

SPHÄROLOGIE, DÄMOLOGIE UND SCHAMANISMUS

ADVENTURIER

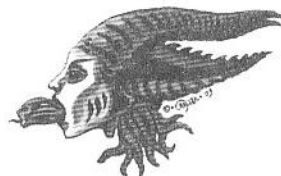
MIT GEISTERMACHT & SPHÄRENKRAFT



Das Schwarze Auge

BESCHWÖRBARE WESENHEITEN

Dämon	Beschwörung	Beherrschung	Dämon	Beschwörung	Beherrschung	Untoter	Beschwörung	Beherrschung
Achorhobai	+16	+5	Laraan	+12	+6	Eisleiche	+5	+2
Agrihaal	+10	+7	Mactans	+12	+9	Lebender Leichnam	+2	+3
Amrifas	+16	+7	Maruk-Methai	+12	+10	Mumie	+6	+7
Amrychoth	+15	+7	Morcan	+14	+4	Skelett	+4	+5
Aphestadil	+21	+10	Nephazz	+10	+3	Untote Mähre	+4	+2
Arjunoor	+15	+8	Nirraven	+17	+7	Untoter Hund	+5	+3
Arkholal	+17	+9	Nishkakak	+15	+7	Zombie	+3	+4
Asqarath	+14	+8	Nurumbaai	+12	+6			
Azzitai	+13	+6	Qasaar	+8	+3	Chimäre/Golem	Erschaffung	Beherrschung
Balkha'bul	+18	+10	Quitslinga	+16	+8	Wolfsechse	+14	+4
Bha'Levek	+11	+3	Rahastes	+12	+16	Schlangenmensch	+13	+8
Blutbeflecktes Gold	+8	+0	Scylaphotai	+9	+3	Mantikor	+32	+12
Braggu	+9	+1	Shihayazad	+12	—	Harpyie	+23	+14
Brukha'Klah	+12	+11	Shruuf	+12	+5	Holzgolem (Asfaloth)		
Cha'Muyan	+12	+5	Sordul	+6	+4	klein	-3	+3
Dharai	+9	+4	Thalon	+5	+0	mittel	+0	+3
Difar	+8	+8	Thaz-Laraanji	+8	+3	groß	+3	+3
Duglum	+15	+9	Tlaluc	+7	+4	Lehmgolem (Asfaloth)		
Gotongi	+8	+3	Tuur-Amash	+13	+8	klein	+4	+3
Grakvaloth	+28	+7	Ulchuchu	+11	+4	mittel	+7	+3
Gregoroth	+7	+2	Umdoreel	+9	+7	groß	+10	+3
Hanaestil	+16	+8	Usuzoreel	+6	+2	Steingolem (Agrimoth)		
Haqoum	+14	+6	Uttara'Vha	+6	+0	klein	-0	+2
Hektabeli	+10	+7	Vhatacheor	+17	+9	mittel	+3	+2
Heshthot	+11	+2	Wilde Jagd	+21	+12	groß	+6	+2
Irhiadhazal	+16	+10	Yar'Yuraam	+12	+6	Metallgolem (Agrimoth)		
Isphanil	+14	+6	Yash'Natam	+9	+5	klein	+6	+1
Isyahadin	+14	+16	Yash'oreel	+12	+10	mittel	+9	+1
Ivash	+18	+4	Yel'Arizel	+6	+3	groß	+12	+1
Je-Chrizlayk-Ura	+10	+4	Yo'Nahoh	+19	+10	Sandgolemid (Erz)		
Kah-Thurak-Arfai	+14	+7	Zant	+10	+3	mittel	+3	+4
Karakil	+10	+6				groß	+6	+4
Karmanath	+9	+4				Homunculus (Asfaloth, Lehm)		
Karmoth	+25	+20				mittel	+3	+13
Karunga	+8	+1				Laufende Truhe (Asfaloth, Holz)		
Kharz'oreel	+9	+5				mittel	+6	-3
Khidma'kha'bul	+15	+3				Fließsandgolemid (Erz)		
						mittel	+27	+7



ERZDÄMONEN UND IHRE DONARIEN

Yakra'man / Blakharaz (BLK): Bernstein mit darin eingeschlossenen, möglichst grotesken Wesen; nachtschwarze/blutrote Edelsteine, Folterinstrumente, Richtwerkzeuge, Zungen von Demagogen/Richtern, Asche verbrannter Rechtskodizes, abgetrennte Hände von Dieben etc.

Xarfai / Belhalhar (BLH): Blut von besetzten Lebewesen oder Tieren, Unschuldigen (besser: dem Beschwörer nahestehenden Personen; schlechter: eigenes Blut); entweihetes Tempelgut der Kor-Anhänger; blutrote Edelsteine; abgehaucene Gliedmaßen vom Schlachtfeld; benutzte Waffen

Gal'Kzuul / Charyptoroth (CPT): Wasser, das den Tod bringt (aus Tümpeln, die nach einer Überflutung zurückbleiben; aus Wasserleichen; aus den tiefsten Tiefen des Meeres); besser: gehäutete Delphine; entweihetes liturgisches Gerät; Diener des Swafnir-Kults; schlechter: dunkelblaue Edelsteine, Trümmer untergegangener Schiffe; fauliges/brackisches Wasser.

Thezzphai / Lolgramoth (LGM): minder: schnell laufende/fliegende Tiere wie Antilope/Falke (keinesfalls schnelle Fische); besser: Wildgänse als heilige Tiere der Travia; Aves und Phex gesegnete und dann geschändete liturgische Geräte; die Leiber ihrer Geweihten; Schwurhände von Eidbrechern; Zungen von Lügnern oder Praios-Ge-

weichten; Anti-Donarien: Edelsteine, Ausformungen des Erzes

Tijakool / Thargunitoth (TGT): entweihetes Gerät; erschlagene Diener des Boron-Kultes (Punier/dem alafanischen gleichermaßen); Knochen; Schädel; mumifizierte/getrocknete Leihenteile; minder: Staub aus Gräften; Splitter von Särgen; Erde von Hinrichtungsstätten; zerbrochene/ungeweihte Boronräder; schwarze Edelsteine; schwarzes Glas, der Schweiß von Alpträumenden; Federn schwarzer Vögel

Iribaar / Amazeroth (AMZ): besser: Diener/Gerätschaften des Nandus; magische Artefakte/Zauberthesen; aufgezeichnete, weltliche Geheimnisse (besonders solche aus dem Leben/Taten des Beschwörers); schlechter: Schlangen; Augen/Zungen von Wahnsinnigen; Edelsteine perfekter Struktur; Spiegelscherben; verstörende Kunstwerke

Nagrach / Belshirash (BLS): angeschossenes/verendetes Wild (auch: lebend/zuckend); gefrorene Leihenteile; Eis (das ein Lebewesen umschlossen hat); klare/milchigweiße Kristalle; ifirngeweihte Lebewesen/Gerätschaften

Calijnnaar / Asfaloth (ASF): dauerhaft gültig; der Göttin Tsa geweihte Wesen/Objekte; vermutet: Opale; Riesenamöben, mit Zeitzaubern konservierte, dämonische Substanz; andere Dämonen;

Missbildungen/Mutationen jeder Art (verwachsene Zwillinge/zweiköpfige Kälber)

Zholvar / Tasfarel (TSF): nützlich: edle Kristalle/Metalle; Leiber von Phex-, Aves- oder Nandus-Dienern; ihre geweihten Geräte; Teile ihrer Tempel; minder: falsche Münzen/Wechsel, die schon im Umlauf waren; Hände von Dieben; falsch gezeichnete Waagen; geraubte Schalen von Bettlern

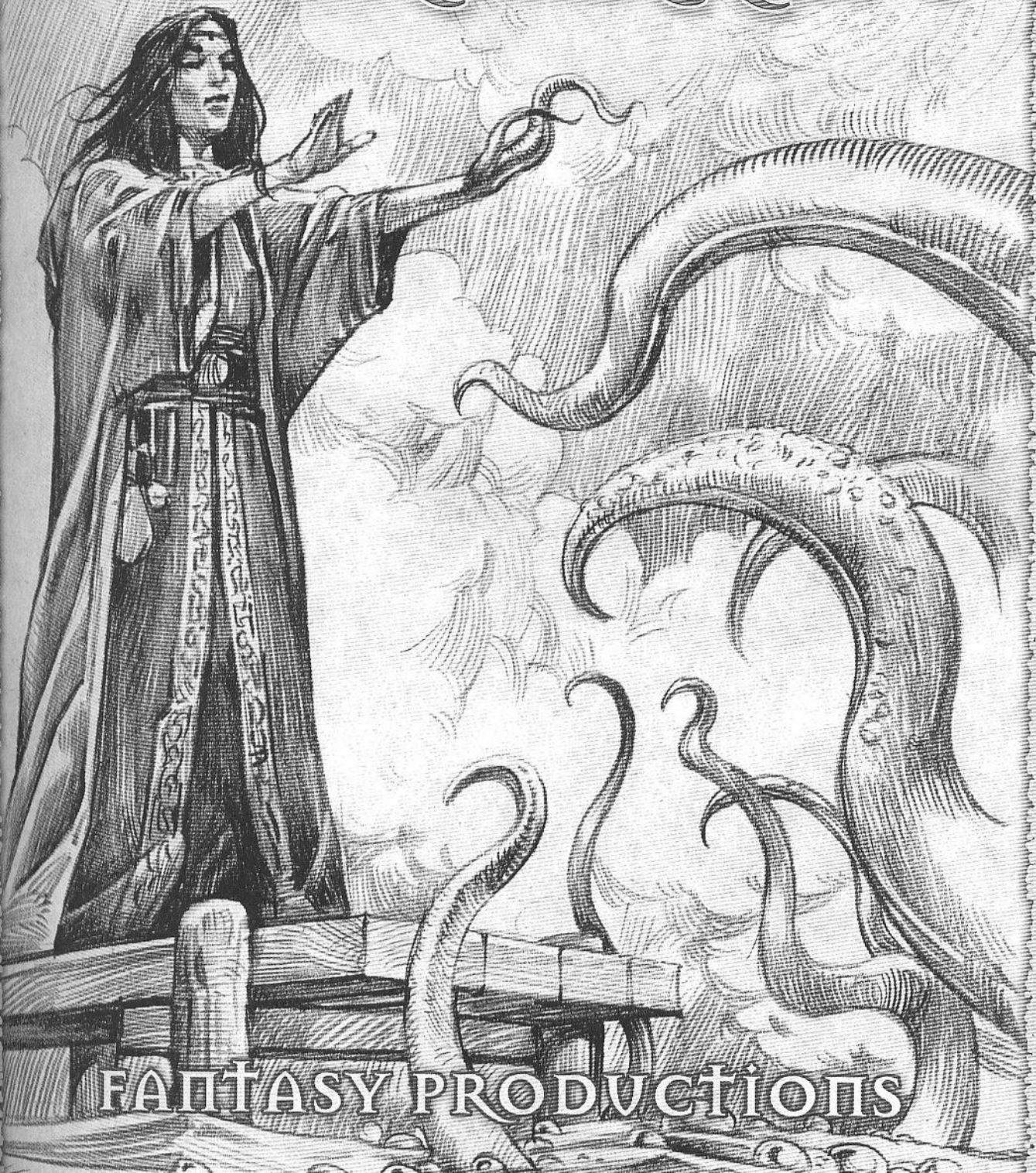
Mishkhara / Belzhorash (BLZ): minder: Schweiß/Blut/Schleim/Eiter von Erkrankten; Seuchenopfer; Heuschrecken; Saatschädlinge; große Würmer und Maden; verdorbene Nutzpflanzen (wie wurmstichige Äpfel, verfaulte Weintrauben, zerfressenes Korn etc.); Storche; Ibisse

Widharcal / Agrimoth (AGM): Moder; Staub; giftige Gase; lebendig verbrannte Opfer; minder: verdorbene/zerbrochenes Handwerksgesetz; eingeschmolzene Kunstwerke; Finger von Meisterhandwerkern; vom Blitz gesplattene/vom Sturm geknickte Bäume

Dar-Klajid / Belkelel (BLL): nützlich: abgetrennte Geschlechtsteile von Menschen/Tieren; abgezogene Haut/Haare; starke Rauschgifte; ausgesaugte Opfer des Schwarzen Weins; während der Folter oder beim Geschlechtsakt Ermordete; miss-tönende Musikinstrumente; unpassende Farbkombinationen; andere disharmonische Elemente

Das Schwarze Auge

MIT GEISTERMACHT & SPHÄREPKRAFT



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN[®]

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



**BOXCOVER UND
UMSCHLAGILLUSTRATION:**

BOROS/SZIKSZAI

POSTER UND ARCHETYPEN:

BOROS/SZIKSZAI

INNENILLUSTRATIONEN:

BOROS/SZIKSZAI,

CARYAD, FRANK FREVIND,
DANIEL SCHREIBER, SABINE WEISS

**UMSCHLAGESTALTUNG
UND GRAPHISCHE KONZEPTION:**

RALF BERSZUCK

LEKTORAT:

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

REDAKTION FANPRO:

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ UND HERSTELLUNG:

FANTASY PRODUCTIONS

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG:
SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind
eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.



Mit GEISTERKRAFT UND SPHÄRENMACHT

Redaktion: MOMO EVERS

Mit Texten von:

PETER DIENN (DÄMONEN), ANDREAS DOPFER (DÄMONEN), LENA FALKENHAGEN (HIVESISCHER SCHAMANISMUS), PETRA KÄMMER (DÄMONEN), STEFAN KÜPPERS (DAS WESEN DER ZEIT UND SATINAV, WELT, SPHÄREN, KOSMOS, GLOBULEN), CHRISTIAN MANGELSDORF (CHIMÄREN, GOLEMS), OLAF MICHEL (ECHSEN-SCHAMANEN), JÖRG 'HAMPI' MIDDELDORF (GJALSKERLÄNDER, TROLLZACKER), FRANK MÜLLER (DÄMONISCHE EIGENSCHAFTEN), JÖRG RADDATZ (DÄMONEN), STEPHANIE VON RIBBECK (GOBLIN-SCHAMANEN, SCHAMANEN DER FJARNINGER UND FERKINAS, DÄMONEN), THOMAS RÖMER (WELT, SPHÄREN, KOSMOS, BESCHWÖRUNGS-REGELN, DÄMONEN, DÄMONOLOGIE IM SPIEGEL DER KULTUREN), GREGOR ROT (SCHAMANEN, DAS WESEN DER ZEIT UND SATINAV), FLORIAN SACHTLEBEN (SPIELLEITERTIPS ZU DÄMONEN), SASCHA SCHNETZER (VAMPIRISMUS, DÄMONIDE), PHILIPP SEEGER (GESTALTUNG EIGENER GLOBULEN, DÄMONEN), MARK WACHHOLZ (DAS WESEN DER ZEIT UND SATINAV, WELT, SPHÄREN, KOSMOS, DÄMONEN, SPIELLEITERTIPS ZU DÄMONEN, DIE WELT DER GEISTER), SVEN WASHER (DÄMONEN, UNTOTE), ANTON WESTE (WELT, SPHÄREN, KOSMOS, DÄMONEN), ANDREAS WIELENBERG (PAKTIERER, MAGISCHE UND GEWEIHTE WAFFEN)

DIE PUBLIKATION REGELTECHNISCH AUF DSA4-STANDARD BRACHTEN:

FLORIAN DOP-SCHAVEN, LENA FALKENHAGEN, CHRIS GOSSE, CHRISTIAN MANGELSDORF, FRANK MÜLLER, STEPHANIE VON RIBBECK, THOMAS RÖMER, GREGOR ROT, ANDREAS WIELENBERG

AUF DER GRUNDLAGE VON TEXTEN DER AUTOREN DES BANDES SOWIE:

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS FIHN, RALF HLAWATZSCH, HEIKE KAMARIS, ULRICH KIESOW, INA KRAMER, MICHELLE MELCHERS, FRANK PARTING, GUN-BRITT TÖDTER, NORBERT VENZKE, KAI WAGNER, HADMAR WIESER UND KARL-HEINZ WITZKO

PEREN DEN AUTOREN MIT HERZLICHEM DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN UND ERGÄNZUNGEN AN:

FALK BEHR, KAI BURMEISTER, IVA DÄNNENBERGER, BENJAMIN ERNST, THOMAS FIHN, MICHAEL GLENK, MAGNUS HERRMANN, ANDREAS NORTMANN, FLORIAN SACHTLEBEN, SIMONE SALZMANN, CHRISTINA SÄTTLER, STEFAN SÄTTLER, BENJAMIN SCALA, MARIUS SEEBACH, ULRICH SCHNEIDER, STEFAN MANN, TORSTEN HELHÜBEL, GUDRUN WAGNER, DIRK WERRES, MATTHIAS WICHT, PHILIPP WITTMANN

SOWIE AN ALLE MITGLIEDER DER DSA-REDAKTION UND ALL JENE FREUNDE DES SCHWARZEN AUGES, DIE DEN GÖTTERN UND GEISTERN IM INTERNET UND AM SPIELTISCH WOHLGEEFÄLLIG SIND UND DIE DIE MACHT DER DÄMONEN NICHT UNTERSCHÄTZEN.



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

Vorwort	5		
Welt, Sphären und Kosmos	6		
Weltbilder	6		
Das Sphärenmodell	8		
Der Limbus	10		
Experte: Spieltechnisches zu Limbusreisen	11		
Globulen und Nebenwelten	13		
Parallelwelten	15		
Die Feenwelten	16		
Spilleitertipps: Kosmologie und Sphärenreisen	17		
Satnav und das Wesen der Zeit	18		
Zeitempfinden und Zeitströmungen	18		
Von Satnavs Frevel	19		
Gestern, heute, morgen – Zeitreisen in Aventurien	20		
Zeit für ein paar Spilleiter-Tipps	22		
Chaos und Unendlichkeit:			
Die Macht der Dämonen und Paktierer	25		
Sechs Fragen an die Siebte Sphäre	25		
Ordnung im Chaos – Hierarchie der Niederhöhlen	30		
Die Kunst der Invokation	39		
Beschwörung von Dämonen	39		
Ergänzungen zu Brabak und Rashdul	41		
Beherrschung von Dämonen	44		
Dienste von Dämonen	45		
Manifestation und Bindung von Dämonen	47		
Austreibung und Verbannung von Dämonen	49		
Eigenschaften der Dämonen	51		
Die dämonischen Eigenschaften	52		
Zauberwaffen, Weiheswerter und Dämonendolche	55		
Magische Waffen	55		
Geweihete Waffen	56		
Dämonische Waffen	58		
Pandämonium	59		
Thargunitoths verdammte Diener	77		
Asfaloths Transmutationen	81		
Erschaffung von Chimären	81		
Golems	84		
Besondere Eigenschaften von Chimären und Golems	87		
Dämonide	88		
Dämonenknechte – Im Bund mit den Niederhöhlen	89		
Der Pakt in Regeln	91		
Schwarze Gaben	93		
Spilleitertipps zu Dämonen	102		
Wann und warum setze ich Dämonen ein?	102		
Die Gefährlichkeit von Dämonen	102		
Wie stelle ich Dämonen dar?	103		
Versuchungen durch Erzdämonen	104		
Dämonologie im Spiegel der Kulturen	105		
Die Welt der Geister	107		
Geisterruf und Geisterbann	108		
		Vom Vampirismus	112
		Im Dienst des Namenlosen	112
		Ursprung (Meisterinformationen)	113
		Verwundbarkeiten	115
		Mit dem Willen der Geister	120
		Ein Bild der Geisterwelt	120
		Mein Tapam lebt ewig – Die Glaubenswelt der Waldmenschen	121
		Tapam, Satuul und Nipakau – Götter und Geister	123
		Der Ewige Dschungel – Die Welt der Geister und das Jenseits	125
		Geschwister der Wölfe – Die Glaubenswelt der Nivesen	127
		Die Verehrung der Himmelswölfe	128
		Tuundarar und Nivaleiken – Welt und Geisterwelt	129
		Dreifach vergossenes Blut – Die Glaubenswelt der Orks	133
		Takhairachs Kinder – Die orksischen Götter	134
		Tairachs Totenreich – Geisterwelt und Jenseits	137
		Aus Erde geboren – Die Glaubenswelt der Goblins	138
		Die Götter der Goblins	139
		Folge deinem inneren Tier – Die Glaubenswelt der Gjalsker	140
		Die Götter der Gjalskerländer	141
		Blutriten im Eis der Berge – Die Glaubenswelt der Ferkinas	143
		Stier und Stute – Die Götter	143
		Zwischen Traum und Schmerz – Die Glaubenswelt der Trollzacker	145
		Die Götter der Trollzacker	146
		Nur die Stärksten überleben – Die Glaubenswelt der Fjarninger	147
		Götter und Geister der Fjarninger	148
		Der Schamanismus der Stammes-Achaz	149
		Mythos und Wahrheit – Der Spilleiter als Stellvertreter	
		der animistischen Geisterwelt	150
		Arten von Geistern	150
		Die schamanistische Geisterwelt	152
		Index	155

VORWORT

Willkommen in einem anderen Teil der Welt Aventuriens! Wir freuen uns, dass Sie den Weg hierher gefunden haben, wo die Macht der alveranischen Götter herausgefordert wird durch Schrecken von jenseits des Sternenhalls und von mächtigen Geistern, die Götter sein könnten. Selbst Alveraniare zögern, ihren Fuß in diese Gefilde zu setzen, denn die Sicherheit des zwölfgöttlichen Weltbilds ist hier durchzogen von Rissen, durch die der blanke Horror des Außen scheint, und es gibt Bereiche, deren Herrscher und Bewohner weit älter sind als Silem-Horas' geordneter Glaube. Hier zählt weniger das Gottvertrauen als die Macht des Willens, die sich mit **Geisterkraft und Sphärenmacht** manifestiert.

Der Band ist grob in drei Teile unterteilt, von denen sich der erste mit der Gestalt des **Kosmos** und verschiedenen Weltmodellen, mit den Sphären und dem Limbus, mit Neben- und Parallelwelten sowie dem Phänomen der Zeit beschäftigt.

Der zweite Teil bietet Ihnen umfassendes Wissen zu den **Dämonen** Aventuriens, ihrem Wesen, ihren Hierarchien, ihren Eigenschaften und wie man sie beschwört, ohne um geistige und körperliche Gesundheit fürchten zu müssen. Hier finden Sie auch Kapitel zu Untoten, Chimären und ähnlichen Monstrositäten, die ohne dämonische Zauberei nicht denkbar wären. Ebenfalls enthalten sind ein großer Abschnitt zum Paktierertum sowie viele Quellentexte und Spielleitertipps.

Im dritten Teil stellen wir Ihnen das animistische Weltbild der verschiedenen Stammeskulturen Aventuriens vor: was die Geister sind und wie sie zu den Göttern und Großen Geistern stehen, was die Aufgaben der Schamanen sind, wie sie in die Geisterwelt reisen und wie ihre Stellung innerhalb der Stämme und im aventurischen Weltgefüge ist.

Beachten Sie, dass wir in **Mit Geisterkraft und Sphärenmacht** zwar nicht die mittelreichisch-zwölfgöttergefällige Sicht der Dinge präsentieren, sondern eher eine irdische Gesamtperspektive, aber trotzdem ist diese Sicht natürlich gefärbt von dem, was wir in Regeln umgesetzt haben und umsetzen können.

Das heißt, dass wir nur zu einem Sphären- und Limbusmodell spielrelevante 'harte Fakten' vorstellen, aber dennoch die 'wahre Gestalt' des aventurischen Kosmos offen halten wollen. Das heißt ebenfalls, dass wir ein Modell der Bewohner der Siebten Sphäre als Grundlage der Regeln

verwenden, aber durchaus auch eine andere Vorstellung zu Wesen und Motivation der Dämonen zutreffen kann. Das heißt letztlich, dass wir die animistische Sicht der Geisterwelt als Grundlage für die entsprechenden Regeln für Schamanen nutzen, auch wenn sich aus unseren bisherigen Beschreibungen ein 'wissenschaftlich-gildemagisches' Bild der Wirklichkeit eher angeboten hätte.

Wir hoffen, mit dieser 'Relativität' der Betrachtungsweisen das Spiel in Aventuriens so offen zu gestalten, dass Sie den Kontinent noch nach eigenen Vorlieben aus- und umgestalten können, ohne mit den bestehenden Publikationen in Konflikt zu geraten. Natürlich bleiben etliche 'Grundpfeiler' der aventurischen Weltsicht und des Spiels in der Welt des Schwarzen Auges unangetastet – aber selbst die finsternen Dämonenknechte, die wir nicht in Spielerhände geben wollen, finden in diesem Band ihre Heimstatt und eine detaillierte Erklärung, warum und wie sie ihre Schandtaten vollbringen.

Beachten Sie bitte auch, dass in diesem Band über weite Strecken Informationen präsentiert werden, die zwar nicht unbedingt Meisterinformationen darstellen, die aber in ihrer Gesamtheit keinem Aventurier bekannt sind. Weder Hesinde-Geweihte noch Puniner Magier, und auch keine tausendjährige Hochschamanin haben all das Wissen präsent, das wir Ihnen auf den folgenden Seiten präsentieren.

