- Je nach Levy: kleine Bereiche in Levy Farben
 - Masken aus Stoff, Leder oder Metall, aber keine übertriebenen Fantasy-Totenschädelmasken
 - Helm/Kopfbedeckung oder geeignetes Make-up und/oder Spezialeffekte für Haare sowie auf sichtbare Haut
 - Keine saubere oder neue Kleidung!
 - Kleidung muss schmutzig, blutig, abgenutzt, zerrissen und mit Ranz verunstaltet sein

KLEIDUNGSÜBERSICHT DES UNTOTEN FLEISCHES

Unterwäsche und Schuhe

MUST HAVE	NICE TO HAVE	NO-GO
<ul style="list-style-type: none">• Robustes Schuhwerk: getarnte Outgame-Stiefel oder gute Ingame-Stiefel• OT-Sicherheit geht vor IT-Schuhwerk• Langes (funktionelles) Unterhemd	<ul style="list-style-type: none">• Atmungsaktive oder schweißresistente/kühle Kleidung	<ul style="list-style-type: none">• Leichtes Schuhwerk: Sandalen, Sneaker, etc.• Barfuß

Kleidung und Make-up

MUST HAVE	NICE TO HAVE	NO-GO
<ul style="list-style-type: none">• Wappenrock• Hose/Rock• Alle Hautpartien in Kleidung oder Make-up• Make-up als Untoter (siehe Bilder von anderen Veranstaltungen) oder eine passende Maske• Ranz	<ul style="list-style-type: none">• Passende Verzierungen: Rosenkranz, dekorative Nähte und Verzierungen, etc.• Mittelalterlicher Hut• Gugel• Erhöhter Ranz: mehr Schmutz, mehr Löcher, Blut• Untoten-Kontaktlinsen	<ul style="list-style-type: none">• Wappen von Spielergruppen• „Piratenhemden“• Andere nicht-stilisierte Kleidungsstücke• Kriegsbemalung• Elemente der Skargen, Black Dynasty, Army of Doubt, Pestilence• Sichtbare Haut• Pelz

Rüstung und Waffen

MUST HAVE	NICE TO HAVE	NO-GO
<ul style="list-style-type: none">• Rüstung, die du in der prallen Sonne aushalten kannst• Ranz• Bauernwaffe (siehe Anmerkungen)	<ul style="list-style-type: none">• Gambeson• Helm• Kettenhemd, ganz oder in Teilen• Beinschienen• Armschienen• Mittelalterliche, undekorierte Rüstung (Ranz und Untoten-Ästhetik sind erlaubt)	<ul style="list-style-type: none">• Nicht-europäische Rüstung, z.B. asiatisch oder aztekisch• Nicht-mittelalterliche europäische Epochen, z.B. Wikinger oder Renaissance• Schwerter (es sei denn, du spielst einen Adligen)• Fantasy-Stil Rüstung, z.B. Elfen oder Zwerge• Mutationen und Rückenkonstruktionen• Latex- oder Schaumstoffrüstung









Bemerkungen über Gewandung und Waffen

Ranz

Das ist das Wort, das wir verwenden, wenn es um die Verwitterung von Kleidung geht. Wenn du deine Kleidung zerstörst, mit Blut bespritzt, zerreißt und schmutzig machst, sprechen wir von Ranz. Es ist das Wort für das Aussehen eines Kostüms, das gebraucht, beschädigt und abgenutzt aussieht.

Schwerter

In der antiken Kultur des ankorianischen Königreichs gelten Schwerter eher als Symbol denn als Kriegswaffe. Es ist etwas, das den Adel symbolisiert, und deshalb dürfen nur die von adligem Stand Schwerter in Garvans Armee führen.

Bauernwaffen

Bauernwaffen sind im Wesentlichen alles außer Schwerter. Wir sprechen von Stangenwaffen, Streithämmern, Äxten, Streitkolben, Bögen und Armbrüsten und vielem mehr. Alles, was das Mittelalter als relativ preiswerten Artikel zu bieten hatte.

