

Abendländische Nekromantie

Cursed the ground where dead thoughts live new and oddly bodied, and evil the mind that is held by no head. Wisely did Ibn Schacabao say, that happy is the tomb where no wizard hath lain, and happy the town at night whose wizards are all ashes. (...) Great holes secretly are digged where earth's pores ought to suffice, and things have learnt to walk that ought to crawl.

-H.P. Lovecraft: The Festival

Vorbemerkung: Leute, deren religiöse Gefühle leicht zu verletzen sind, sollten diesen Artikel besser nicht lesen. In der abendländischen Nekromantie wurde mit der christlichen Lehre einiges an Schindluder getrieben.

Geschichte und Philosophie

Seit jeher neigten die Menschen aller Kulturen dazu, Dinge, die sie nicht erklären konnten, Magie, Göttern und Geistern zuzuschreiben. Unsere Vorfahren, die noch in der guten alten Zeit mit Ötzi Mammuts nachpirschten hatten beispielsweise Feuergötter, die Herren dieses gefährlichen, rätselhaften und doch lebenswichtigen Elements waren, Fruchtbarkeitsgötter, die bei ausreichender Verehrung Frauen, Vieh und Korn Fruchtbarkeit und Wachstum brachten – und Todesgötter, die den Tod brachten und die Toten zu sich nahmen.

Natürlich waren Menschen schon immer sehr daran interessiert, Macht zu sammeln, auch magische. Und genauso, wie etwa Prometheus in der Mythologie den Göttern das Geheimnis des Feuers stahl, so gab es auch Zauberer und Priester, die von Todesgöttern die Geheimnisse der Unterwelt stahlen. Im folgenden soll die Nekromantie in anderen Teilen der Welt zugunsten der Abendländischen ausgeklammert werden.

Die abendländische Nekromantie findet, wie so vieles in unserer Kultur, seine Wiege im antiken Griechenland und Rom. Der Grieche Homer beschrieb in seinen Werken eine raue, grausame Unterwelt, in der unglückliche Seelen für immer in düsteren Träumen gefangen waren.

Später fand sich beim Römer Vergil eine sehr viel ausgereifere Sicht der Unterwelt. Bei ihm war die Unterwelt ein großer Justizapparat, geleitet von drei unsterblichen Richtern, die zwischen guten und bösen Seelen unterschieden. Die Guten durften die Ewigkeit auf den elysischen Feldern verbringen.

Die Bösen hingegen verbrachten die Ewigkeit in der Feste Tartarus, wo sie bis in alle Ewigkeit unter einer ihre Bösartigkeit widerspiegelnde Strafe litten. König Thantalus zum Beispiel, der von der Tafel der Götter Nektar und Ambrosia gestohlen und es den Menschen gebracht hatte, verbrachte alle Ewigkeit unter schrecklichem Hunger und Durst. Über ihm hingen an Zweigen die besten Früchte, und wann immer er nach ihnen griff, gingen die Zweige hoch, gerade knapp außerhalb seiner Reichweite. Wasser stand ihm bis zum Hals, und es zog sich ebenso zurück, wann immer er sich bückte, um es zu trinken. Sisyphus, der zu Lebzeiten als Herrscher seine Nachbarn ohne Pause in sinnlose Kriege verwickelt hatte, wurde dazu verdammt, bis in alle Ewigkeit ruhelos einen Fels einen Berg hinauf zu rollen, der immer kurz vor der Bergspitze wieder zum Fuß des Berges rollte.

In dieser Zeit übten sich viele Zauberer und Wunderwirker an der Nekromantie, insbesondere am Umgang mit Geistern und an der Weissagung. Besonders erwähnenswert sind die Neo-Platonisten des 3.Jh, die antike Mystik, Christentum und die Lehren Aristoteles' und Platos zu einer Kosmologie zu vermengen versuchten und unter anderem Mechanismen und Kontrollmöglichkeiten von Geistern untersuchten.

Diese Forscher machten sich Feinde, die es als nützlich empfanden, sie der Schwarzmagie zu bezichtigen. Kindesmord, Vergiftung und Sendung von Krankheiten waren unter anderem beliebte Vorwürfe jener Zeit. Dabei ist zu beachten, dass die Nekromantie selbst in der Antike nicht als Verbrechen und auch nicht als verrufen galt, solange mit ihr keine Verbrechen ausgeführt wurden. Todesmagiern, die sich auf Umgang mit den Geistern der Tugendhaften und den Einsatz selbiger für gute Zwecke beschränkten, wurde nicht mehr Misstrauen entgegengebracht als anderen Zauberern, wie etwa Wahrsagern und Wunderheilern.