Wenn Sie sich also Geheimnisse bewahren wollen, lassen Sie die Passagen erst einmal aus, von denen Ihr Held keine Ahnung haben kann. Wenn Sie aber mit Goethes *Faust* wissen wollen, was die Welt im Innersten zusammenhält, und Sie sagen: *Wohl weiß ich viel, doch will ich alles wissen!* – dann sollten Sie sich darauf gefasst machen, Altbekanntes in neuem Licht zu sehen, aber auch viele überraschende und neue Aspekte der Welt Aventuriens kennenzulernen.

In diesem Sinne: Paraphernalia oder Knochenkeule bereitgelegt, den PLANASTRALE ins Gedächtnis gerufen und hinein in eine Welt voll **Geisterkraft und Sphärenmacht!**

Erkrath, im September 2003

*Für die Redaktion
Thomas Römer*

ABKÜRZUNGEN

In diesem Band wird häufig auf andere Titel aus der Reihe **Das Schwarze Auge** verwiesen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, hier eine Erläuterung der üblichen verwendeten Abkürzungen:

● **Basis** oder **Basisregeln** steht für den Regelband aus der Grundregelbox **Das Schwarze Auge** in der Vierten Edition.

● **S&H** ist die Erweiterungs-Box **Schwerter und Helden**, in der die Erschaffung aventurischer Helden, das komplette Talentsystem sowie die Kampfregeln präsentiert werden.

● **AH** steht dabei für den Band **Aventurische Helden**, die Charaktererschaffung.

● **MBK** ist **Mit blitzenden Klingen**, der Band zu den Kampfregeln und den kämpfenden Charakteren, und

● **MFF** ist **Mit flinken Fingern**, wo das Talentsystem näher erläutert wird.

● **Z&H** steht für die Erweiterungsbox **Zauberei und Hexenwerk**, die sich mit magisch begabten Helden und allgemein der aventurischen Zauberei befasst.

● **MWW** ist hierbei der Band **Mit Wissen und Willen**, die umfassenden Magieregeln,

● **AZ** bedeutet **Aventurische Zauberer**, der Band zur Erschaffung magischer Helden, und

● **LC** ist das **Liber Cationes**, die Sammlung aventurischer Zaubersprüche.

Ebenfalls erwähnenswert sind die drei folgenden Bände:

● **GA** steht für **Geographia Aventurica**, die Beschreibung der Welt des Schwarzen Auges,

● **AvAr** ist das **Aventurische Arsenal**, in dem die bekanntesten aventurischen Waffen beschrieben sind, und

● **SRD** bedeutet **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, den Erweiterungsband zu Artefakten, Alchimie und zauberkräftigen Zeichen.

WELT, SPHÄREN UND KOSMOS

»Jalthona der Schüler: "Meister, wie

sollen wir uns die Gestalt der Welt vorstellen?"

Rohal der Weise: "Könntet ihr sie euch denn vorstellen? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Scheibe, und an ihrem Rand rinnt das Wasser hinab, so fragtet ihr: Was ist jenseits des Randes? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Fläche und erstreckt sich bis in die Unendlichkeit, so fragtet ihr: Wie kann etwas sein, das kein Ende hat? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Kugel, und Menschen leben auf allen ihren Seiten, so fragtet ihr: Wie kommt es, dass sie nicht herabfallen? Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt."«

—Die Gespräche Rohals des Weisen, Band VIII, ca. 510 BF

WELTBILDER

Die hier vorgestellten Weltenmodelle einzelner Völker und Kulte müssen zwangsläufig verallgemeinern: Zu sehr kann sich ein Bild schon von Stamm zu Stamm, von Stadt zu Stadt unterscheiden.

NATUR- UND GEISTERGLAUBE

Viele Waldmenschenstämme der **Mohaha** glauben, dass die Welt dreigeteilt ist: in *Gebirge*, von dem Kamaluq und die Sterne stammen, *Wald*, wo die Menschen und Tiere leben, und *See*, wo Regen, dunkle Geister und hellhäutige Dämonen geboren werden. Ähnlich teilen die **Utulus** der Waldinseln die Welt in ein *Reich über Wasser*, beschienen vom Sonnenvater Obaran, und in ein *Reich unter Wasser*, wo die böse Nachtschwarze Herrin und ihre Diener hausen. Die Waldinseln seien die herausragenden, bewachsenen Schädel von riesigen Statuen, die auf dem Meeresgrund stehen. Die **Ferkinas** und **Trollzacker** kennen ein bergiges Diesseits, an dessen Rand die verachteten 'Blutlosen im Tal' leben. Das Totenreich ist entweder eine *Welt der Qualen* oder aber die Umkehrung des Diesseits: Wer im Leben Entbehrungen und Schmerzen hinnehmen muss, den erwartet ein Paradies – und umgekehrt. Ihre Götter sind wie große Stammesfürsten, die irgendwo in einem weiter entfernten Tal wohnen müssen.

Die **Gjalskerländer** denken sich das feste Land als Werk von Riesen und göttlichen Mammuts, während das Meer das Reich der Toten beherbergt. Ihre entfernten Verwandten, die **Fjarninger** der Nebelzinnen, sehen die Welt der Sterblichen als dünnen Streifen von Inseln (erfaltete Lava) im Meer (geschmolzenes Eis), gelegen zwischen dem Frostreich Frunus und dem ewigen Feuer Angaras.

Für die **Nivesen** dehnt sich ihre Welt *Tuundarar* in Unendlichkeit aus und ist Jagdrevier, Schlachtfeld und Ruhestätte der Himmelswölfe. Unbestimmt jenseitig davon liegen die Geisterwelt *Nivaleiken* sowie die *Ewiggrüne Ebene*, die Totenwelt, in die die Verstorbenen mit dem grauen Rauch der Totenfeuer gelangen und die hinter dem Himmelsgewölbe liegt, das am Himmelsturm aufgehängt ist.

Die **Goblins** denken wenig über das große Ganze nach und sehen im Kosmos lediglich einen von der Großen Sau Mailam Rek dai durchwühlten Misthaufen.

Orks unterscheiden streng drei Welten: Die erste Welt, *Tarrakvash*, war einst ihre Heimat, wurde aber zum Totenreich unter Tairachs Herrschaft, als sie von dessen Sohn Brazoragh in eine neue Welt von weiter Steppe und kühlen Bergen geführt wurden, in der die Orks derzeit leben: *Khazarrach*. Vor ihnen liegt, nur auf Eroberung wartend, *Mochthrovak*, die dritte aller Welten, die noch von fremden Göttern und Glatthäuten beherrscht wird. Jede Welt war und ist voller Herausforderungen, die gemeistert werden müssen, ehe das Orkvolk in die nächste Welt aufbrechen kann.

Wohl alle denkenden Wesen hat die Frage nach der Gestalt der Welt beschäftigt. Einfache Kulturen verwenden Gleichnisse aus ihren Lebensumständen, um die Geheimnisse von Welt, Geistern und Göttern zu enträtseln.

Oft gilt es als Zeichen von Hochkultur, den Kosmos in höheren, abstrakten oder kaum mehr vorstellbaren Ebenen und Dimensionen modellieren zu können – weswegen menschliche Gelehrte auch immer wieder von den vermeintlich primitiven Elfen, Achaz und Trollen überrascht wurden.

HOCHKULTUREN

FRÜHERER UND HEUTIGER ZEITEN

Wo sich die **Achaz** noch früherer Hochkultur entsinnen, sehen sie den Kosmos als *Großes Gelege*, in dem unzählige Welten als Eier verschiedenster Größe und Struktur liegen. Sie werden von Göttern oder auch Zauberpriestern gelegt, behütet oder zerstört, zerbrechen von selbst oder aber aus ihnen schlüpft ein neuer Gott, womit die betreffende Welt endet. Untereinander sind die Eier durch *H'thrr*, den *Graudotter* verbunden. Jedes Weltenei besitzt Schichten und Schalen mit besonderen Eigenschaften, wobei die Sterblichen meist nur im 'gelben Dotter' leben können. Diese bei Menschen kaum bekannte Sichtweise deckt sich jedoch in einigen Punkten überraschend genau mit der modernen Sphärologie.

Kosmologische Äußerungen sind den heutigen **Elfen** meist fremd, doch kennen sie eine metaphysische Trennung der Wirklichkeit von einer ideellen Welt des Traums und der Wahrheit. Sie erachten nähere Beschäftigung mit der wirklichen Welt als *badoc* und sehnen sich nach dem *Licht*, aus dem sie laut ihren Legenden einst kamen.

In der alten Sicht der **Xorloscher Zwerge** ist die Welt *Sumu*, ein Gigantenleib, oder die erkaltete Esse von Angroschs Schmiede, in der viele Dinge im Wahn des Feuergottes entstanden sind. Kern der Welt und Wohnstatt aller vernünftigen Sterblichen sind die Höhlen und Kammern in Sumus Schoß, während die Oberfläche nur ein Randgebiet ist, von dem Bedrohungen (Drachen) und Lächerlichkeiten (Menschen, Elfen ...) kommen. Der Himmel selbst ist mit dem blendenden Drachenaugen (Sonne) das Reich des Bösen, in dem nachts die Karfunkel aller Drachen am Firmament tückisch leuchten. Einige Seelen der Ahnen wachen im Diesseits unsichtbar über die Lebenden, verblassen aber, wenn man ihrer nicht gedenkt. Andere sind zu Angrosch gegangen, um ihm beim Schmieden zu helfen, wobei die minderen Seelen Kohlen schleppen und den Blasebalg treten müssen.

Die **Urtulamiden** sahen die Welt als Scheibe, auf der in drei, sieben oder zwölf durch Wasser getrennten Ringen die verschiedenen Gefilde liegen: im Zentrum *Al'Veran*, das Land der Götter, auf einem äußeren Ring *Vasarstan*, das Land der Toten (wobei noch ein Dutzend weiterer Ahnen-, Geister- und Mumienreiche bekannt sind). Die Tulamiden selbst leben auf einem Ring, dessen eigenen Abschnitt sie als *Tulamidistan* bezeichnen, während nordöstlich *Rakshazastan* liegt, das Land der Riesen, und südlich *Zulneddistan*, das Land der Echsen.

Demzufolge benennen sie auch ein Äußeres Meer (Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde, Südmeer) und ein Inneres Meer (Perlenmeer). Das *Dschejjhennach*, die rostrote Hölle, liegt unterhalb der Weltenscheibe, die von den Dämonen an einigen Stellen durchlöchert wurde. Diese Weltsicht wurde im Laufe von Jahrhunderten im Kontakt mit den

Güldenländern erweitert, ist in ihrer Grundstruktur jedoch noch immer bei vielen Tulamiden zu finden.

Manche **Norbarden** sehen in der Welt einen großen, geschäftigen Bienenstock, um den die Schlange Hesinde gewunden ist. Niemand sollte dauerhaft ein Heim nehmen, alle müssen arbeiten, handeln und umherziehen, um den Stock und die Königin Mokoscha am Leben zu erhalten. Bedroht wird der Bienenstock von faulen Untermietern (sesshafte Völker) und angreifenden Raubinsekten (Ungeheuer und Dämonen). Für die **Maraskaner** ist der Kosmos ein fliegender Diskus, auf dessen Oberseite die bekannte Welt liegt. Die Weltenscheibe ist das schöne und rätselhafte Geschenk des Gottes Rur an seinen Bruder Gror. Aufgrund des strikten Dualismus glauben einige Sekten, dass auf der Unterseite des Diskus eine entsprechende Zwillingswelt oder aber das Reich der Abwesenden liegen muss. Sonne, Mond und Zwölfgeschwister sind direkt an den Diskus gebunden, auf den Rur und Gror selbst keinen Einfluss mehr haben. Alles jenseits davon ist der unendliche Äthrajin, aus dem die weltverderbenden Dämonen stammen.

Einige angesehene Mawdliyat (Gelehrte des **Rastullah-Glaubens**) vermuten, die Welt müsse neun Lagen haben. Oben (oder, wenn man die Welt für kugelförmig hält, außen) ist Rastullahs Himmelszelt, darunter die Welt der Sterblichen, darunter sieben zunehmend schlimme Niederhöhlen. Schauermärchen darüber, was die Ungläubigen in den einzelnen Niederhöhlen erwarten, gehören zum Repertoire jedes guten Geschichtenerzählers.

DER ZWÖLFGÖTTERGLAUBE

Die verschiedenen Kulte des Zwölfgötterglaubens beschreiben die einzelnen Aspekte der Weltbilder jeweils leicht unterschiedlich, sind sich jedoch in dem einig, was auch die meisten zwölfgöttergläubigen Aventurier annehmen. Vereinfacht ausgedrückt:

Die Welt – ob Scheibe, Kugel, fülliger Frauenkörper Sumus oder Ikosader – ist dreigeteilt in die *Gefilde der Sterblichen* (Aventurien bzw. Dere), die *Gefilde der Toten* (Borons Reich) und die *Gefilde der Götter* (Alveran). Getrennt sind sie entweder rein räumlich als unterschiedliche Lande oder aber in abstrakter Weise durch das graue *Nirgendmeer*, in dem die verlorenen Seelen landen. Über diesem Kosmos leuchtet das Firmament der Sterne, zu seinen Füßen liegen die Niederhöhlen der Dämonen und des Namenlosen.

Bedeutend ist auch die wohl schon aus frühbosparanischer Zeit stammende strikte Unterscheidung zwischen dem Kosmos, der geschaffenen Welt, und dem jenseits davon liegenden Chaos der Dämonen, dem jede Ordnung fremd sein soll.

Eine intellektuelle Zusammenfassung vieler Einzelsagen versuchte die Hesinde-Kirche, die auch Erkenntnisse des Elementarismus und Sieben-Sphären-Modells (siehe unten) verwendete, womit die Niederhöhlen in der Darstellung nach 'oben' wanderten. In den *Annalen des Götteralters* heißt es über die Ordnung der Welt nach der Gigantenschlacht:

»So kamen die Götter und Giganten in der Sechsten Sphäre zusammen, die Sterne und Kraft heißt, Rat zu halten und einen Vertrag zu schließen. Ingerimm und Efferd, Firun, Peraine und Tsa Atuara hielten mit ihrem Gefolge Einzug in die Gefilde von Alveran, und ihre alten Reiche überließen sie jenen sechs, die man als Elementarherren kennt. Auch den zwölf großen Drachen wurde bestimmt, dass sechs von ihnen als Wächter Alverans einziehen mögen und sechs sich als Wächter in der Dritten Sphäre niederlassen sollten. Das ergrimmte die überlebenden Riesen, hatten die Drachen doch kaum Anteil am Kampf gehabt. Zudem kam es zum Streit zwischen zweien der Drachen. Erst nach einem Kampf, der die Dritte Sphäre verwüstete und den wir den Ersten Drachenkrieg nennen, konnte sich der löwenhäuptige Famerlor mit seinen Gefährten, den Hohen Drachen, vor den Toren Alverans niederlassen, während die anderen, die Alten Drachen, in ihre irdischen Domänen einzogen – bis auf den gestürzten Pyrdacor, der Rache schwor. Rache schworen aber auch die Riesen, die sich von ihren drachischen jüngeren Brüdern verraten fühlten.

Die Unsterblichen schrieben den Pakt der Götter für alle Zeit fest, in dem sie das *Mysterium von Kha* errichteten. In der Ersten Sphäre liegt dieses Bollwerk aus reinem Diamant, in dem das Weltengesetz ruht. Rings herum erheben sich sieben Festungen, deren Fundament die Erste Sphäre ist, deren Türme und Mauern aber in die Dritte Sphäre ragen. Jede dieser sieben Festungen wird regiert von einem der unbezwingbaren Wächter der sieben Kristalle, in denen die Herrschaft niedergeschrieben ist – den Elementarherren: Der Erzherr bewahrt das Gesetz der Götter über Deres feste Materie, der Wasserherr das Gesetz über den Fluss der Energien. Der Luftherr bewahrt das Gesetz über den Weltenraum, der Eisherr das Gesetz über die gefrorene Zeit. Der Erdherr bewahrt das Gesetz über das Leben, und der Feuerherr das Gesetz über den Geist. Der siebte Wächter jedoch, der Herr der Kraft, wurde später von der Hesindetochter Mada überlistet und sein Kristall zerstört. Seither haben die Götter keine festgeschriebene Macht mehr über die Magie, und Sterbliche wie Unsterbliche können sich ihrer nach Belieben und Vermögen bedienen.

Als Gegenstück zum *Mysterium von Kha* setzten die Unsterblichen in der sechsten Sphäre den Nordstern an das Firmament. Er ist der hellste aller Sterne, als einziger unbeweglich, um den Sonne, Mond, Zwölfkreis, Sternbilder und Sterne ihre Bahnen ziehen – die Symbole der Götter und ihrer Weltordnung. Der Polarstern ist Fanal, Leuchtfeuer und Erinnerung für die lauernden Dämonen, die wetteifernden Götter und die ehrfürchtigen Sterblichen gleichermaßen. Alle Völker betrachten ihn als Zeichen der Hoffnung. Auf Maraskan werden Nordstern und Mysterium in Gestalt der Zweigötter Rur und Gror verehrt.

Rings um die Weltenachse richteten die Götter die ewigen Kreisläufe des Tages, des Jahres und des Menschenlebens ein: die Wiederkehr der Sonne, den Ablauf der zweimal zwölf Stunden, Sommer, Herbst, Winter und Frühling, die Abfolge der zwölf Monate, von Ebbe und Flut, Geburt, Jugend, Alter und Tod und den stetigen Lauf der Sterne und der Mächte, die sie symbolisieren. Auch Regen, Sturm, Gewitter, Wolken, Nebel, Hochwasser und Erdbeben erhielten ihre Ordnung, die nur den Göttern bekannt ist. Aus Freude über den Frieden soll Tsa, die jüngste Sumutochter, die ersten Blumen vom Himmel regnen lassen und in alle Sphären gesät haben.

Von nun an kämpften Götter und Giganten Seite an Seite, und es gelang ihnen, die unheiligen Horden des Dämonensultans für Äonen in die Niederhöhlen jenseits des Sternenwalles zu vertreiben – bis sie durch die Mächenschaften des Namenlosen Gottes zurückkehren konnten. Manche der Unsterblichen verbanden sich in Liebe und zeugten Halbgötter miteinander. So wiederholte sich der Kampf zwischen LOS und SUMU in ihren Kindern. Es ist der Kinder ewiges Schicksal, zu kämpfen und zu bereuen. Und ebenso sind wir, die sterblichen Kindeskinder der beiden, verdammt für alle Zeit, Streit zu führen um des Streites Willen, Weisheit daraus zu gewinnen und in gemeinsamem Bemühen Besseres zu schaffen.«

DIE JÜNGER DES PANDÄMONIUMS

»Der Baum des Pandämoniums wuchs prächtig und gedieh. Doch einige aus der Horde des Chaos wollten die Ernte für sich alleine, verrieten das Reich des Chaos und fuhren in viele Früchte des Baumes. Vertrocknet und umgestalt wurden die Früchte, Schimmel und Flechten überwucherten die Baumrinde. Sie offenbarten sich ihren Madenvölkern in ihren Früchten als wohlgestaltete 'Götter' und brandmarkten diejenigen, die sie selbst verraten hatten als 'Dämonen' und warfen Schleier über die Sinne der sterblichen Maden, damit ihnen die Wesen des Chaos als widerwärtig und böse erschienen. Seit diesen Tagen des Verrats versucht das Chaos, den Baum des Pandämoniums gesunden zu lassen, die faulen Früchte – von denen Dere eine ist – abzuwerfen und die falschen Götter zu vernichten. Bald ist die Nacht dieses Sieges gekommen.«

—Litanei eines Agrimoth-Priesters in Yol-Ghurmak, ähnlich auch in anderen Dämonenkulten der Schwarzen Lande, ursprünglich als Sage dem Arcanum entnommen

DAS SPHÄRENMODELL

„^{III} Und Er trennte die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und Er trennte die Sphäre der Ordnung von der Sphäre des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre. ^{IV} Und Er wies Seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu. ^V Und Er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Dere und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen. ^{VI} Die fünfte Sphäre ward den Göttern vorbehalten, auf dass die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen könnten. ^{VII} Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem, ^{VIII} denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze. ^{IX} Und Er hieß sie, getrennt zu sein, eine von der anderen. ^X Und als Er sah, dass es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit, ^{XI} und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich, ^{XII} auf dass Er ward und doch nicht ward und ^{XIII} auf dass Er ist und sein wird ...“

—Offenbarung des Nayrakis – Kunde von den Sphären, Originalversion, um 600 BF, VII 3-13

Rohal der Weise, auf den viele Erkenntnisse aventurischen Wissens zurückgehen, sammelte einzelne Gedankenansätze früherer Weltbilder, denen für die Erklärung des Kosmos die sichtbare Welt nicht ausreichte, und postulierte über seine komplexeren Schriften eine konsistente Kosmologie.

Die Welt dehnt sich in sieben Dimensionen aus: Die drei Raumachsen, die Zeitachse, die Sphärenachse, die Globulenchse und die Achse paralleler Welten (auch Kausalitätsachse). Letztere beiden sind ab Seite 13 erläutert, während der Gedanke der Sphären (aus dem Aureliani: Kugelgewölbe) hier näher erläutert wird.

Nach Rohals sogenanntem Zwiebelschalen-Modell besteht der ganze Kosmos aus mehr oder minder konzentrisch übereinander gestülpten Schalen: den Sphären. Jede Schale bildet eine Weltenebene mit spezifischen Eigenarten, die von der Ersten Sphäre (dem Herz des Weltengesetzes) bis zur Sechsten Sphäre (dem Sternenwall) reicht. Der Sternenwall bildet das Bollwerk gegen das unendliche Außen der Niederhöllen, oft auch als Siebte Sphäre bezeichnet.

Wie erwähnt, handelt es sich bei den anschaulichen Vorstellungen der 'Zwiebelschalen' um ein Modell: Man kann von Dere aus nicht in die nächsthöhere oder nächsttiefere Sphäre gelangen, indem man mit Dschinn oder Fluggerät immer höher fliegt respektive durch Zwergenstollen immer tiefer wühlt. Nur der Limbus und Sphärentore ermöglichen einen Sphärenwechsel.

DIE ERSTE SPHÄRE: DAS WELTENHERZ

Über den Weltenkern gibt es viele Spekulationen. Die Erste Sphäre soll ohne jede Ausdehnung sein und doch das Weltengesetz, in manchen

Überlieferungen als *Mysterium von Kha* bekannt, beherbergen. Die Mythologie versetzt das Schiff der Zeit und den gefangenen Satinav hierher. Der *Urgrund der Welt* (Geweihte) wird auch als *Thesiskern des Kosmos* (Gildenmagier) oder gar als *Quell des Nayrakis* (Philosophen) bezeichnet. Die primären Eigenschaften dieser Sphäre sind die (göttlichen) Weltenordnungen und die Trennung von Sein und Nicht-Sein, die sich in der Existenz der Materie manifestiert.

Das Weltenherz, ohne das das Chaos herrschen würde, wurde angeblich noch von keinem Gott oder Dämon angetastet und lässt sich durch keine Sphärenmanipulation erreichen.

DIE ZWEITE SPHÄRE: DAS WERDEN DER ELEMENTE

Die Zweite Sphäre, manchmal missverständlich als *Sumus Leib* oder *Sumus Inneres* bezeichnet, soll aus einem rohen Urelement (dem 'Sumuryl') bestehen, das die sechs Elemente und ihre Zitadellen ausformt. Hier entspringt auch 'Sumus Griff', die Schwerkraft, die alles, was aus Sumu stammt, an sie bindet. Manche sehen hier den Ort, aus dem das Sikaryan oder das Leben selbst stammt. Auch der *Dämonenbaum* wurzelt hier, eine gigantische und verzweigte Sphärenverwerfung, die einst von Dämonen gepflanzt wurde und gemäß vieler Endzeitvisionen dereinst die Sphären sprengen soll. Bis an die Peripherie der Vierten Sphäre ist diese Ruptur bereits vorgedrungen. Die Zweite Sphäre gilt ebenfalls als unerforscht, aber wegen des Eingriffs der Dämonen als erreichbar.

DIE DRITTE SPHÄRE: HEIMAT DER ELEMENTE UND STERBLICHEN

Sie gilt als die diesseitige Welt, die durch das Spiel der Elemente gebildet wird: Dere. Es heißt, hier sollen alle Wesen wohnen, denen eine gewisse Lebenszeit zur Reifung ihrer Seelen eingeräumt wurde.

Manche halten die Dritte Sphäre für die wertvollste Ebene für den Kosmos, doch das mag auch Überschätzung der eigenen Bedeutung sein. Die Elemente sind das prägende Zeichen Deres, und man sagt, dass jedes der Elemente eine eigene 'Untersphäre' innerhalb der Dritten besäße. In diesen Untersphären sollen sich die Zitadellen der Elemente befinden, deren Fundamente bis zur Ersten Sphäre hinabragen und deren höchste Türme auch im derischen Diesseits zu erkennen sind.

DIE VIERTE SPHÄRE: DAS REICH DER TOTEN

Diese Schale ist allgemein als das *Totenreich* bekannt, beim Zwölfgötterkult als *Borons Hallen*. Sicher scheint, dass fast alle Seelen Sterblicher nach dem Tod hierhin gelangen und in verschiedenen Schattenzuständen

DAS PERGAMENT DES REISENDEN

Nebenstehende Zeichnung von Sphären und einigen Globulen stammt aus dem Besitz eines bleichen Mannes, der vor 1025 BF unweit der Trollpforte plötzlich erschien und zusammenbrach. Er sprach einige Fetzen Garethi, starb aber wenig später an einer seltsamen Krankheit, die seinen Körper in grauen Nebel verwandelte.

