

Der Dämonenpriester (Xing Shitou Mushi)

- 3 Wissen von den finsternen Mächten
- 3 Hochschrift
- 3 Menschenkenntnis
- Philosophie
- Lesen und Schreiben
- Gassenwissen (für sein Gebiet)
- Schauspielerei
- Die ersten beiden Verwünschungen seines Kultes

Der **Dämonenpriester** ist quasi das Gegenstück zu den Hou-Priestern und verehrt **Sternstein**. Entsprechend sind seine Verwünschungen den Wundern Hou's entgegengesetzt. Im Gegensatz zu den Hou-Priestern, die von Jugend an auf ihr Priesteramt vorbereitet und ausgebildet werden, kommen die Dämonenpriester im allgemeinen erst im Laufe ihres Lebens mit den Überresten aus der Zeit der **Sternsteinverehrung** in Kontakt. Erst dann lassen sie sich auf die Verehrung **Sternsteins** (ob freiwillig oder nicht sei dahingestellt) ein. Somit dürfte jeder **Dämonenpriester**, ehe er

zu diesem wurde, einer "normalen" Profession nachgegangen sein, die er zur Tarnung auch weiterhin ausüben wird (zumindest wenn er daran denkt, noch länger zu leben). Im allgemeinen läßt er sich in der Nähe eines geheimen, **Sternstein** geweihten Ortes nieder. Bei der Weihung erhält der neue Priester den (vollständigen) Namen eines Dämons, der ihm von nun an zugewiesen bleibt und ihm in Notfällen zur Seite steht. Bewährt sich ein Dämonenpriester, so erhält er im Laufe seiner Karriere weitere Dämonennamen offenbart, von deren Trägern er Hilfe erwarten kann.

Die Verwünschungen der Xing Shitou

Die Verwünschungen Sternsteins umfassen drei Gebiete:

- a) Das Erkennen und Bekämpfen der Zeugnisse Hou's und seiner Verehrer
- b) Der Schutz vor Jagd und Angriffen der Verehrer Hou's
- c) Vertrautheit mit der Dämonenebene

W = Wirkungsdauer D = Dauer der Verwünschung R = Reichweite

Die Macht, zu erkennen die Gefahr

Vermutet der Priester Göttliches in seiner Nähe, so sei ihm von Sternstein die Macht gegeben, seinen Verdacht zu überprüfen. Und sollte es gar seinem Auge sichtbar sein, wird er genau erkennen, von welchem Ding oder Wesen die heilige Macht ausgeht. Als dann zeigt sich dem Diener Sternsteins, ob dies von eigenem Willen beseelt oder nur von heiligen Energien erfüllt ist, sowie die Stärke der machtvollsten Quelle von Heiligem (*Grad der Erfahrung bzw. Stufe*).

1. Gefahr erkennen

D: 1 min R: 12 m

Die Macht, Dämonisches zu spüren

So ein Priester die Vermutung hege, daß sich in seiner Nähe Orte bzw. Gegenstände dämonischer Macht befinden, so möge ihm diese Verwünschung Gewißheit darüber geben. So sich der Ursprung dämonischer Macht in seiner Reichweite befindet (100 m), wird er tief in sich ein Dröhnen vernehmen, welches umso lauter ist, je näher er sich diesem befindet. Hat er zudem noch freien Sichtkontakt, so wird er deutlich des Sitzes dämonischer Macht gewahr. Ist die Verwünschung erhört worden, so ist keine weitere Konzentration erforderlich und der Priester ist in der Bewegung völlig frei. Allerdings behindert ihn das Dröhnen (sofern vorhanden) bei der Ausübung seiner Fertigkeiten (-3).

1. Dämonisches spüren

D: 1 min W: 10 min R: 100 m

Die Macht, sich in vollkommene Schwärze zu hüllen

So sich ein Priester von Feinden bedroht sieht, sei ihm die Macht gegeben, sich in einer Hülle völliger Schwärze zu verbergen (*max. 3x3x3 m, stationär bei Entstehung, danach beweglich mit B8 -im Zentrum der Priester-*). Die Sicht des Priesters wird durch diese Schwärze nicht beeinträchtigt, wohl aber können ihn seine Feinde nicht mehr sehen. (-6 *im Fernkampf, kein gezielter Nahkampf möglich*). Befindet sich zur Entstehung ein heiliges Geschöpf im Wirkungsbereich, so wird dieses in heller Panik fliehen (*Schutzwurf*) und vermag auch nicht, von außen einzudringen (*es sei denn durch geeignete Schutzmaßnahmen*).

2. Schwarze Hülle

D: 1 KR W: 10 min

Die Macht, seinen Körper zu schützen

So sich ein Priester genötigt sieht, eine lebensfeindliche Umgebung zu durchqueren, vermag ihm diese Verwünschung zu helfen. Vermittels ihr ist es möglich, die Säfte seines Körpers in fester Form zu binden und ihr Zirkulieren zu verhindern. In diesem Zustand, da er wie ein lebender Leichnam umherwandelt, sei es ihm möglich ohne Luft, in schneidender Kälte und selbst sengender Hitze zu existieren (*auch resistent gegen Über- und Unterdrücke*). Dasselbe gilt für übernatürliche Kälte, es sei denn, sie ist göttlicher Natur. Weiterhin sei er immun gegen Gifte, Drogen und Krankheiten jeglicher Art, solange die Verwünschung anhält (*eigentlich nicht immun, die Wirkung setzt nur aus*). Jedoch macht ihn die Kristallisation seines Körpers deutlich schwerfälliger (*ohne daß er RK genießt, B4, Abzüge wie RK5*).

2. Lebender Tod

D: 1 KR W: 10 min

Die Macht, einen Fluch auszusprechen

Aufgrund seiner Affinität zur dämonischen Ebene sei es dem Priester möglich, einen selbst ausgesprochenen Fluch mit hoher Wahrscheinlichkeit an einen Dämonen heranzutragen und diesen zur Ausführung zu bewegen. Dazu sollte der Fluch nicht älter als einen Tag sein (-3 *je weiterem Tag*). Alsdann sende er seine Verwünschung gezielt in die Hölle und versuche einen Dämonen zu erreichen (*Priester 1W20 + 2x Grad ≥ 1w20 + Grad des Dämons*), wobei sich die Wahrscheinlichkeit wesentlich erhöht, wenn er den Dämon "kennt" oder gar um dessen wahren Namen weiß (+5 bzw. +15).

3. Fluch

D: 10 min Blutopfer: 1 LP (eigenes Blut)

Die Macht, einen Dämonen in sich aufzunehmen

So der Priester in gar arge Bedrängnis gerate, sei ihm möglicherweise diese Verwünschung dienlich. Sie ermöglicht ihm, den ihm zugewiesenen Dämonen zu rufen und in sich aufzunehmen. Dies wagt er, um gemeinsam mit dem Dämonen den Gefahren zu trotzen. Doch sei er sich der immensen Gefahr bewußt, die von einem aufgenommenen Dämonen ausgeht. Denn schafft er es nicht, diesen zu kontrollieren (*Priester 1W20 + 2x Grad \geq 1W20 + Grad des Dämons*), so wird sich dessen Geist über die Seele des Priesters legen und diesen beherrschen. Der Körper wird nichts sein als eine willenlose Marionette. Der Priester sei also gut beraten, sich vorher entsprechend abzusichern. Gelingt die Beherrschung, so genießt der Priester alle Vorteile des Dämonen.

3. Besessenheit

D: 1 min W: 1 Std (sofern die Kontrolle gelingt)

Die Macht, Grauen zu verbreiten

So sich der Priester solcherart in Bedrängnis sieht, daß er ihn bedrohende Wesen in die Flucht schlagen muß, sei ihm mit dieser Verwünschung die Macht dazu verliehen. Gezielt ausgesprochen werden alle verwünschten Wesen in schierer Panik kurzzeitig so weit wie möglich fliehen. Sie werden einen Tag lang ihm und einem Kampf aus dem Wege gehen und es sei ihnen unmöglich, gegen den Priester zu agieren (*allerdings haben die Opfer einen Schutzwurf*).

4. Grauen

D: 2 KR W: 10 kr / 1 Tag R: 10 m

Die Macht, dämonische Diener zu rufen

Je machtvoller und einflußreicher ein Priester wird, desto schwieriger wird es für ihn, mit all seinen Aufgaben unauffällig zu bleiben oder gar einfach für all die vielen Kleinigkeiten Zeit zu finden. Aus diesem Grund ermöglicht diese Verwünschung dem Priester, sich für einfache Aufgaben dämonische Diener (verlorene Seelen) zu rufen, die ihm willig zu Diensten sind. Hierzu braucht es ein langes Ritual, in dem diese Seelen in Körper gezwungen werden, die Zerrbilder ihrer Geburtszeichen sind (*menschliche Körper, Gesicht entsprechend eines der zwölf Tiere des ao-laischen Kalenders*).

4. Dämonische Diener rufen

D: 1 Tag W: permanent Blutopfer: 1W6 LP/AP

Die Macht, an einen Sternstein geweihten Ort zu wechseln

Befindet sich ein Priester in einer gar so mißlichen Lage, daß nur eine schnelle Flucht sein Leben schützen kann, so sei ihm diese Verwünschung dienlich. Ist diese ausgesprochen und erfolgreich, so löst sich sein Körper scheinbar in Rauch auf. Er rematerialisiert sich am nächsten Sternstein geweihten Ort. Doch sei der Priester vor dem Gebrauch gewarnt. Nicht nur, daß er allem verlustig geht, was er zu diesem Zeitpunkt bei sich trägt - sei es Kleidung oder Ausrüstung - (*ausgenommen Sternsteine*) und er sich völlig erschöpft (*0 AP am Zielort*), das fehlende Wissen um die Lage des nächsten geweihten Ortes kann tödlich sein!

5. Fluchtsprung

D: 1 min

Die Macht, Lebewesen zu dämonisieren

So der Priester wünscht, die Essenz eines Dämonen in ein Lebewesen fahren zu lassen, so sei ihm diese grauselige Verwünschung zu Diensten. Hierzu muß einen Tag vor Beginn des Rituals ein auserwählter Ort speziell geweiht werden, eine Tätigkeit, die den ganzen Tag in Anspruch nimmt. Das Ritual kann nur in einer Neumondnacht oder in einer Nacht des Skorpionmondes durchgeführt werden und beginnt um Mitternacht. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Opfer sich freiwillig oder unfreiwillig dem Ritual unterzieht (*bei unfreiwilliger "Teilnahme" Schutzwurf: 1W20 + evtl. Priesterrang \geq 1W20 + Dämonen-grad*). Gelingt das Ritual, so wird das Opfer von einem Dämonen übernommen und hat keine Macht mehr über sich und seinen Körper. Doch der Priester sei gemahnt zu bedenken, was er im Begriff zu tun ist! (*Der Dämon verhält sich seinem Beschwörer gegenüber loyal, aber sonst auch nichts*).

5. Besessenheit auf andere

D: 6 Std Blutopfer: 1W6 LP

Die Macht, Göttliches zu bannen

So ein Priester sich durch göttliche Einwirkung bedroht oder zumindest behindert sieht, oder ob er einfach göttliche Eigenschaften oder Fertigkeiten beseitigen will, so sei ihm dazu - zumindest kurzzeitig - die Macht gegeben, so er die göttliche Kraft niederzurufen vermag (*Schutzwurf: Priester 1W20 + Grad \geq 1W20 + Grad des heiligen Gegenstandes, des Hou-Priesters, der Fähigkeit/Eigenschaft*). Für 10 min sei das "göttliche" Wesen (der heilige Gegenstand) all seiner von Hou gegebenen Fähigkeiten/Eigenschaften beraubt und besitzt keine Möglichkeiten, diese innerhalb dieser Zeit wiederzuerlangen, egal wie er sich bemühe.

6. Göttliches Bannen

D: 1 KR W: 10 min R: Sichtweite Blutopfer: 1 LP/1W6 AP

Die Macht, das Feuer der Hölle freizusetzen

Stehet der Priester gegenüber einem üblen Feind und wünschet er, diesen zu vernichten, so sei ihm diese Verwünschung dienlich. Hat er sie ausgesprochen, wird sogleich eine Zunge bläulich-weißen Feuers aus seinen Händen hervorschießen und über seinen Widersacher herniedergehen. Dieser wird unter unsäglichen Qualen von den kalten Flammen langsam verzehrt und ausgetrocknet (*Schaden 1W6 LP/kr, kein Brandschaden*). Doch bedenke der Priester, daß die Flamme seine ganze Aufmerksamkeit fordert, so sie nicht wieder verlöschen soll (*Konzentration erforderlich, BO, Abbruch durch jedwede Beeinträchtigung*).

6. Dämonenfeuer

D: 1 KR R: 10 min Konzentration! W: 10 kr

Die Macht, Heiliges zu entweihen

Mit dieser großen Verwünschung vermag der Priester eine göttliche Fähigkeit/Eigenschaft endgültig und auf immer zu vernichten bzw. einen Hou geweihten Ort auf ewig zu entweihen. Hierzu muß es ihm jedoch gelingen, die göttliche Macht niederzurufen (*Schutzwurf: 1W20 + Grad des Priesters - kumulativ mit der Anzahl der Priester - \geq*

1W20 + Grad der göttlichen Macht). Der Versuch sei von vornherein zum Scheitern verurteilt, wenn der Priester während des Rituals unterbrochen wird. Deshalb sei er gemahnt die Zeit wohlüberlegt zu wählen, so ihm der Erfolg wichtig ist.

7. Entweihen

D: 1 Std W: permanent R: 2 m Blutopfer: 1W6 LP/AP

Die Macht, einen Herrn der Hölle zu rufen

Befindet sich ein Diener Sternsteins in einer mißlichen Lage, aus der er keinen anderen Ausweg als die Anrufung Sternsteins sieht, so vermag ihm diese Verwünschung zu helfen. Ein von Sternstein gesandter Herr der Hölle wird sich manifestieren und dem Priester jede Hilfe gewähren, die in seiner Macht steht. Jedoch möge der Priester im Gebrauch dieser Verwünschung Vorsicht walten lassen. Denn, obwohl die Dämonen nur allzu bereitwillig auf die mundane Ebene wechseln, so wird Sternstein doch ärgerlich werden, wenn man sie oder ihre Höllenfürsten allzu oft in ihren Ränken stört. Sei dessen eingedenk, so du diese Verwünschung im Sinn hast!

8. Herrn der Hölle

D: 2 Std Blutopfer 1W6 LP/AP

Die Macht, seinen Körper unangreifbar zu machen

So der Priester in seinem Wissen soweit vorgedrungen ist, sei ihm die Macht gegeben, Menschen unverwundbar zu machen. Dies geschieht, indem er ihnen das Herz vom restlichen Körper trennt (*Effekt: Das Herz kann außerhalb des Körpers existieren, das Skelett wird völlig unverwundbar, alle Körperverletzungen heilen sichtbar mit 1LP/kr. Auch wenn die LP durch viele kleine Treffer unter 0 sinken stirbt der Charakter nicht, sondern regeneriert sich aus dem Minus heraus. Schmerz wird jedoch empfunden. Untersucht man den Körper, so ist ein Puls zu spüren, jedoch kein Herzschlag, denn wo das Herz war, ist nun eine Vertiefung o.ä.*). Doch sei sich der ausführende Priester und auch der Aspirant über die Risiken des Rituals bewußt (*Der Aspirant würfelt gegen das Überleben 1W20 + evtl. Dämonenpriestergrad des Aspiranten $\times 2 \geq 20$*). Stirbt der Aspirant, so wandert seine Seele unweigerlich auf die dämonische Ebene und wird zur verlorenen Seele.

8. Unverwundbarkeit

D: 1 Woche W: permanent Blutopfer: 2W6 LP

Die Zeit, sich einen Meister zu wählen

Ist der Priester in seiner Macht und seinem Wissen soweit gediehen, daß er sich bereit sieht den Schrecken der Hölle gegenüberzutreten, so sei es an der Zeit, daß er sich für die Dauer von zwei Jahren in die Einsamkeit zurückzieht. Dort soll er durch Rituale, Anrufungen, Beschwörungen sowie strengem Leben versuchen, einen Dämonenfürsten zu finden, der ihm für den Rest seines irdischen Lebens nahe bleibt. Mit diesem steht er dann in einem Bündnis (*der Vertrag wird mit Blut besiegelt*). Er ist in dessen Auftrag unterwegs, kann aber auch jegliche Hilfe erbitten und erwarten, ob sie im Rahmen eines Auftrags benötigt wird oder für private Unterfangen. Doch höre die Warnung: wage es nie, einen Auftrag des Meisters abzulehnen, denn dann ist deine Seele verloren!

9. Wahl des Meisters

D: 2 Jahre

Die Macht, Dimensionstore zu öffnen

Ein Priester, der bereits zwei Jahre in der Einsamkeit verbracht hat, wird zum Abschluß dieser Zeit, so er einen Meister gefunden hat, von diesem die Macht erhalten, Übergänge zwischen den beiden Dimensionen zu erschaffen. Er wird in der Lage sein dieses lange genug offen zu halten, um sich und maximal einen Begleiter (*von höchstens seinem Massefaktor*) hindurchzuschleusen. Jedoch sei ihm dies nur an bestimmten Orten Ao-Lai's möglich, an denen sich bereits entsprechend durchlässige Berührungspunkte befinden. Wenn das zeitaufwendige Ritual vollendet ist, erscheint an dieser Stelle ein 3x3m großes Tor, welches man durch "Schlieren" in der Luft und dem Knistern der gebündelten Energien erkennt. Jedoch möge er sich beeilen, da selbst seine große Macht das Tor nur für eine sehr kurze Zeit offen halten kann.

9. Dimensionstore öffnen

D: 1 Tag W: 1 min Blutopfer: 1W6 LP/AP

Die Macht, Lebende zu entseelen

So der Priester nun zu solcher Vollkommenheit gelangt ist, all die Prüfungen und Hürden genommen und sich als fähig erwiesen hat, so wird ihm von seinem Meister die höchste Macht verliehen. Er erhält die Befähigung, in kürzester Zeit jede lebende Kreatur zu entseelen. Gelingt die Verwünschung, so hat das Opfer lediglich eine Chance dem Schicksal zu entgehen (*Schutzwurf: 1W20 + evtl. Hou-Priestergrad \geq 1W20 + Grad des Verwünschenden*). Nutzt es diese nicht, so fährt seine Seele direkt in die Hölle, zurück bleibt nur ein leerer, todgeweihter Körper (*wie eine Pflanze, nur noch das vegetative Nervensystem*).

10. Entseelen

D: 2 KR W: permanent R: 10 m

Die Zeit, in dämonische Gefilde einzugehen

Ist der Priester nach den ersten beiden Jahren der Abgeschiedenheit eine ausreichend lange Zeit im Auftrag seines Meisters umhergereist, hat er sein Wissen und seine Macht zur Vollkommenheit gebracht, so mag er sich dazu entscheiden, die letzte Stufe der Meisterschaft seines Glaubens zu beschreiten und selbst in die Gefilde der Hölle einzugehen. Dort wird sein weiterer Weg in der dämonischen Hierarchie verlaufen, da er selbst zu einem Dämon wird. Noch einmal wird sich der Priester für zwei Jahre in die Einsamkeit zurückziehen. Er wird alles mit sich nehmen, was er für das Überwecheln auf die andere Ebene benötigt (*und was er in der Zeit vorher sorgsam zusammengetragen hat*) und sich auf sein neues Leben vorbereiten. Während dieser Zeit wird er schon mehrmals auf die Dämonenebene überwechseln, um nötige Arrangements für seine neue Heimat zu treffen. Ebenso werden sich immer wieder Dämonen (*Gesandte seines Meisters*) sowie einmal zum Ende hin auch sein Meister selbst bei ihm aufhalten (Es wird gemunkelt, daß ab einer gewissen Zeit sich ein ständig offenes Dimensionstor zur dämonischen Ebene in seiner Nähe befindet, welches in der Burg seines Meisters endet...).

10. Metamorphose

D: 2 Jahre