

Über die Macht der Totenbeschwörer

Das Dasein eines Nekromanten ist bestimmt vom Geruch toten Fleisches und der Heimlichkeit des Okkulten vor Priesterschaft und Gerichtsbarkeit. Doch wisse, daß andererseits dem Kundigen die Macht gegeben ist, Tote zu mystischem Leben zu erwecken oder gar selbst den Tod zu überlisten und aufzuerstehen von den Gestorbenen wie Phönix aus der Asche. Doch um dieses Ziel zu erreichen sind entbehrungsreiche Jahre des Studiums erforderlich. In diesem dem interessierten Leser vorliegenden Almanach der Nekromantie sind die meisten der Zauber der Totenbeschwörer gesammelt, doch mag die Zukunft noch wirkungsvollere Totenmagie bereithalten. Zuvorderst sei jedem Anfänger in der schwar-

zen Kunst angeraten, sich das "Wissen um die Finsteren Mächte" anzueignen. Zur Empfehlung sei auch gegeben das Studium der Kapitel des allgemeinen Zauberalmanachs über die Gesetze der Magie und anderer Mächte, sowie die bemerkenswerten Schriften über "Untote und lebende Tote" oder "Von der Art der Vampire". Ein fortgeschrittener Kundiger der nekromantischen Künste mag sich versucht fühlen, die Macht der Geister und Ahnen für seine Zwecke zu gebrauchen, die bereits in himmlische oder höllische Gefilde eingegangen sind. Hier jedoch versagt unsere Kunst. Unkontrollierbare Mächte erwarten den neugierigen Totenbeschwörer im Spezialgebiet der Priester und Dämonologen.

Beschaffung und Behandlung der für die Zauber der Nekromanten benötigten Ingredienzien

Totenschädel

Der abgeschlagene Kopf eines Hingerichteten, nachdem er die drei vorgeschriebenen Tage am Stadttor angeschlagen war. Das rote Zeichen des Richters darf nicht entfernt werden, sondern ist mit schwarzer Tusche zu ergänzen um die Zeichen der Elemente und des Todes und der Opferung von soviel Mana, wie es dem Grad der Erfahrung des Nekromanten gebührt. Das Mana wird sich in dem Schädel manifestieren und seinen Gebrauch ermöglichen für die Zauber seiner Stufe und darunter. Es ist nicht nötig, den Kopf zu mumifizieren, doch wird eine entsprechende Maßnahme es dem Magier einfacher machen, den Schädel mit sich zu führen, ohne seinen Besitz durch seine Ausdünstungen zu verraten.

Stengel von Myrrhe

Um ihren Gebrauch zu ermöglichen sind sie mit einem silbernen Werkzeug zu schneiden und in der Sonne des Rattenmondes zu trocknen.

Fingerknochen

Benötigt wird die Hand eines verurteilten Verbrechers. Die Knochen sind sorgfältig zu reinigen. In einer Neumondnacht müssen die Fingerglieder mit Silberdraht wieder miteinander verbunden werden. Dabei ist für jeden Finger soviel Mana zu opfern, wie es dem Grad der Erfahrung des Nekromanten gebührt. Das Mana wird sich in den Knochen manifestieren und ihren Gebrauch ermöglichen für alle Zauber ihrer Stufe und darunter. So sie einmal Verwendung gefunden haben, verlieren sie ihre magische Kraft.

Der Zauberalmanach der Nekromanten

Erheber der Toten

- I Erkenntnis
- II Vertreiben Lebender Toter
- III Macht über Lebende Tote
- IV Tote erwecken
- V Fäulnis / Heilung toten Fleisches
- VI Untote erschaffen
- VII Macht über Untote
- VIII Heer der Toten
- IX Herr der Toten
- X Wiedergänger

Geisterbeschwörer

- I Reden mit Geistern
- II Geister sehen
- III Geister beschwören
- IV Medium
- V Schutz vor Geistern
- VI Geister vertreiben
- VII Macht über Geister
- VIII Doppelgänger
- IX Geister zerstören
- X Geistwerdung

Ein wahrer Meister der nekromantischen Künste wird auch manchen Zauber des Allgemeinen Zauberalmanachs nützlich finden, exempli gratia: I Licht, Schwächung, Sphärenklang, II Finsternis, III Freiheit, IV Sternentanz oder V Selbstbeherrschung.

