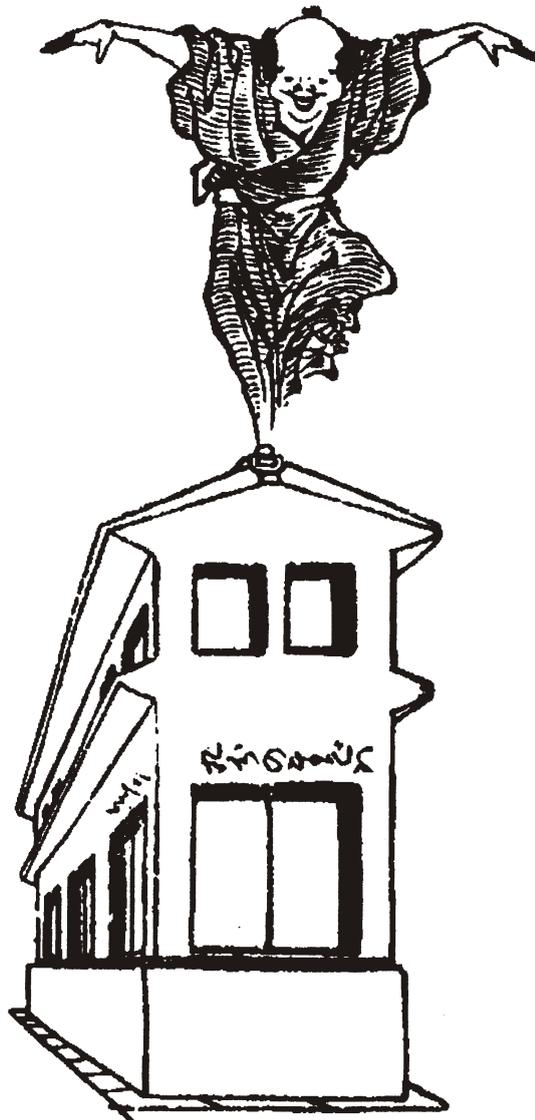


# Geister in Ao-Lai

von Harald Zubrod

## Das Gericht des Himmels

Stirbt ein beseeltes Wesen in Ao-Lai, löst sich seine Seele aus dem Körper und versickert im Boden, wo sie ohne Erinnerung und Wahrnehmung liegt, bis die Nacht hereinbricht, in deren Dunkelheit sie sich erheben wird. Sie wird ihre Umgebung als neblige, öde Landschaft wahrnehmen in der sie ziellos umherzuwandern glaubt. In Wahrheit ist sie - ohne es zu wissen - an die Nähe ihres Körpers oder des Ortes ihres Todes gebunden (letzteres ist oft bei gewaltsam zu Tode gekommenen der Fall). Gefangen in einem Zustand der Hilflosigkeit, der von böswilligen Geisterbeschwörern oder Dämonen bedenkenlos ausgenutzt werden kann, um sie zu versklaven. So günstig dieser Zeitpunkt auch zu sein scheint, birgt er doch eine große Gefahr. Innerhalb einer kurzen Zeit werden die Abgesandten des Himmlischen Gerichts erscheinen und sie wissen, wie sie mit Seelendieben umzugehen haben. Für die arme Seele sieht es so aus, als würde aus dem Nebel ein gewaltiges Gebäude entstehen, in dessen Inneren der Gerichtshof des Himmels tagt. Wachposten in schweren Rüstungen erwarten die Ankunft der Seele, um sie den Gerichtsbeamten und dem schrecklichen Richter der Unterwelt vorzuführen. Hier wird sich ihr Schicksal erfüllen, denn im Spiegel der Seelen sind



alle Taten und Untaten der Menschen erfaßt. Die jenseitigen Beamten arbeiten sehr sorgfältig und beachten auch, wie sich die Lebenden ihren Ahnen gegenüber verhalten. Dies erklärt, warum die Ahnen so großes Interesse daran haben, daß sich ihre Nachfahren ihrer mit Respekt erinnern. Mit Hilfe dieser Beamten wird der Richter seinen Urteilsspruch fällen - Himmel oder Hölle. Ist eine Seele erst einmal in Himmel oder Hölle verschwunden, taucht sie nur in den seltensten Fällen jemals wieder auf.

