

Finsterland

NEKROMANTIE IM FINSTERLAND

von Georg Pils

Es ist allen menschlichen Gesellschaften gemein, dass sie versuchen, das Geheimnis des Todes zu ergründen. Was bedeutet es, zu sterben? Was passiert dann? Gibt es ein Leben nach dem Tod? Auch im Finsterland stellt sich diese Frage. Seit der Matteischen Reformation gilt das Sphärenmodell als angenommen, doch was steht tatsächlich dahinter. Die Theorie legt nahe, dass die Geister, die Seelen der Verstorbenen durch die Sphären hindurch gezogen werden und schließlich in der Ruhenden Sphäre landen, wo sie bis zur Unkenntlichkeit und dem schließlichen Auflösen im Nichts komprimiert werden. Dort werden sie bewusstlos und eins mit allem. Nur die erhabensten und reinsten von ihnen steigen hinauf in die Sphäre der Heiligen und bewachen das Finsterland und die Tugenden seiner Bewohner und Bewohnerinnen bis schließlich die gesamte Welt in die Ruhende Sphäre übergeht und die Substanz ihre Wirbel verliert. Diese Überlegungen sind durchaus esoterisch und für die meisten Finsterländer ziemlich uninteressant. Das Andenken an die Verstorbenen, die Pflege der Gräber und die Versorgung der Hinterbliebenen betrifft die Menschen viel mehr als irgendwelche mystischen Überlegungen über das Danach.

Neben dieser allgemein doch sehr materialistischen Einstellung gibt es gerade in der urtümlichen, traditionellen Zauberei des Schamanismus sehr wohl die Vorstellung, dass man mit den Geistern der Ahnen kommunizieren kann. Die Geisterbeschwörer des Finsterlandes sind in der Lage, diese Wesen aus den Tiefen hervorzuholen und sie entweder in sich zu binden oder an Dinge festzumachen. Dann stehen sie Rede und Antwort und sind vielleicht sogar bereit, zu helfen. Die Geisterbeschwörung hat jedoch auch ihre Gefahren: Ein einmal gerufener Geist kann nur schwierig wieder vertrieben werden und jede dieser Zaubereien ist ein wenig anders und kann unter Umständen Katastrophen ungeahnten Ausmaßes auslösen.

Diese Art der Totenbeschwörung ist aus gutem Grund verboten. Wer sich bei solchen Hexereien erwischen lässt, muss mit der ganzen Härte des Gesetzes rechnen und kann sich auf den Zorn der Amtsmagier gefasst machen. Besonders radikale Amtsmagier machen sich regelrecht auf die Jagd nach Geisterbeschwörern und versuchen, diese zu stellen und zu töten, unabhängig von Gesetzen.

Es mag der Reiz des Verbotenen sein oder einfache Neugierde, aber es gibt auch Geisterbeschwörer unter den Okkultisten. Von einfachem Tischerlrücken bis zu sonderbaren Ritualen gibt es verschiedenste Ansätze, die auch in den höchsten Kreisen praktiziert werden. Oft laufen solche Experimente aus dem Ruder, zum Beispiel, wenn die Teilnehmer darauf verfallen, einen Dämon zu beschwören, um ihren Zaubereien zusätzliche Macht zu verleihen.

Trotz all dieser Bedenken ist die Geisterbeschwörung eine gewissermaßen „akzeptierte“ Form der Nekromantie. Wenn gelangweilte Adelige ihre Urahnen zurückholen, ist das zwar befremdlich, aber doch erträglich. Die Situation ist dann aber anders, wenn die zweite, wesentlich furchtbarere Art der Totenbeschwörung eingesetzt wird. Dabei handelt es sich um die zweifelhafte Kunst, Kadaver zu beleben und sie als Diener einzusetzen. Solche Todesmagier stellen bald wahrhaftige Armeen aus Lebenden Toten zusammen und bedrohen ihre Umgebung mit ihren widerlichen und unheimlichen Streitkräften. Oft kann nur noch der Einsatz der Kaiserlichen Armee einen solchen Angriff zurückschlagen. Die besondere Katastrophe dabei ist, dass jeder getötete Soldat für seinen Feind zur Ressource wird. Trotz dieser Schwierigkeit gelang es bis jetzt keinem Nekromanten, seine Macht so weit zu festigen, dass er dem Ansturm der Armeen widerstehen konnte.