Teil 2 Die Geisterbeschwörer

Die Kunst, mit Geistern zu reden

Befindet sich der Kundige an einem Ort, der angeblich von geisterhaften Erscheinungen heimgesucht wird, so kann er sich mit diesem Spruch vom Wahrheitsgehalt des Gehörten überzeugen.

Kaum ist das magische Werk vollendet, wird der Magier und jeder, der mit ihm ist, zumindest ein geisterhaftes Raunen und Wispern vernehmen, sofern sich ein Geist in Hörweite befinden sollte. Ist der Geist sogar gewillt, auf den Wunsch des Magiers einzugehen, wird ein unwirkliches Gespräch die Folge sein, bei dem die Stimme des Geistes aus ständig wechselnder Richtung zu kommen scheint.

Sollte der Kundige Mut und Zauberkraft genug besitzen, so mag er dieses Gespräch nach Einbruch der Dämmerung oder in dunklen Katakomben suchen. Denn wisse, daß die Geister fernab vom Tageslicht selbst zu erscheinen vermögen.

I. Reden mit Geistern

Z: Wort; D: 1 Min; ZM: Stengel von Myrrhe;
W: 10 Min; R: Hörweite; neg

Die Kunst, Geister zu sehen

Dem Kundigen, der diesen Zauber beherrscht, vermag sich kein Geist unerkannt zu nähern. Denn ob in scheinbar körperlicher Manifestation oder als kaum wahrnehmbarer Schemen, stets wird ein geisterhaftes Licht seine Gestalt umgeben, dessen Schein selbst Mauern von der Dicke einer Handspanne durchdringt.

II. Geister sehen

Z: Geste/Wort; D: 1 KR; W: 10 Min; O: Geister; R: 10 m; neg

Die Kunst, Geister zu beschwören

So ein Ort von der Anwesenheit eines Geistes verunreinigt ist, vermag ihn dieser Zauber dem Kundigen zu offenbaren. Von unwiderstehlicher Gewalt gepackt, sieht sich der Geist gezwungen, dem Kundigen zu erscheinen. Nur machtvolle Geister sind in der Lage, diesem Zauber die Stirn zu bieten. Unglücklicherweise sind es gerade jene, die den Kundigen am wenigsten zu fürchten haben und sich darob entscheiden können, dem Ruf freiwillig zu folgen, um dem Vorwitzigen eine Lehre zu erteilen. Der Zwang dieses Zauberspruches wird stärker, wenn der Magier das Schwert aus Sandelholz zur Hilfe nimmt (SW des Geistes -5). Zu beachten sei dem Kundigen gegeben, daß der Geist nicht an einem Ort beschworen werden kann, der dem Licht des Tages ausgesetzt ist.

III. Geister beschwören

Z: Ritual; D: 10 Min; W: 10 KR; O: Geister; R: 10 m; SW g

Die Kunst, zum Medium zu werden

Mittels dieses Zaubers ist ein Magier in der Lage, einen an einem Ort anwesenden Geist zu zwingen, sich in ihm selbst oder in einem anderen - freiwilligen - Medium zu manifestieren. Er wird als einziges den Kopf des Mediums lenken können und sich mit eigener Stimme dem Mund des Mediums bedienen. Ist er nicht bereit, eine ihm gestellte Frage wahrheitsgemäß zu beantworten, kann ihn der Magier unter Einsatz von Mana (1 ZEH pro Antwort) dazu zwingen. Dieser Zwang bereitet dem Geist und dem Körper, in dem er weilt, stechende Schmerzen. Kann das Medium diesen Schmerz nicht ertragen (SW 1w20 kleiner LP), verliert es die Kontrolle über den Körper. Dies kann der Geist sowohl zur Flucht, als auch zur Übernahme des Mediums benutzen. Einer solchen Entwicklung kann der Kundige durch den Schutz des Mediums mittels "Freiheit", "Selbstbeherrschung" o.ä. vorbeugen. Beide Schutzsprüche behindern nicht die Wirkung des geistzwingenden Zaubers. Doch sei anzumerken, daß der Schutz mittels "Selbstbeherrschung" dem Medium und bisweilen auch dem Magier manchen Schmerz ersparen wird. Nach Ablauf des Zaubers wird der Geist vor Grausen aus dem Körper fliehen, sofern er diesen durch die Unachtsamkeit des Magiers nicht gänzlich kontrolliert.