ERSCHEINUNGSBILD DER SPEZIALROLLEN

FIELD MARSHAL

Die untote Spezialrolle, die in der Hierarchie ganz oben steht. Die Field Marshals tragen ein diesem Umstand angemessenes, aufwendiges Kostüm.

Dies beinhaltet ein eigenes Wappen gemäß dem Heraldik-Leitfaden auf einem zerfetzten und geflickten langen Ankorianischen Militärmantel mit weiten Ärmeln, gehalten von einem breiten Gürtel mit Goldverzierungen und aufwendiger ankorianischer Kordel.

Ein Schwert am Gürtel schmückt die Seite, und ein Kopfschmuck oder Helm mit einem goldenen Kronenring ziert immer den Kopf.

Die Rüstung ist aufwendig und prunkvoll und entspricht dem Rang eines hochrangigen, königlichen Offiziers.

BANNERMASTER

Die Bannermaster sind entsprechend ihrer Levy gekleidet.

Diakone tragen eine lange Schärpe, Waffenmeister erhalten einen Schulterumhang, Adlige tragen weiterhin eine Ratio und Provosts tragen eine Prunkkette.

Die Präsentation ist an die jeweilige Levy angepasst, es gibt also keinen einheitlichen Kleidungsstil oder Anforderungen an Rüstung oder Ähnliches.

Die Waffenmeister sehen etwas militärischer aus als die Adligen, die Adligen wurden bereits in langen, zerrissenen Roben dargestellt, geschmückt mit Prunk, einige stärker, einige weniger gerüstet.

Der Provost ist weniger auffällig, von niedrigerem Adel und näher am Volk.

Der Diakon repräsentiert die Kirche, eine oder mehrere Orden.

All dies spiegelt sich in der Kleidung und den Charakteren wider. Grundsätzlich sind lange, zerrissene Gewänder die Regel. Für eine bessere einheitliche Erkennung tragen alle Bannermaster einen silbernen Kronenring.

CAPTAIN ODER ABT

Auch hier sind Kleidung und Rüstung an die Levy angepasst, aber eine weiße Gugel mit dem Captain-Symbol, bestehend aus Garvans Schädel mit einem 9-zackigen dekorativen Kranz, ziert den Schulterbereich. Alle Captains tragen einen dunkelroten Kronenring.

FYRST ODER PRIOR

Ein Fyrst oder Prior trägt immer eine weiße Schärpe mit dem Fyrst-Symbol, bestehend aus Garvans Schädel mit einem dreizackigen Kranz.

LOYAL

Die Champions der Untoten tragen in der Regel stark beschädigte, edle Gewänder mit zahlreichen hochwertigen Wappen, Stickereien, Glaubensbekenntnissen und Bannern.

Sie sind geschützt durch einen Kettenpanzer bis hin zu mehrteiliger Plattenrüstung, die den Oberkörper, Schultern und/oder Arme bedeckt.

Die Bewaffnung repräsentiert den Adel. Entsprechend sind hier scharfe Waffen mehr als wünschenswert, obwohl der ein oder andere Kriegshammer sich auch großer Beliebtheit erfreut.

Überall auf der Kleidung/Rüstung sind verzierte/geschmiedete Insignien des Adels und der Heraldik zu sehen, die das Wappen des Lehen und das Wappen des Vasallen klar zeigen.

Helme mit passendem Helmzier gehören auch immer zum Gesamterscheinungsbild der Gewänder, im Einklang mit dem Ritter.

Zierliche Metallelemente sind wünschenswert, sollten aber das Maß nicht überschreiten.

Loyals tragen KEINEN Kronenring.