Die einzige Möglichkeit, durch die eine Seele zum ruhelosen Geist werden kann, besteht darin, das himmlische Gericht nicht zu betreten. Dieses Verhalten wird allerdings als Mißachtung des Gerichts betrachtet und schlägt sich in der Liste der Untaten nieder.

*Spieltechnisch ausgedrückt muß der Seele ein Schutzwurf gegen göttliche geistige Beeinflussung (+20) gelingen.*

## Mißachtung des Himmlischen Gerichts

Es gibt nicht viele Möglichkeiten für eine Seele, sich der göttlichen Aura des Richters der Unterwelt zu entziehen.

- Von Geisterbeschwörern, Dämonen oder ihren Anbetern gebannt oder beeinflusst:

In diesem Fall ist es alleine das Problem des Beschwörers, den Gefangenen abzuschirmen oder mit ihm aus der Reichweite des Gerichts zu verschwin-

den. Gelingt dies nicht, erfährt der Richter, wer für die Verzögerung verantwortlich ist...

Um aus eigenem Willen dem Ruf des Gerichts zu widerstehen, muß ein schwerwiegender Grund vorliegen:

Gewaltsamer Tod mit dem Wunsch nach Rache +2w6

Noch zu erfüllende Aufgabe (z.B. Familie oder vergrabenen Schatz bewachen) +1w3

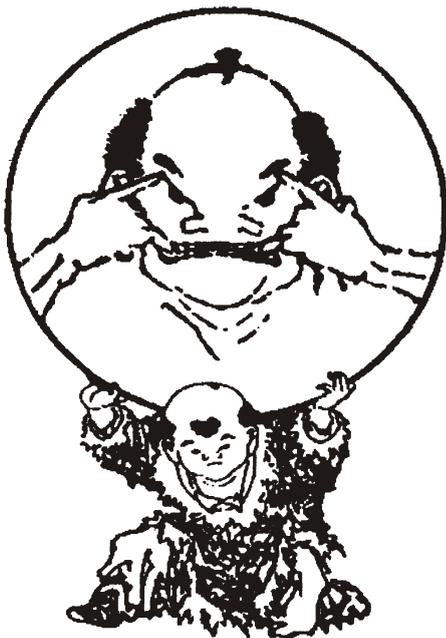
Geleisteter Schwur (z.B. einen Partner über den Tod hinaus beschützen) +1w6

Gelungene Götteranrufung und Wohlwollen des angerufenen Gottes

automatisches Gelingen

Handelt es sich bei der Seele um einen ehemaligen Priester +Grad der Erfahrung. Allerdings wird er mit Sicherheit seine Fähigkeit göttliche Wunder zu wirken einbüßen, wenn er sich dem Gericht widersetzt.

Ist es der Seele durch eigene Kraft oder fremde Einwirkung gelungen, dem Himmlichen Gericht zu entgehen, wird sie zum Geist.

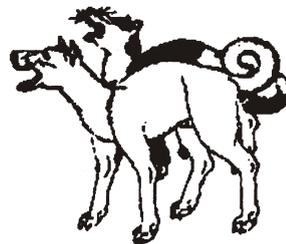


### *Geisterspuk und Gespenster*

Seine Wahrnehmung wird sich wieder normalisieren und er wird die Welt wieder so sehen, wie er sie als lebendes Wesen gesehen hat.

Er selbst wird als bleiches Abbild seiner materiellen Existenz zum Zeitpunkt seines Todes erscheinen (incl. Kopf ab etc.), gekleidet in weiße, wallende Gewänder. Seine körperlichen Eigenschaften und seine bisher erlernten Fertigkeiten bleiben unverändert erhalten.

Gibt es einen Gegenstand, der ihn sein Leben lang begleitete und zu dem er eine starke gefühlsmäßige Bindung besitzt, wird er dessen geisterhaftes Abbild mit sich führen (Weinschale, Schwert o.ä.), sofern ihm ein Wurf über 15 mit w20 + Grad der Erfahrung gelingt.



### *Besonderheiten*

Von nun an ist er in der Lage, Wesen und Gegenstände ohne Manastruktur widerstandslos zu durchdringen (minderwertige Metalle unter dem elektrischen Niveau von Silber und Zauberer, die ihre ZEH vollständig verbraucht haben), selbst gegen seinen Willen.

Seine Berührung ist kälter als die eines Sterblichen und er hat weder Puls noch Herzschlag.