Als Rom im 3.Jh zum Christentum übertrat, änderte sich das. Viele Nekromanten setzten den christlichen Glauben auf eine sehr blasphemisch erscheinende Art und Weise ein, worauf viele, die zu Christen wurden, die Todesmagie aufgaben. Andere machten im Untergrund weiter und vermengten unbekümmert weiter die Kosmologien. So wurde den Reihen der antiken Göttern und Helden einfach die Götter, Engel und Propheten der Bibel hinzugefügt, und es war nichts ungewöhnliches, wenn etwa Hades angerufen wurde, um eine Seele aus dem Fegfeuer heraufzubeschwören. Todesmagie schien

trotz dieses Widerspruches zu funktionieren. Die Nekromanten argumentierten, dass Gott nichts gegen ihre Magie und Kosmologie einzuwenden habe – wenn er dagegen wäre, würde er ihre Magie ja nicht funktionieren lassen und ihre Anrufungen überhören. Die Kirche wurde durch diese häretischen Lehren gegen die Hexerei aufgebracht, und verbot jede Form von Magie, insbesondere Nekromantie. Simon Magus aus Samaria, der im Neuen Testament als aufrichtiger, aber fehlgeleiteter Zauberer auftritt und versucht, den Aposteln Petrus und Johannes das Geheimnis ihres Wunderwirkens abzukaufen (Apostelgeschichte 8,9-24), wurde von der Kirche zum ersten Ketzler ernannt, und seine Geschichte wurde als Beweis für die Unchristlichkeit von Magie herangezogen. Jeder, der seinem Weg folgte, hatte mit ewigem Fegefeuer ebenso zu rechnen wie mit handfester weltlicher Verfolgung. Das überzeugte viele christliche Zauberer davon, zumindest die Todesmagie an den Nagel zu hängen. Andere Nekromanten hingegen gruben sich noch tiefer in den Untergrund ein... und wurden doppelte Rebellen, da sie sowohl gegen die Ansichten der Kirche als auch gegen die vieler ihrer Kollegen antraten.

Diese doppelte Rebellion schien die Macht der Nekromanten zu steigern. Als Begründung zogen sie eine Spielart der platonischen Logik heran: Laut dieser nähren Regeln einer Gemeinschaft die ihr inwohnende mystische Macht. Die, die diese Regeln am genauesten befolgen, erhalten die größte Macht. Man kann aber auch an große Macht gelangen, indem man bewusst so viele Regeln wie möglich bricht. Die steigende Verdammung der Nekromantie durch die Kirche und die geringer werdende Zahl dieser Ketzler führte nach dieser Logik somit also zu einer Machtsteigerung für jeden einzelnen verbleibenden Nekromanten. Dies führte dazu, dass viele Nekromanten der christlichen Moral komplett den Rücken zuwandten, und Tabubrüche zu einem bedeutenden Element der Todesmagie wurden. Perverse, satanische Zeremonien waren die Folge, die so viele und mächtige Tabus der Gesellschaft wie möglich brechen. Teufelsanbetung und Blutopfer waren ein Teil davon, aber eines der mächtigsten Tabus dieser Ära war der Umgang mit Toten und Leichenteilen, das sich auch mit der Renaissance und den folgenden, aufgeklärteren Epochen mit seinen Fortschritten in Medizin und Anatomie hielt, ganz anders als in der wissbegierigen Antike, in der die Untersuchung von Leichen noch nicht als geächtet galt. Auch wenn die Anwender in der 6.Welt den Glauben und die Tabus der Gesellschaft um sich herum wie Kartenhäuser einstürzen sehen – der Umgang mit sterblichen Überresten ist den meisten Menschen nach wie vor großes Gräueltat, und auf Tabubruch fußende nekromantische Rituale funktionieren somit ebenso gut wie bisher – zumindest laut den Aussagen einiger Nekromanten, die behaupten, bereits vor 2011 im verborgenen Todesmagie gewirkt zu haben.

Das andere Prinzip der Nekromantie, Autorität, findet seinen Ursprung ebenso im 3.Jh. Grundlage dieser Richtung ist die Doktrin der Theurgie, die der antichristliche Philosoph Iamblichus aufstellte. (Es ist übrigens eine bemerkenswerte Ironie, dass die im Kirchenstaat Westphalen gelehrte "gottgefällige" Magie mit dieser satanistischen Schrift zumindest eine Namensgleichheit aufweist.) Diese Doktrin bestand aus einer detaillierten Hierarchie, in der Göttern, Helden, Geistern, Engeln und Teufeln Ränge zugewiesen und in ein einziges System gepresst wurden. Das System wurde ursprünglich nicht dazu entwickelt, um von Nekromanten ausgenutzt zu werden – aber genau das geschah. Die Überlegung der Todesmagier sah folgendermaßen aus: Wenn man diese übernatürlichen Wesen nach ihrer Bedeutung messen konnte, so war es nur logisch, dass man weniger mächtigen Wesen gegenüber nicht als Bittsteller, sondern als Meister auftreten konnte.