EQUILIBRII

Die Equilibrii tragen lange, dunkle, schwarze oder mitternachtsblaue Roben, die mit Runen verziert sind. Darüber tragen sie einen schmutzigen weißen Stola mit dem Rabensymbol und eine kirchliche Mütze mit einem passenden Mundschutz, der sowohl die Nase als auch den gesamten unteren Teil des Gesichts bedeckt. Magische Bücher und arkane Gegenstände, die mit dem Untod verbunden sind, vervollständigen das Gesamtbild des magischen Seelenrufers.

PURGATORII

Die Purgatorii tragen lange, graue, zerrissene Gewänder, die vorne wie ein Habit geöffnet sind. Darunter befindet sich ein rotes Untergewand, das deutlich das Symbol der Purgatorii trägt: den Kelch mit Krone, vorne. Eine nicht ungewöhnliche Beispielvariante wäre ein zerrissenes graues Gewand mit einem abgeworfenen roten Wappenrock, rot vorne und grau hinten.

Ein einfaches Stahlstirnband schmückt den Kopf und hält eine Kapuze oder passende Mütze.

Eine Sense oder Hippe, ein Messer, Folterwerkzeuge und Kohlebecken sowie ein Buch zum Aufschreiben von Beichten und Informationen vervollständigen das Kostüm.

LIGATII

Die Ligatii ähneln in ihrer Kleidung den vergangenen Proklamatoren und tragen lange, weiße, zerlumpte Gewänder, die mit kleinen Metallplatten verziert sind, auf denen heilige Sprüche und Symbole eingraviert sind. Das Symbol der Ligatii, die Waage mit Ketten, findet sich auch mehrmals auf den Gewändern. Mindestens eine lange Kette, die um den Körper gewickelt ist, ist immer Teil des Gewands. Die Ligatii dürfen Rüstungen tragen, aber das einheitlich schmutzige Weiß hebt sie deutlich von den Truppen der Levy oder Loyals ab. Schmutzige Schlämmkreide auf die Rüstung aufzutragen, um diese weiß werden zu lassen, ist nicht unüblich.

Religiöse Kopfbedeckungen in Kombination mit Kettenhauben runden das Bild ab.

FLEISCHNÄHER

Sie tragen immer eine perforierte Schürze aus Stoff oder Leder mit dem Säge- und Nadel-Symbol der Metzger. Auf ihren Köpfen tragen sie in der Regel eine Kopfbedeckung aus Stroh, z. B. einen Strohhut mit Haube oder ein Strohband. Ihre üblichen Werkzeuge sind ein Messer, eine Nadel und eine Säge. Ansonsten ist ihre Kleidung eher schlicht in Grau, Naturweiß und Hellbraun gehalten.

Blutige Flecken und das ein oder andere abgetrennte Körperteil vervollständigen das Gesamtbild.

SPIELHILFEN



WIE MAN EIN UNTOTER IST

Wenn du eine Untote bei einem Realms-of-Mythodea-Event spielst, bist du nicht nur auf dem Schlachtfeld präsent, sondern auch in der Interaktion mit Siedlern, in rituellen Szenen und im alltäglichen Leben der Untoten in den Lagern des Spiels. Im Folgenden möchten wir dir einen Eindruck davon vermitteln, wie du eine Untote werden kannst.

Am wichtigsten ist, dass die Anhänger des Untoten Fleisches keine Zombies sind. Sie waren einst normale Menschen mit Familien, Berufen, einem Zuhause, und sie erinnern sich immer noch an diese Zeiten. Sie sind nicht gedankenlos oder ohne Verstand; nur ihre Körper verrotten, nicht ihre Gedanken.

Dies vorausgeschickt, können die Bewegungen der Untoten aufgrund des stetigen Verfalls ihrer Körper sehr unterschiedlich sein. Frische Körper können noch geschmeidig und schnell sein, während ältere dazu neigen, zu schlurfen, zu stolpern, zu schmerzen und zu brechen. Auch wenn der ererbte Fleischkörper technisch gesehen keinen Schmerz empfinden kann, so wird die Magie, die ihn an sich bindet, doch eine Erinnerung daran rekonstruieren. Deshalb ist es durchaus sinnvoll, zu weinen, zu schreien oder zu stöhnen, wenn man getroffen wird.