Die *Academia der Hohen Magie zu Punin* erstand dieses Pergament von einem Bauern und vermutet, dass es sich bei dem Mann um einen erfahrenen Sphärenreisenden gehandelt haben muss, möglicherweise aus der seltsamen Gemeinschaft der Menacoriten stammend, einem angeblich im Limbus hausenden Orden.

Es heißt auch, dass es sich bei dem hier Abgebildeten nur um eine bereits redigierte Kopie handelt und das Original aus Punin bereits wieder auf mysteriöse Weise verschwunden sei.

Zu erkennen sind Dere mit seinen dazugehörigen Sphären, dazu weitere Globulenkompexe, von denen einige von den Puniner Zaubern identifiziert werden konnten. Umschlossen wird das Sphärenmodell von den Niederhöllen.

Offensichtlich ist die Karte jüngerer Datums, da sie den erst vor einigen Jahren in den Limbus entrückten Turm des Magiers Taphirel aufweist.

Andererseits zeugt sie auch von uraltem Wissen: Der Name 'Isuzar' wird bereits in den aus dem Gildenland stammenden *Manuskripten von Tqelin-Ra'id* erwähnt. Sofern die Limbuskarte an anderen Stellen ebenso präzise ist, so lauern große Entdeckungen, aber auch Gefahren jenseits Deres.

verweilen. In Borons Hallen soll die Waage *Rethon* unerbittlich über das endgültige Schicksal jeder Seele entscheiden. Manche Sphärenreisenden berichten jedoch von Bereichen in dieser Sphäre, die überhaupt nicht den gängigen Vorstellungen von Borons Hallen entsprechen oder gar anderen Göttern und Wesen unterstehen sollen. Der Eingang zu den Totenreichen wird von mächtigen Gestalten bewacht, von denen der Boron-Glaube *Uthar* und *Golgari* nennt. Offensichtlich sehen es diese Wächter gar nicht sonderlich gerne, wenn jemand diese Sphäre betreten will, ohne von ihnen explizit eingeladen zu sein. Und wer eingeladen ist, hat in der Regel keine Möglichkeit zurückzukehren.

DIE FÜNFTE SPHÄRE: DIE ZITADELLE DER GÖTTER

In vielen Visionen gesehen und doch unvorstellbar erscheint *Alveran*, der lichte Palast der Götter. Hier sollen die Götter auf zwölf Thronen herrschen und ihre Paradiese behüten, in die sie die edlen Seelen besonders treuer Diener aufnehmen. Dass die Geweihtenschaft der Zwölf in dieser Sphäre die Wohnstatt ihre Götter vermutet, ist nur verständlich. Doch interessanterweise lokalisieren auch einige andere Kulte die Zwölfe an diesem Ort in 'Burg Alveran', während die eigene Hauptgottheit an einem anderen Ort sitzt. Alveran ohne Erlaubnis seiner Herren zu betreten, gilt als kaum möglich. Als Beschreibung der Fünften Sphäre soll die *Sage von Aves und Dana* dienen:

»Dereinst verfiel der Halbgott *Aves* in Liebe zu der Sterblichen *Dana*. [...] Als *Aves* sah, dass *Dana* zu altern und zu welken begann, beschloss er, sie nach Alveran zu führen, damit die Götter sie mit dem Wort *Immortalis* unsterblich machten. [...] Durch die Himmelsmauer traten *Aves* und *Dana* in die Fünfte Sphäre, und vor ihnen und über ihnen lag Alveran in seiner ewigen Pracht.

Gleißend führte die Straße der Götter hinan bis zum Tor *Melliador*. Zwölf Wege sprossen daraus wie die Speichen eines Rades, und jeder Weg führte zu einem der zwölfgöttlichen Paradiese, wo die Götter mit ihren Erwählten residieren, wenn sie ungestört sein wollen. Jenseits des Tores *Melliador* erhoben sich die sechs Mauern, eine jede mit ihrem Wächter. Hoch oben konnte man die sechste Mauer gleißend sehen, die aus schierem Göttergold ist. Jenseits der ersten Mauer aus siebenfarbigem Feuer aber lag der Hohe Drache *Famerlor*, umgeben von tausend Recken.

DER LIMBUS

»Meister, was ist der Limbus?»

»Der Limbus ist das Nichts und das Alles.»

»Wie kann das sein, Meister?»

»Weil es das LOS des Limbus ist. Er ist das Nichts, das das Alles beherbergt, das Nichts, das zwischen dem Alles geborgen ist.«

—Die Gespräche Rohals des Weisen, Band XVII, Seite 57

»Die Erkundung der Astralebene ist die größte Aufgabe, die jemals vom Kosmos an die Gildenzauberer gestellt wurde. Der Limbus ist die tiefere Essenz jeder Welt. Nur weil er existiert, können Welten existieren. Er trennt und verbindet zugleich, er eröffnet dem Wagemutigen undenkbar viele Wege und Pfade – wer seine Bedeutung verkennt, ist ein Narr.«

—Die Astralebene, *Durthan von Erkenstein*, um 200 BF, Übertragung ins moderne *Garethi*

URSPRUNG UND WESEN DES LIMBUS

Die alte Sphärologie bezeichnet *Limbus*, *Äther* oder *Astralebene* als einen Ort hinter der Welt, als Quelle der Zauberkraft. Seit Rohals Sphären-

Ehrerbietig trat der Marschall der Recken vor das Tor *Melliador* und grüßte *Aves*, aber streng ruhte sein Blick auf der bebenden *Dana*: »Wisse, dass jener der Hohe Drache *Famerlor*, nur der erste der Wächter *Alverans* ist. Schon dem dritten mag ich mich selbst nicht nähern, und den Glanz des fünften kann ich nicht ertragen.«

Da taumelte Dana und floh, und nicht einmal Aves konnte sie zur Umkehr bewegen. So kam es, dass die Menschen sterblich blieben.«

DIE SECHSTE SPHÄRE: DER STERNENWALL

Die Außenseite der großen Sechsten Sphäre ist der *Sternenwall*, das Bollwerk gegen die Niederhöllen. Hier leuchten die Sterne, interpretiert als Feuer der rondrianischen Heerscharen gegen den Dämonensultan, als Schätze des *Phex*, Augen fremder Götter, Karfunkel der großen Drachen oder Risse im Weltenwall. Die Sechste Sphäre gilt vielen als Ursprung der Astralkraft, die diese Schale auch heute noch im Überfluss durchzieht. Von hier aus reichen die Fäden der Kraft von der Siebten bis hinunter zur Zweiten Sphäre. In der Sechsten Sphäre, oder besser, in den vielen Untersphären, sollen die Götterkinder als *Wandelsterne* und Wächter des Gefüges der Sphäre umherziehen, die Sonnenscheibe als Wächter des Lichts, *Mada* als die ewig Rastlose und einige der Sterbenden Götter als Sternbilder. Diese weite Außensphäre soll viele Götterkriege gesehen haben, manchmal ist auch von fremden Pantheons und machtvollen Gottwesen die Rede, die zwischen den Sternen lauern. Vor Zeitaltern hat der *Gott ohne Namen* in den Sternenwall die titanische *Große Bresche* zu den Niederhöllen geschlagen, in die er selbst anschließend von den Göttern *Alverans* gekettet wurde.

DIE SIEBTE SPHÄRE: UNENDLICHES CHAOS

Eigentlich keine begrenzte Sphäre mehr, sondern nur das endlose 'Außen' sind die Niederhöllen, das Chaos, das älter als die Welt ist. Nach unterschiedlichen Sphärologien ist die Siebte Sphäre in 13 Domänen oder in 49 Untersphären oder in Myriaden von Splintern aufgeteilt. Hier hausen die Dämonen, deren zwölf mächtigste – die Erzdämonen – ständige Wacht an der Außenseite des Kosmos halten sollen. Die *Seelenmühle* verschlingt alle Seelen, die bis hierhin aus der Dritten Sphäre aufsteigen. Die Dämonen und Kräfte des Chaos, personifiziert als der unfassbare *Dämonensultan*, nagen ständig an der Welt und sollen sie dereinst vernichten.

system gilt der Limbus als zugleich verbindender und trennender Nichtsraum, der zwischen allen Ebenen des Daseins existiert. Manche Gelehrte hielten das graue Wabern des Limbus für den ungeformten, noch nicht elementaren Urstoff der Welt. Noch heute findet diese 'substanzlose Substanz' in der Alchimie Verwendung.

Manche Schamanenkulte kennen das 'schweigende Grau' als Hort der Totengeister. Die Maraskaner kennen einen *Äthrajin*, die Heimat der Dämonen. In der höheren Mythologie der Zwölfgötterkulte heißt es, dass der Limbus einst dazu diente, die Welten der Sterne, Götter, Toten, Lebenden, der Elemente und der Ordnung voneinander zu scheiden. Doch die Hesinde-Tochter *Mada* schlug in ihrem Frevel Bahnen zwischen den Welten und den Limbus, so dass der Limbus heutzutage dazu dienen kann, andere Sphären und Welten zu erreichen.

Fest steht, dass man mit manchen Zaubern den Limbus körperlich oder geistig erreichen kann, dass der TRANSVERSALIS einen schnellen Teleport durch den Äther ermöglicht und dass Dämonenbeschwörung aufgrund limbischer Risse und Tunnel im Weltgefüge funktioniert.

weiter auf Seite 12

EXPERTE: SPIELTECHNISCHES ZU LIMBUSREISEN

DARSTELLUNG

Der Limbus ist eine gänzlich fremdartige Umgebung, die jeden unerfahrenen Aventurier durch ihre Fremdartigkeit verstört oder gar in Panik versetzen kann. Er ist nicht einfach eine graue Leere, die man just durchqueren muss, wenn man eine andere Welt erreichen will. In ihm offenbart sich die Dynamik der Sieben Sphären, jede Ebene ist für den Kosmos ebenso wichtig wie die dazugehörige Welt.

TÖRE IN DEN ÄTHER

Um willentlich und körperlich in den Limbus zu gelangen, benötigt ein Zauberer die Formel PLANASTRALE ANDERWELT. Es ist jedoch ebenfalls möglich, durch einen AUGES DES LIMBUS oder gar einen verpatzten TRANSVERSALIS dorthin geschleudert zu werden. Die zweite Möglichkeit ist, eine der Pforten zu finden, die in den Limbus führen. Die KÖRPERLOSE REISE erlaubt nur den geistigen Besuch der Dritten Ebene. Der VERSCHWINDIBUS versetzt Gegenstände in den Nahen Limbus.

AUFENTHALT

- *Der Limbus ist lebensfeindlich:* Man muss im Limbus nicht atmen (schließlich gibt es auch keine Luft) und zehrt von der eigenen Lebenskraft und dem Lebenswillen. Während eines Aufenthaltes erleiden die meisten Lebewesen 3W6 SP pro Tag, magisch begabte nur 1W6 SP. (Natürlich wird dieser Schaden nach und nach fällig, so dass auch ein kürzerer Aufenthalt Lebenspunkte kosten kann.) Regeneration von LeP ist nicht möglich; unbelebte Objekte sind von der Struktur des Limbus nicht betroffen. Ein Leib, der durch die Essenz des Limbus stirbt, löst sich langsam im Grau auf. Die durch den Ätheraufenthalt verlorene Lebensenergie kann seltsamerweise im Limbus nur schwer durch Heilzauberei wiederhergestellt werden (siehe unten).

- *Der Limbus ist magiedurchdrungen:* Alle Zauber erfordern nur 1/10 ihrer angegebenen Kosten. Sie können jedoch nur auf ein Ziel innerhalb des Limbus gewirkt werden, also nicht z.B. durch eine Ätherpforte in die Dritte Sphäre hinein. Im engen Kontakt mit der Kraft regenerieren alle Zauberer pro Ruhephase 5W6 AsP; eine Astrale Meditation wandelt 1 LeP in 1W6 AsP um. Selbst bei voller AE steigt der AsP-Stand täglich um W3 Punkte, nicht jedoch permanent. Diese zusätzliche Zauberkraft ist auch noch nach Verlassen des Nichtraums verfügbar.

- *Der Limbus ist ein Nichtraum in einer Nichtzeit:* Im Limbus wird man weder hungrig noch durstig oder müde. Würde jemand hier Jahre verbringen, könnte er auch feststellen, dass er nicht mehr altert.

- *Der Limbus ist bewohnt:* Gerade seit dem letzten Erscheinen Borbarads und den damit verbundenen Beschwörungen und Beinahe-Sphären durchbrüchen hausen – speziell auch in der Dritten Ebene – genügend Dämonen, um einem Sphärenreisenden den Ausflug zu verleiden: Pro Stunde, die sich ein Sphärenreisender im Limbus aufhält, besteht eine 5-prozentige Chance (20 auf den W20), dass ungebetener Besuch erscheint (in manchen Gebieten mit 'dünnen Sphärenwänden' ist es sogar noch wahrscheinlicher).

ORIENTIERUNG

Um einen bestimmten Ort (z.B. eine geeignete Austrittsstelle) im Limbus zu finden, muss der Suchende unter der Wirkung eines OCULUS *Sinnenschärfe*-Proben ablegen und dabei eine gewisse Menge an TaP* ansammeln (zwischen 10 und 30). In der Dritten Ebene sind die *Sinnenschärfe*-Proben jeweils um 5 Punkte erschwert, in allen anderen Ebenen um 12. Jede derartige Probe dauert eine halbe Stunde.

Wer den OCULUS nicht beherrscht, kann sich im Limbus auch mittels folgender Mittel (in absteigender Eignung) orientieren:

- Der ODEM ARCANUM ist wegen seiner geringen Reichweite und kurzen Wirkungsdauer nur eingeschränkt anzuwenden. Ein gelungener Zauber verrät daher nur, ob der gesuchte Ort in der direkten Umgebung des Zaubers ist – was den Erfolg zu einem reinen Glücksspiel macht.

- Die Gabe *Magiegespür* ist für unerfahrene Limbusreisende eher hinderlich als hilfreich, da die Umgebung derart von Magie durchdrungen ist, dass die Gabe ständig 'anspringt' – andererseits kostet ihr Einsatz aber auch keinerlei Ausdauer. Wer jedoch Erfahrung mit dem Limbus hat (Meisterentscheidung) und ein sehr feines Gespür (TaW 10 oder mehr), der kann die Gabe nutzen, um bestimmte Rückschlüsse auf seine Umgebung zu ziehen. Anstelle von *Sinnenschärfe*-Proben kann er Proben auf *Magiegespür* ablegen und muss dabei den doppelten Wert an TaP* ansammeln, der durch die *Sinnenschärfe*-Proben nötig wären. Die Proben sind um den gleichen Wert erschwert wie die *Sinnenschärfe* und dauern ebenfalls jeweils eine Stunde.

- Die Wirkung des ANALYS ist mit der des ODEM vergleichbar, nur dauert der Zauber jeweils wesentlich länger.

- Der *Herausragender Sechster Sinn* dient wie üblich nur dazu, magische Wahrnehmung zu erleichtern. Er kann also ohne einen Zauber oder *Magiegespür* nicht weiterhelfen.

BEWEGUNG

In der Zwischenwelt kann man sich wie gewohnt bewegen, sobald man das Angstgefühl abgeschüttelt hat, das aus dem ständigen Gefühl des Fallens resultiert. (Und auch *Platzangst* und *Höhenangst* zeigen in der schwerelosen Weite natürlich Wirkung.)

Die Bewegung entlang eines Gradienten (also von Ebene zu Ebene) erfordert eine gelungene PLANASTRALE-Probe und kostet 7 AsP pro Ebene, wenn sie von der Ordnung zum Chaos (also zu einer höheren Ebene) verläuft, und 17 AsP in umgekehrte Richtung. Der Wechsel von Ebene zu Ebene dauert etwa 1 Stunde. Die Bewegung innerhalb einer Ebene erfordert keinen Aufwand an AE und verläuft (nach aventurischen Maßstäben) mit GS 100. Soll die Bewegung beschleunigt werden (auf GS 1000), so kostet dies den Anwender 7 AsP pro Stunde.

Um den Limbus an einem anderen Ort als einer bestehenden Pforte zu verlassen, muss der Magier wieder einen PLANASTRALE sprechen.

KAMPF

Der Kampf im Limbus hat ganz andere Grundlagen als auf Dere: Hier zählt nicht die Wucht der Waffe, sondern Wille und Geist des Kämpfers. Körperliche Eigenschaften treten hinter den geistigen zurück. Im Limbus berechnet sich der Basiswert für AT, PA und Fernkampf daher aus (MU+IN+GE):5; alle anderen Regelmodi sind analog, wobei sich der Effekt mancher Manöver natürlich verändert: Aus *Umreißen* wird eher *Umherwirbeln*, aus *Niederwerfen* eher *Fortschleudern*.

Im Limbus gilt jedes Objekt als magisch und kann als solches Dämonen besser verletzen. Allerdings regenerieren viele Dämonen hier auch in rapider Geschwindigkeit verlorene LE (siehe auch Eigenschaften der Dämonen auf S. 51ff.).

MAGIE

Wie schon gesagt, kostet jede magische Handlung nur ein Zehntel der AsP-Kosten (echt gerundet, immer mindestens 1 AsP). Eine Ausnahme hiervon bilden Zauber mit dem Merkmal Heilung sowie alle Zauber, die LeP zurückbringen (also auch reversalisierte Schadenszauber); für diese sind die regulären Kosten aufzubringen, und sie sind zudem um 3

Punkte erschwert. Spruchmagie ist allgemein durch die vollkommene Stille eingeschränkt (Aufwand von 7 ZfP zum Ausgleich der fehlenden Komponente *Formel*, siehe **MWW 21**); Erzwingen der Zauberwirkung ist möglich.

Viele Formen der Limbuszauberei sind hier nicht anwendbar: Der **NIHLATIO** ist ebenso wirkungslos wie **VERSCHWINDIBUS** und **TRANSVERSALIS**. Mit einem **REVERSALIS** [**VERSCHWINDIBUS**] kann allerdings ein umhertreibender Gegenstand für kurze Zeit unkontrolliert an einen beliebigen Ort der nächstliegenden Sphäre deponiert werden.

Das **AUGE DES LIMBUS** zeigt keine Wirkung; die reversierte Form reißt allerdings einen Strudel in die benachbarte Welt. Die **KÖRPERLOSE REISE** funktioniert wie gewöhnlich – nur befindet sich der Leib des Druiden eben im Limbus und nicht auf Dere und kann leicht von Ätherwesenheiten okkupiert werden. Alle Elementaren Herbeirufungen

(**DSCHINNENRUF**, **MEISTER DER ELEMENTE** ...) sind wirkungslos.

Der **KOBOLDOVISION** zeigt mitunter Welten, die man besser nicht erblickt hätte. Beim **GEISTERRUF** in der Dritten Ebene muss man sich vorsehen: Bei Gelingen erscheinen stets W6 Geister, die auch noch übel gelaunt sein mögen. Im Limbusbereich, der von Aventurien aus zunächst erreicht wird, ist die *Beschwörung* von Dämonen um 2 Punkte erleichtert, bei Dämonen aus den Domänen von Belhalhar, Charyptoroth, Thargunitoth, Nagrach, Asfaloth, Agrimoth und Belkele (deren Einfluss in den Heptarchien stark ist) sogar um 6 Punkte. Die Dämonenbeherrschung ist dagegen um 2 Punkte erschwert.

Die Zauberei ist im Limbus stark chaotisch geprägt. Reichweite und Wirkungsdauer in einer Nichtwelt ohne Zeit und Raum sind nur schwer kontrollierbar. Bestimmen Sie als Meister nach eigenem Ermessen über diese Größen. Überraschen Sie gelegentlich den Elfen mit einem **AXXELERATUS**, der stundenlang wirkt, schockieren Sie den Magus mit einem **IGNIFAXIUS**, der bereits nach einer Armeslänge wieder verpufft.

BESCHAFFENHEIT

Aussehen: Für das unbewehrte Auge erfüllt ein grauer Nebel den Nichtraum, eine Endlosigkeit zwischen Weiß und Schwarz. Bisweilen entstehen dickere Schwaden, wirbeln umeinander, strömen gemächlich in eine Richtung, die es nicht gibt. Das einzig klar Erkennbare sind Wesen und Gegenstände, die nicht aus dem Limbus stammen: Sie sind als recht scharf abgegrenzte, dunkelgraue Konturen zu erkennen.

Indifferenz: Der Limbus ist ein Raum, der im Sinne der Weltordnung nicht definiert ist. Es gibt in ihm keine echte Konstante, kaum Wirklichkeit: Zeit und Raum sind unsicher und einander so nahe, dass sie fast eins sind. Im Limbus ist dem Willen eines denkenden Wesens keine Grenze durch die Wirklichkeit gesetzt: Jede physische Tätigkeit kann hier nur durch reinen Willen erfolgen, weswegen es sich im Äther auch weit besser zaubert.

Schwerelosigkeit: Als Nichtwelt, die älter als das Sein ist, besitzt der Limbus keine Schwere, die ihn festhält. Er ist von Schwerelosigkeit erfüllt – obwohl der Normalaventurier noch nicht einmal diesen Begriff kennt (und nicht zuletzt deswegen kann ein Unerfahrener hier leicht in Panik geraten, zum Beispiel durch misslungene *Höhenangst*-Proben).

Kälte: Der Limbus scheint von einer konstanten Kälte erfüllt zu sein, die etwas über dem Gefrierpunkt des Wassers liegt.

Stille: Die Essenz des Limbus hat nicht die Fähigkeit, Töne zu übertragen, so dass eine vollkommene Stille herrscht. Das gleichmäßige Rauschen, von dem manche Limbusreisende berichten, ist nichts anderes als das Strömen des eigenen Blutes in ihren Ohren.

Monochromie: Im grauen Limbus existieren keine Farben, es sind nur Helligkeitsstufen zu unterscheiden.

Eine Orientierung im Limbus ist nur mittels magischer Hellsicht wie dem **ODEM ARCANUM** (ZfW Schritt) oder – am geeignetsten – dem **OCULUS ASTRALIS** (Sichtweite) möglich. Man erkennt dann sowohl die stark indifferente Kraftfadenstruktur des Limbus selbst, die die einzelnen Sphären miteinander verknüpft, als auch die Astralkörper oder Objektmatrices, die sich im Limbus aufhalten. Vor allem magische Gegenstände und Wesenheiten stechen deutlich aus dem Grau der Umgebung heraus. Man erkennt Geister, die zwischen ihren nächtlichen Spukzeiten hier verweilen, und Kraftlinien, die sich durch den Limbus ziehen. Magische Handlungen innerhalb der Äthers sind noch in weiter Entfernung erkennbar. Ohne die genannte magische Wahrnehmung sind Geister und Gegenstände nur als Schemen im Nebel zu erkennen, Farben und genaue Umrisse werden erst in einem Abstand von wenigen Schritten deutlich.

Ein magisch wahrnehmender Limbusreisender, der nach einem geeigneten Austrittsort sucht, kann durch gelungene *Sinnenschärfe*-Proben

gewisse Rückschlüsse darauf ziehen, was für einen Ort einer naheliegenden Sphäre er erreichen würde, wenn er an seinem momentanen Aufenthaltsort einen Durchgang in die besagte Sphäre öffnen würde. Oft ist auch vom *Näheren Limbus* oder *Tieferen Limbus* (die bezugslose Unendlichkeit, in der die Gradienten zu finden sind) die Rede. Manche Gelehrte bezeichnen jedoch auch die ganze Dritte Ebene als *Näheren Limbus*.

STRUKTUR

»Alle Götter! Sie ist voller Sterne!«

—ein verschollener Sphärenreisender beim Erreichen der Letzten Ebene

Verwegene Limbusreisende haben erkannt, dass der Limbus tatsächlich zwischen Welten und Sphären liegt: Zwischen den Sphären befindet sich jeweils eine Schicht (die sogenannte *Ebene*), die an den meisten Stellen undurchlässig ist, in der sich jedoch stellenweise tief in der Ebene Kanäle auftun, die sogenannten *Gradienten*, die die einzelnen Schichten miteinander verbinden.

Des weiteren gibt es vereinzelt Öffnungen von der darunter liegenden Sphäre in den Limbus (selten einmal direkt in eine andere Sphäre oder eine Globule), die allgemein als *Limbus-Tore* oder *-Pforten* bezeichnet werden.

Die Schicht zwischen Erster und Zweiter Sphäre (die *Erste* oder *Unberührte Ebene*) ist noch vollständig intakt und weist auch keine Pforten in Richtung Ordnung und Stillstand auf, so dass das Herz der Welt weiterhin unerreichbar und unberührt bleibt.

Zwischen Zweiter und Dritter Sphäre liegt die *Ebene der Erdkraft* oder *Zweite Ebene*, die nach unten Pforten aufweist und nach oben durch Gradienten mit der nächsten Ebene verbunden ist. Die Ebene der Erdkraft kann zwar mittels entsprechender Zauber erreicht werden, sie ist jedoch, von einigen ungeklärten Manifestationen der Elemente Fels und Humus abgesehen, nur von den Fäden der Kraft in wohlgeordneten Mustern durchzogen.

