

Der Seelensammler

Sendbote Thargunitoths in der Dritten Sphäre

»Ja, liebe Kinder, jetzt lacht ihr über die Seelensammler. Eine possierliche Geschichte, diese verhüllten Gestalten, die im Sumpfe Irrlichtern nachjagen, nicht wahr? Doch die Wahrheit in einer Sage sollte man niemals unterschätzen. So sie von etwas berichtet, was nicht ist, bedeutet das nicht, dass es nicht noch sein wird. Nicht alle Sphären gehorchen denselben Gesetzen wie unsere. Und solltet ihr eines Tages einem solchen Wesen gegenüberstehen, wird euch das Lachen vielleicht im Halse stecken bleiben. – Ja, bitte? Nein, Collega Al’Venish, dies sind keineswegs ›belanglose Kuriosa‹, mit Verlaub. Niemand kann ahnen, wann Kenntnisse plötzlich relevant werden. Gerade für unsere Profession ist es entscheidend, mit dem Wissen aus der Vergangenheit Fehler in der Zukunft zu vermeiden.«

—Raveno Terbysios, Magister in Brabak, um 1015 BF

Seit der Vernichtung des Schwarzen Drachens *Rhazzazor* steht der geheimnisvolle Seelensammler im Zentrum des Nekromantenrats und seines düsteren Todeskults. Von ihrer Zuflucht im grauenhaften Pandämonium von Eslamsbrück greifen sie mit dem *Dämonensplitter der Thargunitoth* nach untoter Macht.

Das ‘Denken’ und Handeln des Seelensammlers ist so stark von der Präsenz seiner Herrin durchdrungen, dass er von vielen sogar als Inkarnation der Erzdämonin selbst gefürchtet wird. Er herrscht über Alpträume, in die er nicht nur Handlanger, Gläubige und Feinde gleichermaßen hüllt, sondern aus denen er auch selbst seine niederhöllischen Visionen empfängt.

Für die gepeinigten Menschen der Schwarzen Lande ist der Seelensammler aber auch ein bewunderter Sendbote der Dunklen Mutter – mancherorts die einzige Macht, die sie noch nicht verlassen hat. Die Aura von Macht und lähmender Stille, die ihn umgibt, erscheint ihnen tröstlich, wie ein Versprechen der Erlösung vom Schmerz des Lebens. Auch glauben sie, dass er sie vor dem ewigen Untod bewahren kann. Sie bringen ihm Federn und welke Blumen, um sein Wohlwollen zu erlangen, und manch einer bietet sich bei Festtagen selbst als Opfer an. Dem ‘Auserwählten’ werden die Augen verbunden, denn niemand darf unter die Kapuze des Boten blicken. Wenn der Sammler eine Seele nimmt, schließt er sein Opfer in die Arme und scheint es zu küssen – den leidgeprüften Menschen erscheint die Güte der Mächte in diesem heiligen Moment greifbar nahe.

Die gefangenen Seelen reicht der Dämon seiner ‘Mutter’ während einer Sternkonstellation dar, die zweimal im Jahr eintritt. Dieses Ereignis ist zum zentralen Festtag des Kults geworden und wird mit Tänzen, ekstatischen Gebeten und Gemeinschaftssessen gefeiert.

Äußere Erscheinung

Die hoch aufragende Gestalt des Seelensammlers ist zu dürr, als dass sich unter der schwarzen Kutte ein lebender Mensch befinden könnte. Keine seiner Bewegungen verursacht das geringste Geräusch, und er setzt seine schleppenden Schritte mit der unerschütterlichen Würde eines Geweihten. Er ist vollständig verhüllt, nur selten gibt der zerschlossene Stoff den Blick auf weiße Knochen frei. Sein Gesicht – wenn er denn eines besitzt – bleibt unsichtbar. Seine halb durchsichtigen Schwingen bestehen aus glänzenden, bizarr geformten Machtfäden, breiten sich viele Schritt weit aus und bewegen sich wie Tangfasern in einer unberechenbaren Strömung. Sie sind jedoch nicht immer sichtbar.

Der Seelensammler reitet auf einem weißen Knochenpferd durch die Schwarzen Lande, das sich ebenso lautlos bewegt wie er selbst. Es ist – wie auch bisweilen der Seelensammler selbst – mit Kränzen aus Gewürzen und welken Blumen geschmückt, die ihm die Menschen aus Verehrung umhängen.