Man kann es als Ironie betrachten, dass gerade die christliche Lehre diese Gleichung schloss. Laut der Bibel sagte Gott den Menschen, sie sollten sich die Erde untertan machen, mit allem was darauf kriecht und flucht. Autoritäre Nekromanten dehnen diese Anweisung auf das Jenseits aus – Tote sind keine Menschen mehr, und sie sind zu beherrschen, ganz einfach, weil man sie beherrschen kann.

Mit dem Erwachen 2011 stellten viele nach wie vor im Untergrund operierende Nekromanten, von vergleichsweise harmlosen Okkultisten bis hin zu Tiere opfernden Satanisten, fest, dass ihre Riten wirklich funktionierten. Als mit dem Geistertanz die große Furcht vor und der Hass auf Magie begann, waren die meisten von ihnen so weise, sich weiter im Untergrund zu verbergen und dort ihre Magie zu wirken. Auch in der 6.Welt haben Todesmagier im allgemeinen einen schweren Stand. In den in magischer Hinsicht ohnehin restriktiven Staaten, wie Frankreich oder Westphalen, sind sie wegen ihrer satanischen Lehren noch stärker geächtet als normale Zauberer, ganz gleich, ob und zu welchem Zweck sie ihre Künste einsetzen.

In den CAS gilt das nach dem Auftauchen der Shedim ausgesetzte 100k-Kopfgeld für Zauberer, die Leichname beleben, auch für Nekromanten. In liberaleren Staaten wie den UCAS ist Nekromantie an und für sich nicht verboten (jedenfalls nicht verbotener als andere Magieformen), aber Vater Staat hat

besonders seit den Shedim ein waches Auge auf solche potentiellen Leichenbeleger, und die wenigsten Konzerne empfinden es als besonders gut für ihr Image, leichenf*ckende Todesmagier in ihren Reihen zu haben. Zudem ist das Beschwören von Totengeistern und das Erschaffen von Zombies in den meisten Staaten illegal. Das führt dazu, dass sich nur wenige Nekromanten als solche in der Öffentlichkeit zeigen und noch weniger ihre Gabe registrieren lassen. Das schränkt ihre Möglichkeiten des Gelderwerbs massiv ein. Einige wenige nehmen normale Jobs an und üben ihre Kunst nach Feierabend im Geheimen aus, aber die weitaus meisten landen im kriminellen Milieu, wo es mehr Geld gibt. Einige schließen sich Syndikaten und Gangs an, andere nutzen ihre Magie als unregistrierte Taliskrämer oder ihre Kenntnisse der Anatomie als Streetdocs – und wieder andere arbeiten in den Schatten, wo bei Magiebegabten wenig Fragen gestellt werden, wenn man sie nur auf seine Seite ziehen kann und sie ihren Job zur Zufriedenheit von Herrn Schmidt erledigen.

Heute kennt die abendländische Nekromantie zwei verschiedene, sich gegenseitig ausschließende Schulen: Autorität und Tabubruch. Es ist bisher noch nie jemandem gelungen, diese beiden Prinzipien gleichzeitig erfolgreich anzuwenden, und man erzählt sich auf den Straßen und unter Zauberern bizarre Geschichten über Nekromanten, die das versucht haben. Häufig kam es zum Auftauchen unbekannter, sehr mächtiger und unkontrollierter Geister, die häufig die Gestalt populärer Todesfiguren wie dem Sensenmann, Kali oder Hades annahmen oder in eine Leiche fuhren, den Todesmagier attackierten und dann in einigen Fällen ihren Amoklauf fortsetzten, was die Gerüchte darüber, dass Nekromanten die Shedim in die Welt gebracht haben sollen, beständig nährt. Andere häufig berichtete Unfälle bei solchen Experimenten waren Zerplatzen des Schädels durch extremen Entzug, extreme Alterung des Zauberers, bis er zu Asche zerfiel, und sich plötzlich öffnende Astraltore, durch die der Nekromant an einen unbekanntem Ort gezogen wurde. Kluge Nekromanten denken über solche Versuche besser erst gar nicht nach, und konzentrieren sich auf ihren eigenen Weg, um diesen zu meistern.

Abendländische Nekromantie in der Praxis

Nekromantie allgemein

Voll-Nekromanten sind Vollzauberer. Mögliche Aspektzauberer sind nekromantische Beschwörer und nekromantische Hexer (letztere sehr selten). Pendants zu Schamanisten und Elementaristen sind in der Nekromantie nicht bekannt. Zudem muss sich ein Nekromant entweder auf die mehr hermetische Schule der Autorität oder die mehr schamanische Schule des Tabubruchs verlegen.

Die weitaus meisten Anhänger dieser Tradition sind durch die historischen Ursprünge bedingt nekromantische Beschwörer, da sich Nekromantie mehr auf Geister als auf selbst geschleuderte Zaubersprüche konzentriert. Hexerei hat somit etwas stiefmütterliches an sich, so dass sich die meisten Nekromanten, die Zugriff auf Hexerei haben, auf Spruchabwehr oder Zauber Brechen spezialisieren. Für Spruchhexerei bedienen sich solche Nekromanten lieber bei verwandten Traditionen. Autoritäre Nekromanten hexen bevorzugt mit hermetischen, kabbalistischen und/oder theurgischen Methoden. Tabubrecher bevorzugen die Methoden der europäischen Hexenkunst und/oder anderer (neo-)heidnischer Traditionen, Schwarzmagie inbegriffen. Beide Schulen bevorzugen geistige Sprüche, wie Kontrollmanipulationen, Manakampfzauber und Wahrnehmungszauber. Mehr physische Zauber wie etwa Feuerball oder Panzer werden eher selten gelernt und angewendet, da sie bei der Interaktion mit Geistern nicht so nützlich sind.

Beide Schulen sind (nekromantische Hexer mal ausgenommen) dazu in der Lage, Watcher zu beschwören. In der Regel erscheinen Watcher bei Nekromanten als Geister von Tieren oder als morbide Witzfiguren, etwa als kleiner Sensenmann mit überdimensional großem Totenschädel und Sense. Darüber hinaus beschwören Nekromanten Totengeister, Geister der Elemente (außer Manitous) und Zombies (s.u.).

Autoritäre Nekromantie (AN)

Materialien und Symbole

AN verwenden genau wie Hermetiker Bibliotheken und Kreise. Häufig verwendete Foki sind Herrschafts- und Gefangenschaftssymbole (s.u.). Für Zentrierungszwecke werden gerne Griechisch und Latein eingesetzt. Die Weissagung wird meist beschworenen Geistern überlassen; wenn ein AN dennoch die Metatechnik Weissagung erwirbt, ziehen viele von ihnen Gläserücken, Ouija-Bretter und ähnliche "geisterhafte" Techniken vor.

Beliebte Geasa bei AN sind das Fastengeas, das Inkantationsgeas sowie das Bedingungsgeas "Muß absolut sauber sein".

Beschwörung von Totengeistern (TG) durch AN

Autorität erfordert vor allen Dingen eines: körperliche Reinheit (wäre geistige Reinheit notwendig, wären die AN wohl bereits vor langem ausgestorben). Die griechischen Urheber hatten erkannt, dass Geister Makel und Unreinheiten ihrer Beschwörer ausnutzen konnten, um somit dessen Kontrolle und Schutzvorrichtungen zu umgehen. Ein AN, der einem Totengeist gegenüber treten will, sollte sich zuvor durch Fasten, Waschungen, Meditation und Keuschheit reinigen (was nicht selten auf entsprechende Geasa bei Magieverlust hinausläuft).

Nachdem diese Vorbereitungen abgeschlossen sind, zieht er sich makellose Kleidung an. Makellos heißt auch wirklich makellos. Der kleinste Fleck, ein einziger loser Faden oder ein ausgeleierter oder zu langer Ärmel können dem beschworenen Geist einen Angriffspunkt bieten, über den er der Kontrolle des Nekromanten entkommen kann. Viele AN gehen auf Nummer sicher, indem sie sich für jede Beschwörung ein neues Gewand kaufen, aus Angst, es könnten bei längerer Verwendung winzige Makel auftreten, die sie übersehen könnten. Traditionalisten verwenden Roben; moderner orientierte AN setzen auf Designerkleidung. In beiden Fällen ist es sehr hilfreich, sich die Kleidung von einem Maßschneider anfertigen zu lassen, damit sie auch wirklich perfekt sitzt. Damit sollte auch klar sein, dass eng anliegende Lederleggings und weite Baggys nicht wirklich gute Beschwörungsgewänder abgeben, egal, was sie gekostet haben oder welches Label drauf steht.

Der AN zieht daraufhin einen Schutzzirkel, um sich vor dem zu beschwörenden Geist zu schützen und um zu verhindern, dass andere Wesen das sich öffnende Portal zwischen physischer Welt und Metaebene nutzen.

Sollte der Geist gerufen werden, um eine Leiche zu beleben, so sollte diese am besten aus dem Raum verbannt, zumindest aber vollständig abgedeckt werden, da mit einer sichtbaren Leiche ein Material aus der tabubrechenden Nekromantie eingesetzt würde und es somit zu einer gefährlichen Vermischung beider Schulen käme.

Sobald diese Vorbereitungen abgeschlossen sind, beginnt die eigentliche Beschwörung, indem er Gesten, Anrufungen und besondere Gegenstände einsetzt. AN erfordert für die Beschwörung drei Gegenstände, die im einzelnen folgende Konzepte symbolisieren: Die Herrschaft des Nekromanten über den Geist, die Gefangenschaft des Geistes auf der Ebene der Toten und die persönliche Identität des Geistes. Letzterer Gegenstand wird auch als Fessel bezeichnet (was man nicht mit der Fessel der Gespenster (SZ S.121) verwechseln sollte).

Klassische Herrschaftssymbole sind Kronen, Tiaren, Hermelinmäntel, Throne und Zepter. Moderne Herrschaftssymbole sind Rolexuhren, Koffer voller Bargeld, bis zum Anschlag gefüllte Credstäbe, teurer Schmuck und Designerkleidung (wobei in diesem Fall das Beschwörungsgewand zugleich als Herrschaftssymbol gelten kann).

Klassische Gefangenschaftssymbole sind Streckbänke, Eiserne Jungfrauen, schwere Kugeln an Metallketten und dergleichen. Moderne Symbole sind Panzertapes, Handschellen, Gitter von Fenstern, Tranqpatches und Taser.

Es reicht jeweils ein Objekt aus diesen ersten beiden Kategorien. Es ist zudem immer positiv, wenn man sich passende Gegenstände zu dem beschworenen Geist aussucht. Wollte man beispielsweise den Geist eines UCAS-Gefreiten beschwören, der 10 Jahre im Gefängnis verbrachte und dort starb, wäre die Uniform eines ranghohen UCAS-Militärs ein gutes Herrschaftssymbol, während ein Teil eines Gefängnisgitters (am besten noch aus der Zelle, in welcher der Geist zu Lebzeiten einsaß) ein gutes Symbol für Gefangenschaft wäre.

Die Fessel sollte etwas wirklich persönliches sein. Eheringe, Abzeitungen und Tagebücher wären ideal. Dinge, die den Beruf oder das Lieblingsinteresse widerspiegeln, sind auch gut, wenn auch nicht so sehr wie wirklich persönliche Dinge. So wäre ein Richterhammer das richtige für den Geist eines Juristen, ein Medkit für den eines Arztes oder ein Spielzeugmotorrad für den eines Combat-Biking-Fans. Wollte man den Geist des oben erwähnten Soldaten beschwören, so wäre ein Sturmgewehr ganz gut, das damalige Dienstabzeichen des Soldaten aber noch besser.

Wie man sieht, kann es einiges an Beinarbeit erfordern, einen speziellen Geist zu idealen Bedingungen zu rufen. Fähigkeiten und Connections in den Bereichen Nachforschungen, Deckung und Einbruch/Diebstahl (um persönliche Fesseln zu beschaffen) erweisen sich hier als hochgradig nützlich.

Die Beschwörung eines Totengeistes durch einen AN erfordert eine nekromantische Beschwörungsbibliothek der entsprechenden Stufe, ein Beschwörungsgewand (normaler Preis*10 für Maßschneidung), ein Herrschafts- und ein Gefangenschaftssymbol sowie einen nekromantischen Kreis der passenden Stufe. Letzterer kann für jede beliebige Beschwörung von Totengeistern genutzt werden, anders als die hermetischen Pendants, die auf ein spezielles Element spezifiziert werden müssen.

Die Beschwörung dauert (Kraftstufe) Stunden, wobei diese Zeit durch einen Zahl geteilt wird, die (1 + Anzahl Symbole) entspricht, ohne dass dabei gerundet wird. Wollte man beispielsweise einen Totengeist der Stufe 2 beschwören, so würde die Beschwörung mit 0/1/2/3 Symbolen 120/60/40/30min dauern.

Die Beschwörung verläuft ansonsten vollständig wie die Beschwörung eines Ahnengeistes (SZ S.106). Anstelle der drei Fetische werden aber wie oben erwähnt ein passendes Herrschaftssymbol, ein passendes Gefangenschaftssymbol sowie eine Fessel benötigt – die Anzahl der Dienste sinkt entsprechend wie im SZ angegeben, wenn diese Symbole nicht verfügbar sind. Wenn sich ein Charakter wirklich ins Zeug legt, um passende Symbole und Fesseln zu beschaffen, sollte der SL das auch belohnen – jedes persönliche Symbol gibt einen Bonuswürfel für die Beschwörung.

Tabubrechende Nekromantie (TN)

Materialien und Symbole

TN verwenden schamanische Techniken, folgen aber keinen Totems oder dergleichen. Ihre "Medizinhütten" sind in aller Regel sehr makaber und morbide dekorierte Orte, die von Personen mit schwachem Magen besser nicht betreten werden sollten, da es in ihnen vor Grabeserde, Totenschädeln, balsamierten Leichenteilen, eingelegten Maden, Sarkophagen und ähnlich geschmackvollem Nippes nur so wimmelt. Die beliebteste Form der Zentrierung ist Nekrophilie, gefolgt von ekstatischen Formen wie Singen, Tanzen und Trommeln. Weissagung wird wie bei den autoritären Kollegen zumeist TG überlassen; die wenigen TN, die selbst weissagen, verlassen sich in aller Regel unter Zuhilfenahme von tabubehafteten Drogen wie Halluzinogenen oder auch BTLs auf Träumen (der Schlaf ist bekanntlich der kleine Bruder des Todes).

Beschwörung von TG durch TN

TN ist bei weitem nicht so formelhaft wie die AN. Im Gegenteil, kein Ritual gleicht dem vorigen, statt dessen wird jedes Mal von neuem improvisiert. Auf jeden Fall werden aber Todessymbole eingesetzt. Grabsteine (oder Bruchstücke davon), Maden und Leichenteile sind typische Beispiele. Diese Symbole müssen aber auch in der Gesellschaft des Nekromanten, am Beschwörungsort und/oder der Kultur des beschworenen Geistes eine Rolle spielen. So ist es z.B. in Italien üblich, auf Beerdigungen Zitronen mitzunehmen und in der Hand zu halten. Ein tabubrechender Nekromant aus Seattle, der in Quebec den Geist eines Toten aus New York beschwören will, hätte somit nichts davon. Würde der Nekromant nun aus Italien stammen, seine Beschwörung in Italien ausführen und/oder der Gestorbene ein traditionell erzogenes Mitglied einer italienischen Migrantenfamilie sein, dem dieser Brauch somit zu Lebzeiten vertraut war, so wäre eine Zitrone als Todessymbol gültig.

Es ist auch wichtig, diese Todessymbolik mit Dingen zu verbinden, welche der Großteil der Gesellschaft niemals mit dem Tod in Zusammenhang bringen würde, um damit noch stärker gegen die gesellschaftlichen Regeln zu verstoßen und die Magie somit noch stärker zu machen. Das absolute Gegenteil des Todes, Leben, und somit auch die damit assoziierten Aspekte Fruchtbarkeit und Jugend stellen gute Kontraste dar. Leben drückt sich z.B. in Blut und Sperma aus, Jugend in Kindern und Schnullern usw. Der ultimative Ausdruck dieses Kontrastkonzeptes ist Nekrophilie.

(Anmerkung: Es gibt da draußen sicher sehr, sehr viele Spieler, die Probleme mit dem Thema Nekrophilie haben. Für diese (der Autor zählt sich auch dazu) empfiehlt es sich, Nekrophilie im Vergleich zu anderen Kontrastkonzepten nach hinten zu schieben und besser auch nicht auszuspielen.)

Auch bei Tabubrechender Nekromantie wirkt sich eine Fessel sehr vorteilhaft auf die Beschwörung aus.

Die Beschwörung eines Totengeistes durch einen TN erfordert eine Medizinhütte der entsprechenden Stufe sowie ein Todes- und ein Lebenssymbol.

Die Beschwörung verläuft ansonsten vollständig wie die Beschwörung eines Ahnengeistes (SZ S.106). Anstelle der drei Fetische werden aber wie oben erwähnt ein passendes Todessymbol, ein passendes Fruchtbarkeitssymbol sowie eine Fessel benötigt – die Anzahl der Dienste sinkt entsprechend wie im SZ angegeben, wenn diese Symbole nicht verfügbar sind. Todes- und Lebenssymbole können nicht wirklich personalisiert sein – das einzige Objekt, das Bonuswürfel verleihen kann, ist die Fessel.

Ebenso unterscheidet sich die Beschwörungsdauer – sie hängt von der Anzahl Symbole ab, wie oben bei den autoritären Kollegen angegeben.

Totengeister

Geister alleine reichen schon, um Theologen und Philosophen in hitzige Debatten mit Zauberern zu verwickeln. Ahnengeister, die von sich aus helfen, erregen bei westlichen Betrachtern bereits einigen Argwohn. Geister von Toten, die von Beschwörern zu Sklavenarbeiten gezwungen werden, lassen die meisten anderen Menschen rot vor Zorn werden oder nach Luft schnappen, besonders, wenn sie daran denken, dass sie auch einmal sterben müssen und von Nekromanten verklavt werden könnten. Einige Menschen glauben, Totengeister seien wahrhaft die Seelen Verstorbener, und dass sie unter der Sklaverei der Nekromanten wie lebende Menschen auch leiden würden. Andere, besonders atheistische Menschen, sind der Ansicht, Totengeister seien nur psychische Echos, die das Bild eines toten Menschen wiedergeben, und nicht mehr eigene Persönlichkeit besitzen wie ein Roboter oder ein Auto. Die meisten Gesetzgeber sind sich unsicher, wie sie zu entscheiden haben; sicherheitshalber (und weil Nekromanten keine Lobby haben) haben sie sich dafür entschieden, die Beschwörung von Totengeistern zu verbieten.

Nekromanten debattieren ebenfalls gerne darüber, was Totengeister nun wirklich sind, aber letzten Endes besitzen die meisten von ihnen ein gewisses Maß an Machiavellismus und Gnadenlosigkeit, das es ihnen erlaubt, Totengeister ohne tiefere Gewissensbisse unter ihren Willen zu zwingen. Die meisten von ihnen wissen, dass ihnen die etablierten Kirchen keine Absolution für ihre Gabe erteilen werden, und glauben statt dessen lieber an das Leben nach dem Tod gemäß ihrer antiken heidnischen Kosmologien. Andere, deren Sicht vom Leben nach dem Tod stärker von der christlichen Lehre geprägt wird, versuchen entweder einfach so lange wie möglich zu überleben und keinen Gedanken an das danach zu verschwenden, reden sich ein, dass die Kirchen unrecht hätten, oder sie beschränken ihre Beschwörungen auf die Gelegenheiten, bei denen es unumgänglich ist, entlassen die Geister dann so bald wie möglich aus dem Dienst und beten und geißeln sich möglicherweise für ihre Erlösung.

Auf jeden Fall erscheinen Totengeister genauso und treten auch genauso auf, als ob sie wirklich die tote Person wären. Es scheint nur so, als hätten sie all ihre Kenntnisse und ihre Fertigkeiten beim Weg in das Jenseits verloren, und sie wirken auch meist bleicher und fahler als zu Lebzeiten. Sie können noch Orte und Personen wiedererkennen, zumindest, wenn sie noch genauso aussehen wie zu der Zeit, zu welcher der Geist sie zuletzt als Lebender gesehen hat. Ihre Psychologie und ihr Auftreten entsprechen dem der Person zu Lebzeiten, jedoch mit leichten Differenzen. Die Geister von eher tugendhaften Personen haben etwas in sich ruhendes, Zufriedenes an sich, und sie betrachten die lebende Welt mit einer gewissen Mischung aus Mitleid und Abschätzung. Die Geister von moralisch eher etwas laxen Personen erscheinen in der Regel recht gehetzt und werfen sehnsüchtige Blicke auf die lebende Welt, so als ob sie im Jenseits schreckliches durchgemacht und nun Heimweh hätten. Alle gebundenen Totengeister haben gemeinsam, dass sie sich scheinbar absolut in ihre Gefangenschaft fügen, aber dem Beschwörer, wenn er sie nicht sehen kann, die Art von Blick zuwerfen, die ein Pitbull einem T-Bonesteak in einem pitbullsicheren Käfig zuwerfen würde. Totengeister geben niemals direkte Antworten auf Fragen, die das Jenseits oder ihre Person betreffen. Statt dessen geben sie schwammige, doppeldeutige, nicht selten ausweichende Antworten oder Gegenfragen. Auf die Frage „Was kommt nach dem Tod?“ kämen also Antworten wie „Was kommt vor dem Leben?“, „Es ist ein Ort, der kein Ort und doch ein Ort ist“ und ähnliches.

Totengeister entstammen einer Metaebene, die wie eine Mischung aus der griechischen Unterwelt und entweder der christlichen Hölle oder dem christlichen Himmel wirkt, je nach Führer. Sie kann nur unter Führung eines Totengeistes betreten werden, und es wird darüber spekuliert, ob es sich um die

gleiche Metaebene handelt, von der auch die Ahnengeister stammen, und ob Ahnengeister und Totengeister vielleicht ein und das selbe sind. Vorläufig neigen Magietheoretiker dazu, sie in Anlehnung an die griechischen Ursprünge der Nekromantie als Ebene des Charon zu bezeichnen, um sie von der Ebene des Todes (der Heimat der Ahnengeister) zu unterscheiden.

Für Totengeister gelten die gleichen Werte wie für Ahnengeister (SZ S.106). Sie können allerdings im Gegensatz zu diesen frei werden – und in solchen Fällen können sie sehr, sehr große Feinde des Beschwörers werden.

Zombies

Nekromanten beider Schulen können auch Zombies erschaffen. Verwenden sie hierzu die normalen Regeln, wie sie im SZ auf S. 104-105 beschrieben sind, mit folgender Abänderung: Anstelle eines Hounfours verwenden AN ihre Beschwörungsbibliothek und TN ihre Medizinhütte.

Geister der Elemente

Nekromanten beider Schulen beschwören Gnome, Salamander, Sylphen und Undinen wie im SZ auf den S. 105-106 beschrieben. Manitous können sie allerdings nicht beschwören – Holz passt nicht in ihre griechisch geprägte Sicht der Elemente.

