



## Maryethu

Rachedämon aus der Anderswelt  
Rang 39

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**Sonderfähigkeit:** Der Kreatur auf der niedrigsten Feldzahl kann immer mit 3 Willenspunkten weniger bekämpft werden.

**Stärkepunkte**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

**Willenspunkte**

					1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10	11	12	13		
			14	15	16	17	18	19	20	



Maryethu war ein Geleiter der Toten ins Jenseits gewesen, der schon vor den Lebenden existiert hatte, doch durch Hademars finstere Nekromantie wurde er aus seiner Dimension gerissen. Ohne Orientierung taumelte er durch die Welt der Lebenden und versuchte zwanghaft wieder in seine Dimension zurückzukehren, um seine Arbeit wiederaufzunehmen. Er ging jedem Hinweis von Magie nach, die ihm stark genug erschien, doch nach Hademars Ende gab es davon kaum mehr welche. Er zog in den Süden. Angelockt von der finsternen Hexerei der Krahder, die ihm versprochen ihn in seine Dimension zurückzubringen, sollte er ihnen für 10 Jahre dienen. Da dies Mareythus einzige Hoffnung auf Rückkehr war, half er den Krahdern mächtigere Skelette und noch stärkere Untote zu schaffen. Als sie ihn jedoch nach zehn Jahren unermüdlicher Arbeit nicht zurückschickten entlud sich seine Angst, seine Enttäuschung und seine verzagte Hoffnung. Doch anstatt in einer unaufhaltsamen Rage alles zu zerstören, akzeptierte Mareythu von nun an sein Schicksal in der Welt der Lebenden auszuharren und sogar selbst sterblich zu sein. Ungeschoren sollten die Krahder allerdings nicht davonkommen. Er zerstörte seine Schöpfungen und tötete alle Krahder, die ihm auf seinem Auszug aus dem Lande Krahd begegneten. Im Grauen Gebirge schließlich traf er auf die alte Hexe Reka, die ihm von den Helden von

Andor erzählte, die sich im Moment für eine Befreiungsaktion in Richtung Süden rüsteten, um gefangene Andori zu befreien. So beschloss Mareythu, dessen Rachedurst gegen die Krahder immer noch ungebrochen war, sich den Helden anzuschließen.

Eine Kombination von Maryethus Sonderfähigkeit kann nicht mit dem Feuerschild, dem Nixenstaub, Barz Schwächungspulver und Gegenständen mit ähnlichen Funktionen kombiniert werden. Mareythu kann in allen drei Teilen gespielt werden. Tschuldigung für die unhandliche Figur.

Zusätzliche Sonderfähigkeit für DIH (Idee von Ragomiter):

Maryethu wird nicht von Skeletten verfolgt oder festgehalten, aber er kann Skelette auch nicht bekämpfen. Er kann für eine Stunde auf der Tagesleiste ein Skelett hinlegen. Dies erschafft keine Belohnung und das Skelett wird beim nächsten Sonnenaufgang aufgestellt (selbst, wenn der Sternenschild verwendet wird, um das Skelettsymbol abzudecken.)