IV. Medium

Z: Geste/Wort; D: 1 Min; ZM: Myrrhestengel; W: 10 Min;
O: 1 Geist/1 Wesen; R: 100 m; neg

Die Kunst, sich vor Geistern zu schützen

Sieht sich ein Kundiger von einem geisterhaften Wesen bedrängt, vermag ihm dieser Zauber Schutz zu geben. Ein unsichtbares magisches Feld wird sich um den Körper des Verzauberten legen und jegliche Berührung durch einen Geist verhindern. Versucht der Geist, sein Opfer mittels Zauberkraft in die Knie zu zwingen, so sei angemerkt, daß der Schutz den mystischen "Sphärenklang" beinhaltet, jedoch keine Zauber oder Gegenstände abzuwehren vermag, die dem Betroffenen körperlichen Schaden zuzufügen in der Lage sind.

V. Schutz vor Geistern

Z: Geste; D: 1 KR; W: 10 Min; O: 1 Wesen; R: 0; neg

Die Kunst, Geister zu vertreiben

Wird ein Magier von übermächtigen Geistern verfolgt, verhilft ihm dieser Zauber dazu, sich ihrer für eine kurze Weile zu entledigen. Einen Geist mit mystischen Mitteln gänzlich aus den Gefilden der Menschen zu vertreiben ist nur den Priestern gegeben.

Wird der Zauber auf einen Geist geworfen, so wird augenblicklich ein Vorhang von alptraumhaften Gestalten wie tausend Glühwürmchen um den Geist zu tanzen beginnen und ihn mit Furcht schlagen. So er diese nicht abzuschütteln in der Lage ist, wird er sich eilends vom Ort seiner Niederlage entfernen (Natürlich nur innerhalb seines Aktionsradius). Seine Ängste werden ihn begleiten und erst nach einer Weile ihre Wirkung verlieren
(ein SW pro Stunde).

VI. Geister vertreiben

Z: Geste/Wort; D: 1 KR; ZM: Sandelholzschild;
O: 1 Geist; R: 10 m; SWg; neg

Die Kunst, Macht über Geister zu erlangen

Mittels dieses Zaubers ist es dem Kundigen möglich, einen Geist in seinen Dienst zu zwingen. Doch ist zu bedenken, daß der solcherart Bezwungene die Bande nach einer kurzen Weile (10 Min.) abzuschütteln in der Lage ist. Bis dahin sollte der Nekromant für seine künftige Sicherheit Sorge getragen haben.

Gelingt es dem Magier, sich vor dem Bann der Asche des Toten oder seines Leichnams zu bemächtigen, ist dies ein bewährtes Mittel, die Wirkungsdauer des Spruches unbegrenzt zu verlängern.

Doch hat dieser Zauber einen weiteren Aspekt, der seine Nützlichkeit für den Kundigen erweisen könnte. Befiehlt der Magier seinem Opfer, sich in einem Zombie zu manifestieren, und opfert der Nekromant dabei einen Teil seines Manas, der dem Grad des Zaubers entspricht, kann der Geist den Körper der Kreatur nicht mehr verlassen, die somit zum Untoten wird.

Um vor Angriffen des so gefangenen Geistes sicher zu sein, sei dem Magier die Anwendung des Zaubers "Macht über Untote" aufs Dringlichste empfohlen.