Der Alltag der Untoten wird von unterschiedlichen Gefühlen, Kämpfen und Gedanken bestimmt, je nachdem, wer man ist. Adlige, Loyalisten und hochrangige Militärführer sind vielleicht mehr mit Macht, Einfluss und der Strategie für die nächste Schlacht beschäftigt als mit der Angst vor dem endgültigen Tod. Sie wissen, dass wichtige Mitglieder der Untoten immer die besten Körperteile für Reparaturen oder die frischesten Leichen für die Übernahme reserviert haben. Wie alle Untoten sehnen sie sich danach, den Fluch von Terra zu brechen, und ihr Hass auf die Lebenden und alles, was für die Elemente kämpft, treibt sie an. Ihr größter Kampf und damit eine gute Gelegenheit zum Spielen ist der Kampf um die Macht und die Anerkennung durch den König und die Königin selbst.

Ein Gemeiner hat hingegen andere Probleme. Im Krieg sind sie entbehrlich. Sie sind letztendlich Kanonenfutter, einfache Soldatinnen, die ersetzt werden können. Sie erhalten nur übrig gebliebene Körperteile, wenn überhaupt, und müssen oft auf sich allein gestellt zurechtkommen, da die Zeit und Ressourcen der Fleischnäher begrenzt und für wichtigere Personen reserviert sind. Aus diesem Grund fürchten viele Gemeine tatsächlich das Nichts, den endgültigen Tod, den Tag, an dem ihre Seele nicht erfasst und in einen neuen Körper geführt wird. Diese Ängste kompensieren sie mit einem fanatischen Glauben an die Untoten-Heiligen – und natürlich vor allem an die Königin der Knochen und König Garvan.

AUF DEM SCHLACHTFELD

Als Gemeine stöhnt, schlurft ein wenig und kämpft – eure Körper sind in schlechtem Zustand! Ihr könnt einen Arm vermissen, eure Haut kann sich lösen, aber dennoch kämpft ihr! Zeigt den Siedlern einen stoischen oder wütenden Blick, überkompensiert eure Angst, macht euren Glauben an eure Schutzheiligen und eure Königin bekannt, schreit fanatisch ihre Namen, wenn ihr in eure sichere Zerstörung geht, habt eine Bitte um Wiedererweckung auf den Lippen, wenn ihr fallt. Lasst die Siedler wissen, dass ihr sie für ihr Leben hasst, aber auch für sie Mitleid empfindet, denn sie werden nie die ewige Existenz kennen.

Ihr Adlige und Anführer fürchten den Tod nicht! Ihr seid euch ihrer Macht und der Unterstützung des Königs sicher. Ihr könnt selbstbewusster gehen und sprechen, da ihr aus dem besten Untotenmaterial besteht, das die Fleischnäher finden konnten – bzw. das eure Macht und Einfluss für euch kaufen konnte. Alles, was ihr tut, dient dazu, eure Meister zu erfreuen und die Elemente und jeden, der für sie kämpft, zu zerstören.

EINSTELLUNG DER UNTOTEN GEGENÜBER ANDEREN FRAKTIONEN

GEDANKEN ZU DEN SKARGEN

Harte Kämpfer und tapfere Verbündete. Obwohl sie atmen und die verhassten Siedler anscheinend mehr leiden können als die Untoten, wird die Allianz der Knochenkönigin mit den Kriegern aus Rhinland nicht hinterfragt. Es ist schön zu sehen, wie sie über die Siedler wie eine Welle hereinbrechen. Nur Schade, dass ihre gefallenen Körper immer im Nebel vergehen.