‘Lebenslauf’

Bei der Eroberung der Amazonenburg Kurkum unter Führung von *Lutisana von Perricum* (Seite XXX) in den **Namenlosen Tagen 1019 BF** beschwor der Borbaradianer und Nekromant *Sulman Al’Venish* den neugehörnten Dämon *Nirraven*, den ‘Sohn der Thargunitoth’ (siehe **WdZ 219**). Doch anstatt in die Leiche seiner Gegnerin fuhr das Wesen durch einen Beschwörungsfehler (oder die Launen der Erzdämonin) in Al’Venishs eigenen Körper, während die Seele des Nekromanten in die Niederhöllen gerissen wurde. Der Dämon vernichtete erst die Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum*, dann erhoben sich unter seinem Befehl die Toten der Schlacht zu neuem Unleben. Als die Amazonenburg schließlich im Feuer des Kaiserdrachen *Smardur* mitsamt Verteidigern und Angreifern unterging, verschmolz der Nirraven, der in der Dritten Sphäre keine eigene Gestalt annehmen kann, mit den Überresten des Nekromanten.

Auf der Seite des Dämonenmeisters nahm der neu entstandene Daimonoid im **Ingerimm 1021 BF** an der *Dritten Dämonenschlacht* Teil und folgte anschließend dem Schwarzen Drachen *Rhazzazor*, dem neuen Träger des *Thargunitoth-Splitters*, in die Warunkei. Sein Erscheinen beeindruckte die Menschen, die ihm rasch religiöse Verehrung entgegen brachten. Mit Beginn des *Jahrs des Feuers* im **Peraine 1027 BF** verführte der Seelensammler Rhazzazor jedoch dazu, die ‘Zerschlagung von *Uthars Pforte*’ zu wagen – ein epochales Ritual, bei dem beide im gesamten Mittelreich eine unfassbare Menge Seelen für die Erzdämonin ernten wollten. Als Gegenleistung sollte der untote Drache aus seinem Seelenpakt entlassen werden, doch in der *Schlacht der drei Kaiser* im **Phex 1028 BF** unterlag Rhazzazor den Truppen des Mittelreichs. Der Seelensammler aber konnte den Thargunitoth-Splitter an sich bringen und kehrte nach Warunk zurück, wo er sich zum geistigen Führer des Nekromantenrats erhob.

Im **Herbst 1031 BF** vernichtete der *Heilige Donnersturm* das Omegatherion im Molchenberg von Warunk, das einst von Borbarad geweckt worden war. Unter diesem Rückschlag litt die Macht des Nekromantenrats, der nicht zuletzt dämonische Kraft aus der Präsenz dieses sphärendurchwuchernden Wesens bezogen hatte. Nur ein Jahr später, am **20. Peraine 1032 BF**, setzte ein Heer unter Führung von *Ayla von Schattengrund* (Seite XXX) zum Sturm auf Warunk an. Die Stadt wurde befreit, ein Großteil der Mitglieder des Nekromantenrats fand den Tod. Doch dem Seelensammler gelang mit einigen wenigen Ratsmitgliedern die Flucht ins *Pandämonium von Eslamsbrück*, wo er den Thron der Dunklen Mutter auf Dere neu errichten will.

Der Seelensammler am Spieltisch

Charakterspiel: Diese Welt ist nicht deine. Der Knochenkäfig, der du selbst bist, hält dich gefangen. Du kannst wohl deine Flügel ausbreiten, kannst dich aber nicht erheben über den pulsierenden Körper der Urriesin: Ihr Griff fesselt dich an Gras und Stein. Die faserigen Wände der Sphären und die Barrieren der Zeit – an sich nichtig, aber sehr mächtig an diesem Ort – trennen dich von deiner Mutter. Und die Menschen – Seelenhüllen – was kann die Mächte wohl jemals veranlasst haben, ihr kostbarstes Geschenk in ihren sterblichen Körpern zu versenken? Aber nun bist du bei ihnen, damit sie den Willen deiner Mutter erfassen. Solange du in ihrer Nähe verweilst, geben die Hüllen von selbst, was sie schuldig sind. Dennoch, die Schwingen deines Wesens strecken sich aus zu jenem Punkt im Schicksalsgewebe, da du zu deiner Mutter zurückkehrst und wieder fliegst ...