Die Ebene zwischen Dritter und Vierter Sphäre besitzt Gradienten sowohl nach oben als auch nach unten und eine Anzahl von Toren, die sich in unsere Welt öffnen. Sie ist vollständig von Kraftfäden durchzogen und eine Heimstatt für allerlei Geistererscheinungen. Vor allem über pervertierte Landen bewegen sich hier auch mächtige Dämonen. Diese *Ebene der Geister* oder *Dritte Ebene* (wohl das *Nirgendmeer* der Mythologie) ist es auch, die von den aventurischen Zauberkundigen am besten erkundet ist und durch die man sich auch mittels einiger Zauber (**KÖRPERLOSE REISE**, **TRANSVERSALIS** ...) bewegen kann.

Zwischen Totenreich und Alveran liegt die *Vierte Ebene*, die *Mauern Alverans*, die zwar von Gradienten durchzogen ist, aber nur wenige

ALTERNATIVE SPHÄROLOGIEN

Obwohl das Modell der Sphären vermutlich schon älter ist, finden sich die Kernteile der Sieben-Sphären-Theorie im (meist Rohal zugeschriebenen) Werk *Offenbarung des Nayrakis*, das von der Präios-Kirche auf den Index gesetzt wurde.

Somit hielt die Theorie kaum in die Weltbilder des Zwölfgötterglaubens Einzug, ebenso wenig erreichte sie ob ihrer Abstraktheit den gemeinen Aventurier: Ein Hesinde-Geweihter meinte einst mit vollem Ernst, dass die Sphärologie neben der uecurianischen Scholastik und der Beilunker Bodengerichtbarkeit die komplizierteste aller aventurischen Geisteswissenschaften sei. Sehr wohl beeinflusste Rohal aber die Kosmologien der Gelehrtenschaft, die auch abgewandelte Modelle formulierten:

● Der Magier *Durthan von Erkenstein* sah noch vor Rohal statt getrennter Sphärenschalen eine einzige *Weltenspirale*, die vom Schiff der Zeit über die Elementarzitadellen, die Welt der Sterblichen, das Götter- und Totenreich sowie die Sternensuppe in die Niederhöllen reicht.

Pforten nach unten und nur eine bekannte nach oben aufweist, die mit dem Tor Alverans zusammenfällt.

Hier hausen nur wenige Geister der Verstorbenen, die auf ihrem Weg zu den Paradiesen abgerrt sind, und einige Dämonen, die vielleicht für dieses Abirren verantwortlich sind.

Die *Fünfte Ebene* wird auch *Ebene des Lichts* genannt und ist von einem für Limbusreisende schmerzhaften Gleißern erfüllt. Viele Gradienten führen zu ihr hin und weiter ins Chaos; sie weist jedoch nur eine bekannte Pforte in die Fünfte Sphäre auf: *Melliador*, das Tor Alverans, und es wird von einem Erzalveranier Rondras und den tapfersten Recken der Langen Tafel bewacht, auf dass keine Ungebetenen sie durchschreiten. Hier wandeln außer den Suchenden nur gottgleiche Entitäten, denn kaum ein Geist oder Dämon würde es wagen, sich in solche Nähe zu den Göttern zu begeben.

Den Wall gegen das Chaos bildet die *Sechste* oder *Letzte Ebene*, auch *Vorhölle* genannt, die eine Unzahl von Gradienten und Pforten nach unten aufweist, in die Niederhöllen unzählige feine Risse und sehr wenige titanische Tore, darunter die *Große Bresche* und den *Eingang zur Seelenmühle*. Hier sind allerorten und fast ausschließlich dämonische Mächte präsent, weswegen sich kaum ein Sphärenreisender hierhin wagt. Um das unendliche Chaos der Siebten Sphäre zu erreichen, ist jedoch der Weg durch diesen letzten Kosmosgürtel notwendig.

BEGEGNUNGEN UND MYSTERIEN

Limbusreisen sind in der letzten Zeit seltener geworden: Die großen Magiergilden sehen eine Gefahr im Öffnen von Limbuspforten und haben deshalb die Verbreitung des Zaubers PLANASTRALE ANDERWELT eingeschränkt.

Manche *Tore*, durch die man den Limbus ohne Zauberei betreten und verlassen kann, sind als leuchtende Wegmarke aus den Tiefen des Limbus zu erkennen, andere absichtlich verborgen: eine einfache Holztür, die durch das Nichts treibt; die Oberfläche eines kleinen Waldsees, von unten gesehen; ein verwittertes Dämonenmaul aus Stein, über 100 Schritt

Man kann also auf überaus langem Weg auch 'zu Fuß' alle Welten erreichen, der Limbus dient jedoch als Abkürzungsmöglichkeit zwischen den Spiralebene.

● Wer den Lehren *Rashman Alis* und seinen *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* folgt, glaubt, dass alle Welten in Leib und Seele des Menschen verborgen sind: Wünsche und Hoffnungen zeugen Götter, Hass und Verzweiflung gebären Dämonen. Eine anatomische Schule versucht, Rohals Sphären und bekannte Globulen in einzelnen Körperteilen zu finden.

● *Aleya Ambareth*, selbst anerkannter Sphärenreisender, postuliert in seinem Buch *Tractatus Septelemantaricum*, dass sich die beobachteten Eigenschaften von Limbus und Sphären, Globulen und Nebenwelten auch durch ein *Blasenmodell* erklären lassen, in dem die Sphären nicht konzentrisch, sondern meist 'nebeneinander', teilweise aber auch überlappend im Limbus vorliegen und ihre unterschiedliche Erreichbarkeit aus verschiedenen Niveaus des Nayrakis resultiert. (Er verwendet jedoch zur Veranschaulichung weiterhin das leicht modifizierte Sphärenmodell.)

groß; ein grell glimmendes Silberrund, von dem lautlose Blitze in den Äther zucken.

Die *Dunklen Pforten* dagegen sind ein geschlossenes System von 'Teleporttunneln', das einige uralte tulamidische Magierakademien und wenige andere magische Orte verbinden soll.

Aus dem Diesseits stammende Gegenstände können umherschweben – und niemand weiß, wie sie hierher gelangten: ein Schlüsselbund, eine beschlagene Schmuckschatulle, Stiefel in Koboldgröße, *Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung*, ein Salzfass, ein riesiger, vieleckiger Gegenstand aus einem verwachsenen, undurchsichtigen Material. Aber auch urtulamidische Paläste, Elfenschiffe, echsische Steinkreise, Chitinsarkophage und eine ganze Stadt des Namenlosen sollen im Äther treiben.

Sehr selten trifft man auf andere Sphärenreisende: ein Ring von experimentierenden Puniner Magiern, geflügelte Feen, ein galoppierendes Einhorn, ein Verhüllter Meister, eine amorphe, telepathisch glucksende Wesenheit, die hell pulsiert, ein geschminkter Mächtiger aus einer fremden Welt, reisend auf einem Klauenthron – oder aber ein Bote oder Streiter vom *Orden der Sechs Flügel Menacors*, der hier im Äther hausen soll.

Häufiger sind Begegnungen mit überderischen Wesenheiten: ruhende oder umherirrende *Geistergestalten*, missgestaltete *Dämonen*, die bisweilen in Rudeln auftreten oder von einer Beschwörungsmatrix fortgeschleift werden.

Perfide Wächter des Limbus sind die drei Dreigehörnten Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur (s. Seite 59), die über die endlosen Wucherungen des *Dämonenbaums* sowie die über den Limbus verbundenen Teilleiber der *Letzten Kreatur* und Bestie des Dämonensultans wachen. Sie weichen nur zurück, wenn *Menacor* selbst, Hoher Drache von Alveran, sechsflügelig durch den Limbus gleitet.

Auch von unerklärlichen Phänomenen berichten Limbusreisende: sphärischer Musikklang, der mit Zauberwirkung die Stille durchdringt, Zeitlöcher und -paradoxa, Schockwellen ferner Sphärenrupturen, in Entstehung begriffene Proto-Welten und Mahlströme, die den wehrlosen Reisenden in fremde Ebenen reißen.

GLOBULEN UND NEBENWELTEN

»Hier ist Weisheit! Mitnichten sind die Sphären so edel, rund und wohlgeformt, wie es uns die Sphärologie weismachen will – wie soll es auch, so sie doch LOS in seiner Gesamtheit sind und sich nicht lassen reduzieren auf einfachste Form, welche dem Menschen und seinem beschränkten Geist gefällig. Denn siehe! Gibt es nicht die Welten der Feen und Kobolde? Heißt es

nicht, Pyrdacors Gefolge sei aus der Welt geschleudert worden? Wo aber sind sie, wenn sie doch sind, aber keinen Platz haben im einfachen Gefüge?«
—aus den Chroniken von Ilaris, Schriften einer ketzerischen Hesinde-Sekte, um 810 BF

»Somit können wir sagen, dass das Außen für alle Welten gleich ist, will heißen, dass es also Welten geben kann, die nicht unsere Götter kennen, deren Sternenhimmel gänzlich anders ist oder die ein anderes Totenreich oder gar keines haben. Ewig aber, weil unveränderlich veränderlich, sind die Dämonen!«

—aus dem Asdharia übertragener Kommentar in einem Daimonicon-Exemplar aus dem Himmelsturm

Obige Thesen postulieren die Existenz von Blasen im Sphärengefüge, den sogenannten **Globulen**, deren äußere Sphären gleich jenen der sechs derischen Sphären sind, die sich ab einer gewissen Sphärenebene aber unterscheiden. Allen Globulen ist gemeinsam, dass sie sich die Siebte Sphäre mit den Dämonen als gemeinsames Außen sowie die letzte Ebene des Limbus (siehe S. 13) teilen. Bereits der Sternenhimmel aus der Sechsten Sphäre kann unterschiedlich sein. Es gibt Globulen, in denen dieselben Götter wie auf Dere verehrt werden – *transquinal kongruent* (außen gleich ab der fünften Sphäre) nennen das die Sphärologen –, und solche, die eine andere Göttersphäre besitzen. Die Gesamtzahl der Sphären des jeweiligen Kosmos kann von einer Globule zur anderen differieren.

Globulen sind eigene, große Welten und haben jeweils einen eigenen Kosmoskern – eine Erste Sphäre –, in der ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten wie der Lauf der Zeit, das Verhältnis der Räume, die Strömung der Kräfte und die Natur der Dinge festgelegt sind. Eine Störung dieses 'Weltenherzes' kann die Globule verändern, verderben oder vernichten.

Globulen können von großer Bedeutung für die ganze Schöpfung sein. Beispiele sind *Dere*, dessen Götter große Teile der Schöpfung dominieren, oder die Hohlwelt

Tharun, deren Götter gegen die Zwölfe gerichtet sind. Ebenso eigenständig ist die *Lichtwelt*, die einstige Heimat der Elfen, die jedoch über die Feenwelten mit der Dritten Sphäre Deres verbunden ist.

Dass Dere übrigens 'nur' eine Globule im vieldimensionalen Weltengeflecht sein soll, wird von kaum einem Sphärologen Aventuriens akzeptiert: Sie schreiben ihrer Welt stets eine herausragende Bedeutung zu und wollen im Zentrum aller Welten stehen. Anhänger dieser 'dezentralisierenden' Sicht betreffs Aventuriens, Dere und Alveran leben hingegen gefährlich: Die Praios-Kirche droht lautstarken Vertretern derartiger 'Ketzeri' mit dem Scheiterhaufen.

»Nimmer magst du Sumus Leib etwas entreißen – auf ewig verbunden wird es mit ihr sein. So es nicht wiederkehrt, so werden sich doch Schlünde auftun, um dich dort hin zu führen, was der Urmutter aller Elemente zu eigen ist.«
—aus einem Gespräch mit dem Geoden Brandan (unbekannte zwergische Überlieferung)

Von den Globulen unterschieden sind die **Minderglobulen** oder *Nebenwelten*, die unselbständig, weniger stabil und Blasen derselben Ordnung sind wie die Sphäre und Globule, aus der sie einst entstanden. Ihre räumliche Ausdehnung reicht von Haus- bis Weltengröße, und auch sie enthalten einen Kosmoskern, der ihre Eigenschaften festlegt. So ist etwa das verschwundene *Zze Tha* eine Minderglobule mit starker Beziehung und Ähnlichkeit zu der Dritten Sphäre der Globule, in der Aventuriens liegt. Auch viele Feenwelten bestehen oft aus mehreren miteinander verbundenen Minderglobulen. Nebenwelten verfügen oft nur über eine eigene Sphäre.

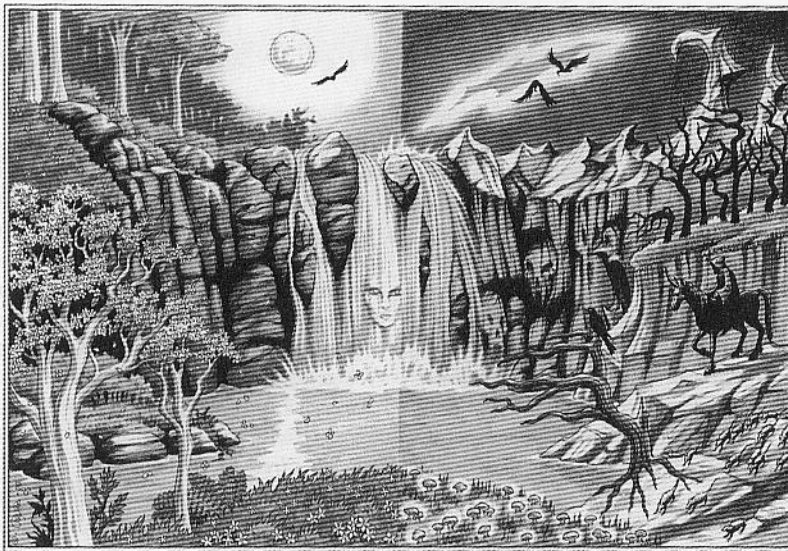
Einige Globulen und Minderglobulen wie die Feenwelten existieren vermutlich seit Anbeginn der Schöpfung, andere sind durch Madas Frevel oder Ränke des Namenlosen, viele durch die mächtigsten Magier aller Zeitalter und einige durch die Laune der Götter entstanden. Die Echsenkapitale *Zze Tha* wurde mittels des sogenannten *Ritual des Chr'Szess'Aich* entrückt, das in den obskuren *Fünf Arkanen Kapiteln H'Ranga Betreffend* erwähnt wird. Auch die Hochelfen sollen mittels eines ähnlichen Zaubers die *Inseln im Nebel* geschaffen haben. Erreichbar sind andere Welten über direkte Tore und Pforten oder aber über den Limbus, wie etwa mittels des Zaubers **PLANASTRALE ANDERWELT**.

NATURGESETZE UND STRUKTUR

● Viele Globulen oder Minderglobulen besitzen einen eigenen Zeitfluss, der sich erheblich von demjenigen auf Dere unterscheiden kann. In bestimmten Welten mag die Zeit zehnmal so schnell vergehen, in anderen fließt sie erheblich langsamer. Es mag auch vereinzelte Welten geben, in denen sie manchmal schneller, manchmal langsamer vergeht.

● Es gibt gelegentlich bizarre Welten, in denen die Naturgesetze deutlich anders funktionieren und die vom Meister einiges an erzählerischem Aufwand erfordern, falls sie überhaupt sinnvoll darstellbar sind, als da wären: andere Schwerkraft, fehlende Masseträgheit, kühlendes Feuer, strahlende Dunkelheit, Luft von der Dichte des Wassers, scheinbar umgedrehte Kausalität...

● Das bekannte Firmament (Sonne, Mond und Sterne) ist nicht immer und überall



zu sehen. Insbesondere bei Minderglobulen, die durch das *Ritual des Chr'Szess'Aich* entstanden, sind sie nicht sichtbar. Dennoch kann der Rhythmus von Licht und Dunkelheit derselbe wie auf Dere bleiben (muss aber nicht). Die Ränder von Minderglobulen bestehen meist aus Ozean und Nebel, bisweilen auch direkt aus dem grauen Wabern des Limbus. Vielen Nebenreichen, insbesondere den Feenwelten, die nahe an der Dritten Sphäre des derischen Kosmos liegen, ist gemein, dass sich zu bestimmten Zeiten Tore auftun, durch die man die Welten wechseln kann. Wenn man weiß, wo man zwischen den Sphären nach einer solchen Globule suchen muss, lässt sie sich mittels eines **PLANASTRALE** oder eines **TRANSVERSALIS** erreichen. Wenn vorhanden, kann man auch einfach durch ein Tor gehen.

GLOBULEN UND MINDERGLOBULEN

Folgende Globulen und Legenden um Globulen sind als Anregung für eigene Kreationen oder den Einsatz in Szenarien gedacht. Diejenigen, die in offiziellen Publikationen zukünftig nicht tiefergehend behandelt werden sollen, sind mit einem Sternchen (*) markiert und stehen Ihnen als Spielleiter somit zur freien Verfügung.

Zze Tha

»Und so prallte die Wut des Löwenhäuptigen auf den Zorn der Elemente. Heroen und Heere der Drachen warfen sich aufeinander, während ihre Herren in den Lüften und an den Grenzen der Sphäre fochten. Die größten Zauberer ließen ihr kaltes Blut und warmes Blut ihrer Opfer, um das dem Kampf zu entrücken, was Äonen bestand: *Zze Tha*, Zitadelle

und Stadt des Guldunen. Das Herz seines Reiches und seiner geschuppten Kinder.»

—aus einer undatierten, aber sehr alten Schrift, aufgefunden zu Selem und übersetzt ins moderne Garethi

Das mächtige Reich Zze Tha wurde im Zweiten Drachenkrieg von größter magischer Macht dem diesseitigen Leib Sumus entrissen und in eine Minderglobule entrückt. Der Drache Pyrdacor selbst gab einen Teil seiner Kraft, um seinem Volk die Wiederkehr zu ermöglichen. Doch der Krieg der Alten Drachen war heftig und wurde mit Mitteln geführt, die die Sphären erschütterten. So wurde das einstige Reich von Zze Tha entrückt und doch zerrissen.

Niemand weiß, wer oder was sich nach Zze Tha hinüber rettete und ob nicht die Echsenzauberer von einst dort ihre triumphale Rückkehr anstreben und die Globule wieder auf die Khôm stürzen lassen wollen, die durch ihr Verschwinden erst entstand.

Die sechs Kammern von Saz' Nagorel *

In diesem Gefängnis jenseits der Zeit sind angeblich die schrecklichsten Kreaturen aller Zeitalter gebannt. Älteste Tafeln der Echsenrassen künden von "den Wesen, die die Schreckechsen schrecken" und der letzten Rache der Vielbeinigen. Jener Schrecken ist hier unsterblich eingesperrt und darauf wartet, dass die Sphären durchlässig werden oder jemand so unvorsichtig ist, die Tore nach Saz' Nagorel zu öffnen.

Das blutige Herz *

Blutig glänzende Kavernen, Wände aus zuckenden Muskeln, armdicke Venen mit blauem, rotem und purpurnem Blut, Gänge aus Fleisch und Sehnen bilden hier einen gewaltigen Organismus. Allgegenwärtig ist das langsame Pochen eines enormen Herzens und die fast körperliche Präsenz einer immensen Wesenheit. Der Aufenthalt an diesem Ort ist gefährlich, denn er raubt jedem eindringenden Wesen in kürzester Zeit seine Lebenskraft.

Tharun *

Uralte Legenden berichten von einer hohlen Welt in der Welt. Da die verschiedenen Zugängen zu dieser Globule fast alle durch Ingerimms Elemente Feuer und Erz führen, wirkt Tharun so, als läge es im Inneren Deres. Der Erdboden Tharuns ist das Innere einer Hohlkugel. In ihrer Mitte brennt eine vielfarbige Sonne, die an die Stelle einer alten Sonne namens *Glost*, angeblich von Ingerimm geschaffen, gesetzt wurde. Auf großen Inselwelten herrschen und dienen Menschenartige, zähmen wunderliche Tiere und verhüten magische Metalle. Über allem herrscht das *Pantheon der Neun*, auch *Neugötter* genannt, die mit den Zwölfgöttern um diese Welt ringen.

In Abenteuern mag Tharun die Herkunft von Kulturen sein, die sich gegen die Zwölfgötter richten, das Ziel von Questen, die Geheimnisse enthüllen, die auf Aventurien schon lange vergessen sind, oder Teil einer epischen Kampagne, die vom Zwist zweier Pantheons kündet.

Der Mondturm

Traum und Lebensziel des uralten Magus *Taphürel 'ar Ralahan*, einer Koryphäe auf dem Gebiet der Sphärologie, ist es, bedrohliche

Sphärenrupturen zu versiegeln und somit ein Eindringen der Dämonen zu verhindern. Als die Invasion der Borbaradianer seine Heimstatt bedrohte, gelang es Taphürel, seinen Magierturm bei Vallusa in eine Minderglobule zu entrücken. Heutzutage ist am früheren Standort des Turms nur noch das Kellergeschoss zu finden. Die vielleicht 50 Schritt durchmessende Welt unter dem Schein von drei Monden gleitet entlang eines Limbusgradienten stets zwischen Zweiter und Vierter Ebene des Limbus. Manchmal erscheint der Turm kurzzeitig wieder in der Wirklichkeit, um wenig später erneut zu verschwinden.

Die Lichtwelt

Von dieser traumgleichen und in Licht getauchten Globule wissen wir nur aus den Erzählungen der Elfen. Sie entstammen ursprünglich dieser Welt und können wohl nur noch nach ihrem Tode dorthin gelangen (und selbst dies ist nicht gewiss). Zwar scheint 'das Licht' eine tiefere Bedeutung für das Wesen der Elfen und die Existenz der ungezählten Feenwelten zu haben, doch weder Sphärenreisende noch Elfen oder Feenkönige wissen mehr dazu zu sagen: Es soll ein 'verschlungerer Pfad durch 1.000 Feenreiche zum Schatz des ewigen Lichts' führen, doch ist es wohl noch keinem Aventurier gelungen, bis dorthin vorzudringen.

Der Sphärenkönig

Die Welt des adlerköpfigen Sphärenkönigs Baar ist groß. Seine Sphärenschwingen, gewaltige Adler, die in der Lage sind, durch den Limbus zu segeln, sendet er in alle Globulen aus, um sein Reich zu bevölkern. So trifft man hier auf kürzlich Entführte und auf die Nachfahren von vor Jahrhunderten verschleppten Aventurieren, Guldänern, Uthuriern und Riesländern, aber auch Bewohnern ganz anderer Globulen. Uthurische Zitadellenechsen ziehen neben myranischen Zingdurus durch die Steppe, während gavanische Achteugen sich mit aventurischen Ritzern und Luciden befehlen. Riesländer kämpfen zusammen mit Elfen von den Inseln im Nebel gegen tharunische Schwertmeister und die Marukrieger Zze Thas. Über allem schwebt der Titaniumpalast des Herren dieser Welt, der alles aufmerksam bäugt – zum Zeitvertreib oder aufgrund eines tieferen Plans?

Die Inseln im Nebel

Diese gewaltige Inselkette wurde vermutlich von den Hochelfen geschaffen. Die letzten Überlebenden des alten Elfenreiches haben sich auf die einst westlich von Aventurien liegenden Inseln zurückgezogen. Die Inseln gelten als eine Art Paradies der elfischen Mythologie – nach anderer Meinung sind sie ein Käfig aus Illusionen und Träumen. Gestalt und Substanz der Inseln werden durch die Gedanken und Mythen ihrer elfischen Bewohner geformt. Das *Reich unter den Wellen* ist das Totenreich dieser mindestens dreisphärigen Globule. Einzelheiten können im Abenteuerband *Die Phileasson-Saga* nachgelesen werden.

Das Schiff in der Flasche *

In einem verzauberten Buddelschiff ist eine Minderglobule gefangen, die sich auf ein Schiff, die alte Behausung eines Magiers, erstreckt. Es ist vermutlich eine der wenigen Globulen, die man bequem in den Rucksack stecken kann.

PARALLELWELTEN

»So mag es also sein, dass die Globulen an den Nodices Causali entstehen und sich so Welt für Welt bildet, die fest in der Vergangenheit, aber unbestimmt in der Zukunft ist.«

—ein Niobara-Originalzitat aus den Astralen Geheimnissen, etwa 526 BF

Während Minderglobulen lokal begrenzte Anderswelten mit eventuell unterschiedlicher Eigenzeit darstellen, unterscheiden sich 'echte' Parallel-

welten auf einer kausalen Ebene. Sie existieren unabhängig und dennoch parallel nebeneinander, ihnen allen gemeinsam ist die Vergangenheit – bis zum sogenannten *Divergenzpunkt*, wo sie begannen, sich zu unterscheiden. Wie viele Parallelwelten es gibt, weiß kein aventurischer Sphärenkundler zu nennen. Einig ist man sich, dass sich die Zeitlinie bei für die Welt einschneidenden Ereignissen (an den so genannten *karmatischen Kausalknoten*) aufspaltet. Strittig ist natürlich die Frage,

wann und wie oft es zu einem solchen Kausalknoten kommt. Es heißt, dass Parallelwelten aus unbedeutenden Knoten meist schnell wieder vergehen.

Parallelwelten können über den Limbus erreicht werden, sind aber meist sehr schwer zu finden, so dass es komplett in Meisterhand liegt, wer oder was von einer Welt in die andere hinübergleitet. Es könnte etwa sein, dass man den Divergenzpunkt nur entlang der Zeitachse, also mittels eines CHRONONAUTOS, erreicht und von dort aus in die Parallelwelt vordringen muss.

Hier sind einige verschiedene Welten aufgeführt, wie sie sein könnten, sollten oder von den Göttern gewollt oder gefürchtet wären und wie Sie sie als Meister als Handlungsort einer Kampagne ansetzen könnten. Die Jahreszahlen beziehen sich auf das 'heimatliche' Aventurien, denn in Welten, in denen es nie ein Bosparan gab, gibt es auch andere Zeitrechnungen.

