

## 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 Finsternen 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.

## Schwert aus Sandelholz

In einer Neumondnacht sind auf ein Schwert aus Sandelholz mit schwarzer Tusche die Zeichen der Elemente und des Todes aufzutragen. Dabei ist soviel Mana zu opfern, wie es dem Grad der Erfahrung des Nekromanten gebührt. Das Mana wird sich im Holz manifestieren und seinen Gebrauch ermöglichen für alle Zauber seiner Stufe und darunter.

### 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 Schwächung, Sphärenklang, mindere Wehr, III Freiheit, Große Wehr, IV Sternentanz oder V Zerfall.

## Teil 1 Die Erheber der Toten

### Die Kunst der Erkenntnis

Auf einen vermeintlichen Geist oder lebenden Leichnam angewandt offenbart sich diesem Zauber des Kundigen die mystische Macht die für seine blasphemische Existenz verantwortlich ist. Er erkennt desweiteren, ob der lebende Leichnam ein beseelter Untoter, ein tumper Zombie oder sogar ein verabscheuungswürdiger Vampir ist.

#### I. Erkenntnis

Z: Geste; D: 1 KR; W: 1 KR; O: 1 Objekt; R: 10 m

### *Die Kunst, Lebende Tote zu vertreiben*

Dieser Zauber ist in der Lage, den Magier vor angreifenden Lebenden Toten zu behüten, sofern die Macht ihres Erschaffers magischer Natur ist. Sobald der Spruch begonnen wurde, löst sich vom Verzauberten ein silberner Kreis, der - sich ihn als Mittelpunkt nehmend - ausbreiten wird (1m/Bonus gegen Magie des Verzauberten; 0 + Schutz vor Berührung) und die Zombies vor sich hertreibt. Sobald ein Lebender Toter jedoch keine Möglichkeit des Ausweichens mehr hat, wird er in den Kreis eindringen. Vorsicht sei angeraten bei den stärkeren Untoten, die der Kreis nicht zurückzudrängen vermag, obwohl sie nicht von sich aus in ihn eindringen werden. Vampire zögern nur kurz (1 KR) bis sie in den Kreis betreten.

### **II. Vertreiben Lebender Toter**

Z: Wort; D: 2 KR; W: 10 Min; O: 1 Wesen; R: 0; neg

### *Die Kunst, Macht über Lebende Tote zu erlangen*

Trifft der Nekromant auf einen Lebenden Toten, so vermag er ihn mit diesem Zauber in seinen Dienst zu zwingen (SW + Grad des Erschaffers; Bonus +3 wenn der Zombie nichtmagischer Natur ist). Steht die Kreatur gar unter der direkten geistigen Kontrolle eines anderen Magiers, mißlingt der Zauber in jedem Fall. Zudem ist der Kundige jetzt gewarnt. Die Kreatur hat keinen eigenen Willen und kann nur einfachste Befehle des Nekromanten befolgen (SdM + GB des Magiers). Hat der Magier einen Lebenden Toten in seine Macht gezwungen und gelingt es ihm, einen der präparierten Fingerknochen in dessen Herz zu stoßen, wird die Begrenzung der Wirkungsdauer des Zaubers aufgehoben.

### **III. Macht über Lebende Tote**

Z: Wort/2 KR; W: 6 Stdn; O: 1 Leb. Toter; R: 10 m

### *Die Kunst, Tote zu erwecken*

So der Magier einen Nutzen darin findet, einen Leichnam oder den Teil eines solchen zu magischem Leben zu erwecken, so sei ihm dieser Zauber anempfohlen. Dem auf diese Weise erweckten Diener ist es jedoch nur möglich, einfache Befehle seines Meisters zu befolgen, sowie grobe Arbeiten zu verrichten (SDM = GB des Magiers; SP = ehem. LP abzüglich erlittener Masseschwund; max. B 4). Die Verwendung des nekromantischen Totenschädels verkürzt das Ritual um die Hälfte. Ein magischer Fingerknochen ins Herz des Lebenden Toten gestoßen verlängert seine Existenz bis zum Tag seiner Vernichtung.

#### **IV. Tote erwecken**

Z: Ritual; D: 10 KR; W: 10 Min; O: 1 Leichnam oder Teile davon ; R: 10 m; neg

### *Die Kunst, Untote verfaulen zu lassen*

Mit diesem zauberischen Werk ist es dem Nekromanten möglich, einem Zombie oder Untoten schweren Schaden zuzufügen. Ist der Zauber ausgesprochen, breiten sich Maden und Fäulnis in seinem Körper aus und das tote Fleisch wird sich auflösen und von ihm abfallen. Übrig bleibt das Skelett (8 SP bei MF 1), dem der Zauber nur bei einem der Lebenden Toten weiteren Schaden zufügen kann (1w6 SP/KR), bis es entgültig zerfallen ist.