Größte Stärke: Unberechenbarkeit und erzdämonische Macht. Die Gedanken des Seelensammlers bleiben für Menschen weitgehend unverständlich. Er kann direkt auf die erzdämonische Macht seiner ‘Mutter’ zugreifen und verfügt sogar über ein begrenztes Wissen über kommende Ereignisse. Zudem sind die Anhänger seines Kultes bereit, ihn mit ihrem Leben zu verteidigen.

Größte Schwäche: Der Seelensammler hat Schwierigkeiten, die Sterblichen zu verstehen, daher fällt es ihm schwer, seine menschlichen Handlanger sinnvoll einzusetzen. Auch kann er die Aktionen von Menschen schwer vorhersehen – auch die der Helden. Dafür verlässt er sich auf die Mitglieder des Nekromantenrats, die jedoch oft ihren eigenen Interessen dienen.

Konfliktverhalten: Passivität, Angriff. Der Dämon beachtet die meisten Lebewesen nicht. Sollte man ihm jedoch mit geweihten Waffen oder einem Exorzismus nahe kommen, erweist er sich als fürchterlicher Gegner. Seine Berührung führt zu allmählichem Verfall. Ein einziger Angriff kann dem unglücklichen Gegner in einem Blutregen die Seele aus dem Leib reißen. Sollte er doch einmal fliehen müssen, kann er auf seinem Knochenpferd oder auf einem unto-ten Perldrachen entkommen.

Darstellung

Wer in die Nähe des Seelensammlers kommt, scheint einen Bereich dröhnender Stille zu betreten: Es gibt nur noch ihn, dieses Wesen, den Geschmack nach Staub, den süßlichen Geruch von Verwesung und das lähmende Gefühl von Sinnlosigkeit. Diese Empfindung ist unerträglich und weckt den Wunsch, zu einem Teil der grauen, leblosen Stille zu werden. Der Dämon erscheint dabei nicht als Gegner, sondern als Verbündeter.

Erregt jemand das Missfallen des Seelensammlers, legt sich die körperliche Präsenz seiner Macht auf den Verstand wie eine Hand, die bedächtig und unerbittlich den Kopf unter Wasser drückt. Gleichzeitig schwindet die Lebenskraft, der Betroffene altert zusehends. Er hat das Gefühl zu träumen – einen jener Träume, in denen man vor dem Entsetzen davon rennen will und es nicht kann.

Ab und an wispert der Dämon, und seine ausdruckslose Stimme hallt im Schädel jedes Menschen wider, der sich in Hörweite befindet. Visionen entstehen im Geist derjenigen, die seine Worte hören, und sie sind sehr persönlich, denn sie formen sich aus Ängsten und bereits erlebten Schrecken.

Zitate

—»*Bedauernswertes Gefäß, hast du dich verirrt?*«

—»*Weshalb quält es dich, die Hülle zurückzulassen? Fürchte dich nicht davor. Es gibt keinen Frieden, solange Licht die Augen füllt, solange die Seele an Fleisch und Knochen gefesselt ist.*«

—»*Brich, Gefäß.*«

Verwendung im Spiel

—**Antagonist:** Der Seelensammler ist ständig bestrebt, die Macht Thargunitoths in den Schwarzen Landen zu mehren – ob durch die Unterstützung des Nekromantenrats und seiner militärischen und magischen Macht, in der Verbreitung des Glaubens oder durch die Vernichtung von (zwölgöttlichen oder schwarzländischen) Gegner, die sich ihm entgegenstellen. Seine Diener können von den Helden vernichtet werden. Er selbst entzieht sich jedoch ihrem Zugriff. Wird er allein gestellt, kann er die Macht der Erzdämonin selbst herbeirufen. Treffen ihn die Helden bei kultischen Handlungen, scharen sich seine Jünger um ihn, ausgehungerte, zerlumpte Menschen, und schützen ihn mit ihren Körpern ("Ihr werdet dem Boten der Göttin nichts antun!"), während er selbst reglos und schweigend dasteht.

—**Informant (Orakel):** In seltenen Fällen kann eine Begegnung mit dem Seelensammler dazu führen, dass ein Held auserkoren wird, um Einblick in Visionen und Alpträume zu erhalten. Dann offenbaren sich Bilder des Wahnsinns und der Seelenqual, aber eventuell auch Fetzen kommender Ereignisse oder Pläne des Dämons.