VII. Macht über Geister

Z: Ritual; D: 10 Min; W: 10 Min; O: 1 Geist; R: 10 m; SWg; neg

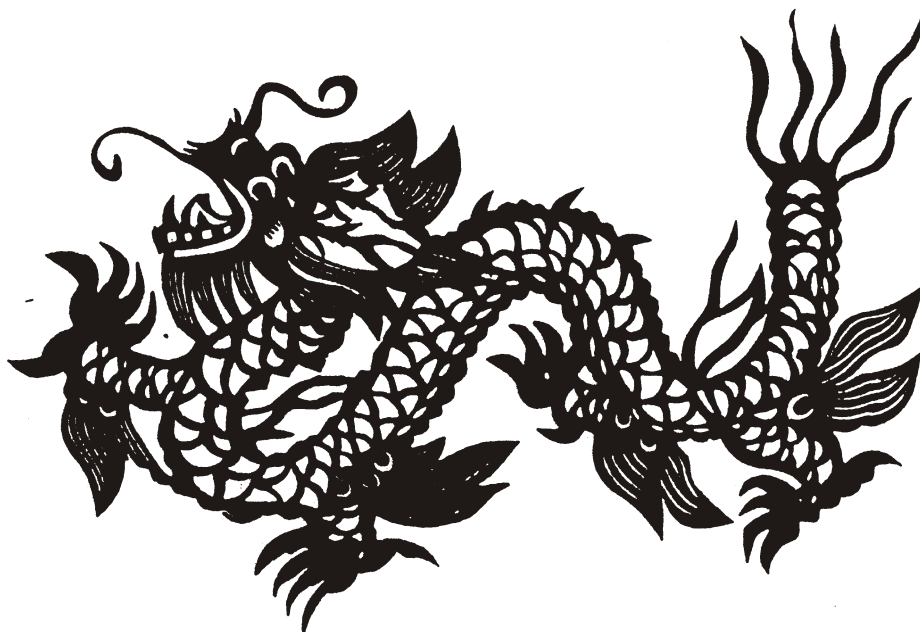
Die Kunst, einen geisterhaften Doppelgänger zu erschaffen

Für dieses Ritual sollte sich der Kundige an einen geheimen oder unangreifbaren Ort zurückziehen, denn während der Wirkung des Zaubers wird er sich nur auf diesen konzentrieren können und jede Ablenkung wird das Erlöschen des Doppelgängers zur Folge haben.

Aus dem Körper des Magiers wird sich während des Rituals ein geisterhafter Nebel lösen und sich zu seinem weiß gekleideten Abbild verdichten. Er wird an Ausrüstung lediglich ein Abbild des Sandelholzschwertes bei sich führen, sofern der Magier das Original während des Rituals getragen hat. Das Abbild des Zauberers verfügt über die Struktur eines echten Geistes und kann wie ein solcher - mit den Fertigkeiten des Magiers und unter seinem Willen - agieren. Er nimmt Schaden nur auf die Arten, die einem Geist gefährlich werden können und doch ist er nur ein trügerisches Abbild (keine LP oder ZEH; AP soviel, wie der Magier während des Rituals abgibt; GB des Magiers). Ein Priester, Engel oder Dämon, der sich ihm stellt, wird seine Existenz mit Leichtigkeit beenden und auch ein Kundiger der Magie kann es mittels "Bannen von Zauberwerk" zerstören. Kehrt der Doppelgänger am Ende der Wirkungsdauer zu seinem Erschaffer zurück und vereinigen sich beide, wird der Magier die noch in seinem Zauberwerk enthaltene Ausdauer wieder aufnehmen, ansonsten wird sich das Abbild auflösen und den Magier bis zur nächsten Ruhepause geschwächt zurücklassen.

VIII. Doppelgänger

Z: Ritual; D: 10 Min; W: 10 Min; O: Anwender; R: 0



Die Kunst, einen Geist zu zerstören

Es sind wenige Mittel bekannt, einen Geist in seiner Existenz ernsthaft zu gefährden. Als erstes sei hier das Licht des Tages zu nennen, welches in der Lage ist, ihn aufzulösen, auf daß er für immer vom Antlitz der Welt getilgt sei (1w6 LP/KR). Der Zauber "Licht" verfügt immerhin noch über einen Teil der Kraft des Tages (1w3 LP/KR). Ein weiteres Mittel sei dem Kundigen mit diesem Zauber gegeben.