Der Sieg der Dämonen

Divergenzpunkt: Da die Götter nicht eingriffen, führte Hela-Horas' Ritual in der Zweiten Dämonenschlacht zu einer verdorbenen, von Dämonen heimgesuchten Endzeitwelt. Auch der Kaiserin erging es nicht besser als ihrem Ahn Fran-Horas, und nach der Zerschlagung der Heere beider Reiche herrschten Chaos und Anarchie.

Welt: Zersplitterte Reiche, unabhängige Stadtstaaten, ein großes Orkreich, das sich von den Grauen Bergen bis zum Ochsenwasser, vom Kvill bis zu den Windhager Bergen erstreckt, sowie die Präsenz zahlreicher Dämonenkulte prägen Aventurien. Städte sind Festungen in gefährlicher Wildnis, in die sich niemand ohne Bedeckung wagt. Zahlreiche Dämoniden und dämonische Kreaturen machen die Lande unsicher und sammeln sich um das große Siegesmonument der Dämonen: das Pandämonium von Brig-Lo. Außer der Beschwörungsmagie liegen magische und technische Forschung brach. Ein organisiertes Gildenwesen ist unbekannt, lediglich einige Naturzauberer (Hexen, Druiden, Schamanen) halten zueinander Kontakt.

Das Reich der Sieben Winde

Divergenzpunkt: Efferds Fluch traf niemals die Güldenländer und der Efferdwall wurde nie errichtet.

Welt: Die gesamte Westküste ist von imperialen Horasiaten bedeckt, deren Horanthes sich jedoch mehr oder weniger offen bekriegen. Nach der Vertreibung der Hexatéeer ins Bornland bildete sich dort ein unabhängiges, den sechs güldenländischen Göttern huldigendes Reich, das auch heute noch Bestand hat. Die Elfen wurden durch ein Missverständnis ausgerottet. Die Waldinseln sind Zentrum eines eigenständigen Imperiums der Amaunir, einer myranischen Katzenrasse, die sich einen Handelskrieg mit den Dschinnenschiffen der Tulamiden liefert. Diese kämp-

fen wiederum gegen die Übergriffe aus Maraskan, das seit Jahrhunderten von der legendäre 'Schlange von Maraskan' und ihren Echsenchimären regiert wird, die durch güldenländisches Wissen noch mächtiger geworden sind. Die 274 BF in den Raschtulswall verbannten Beni Rurech beten einen myranischen Ravesaran – einen Hermaphroditen – als Erscheinung Rurs an, und die unter dem 'Geisterjaguar' vereinten Waldmenschen beherrschen den Süden und liefern sich Kämpfe mit den löwenähnlichen Leonir. Chimärologie und Beschwörung sind weit fortgeschritten, und grolmische Magotechnik steht jedem zur Verfügung, der ihren horrenden Preis zu zahlen bereit ist. Ihr gegenüber stehen die mit den Horasiaten erbittert verfeindeten Zwerge, deren mechanische Entwicklungen fortschrittlicher als im bekannten Aventurien sind und ohne magisches Beiwerk auskommen.

Kalif anstelle des Kalifen

Divergenzpunkt: Der Zweite Drachenkrieg wurde erheblich heftiger geführt und 'die Große Wüste' dehnt sich bis zum Barun-Ulah aus.

Welt: Da Pyrdacor niemals die Landbrücke nach Maraskan zerstörte, ging auch ein dort lebendes frühes Menschevolk, das unter dem Schutz der Riesin Chalwen stand, nicht zugrunde. Nach dem Niedergang der Echsenrassen dehnte es sich schnell über Aventurien aus. Nachdem die anlandenden Güldenländer von Echsenrassen und Orks hinweggefegt worden waren, dehnte sich die tulamidische Kultur über den ganzen Kontinent aus. Ein tulamidisches Großreich unter einem Großsultan in Khunchom prägte lange Zeit Aventurien. Erst das Erscheinen Rastullahs im Jahr 760 BF führte zum Zusammenbruch des Reiches, so dass heute ein Kalif in Khunchom, ein Sultan in El'Burum und die Allianzen verschiedener Stadtstaaten die Politik beherrschen. Hinzu kommen gelegentliche Kontakte zu einer tulamidischen Kolonie in Rakshazastan (im Riesland), dem Reich der Magiermogule. Eine hoch entwickelte Herbeirufungs- und Artefaktmagie sorgen für einen Hauch aus 1001 Nacht.

Welten jüngerer Abspaltungen

Es kann einige Welten geben, in denen sich wichtige Ereignisse vergangener Jahrzehnte anders zugetragen haben und so auch den Helden bekannte lebende Personen in einem ganz neuen Licht erscheinen: Mag sein, dass Kaiser Hal niemals verschwand, heldenhaft den Orkensturm zurückschlug, sogar die Heimat der Orks bezwang und seit einer Dekade in ganz Mittelaaventurien Orks als Sklaven gehalten werden. Umgekehrt mag es sein, dass den Orks 18 Hal die Plünderung Gareths und Auflösung des Mittelreichs gelang, so dass Zentral-Aventurien ein wildes Land ist, in dem eine Räuberfrau namens Rohaja nicht weiß, dass sie die Erbin eines einst mächtigen Kaiserthrons ist. Mag sein, dass eine Heldin in einer Parallelwelt als Gemahlin Amir Honaks über Al'Anfa herrscht, oder aber, dass sie eine finstere Dienerin eines Heptarchen ist.

DIE FEENWELTEN

»Feen sind Wesenheiten, die bei der Entstehung der Sphären umschlossen, jedoch nicht völlig eingeschlossen wurden. In ihrer Fremdartigkeit mit den Dämonen vergleichbar, sind sie – im Gegensatz zu diesen – am Weiterbestehen der Schöpfung und der Sphärenordnung interessiert, die ihre eigenen Welten ermöglicht. Die Tatsache, dass sie in einem eigenen Kontinuum – meist Feenzeit genannt – existieren, zeigt, dass sie älter als die Fesselung Satinavs sind. [...] Andere Weise sprechen ihnen dagegen als Existenzgrund nur eine Abhängigkeit von unserer Welt zu: Feenwelten sind Verwirbelungen, die im Limbus am Rande unseres Diesseits entstehen, darum sind viele Feenwelten in vielen Punkten den aventurischen Landen auch trotz aller wilder Magie so ähnlich.«

—Codex Dimensionis, Exemplar des Arcanen Institutes Punin

Als Feenwelten bezeichnet man verschiedene Minderglobulen, die wie Schaumblasen im Limbus 'zwischen' Dere und der Lichtwelt, einer eigenständigen Globule (s.o.), liegen. Viele dieser zauberhaften Klein-

welten sind von Dere, der Lichtwelt oder beiden zugleich abhängig. Mal mehr, mal weniger groß durchdringen sich einige von ihnen, andere wiederum sind gänzlich von den anderen abgeschlossen, und so manche Minderglobule löste sich auf oder trieb fort. Je weiter entfernt von den derischen Sphären und je näher an der Lichtwelt eine Globule liegt, desto fremdartiger ist sie.

Die Feenzeit scheint relativ unabhängig vom derischen Zeitstrom und nimmt meist keinen regelmäßigen Verlauf, somit kann in Feenwelten ein Tag für die dortigen Wesen mal schneller, mal langsamer vorbei sein. Die Feenwelten bilden ein geheimnisvolles Gesamtreich, das noch kein Sterblicher in seiner ganzen Länge und Breite durchstreift hat – es scheint sogar, als könne man es gegen den Willen seiner Bewohner allenfalls von Zeit zu Zeit betrachten, nicht aber dorthin eindringen, wenn man nicht gerufen wird. Auf viele Beobachter wirkt die Feenwelt wie eine schönere, wärmere und reichere Örtlichkeit als Aventurien: Hier liegen prächtige Schlösser, die in hellen Vollmondnächten unver-

SPIELLEITERTIPPS: KOSMOLOGIE UND SPHÄRENREISEN

DAS WELTENKONSTRUKT

Die im bisherigen Text beschriebenen Weltbilder und Ausführungen über die Gestalt der Welt sind unterschiedlich zutreffend und können vor allem als Hintergrund für die Weltsicht aventurischer Personen dienen. In vielen Modellen steckt ein Körnchen Wahrheit, doch das Sieben-Sphären-Modell bildet – in Verbindung mit den Dimensionen der Globulen und Parallelwelten – in vielen Punkten die Wirklichkeit am genauesten ab.

Eine siebendimensionale Weltengefüge voller Götter, Dämonen, Zauberkräfte und unberechenbarer Phänomene ist nur mit Mühe vorstellbar, soll aber die Möglichkeit zu zahllosen Abenteuern mit Sphärenreisen, fremden Welten und Dimensionsverstrickungen liefern. Der Meister kann sich darum auf ausgewählte Weltmechanismen und -dimensionen beschränken und andere ignorieren, wenn dadurch die erdachte Handlung besser zur Geltung kommt. Niemand weiß wirklich genau, wie sich das Weltengleichgewicht in höherer Kosmologie verhält – es ist ganz in der Hand des Spielers: Er kann Pfade, Tore und Barrieren bauen, wo nötig.

VERWENDUNG FREMDER WELTEN IM SPIEL

Der *Limbus* soll vor allem als eher unangenehmer Zwischenraum dienen, der oft zwangsläufig besucht werden muss, um andere Welten zu erreichen. Er ist mehr mysteriöses und chaotisches Transportmedium als eigene Welt. Andere *Sphären* sind erklärtermaßen auch andere Daseinsbenen mit einem kosmologisch gänzlich anderem Zweck als das vertraute Dere: Eine Reise ins Tötenreich oder gar nach Alveran hat ihren Grund stets in der Dritten Sphäre. Jenseitige Sphären sind mit Handlungen und Hintergrund Deres meist stärker verbunden als andere Globulen und Parallelwelten. *Globulen* sind geeignet, wenn eine Welt aufgrund ihrer Fremdartigkeit faszinieren soll oder weil ein Szenario etwa eine Welt benötigt, die nur drei Reichtmeilen groß ist. *Parallelwelten* haben ihren Wert im erzählerischen Spannungsfeld von Ähnlichkeiten und Unterschieden zum bekannten Aventurien, die erhellend, belustigend oder erschreckend sein können.

Man kann mit dem Konzept der Limbusreisen, der Parallelwelten und Globulen vorgefertigte Universalabenteuer oder Module anderer Spielsysteme verwenden, ohne sich Sorgen machen zu müssen, dass all die jenseitigen Ereignisse auch irgendwie in das eigene Aventurierebild eingearbeitet werden müssen. Komplet unpassend scheinende Welten müssen nicht innerhalb des Sphärengefüges angesiedelt werden, sondern können auch als eigene Kosmen und Sphärenzweibeln irgendwo in den Weiten 'hinter den Dämonen' betrachtet werden.

GESTALTUNG VON GLOBULEN UND PARALLELWELTEN

Folgenden Fragenkatalog sollten Sie beantworten können, wenn Sie eine eigene Welt entwickeln wollen. Dies wird Ihnen helfen, eine schlüssige und gleichzeitig interessante Welt zu gestalten.

● Welches Abenteuer soll in der Welt stattfinden? Jede Welt sollte immer auf die Geschichte abgestimmt sein, die Sie hier mit Ihrer Gruppe erleben wollen. Ein Intrigenplot mit verschachtelten Mächtegruppen benötigt eine stark belebte Globule, ein Wildnisabenteuer eine Welt mit üppiger Natur etc.

● Welche Naturgesetze sollen gelten? Auch, wenn Sie es gerne fremdartig haben, genügt es meist, sich auf die Veränderung von ein oder zwei Konstanten zu beschränken. Allein die Konsequenzen, die sich daraus ergeben, geben der Welt ein derart exotisches Bild, dass Ihre Helden Mühe haben werden, alles zu verstehen – und Sie es nicht leicht haben, alle logischen Folgerungen durchzudenken. Wenn Flüsse den Berggipfeln anstatt dem Meer zustreben, muss ihr Wasser von dort aus irgendwohin gelangen. Weiterhin stellt sich die Frage, wo das Wasser herkommt? Gibt es Regen, und wie sieht er aus? Was bedeutet das für Bewässerung, Schifffahrt und letztlich sogar Redewendungen der Einheimischen? Wenn Sie erfinderisch sind und eine sehr exotische und verrückte Welt präsentieren möchten, können Sie aus dem Vollen schöpfen. Meist aber gilt: Weniger ist mehr.

● Welche Spielregeln sollen gelten? Gibt es andere Götter in dieser Welt? Funktionieren Zauberei und Wunderwirken hier noch, und wenn ja, dann vielleicht verändert? Lassen sich Gegenstände, zum Beispiel magische oder göttliche Artefakte, aber auch Wertsachen oder in Aventurien unbekannte technische Neuerungen, von einer Welt in die andere transportieren? Wie reagieren die Helden auf einen 'Kulturschock', wenn sie in eine Welt mit weit fortgeschrittener Technologie geraten?

● Bei der Ausgestaltung von Parallelwelten ist die Verwendung bekannter Figuren in anderem Kontext reizvoll. So kann der Leiter der KGIA, Dexter Nemrod, in einer anderen Welt der Anführer einer zwölfgöttlichen Widerstandorganisation gegen den Kalifen von Al'Mada sein – oder auch der Bote des Lichts. Je weiter der Divergenzpunkt jedoch in der aventurischen Vergangenheit liegt, umso unwahrscheinlicher ist es, bekannte Gesichter zu treffen (ein Divergenzpunkt, der etwa drei Generationen in der Vergangenheit liegt, wird vermutlich zu einem vollständig anderen Personenregister führen). Besondere und weitreichende Ereignisse wie das Erscheinen Rastullahs, der Untergang Elems, die ewige Wiederkehr des Bruderpaars Rohal und Borbarad scheinen jedoch fast als kosmologische Konstante. Sie sind in vielen Parallelwelten eingetreten, auch wenn sich die Geschichte bis dahin und danach anders entwickelte. Daraus resultierten wiederum vollkommen andere Geschichtsmomente als in Aventurien. Es mag jedoch auch sein, dass sich der Fortgang der Geschichte verblüffend 'korrigiert' und dem bekannten Aventurien wieder angenähert hat.

● Beliebigkeit: Je nach Aventurierebild und Spielstil kann Aventurien gerade bei einem üppigen Angebot von Parallelwelten als 'eine Welt unter vielen' erscheinen oder aber als letztlich einzig 'wahre' Welt zwischen vielen 'wirklichen'. Wenn sich die Spieler Ihrer Runde also auf Dauer überhaupt noch Sorgen um das Wohl des echten Aventuriens machen sollen, sollten sie sich nicht zu sehr in Nebenwelten verirren und aber wenigstens immer wieder an die eigentliche Heimat erinnert werden, die dann kosmologisch von tragender Bedeutung ist.

nittelt auf tauglänzenden Wiesen erscheinen und aus denen blitzende Ritter auf stolzen Rössern zum Turnier reiten. Zugleich aber ist etwas Überirdisches an ihnen; ihre Panzer sind nicht aus Eisen, sondern aus Erlmutter, ihren Rücken zieren Flügel, ihre Pferde scheinen dahinzuraben, ohne den Boden zu berühren. Sagt der Betrachter aber etwas, bewegt er sich, blinzelt er nur einmal, ist die ganze Gesellschaft jäh verschwunden. Andere Bereiche der Feenwelt scheinen dagegen eher

von Düsternis erfüllt zu sein, zu ihnen zählen auch die Bereiche dunklen Schreckens, zu denen es manche Druiden zieht. Von den wenigen Gelehrten, die sich mit ihnen beschäftigen, haben die Feenwelten die unterschiedlichsten Namen erhalten: *Anderswelt*, *Nebelwelt*, *Traumwelt*, *Grenzland*, *das Land jenseits* und andere mehr. Es gibt etliche Feenwelten aller Größen, von denen wir ihnen hier einige vorstellen wollen:

Der Wald der Biestinger*

Viele Biestinger und Blütenjungfern, aber kaum höhere Feenwesen bevölkern diesen endlosen, lichtdurchfluteten Wald. Blütenmeere laden zum Verweilen ein, keine Gefahr droht von Wild oder anderen Wesen. Diese friedliche Welt bietet die Gefahr des angenehmen Nichtstuns, des Gefühls, sich hier ewig ausruhen zu können. Und so vergeht unbemerkt die Zeit im Flug. Während man aus Blütenjungfernelchen Nektar schlürft, vergisst man sein Menschsein und wird selbst zur *Schlaraffe*, einem faulen, tierhaften Wesen dieser Welt.

Der Krieg der Könige

Wahre Meister der Magie sind jene Wesen, die man auch als Aristokratie des Feenvolkes bezeichnen kann: die Holden oder Lichtelfen. Sie neigen dazu, das Treiben der Menschen nachzuahmen, und so haben sich in den letzten Jahrhunderten zwei 'verfeindete' Königshöfe gebildet, die von einem 'bösen' König *Sinistar* und einer 'guten' Königin *Malvina* geleitet werden – nicht aufgrund irgendwelcher Streitigkeiten, sondern weil die Feen das interessante menschliche Spiel von Macht, Politik, Intrigen und Kämpfen nachahmen wollen. Manche Dunkelfeen können als weitaus gefährlicher und bedrohlicher gelten, gerade weil ihnen – wie einem neugierigen Kleinkind – jeder Sinn für Gut und Böse fehlt.

Die Kristallsee*

Diese Welt ist über Quellenwege, vom Großen Fluss und von anderen Gewässern zu erreichen. Ein jedes Wesen vermag hier, in den kristallklaren Tiefen, unter Wasser zu atmen. Ein türkisblaues Licht, dem sich niemand zu nähern vermag und das einer gewaltigen Perle entstammt,

in der die legendäre Anemonenkönigin lebt, steht im Zentrum der Wasserwelt. Necker und Wasserwesen reiten auf haigroßen Regenbogenforellen, Gesandte des albernischen Flusskönigs werden in Muschelsänften von Goldfischen gezogen, und die stummen feenhaften Gesandten der Anemonenkönigin senden tapfere Helden zum Nachtschwarzen Grund, einem Strudel, der sich vor kurzem aufgetan hat und die See zu verschlingen scheint.

Das Tal der Si'ianna

In diesem von unbezwingbaren Bergen eingerahmten Tal, das durch Regenbogentore erreicht werden kann, leben die Si'ianna, Verwandte von Blütenfeen, die sich während des Zweiten Drachenkrieges aus der wirklichen Welt zurückzogen. In Zentrum des Tals erhebt sich der Tulpenturm der Hohen Wächterin, am Himmel kann man ein Abbild des derischen Mondes und der Sonne sehen, die hier Feuerblüte genannt wird.

Gelangt ein Si'ianna nach Aventurien und findet nicht den Rückweg, so wird er zu einer Schwarzfee, einer vampirischen Dunkelfee. Mehr Informationen zu den Si'ianna und ihrer Welt finden Sie im Abenteuerband *Feenflügel*.

Der verlorene Hain*

Seit Gmurgan, der Herr der Dunkelheit, die Prinzessin Livina in sein Unterweltreich gesperrt hat, herrscht Düsternis in diesem einstmals lichtdurchfluteten Feenheim: Quellen versiegen, Bäume verdorren und die Feenkinder haben vergessen, wie man lacht. Nur ein starker Held kann Livina wieder befreien und dem Land seinen Lebensborn zurückgeben.

SATINAV UND DAS WESEN DER ZEIT

»Sei der Zeit einen Schritt voraus,
sonst holt sie dich ein.«
—druidisches Sprichwort

Weniger tief ergründet und erforscht als Aventurien, die Weiten Deres und selbst die Tiefen des Kosmos ist wohl das Phänomen Zeit. Sie allein

zieht sich – so scheint es – einem roten Faden gleich vom Anbeginn der Welt bis zu ihrem Ende.

ZEITEMPFINDEN UND ZEITSTRÖMUNGEN

DIE MENSCHEN

Der einfache Aventurier empfindet den Zeitfluss weniger linear, sondern nimmt ihn aufgrund des immer gleichen Rhythmus der Natur (Tag- und Nachtwechsel, das Kommen und Gehen der Jahreszeiten) oder immer wiederkehrender, kultureller und familiärer Feste zyklisch wahr. Zwar ist die Sonnenuhr in den zivilisierten Ländern seit langem bekannt, in der Schifffahrt, bei der Tjoste oder zum Messen von Redezeiten vor Gericht behilft man sich mit Sanduhren, der Praios-Tempel schlägt den Gong zur vollen Stunde und in Vinsalt ist die mechanische Räderuhr in höheren Kreisen sehr schnell in Mode gekommen. Doch insgesamt ist die Zeit wenig strukturiert, und genauere Zeitangaben als die Stunde sind nur in den Zentren der Zivilisation bekannt. Auch ein Blick in die Vergangenheit, sei es mittels lehrreicher Büchern oder einem Zauber, bestätigt jedem aufmerksamen Gelehrten, dass es so etwas wie steten Fortschritt nicht gibt. Technische, kulturelle und gesellschaftliche Entwicklungen befinden sich in einem ständigen Auf und Ab, Relikte vom hunderttürmigen Bosparan oder der Zeit der Magiermogule künden gleichermaßen von Aufstieg und Fall glorioser Reiche. Als einzelner Sterblicher gehört man keiner neuen Generation an, sondern lebt vielmehr in gleichem Maße wie die Eltern und Großeltern.

ANDERE RASSEN

Natürlich gibt es in anderen Rassen eklatante Unterschiede zum Zeitempfinden des Menschen. **Zwerge** sind ihrer kulturellen Tradition tief verhaftet und betrachten den Fortlauf der Zeit zumeist als Niedergang, was sie pessimistisch stimmt und die 'gute alte Zeit' oder das 'Damals' in höchsten Tönen loben lässt. Noch tiefer in der Vergangenheit verwurzelt sind die archaischen **Achaz**, da sie den Niedergang eines kompletten Zeitalters erleben mussten. Die Gegenwart empfinden sie als trostlos und sich endlos wiederholend, so dass nur ehrgeizige Visionäre unter ihnen optimistisch in die Zukunft blicken. Die meisten anderen Achaz aber haben ihre Vergangenheit ganz vergessen, weshalb sie sehr in der Gegenwart verwurzelt sind. **Orks** und **Goblins** erwartet dagegen im einzelnen eine kürzere Lebensspanne als Menschen, was sich in einer vermehrten Unbeständigkeit und dem ständigen Drang, den täglichen Überlebenskampf zu meistern, bemerkbar macht. Noch drastischer ist der kurze Lebenszyklus der **Grolme**, die hastig ihr Tagwerk vollbringen und bei denen größere Aufgaben ganze Generationen umfassen. **Elfen** haben so gut wie gar kein Zeitempfinden, da sie selbst die jeden Morgen wieder erwachende Sonnenscheibe als ursprüngliches und einmaliges Ereignis betrachten, für das es keinen Vergleich in Ver-

gangenheit oder Zukunft geben kann. Einige Drachen sollen glauben, dass einer von ihnen einst die Zeit besiegt und gefressen habe. Wie sie diese Idee mit ihrer eigenen Sterblichkeit in Einklang bringen, ist jedoch nicht bekannt.

ALTER UND JUNG BLEIBEN

Selbst wenn die erholsame Luft Aventuriens den ein oder anderen Recken auch noch im Herbst seines Lebens frisch und vital erscheinen lässt,

bleiben ein Trank oder ein Zauber der Jugend eines der unstillbarsten Verlangen der Menschen. Nur wenige, wie die Elfen oder die Verhüllten Meister, haben Zugriff auf ein ungewöhnlich langes Leben – und dass es tatsächlich existiert, macht die Qual der 'normal Sterblichen' nur um so größer.

Hinzu kommt auch noch der Kontakt verschiedener intelligenter Geschöpfen untereinander, die jeweils – einfach aus dem Glück bzw. dem Pech, einer anderen Rasse anzugehören – wesentlich älter oder weniger alt werden.

EXPERTE: EIGENSCHAFTS- VERÄNDERUNGEN BEIM ALTER

Auch wenn derjenige, der ein aktives Leben führt, scheinbar die Lasten des Alterns leichter tragen kann, geht das Leben selbst an Helden nicht spurlos vorüber. Im Alter von etwa fünfzig Sommern machen sich erste störenden Zipperlein bemerkbar, während Helden mit siebzig Jahren selbst in Aventurien kaum ohne die eine oder andere chronische Beschwerden leben können.

Die altersbedingten Einschränkungen wirken bei den verschiedenen Rassen zwar ähnlich aus, fallen aber in unterschiedlichen Altersstufen erstmalig störend ins Gewicht (sprich: bei Zwergen später als bei Goblins). Entnommen hiervon sind alle Wesen, die den Vorteil Altersresistenz besitzen (namentlich also alle Elfen) – sie sind nicht von den negativen Auswirkungen des Alters betroffen, und die positiven Auswirkungen müssen sie durch Erfahrung erlangen. Die einzelnen Alterungsstufen für die Rassen (in Jahren) liegen bei:

Stufe	1	2	3	4	5	6	weitere
Menschen	35	452	55	65	75	80	je +5
Zwerge	80	130	180	220	260	290	je +25
Orks / Goblins	25	35	42	47	50	52	je +1
Achaz	35	50	65	80	100	120	je +30

Auswirkungen nach Alterungsstufe:

Stufe	Auswirkung
1.	Spezielle Erfahrung auf MU, LeP -1 und AuP -2
2.	Spezielle Erfahrung auf IN, LeP -1, AuP -2, GE -1
3.	Spezielle Erfahrung auf CH, LeP -1, AuP -2, KK -1
4.	Spezielle Erfahrung auf KL, LeP -1, AuP -2, KO -1, FF -1
5.	LeP -1, AuP -2, KK -1, GE -1, MU -1
6.	LeP -1, AuP -W3, alle Eigenschaften -1
weitere	LeP -W3, AuP -W6, alle Eigenschaften -1

Alle Verluste (LeP, AuP, Eigenschaften) können mit Abenteuerpunkten zurückgekauft werden.