—**Zufallsbegegnung (Schwarze Lande):** Plötzliche Verzweiflung erfasst die Helden, und in der Ferne sehen sie die verhüllte Gestalt auf seinem Knochenpferd allein durch das verwüstete

Land reiten. Nichts, was sie tun, kann den Seelensammler dazu bringen, ihnen Beachtung zu schenken.

Verbündete und Feinde

Die überlebenden Mitglieder des **Nekromantenrats** fühlen sich dem Seelensammler seit ihrer Flucht aus Warunk noch mehr verbunden als zuvor. Er ist ihr geistiger Führer, ihr Schutzherr und ihre Inspiration bei der Ausübung ihrer ‘Kunst’. Untereinander ist der Umgang jedoch von gegenseitigem Misstrauen geprägt.

—Zum Anführer des Rats hat sich der Brabaker Nekromant **Murak di Zeforika** (*978 BF, Halbglatze, schmierig, feige, dritter Kreis der Verdammnis, **Posaunenhall 6f.**) ernannt, obwohl er von seinen Kollegen kaum respektiert wird. Nachdem Murak bei der Rückeroberung von Warunk seine Schüler verloren hat, sucht er geeignete Eleven, um seine “eigene Akademie”, den *Beschwörerkreis des Karasuk*, neu zu gründen. Murak selbst ist häufig in den Dörfern um Eslamsbrück anzutreffen, wo er den Kult des Seelensammlers verbreitet und Güter eintreibt, die die missliche Lage des Nekromantenrats verbessern sollen. In die Stadt selbst wagt er sich aus Angst vor den Handlangern von Fürstkomtur *Helme Haffax* (Seite **XXX**) jedoch nur selten. Gewöhnlich umgibt er sich mit Schutzzzaubern und einer Leibwache aus Untoten, sodass er zwar leicht kontaktiert, aber schwer angegriffen werden kann. Durch Hinweise auf Hilfsgüter oder magisch begabte Kinder ist es leicht, Muraks Interesse zu wecken und durch ihn dem Seelensammler näher zu kommen. Mit seinem klagenden Tonfall und seinem Lispeln wirkt der kleine, rundliche Magier törichter, als er wirklich ist: Was ihm an magischer Kompetenz fehlt, gleicht er durch Vorsicht und Hinterhältigkeit wieder aus. Sobald er bemerkt, dass er getäuscht wurde, erweist er sich als gehässiger, schwer erreichbarer Gegner, der Morcanen auf seine Feinde hetzt und sie in ihren Alpträumen foltert.

—Die **Ordensmeister der Goldenen Hand** sind die mächtigsten Untoten, die dem Seelensammler dienen. Die mumifizierten Tempelherren aus der Priesterkaiserzeit haben genügend Intelligenz bewahrt, um planvoll zu handeln, aber nicht genügend, um zu begreifen, dass ihr jetziger Herr nicht der Namenlose ist, dem sie einst Ergebenheit über den Tod hinaus geschworen haben.

Was andere über den Seelensammler sagen

Thomeg Atherion: »*Sulman hat wirklich den Vogel abgeschossen!* (lacht.) *Dass sich manche Menschen auch nicht fragen, wer die Unordnung beseitigt, die sie hinterlassen.*«

Murak di Zeforika: »*Ist er nicht prachtvoll? Unser Gott – das ist Perfektion, und habt Ihr die Flügel gesehen? Aber ohne uns würde er sich in dieser Sphäre niemals zurechtfinden. Er braucht uns. Er schützt uns ...*«

Meisterinformationen

Der Thargunitoth-Splitter

Der Dämonensplitter zeigt sich in der Dritten Sphäre als schwebende Zusammenballung aus schwarzen Knochen, die von grauem Nebel und dunkelrot pulsierenden Magiefäden zu einem abstrakten Gebilde zusammengehalten werden.

Pro forma kontrolliert der Nekromantenrat den Thargunitoth-Splitter. In Wahrheit nutzt jedoch der Seelensammler das mächtige Artefakt, um mit seiner ‘Mutter’ zu kommunizieren und die Macht der Erzdämonin herbeizurufen (zum Beispiel durch dunkle Träume oder machtvolle Alpträumgewitter). Durch die Kenntnis des Wahren Namens des Artefakts, von dem nur der innerste Kreis der Ratsmitglieder weiß, fällt es leichter, den Splitter zu sich zu rufen (*Selbstbeherrschung* +13) oder an sich persönlich zu binden und zu nutzen (*Selbstbeherrschung* +26).