Er bewegt sich ausschließlich Nachts oder an finsternen Orten und muß sich mit dem ersten Tageslicht in ein entsprechendes Versteck zurückziehen (dies ist in der Regel sein Körper oder die Urne seiner Asche, verborgen vor den Augen der Sterblichen).

Er heilt verlorene AP und LP wie ein normaler Mensch und erhält ebenso verbrauchte ZEH oder Gebete zurück.

Als Geist benötigt er keinerlei Nahrung oder Flüssigkeit, obwohl er aus alter Gewohnheit ein gutes Mahl möglicherweise noch zu schätzen weiß. Auch ist ein Geist nicht auf atembare Luft oder andere Umweltbedingungen angewiesen.

Tiere können die Anwesenheit von Geistern aufgrund ihrer verfeinerten Wahrnehmung jederzeit spüren. Sie werden unruhig und zeigen ein ängstliches oder auch aggressives Verhalten.

### *Aufenthalt*

Geister sind in der Regel objektgebunden, an den Ort ihres Todes, ihren Leichnam oder ihre Urne, an den Zauber, der sie bindet oder ein entsprechendes Wunder. Möglicherweise auch an den Schatz oder Menschen, den sie beschützen wollen. Sich den eigenen Mörder als Objekt erwählen geht nur dann, wenn dieser dumm genug war, auf die Beerdigung zu kommen.



Das Objekt, an das er gebunden ist, ist der Mittelpunkt seiner Möglichkeiten, sich zu bewegen. Die Reichweite steigt mit seinem Grad der Erfahrung (20m/Grad).

### *Verletzbarkeit*

Im Kampf mit Wesen und Kreaturen oder ihren Waffen, die eine Manastruktur haben, kann er AP verlieren, wenn auch der Schaden jeden Treffers um 5 verringert ist.

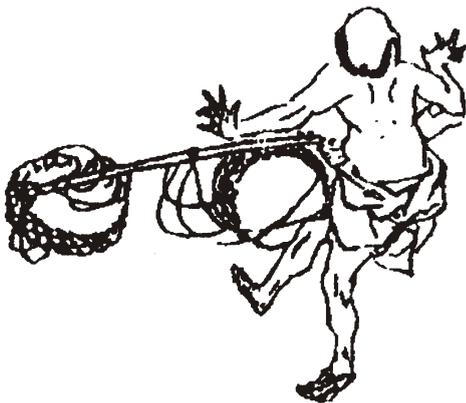
Mystische Waffen, Zaubersprüche und Wunder verursachen vollen AP-Schaden.

Lediglich speziell gegen Geister gerichtete Zauber und Wunder vermögen ihn ernsthaft zu verletzen oder gar auszutreiben.

Wird er von hellem Tageslicht getroffen, verliert er 1w6 LP/KR. Dämmererschein des Sonnenauf- oder Untergangs oder der Zauber I. "Licht" sind immer noch stark genug um ihm mit 1w3 LP/KR zu schaden.

0 AP: Er wird unsichtbar und immateriell und muß sich für eine Regenerationsphase zurückziehen.

0 LP: Er vergeht. Gelingt ihm allerdings ein Wurf über 20 mit  $w20 + \text{Grad}$  der Erfahrung, gelingt es ihm zu überleben. Er wird seine Verletzungen heilen, doch wie bei kritischen Wunden von Sterblichen wird auch er gezeichnet sein.



Eine indirekte Methode einen Geist loszuwerden besteht darin, ihm zu helfen seine Aufgabe zu erfüllen, auf daß er keinen Grund mehr hat, die Welt der Sterblichen heimzusuchen oder den Bann zu brechen, der von einem Magier, Priester o.ä. auf ihn gelegt wurde, um ihn in seine Dienste zu zwingen.