VON SATINAVS FREVEL

»Das große Geheimnis, an dem jeder teilhat – das wollt ihr ergründet haben? Ich weiß, ich weiß, dass die Gegenwart zukünftig Vergangenheit sein wird. Ich weiß es doch! Wieso wundert niemanden dieses Geheimnis? Jeder nimmt es hin, aber was, wenn jemand Macht darüber erlangen wird? Oder einst erlangt hat? Muss es mir notieren, damit ich es nicht vergesse ... So viel, was mir entfällt ... Wie konntet ihr es ergründen, wenn es auf immer präsent ist und doch ständig fehlt? Ähm ... Was sagt ihr? Fehlte es euch etwa nicht, dieses Geheimnis ... dieses Wesen ... diese Zeit!«

—gemurmelte Selbstgespräche des Rakorium Muntagonus während seiner Studien des Liber Zhammorica per Satinav, das Ende 1015 BF aus der Weidenen Wüstenei geborgen worden war.

Gedankentheoretische oder gar wissenschaftliche Erkenntnisse zum Wesen der Zeit gibt es in Aventurien kaum. Die Philosophenschule zu Warunk definierte Zeit einst als die "apriorische Phase jeden Weltenslaufes", einige theoretisierende Sphärenkundler beschreiben Zeit als den "Bernstein, der das menschliche Leben einschließt", und auf Maraskan gilt der Zeitenfluss als Folge der Bewegung des Weltendiskus' und des von Rur geplanten Kreislaufes ständigen Werdens und Vergehens. Davon abgesehen haben dennoch Dichter, Magier und Heilige in den vielen tausend Jahren der aventurischen Geschichte zahlreiche Versuche unternommen, in gehaltvollen und obskuren Werken gleichermaßen Geheimnis und Ursprung der Zeit auf die Spur zu kommen.

»In der Ersten Sphäre, die Ordnung und Stillstand heißt, ist der Lauf der Welt festgeschrieben. Dort, am Urgrund der Welt fahrend, steht, einem eisigen Berge gleich, das Schiff der Zeit. Seine Segel, die es vorantreiben, sind die Träume und Wünsche der Menschheit, an seinen Riemen sitzen Zwang und Not, Pflicht und Mühe. Sein Bugspriet, der in die Zukunft weist, heißt Hoffnung, seine Decksplanken heißen Gegenwart, und an seinem Ruder

stehen Klugheit und Weisheit, die die Vergangenheit kennen. Kein Mensch, kein Tier, kein Gott setzte je einen Fuß auf das Schiff, nur die Seelen der Träumenden umschwirren es wie Sturmvögel und Blaumöwen.

Der Kapitän des Schiffes aber, daran gekettet mit Fesseln, die aus dem Urstoff der Ersten Sphäre selbst sind, ist der dreizehngehörnte Satinav. Einst war der Unheimliche ein mächtiger Halbgott und Zauberer, dem kein Geheimnis der Welt fremd war. Doch in seinem Hochmut wagte er, was selbst den Göttern verboten ist, und schwang sich auf das Deck des Schiffes der Zeit, das Steuer zu ergreifen.

Der Ewige LOS, dessen Auge alles sieht, doch dessen Hand niemals sich rührt, sprach ein einziges Wort, und das Wort war: „Frevel!“ Fortan war Satinav an das Schiff der Zeit gebunden, das zu gewinnen er gehofft hatte. Seine Ketten lassen nicht zu, dass er das Steuer berührt, aber auch nicht, dass er den Blick vom fernen Horizont nimmt. Unsterblich ist er, denn wie sollte seine Zeit kommen, und niemals ruhen darfer, denn wann fände er die Zeit dazu?

Nur eine Linderung gewährte der Ewige LOS dem Frevel: zu verstehen, was er getan, und zu verhindern, dass es ein anderer wieder tut. So führt Satinav das Logbuch auf dem Schiff der Zeit, in dem das Streben der ganzen Welt auf weißen und schwarzen Seiten niedergeschrieben ist. Und zwei Helfer gewährte der Ewige LOS dem Frevel: Ymra und Fatas, Satinavs Töchter. Aus dem Stoff, aus dem auch die Segel des Schiffes sind, nämlich aus den Träumen und Wünschen, formen sie die Seiten des Schicksalsbuches. Ymra bildet aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit, und jede Nacht vollendet sie eine schwarze Seite. Fatas formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft, und jeden Tag vollendet sie eine weiße Seite.

Auf ewig liest Satinav vom Streben der Welt. Wenn der Unheimliche eine weiße Seite blättert, dann wird es Tag, wenn er eine schwarze blättert, dann wird es Nacht. Sein immer müdes, immer waches Auge sucht nach einem Frevel, zu verhindern, was ihm, Satinav, wiederfuhr.

Und darum kennt Satinav allein die Träume und Wünsche der Menschen, denn die Götter, zu denen wir beten, betreten das Schiff der Zeit ebenso wenig wie wir. Der Unheimliche aber hat keine Zeit zu hören, denn er ist der Wächter der Zeit.»

—Abschrift und ins moderne Garethi transkribiertes erstes Kapitels des Naranda Ulthagi — Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit, Rohals-Zeit, Bibliothek des Hesinde-Tempels von Kuslik; fast einziger erhaltener Hinweis auf das sagenumwobene verschollene Buch der Zeitmagie

Jener Satinav aus den Legenden schien um alle Geheimnisse und Mächte der Sphären zu wissen — noch vor den Tagen, als die Götter, Drachen und Giganten um Alveran kämpften. Hochmütig und doch voller Pläne zum Urgrund hinabgestiegen war, um das *Naranda Ulthagi*, das Schiff der Zeit, zurück an den Anbeginn aller Tage zu steuern und dort den Urkampf zu verhindern. Die Sage vom unheimlichen Zeitgott(-dämon,-meister, -zauberer) ist unter den wenigen Gelehrten allerdings nur die bekannteste Legende um Wesen und Ursprung der Zeit. Während die Novadis von ihrem Eingott Rastullah erzählen, er sei das älteste Wesen überhaupt (und damit Begründer der Zeit), berichten alte echsische Schriften über die Wesenheiten *Ssad'Navv* und *Ssad'Huarr*. Den geketteten Wächter der Zeit *Ssad'Navv* erwähnen sie dabei nicht

selten im Zusammenhang mit arkanen Anrufungs- und Beschwörungsritualen.

Laut dem *Codex Sauris* soll sein heiliges Tier die Hornechse sein, deren Hörner (Nasen- und Stirnhörner eingeschlossen) tatsächlich dreizehn an der Zahl sind.

In Selem (und an einigen anderen Orten) existiert ein Tempel, der Satinav und Satuaría geweiht ist und an dem der Zahn der Zeit keinerlei Spuren hinterlassen hat. Die Anhänger Satinavs sind ob seiner gefesselten Macht allerdings Beschwörer und keine Priester, wenngleich mitunter auch von einem unheimlichen Satinav- oder *Ssad'Navv*-Geweihten gemunkelt wird.

In einigen sehr alten Lehrbüchern wird die Geschichte von dem äußers mächtigen (echsischen) Magier Satinav erzählt, der an den Anfang der Zeit zurückging, um Sumu zu retten, während sich seine Schwester oder Geliebte Satuaría ans Ende der Zeit begab, um dort Gleiches zu versuchen. Die Schönheit des Zeitenflusses aber fesselte den Zauberer so sehr, dass er auf ewig bewundernd dort blieb, während Satuaría fortan dessen Ankunft am Ende aller Zeit sehnlichst erwartete.

Als letztes sei noch erwähnt, dass in alten Aufzeichnungen zwei Kraftlinien erwähnt werden (zu Kraftlinien siehe *MWW 95*), die Temporalmagie unterstützen sollen *Satinavs Ketten* genannt werden.

GESTERN, HEUTE, MORGEN — ZEITREISEN IN AVENTURIEN

Das folgende Kapitel soll mit den kosmologischen Gesetzen der Zeit in der Welt des Schwarzen Auges vertraut machen und gleichzeitig Tipps und Hinweise geben, wie man das Medium 'Zeit' am Rollenspieltisch einsetzen kann.

VON DEN ZEITGESETZEN AVENTURISCHER KOSMOLOGIE

Für gewöhnlich treiben alle Wesen mit dem Fluss der Zeit, können sich also nicht aktiv innerhalb dieses Stromes bewegen. Blicke zurück sind Erinnerungen, bei Blicken voraus (die nur wenigen gegeben sind) handelt es sich um mehr oder weniger detaillierte Vermutungen oder Ahnungen, die man Prophezeiungen nennt. Einzig und allein Satinav als Wächter der Zeit kann die Gesetze der Zeit brechen, sonst niemand — weder Götter noch Erzdämonen oder der Namenlose. Angeblich soll es jedoch möglich sein, den 'Dreizehngehörnten' anzurufen, um ihn dazu zu bringen, den Lauf der Dinge zumindest geringfügig zu beeinflussen. Doch selbst solche Zauberer, die man zu den größten ihres Zeitalters zählen würde, sind bereits an derartigen Unterfangen gescheitert.

Das Wesen der Zukunft

Durch sehr machtvolle Magie oder die Hilfe der Götter, aber auch durch überragende Intuition oder analytische Fähigkeiten mag es tatsächlich möglich sein, einen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Doch dieser wird stets nur ein Blick auf *wahrscheinlich* eintretende Geschehnisse sein, denn das Wissen um eine Prophezeiung ändert stets die Gegenwart. Da die Zukunft aber immer eine Folge der Gegenwart ist, kann eine durch eine Prophezeiung veränderte Gegenwart sehr leicht auch eine veränderte Zukunft nach sich ziehen — in der dann die vorhergesehenen Ereignisse eben doch nicht eintreten. Die bekannte Scherin Niobara formulierte dies in ihrer *Unschärfethesis*: "Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart." Selbst ein Alter Drache verfügt 'lediglich' über die Fähigkeit der nahezu akkuraten Vorhersage. Wenn sich bestimmte Seher vergangener Jahrhunderte exakt und zutreffend zu zukünftigen Ereignissen geäußert haben, so mögen diese Prophezeiungen bereits im Fluss der Zeit festgeschrieben worden sein. Oder es handelte sich womöglich um eine der selbsterfüllenden Prophezeiungen. Eine Reise in die Zukunft ist dagegen fast unmöglich, weil es keine

(eindeutige) Zukunft gibt. Ein solche Reise wäre immer nur ein Ausflug in eine Parallelwelt (s. Seite 15ff.), und Erkenntnisse, die man aus der Zukunft mitbringt, können nur begrenzte Aussagekraft haben — schließlich kann die 'wirkliche' Zukunft immer noch eine ganz andere sein. (Auch hier ist Niobaras These anwendbar: Durch die Rückkehr aus der Zukunft wird die Gegenwart verändert.)

Dennoch bestehen indirekte Möglichkeiten, auch in die Zukunft zu gelangen. Die erste wäre, dass ein Zauberkundiger in der Zukunft die gegenwärtige Person mittels *CHRONOKLASSIS* herbeizaubert, die zweite ist die Erschaffung eines Artefakts, das bei erfüllten Bedingungen eben jenen *CHRONOKLASSIS* auslöst. Und wieder stellt sich die Frage, in *welche* Zukunft der Reisende durch diesen Zauber geholt wird ... Mitunter wird auch die Rückkehr von einer Reise in die Vergangenheit als 'Reise in die Zukunft' bezeichnet. Aus der Perspektive des ursprünglichen Zielortes (der Vergangenheit) ist das zwar richtig, aus der Perspektive des Reisenden jedoch nicht — er kehrt eben nur in seine Gegenwart zurück.

Daraus ergibt sich jedoch auch, dass Besuche *aus* der Zukunft sehr wohl möglich sind. Allerdings kann niemand feststellen, aus welcher der vielen möglichen Zukunftswelten dieser Zeitreisende stammt — denn ein solcher Besuch könnte jederzeit auch ein Besuch aus einer Parallelwelt sein.

Das Wesen der Vergangenheit

Für die Vergangenheit gilt, dass sie — einmal geschrieben — für alle Zeiten feststeht. Dies erleichtert es, mittels Magie (*BLICK IN DIE VERGANGENHEIT*, besonderen Schwarzen Augen, dem mystischen Spiegel Satinavs), karmalem Wirken (*PROPHEZEIUNG*) oder anderen Mitteln (Satuarías Rosenquarz) auf vergangene Ereignisse zurückzublicken. In einschlägigen Werken werden unter den *Sieben Formeln der Zeit* (echsische) Rituale erwähnt, mit denen man Gegenstände oder Lebewesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart holen kann. Mit anderen wiederum ist es Zauberern möglich, in die Vergangenheit zu reisen. (Hier sei der legendäre *CHRONONAUTOS ZEITENFAHRT* erwähnt, den Satinav einst selbst für seinen Frevel benutzt haben soll.) Reisen in die Vergangenheit steuern nicht unbedingt einen bestimmten Zeitpunkt im Sinne einer bestimmten Jahreszahl an. Ihr Ziel kann ebenso ein bestimmtes Ereignis sein. Da bedeutende Ereignisse sogenannte 'karmatische Kausalknoten' bilden, an denen man 'hängen blei-

den kann, treten Zeitreisende häufig auch direkt vor dem Höhepunkt wichtiger Ereignisse auf (mehr zu karmatischen Kausalknoten siehe S. 15).

Für die Rückkehr von einer Reise in die Vergangenheit gibt es unterschiedliche Auslöser. Dies hängt in erster Linie davon ab, ob die Magie, die die Zeitreise ermöglicht hat, auf den Zeitreisenden selbst oder auf den Ziort wirkt. So ist es zum Beispiel denkbar, dass ein Tor existiert, zu dem man zurückkehren muss. Dieses Tor kann beständig geöffnet sein oder aber erst durch einen Auslöser aktiviert werden, eventuell öffnet es sich aber auch nur zu einem bestimmten Zeitpunkt. Möglicherweise wird der Reisende aber auch zu einem bestimmten Zeitpunkt einfach wieder in seine Gegenwart zurückgerissen, egal wo er sich gerade befindet. Einzelheiten liegen in der Hand des Spielers.

Üblicherweise wirkt Zeitmagie einzig und allein auf Lebewesen, das Mitführen von Gegenständen beliebiger Art ist also nicht möglich. Entweder bleiben Dinge, die der Zeitreisende mit sich führt, einfach am Ort seines Reisebeginns zurück, oder aber sie verschwinden unwiederbringlich auf der Reise im Zeitstrudel. In Ausnahmefällen soll es vorgekommen sein, dass Zeitreisende besondere Besitztümer in die Vergangenheit mitnehmen konnten, und solche Gegenstände können sie dann auch bei ihrer Rückkehr in die Gegenwart mitnehmen. Es ist jedoch kein einziger Fall bekannt, in dem ein Reisender einen Gegenstand mitbringen konnte, der eigentlich in die Vergangenheit gehört.

Die Zeit heilt alle Wunden – auch ihre eigenen

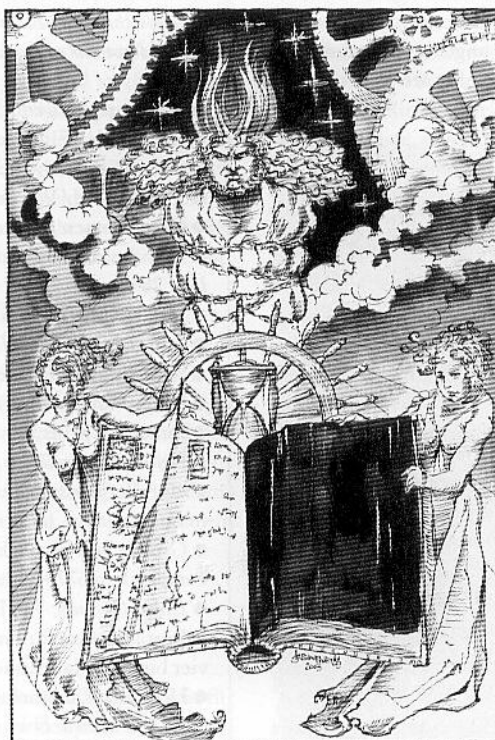
Reisen in die Vergangenheit sind kein willkürlicher Eingriff, sondern bereits Teil der Vergangenheit. Sie finden also nicht statt, sondern haben bereits stattgefunden. Die Taten in der Vergangenheit sind also Erklärung dafür, wie die Gegenwart jetzt ist. Daher ist es nicht möglich, durch eine Tat in der Vergangenheit die Zukunft zu ändern. Das in diesem Zusammenhang häufig genannte Beispiel des Zeitreisenden, der seinen eigenen Vater umbringt, funktioniert also nicht: Es mag sein, dass der Mord einfach nicht gelingt und der Vater genau so weiter lebt, wie es der Zeitreisende kennt (zum Beispiel weil im entscheidenden Moment die Armbrust klemmt, die Mörder aufgehalten wird und seinen Vater 'zufällig' verpasst, oder aber weil ein herbeieilender Heiler hervorragende Arbeit leistet und den Schwerverletzten doch noch rettet). Auch denkbar ist, dass eine andere Person an die Stelle des Vaters tritt. In diesem Fall muss der Zeitreisende im Nachhinein feststellen, dass er durch seine Tat die Gegenwart erst ermöglicht hat. Hätte er denjenigen, den er für seinen Vater hielt, nicht umgebracht, dann wäre die andere Person nicht an dessen Stelle getreten und wäre nicht zu seinem wirklichen Vater geworden.

Dennoch ist Satinavs Macht als Kontrollinstanz nicht grenzenlos, und so mag es in ganz besonderen Ausnahmefällen oder bei drastischen Eingriffen doch zu einer Änderung des Zeitlaufs kommen. Dies gilt aber als schwerer Frevel, und solche Frevel aufzuspüren, zu ahnden und zu revidieren ist die wahre Aufgabe des gehörnten Satinav.

ZEITMAGIE – DIE SIEBEN FORMELN DER ZEIT

Für die Wesen der sieben Sphären gibt es nur zwei Möglichkeiten, Zeit zu manipulieren: mittels stärkster Temporalmagie, oder aber, indem man sich mit dem unerbittlichen Wächter persönlich auseinandersetzt.

Einen Höhepunkt erreichte die Satinav-Verehrung zur Zeit der Echsenreiche, als *Ssad'Navv* mit magischen Ritualen angerufen wurde. Aus dieser Zeit dürfte es neben den *Sieben Formeln der Zeit*, die Rohal der Weise lediglich als theoretische Sortierung möglicher Zeitbeeinflussungen



aufstellte, noch kompliziertere Rituale der Satinav-Beschwörung geben. Die einst fast komplett vergessene Temporalmagie erlebte vor allem im Zuge der Borbarad-Invasion neuen Aufschwung. Erste Erfolge bei der Erkenntnissicherung zu Zaubern wie dem EISENSTOCH oder UNBERÜHRT VON SATINAV täuschen jedoch noch nicht darüber hinweg, dass die so fieberhaft gesuchten Thesen zum IMMORTALIS, zum INFINITUM oder zum CHRONONAUTOS weiterhin im Dunkel der Geschichte verborgen bleiben. Das größte Problem bei Einwirkungen in den Zeitstrom ist der starke Widerstand, den der Zauberer überwinden muss: sowohl durch die hohe 'Aktivierungsenergie', die er aufbringen muss, um den Zeitstrom manipulieren zu können, als auch das aktive Gegenwirken von Satinav als dem Wächter über die Zeit. Es ist mittels klassischer Magie deutlich einfacher, räumlich auf der Achse der Sphären, Globulen und Parallelwelten zu reisen als auf der Zeitachse.

Näheres zu den einzelnen Temporalzaubern finden Sie im *Liber Canticiones* in der Box Zauberei und Hexenwerk.

EINE KURZE HISTORIE DER ZEIT

In der aventurischen Wissenschaft sind keine 'harten Fakten' über Satinav und sein Wirken bekannt, die über mythologische Berichte hinausgehen. Immerhin gibt es unter den wenigen Fachleuten dieses Wissensbereiches Vermutungen darüber, dass der Frevel des Dreizehngehörnten im Zweiten Zeitalter stattfand und dass er die Globulen der Feen und Lichtwesen unberührt ließ. Dies wird als Grund dafür herangezogen, dass die 'Feenzeit' seit erdenklichen Zeiten anderen Gesetzen folgt.

In geheimen Schriften einer Hesinde-Sekte heißt es, dass sich vor unglaublich langer Zeit eine nicht mehr zu fassende Katastrophe im irdischen Kosmos ereignet haben müsse. Dies sei lange nach Madas Frevel und der Fesselung des Namenlosen geschehen, nachdem selbst solche Wesenheiten wie die Gryphonen und einige unaussprechliche Insektenrassen längst untergegangen waren. Das komplette Achte Zeitalter sei daher von Satinav aus der Welt und somit aus den Erinnerungen der nachfolgenden Generationen getilgt worden.

Im Zeitalter der Echsen wurde das uralte Geschwisterpaar *Ssad'Navv* und *Ssad'Huarr* angebetet, und im Rahmen dieses Kultes soll es zahlreiche Rituale und Beschwörungen zur Zeitmagie gegeben haben, die jedoch für die Nachwelt hinter Satinavs Schleiern verschwunden sind. Als begnadete Zeitmanipulatoren gelten Eingeweihten dabei insbesondere die Jhrarhra, deren Gestalt aufrecht gehenden Hornechsen gleichen haben soll.

Als die Hochelfen schließlich im Elften Zeitalter 'aus dem Licht traten', gelang es ihnen, zumindest einige Bereiche der Zeitmagie zu erschaffen.

Im Jahr 3000 v.BF raubten Trolle das Erste Schwarze Auge, das Blicke in Vergangenheit und Zukunft ermöglichte, aus dem Hort des Goldenen Drachen und verbargen es in den unzugänglichen Gegenden im Ewigen Eis. Etwa 900 Jahre später versank das mystische Reich A'Tall im Südmeer. Tulamidische Märchen berichten von zwei vier Schritt großen Eisenmagiern, die sich in die Zukunft gerettet haben sollen.

Etwa um 2000 v.BF erreichte der Tulamid Rashtul-al-Sheik angeblich dank echsischer Magie ein Alter von 306 Jahren. 500 v.BF soll Sultan Sheranbil V. dank echsischer Rituale seine Lebensspanne auf über 100 Jahre ausgedehnt haben.

Aus der Zeit der Magierkriege sind wiederum mehrere Zeitfrevler überliefert, von denen der bekannteste mit dem legendären *Ring des Satinav* in Verbindung stehen soll: einem Artefakt, das angeblich Symbol und Quelle der Macht Satinavs ist und das der Vielgehörnte während der Dunklen Zeiten verloren haben soll.

Zeitphänomene erleben und erforschen

In der nahen Gegenwart sind Zeitmanipulationen, Blicke in die Vergangenheit und langlebige Magier weitaus besser und somit auch zahlreicher dokumentiert. Für Helden sind solche Zeitphänomene – teilweise sehr persönlicher, teilweise welterschütternder Natur – in etlichen Abenteuern nachzuerleben. Dem Aventurier empfiehlt sich hingegen die Lektüre so wunderbarer Schriften wie dem *Liber Zhamorricam per Satinav*, dem *Naranda Ulthagi – Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit*, dem *Codex Dimensiones*, den *Annalen des Götteralters*, *Von den Auswirkungen extraderischer Beschwörungen*, den *Astralen Geheimnissen* von Niobara und den *Systemen der Magie* von Rohal, den *Schriftrollen von Zse Tha*, dem *Codex Sauris*, den *Chroniken von Ilaris*, den *Fünff Arkänen Capitel Hranga* betreffend oder zum Studium der Prophetie *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophecyungen*, dem *Etherischen Geflüster* oder dem *Blick in den Regenbogen*. Mehr zu diesen Büchern ist in der Box *Zauberei und Hexenwerk* zu finden. Es sei allerdings darauf hingewiesen, dass viele dieser Bücher verboten sind oder sie sogar als verschollen gelten.

Sollte dies nicht genügen, könnte der geneigte Held noch mit Persönlichkeiten einen Plausch halten, die offenkundig oder im Verborgenen so manches Wissen über Zeitmagie und die Verjüngung des Körpers besitzen. Namentlich seien da die möglicherweise 400 Jahre alte Nahema al Tamerlein und G.C.P. Galotta, ehemaliger Hofmagus Kaiser Hals und Tyrann von Transsylvien, erwähnt. Außerdem fühlen sich neben Satinav auch der Alte Drache Teclador für das Gleichgewicht der Welt und das mysteriöse Feenwesen Alfadriel Sphärensang als Wächter der Harmonie der Sieben Sphären für Eingriffe in die Geschichte verantwortlich. Als dämonische Konkurrentin Satinavs gilt die vielfach gehörnte Heskate.

AVENTURISCHE ZEITEINHEITEN

»Epochen ehelichen und zeugen Zeitalter.
Äonen altern und erschaffen Ewigkeiten.
Unendlichkeiten überbieten sich und kreieren Weltkaskaden.«
—Fuldigor zur niobarischen Gesandtschaft des Rohal, 511 BF

- Sonnentag (allgemein; von einem Sonnenaufgang zum nächsten)
- Umlauf des Elfensterns (Elfen; etwas unter 4 Tage)
- echsische Woche (Echsen; 5 Tage)
- Mondphase / Woche (allgemein; 7 Tage)
- Gottesnamen (Rastullah-Gläubige; 9 Tage)
- Mondmonat / Mond* (allgemein, jedoch nur unter Zaubernern üblich; 28 Tage)
- Monat / Mond* / Göttername (Zwölfgöttergläubige; 30 Tage)
- echsischer Monat (Echsen; 33 Tage)
- Sonnenjahr (allgemein; 365 Tage)
- Götterlauf (Zwölfgöttergläubige; entspricht dem Sonnenjahr)
- Drachenzklus, nach dem Umlauf des Sternbild Drache (allgemein, nicht sehr üblich; ca. 7 Jahre)
- vGroßer Madazyklus, bis sich die Phasen wieder mit dem Sonnenjahr decken (allgemein, nicht sehr üblich; 7 Jahre)
- Großes Jahr der Orks / Jahr des Tairach (Orks; 240 Mondmonate entsprechen 6720 Tagen entsprechen ca. 18 1/3 Jahre)
- Ehhn (Echsen; 500 Jahre)
- Barrad'ashtra, tulamidischer Astralkraftzyklus (Tulamiden; alle vier bis sechs Jahrhunderte)
- Heldenzeit, mythologische Einheit (vor allem Zwölfgöttergläubige, nicht sehr üblich; etwa alle 1.000 Jahre)
- Tulamidisches Äon, bis alle Sternbilder wieder dieselbe Stellung haben (Menschen; 2.808 Jahre)
- Flug des Weltendiskus (Maraskaner; 8.192 Jahre)
- Tsiina (Echsen; 33 Ehhn = 16.500 Jahre)

*) Bei Zwölfgöttergläubigen wird die Einheit aus 30 Tagen auch oft als 'Mond' bezeichnet, obwohl er nicht mit der 28-tägigen Mondphase übereinstimmt. Dies führt mitunter zu Missverständnissen. Um sie zu vermeiden, wird gerne auch von Mondphase oder "der Zeit von Vollmond bis Vollmond" gesprochen, um dies von dem Monat unterscheidbarer zu machen.

ZEIT FÜR EIN PAAR SPIELLEITER-TIPPS

Bewahre das Mysterium! Dieser Satz gilt insbesondere auch für den schwierigen Einsatz von *Zeit* in Abenteuern. Ist göttliches Auftreten schon selten, dann bedenken Sie, wie schwierig es sein muss, Satinav ins Steuer zu greifen, wo doch noch nicht einmal die Götter und Erzdämonen ihm gebieten können. Andererseits können alle Arten von Elementen der Zeit das Rollenspiel maßgeblich bereichern. Das mag bei der Suche nach dem Trank der Jugend oder der Entdeckung eines alten echsischen Zaubers beginnen.

ZEIT-EFFEKTE GENERELL

Lange Zeitabläufe und -abstände können den Helden näher gebracht werden, wenn sich im Abenteuer die Möglichkeit ergibt, in weit entfernte Teile der Vergangenheit zu blicken. Träume und Visionen sind ein mögliches Mittel, wirken aber eventuell nicht so anschaulich und eindrucklich wie es konkrete Hilfsmittel sein können: Der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT ist eine Möglichkeit, mächtige Meisterpersonen oder ein geheimnisvolles Schwarzes Auge sind andere. Sollen die Helden einen Eindruck von Jahrtausenden erlangen – eine für Menschen kaum vorstellbare Zeitspanne –, so sind vor allem Zeitraffer-

Eindrücke der Vergangenheit und besondere Details, deren Spuren die Helden in der Gegenwart entdecken können, sehr stimmungsvoll ("Schaut, diese verwaschene Inschrift hier! Ich habe gesehen, wie die Priesterin sie vor tausend Jahren angefertigt hat!").

Weiterhin sind indirekte Konfrontationen der Helden mit dem Phänomen Zeit – sei es durch die Begegnung mit Zeitreisenden, durch temporale Effekte oder Legenden über Zeitmanipulationen – jedem direkten Teilhaben vorzuziehen. Sollen die Helden also einem echsischen Ssad'Navv-Hohepriester begegnen, dann ist es dramaturgisch sinnvoller, diesen aus der Vergangenheit auftauchen zu lassen, anstatt die Helden selbst in die Vergangenheit zu schicken. Dann kommt man nicht in die Verlegenheit, Satinavs Zorn an den Helden auszuleben, sondern kann diesen die Strafe anhand von Meisterpersonen demonstrieren lassen.

ZEITREISE-ABENTEUER

Wenn die Helden in eine andere Zeit geschickt werden, dann natürlich vor allem aus einem Grund: den Spielern soll eine vollkommen neue Welt präsentiert werden, die dennoch zu der Spielwelt des Schwarzen Auges passt. Auch denkbar ist: Sie sollen an historischen Ereignissen teilha-

den, die das Abenteuer von heute entscheidend geprägt haben. Der Preis dafür ist, dass Zeitreise-Abenteuer für den Spielleiter immer um eine Dimension komplizierter sind. Denn die Helden sind in solchen Abenteuern Gestrandete und Eindringlinge zugleich. Alles, was sie erleben und beobachten können, muss fremdartig sein – und gleichzeitig immer wieder versetzt mit Details, die sie wiedererkennen können. Es beginnt mit der Sprache: Schon das Garethi hat sich in den letzten fünf Jahrhunderten deutlich verändert, entsprechend stärker ist der Unterschied zu der Sprache vor 1.000 oder 2.000 Jahren. Doch auch andere Dinge ändern sich: die verehrten Götter unterscheiden sich von dem heutigen Bild, die Kleidung und Bewaffnung ist anders, auch das Verhältnis zu anderen Völkern und Rassen unterscheidet sich. Orientieren Sie sich an den historischen Daten, die Sie beispielsweise der *Geographia Aventurica* entnehmen können, und gestalten Sie die entsprechende Welt passend zu diesen Fakten.

Das Zeitalter der Drachenkriege und Echsenherrschaften, die Landung der Güldenländer, die Herrschaft der Priesterkaiser oder die Magierkriege bieten Stoff für ganze Abenteuererleben. Wenn Sie wollen, können Sie sogar eine Heldengruppe ganz in einer solchen vergangenen Epoche ansiedeln, also ein vollständige Kampagne in einer anderen Zeit spielen lassen – dann umgehen Sie sogar das Zeitreiseproblem. Wichtig ist, dass die Welt, die die Helden erleben, einzigartig und anders ist – eben nicht nur ein identisches Aventurien, in dem gerade ein anderer Kaiser lebt, sondern ein *anderes* Aventurien.

"HILFE, ICH HABE MEINEN URGROßVATER UMGEBRACHT!"

Entscheidend bei Zeitreise-Abenteuern ist die innere Logik. Es ist für Spieler äußerst verführerisch, Logikbrüche und Zeitparadoxa herbeizuführen – um zu schauen, was geschieht (Personen in der Vergangenheit töten oder ihnen das Leben retten, Gegenstände oder Wissen aus der eigenen Gegenwart in die Vergangenheit einbringen usw.). Mit dem aventurischen Modell und den oben genannten Mechanismen (s. Seite 20f.) sind solche Paradoxa an sich unmöglich.

Andererseits können diese Paradoxa aber auch als Aufhänger für Abenteuer genommen werden. Denn auf welche Art sie verhindert werden, steht nicht fest – möglicherweise sind es die Helden selbst, die den Zeitfluss wieder in die richtige Bahn bringen.

Wird also beispielsweise ein wichtiges Mitglied der Ahnenkette eines Helden getötet, so droht ihm die Nicht-Existenz – was vermutlich darin resultieren würde, dass er sich einfach auflöst. Dass diese Auflösung ein Paradoxon ist, das von der Zeit nicht zugelassen wird (s. Seite 21), muss der Held selbst nicht wissen. Die Angst vor diesem Ende seines Seins sollte Antrieb genug sein, um von sich aus zu versuchen, diesen Missstand wieder auszumerzen. So könnte er zum Beispiel selbst mit seiner Urgroßmutter anbandeln und zum eigenen Urgroßvater werden, oder er spielt Ehevermittler und verkuppelt die Witwe mit einem anderen Mann. Vielleicht reist er sogar so weit zurück, dass er den vermeintlichen Tod seines Ahnen vermeiden kann – etwa indem er ihn veranlasst, ein dickes Kettenhemd unter seinen Mantel zu ziehen und damit dem tödlichen Stich zu entgehen.

Gehen Sie davon aus, dass es den Helden nicht gelingt, Zeitparadoxa zu erzeugen. Sollten sie es gezielt auf ein solches Paradoxon anlegen, so wird früher oder später Satinav persönlich auf sie aufmerksam. Und der Dreizehngehörnte ist nicht für seine Gnade bekannt: Jeder Frevel fällt auf die eine oder andere Weise auf ihren Erzeuger zurück. Dies wird kaum in einer Begegnung mit dem Herren der Zeit hinauslaufen (der ja das Schiff der Zeit nicht verlassen kann), aber es wird zu 'Zufällen' kommen, die auf sein Wirken zurückzuführen sind – und denen ein Sterblicher nichts entgegenzusetzen hat.

Das weiter oben beschriebene Auf und Ab der aventurischen Entwicklung kann grundsätzlich jegliches in die Vergangenheit gebrachte 'Zukunftswissen' wieder ausgleichen – denn Aventurien hat mitunter weitaus glorreichere Zeiten erlebt, als es die heutigen sind.

Auch sollte darauf geachtet werden, dass sich Personen nicht *unerwartet*

selbst in der Vergangenheit begegnen können. Beim Konstruieren von zeitnahen Zeitreisen (nur wenige Tage oder Wochen in die Vergangenheit) ist also darauf zu achten, dass niemand sich selbst vor etwas warnen kann – denn diese Warnung wäre für ihn selbst bereits Vergangenheit, würde also seine Vergangenheit und damit auch seine Gegenwart verändern. Generell könnten Spieler auch darauf hinarbeiten, große Katastrophen der Vergangenheit verhindern zu wollen. Hier bietet sich die Möglichkeit, dass sie selbst erkennen, dass der Zeitalauf so, wie er abgelaufen ist, schon seine Richtigkeit hatte – beispielsweise weil alle Alternativen noch fürchterlicher wären. Oder aber sie tragen aus Versehen letzten Endes sogar dazu bei, dass die Katastrophe nun doch eintritt.

VISIONEN UND PROPHEZEIUNGEN

Es mag mitunter geschehen, dass dem gemeinen Aventurier ein wirrer Wanderprediger oder ein Prophet mit stechendem Blick begegnet, der von unheilvollen Zeiten oder nahenden Schrecken künden will. Oder ein von seinem Schicksal geplagter Held sucht Rat beim alten Hexenweib oder der Khunchomer Kartenlegerin, um nach der Lösung eines geheimnisvollen Problems, nach zukünftiger Liebe, möglichem Gold oder dem Befinden im hohen Alter zu fragen. Keine Frage, der Wunsch, in die Zukunft schauen zu können, ist groß in Aventurien – und kann somit auch an Ihrem Spieltisch immer wieder Thema werden.

Aventurische Methoden der Prophetie

Als sogenannte *Mantie* werden die Weissagung oder das Orakel bezeichnet, die sich in Aventurien in unterschiedliche Methoden und Möglichkeiten differenziert. Sehr verbreitet sind dabei die *Astrologie* (Sterndeutung) und die *Traumdeutung*, während das *Zweite Gesicht* schnell zu Ausgrenzungen des Schenden führen kann – denn selbst in einer magischen Welt wie Aventurien stehen viele Leute unerklärlichen Phänomenen misstrauisch gegenüber.

In ländlichen Gebieten versucht man, das Wetter durch *Vogelschau* (Deutung des Vogelflugs) vorherzusagen, während manche Gaukler, aber auch beispielsweise Tsa-Geweihte das vergangene und zukünftige Leben mittels der *Chiromantie* (Handlesen) erkennen wollen.

Die Tulamiden besitzen eine reiche Weissagungs-Tradition, die sich vor allem in der *Kababylloth* (Zahlenmystik zur Bedeutungsfindung, ähnlich dem *Buchorakel*, bei dem per Zufall eine Textstelle in einem Buch ausgewählt und diese interpretiert wird), dem *Teesatzlesen* und den heute vielerorts verbreiteten *Inrah-Karten* ausdrückt.

Von den Thorwalern wiederum stammt das *Runenwerfen*. Ebenso wie die Efferd-Geweihten, einige alafanische Boronis und angeblich die Hexen der Bukanier greifen die Nordleute gelegentlich auch zur *Tierkörperlesung* (dem Versuch, aus den Eingeweiden von Opfertieren zu deuten).

Druiden, aber auch Hexen und Aves-Pilger suchen dagegen Antworten mittels der *Deromantie*, dem Lesen aus der Anordnung von Landschaften und dem Auffinden von Besonderheiten wie unterirdischen Flussläufen oder Kraftlinien (beispielsweise mittels Wünschelruten). Verschiedenen Magiekundigen ist zudem noch die *Kristallomantie* (der Blick in die Kugel oder den Spiegel; inzwischen auf Edelsteinzauberei im allgemeinen ausgeweiteter Begriff) und auch die verruchte *Nekromantie* (die Befragung der Seelen der Verstorbenen; mittlerweile ist dieser Begriff ebenfalls viel weiter gefasst) bekannt, der sich auch Schamanen und Stammespriester gern anvertrauen. Bei Schamanen sind Drogen oder bewusster Blutverlust ein übliches Mittel, um sich in Trance zu versetzen und dadurch Visionen herbeizuführen.

Viele Anhänger der Zwölfgötter verlassen sich auch auf scheinbare Hinweise ihrer Götter, vor allem durch deren heilige Tiere übermittelt. So wird in Al'Anfa mit dem Gänselocken Travia befragt, ob sie einem Eheschluss ihren Segen gibt, oder der Flug eines Raben gibt Auskunft über einen nahen Tod, das Spiel einer Pferdeherde über zukünftige Liebe. Sicherlich gibt es noch zahlreiche weitere Möglichkeiten der Wahrsagerei – hier können Sie sich auch gerne an den unzähligen irdischen Vorbildern bedienen.

Der Spielleiter als Prophet

Omen, Visionen, Träume, Orakel und alte Prophezeiungen – sie alle sind, wie Magie und Drachen, elementare Bestandteile der Phantastik. Der prophetische Traum, die vor Jahrhunderten niedergeschriebene Prophezeiung oder die warnenden Worte einer seherischen Hexe sind längst zu Klischees geworden. Sie kündigen als klassisches Mittel der dramaturgischen Vorausdeutung Unheimliches und Unbekanntes an. Am Ende der Geschichte hat sich die Weissagung trotz der individuell handelnden Protagonisten in der Regel dennoch erfüllt.

Aufgabe des Spielleiters ist es, vorher zu entscheiden, welche Art von Zukunftsschau den Helden zu teil werden kann, ohne dieses Mittel schon nach dem dritten Mal ausgereizt zu haben.

Ganz unspektakulär sind zum Beispiel simple Vermutungen von Meisterpersonen, wie bestimmte Ereignisse ihren Lauf nehmen könnten. Ausagen wie "Wenn der Fürst weiter eine solch harte Hand pflegt, werden die Bauern früher oder später ihren Zorn nicht mehr bändigen können." oder "Hört, meine Freunde: Viel Zeit bleibt uns nicht mehr, denn der Feind plant wohl in den nächsten Wochen einen heimlichen Vormarsch." setzen die Spieler sehr einfach und ohne Magie, Traumdeutung oder göttliche Vision unter zeitlichen Druck. Ebenso effektiv – nur noch präziser – sind direkte Zeitsetzungen im Abenteuer. Im Stile von "Die Wirkung des Giftes wird in drei Tagen sein Schicksal besiegelt haben." oder "Das Ultimatum des schwarzen Heerführers endet beim nächsten Vollmond." setzen ohne Frage ein deutliches zeitliches Limit. Dem gleichen Prinzip folgt auch das *Verfestigen von Vermutungen*: Angenommen, einer der Spieler ahnt bereits zu Beginn des Abenteuers, was die Gruppe in nächster Zeit erwarten könnte. Diesem Spieler erklärt man, dass sein Held aus verschiedenen (persönlichen) Gründen in seinen Vermutungen immer sicherer und fester wird und offenbar mit Wissen agiert, das den anderen Helden nicht zur Verfügung steht. Dadurch übernimmt jener Held für die restlichen Mitspieler gewissermaßen auch die Rolle eines Propheten, ohne dass Sie einen solchen 'aus dem Hut zaubern' müssen.

All diese direkten Vorgriffe auf Ereignisse im Abenteuer ersetzen ohne Spannungsverlust die 'kürzlich erst entdeckten Schriften', den Traum des warnenden Geistes oder andere mystische Elemente, die man sich besser für seltene Augenblicke in einem Abenteuerleben aufsparen sollte.

Doch irgendwann ist in jeder Spielrunde der Punkt erreicht, wo Schatten der Vergangenheit und Mächte anderer Sphären das kommende Schicksal Deres und der Heldengruppe beeinflussen werden und sich in Teilen auch durch 'Zeichen der Zeit' im Voraus offenbaren. Diese geschickt auszuwählen fällt leichter, wenn man die unterschiedlichen Arten der Zukunftsschau im Zusammenhang mit der Kosmologie Aventuriens betrachtet.

Das aventurische *Gesetz der Prognose* besagt, dass sich Häufigkeit und Wahrheitsgehalt grundsätzlich gegensätzlich zueinander verhalten. Dies will heißen, dass Satinav, der die Zukunft als einziger wirklich kennt, sich nie einem anderen Wesen anvertrauen wird, und der Drache Teclador nur im äußersten Notfall in Erscheinung tritt. Die Helden hingegen können durchaus verwirrende Träume haben, die jedoch meist nur sehr verschwommen sein werden.

Wichtig ist, dass sich der Spielleiter (so er mit dem Mittel der Zukunftsschau spielen möchte) im Voraus überlegt, wer in dem Abenteuer Kunde von der Zukunft erlangt haben könnte und darüber hinaus noch Interesse hat, dies den Helden mitzuteilen. Der Geist eines Toten wird sich demnach meist in *Träumen* oder mittels *körperloser Stimmen* bemerkbar machen. Göttliche und halbgöttliche Wesen dagegen künden einem Auserwählten die mögliche Zukunft in Form einer *Vision* an, während die selbstständige Schau zukünftiger Ereignisse (meist mit Hilfe der weiter oben beschriebenen Methoden) den Betreffenden sehr gern dazu anregt, der Nachwelt sein Wissen in Form einer *Weissagung* oder *Prophezeiung* zu hinterlassen. Auch möglich ist der Einsatz eines *Omens*. Dies ist ein 'Zeichen', das weniger durch Vorsatz als einfach durch die bevorstehende Kulminierung von Ereignissen entstehen und dadurch dann erkannt werden können. Ähnlich flexibel einsetzbar sind die *Orakelstätten*, die größere Formen von Zukunftsdeutungen ermöglichen, wenn

die von den Helden aufgesucht werden. Und die Suche nach einem verschollenen Orakel kann schon allein genug Stoff für mehrere Spielabende bieten.

Berühmte Orakelstätten, Propheten und Schriften

Das Orakel vom Purpurberg (Lexikon, S. 188) ist vermutlich die geheimnisumwitterteste Weissagungsstätte in Aventurien, während das Orakel von Balträa nur selten Antworten gibt. Das zerstörte Orakel der Hesinde auf Altaia ist seit dem Untergang der Stadt wie von Sumus Leib verschwunden. Mit der Rückkehr des Dämonenmeisters erhielt man unter anderem von Thamos Nostriacus und seinen *Alanfanischen Prophezeiungen*, den *Orakelsprüchen von Fasar* und den *Heiligen Rollen der Beni Rurech* Kenntnis.

Der Spieler als Prophet

Mit dem Talent *Prophezeien* und der Liturgie PROPHEZEIUNG ist es Helden fast täglich möglich, einen mehr oder minder verschwommenen Eindruck von zukünftigen Ereignissen zu erhaschen. Dem Spielleiter obliegt die Aufgabe, die Balance zwischen der Preisgabe zu vieler oder zu weniger Informationen zu wahren. Denn einerseits wissen Sie selbst nicht ganz genau über die Zukunft der Helden Bescheid, hängt diese doch auch von deren Verhalten ab. Daher müssen Sie sich auf Dinge beschränken, die auf jeden Fall eintreten werden oder schon eingetreten sind, oder Sie stellen Vermutungen an und gehen das Risiko ein, dass die Prophezeiung sich im Endeffekt als falsch erweist.

Weiterhin kann ein Übermaß an Prophetie viele Abenteuer vorzeitig enden lassen oder den Wahrsager zu sehr in den Mittelpunkt rücken lassen. Beschränken Sie also die Möglichkeiten der Zukunftssicht und lassen Sie es auch einmal zu, dass der Held sich gründlich vertut.

Am besten würfeln Sie Talent- oder Liturgie-Proben *verdeckt* und entscheiden sich je nach TaP* bzw. LkP*, was Sie dem Spieler erzählen. Eine einfach misslungene Probe könnte hier einfach bedeuten, dass der Held überhaupt keine Erkenntnisse erhält – nur wenn eine größere Menge an Punkten zum Gelingen der Probe fehlt (die genaue Menge sei Ihnen überlassen), können Sie den Spieler mit Fehlinformationen füttern – wie gesagt: auch in Aventurien ist Prophetie alles andere als zuverlässig. Wenn Sie und Ihre Spieler Freude daran haben, können Sie den Vorgang der Zukunftsschau auch ausspielen (wobei Tarotkarten, Runensteine und Teesatzlesen sicherlich angebrachter sind als das Aufschneiden der Haustiere des Spielleiters ...). Der Erkenntnisprozess sollte den Spieler schon eine Zeit lang fordern, doch er sollte auch spüren können, dass es in Aventurien nicht unmöglich ist, in die Zukunft zu schauen.

Hilfreich ist auch, lieber wichtige Details zu verschlüsseln, als unwichtige klar zu beschreiben. Nun ist es nicht immer einfach, spontan Dinge so zu umschreiben, dass sie den Helden nicht zu viel verraten und doch ihren Sinn behalten. Hierbei haben sich zwei Methoden bewährt:

Beim *Assoziieren* nimmt man einen wichtigen Fakt oder Gegenstand aus dem Abenteuer und beschreibt ihn in der Vision des Helden sinnbildlich, metaphorisch oder symbolisch. Dabei kann man sich ruhig auch von Standards wie *dunkle Wolken* für Unheil oder *Ströme von Blut* für die Endschlacht entfernen. Wichtig ist, dass die Spieler am Ende des Abenteuers die Assoziation nachvollziehen können (wenn von einem 'kalten Spiegel' die Rede ist, wird die Verbindung zum zugefrorenen See vielleicht erst deutlich, wenn die Helden bereits auf ihm stehen).

Die zweite Methode ist die *Detailbeschreibung*: Ohne den Begriff beim Namen zu nennen, wird dem sehenden Helden in bildreichen Worten ein wichtiges Detail in Umschreibung geschildert. Dies ist sehr reizvoll, kann doch aus einer einfachen Wiese ein "flauschiger Teppich, in die Farben der Elfenlande getaucht, mit unendlichen und sanften Zacken, die sich mal in die eine, mal in die andere Richtung biegen" werden. Bei den Schilderungen sollte möglichst nicht nur die optische Wahrnehmung angesprochen werden. Ein Orakel voller Geräusche und Stimmen, eine Vision einzig aus Gerüchen oder gar das Spüren zukünftiger Ereignisse am eigenen Körper können die Stimmung am Spieltisch ungemein erhöhen.

CHAOS UND UNENDLICHKEIT: DIE MACHT DER DÄMONEN UND PAKTIERER

»Die Siebte Sphäre ist belebt von Wesenheiten, so außerordentlich in ihrer Fremd- artigkeit, dass wir nicht den kleinsten ihrer Beweggründe zu verstehen vermögen, viel weniger, warum sie sich dazu herablassen, ihre Macht in unserer Welt zu zeigen. Sei es das Streben nach Macht, der Wunsch, unsere Sphäre der ihren anzugleichen oder eine perverse Art von Spiel – es geschieht häufig genug, dass sie sich manifestieren, um Furcht und Entsetzen zu verbreiten. Dabei mag man ihnen nicht einmal bösen Willen unterstellen. Es scheint vielmehr, dass ihre Art des Lebens so grundverschieden von der unseren (und der aller anderen Lebewesen) ist, dass wir ihre Taten, die ihnen vielleicht nichts bedeuten, als so ungleich widerwärtig und voller Brutalität empfinden. Doch schert sich der Mensch um den Wurm, den er zertritt, oder die Fliege, die er erschlägt?«

—aus einer neuzeitlichen Übersetzung des Arcanum, des ältesten und noch immer grundlegendsten Werkes aventurischer Dämonologie

Das folgende Kapitel widmet sich all jenen Kräften, die in Aventurien als das Gegenstück göttlichen Wirkens, ja, als das Böse schlechthin gelten: den Bewohnern der sogenannten Siebten Sphäre oder der Niederhöllen, den jenseitigen Mächten, die allgemein als *Dämonen* bekannt sind. Besondere Berücksichtigung finden das Wesen des Chaos und die Struktur, die der begrenzte Verstand der Sterblichen ihm aufprägt (Seite 25ff.), die Arten und Klassen der Dämonen und ihre Hierarchie (S. 30ff.), die aventurischen und regeltechnischen Möglichkeiten und Gefahren der Beschwörung und Beherrschung von Dämonen (S. 39ff.) und deren besondere Eigenschaften (S. 51ff.). Gefolgt wird dieser Abschnitt von

einer Kurzbeschreibung aller bekannten Dämonen mit ihren spiel- technischen Werten (**Pandämonium**, Seite 58ff.).

