

Nekromantie

Nekromantie ist gleichzeitig eine Disziplin und eine Magieschule, die sich ganz der Herrschaft über die Seele der Toten widmet. Insofern, als Nekromantie keine strikt lineare Abfolge von Kräften ist, ähnelt sie der Thaumaturgie. Sie besteht aus mehreren „Pfad“ und den dazugehörigen „Ritualen“. Alle Nekromanten lernen zuerst den so genannten Pfad des Grabes und dehnen ihre Studien auf die Pfade der Gebeine oder der Asche aus, wenn sie Zeit und Gelegenheit dazu haben. Der Pfad des Grabes wird immer als „Hauptpfad“ des Charakters betrachtet und wird wie die anderen durch EP gesteigert.

Der Pfad des Grabes

* 1. Stufe - Einblick

Diese Kraft erlaubt dem Vampir, in die Augen einer Leiche zu schauen und dort das letzte zu sehen, was der Tote sah.

Diese Kraft erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Okkultismus, bei einer Schwierigkeit von 8. Die Anzahl der Erfolge bei diesem Wurf legt fest, wie deutlich die Vision ist. Ein Patzer zeigt dem Nekromanten seinen eigenen endgültigen Tod, was zu Rötschreck führen kann.

1 Erfolg = Ein vager Eindruck vom Tod des Ziels

2 Erfolge = Ein klares Bild vom Tod des Ziels und den Sekunden davor

3 Erfolge = Ein klares Bild mit Ton von den Minuten vor dem Tod

4 Erfolge = Ein klares Bild mit Ton von der halben Stunde vor dem Hinscheiden des Ziels.

5 Erfolge = Volle Sinneseindrücke von der Stunde vor dem Tod des Ziels

6+ Erfolge = Volle Sinneseindrücke von der Stunde vor und ca. 15 min nach dem Tod des Ziels.

** 2. Stufe - Seelenruf

Die Kraft des Seelenrufs erlaubt dem Charakter, einen Geist aus der Unterwelt zurückzurufen, wenn auch nur zu Gesprächszwecken. Dazu muss der Nekromant drei Voraussetzungen erfüllen: Der Nekromant muss den Namen des betreffenden Todsalben kennen, doch reicht auch ein über Psychometrie erhaltenes Bild des Todsalben aus. Der Nekromant muss sich an dem Ort des Todes befinden, oder zumindest in der Nähe sein. In der Nähe muss sich ein Gegenstand befinden, mit dem der Todsalb zu Lebzeiten Kontakt hatte. Wenn der Gegenstand für den Todsalb von großer Wichtigkeit war, steigen die Erfolgchancen der Beschwörung dramatisch an (Schwierigkeit -2).

Anmerkung: Dieser Bonus gilt für alle Kräfte des Pfades des Grabes.

Bestimmte Arten von Geistern kann man mit dieser Kraft nicht beschwören.

Vampire, die vor dem endgültigen Tod Golconda erreicht hatten oder durch Diablerie starben, sind für sie nicht erreichbar.

Um Seelenruf einzusetzen, muss der Spieler Wahrnehmung + Okkultismus würfeln (Schwierigkeit 7 oder die Willenskraft des Geistes, wenn der Erzähler sie kennt). Wenn ein Vampir bei einem Beschwörungswurf patzt, beschwört er einen bösen Geist (der als Gespenst bekannt ist), der sofort daran geht, seinen Beschwörer zu quälen. Die Anzahl der Erfolge bei diesem Wurf bestimmt die Auffindbarkeit des zu beschwörenden Geistes und wie lang der beschworene Todesalb in der Nähe des Nekromanten bleibt. Beschworene Geister sind sichtbar und hörbar für den Vampir, der sie beschwor, und bleiben es bis zum Ende der Beschwörung. Geister, die beschworen werden wollen, können freiwillig erscheinen. Für jede Frage, die der Vampir dem beschworenen Geist stellt, sollte der Erzähler einen Würfel pro Beschwörungserfolg werfen. Mindestens ein Erfolg bei diesem zweiten Wurf (Schwierigkeit 6) ist erforderlich, damit der Todesalb lange genug bleibt, um die Frage zu beantworten.

***** 3. Stufe - Seelenzwang**

Ein Charakter, der über diese Kraft verfügt, kann einen Geist zwingen, ihm zu Willen zu sein. Der Zwang ist ein gefährliches Unterfangen und kann, wenn er nicht richtig durchgeführt wird, Vampir und Todesalb gleichermaßen gefährden. Um einen Todesalben zu etwas zu zwingen, muss der Vampir ihn zuerst erfolgreich beschwören. Ehe der Todesalb den Ort der Beschwörung verlässt, muss der Spieler des Vampirs, Manipulation + Okkultismus, würfeln (Schwierigkeit ist die Willenskraft des Geistes). Der Todesalb kann Pathos einsetzen (die Entsprechung von Blut bei Geistern, durchschnittlich: 7), um sich gegen den Zwang zu wehren, für jeden eingesetzten Pathos Punkt erhält der Geist einen Würfel um auf Erfolg zu würfeln. Der Vampir kann bei einer Beschwörung mehrfach versuchen, denselben Todesalb zu zwingen. Für jeden Erfolg bei einem Wurf auf Manipulation + Okkultismus erhält der Nekromant größere Kontrolle über den Todesalb. Das staffelt sich folgendermaßen:
Patzer – Der Erzähler wird sich überlegen was schief gegangen ist, möglicherweise wirt der Zwang umgekehrt.

Fehlschlag = 0-1 Erfolg – Der Zwang der Beschwörung endet, und der Todesalb kann gehen. Viele Todesalben nutzen die Gelegenheit, um im Gehen noch einmal ihren Mächtigen-Meister anzugreifen.

Zwei Erfolge – Der Todesalb muss bleiben und Fragen wahrheitsgemäß beantworten, die allerdings möglichst genau formuliert sein sollten.

Drei Erfolge – Der Todesalb muss bleiben und Fragen wahrheitsgemäß, ohne Ausflüchte oder Auslassungen beantworten.

Vier Erfolge – Der Todesalb muss bleiben und alle ihm gestellten Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Er muss auch alle Aufgaben erfüllen, die ihm sein neuer Meister aufträgt, aber nur den Worten des Befehls nach, nicht seinem Sinn.

Fünf Erfolge – Der Todesalb ist gefangen und gehorcht den Befehlen seines Meisters dem Sinn nach, so gut er kann. Der Zwang hält einen Geist pro Erfolg

eine Stunde lang fest. Wenn der Vampir will, kann er einen regenerierbaren Willenskraft Punkt einsetzen, um den unter Zwang stehenden Todsalb eine weitere Nacht lang festzuhalten. Der Einsatz eines dauerhaften Willenskraftpunkts durch den Vampir bindet den Todsalb auf ewig.

Neun Erfolge – die kosten um den Vampir für einen Längeren Zeitraum sinken, um den Todsalb auf ewig zu binden muss der Vampir nur noch einen regenerierbaren Willenskraftpunkt einsetzen.

**** 4. Stufe - Geisterfessel

Geisterfessel bindet einen beschworenen Geist an einen bestimmten Ort oder in Extremfällen an einen Gegenstand. Der Todsalb kann den Bereich, an den der Nekromant ihn bindet, nicht verlassen, ohne seine Vernichtung zu riskieren. Ein Todsalb, der den Bereich seiner Geisterfessel zu verlassen sucht, muss einen Willenskraftwurf (Schwierigkeit 10, zwei Erfolge erforderlich) schaffen, sonst nimmt er eine Stufe schwer heilbaren Schaden. Er braucht in einem Wurf 5 Erfolge um den Bereich der Geisterfessel zu verlassen. Wenn dem Todsalb die Gesundheitsstufe ausgeht, wird er tief in die Unterwelt geschleudert, wo er Höllen Qualen erleidet. Der Spieler würfelt Manipulation + Okkultismus (Schwierigkeit bei Gegenwehr ist die Willenskraft des Ziels, ansonsten 4).

0 Erfolge – Der Todsalb wird den Ort der Beschwörung verlassen.

1 Erfolg – Der Todsalb wird eine Nacht an den Ort gebannt.

2 Erfolge – Der Todsalb wird für drei Nächte an den Ort gebannt.

3 Erfolge – Der Todsalb wird für eine Woche an den Ort gebannt.

4 Erfolge – Der Todsalb wird für ein halbes Jahr an den Ort gebannt.

5 Erfolge – Der Todsalb wird für ein Jahr an den Ort gebannt.

6 Erfolge – Der Todsalb wird für 5 Jahre an den Ort gebannt.

7 Erfolge – Der Todsalb wird für 10 Jahre an den Ort gebannt.

8+ Erfolge – Der Todsalb wird für 20 Jahre an den Ort gebannt.

Ab 8 Erfolge kann der Vampir durch Einsatz eines nicht regenerierbaren Willenskraft Punkt den Geist für immer an diesen Ort bannen.

***** 5. Stufe – Qual

Durch Einsatz dieser Kraft überzeugen ältere Giovanni gebundene Geister, sich zu benehmen sonst Qual erlaubt dem Vampir, einen Todsalb zu schlagen, als befände er sich selbst in den Landen der Toten, und der ektoplasmischen Gestalt des Todsalben Schaden zuzufügen. Der Vampir bleibt aber in der wahren Welt, so dass der Todsalb nicht zurückschlagen kann. Der Vampir muss Widerstandsfähigkeit + Empathie würfeln (die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Ziels) und den Todsalb schlagen. Jeder Erfolg fügt dem Todsalb eine Stufe tödlichen Schaden zu. Sollte der Todsalb alle Gesundheitsstufen verlieren, verschwindet er sofort durch etwas, was wirkt wie eine Tür zu irgendeinem grässlichen Alptraumreich. So verbannte Geister können einen Monat lang nicht mehr in der Nähe der wahren Welt auftauchen.

Der Pfad der Asche

Der Pfad der Asche erlaubt Nekromanten, in die Lande der Toten zu schauen und dort gar Dinge zu beeinflussen. Von den drei Pfaden der Nekromantie ist der der Asche am schwierigsten zu erlernen, weil viele Anwendungen des Pfades einen Nekromanten anfällig gegen Todesalben machen.

* 1. Stufe – Blick ins Jenseits

Blick ins Jenseits erlaubt einem Nekromanten, durch das Leichentuch zu schauen, die mystische Barriere, die die Welt der Lebenden von der Unterwelt trennt. Durch Einsatz dieser Kraft kann der Vampir geisterhafte Gebäude und Gegenstände, die Landschaft der so genannten Schattenlande und sogar Todesalben selbst erblicken. Doch es besteht die Gefahr, dass es einem aufmerksamen Todesalb auffallen wird, wenn ein Vampir ihn plötzlich anzustarren beginnt, was unangenehme Konsequenzen haben kann. Ein einfacher Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 7) erlaubt einem Nekromanten, Blick ins Jenseits anzuwenden. Die Auswirkungen dauern eine Szene lang an.

** 2. Stufe – Leblose Zungen

Während Blick ins Jenseits einen Nekromanten erlaubt, Geister zu sehen, erlaubt ihm Leblose Zungen, sich mühelos mit ihnen zu unterhalten. Wenn Leblose Zungen erst einmal wirkt, kann der Vampir ein Gespräch mit den Bewohnern der geisterhaften Unterwelt führen, ohne Blut einsetzen oder den Todesalben damit Mühe zu bereiten. Der Einsatz von Leblosen Zungen erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung + Okkultismus (Schwierigkeit 6) und das Ausgeben eines Willenskraftpunktes. Diese Kraft gewährt auch die Auswirkungen von Blick ins Jenseits, so dass der Vampir sehen kann, mit wem oder was er sich unterhält.

*** 3. Stufe – Hand des Todes

Ähnlich wie die Kraft Qual des Pfades des Grabs erlaubt Hand des Todes einen Nekromanten, durch das Leichentuch hindurchzufassen und einen geisterhaften Gegenstand zu bewegen, als befände er sich in der wahren Welt. Geister sind für Nekromanten, die diese Kraft einsetzen, stofflich und können angegriffen werden. Darüber hinaus kann der Nekromant geisterhafte Gegenstände nehmen, geisterhafte Bauten erklimmen (was Umstehenden in der wahren Welt den Eindruck vermittelt, er klettere durch die Luft!) und ganz allgemein in zwei Welten existieren. Andererseits ist ein Nekromant, der Hand des Todes einsetzt, auch für die Bewohner der Unterwelt durchaus stofflich – und für ihre Waffen. Der Spieler setzt einen Willenskraftpunkt ein und würfelt auf Geistesschärfe + Okkultismus (Schwierigkeit 7, zwei Erfolge notwendig), damit der Vampir die Hand des Todes aktivieren kann. Für jede Szene, die der Vampir in Kontakt mit der Unterwelt bleiben will, muss er einen Blutpunkt einsetzen.