#### **V. Fäulnis**

Z: Wort; D: 1 KR; W: 2 KR; O: Leb. Tote/Untoter;  
R: 10 m; neg

### *Die Kunst der Heilung toten Fleisches*

Diese magische Kunst erlaubt es einem Zauberer, seine Diener vor dem Verrotten zu bewahren. Das Ritual hat nur Erfolg, wenn der lebende Leichnam noch nicht völlig zum blanken Skelett geworden ist. Während des Rituals verbrenne der Nekromant den Körper eines Toten und setze seinen Diener dem giftigen (1w6 LP/Min; Atemgift GW 20) Rauch aus. Auf mystische Weise wird das tote Fleisch zu wuchern beginnen und überall dort, wo das Skelett des Dieners noch vorhanden ist, das Aussehen eines frisch Verstorbenen annehmen. Doch achte der Magier darauf, daß sein Diener dem Feuer nicht zu nahe tritt, da ihn die Flammen sonst verzehren würden.

#### **V. Heilung toten Fleisches**

Z: Ritual; D: 2 Stdn; ZM: Leichnam;  
O: Zombie/Untoter; R: 0

### *Die Kunst, Untote zu erschaffen*

So der Nekromant einen Toten zu widernatürlichem Leben erwecken will, wird ihm dieser Zauber zu Diensten sein. Doch es sei zu beachten, daß die Rückkehr des Geistes in seinen Körper umso unwahrscheinlicher ist, je länger der Beschworene im Grabe liegt (10% pro Woche). Ist dies der Fall, wird sich der Körper lediglich zu einem eintägigen Dasein als Zombie erheben. Ein erschaffener Untoter verfügt über alle Fertigkeiten, die er als Lebender beherrschte (mag. Untoter vom Grad des Erschaffers; SP - ehem. LP abzüglich erlittene Verluste an Körperteilen; keine AP; unempfindlich gegen Gifte und Luftmangel; halbe B; Feuer verursacht Doppelschaden). Doch ist nicht sicher, daß er dem Nekromanten Dankbarkeit erweisen wird, zumal er nicht unter dessen Kontrolle ist. Um das Ritual des Zaubers zu verkürzen, empfiehlt sich die Verwendung des präparierten Totenschädels (D: 10 Min). Stößt der Magier dem Untoten im Laufe seiner Existenz einen der magischen Fingerknochen ins Herz, wird sein Dasein über die Grenzen der Wirkungsdauer des Zaubers hinaus fortgesetzt.

#### **VI. Untote erschaffen**

Z: Ritual; D: 1 Tag; W: 1 Tag; O: 1 Leichnam; R: 0;  
SW: g; neg

### *Die Kunst, Macht über Untote zu erlangen*

Mit diesem Zauber ist es dem Magier möglich, einen Untoten in seine Dienste zu zwingen. Doch ist zu bedenken, daß der solcherart Bezwungene möglicherweise die Bande abzuschütteln in der Lage ist, sobald er eine normalerweise kritische Wunde hinnehmen muß (neuer SW). Dieser Zauber kann auch auf lebende Tote angewandt werden (kein SW) und er soll auch schon bei Vampiren und Lebenden Wirkung gezeigt haben, doch ist der Erfolg ungewiß und der Mißerfolg gefährlich (SW g+10/10 Min.), da sich des Nekromanten Geist für einige Zeit verwirrt (10 Minuten handlungsunfähig). Die Wirkungsdauer des Zaubers kann verlängert werden, wenn man dem Untoten einen der magischen Finger ins Herz legt (W: permanent). Vampire werden hierdurch ebenso gelähmt, wie durch einen silbernen Dolch. Bei lebenden Wesen hat diese Methode keinesfalls einen gewünschten Effekt. Um das Ritual des Zaubers zu verkürzen, empfiehlt sich die Verwendung des präparierten Totenschädels (D: 1 KR).