Seelensammler: Die Magische Bedrohung unter den Nekromanten

Viele Menschen in der 6.Welt halten alle Nekromanten für generell böse. Sie werfen ihnen vor, sich Macht über den Tod verschafft zu haben und diese dazu einzusetzen, Menschen umzubringen und die Toten anschließend zu versklaven. Trotz allem düsteren Auftreten lässt sich sagen, dass Nekromanten immer noch über menschliche Gefühle und einen gewissen Sinn für Moral besitzen. Allerdings besitzen auch sie, ähnlich wie die Toxics unter den Schamanen, über eine Fraktion auf der dunklen Seite der Macht: Die sogenannten Seelensammler.

Seelensammler versuchen, so viele Menschen wie möglich umzubringen und gleich darauf ihre Geister zu beschwören und zu kontrollieren. Sie haben eine besondere Schwäche für Blut- und Opferungsmagie.

In ihrem Bestreben, so viele Menschen wie möglich zu töten, haben sie etwas von den Toxics unter den Schamanen. Ihre Motive liegen im Dunkeln. Einige scheinen schlicht zu versuchen, die gesamte Weltbevölkerung zu versklaven, indem sie die Menschen töten und ihre an den Seelensammler gebundenen Geister gleich darauf wieder in den Körper fahren lassen. Andere scheinen davon besessen zu sein, die minderwertige lebende Metamenschheit gegen eine neue untote Metamenschheit auszutauschen, die keine Luft, keinen Schlaf und keine Nahrung mehr braucht und dank der Kontrolle des Seelensammlers ein perfekt arbeitendes, glückliches Utopia bilden. Wieder andere zeigen deutliche Spuren von Schizophrenie und Paranoia und brabbeln in ihren wenigen ansprechbaren Sekunden davon, die Metamenschheit von einer Bedrohung aus ihren Körpern reinigen zu wollen, die nach ihrem Tod mit ihren Körpern stirbt. Andere deuteten an, sie müssten genug Seelen sammeln, um sie für ein gigantisches Ritual mit riesigem Manabedarf zu opfern, das einem im Dunklen liegenden Zweck dienen soll – die Vermutungen reichen von der Öffnung eines Portals zur Metaebene der Shedim bis hin zur Erweckung eines Monsters mit Tentakeln im Gesicht, das seit Äonen irgendwo im Pazifik schlafen und darauf warten soll, dass die Sterne richtig stehen.

Die Methoden des Tötens sind sehr unterschiedlich. Seelensammler, die es darauf anlegen, sich mit einer Dachlatte in der einen und einer Predator in der anderen Hand mit jedem Passanten in den Kampf zu stürzen, sterben in der Regel sehr rasch durch ein SWAT-Kommando oder durch eine Gang, die einen Spinner aus ihrem Turf wischen muss. Cleverere Seelensammler schließen sich Terrorgruppen an, die mit massiver, weitreichender Destruktion arbeiten und dabei so viele Menschen wie möglich umzubringen versuchen. Andere werden Heckenschützen, die in unregelmäßigen Abständen an verschiedenen Orten scheinbar zufällig ausgewählte Opfer töten, die sie zuvor genauestens ausspioniert haben, um ihre Seelen besser an sich binden zu können. Wieder andere, wirklich sehr subtile und geduldige Seelensammler steigen gerüchtelhalber in Strukturen wie Regierungen oder Konzerne ein, um die strukturelle Gewalt zu verstärken und dadurch die Todesrate durch Gewaltdelikte, Drogenmissbrauch, Verhungern, Erfrieren und ähnliche Todesursachen zu erhöhen.

Besonders begabt sind Seelensammler beim Beschwören: Sie können insgesamt bis zu (Gefahrenstufe) Totengeister sowie (Gefahrenstufe+Charisma)*2 Zombies auf einmal an sich binden. Zudem wird über eine metamagische Technik gemunkelt, die es Seelensammlern erlauben soll, die Verweildauer von Totengeistern und Zombies deutlich zu verlängern, laut einigen Leuten sogar permanent und/oder mit unendlich vielen Diensten. Das mag wahr sein, vielleicht auch nicht – wie bei magischen Bedrohungen üblich gibt es hier viele Gerüchte, aber nur wenige Fakten. Gefährlich sind Seelensammler so oder so.

Neue Wissensfertigkeiten

Thanatologie

Thanatologie ist die Lehre vom Tod. Sie untersucht die Rolle des Todes und Todessymbolik in Kunst, Literatur, Okkultismus, Psychologie, Religion, Soziologie und ähnlichen Bereichen. Daneben vermittelt die Fertigkeit handfeste Kenntnisse in Balsamierung und Präparation von Leichen und Leichenteilen. Diese Fertigkeit ist bei Nekromanten weit verbreitet, ebenso bei Goths, Vampirposern und ähnlichen Nachtschattengewächsen.

Ausweichen: Intelligenz, andere Fertigkeit je nach Umständen(Soziologie, Präparation usw.)

Spezialisierungen: Religion, Soziologie, Präparation usw.