Die Amtsmagier versuchen, die Unterlagen für solche Zaubereien zu kontrollieren und so gut wie möglich aus dem Verkehr zu ziehen. Die Bücher und Schriftrollen, auf denen diese grausamen Rituale verzeichnet sind, sammeln sich in den Giftschränken der magischen Universitäten und der Kaiserlichen Inspektion. Der Zugang zu diesen Materialien ist nur unter strengster Aufsicht möglich.

Dass es doch immer wieder zu Zwischenfällen kommt, hängt wohl auch damit zusammen, dass viele Studenten dem Reiz des Verbotenen erliegen und die Zaubersprüche zumindest probieren wollen. Es scheint eine gängige Mutprobe unter Zauberlehrlingen zu sein, Bücher aus den gesperrten Bibliotheken zu stehlen und kleinere illegale Zaubereien in Angriff zu nehmen. Normalerweise beschränkt sich das jugendliche Ungestüm auf so etwas. Erst, wenn die morbide Faszination der Macht überhandnimmt, wird es gefährlich.

Eine Möglichkeit, solche Fälle einzuschränken, wäre, die nekromantischen Unterlagen zu vernichten. Die Amtsmagier sprechen sich gegen so einen endgültigen Schritt aus, da in den Archiven oft auch notwendige Informationen zu finden sind, wie man Angriffe von Lebenden Toten abwehren kann.

BEKANNTE NEKROMANTEN

Magister Roland Fallerszahn ist einer der Totenbeschwörer, denen nicht so leicht beizukommen ist. Fallerszahn ist ein anerkannter Experte für die Ruhende Sphäre. Er ist mit Sicherheit kein Nekromant, zumindest würden seine Kollegen und die Leiter der Helenia für ihn die Hand ins Feuer legen. Seine Forschungsergebnisse sind möglich, weil er bessere, modernere Verfahren für Magie verwendet und nicht, weil er im Geheimen verbotene Magie praktiziert. Bis jetzt hat er es recht gut geschafft, sein Doppelleben zu führen, ohne zu großes Interesse an seinen durchaus fragwürdigen Methoden zu erregen. Fallerszahn wird von einflussreichen Gönnern unterstützt, wobei insbesondere von Seiten der Militärs große Hoffnungen in seine Methoden gesetzt werden.

Jarl Haakonsson war ein Freibeuter und Kriegsherr, der das Felsengaard im Laufe des vorigen Jahrhunderts terrorisierte. Seine Mannschaft soll aus Ertrunkenen bestanden haben, die ihm dienten und für ihn kämpften. Erst ein gemeinsamer Feldzug des Hauses Pailias und des Westkhans Tarasiens führte zu seinem Sturz. Haakonson wurde lebendig verbrannt und sein abgeschlagener Kopf wurde in Messing eingegossen und am tiefsten Punkt der Thürmer See versenkt. Diese Angelegenheit wäre heute längst zum halbvergessenen Schauernmärchen geworden, wenn nicht immer wieder von leeren Schiffen berichtet werden würde, deren Besatzung unter mysteriösen Umständen verschwand.

Salome-Edeltraut von Kahlenberg ist eine romantische Poetin und Okkultistin, die im Rahmen einer ganzen Reihe von Skandalen untertauchen musste. Die junge Dame dürfte im Laufe ihrer mystischen Studien auf die schiefe Bahn geraten sein und könnte so in den Bann der Nekromantie geraten sein. Angeblich waren ihre ersten Experimente auf Tiere beschränkt, doch bald weitete sie sie auch auf Menschen aus. Bald wurden ihre Gefährten des Mordes bezichtigt und Frau von Kahlenberg war gezwungen, zu verschwinden. Angeblich hält sie sich derzeit in den Tiefen des Ebnetzer Waldes auf, wo ihr befreundete Adelige Unterschlupf gewährten.