#### **VII. Macht über Untote**

Z: Ritual; D: 1 Min; W: 10 Min; O: 1 Untoter; R: 10 m;  
SW: g; neg

### *Die Kunst, das Heer der Toten zu rufen*

Mit diesem mächtigen Spruch vermag ein Nekromant die Toten aus ihren Gräbern zu beschwören (Anzahl = GB×Grad des Magiers; SP 3w6×MF; bis 8 SP bei MF1 sind es Skelette). Es handelt sich um Lebende Tote ohne eigenen Willen, die nur einfachste Befehle des Nekromanten befolgen können (SDM = GB des Magiers). So ein Nekromant die Konzentration aufbringt, vermag er seine Diener auch über eine Entfernung von 50 m geistig zu lenken (SDM = SDM des Magiers - keine mystische Fertigkeiten). Nach Ablauf eines Tages zerfallen die Diener zu Staub, so der Nekromant nicht einen magischen Fingerknochen in das Herz eines jeden gelegt hat. Um das Ritual des Zaubers zu verkürzen, empfiehlt sich die Verwendung des präparierten Totenschädels (D: 10 Min).

#### **VIII. Heer der Toten**

Z: Ritual; D: 6 Stdn; W: 1 Tag; O: Leichname;  
R: 10 m; neg

### *Die Kunst, Herz über die Toten zu werden*

Mit diesem aufwendigen zauberischen Ritual erschafft der Magier scheinbar nur einen herkömmlichen Lebenden Toten, der sich in Nichts von anderen seiner Art unterscheidet. Doch sobald der Nekromant den magischen Fingerknochen in das Herz des Zombies gelegt hat, wird dieser zu einem besonderen Werkzeug werden. Zwischen dem Nekromanten und seinem

Geschöpf spannt sich ein mystisches Band, das dem Magier jederzeit ermöglicht, mit den Sinnen seiner Kreatur dessen Umgebung wahrzunehmen, so er sich auf ihn konzentriert. Doch damit nicht genug. So der Nekromant soviel Mana opfert, wie die Stufe des Spruches beträgt, ist er in der Lage, seinen Geist an dem Band entlang, für eine kurze Weile (10 Min.) in den Körper seiner Kreatur zu entsenden. Dort kann er seinen Fähigkeiten und den Einschränkungen des Lebenden Toten gemäß agieren (keine AP; unempfindlich gegen Gifte und Luftmangel; halbe B; Feuer verursacht Doppelschaden; je nach Beschädigung Mali bei Zauberritualen). Sein eigener Körper bleibt erstarrt zurück. Wird er oder das mystische Band zu diesem Zeitpunkt zerstört, ist der Nekromant gezwungen, im Körper des Lebenden Toten zu bleiben, der damit zum Untoten wird.

Doch birgt der ansonsten nützliche Diener auch ein anderes Risiko für den Nekromanten in sich, das er zu Bedenken aufgefordert sei. Wird nämlich die Kreatur vernichtet, oder das mystische Band zerstört, erleidet der Magier einen schweren Schaden (2w6 LP/AP). Stirbt der Nekromant, bleibt der Diener als einfacher Zombie zurück.

### **IX. Herr der Toten**

Z: Ritual; D: 1 Tag; ZM: Fingerknochen;  
O: 1 Leichnam; R: 0; neg

### *Die Kunst, von den Toten aufzuerstehen*

So der Nekromant den Versuch wagt, Götter oder Dämonen um den Preis seiner Seele zu betrügen, verlasse er sich auf dieses Zauberwerk, welches - einmal angewandt - dafür Sorge tragen wird, daß der Nekromant nach seinem Tod wieder auferstehen wird, zu Beginn der Geisterstunde. Er wird ohne Einschränkung über sein altes Wissen und seine Fertigkeiten verfügen, nicht ermüden oder Giften anheimfallen. Doch sollte er Sorge tragen, daß sein Körper möglichst nicht verstümmelt wird, bevor das Leben in ihn zurückkehrt (mag. Untoter; SP = ehem. LP abzüglich erlittene Verluste an Körperteilen; keine AP; unempfindlich gegen Gifte und Luftmangel; halbe B; Feuer verursacht Doppelschaden).

Benutzt der Nekromant diesen Zauber für andere als ihn selbst, ist die Wirkung nur von beschränkter Dauer (SW größer 18/Tag; gelingt er nicht, verliert er 1 SP).

**X. Wiedergänger** Z: Ritual; D: 1 Tag; ZM: Totenschädel; O: 1 Wesen; R: 0; neg

Soweit zum ersten Teil des doch sehr umfangreichen Spezialfeldes der Necromantie. Der zweite Teil "Der Geisterbeschwörer" wird in einem der nächsten AIMER noch erscheinen.