Abenteuervorschlag: Seelenrettung*

Der zerrüttete Magier, dem die Helden am Rand der Warunkei begegnen, scheint zunächst ein Handlanger des Nekromantenrats zu sein, entpuppt sich dann aber als Spion, der die Aktivitäten des Seelensammlers verfolgen sollte und sich nun auf der Flucht befindet. Sein Geist hat den Kampf gegen den allgegenwärtigen Schrecken verloren. In seinem Besitz befinden sich aber wertvolle Aufzeichnungen über den Kult des Seelensammlers, vor allem über die Feiertage, an denen er die Seelen der Menschen seiner ‘Mutter’ Thargunitoth überreicht. Schon bald steht ein weiterer Festtag des Kultes bevor.

Wollen die Helden die Seelen vieler unschuldiger Sterblicher vor der Verdammnis retten, müssen sie sich den Verfolgern des unglücklichen Spions stellen. Sie müssen das Versteck des Seelensammlers aufspüren, wo er seine ‘Beute’ hortet, und die Kristalle zerstören, in denen die Seelen gefangen sind. Damit ziehen sie jedoch unweigerlich die Aufmerksamkeit des Dämons auf sich ...

Die Akademie, die den Spion ausgeschickt hat, nimmt Informationen über dessen Verbleib gern entgegen, und für die Kirchen und andere Institutionen sind seine Aufzeichnungen sehr hilfreich.

Blick in die Zukunft

In den folgenden Jahren versucht der Seelensammler, den angeschlagenen Thargunitoth-Kult zu neuer Blüte zu führen und zeigt dabei Präsenz in den gesamten Schwarzen Landen. Dem Nekromantenrat gelingt es jedoch trotz aller Bemühungen nicht, wieder zu alter Macht zurückzufinden. Früher oder später droht der Verlust des *Thargunitoths-Splitters*. Dies wird jedoch nicht vor 1035 BF geschehen.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX**Der Seelensammler**

Titel: Herr des Nekromantenrats (Bote der Göttin), ‘Sohn Thargunitoths’

Manifestiert: 5 NL 1019 BF

Größe: 1,98 Schritt

Wichtige Wesenszüge: undurchschaubar, würdevoll, seiner ‘Mutter’ gegenüber unterwürfig, ambivalent

Ziele und Motivation: Ausbreitung des Thargunitoth-Kultes, Seelen für die Erzdämonin sammeln

Besonderheiten: reitet auf einem Knochenpferd

Verwendung im Spiel: Antagonist, Informant (Orakel), Zufallsbegegnung (Schwarze Lande) als alptraumhafte Erscheinung

Wichtige Publikationen: Abenteuer **Hexennacht** (1988), Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund** in **Invasion der Verdammten** (2006), Spielhilfe **Borbarads Erben** (1999), Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** (2005), Spielhilfe **Tractatus contra Daemones** (2008), Abenteuer **Posaunenhall** (2009), Spielhilfe **Schattenlande** (2011)

Kurzcharakteristik: legendärer Nekromant, vollendeter Kultführer, unerfahrener Machthaber

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

MU 25 **KL 9** **IN 28** **CH 19** **FF 8** **GE 10** **KO 30** **KK 14**
LE 57 **AE 85** **KE -** **AU ∞** **WS -** **MR 22**

Vor- und Nachteile: XXX noch ergänzen XXX

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: XXX noch ergänzen XXX

Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: XXX noch ergänzen XXX

Besondere Ausrüstung: Splitter des Thargunitoth

Kampfwerte

Waffenlos: **INI** 18+W6 **AT** 19 **PA** 10 **TP(A)** 1W **DK** H

Dämonischer RS: **RS** 8 **BE** 0 **GS** 8

Kampf-Sonderfertigkeiten: keine

Besonderheiten im Kampf: Die Berührung des Seelensammlers lässt einen Menschen um Jahre oder gar Jahrzehnte altern. Jede Leiche in seiner Umgebung kann er zu einem Untoten machen, indem er stumm auf sie deutet. Er reißt seinem Gegner mit einer Attacke die Seele heraus – oder saugt sie in seiner erstickenden Umarmung ein.

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX