

# Gregors Necronomicon

Von Voidwalker

## Kapitel 4: Wiedergänger

Oh Sierra, meine süße Sierra. Von den empfindlichen Spitzen deiner gewundenen Hörner über die sanften Rundungen deiner hübschen kleinen Brüste, über deinen knackigen Hintern hinweg bis zu deinen zierlichen, zarten Füßen – wie vermisse ich unsere gemeinsamen Stunden. Und hätte ich bei den Barden, die ich in meinem Leben mehr als zahlreich traf, auch nur ein bisschen mehr aufgeschnappt, statt nur wie der Rest der Schafsherde im Takt zu klatschen, an geeigneten Stellen zu applaudieren und ein paar Münzen für die geübte Kunst zu opfern, so würde ich Oden und Lieder auf dich schreiben.

Sie würden scheußlich klingen, keine Frage. Aber versuchen kann man's ja dennoch, nicht? Und sagt man nicht im Volksmund, dass der Gedanke es sei, der zähle?

Natürlich geht es nicht um Sierra. Sie ist nicht untot. Aber, wie deutlich geworden sein könnte: Sie ist ein Tiefling. Und eine meiner besseren Informationsquellen über Untote von größerer Bedrohlichkeit, die persönlich zu treffen ich vielleicht nicht überlebt hätte. Anders vielleicht als vielen anderen meiner weiblichen Bekanntschaften, bin ich mir nicht einmal sicher, ob Sierra nun meine Eroberung ist – oder ich ihre war. So oder so wünsche ich ihr alles nur erdenklich Gute für ihre Ehe, mögen glückliche Jahre auf sie warten.

Über Ishara – die mir bei diesem Eintrag ebenso sehr weiterhelfen konnte – schweige ich lieber wie ein Grab. Reiner Selbstschutz, geneigter Leser. Falls sie jemals von einem Thorin gehört haben, verstehen sie's sicherlich.

Wozu nun also so viel Hilfe nötig? Ganz simpel: Hier geht es um den *Wiedergänger*.

Der Name ist Programm. Der *Wiedergänger* ist ein Geisterwesen. Und das ist direkt das Erste, was viele nicht begreifen. Gerade eben stolpert meine liebste Sierra gerade noch durch eine Ruine, vorbei an den zerschundenen Leibern gefallener Abenteurer, bereits mit einem unwohlen Gefühl in der Magengegend, als eine völlig ohne Leichenreste daliegende Rüstung plötzlich anfängt, zu schweben. Teil für Teil, bis sich alles an seinen Platz findet und da eine animierte Rüstung steht – mit einem unangenehm großen Zweihandhammer sehr fest von gestachelten Panzerhandschuhen umklammert.

Nur ist nicht die Rüstung das Problem. Das, was man bei guten Lichtverhältnissen gar nicht, bei Schlechten wiederum umso eindrucksvoller sieht, *das* ist das Problem: Ein Geist.

Das bedeutet schon mal, das man auf die Waffe und die Rüstung einschlagen kann, wie man will. Man kann die Handschuhe verbeulen, den Helm, den Torsopanzern, die Waffe zerstören – aber das hält den *Wiedergänger* nicht auf. Ihm ist mit einfacher Waffengewalt schlicht nicht beizukommen.

Und das setzt schon voraus, dass man überhaupt dazu kommt, anzugreifen. *Wiedergänger* sehen mühelos durch jegliche Illusionen hindurch, sie regenerieren ihnen zugefügte Schäden – sogar jene an ihrer Waffe oder Rüstung. Selbst wenn man herausgefunden hat, wie man sie verletzt, halten sie immensen Schaden aus, ehe sie bezwungen sind. Mit wenigen Worten können sie einen völlig erstarren lassen oder schlimmer noch – einen zu sich heranziehen. Bevorzugt natürlich direkt auf ihr Schwert drauf, oder in ihren nächsten Hammerschlag hinein.

Nun mag mancher sich denken: Aber Gregor, altes Haus, dann bete ich eben einfach fleißig oder werfe ihm meine Heilzauber um die Ohren, das funktioniert bei so ziemlich jedem Untoten, alles kein Problem!

Falsch gedacht, mein Freund. Also, schon – Heilzauber funktionieren. Ziemlich gut sogar. Wenn man bereit ist, sich aufspießen zu lassen, um das herauszufinden. Aber selbst ohne ihre Waffe: Der *Wiedergänger* läuft herum und kämpft, klar – und wenn man sich in ausreichend großer Entfernung hinsetzt und betet, am besten von ein paar Hindernissen geschützt, dann ist das ja alles kein Problem, nicht?

Doch, schon. Der *Wiedergänger* läuft nicht. Er fliegt. Er erweckt den Anschein, zu laufen – er erweckt sogar den Anschein, mit normaler Geschwindigkeit zu laufen. Wozu auch Eile an den Tag legen? Aber er kann fliegen, werter Leser – doppelt so schnell, wie du und ich laufen können!

Da hat man nun also diese unbezwingbare Geisterrüstung, der man wirklich nicht zu nahe kommen will. Was tun? Wie kommt man dem bei? Nun wie gesagt, Heilzauber sind wirklich *sehr* effektiv – wenn man erstmal in Reichweite kommt. Gebete helfen auch, wenn sie auch sehr viel länger brauchen. Was häufig bereits schmerzhaft unterbrochen werden dürfte. Kurzum: Es gibt einfach nicht viele Möglichkeiten, diesen Dingen beizukommen.

Und anders als Ymir, die eigentlich nur verlorene Seelen sind - untot, ja, aber hauptsächlich doch eher verwirrt -, die sich nicht wirklich von Xarak kontrollieren lassen oder an deren Kontrolle er nicht wirklich Interesse hat, sind *Wiedergänger* äußerst verschlagene Geister, die nicht nur vollständig unter der Kontrolle des Königs der Untoten stehen, nein – sie sind Offiziere seiner Armee. Das heißt glücklicherweise, dass es von ihnen nicht *so* viele gibt. Aber dummerweise dann wiederum auch, dass man mindestens einen von ihnen immer dann irgendwo in der Nähe hat, wenn man auf große Zahlen an Kadavern und Skeletten trifft, die nicht völlig unkoordiniert durch die Gegend wanken.

Obwohl ich inzwischen doch deutlich ins Alter gekommen bin, habe ich nur von vier Geschichten gehört, in denen *Wiedergänger* besiegt worden sind. Und ich meine auch tatsächlich *besiegt*, nicht: *Ich war schnell genug und konnte erfolgreich und lebendig davonrennen*.

Die Erste kam von Ishara und ist der Grund dafür, dass ich oben ansprach, wie gut Heilzauber funktionieren und wie sehr man dafür aufgespießt wird.

Die Zweite ist Meister Lamerak vom Zirkel der Magi zuzuordnen. Er ist ein wirklich lausiger Geschichtenerzähler – nichts für ungut, Alandor, aber da braucht es noch viel, viel, *viel* Übung! –, aber ein fähiger Zauberkundiger. Ein Bannwirker obendrein. Er hat

getan, was er am besten kann: Er hat den Geist in der Rüstung mittels Magie dazu gezwungen, sich wieder zur Ruhe zu begeben. Er hat das Band von Geist und Rüstung aufgelöst und die Seele wieder in Ereshkigals Reich zurückgeschubst.

Die Dritte geht auf Leander zurück. Oder muss ich inzwischen von Fürst Finsterfold von Audron sprechen? Damals jedenfalls, als er noch keinen Adelstitel hatte, hat er einen *Wiedergänger* tatsächlich durch Beten besiegt. Jebis griff zu ihren Gunsten ein. Das muss wohl sehr eindrucksvoll gewesen sein, eine Schlange aus Licht, das volle Programm. Aber Leander konnte das auch nur, weil seine Kameraden ihm Zeit zum Beten verschafft haben.

Die vierte Geschichte stammt von meiner hübschen Sierra. Sie hatte im Verlauf ihres Lebens viele Kämpfe gegen Untote unterschiedlichster Arten. Selbst heute noch gibt es da diesen Lich, der ihr ständig ans Leder will. Alle paar Wochen, Monate, Jahre, taucht er plötzlich auf und attackiert.

Wie dem auch sei. Sie hatte auch mehrere Kämpfe gegen *Wiedergänger*. Warum ich ausgerechnet ihre Geschichte ein wenig näher beleuchten möchte? Nun... es ist die Lustigste, natürlich. Außerdem vielleicht die effektivste Vorgehensweise, von der ich bisher gehört habe.

Denn Sierra macht Würfel. Und nein – das ist keine Metapher, keine Übertreibung, kein Scherz.

Ich sagte ja schon: Man kann die Rüstungen verformen. Meine gute Sierra besitzt dank einiger sehr seltsamer Geschichten und Erzählungen, die irgendwann hoffentlich in einem anderen Buch landen werden, Transportmagie. Und irgendwie wohl Kraftmagie oder beides geht ineinander über – es ist wirklich schwer, sich zu konzentrieren, wenn man nach der vierten Runde verschwitzt kaum noch weiß, wie man eigentlich spricht. Sie war also in diesen *Wiedergänger* hineingestolpert. Wortwörtlich, wenn ich mich richtig erinnere. Und er baut sich eindrucksvoll auf, nimmt sein Großschwert und der Kampf beginnt. Es ist ein hartes Gefecht, sie erschöpft sich schnell, weil sie viel teleportieren muss, um den kräftigen Schwüngen und seiner Magieanwendung zu entkommen. Dazu muss gesagt sein: Meine hübsche Sierra ist ziemlich klein. Wendig und geschickt, aber klein und nicht sehr stark. Und *Wiedergänger*, weil's ja sonst einfach zu einfach wäre, erschöpfen nicht. Geist, untot, und so.

Ihr wird also schnell klar: Sie kommt dem so nicht bei. Also... versucht sie zu verhindern, dass er sein Schwert weiter benutzen kann. Statt aber dazu die Waffe zu zerstören oder ihn entwaffnen zu wollen, nutzt sie ihre Magie gegen seinen Panzerhandschuh. Und knüllt ihn mit etwas Mühe zusammen. Ich stelle mir das immer ein wenig wie einen meiner alten Liebesbriefe vor, die einfach nicht richtig gelingen wollten – also zerknülle ich das Papier. Nur macht sie das mit Metall. Und tatsächlich konnte er dann sein Schwert immer noch einhändig führen, weil er so verdammt stark war. Also zerknüllt sie den zweiten Handschuh. Da fängt er an, mit bloßen Fäusten auf sie einzuschlagen. Also, zerknüllten Fäusten. Und unsicher, ob er nun wirklich, tatsächlich sah oder nicht sah, zerknüllt sie seinen Helm. Und im weiteren Kampfverlauf auch andere Teile.

Das alles behinderte den *Wiedergänger* ziemlich, aber es vernichtete ihn nicht. Wie oben erwähnt: Er begann einfach, den Schaden an seiner Rüstung zu regenerieren. Also wagte sich meine süße Sierra, nachdem sie sich das so ansah, näher heran. Und stopfte den demolierten Helm, die Panzerhandschuhe, die Panzerschuhe und so ziemlich jedes andere Rüstungsteil auch... in den Brustpanzer. Und knüllte daran herum, bis er in sich geschlossen war. Sie machte einen Würfel draus. Klar, auch das

waren Schäden, die der Wiedergänger regenerieren konnte und würde. Aber um die zerknüllten Teile im Inneren zu regenerieren, musste er erstmal den Brustpanzer wieder *öffnen*. Und das hat sie, indem sie immer mal wieder weiter Magie draufgeworfen hat, stets verhindert.

Einige dieser Würfel waren klug genug, fliehen zu wollen. Um sich irgendwo anders zu regenerieren.

Ein paar waren allerdings sehr stolz und da Wiedergänger zwar ein paar Tricks auf Lager haben, aber eigentlich völlig zu Recht als ziemlich direkt und geradlinig gelten, naja... sind sie ihr gefolgt. In dem Versuch, sie doch noch zu bezwingen, ihren gegenwärtigen Einschränkungen zum Trotz. Denn was sollte Sierra ihnen schon tun? Also, außer sie zerknüllen und in dem Zustand zu halten.

Werter Leser, ich bin sicherlich der Letzte, der den Untod in all seinen Ausprägungen als etwas Amüsantes darstellen will. Ich möchte nicht, dass jemand zu Schaden kommt, weil er eine Idee witzig findet oder eine Gefahr unterschätzt. Aber:

Für nur einen kurzen Moment bitte ich dich, dir vorzustellen, wie da dieser hinreißende Tiefling angelaufen kommt, frustriert und abgekämpft, aber dennoch schmunzelnd – während ein etwa brustgroßer Würfel hinter ihr her kommt. Immer wieder kippt. Manchmal erst nach dem zweiten, dritten Anlauf. Manchmal sogar mit Schwung, dann würfelt er sich selbst.

Ich werde dieses Bild nie wieder vergessen. Es lässt mich lachen, selbst an trüben, miesen Tagen.

Gut. Genug geschmunzelt, zurück zum ernsten Teil.

Meister Lamerak und meine niedliche Sierra sind erfahrene Kämpfer und Abenteurer, mit vielen Jahren in brenzligen Situationen und in seltsamen Gegenden. Sie wussten, was sie taten. Worauf sie sich einließen. Leander dagegen hatte gute, erfahrene Mitstreiter und Ishara, nun – sie hat um Haaresbreite einen sehr hohen Preis für ihren Sieg zahlen müssen. Den Höchsten.

Ich hoffe wie immer, hiermit ein wenig aufgeklärt, geholfen, gewarnt zu haben. Natürlich hat nicht jeder Zugang zu Magie und für die meisten wird die Flucht einfach die beste Wahl sein. Mit diesen grimmigen Geistern ist nicht zu spaßen. Sie können verstehen, können reden – tun es aber so gut wie nie. Falls du, mein Freund, einem *Wiedergänger* begegnest, falls du weder Magie noch Gebet nutzen kannst, falls Flucht keine Option mehr ist: Ich wünsche dir alles Glück der Welt, du kannst es gebrauchen... und was immer deine letzten Worte sein mögen: Er hört und versteht sie.

(... vielleicht kannst du ihn austricksen!)