GEDANKEN ZUR SCHWARZEN DYNASTIE

Obwohl sich noch kein Untoter über den Anblick eines Schilds von diesen eiskalten Kreaturen beschwert hat, versucht jeder, in der Schlacht nicht zu nahe an diese Krieger und ihre Anführer zu kommen. Als fanatischer Gläubiger ist es unverständlich, wie man Schlachten ohne jede Emotion führen kann – auch wenn sie in letzter Zeit nicht mehr so emotionslos scheinen.

GEDANKEN ZU DEN SIEDLERN

Was für getäuschte Kreaturen! Ihre einzige Verwendung besteht darin, als Wirte für die unsterblichen Seelen der Untoten zu dienen oder als „Ersatzteillieferanten“ für ihre verfallenden Körper. Sie erkennen nicht, dass sie nur Fleischbauern für die Elemente sind. Sie können niemals zum wahren Glauben bekehrt werden. Jeder, der so jung ist und bereits auf dem Weg zum Ende des Terra-Zyklus ist, ist es nicht wert.

GEDANKEN ZU DEN ELEMENTEN

Neid und Missgunst treiben die Elemente an. Sie wollen nicht, dass jemand ihre Macht teilt. Sie benötigen diese scherzenden Sterblichen, um sie anzubeten und niedere Aufgaben zu erfüllen. Sie waren es, die die Untoten im Namen von Terra verflucht haben! Ewiger Hass gegen sie wird in uns brennen!!!

GEDANKEN ÜBER DIE UNTOTEN

„Wir sind der Tod, wir sind die Ewigkeit!“ Wir wurden auserwählt, die wahre Göttin zu verehren. Für die Knochenkönigin zu existieren, ist ein Geschenk und wird mit dem Segen des ewigen Lebens vergolten. Das macht uns, die Untoten, erhaben über jegliches andere Leben.



DAS UNTOTE FLEISCH AUF DEM SCHLACHTFELD



Da die Untoten aus verschiedenen Levies mit unterschiedlichen Hintergründen stammen, wird keine Untote der anderen gleichen. Sobald jedoch der Aufruf zum Kampf erfolgt ist, haben die Levies eine Gemeinsamkeit: Sie werden alle Teil des großen Endlosen Heereswurms und auf Befehl von König Garvan werden sie in immer größerer Zahl in die Schlachten ziehen.

Die unzähligen Untoten pflanzen immer gleichermaßen Ehrfurcht und Furcht in die Herzen ihrer Feinde, wenn ein Levy das Feld betritt. Jedes Levy marschiert in Richtung seines Bannermasters und schlurft hinkend und kriechend auf das Schlachtfeld. Einmal auf die frevelhaften Siedler losgelassen, handelt jede Einheit entsprechend ihrem Hintergrund.

Jedes Levy ist eine kleine Armee, bestehend aus verschiedenen Abschnitten der Infanterie. Es kann sich um Linieninfanterie handeln, die Schlachtlinien und Engpässe halten kann, und Schockinfanterie, die Schlachten eröffnen kann. Es können Bogenschützen und Armbrustschützen sein, die das Levy unterstützen.

Während jedes Levy unterschiedlich ist und verschiedene Spezialitäten haben kann, bleibt ihr hierarchisches System gleich. Eine militärische Struktur wird immer aufrechterhalten, um Ziele auf dem Schlachtfeld zu erreichen. Wie bereits erwähnt, sind die Levies größtenteils in Armeegruppen organisiert, die von mächtigen Field Marshals geführt werden, die wiederum ihre Befehle an die Bannermaster weitergeben. Die Truppen sind je nach Infanterieklasse in verschiedene Stärken eingeteilt und werden im Kampf entsprechend ihrer Waffenart und Spezialisierung eingesetzt.

So vielfältig wie die Levies sind auch ihre Schlachtrufe. Während jedes Levy seinen eigenen Ruf haben kann, sind alle durch verschiedene bekannte Lieder der Untoten vereint und natürlich durch den Ruf „Für die Knochenkönigin!“

Der Adel des Untoten Fleisches kämpft ehrenhaft in Duellen im üblichen Ritterstil und solange es ihre Kommandantin erlaubt und es nicht ihren Befehlen und Zielen widerspricht, darf jeder andere Kämpfer, selbst ein Gemeiner, gegen Siedler in einem eins-zu-eins Kampf antreten.

Das Ziel des des Untoten Fleisches ist es, den Feind zu zerstören und frische Körperteile zu erhalten, um mehr Kämpfer in die Schlacht zu bringen. Zu diesem Zweck gibt es die Fleischnäher, die die benötigten Körperteile von den Leichen der Siedler abschneiden, damit die Körper der Diener der Knochenkönigin wieder zusammengesetzt oder sogar wiederbelebt werden können. Säge, Nadel und Faden sind ihre wichtigsten Werkzeuge. Also bringt ihnen frisches Fleisch wenn ihr könnt!

Darüber hinaus wird die Armee von den Rängen der sogenannten Ecclesiastes unterstützt. Die Ecclesiastes sind diejenigen mit einer spirituellen und religiösen Rolle innerhalb des endlosen Heereswurms. Sie sind die Equilibrii, begabt mit Kräften der Knochenkönigin selbst, um die Ankorianischen Geister wieder zu beleben und in Körper zu erheben, neu und alt. Sie sind die Legatii und Purgatorii, die Hass, Verwesung und Verfall über ihre Feinde speien.

ABSCHLIESSENDE WORTE

Dies ist das Ende unseres Basis-Leitfadens zum Untoten Fleisch. Wer jetzt noch mehr Informationen über das Untote Fleisch benötigt, dem seien die verschiedenen ergänzenden Leitfäden wärmstens empfohlen.

Abschließend bleibt uns nur noch, unserer fantastischen Community für ihre harte Arbeit und ihre Geduld zu danken. Ein besonderer Dank geht an diejenigen, die uns auf die eine oder andere Weise bei der Erstellung dieser Guides geholfen haben.

Möge die Königin der Knochen gnädig mit Ihnen sein.
Das Regieteam, die Kreativen und die VBs.

Bei Fragen oder Anregungen wende dich bitte an
die Verantwortlichen Betreuer unter

untotesfleisch@burgschneider.com

oder an das Regieteam unter

regie@mythodea.com

Selbstverständlich stehen wir Euch auch persönlich bei
allen größeren Veranstaltungen zur Verfügung.

IMPRESSUM

Vielen Dank an alle Mitwirkenden und Helfer!

Mitwirkende:

Realms of Mythodea Regie und Redaktion:
Fionna Frank, Dr. Ruth Bitai-Balyko, Julian Navratil

Autoren:

Jeppe Schmidt Hansen, Julian Navratil, Lester Lewandowsky, Jeanette Vollmer,
Fabian Hübner, Peter Crins, Sandro Dalla Corte, Louisa Mörsen, Krischa Jerominek

Übersetzung:

Fionna Frank, Julian Navratil

Art Direction:

Thomas Miller

Grafik und Design:

Jenny Ince (Layout und Artworks), Merlin Ince (Artworks)

Lektorat und Korrektorat:

Fionna Frank, Lukas Heinen

Ein herzlicher Dank gilt allen Unterstützenden!

V.2.0, April 2024

Herausgegeben von:

Burgschneider GmbH

Vertretungsberechtigt: Markus Böhm

Rohrbachstr. 14

60389 Frankfurt am Main

Telefon: 069 981 918 00 (werktags von 09–17 Uhr)

www.realmsofmythodea.com

© 2024 – Burgschneider GmbH

Mythodea ist eine eingetragene Marke der Burgschneider GmbH. Alle Rechte von Burgschneider GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Burgschneider GmbH, Frankfurt am Main, gestattet.

All rights reserved by Burgschneider GmbH