****** 4. Stufe – Ex Nihilo**

Ex Nihilo erlaubt einem Nekromanten, körperlich in die Unterwelt einzudringen. In den Landen der Toten ist der Vampir im Grunde ein besonders stofflicher Geist. Er behält seine normale Gesundheitsstufe, kann aber nur von Dingen verletzt werden, die bei Geistern schwer heilbaren Schaden verursachen (aus Seelen geschmiedete Waffen, bestimmte Geisterkräfte usw.). Ein Vampir, der körperlich in der Unterwelt ist, kann Feststoffe durchdringen (auf Kosten einer Gesundheitsstufe). Andererseits sind Vampire in der Unterwelt all ihren Gefahren ausgesetzt, darunter auch der endgültigen Vernichtung. Ein Vampir, der in den toten Landen getötet wird, ist auf ewig tot und sogar außerhalb der Reichweite anderer Nekromanten. Der Einsatz von Ex Nihilo fordert gewaltigen Tribut vom Nekromanten. Um diese Kraft zu aktivieren, muss der Vampir zunächst mit Kreide oder Blut eine Tür auf eine beliebige Oberfläche zeichnen. (Anmerkung: Türen können genau zu diesem Zweck schon im Voraus gezeichnet werden.) Der Spieler muss dann zwei Willenskraft- und zwei Blutspunkte einsetzen und Widerstandskraft + Okkultismus (Schwierigkeit 6) würfeln, während der Vampir die mit Kreide gezeichnete Tür physisch öffnet. Gelingt der Wurf, öffnet sich die Tür, und der Vampir betritt die Unterwelt. Wenn der Vampir in die wahre Welt zurückkehren will, muss er sich nur konzentrieren (und der Spieler gibt einen weiteren Willenskraftpunkt aus und würfelt Widerstandsfähigkeit + Okkultismus, Schwierigkeit 6). Auf Wunsch des Erzählers muss ein Vampir, der zu sehr in der Unterwelt verstrickt ist, vielleicht an einen Ort in der Nähe der Lande der Lebenden reisen, um zurückzukehren. Vampire, die zu weit in die Lande der Toten wandern, können dort auf ewig gefangen sein. Vampire in der Unterwelt können sich nicht von Geistern ernähren, ihre einzige Nahrung ist das Blut, das sie mitbringen.

******* 5. Stufe – Herrschaft über das Leichentuch**

Herrschaft über das Leichentuch ist leicht übertrieben- dies ist die Fähigkeit, den Schleier zwischen den Welten der Lebenden und der Toten zu manipulieren. Dadurch kann es ein Nekromant gebundenen Todesalben in seinem Dienst erleichtern zu agieren oder es Geistern fast unmöglich machen, die materielle Ebene zu kontaktieren. Um die Herrschaft über das Leichentuch auszuüben, gibt der Nekromant zwei Willenskraftpunkte aus und sagt an, ob er das Leichentuch erhöhen oder senken will. Dann macht der Spieler einen Willenskraft Wurf (Schwierigkeit 9). Jeder Erfolg bei diesem Wurf erhöht oder senkt die Schwierigkeit aller Aktionen aller in der Nähe befindlichen Todesalben um eins bis maximal 10 oder minimal 3. Danach gleicht sich das Leichentuch pro Stunde um einen Punkt wieder an den Ursprungswert an.

Der Pfad der Gebeine

Der Pfad der Gebeine kümmert sich in erster Linie um Leichen und die Methoden, wie man tote Seelen wieder in die Welt der Lebenden holen kann – zeitweilig oder permanent.

*** 1. Stufe - Tremens**

Tremens erlaubt einem Nekromanten, das Fleisch einer Leiche sich einmal bewegen zu lassen. Ein Arm könnte plötzlich vorwärts schießen, ein Kadaver könnte sich aufsetzen oder tote Augen könnten sich abrupt öffnen. Wir brauchen wohl nicht zu erwähnen, dass derlei Dinge in der Regel Menschen, die nicht erwarten, dass sich ein verstorbener Verwandter im Sarg umdreht, tief beeindrucken. Um Tremens einzusetzen, gibt der Nekromant einen einzigen Blutpunkt aus, und dem Spieler muss ein Wurf auf Geschick + Okkultismus (Schwierigkeit 6) gelingen. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto schwieriger kann die Handlung sein, die der Leiche abverlangt wird. Ein Erfolg erlaubt eine sofortige Bewegung, etwa ein Zucken, während 5 Erfolge dem Vampir erlauben, spezifische Bedingungen festzulegen, unter denen sich der Körper belebt („Wenn das nächste Mal jemand den Raum betritt, will ich, dass die Leiche sich aufsetzt und die Augen öffnet.“). Tremens kann einen Leib unter keinen Umständen angreifen oder Schaden machen lassen.

**** 2. Stufe – Die Geister, die ich rief**

Durch diese Kraft kann der Nekromant einen toten Leib sich erheben und eine einfache Aufgabe verrichten lassen. Beispielsweise könnte man der Leiche auftragen, schwere Dinge zu tragen, zu graben oder einfach nur von einem Ort zum anderen zu watscheln. Der so belebte Kadaver greift nicht an und verteidigt sich nicht, wenn man ihn angeht, sondern versucht, die ihm gegebenen Instruktionen auszuführen, bis er nicht mehr kann. Im Allgemeinen kann man einen so belebte Leiche nur vernichten, indem man sie enthauptet, anzündet oder ähnliches. Ein Wurf auf Geistesschärfe + Okkultismus (Schwierigkeit 7) und der Einsatz eines Blut- und eines Willenskraftpunkts – mehr ist nicht nötig, um über Die Geister, die ich rief, Leichen zu beleben. Die Anzahl der belebten Leichen entspricht der der erzielten Erfolge. Der Nekromant muss dann die Aufgabe formulieren, die er den Zombies überträgt. Die Kadaver gehen ans Werk und arbeiten, bis sie fertig sind (dann brechen sie zusammen) oder etwas (z.B. die Zeit) sie zerstört. Durch diese Kraft belebte Körper verfaulen weiter, wenn auch wesentlich langsamer als normal.

***** 3. Stufe – Heer der Untoten**

Heer der Untoten erschafft genau das, was Sie vielleicht annehmen: wiederbelebte Leichen mit der Fähigkeit anzugreifen, wenn auch weder besonders gut noch besonders schnell. Wenn die Leiche erst einmal durch diese Kraft instruiert sind, warten sie – wenn nötig jahrelang-, um die ihnen gegebenen Befehle zu erfüllen. Diese Befehle können lauten, ein bestimmtes Gebiet zu bewachen oder einfach sofort anzugreifen, aber sie werden ausgeführt werden, bis auch das letzte der verwesenden Monster vernichtet ist. Der Spieler investiert einen Willenskraftpunkt und dann pro Leiche, die der Nekromant belebt, einen Blutpunkt. Dann muss dem Spieler ein Wurf auf Geistesschärfe + Okkultismus (Schwierigkeit 8) gelingen. Jeder Erfolg erlaubt dem Vampir, eine Leiche aus dem Grab zu holen. Jeder Zombie (wie wir diese

Wesen in Ermangelung eines besseren Begriffs nennen) kann eine einfache Anweisung umsetzen, etwa „Bleib hier und verteidige diesen Friedhof gegen Eindringlinge“ oder „Töte sie!“ Durch, Heer der Untoten, geschaffene Zombies werden wenn nötig ewig warten, um ihre Aufgabe zu erfüllen. Noch lange, nachdem das Fleisch von den mystisch belebten Knochen gefault ist werden die Zombies warten ... und warten ... und warten – und ihre Dienste noch immer ableisten können.

****** 4. Stufe – Seelenraub**

Diese Kraft wirkt auf Lebende, nicht auf Tote. Sie verwandelt nämlich zeitweilig eine lebende Seele in eine Art Todesalbe, denn sie erlaubt einem Nekromanten, einem lebenden – oder vampirischen – Körper die Seele zu entreißen. Ein Sterblicher, der durch diese Kraft aus seinem Körper verbannt wird, wird zum Todesalb, den nur noch eins an die wahre Welt bindet: sein nunmehr leerer Leib. Der Spieler investiert einen Willenskraftpunkt und macht dann einen Willenskraftwurf gegen Widerstand des zukünftigen Opfers (Schwierigkeit 6). Die Erfolge geben an wie lange die Seele aus ihrem ursprünglichen Gefäß verbannt wird. Der Körper selbst bleibt lebensfähig, aber katatonisch – Vampire fallen in Starre -. Diese Kraft kann eingesetzt werden, um passende Gefäße für die Dämonische Seele zu erschaffen.

1 - 5 Erfolge, jeder Erfolg steht für eine Stunde.

6 Erfolge, die Seele wird für diese Nacht verbannt.

7 Erfolge, die Seele wird für 7 Tage verbannt.

8+ Erfolge, die Seele wird für immer verbannt.

******* 5. Stufe - Dämonische Seele**

Dämonische Seele lässt einen Vampir eine Seele in einen gerade verstorbenen Körper bannen, den sie dann für die Dauer der Kraft bewohnt. Das verwandelt die wiederbelebte Leiche nicht in irgendetwas anderes, sie bleibt eine wiederbelebte Leiche aber es verleiht einem Todesalb oder einer frei schwebenden Seele(z.B. die eines Vampirs, der Psychische Projektion einsetzt), eine zeitweilige Heimat auf der materiellen Ebene. Der fragliche Körper darf nicht länger als 30 Minuten tot sein, und der neue Bewohner muss damit einverstanden sein, in ihn zu fahren – ein Geist oder Astralleib kann nicht in eine neue Hülle gezwungen werden. Natürlich würden sich die meisten Geister diese Gelegenheit nicht entgehen lassen, aber das ist etwas anderes. Sollte der Vampir warum auch immer eine Seele in die Leiche eines anderen Vampirs bannen wollen, muss der Nekromant bei einem Willenskraftwurf gegen Widerstand gegen den früheren Besitzer des Körpers 5 Erfolge erzielen. Ansonsten bleibt dem Eindringling der Zugang verwehrt. Die Seele kann auch in dem neuen Körper all ihre Geistigen Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen nutzen. Dazu kann sie nun auch alle Körperlichen Attribute, Fähigkeiten und Disziplinen des neuen Körpers nutzen.

Die Nekromantischen Pfade gehen ab Stufe 6 als eine Disziplin weiter. Um die 6. Stufe zu erlernen muss der Charakter mindestens zwei der Pfade auf Stufe 5 und einen auf Stufe 4 beherrschen.

******* 6. Stufe – Zombie**

Durch diese Kraft kann der Charakter einen vor kurzem verstorbenen Körper wieder in Bewegung versetzen. Der Körper darf zu diesem Zweck nicht länger als acht Stunden tot sein.

Der Zombie ist nicht in der Lage, für sich selbst zu denken und der Nekromant muss ihm sagen, was er tun soll. Der Zombie wird weiterexistieren, solange er täglich einen Blutpunkt erhält. Der Vorgang dauert etwa eine Stunde und kostet zwei Blutpunkte.

Zombies

Zombies handeln in jeder Runde zuletzt (es sei denn, die Umstände erfordern etwas anders). Die Würfelvorräte von Zombies sinken durch Schaden nicht, es sei denn, er wird durch Feuer oder die Klauen und Zähne übernatürlicher Kreaturen hervorgerufen

Attribute: Körperkraft 3, Geschick 2, Widerstand 4, Wahrnehmung 3

Ausweichen: -

Willenskraft: -, wehren sich aber gegen Angriffe, als hätten sie Willenskraft 10.

Gesundheit: 10 / 0..., können aber Schaden, den sie erleiden, nicht regenerieren.

Angriffe: Biss + 1, Fingernägel +1

Talente: Aufmerksamkeit 2, Handgemenge 1

******* 7. Stufe – Fegefeuer**

Der Charakter kann mystischen Schaden gegen einen Geist anrichten. Jeder Erfolg bei einem Wurf auf Widerstandsfähigkeit + Empathie (die Schwierigkeit entspricht der Willenskraft des Geistes) fügt dem Geist Schmerzen wie vom einem heftigen Schlag zu und richtet eine Gesundheitsstufe Schaden an. Diese Kraft ist jede Runde nur einmal anwendbar und kostet einen Blutpunkt. Man muss wohl nicht extra betonen, dass man einem renitenten Geist auf diese Weise durchaus ein bisschen Benimm beibringen kann. Wenn der Geist mehr als zehn „Treffer“ durch das Fegefeuer (mehr als zehn Gesundheitsstufen Schaden) hinnehmen muss, verliert er für längere Zeit jeden Kontakt zur physischen Welt (ein Schicksal, das für viele Geister schlimmer ist als der Tod).

******* 8. Stufe – Seelenaustausch**

Der Charakter kann die Geister zweier Kreaturen aus ihren physischen Körpern heraus zwingen und sie in den jeweils anderen Körper transferieren. Auf diese Art könnte also der Geist eines Vogels in den Körper eines Hundes versetzt werden und umgekehrt.

Um bei seinem Vorhaben Erfolg zu haben, muss der Charakter einen Blutpunkt ausgeben und Manipulation + Okkultismus (Schwierigkeit 7) würfeln. Er muss

dabei eine Anzahl von Erfolgen erzielen die der Summe der Willenskraft beider Ziele +2 entspricht. Die Opfer können pro Runde Erfolge (Maximal 2) des Anwenders, durch einen Willenskraft Wurf (Schwierigkeit 6) negieren (vorausgesetzt sie sind bei vollem Bewusstsein, bzw. klarem Verstand). Beide Ziele dürfen sich zum Zeitpunkt des Austauschs nicht weiter als drei Meter voneinander entfernt sein und müssen sich in Sichtweite des Nekromanten befinden.

***** 9. Stufe – Besessenheit

Nachdem der Charakter einen Geist herbeigerufen hat, kann er ihn in einen vor kurzen verstorbenen Körper platzieren. Der Geist kann danach in diesem Körper bleiben, solange es ihm gefällt.

Der Einsatz dieser Kraft kostet 2 Blutpunkte. Der Körper darf nicht länger als 30min tot sein, und der Geist muss bereit sein, den Platz der vergangenen Seele einzunehmen. Dazu muss ihm ein Willenskraft Wurf, bei Sterblichen, gegen Widerstandsfähigkeit und bei Übernatürlichen, gegen Widerstandsfähigkeit + Seelenstärke gelingen. Der Nekromant kann einen Geist sogar in den Körper eines Vampirs platzieren, wenn ihm beim würfeln 5 Erfolge gelingen.

***** 10. Stufe – Todespakt

Mit dieser Kraft kann der Charakter sich wie der Fürst der Finsternis selbst benehmen. Er schließt einen schriftlichen Pakt mit der Zielperson ab, in dem er sich verpflichtet, dieser Person zu dienen, wie sie es vom ihm verlangt. Der Pakt wird schließlich mit einem Tropfen Blut des „Leistungsempfängers“ besiegelt. Wenn der Charakter sich an seinen Teil der Abmachung hält, wird der Geist seines Opfers nach dessen Tod zu seinem Sklaven werden (der Charakter muss niemals würfeln, um den Geist seines Opfers herbeizurufen oder ihn zur Erfüllung einer Aufgabe zu zwingen.

Wenn der Pakt besiegelt wird, muss der Charakter einen Wurf auf Intelligenz + Okkultismus machen (Schwierigkeit 6). Die Anzahl der dabei erzielten Erfolge bestimmt, wie häufig er später auf die Dienste des Geistes zurückgreifen kann.

1 Erfolg = einmal im Monat

2 Erfolge = alle drei Wochen

3 Erfolge = alle zwei Wochen

4 Erfolge = einmal die Woche

5 Erfolge = alle drei Tag

6 Erfolge = jeden Tag