In Vorbereitung sollte er sich in den Besitz der Urne oder des Leichnams des zu vernichtenden Geistes setzen. Ist beides nicht zur Hand, so mag der Kundige sich mit dem präparierten Totenschädel seiner Ausrüstung begnügen.

Der Magier zeichne ein Pentagramm auf den Boden - in dem sich neben ihm selbst nur die Urne/Leiche oder der Schädel befinden darf - und lege an allen Ecken den Stengel von Myrrhe.

Nach einer Stunde der Meditation führe der Magier das Ritual III. "Geister beschwören" aus. Zur Beruhigung des Magiers sei angemerkt, daß sein Opfer ihn innerhalb des Pentagramms nicht zu erreichen vermag, so dessen Linien nicht unterbrochen werden.

Dann ist es an der Zeit, mit dem Schwert aus Sandelholz das 2. Objekt innerhalb des Pentagramms dreimal zu berühren. Der Schädel oder die Urne werden daraufhin zerspringen, ein Leichnam zu Staub zerfallen. Ebenso sollte der Geist seiner Existenz verlustig gehen. Konnte er allerdings der Beschwörung widerstehen oder wurde nur der Schädel während des Rituals verwendet, mag er diesem Schicksal entgehen (SW des Geistes +5; SW gelingt nicht: vernichtet; SW gelingt: 1w6 × 1w6 LP Schaden).

IX. Geister zerstören

Z: Ritual; D: 3 Stunden; O: 1 Geist; SWg

ZM: Schwert aus Sandelholz, Myrrhestengel, (präp. Totenschädel)



Die Kunst, eine geisterhafte Existenz zu erreichen

Diese magische Macht erlaubt es einem Kundigen, die Grenzen seines Leibes hinter sich zu lassen. Sein Geist wird sich erheben und wandeln unter dem Licht des Mondes. Kein Schwert vermag ihm zu schaden. Gefahr droht ihm nur von den Dingen, die einen wahren Geist bedrohen. Auch hüte er sich vor Dämonen, Engeln, Priestern oder den Mitgliedern seiner eigenen Zunft. So er in seinen eigenen Körper zurückkehren möchte, sei ihm zu bedenken gegeben, daß dieser in der Zeit seiner Abwesenheit - einem frischen Leichnam gleich - reglos verharret. Wird ihm ein tödlicher Schaden zugefügt, wird der Magier bei seiner Rückkehr nicht in der Lage sein, wieder an seinen angestammten Platz zurückzukehren. Durch die Abwesenheit der Seele verliert der Körper einen Teil seiner Kraft (1 LP/Stunde), ebenso durch einen fehlgeschlagenen Versuch der Rückkehr (1w6 LP).

X. Geistwerdung

Z: Ritual; D: 10 Min; O: Anwender; R: 0
Rückkehr: Z: - ; D: 1 KR; O: Anwender; R: 0

Soweit zum Spezialfeld der Necromantie. Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, daß es sich eigentlich um ein Spezialfeld für Ao-Lai handelt. Zwar kann man es prinzipiell in jede Kultur ohne nennenswerte Modifikationen anwenden, allerdings wurde - vor allem für den zweiten Teil - die Geistervorstellung als Basis verwendet, welche im Rahmen von 'Abenteuer in Ao-Lai' entwickelt worden ist. Diese hat sich inzwischen zu den Angaben im Kulturanhang AiA so deutlich verändert, daß - hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe - eine Abhandlung über die Geisterwelt in Ao-Lai erscheinen wird, welche vor allem für den 'Geisterbeschwörer' eine Pflichtlektüre darstellen dürfte.

Für den 'Erheber der Toten' sollten die entsprechenden Kapitel im Zauberalmanach ausreichen, auch wenn es hier kleinere Differenzen zu den ao-laischen Spezies gibt.

Um eine genauere Vorstellung von den Geistern/Zombies speziell für Ao-Lai zu bekommen sowie als hervorragende Quelle für Abenteuerideen seien hier die drei Filme "A Chinese Ghost-Story" wärmstens empfohlen!