ORTE DER TODESMAGIE

Der Alte Friedhof von Brandwall: Bevor der Große Tempel von Brandwall gebaut wurde, befand sich dort nur eine wesentlich kleinere Anlage, den Einheimischen als Ort des Gebets diente. Um und unter diesem Gebäude befand sich ein Friedhof, der über Jahrhunderte hinweg gepflegt wurde, aber aufgrund der rundherum wachsenden Stadt nur schwierig erweitert werden konnte. Im Laufe der Zeit entstand ein umfangreicher Komplex an Knochenhäusern, der ständig um neue Anbauten erweitert werden musste. Schließlich war die gesamte Einrichtung so groß, dass der normale Tempelbetrieb nicht mehr aufrechterhalten werden konnte und das Gebäude wurde abgerissen und durch den größeren Neubau ersetzt. Die vorhandenen Knochen wurden gesammelt und an einem anderen Ort, dem Alten Friedhof, gesammelt. Dort ruhen die Gebeine der Jahrhunderte. Sie bilden eine riesige Sammlung von todesmagischer Energie und angeblich entstehen dadurch immer wieder Punkte, die durch ihre morbide Anziehungskraft Zugänge zur Ruhenden Sphäre öffnen.

Das Graue Moor: Eine Landschaft in der Nähe von Vagice, die durch den Zusammenfluss der dortigen Ströme gebildet wird. Die Gegend gilt als unheimlich und mysteriös, nicht zuletzt deshalb, weil sich dort immer wieder Gesetzlose und Banditen verstecken, die dann von dort aus ihre Raubzüge starten. Versuche, das Moor trockenzulegen, scheiterten bis jetzt an den Kosten und an den Gefahren, die von der feindlichen Natur und den Räufern ausgehen. In den schlecht kartographierten Tiefen der Landschaft verstecken sich allerdings nicht nur Rechtsbrecher: Einige Okkultistengruppen, die in Leuing nicht mehr erwünscht waren, krochen in der Gegend unter und nahmen dort ihre Experimente wieder auf. Dadurch ist das Graue Moor heute noch gefährlicher als je zuvor.

TODESMAGIE

Diese Magie baut auf der Unvermeidbarkeit des Todes auf. Es gibt kein Entkommen. Benutzer dieser Magie sind meistens morbide, blasse Gestalten mit einem widerlichen Sinn für Humor.
Spielleiter sollten diese Magie nur mit gutem Grund für die Spieler zulassen.

Mindere Fähigkeit:

Todesblick: Vor den Augen des Magiers erscheint die Lebensschnur des Opfers.

Der Zauberer kann mit einem (eIN+Medizin)-Wurf feststellen, ob ein Ziel noch Tod-Punkte hat, und wie viele.

Todesstoß: MP: 1 Reichweite: Lang Wirkung: -

Dieser Zauber ist der Nadelstich, der Feinde vernichtet.

Dieser Zauber verursacht einen Schadenspunkt bei einem Ziel in langer Reichweite, unabhängig von Schutz und anderen Abwehrmaßnahmen.

Vergessen: MP: 2 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Todesmagie beschäftigt sich auch mit dem Tod der Erinnerungen.

Das Opfer vergisst, was es tun wollte. Es benötigt eine (eIN+eWK)-Probe mit so vielen Erfolgen wie der Zauberer, um normal zu handeln. Dieser Wurf muss jede Runde gemacht werden. Der Zauber endet mit der Szene. In dieser Zeit kann der Magier dem Opfer allerhand suggerieren.

Gesicht des Todes: MP: 3 Reichweite: Mittel Wirkung: -

Der Magier projiziert den Tod einer Person in deren Geist.

Der Zauberer offenbart dem Ziel einen Blick auf dessen Tod. Der Zauberer kann damit ein Ziel in Reichweite mit doppelt so vielen Erfolgen einschüchtern, wie er beim Zaubern des Spruches erreicht hat.

Verfall: MP: 4 Reichweite: Nahkampf Wirkung: Ein Erfolg je Runde

Der Magier beschleunigt das Leben des Opfers. Sein gesamter Körper beginnt zu altern.

Das Ziel verliert für die nächsten (10-ST des Opfers)-Runden 1W6 LP pro Runde ohne Schutz. Gegen Ziele mit SP verursacht der Zauber 1W6 Schadenspunkte pro Runde für so viele Runden wie der Zauberer Erfolge erreicht hat. Dieser Zauber kann das Opfer nicht heilen.

***Tor der Hölle:** MP: 5 Reichweite: Mittel Wirkung: Eine Szene

Der Magier erweckt die Toten zu neuem Leben.

Für jeden Erfolg beschwört der Zauberer eine Horde Lebender Toter. Er kann diese Kreaturen für eine Szene kontrollieren. Nach Ablauf der Szene bleiben die Zombies da. Sie greifen ab dann jeden an, der in ihre Nähe kommt, es sei denn, der Zauberer macht jede Runde einen (eIN+Zaubern)-Wurf als Aktion.