### *Veränderungen*

Ein Geist kann wie ein lebender Abenteurer, seine Fertigkeiten trainieren oder neue erlernen. Dabei gelten für ihn die allgemeinen Regeln des Trainings aus den Basisregeln, mit einigen Besonderheiten:

- Geister bieten ihre Dienste nicht für Geld an, sondern verlangen eine Gegenleistung für ihre Gefälligkeiten. Dies gilt auch für Geister, die als Lehrer in Frage kommen. Deshalb muß ein Lehrling einen Teil seiner Trainingszeit für entsprechende Dienste aufwenden. Deshalb trainieren Geister nur 3 Tage pro Woche.
- Es ist auf jeden Fall genauso schwierig, einen Geist zu finden, der sich als Lehrer eignet, wie einen sterblichen Lehrer aufzutreiben, der keine Scheu vor einem geisterhaften Schüler besitzt.
- Ein Geist kann auch trainieren ohne einen Lehrer zu haben. Dies ist jedoch sehr beschwerlich, weshalb ihm lediglich 1 Trainingstag pro Woche gestattet ist. Die restliche Zeit übt er ohne eine Verbesserung seiner Fertigkeiten zu erreichen.

Zusätzliche Fertigkeiten für Geister		
Sk	T	Fertigkeit
-	120T	Besessenheit
3		Energietransfer
-	-	Kunde der Magie
2		Manifestation
-	240T	Übung körperlicher Eigenschaften
-	40T	Windwandeln

### *Besessenheit*

Mit dieser Fertigkeit erlernt ein Geist, wie er in den Körper eines lebenden Wesens eindringen und dessen Willen beherrschen kann. Dem Opfer eines solchen Angriffs steht ein geistiger Schutzwurf nach den Regeln des Zauberalmanachs gegen geistige Magie zu, wobei der Geist seinen Grad der Erfahrung zu seinem Wurf addieren darf.



### *Energietransfer*

Die Fertigkeit wird wie waffenloser Kampf angewendet und verursacht einen Schaden von 1w6, sofern der Gegner ein lebendes intelligentes Wesen ist. Es entstehen keine Wunden, lediglich die Lebensenergie wird dem Körper entzogen. Die so entzogene Lebensenergie (nur die LP) wird dem Geist als Erfahrung (T) zuteil, sofern es sich bei dem Opfer um ein männliches Wesen gehandelt hat. War das Opfer eine Frau, kann der Geist nur die Hälfte der Energie (LP) in Erfahrung (T) umsetzen. Die Ao-Laier glauben, daß die Geister nur die als Yang-Energie betrachtete männliche Kraft in sich aufnehmen können.

Für den Geist hat dies zur Folge, daß sich sein Aussehen zu verändern beginnt, je mehr er von dieser Art Energie aufnimmt. Er nimmt immer stärker weibliche Züge an, ein Effekt, der bei einer Geisterfrau zu übernatürlicher Schönheit

führen kann. Das Erscheinungsbild eines männlichen Geistes, also Gesichtszüge, Statur und Körpersprache werden zunehmend weiblicher. Lediglich bei einem Angriff verzerrt die Gier die Züge des Geistes derart, daß sie einer vampirhaften Fratze gleichen.

Geister, deren Energiegleichgewicht zwischen Yin und Yang auf diese Weise gestört ist, werden von den Priestern Ao-Lais per Definition als böse betrachtet.

### *Kunde der Magie*

Ein Geist ist aufgrund seiner magischen Natur in der Lage, Zaubersprüche zu erlernen, ohne vorher eine Ausbildung als Magier erfahren zu haben. Geister haben allerdings eine besondere Affinität zu Zaubern, die sich mit Wind, Kälte, Eis und Schnee oder Gestaltwandlung und geistiger Beeinflussung beschäftigen.

### *Manifestation*

Eine Anwendung dieser Fertigkeit erlaubt es einem Geist für 10 min. völlig materiell zu wirken, sodaß er auch unedles Metall zu berühren vermag. Die Fertigkeit kann auch für den gegenteiligen Effekt eingesetzt werden, sodaß der Geist auch Wände u.ä. durchdringen kann. In diesem Zustand ist er selbst nur noch für mystische Angriffe erreichbar und kann auch nur mit solchen Mitteln auf seine Umwelt einwirken.



### *Windwandeln*

Ein Geist, der diese Fertigkeit erlernt hat, kann sich in der Luft bewegen, als wäre sie für ihn stabiler Untergrund.

### *Übung körperlicher Eigenschaften*

Im Gegensatz zu der im Basisregelheft beschriebenen Fertigkeit ist es einem Geist sehr wohl möglich, mehr als eine Stufe zu trainieren. Ohne daß sich seine Statur verändert kann er so Werte erreichen, wie sie im Kapitel "Nichtmenschen und Tiere" des Basisregelwerks unter Massefaktor 3 aufgelistet sind.