Dazu kommen Regeln und Hintergrund zum Erschaffen von Untoten (Seite 77ff.), Chimären (S. 80ff.), Golems (S. 84ff.) und Daimoniden (S. 88ff.).

Dem schließt sich eine Betrachtung zum Thema Paktierertum an, in der darauf eingegangen wird, wie man einen Pakt schließen kann und welche Vorteile, aber auch welche schrecklichen Nachteile dies mit sich bringt (**Dämonenknechte**, Seite 89ff.). Schlussendlich finden sich Tipps für Spielleiter und Spieler, wie dämonisches Wirken stimmungsvoll ins Spiel eingebracht werden kann, ohne ins Lächerliche oder ins für das Spiel Unerfreuliche abzugleiten (S. 102ff.).

Eine leider notwendige Erklärung: Die folgenden Ausführungen über Dämonen sind reine Phantasieprodukte. Die Redaktion geht davon aus, dass Sie, geehrter Leser, ebenso wenig an derartige Wesenheiten glauben wie die Autoren und dass Ihnen die Vorlieben der Dämonen genauso widerwärtig sind wie uns. Die Beschreibungen dieser Wesen und der Rituale, sie zu rufen, dienen ausschließlich der Schaffung einer stimmungsvollen, unheimlichen und bedrohlichen Spiel-Atmosphäre. Auf der Erde wirken sie nicht, ganz gleich, was verdrehte Möchtegern-Beschwörer und religiöse Eiferer Ihnen auch erzählen wollen.

SECHS FRAGEN AN DIE SIEBTE SPHÄRE

Einleitend sollen hier einige grundsätzliche Fragen zum Wesen der Dämonen und zum Umgang mit ihnen aufgeworfen und aventurisch wie auch irdisch beantwortet werden. Beachten Sie jedoch, dass vieles, was hier präsentiert wird, in Aventurien das Wissen weniger Spezialisten ist.

WAS IST DIE SIEBTE SPHÄRE?

»Hier ist Weisheit: Die 7te umfasst alle anderen der Sphären, wie die Schale die Nuss umfasst. Und sie drehet sich immerdar um eine Axis, gegeben durch das Mystherium von Kha. Und wo da ist Rethon in der 4ten Sphaire und Alveraan in der 5ten und der Nord-Stern in der 6ten, da ist also die Seelenmuehle in der 7ten.

Denn wer verfluchet und musz in die Nieder-Hoellen (was cyn gaentzlich falscher Begriff, wo sie doch nicht unten, sondern wohl oben seyen), der gehet durch die Muehl und wird vermahlen fuer ein Aion, auf dasz nichts bleybet von seynem goettlichen Funcken, welcher ist in uns allen. Da wird ihm geraubt das Leben und der Tod, denn sie sind Geschencke der Goetter.

Und zugewiesen wird ihm cyn Platz in eyner der Demisphairen (welches wiederum cyn falsches Wort, wo es doch sind jeweyls cyn Zwölfttheyl und nicht die Haelfft), so man auch heyszet Domainen der Erz-Fuersten der Niederhoellen ...«

—aus dem Arcanum, um 800 v.BF, in einer Übersetzung ins früheste Garethi

»Ist es nicht sonderbar? Nimmt man von den Elementen das Feuer, so wird ihm die Kraft der ungelenkten Veränderung zugesprochen, eine Veränderung, die zerstört und neu formt, so wie es auch das Wesen des Chaos ist.

Wenn wir aber die siebte Sphäre betrachten, die ja die Heimstatt des Chaos

sein soll, so finden wir nicht Feuer, sondern Kälte (man sagt ja auch: eine fürwahr niederhöllische Kälte). Kälte aber steht gemeinhin für Stillstand. Mag es gar sein, dass sich die siebte Sphäre nicht mehr ändert, dass sie festgefroren in ihrer Art – und all das Chaos aus früheren Zeiten stammt?«
—aus dem Codex Dimensionis, dem Basiswerk über die jenseitigen Sphären und ihre Bewohner, übersetzt ins neue Garethi

»^{CLXII}LOS ist die Sphären und die Trennung, welche man den Limbus nennet. ^{CLXIII}Ist ER also auch der Herr der Dämonen? Hat ER sie gar geschaffen? Nein! Nein! Nein! ^{CLXIV}So man die Sphären und den Limbus von innen betrachtet, mag man erkennen, dass das, was wir die Siebte nennen, gar keine Sphäre ist, sondern all jenes, was außerhalb der Sphären. ^{CLXV}Heißt es nicht: Denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze?

^{CLXVI}Also ist es: Die Siebente kennt keine Ausdehnung und kein Maß, nicht in Raum und nicht in Zeit, ^{CLXVII}denn sie war vor LOS, und es ist SEIN Werk, dass es der Sphären sechs gibt, welche uns beschützen vor der Siebten.

^{CLXVIII}Denn SEIN ist die Ordnung und die Zeit.«

—aus der Offenbarung des Nayrakis, auch bekannt als Sphairologia oder Kunde von den Sphären, um 380 v.H. angeblich von Rohal selbst verfasst, Kapitel 9, 152–158

Die eingangs gestellte Frage, was die Siebte Sphäre eigentlich ist, kann nicht mit letzter Sicherheit beantwortet werden. Tatsache ist, dass die herausragende Eigenschaft der Siebten Sphäre das Chaos ist. Somit

bildet sie einen Gegensatz zur Ordnung des sechsspährigen Kosmos (siehe hierzu auch die Ausführungen zu Sphären und Limbus auf den Seiten 6ff.). Alle hier präsentierten Modelle und Hierarchien beruhen auf dem Unvermögen der Sterblichen, das Wesen des Chaos zu erfassen, und ihrer Notwendigkeit, ein gewisses Maß an Ordnung zu sehen, selbst wo vielleicht keines ist. Andererseits ist es im Chaos natürlich durchaus möglich, dass sich – zumindest zeitweilig – bestimmte Strukturen herausbilden und so das Chaos mindern. Zwar ist es denkbar, dass die Eigenheiten der Siebten Sphäre ihre Unbestimmtheit, Substanzlosigkeit und der ständige Wandel sind. Dennoch sind machtvollen Wesen wie die Erzdämonen durchaus konkrete und mächtige Wesen, die jedoch das Chaos als Quelle ihrer Kraft benötigen. Mehr zur von aventurischen Gelehrten so gesehenen **Hierarchie der Niederhöhlen** finden Sie auf den **Seiten 30ff.**

Wie viele Dämonen gibt es?

»Der Geweihte sagt: Der Erzdämonen gibt es zwölf, denn sie sind die Feinde der Götter. Ihrer Hohen Diener sind zwölfmal zwölf, und jedem von ihnen dienen wiederum zwölf.

Der Dämonologe, der dem Namenlosen anhängt, aber sagt: Der Dämonen sind dreihundert und fünf und sechzig, denn das sind die Tage des Jahres, und der Dämon des ersten Tages ist schwach, denn es ist der Tag des Praios, und der Dämon am dreihundertfünf und sechzigsten Tage ist gottgleich, denn sie alle dienen dem, dessen Namen man nicht nennt, was ist der Namenlose, und es ist der fünfte und höchste seiner Tage.

Ich aber sage euch: Der Dämonen sind so viele, dass selbst die tulamidische Zahlenmystik sie nicht erfassen kann, denn im Al'Gebra findet sich keine Zahl, die so groß ist, sie zur Beschreibung heranzuziehen. Dies mag daher kommen, dass all jene unendlich viele Dämonen, die wir kennen, prinzipiell nur als Klasse unendlich vieler Wesenheiten existieren.

Was aber ist unendlich mal unendlich?«

—aus der Einleitung zu Borbarads Testament, einem besonders für die Nachwelt editierten und herausgegebenen Werk des Dämonenmeisters, in ähnlicher, aber weitaus detaillierterer Form auch in Borbarads Hauptwerk Metaspekulative Dämonologie

Fest steht, dass es weit mehr Dämonen gibt als sich bisher offenbart haben (oder besser: offenbart wurden, denn es gilt, dass sie üblicherweise nur kommen, wenn sie beschworen werden). Jedoch sind viele von ihnen so über alle Maßen fremdartig, dass selbst der Geist eines verrückten Beschwörers sie nicht zu erfassen vermag.

Der aventurischen Dämonologie sind etwa 500 Dämonen (oder besser: Arten von Dämonen) bekannt, von denen vielleicht 100 bereits beschworen wurden. Von allen anderen kennt man den einen oder anderen Namen, assoziiert ein Prinzip oder einen Frevel mit ihnen, weiß ein Paraphernalium oder hat sie einem der Herzöge der Hölle zugeordnet. Vor allem aber dienen viele dem Zweck, als sogenannte 'Tages-' oder 'Monatherrscher' angerufen zu werden, um die Beschwörung eines 'artverwandten' Dämons zu erleichtern, um in ihrem Namen zu fluchen oder sie bei der Schaffung von Artefakten und Elixieren zu bannen und außen vor zu halten.

Ein aventurischer Beschwörer muss schon als sehr gelehrt gelten, wenn er die Namen von 200 dieser Wesen kennt, die – in unterschiedlicher Qualität – in verschiedenen Zauberbüchern und verschollenen Manuskripten, teilweise sogar nur in den persönlichen Aufzeichnungen von Dämonologen zu finden sind. Als Meister können Sie eine *Magiekunde*-Probe verlangen (eventuell mit der Spezialisierung *Dämonologie* und mit unterschiedlichen Erschwernissen, je nach Bekanntheit dieses Wesens), um festzustellen, ob einem Dämonologen ein bestimmter Dämonenname oder seine Eigenschaften bekannt sind.

Wie sind Dämonen beschaffen?

»Ihr fragt: Was ist die Form der Ungeschaffenen? Was ist ihr Fleisch? Sind sie nicht unterscheidbar an ihren Hörnern? Haben sie nicht viele Arme? Ist ihr

Blut nicht Säure? Welches Wesen baut man aus Rache? Wie schwer ist der Mühlstein der Seelenmühle? Ich aber sage: Die Form, die ihr ihnen zuschreibt, ist nicht. Denn wo ihr sagt, sie seien, da ist keine Form. Was wir sehen, fühlen, riechen, ist Schleier und Verhüllung. Und wo ein Wille ist, da ist auch ein Blick hinter den Schleier. Begreift, dass es Wille ist, der Ungeschaffene zur Existenz ruft, der das primordiale Nichts in eine Gussform gibt. Die Beschränkung der Form ist daher nichts denn eine Beschränkung des Willens.«

—aus Metaspekulative Dämonologie; Borbarad, um 600 BF

Gerufen oder geschaffen – das ist eine Frage, die sich Dämonologen schon seit den Zeiten des *Arcanums* stellen. Sind Dämonen Wesen und Bewohner der Siebten Sphäre, die man durch die Beschwörung in die Dritte Sphäre zwingt? Oder wird nur ungeformtes Chaos herabgerufen, dem dann der Beschwörer durch die Variationen der Beschwörung und die Qualität des wahren Namens Form und Zweck aufprägt? Die Beschwörungskunst spricht daher auch meist vorsichtig, davon, dass sie einen 'Zantoiden' ruft. Und sie erklärt es mit der unzählbaren Zahl der Dämonen, dass stets leicht unterschiedliche Wesen erscheinen (das sogenannte Wesensmodell). Der erstmals von Borbarad formulierte 'konstruktivistische' oder Matrizen-Modell geht davon aus, dass die magische Matrix der Beschwörung einen Dämonen zu dem macht, was er ist. Die Tatsache, dass Dämonen durch den Beschwörungsprozess und auch nachträglich geformt werden können (siehe S. 42) und man ihnen Eigenschaften geben kann, die ihrer 'gewöhnlichen' Form nicht zu eigen sind, lässt auf das Matrizenmodell schließen, ihre erwiesene Bösartigkeit und Hinterlist eher wieder auf das Wesensmodell. Andererseits kann man natürlich sagen: Wenn man ein Wesen formt, dem niederste Triebe zugesprochen werden, muss man mit eben jenen Trieben in der endgültigen Form rechnen. Ord nende Prinzipien eines Gemeinwesens sind ein Teil der kosmischen *Ordnung*. Und so kann man sie nicht dem Chaos aufprägen, um einen salutierenden 'Herr-jawoll-Herr-Dämonen' zu rufen oder zu erschaffen.

Einige 'individuelle Charakterzüge' zeigen nur die Erzdämonen und die mächtigsten der Gehörnten. Aber auch hier kann kein Aventurier mit Gewissheit sagen, ob sich die 'Verschmutzung des Chaos durch Nayrakis und Sikaryan' in echten Wesenheiten 'kondensiert' hat, oder ob hier nur die archetypischen Schrecknisse der Sterblichen gemeinsame Bilder gefunden haben. Borbarad zumindest nimmt die mächtigsten der Ungeschaffenen aus, wenn er von Formbarkeit spricht – und zumindest er müsste es gewusst haben.

Hier sei auch noch einmal erwähnt, dass auch nach dem Wesensmodell keine Dämonen von sich aus in die Gefilde der Sterblichen gelangen können (zumindest keine Niederen und Gehörnten). Denn es ist ihnen nicht nur 'widerlich' (oder ihr äquivalentes Gefühl), sondern sie leiden auch unter einer massiven Einschränkung ihrer Fähigkeiten. Wo also ein Dämon auftaucht, ist fast immer ein Beschwörer nicht weit ...

Dämonen im Diesseits

Typisch für die diesseitige Gestalt der Dämonen – gleich, wie sie nun entstanden – ist ihre Unbestimmtheit im Aussehen und in ihren Eigenschaften. Zwar kann man sagen, dass die meisten Irrhalken (Seite 61) schwarzen Greifenparodien ähneln. Es wurden schon genügend dieser Dämonen beobachtet, dass man sagen kann, dass sie auch sechsbeinig oder mit Fledermausflügeln vorkommen oder dass sie ihr inneres Feuer nicht ausscheiden, sondern auch speien können.

Ganz gleich, ob Dämonen nun 'Wesen' oder 'Matrizen' sind, zwei Dinge gelten immer für ihre derische Gestalt: Zum einen ist ihrer Form stets die Herkunft aus dem Chaos anzusehen (eine eingesetzte Fähigkeit zur Tarnung einmal ausgenommen). Hierbei sind chimären-ähnliche Misskonstruktionen aus verschiedenen (dazu noch verdrehten) Tierarten noch die harmloseste Form. Schatten umgeben sie, ihre Haut wirft Blasen, sie sondern Teile ihrer Substanz als Rauch, Schleim oder Gestank ab, stetiges Zucken unter ihrer Oberfläche lässt ihren Anblick verschwimmen. Wenn sie sich sehr schnell bewegen, scheinen sie gleichzeitig auf der gesamten Strecke anwesend zu sein, um sich dann pulsie-

wieder auf ihrer Form zurückzuführen. Sie sind stets einer Aura der Furcht umgeben, die die Ängste des Betrachters vor dem Chaos als seine Ur-Ängste aufsteigen lässt.

Zum anderen gilt: Wo sie gehen und stehen, verbreiten sie die Essenz des Chaos. Das Gras unter ihren Füßen verdorrt, die Luft wird beißend, das Wasser brackig. Sie ziehen den Verfall an wie der Dung die Fliegen, sie hinterlassen eine Spur der Unreinheit, die sich nur langsam regenerieren kann. Ausgenommen von dieser schleichenden Verwüstung sind nur

gesegnete oder mit spezieller Zauberei geschützte Plätze. Besonders betroffen sind jedoch diejenigen, die steten Umgang mit ihnen haben.

WIE STEHEN DÄMONEN UND GÖTTER ZUEINANDER?

»Wahrlich, ich sage euch: Wo Rache vor strafender Gerechtigkeit ist, Heimtücke vor Ehre, Verrat vor Treue, Gier vor Streben, da sind die Herzöge der

EXPERTE: SCHLEICHENDER VERFALL

Der Umgang mit den chaotischen Mächten der Siebten Sphäre birgt nicht nur die Gefahr für den Beschwörer, sein Seelenheil einzubüßen, nein, bei vielen Dämonologen bleibt auch der Leib nicht verschont. Hervortretende Adern und unnatürliche Blässe sind noch die geringsten Auswirkungen. Altersflecken, haarige Warzen, Narbengewebe, Blutergüsse, zuckende Muskeln, große Hautschuppen und Haarausfall sind schon fast die Regel, und großflächige schwarze oder rote Male, nässende Wunden, Eiterbeulen oder ein aufgeschwemmter Leib nicht selten.

Diese Auswirkungen sind meist keine offensichtlichen Stigmata (siehe **AZ 152**), sondern lassen sich durchaus auch durch Alter, Krankheit, Vergiftungen oder Verwundungen erklären. Bei der abergläubischen Bevölkerung kann eine solche Ansammlung von Verfallerscheinungen aber durchaus die gleichen Effekte nach sich ziehen. Und einem übereifrigen Bannstrahler reichen die Altersflecken eines 25-jährigen Beschwörers womöglich durchaus aus, um ihn als 'Paktierer' zu 'entlarven'.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Beschwörer – und auch jeder Mit-Zelebrant bei Beschwörungen – sogenannte *Verfallspunkte* ansammelt, wann immer er durch Fehlschläge bei der Invokation (in seltenen Fällen auch bei Gelingen der Beschwörung) in engen körperlichen oder geistigen Kontakt mit der Essenz des siebtsphärischen Chaos kommt. Opfer von Beschwörungen oder Dämonenattacken können ebenfalls Verfallspunkte erhalten (z.B. als Nachwirkung eines *Folgeschaden: Mutation*; siehe S. 52). Jedoch ist dies eher selten. Bei lang andauernden Besessenheiten oder bei längerem Aufenthalt in dämonisch verseuchtem Gebiet können jedoch auch gesunde Nicht-Beschwörer Schaden durch Verfall erleiden. Hinweise hierzu finden Sie in den Abschnitten **Misslungene Beschwörungen** (S. 43), **Misslungene Beherrschungen** (S. 45), bei einzelnen Dämonen im **Pandämonium** (ab S. 58) sowie im Kapitel **Im Bund mit den Niederhöllen** ab Seite 102.

Wie sich die Verfalls-Effekte optisch genau äußern, soll der Phantasie von Meistern und Spielern überlassen bleiben. Jedoch sinkt jedes Mal, wenn der Beschwörer 50 *Gesamt-Verfallspunkte* (s.u.) angesammelt hat, sein Aussehen auf der Skala herausragend–gutausschend–normal–unansehnlich–widerwärtig um eine Stufe. (Natürlich ist der Verfall kontinuierlich; die angegebenen Grenzen gelten nur als Schwellenwerte für die regeltechnischen Auswirkungen.) Dieser Abbau ist unumkehrbar, wenn auch in gewissem Rahmen durch Schminke und Verkleidung zu kaschieren oder durch Zauberei (den **TRANSMUTARE, LC 166**) teilweise abzumildern. Über kurz oder lang ist also die Beschwörung der Weg in den körperlichen Ruin.

Einzig einschlägige Liturgien (ab dem III. Grad), vor allem der Tsageweihtheitschäft, sind in der Lage, den Verfallsschaden wieder aufzuheben. Da der Verfall sich jedoch schlussendlich auf die Seele auswirkt und der Beschwörer ab 50 Verfallspunkten als *Eidbrecher* (siehe **GA**) gilt, ist auch eine solche Heilung nicht leicht zu bewerkstelligen.

Dazu kommen jedoch Auswirkungen, die über das Aussehen hinausgehen. Bei bestimmten Schwellenwerten des Schleichenden Verfalls erhält der Beschwörer neue (körperliche) Nachteile, wobei die folgende Tabelle zu Rate gezogen wird.

Verfallspunkte	Nachteil
5	Kurzatmig (–1 AuP)
10	Schneller Altern
15	Niedrige Lebenskraft (– 1 LeP)
20	Übler Geruch
25	Eingeschränkter Sinn (je für einen der fünf Sinne)
30	Einäugig*, Krankheitsanfällig
35	Albino, Glasknochen, Schlafstörungen
40	Lichtscheu
45	Schlechte Regeneration (regeneriert 1 LeP weniger pro Phase)
50	Verlust eines Eigenschaftspunktes (nur körperliche Eigenschaften, beliebig oft)
55	Einhändig*, Lahm
60	Sprachfehler, Nachtblind
75	Lichtempfindlich
80	Fettleibig, Schmerzempfindlich**
85	Einarmig*
90	Einbeinig*
95	Taub
100	Blind, Gelähmt, Duglumspest

*) Der Verlust von Gliedmaßen bedeutet in diesem Sinne nur, dass der Verfallende das entsprechende Glied nicht mehr einsetzen kann, weil es verwachsen ist, seine Benutzung unsäglich Schmerzen bereitet oder dergleichen

**) Das Opfer erleidet durch Wunden die doppelten Abzüge auf seine Werte. *Selbstbeherrschungs*-Proben, um Schmerzen zu widerstehen, sind um den jeweils doppelten Betrag erschwert.

Der Spieler des Verfallenden führt also zwei separate Konten über die aktuellen und die Gesamt-Verfallspunkte. Sobald die aktuellen Verfallspunkte den Schwellenwert erreichen, muss der Spieler eine Konstitutions-Probe ablegen, die um je 1 Punkt für 10 angehäuften *aktuellen Verfallspunkte* erschwert ist.

Misslingt diese Probe, so erhält der Charakter einen bei diesem Schwellenwert genannten (körperlichen) Nachteil. Zusätzlich wird das Konto um so viele Verfallspunkte (gemäß der Tabelle) vermindert, wie der Nachteil 'einbringt' – sprich: der aktuelle Wert wird auf 0 reduziert, während die *Gesamt-Verfallspunkte* auf ihrem Wert bleiben. Gelingt die Probe oder hat der Charakter bereits alle Nachteile erhalten, die der Schwellenwert mit sich bringen kann, darf er weitere Verfallspunkte ansammeln, bis er den nächsten Schwellenwert erreicht. Der Verfall des Aussehens kann jedoch nicht mit einer Konstitutions-Probe aufgehalten werden.

Es ist für Dämonenpaktierer möglich, Pakt-GP (siehe S. 92) auszugeben, um den Verfall zu bremsen: Für jeweils halb so viele Pakt-GP, wie der Nachteil an Verfallspunkten wert ist, kann er ignoriert und können weitere Verfallspunkte angesammelt werden (es muss also erst beim nächsten Schwellenwert wieder gewürfelt werden). Auch die Zahl der Gesamt-Verfallspunkte (also die regeltechnischen Auswirkungen der Ausschens-Verluste) kann separat durch aufzubringende Pakt-GP reduziert werden. Da dadurch allerdings das Dämonenmal wächst, ist ein solcher Handel von eher zweifelhaftem Wert.

Duglumspest

Dies ist die erschreckendste und seltsamste, aber glücklicherweise auch seltenste Krankheit, die den Aventurieren bekannt ist.

Verlauf / Schaden und Folgen: Im ersten Stadium wird dem Opfer übel; es muss sich übergeben und bekommt eine leichenblasse Gesichtsfarbe. Im anschließenden zweiten Stadium bilden sich überall auf dem Körper grüngaue bis braune Beulen, die so grässlich aussehen, dass man sie mit Worten nicht beschreiben kann. Die Beulen jucken fürchterlich, doch schon eine kurze Berührung reicht aus, um einen stechenden Schmerz im ganzen Körper auszulösen. Das Opfer leidet zudem unter Schüttelfrost und Selbstekel.

Im dritten Stadium brechen die Beulen eiternd auf, der Kranke wird von Krämpfen geplagt und leidet unter Erstickungsanfällen und Todesangst. Zum Abschluss dieser Phase fällt das Opfer in Tiefschlaf. In diesem, dem vierten Stadium, heilen die Beulen vollkommen ab. Wenn der Kranke am Ende der vierten Woche aufwacht, fühlt er sich gestärkt und scheint von der Krankheit vollkommen genesen. Dieser Zustand stellt das fünfte Stadium der Duglumspest dar: Das Opfer ist guter Dinge, fühlt sich besonders lebenslustig und stets wohl in seiner Haut. Nach einer Woche fällt der Betroffene dann plötzlich in eine Bewusstlosigkeit, mit der das sechste Stadium beginnt. Die Haut des Opfers schält sich ab und gibt die neue äußere Hülle des Kranken frei – eine graugrüne bis schwarzbraune schuppige ‘Haut’, die über und über mit Flecken in verschiedensten ekelregenden Farben bedeckt ist. Während dieser Phase erhält der Kranke Einblick in das Wesen des Chaos, was ihm meist den Verstand raubt. Wenn er wieder erwacht, ist er zunächst apathisch, fällt aber schnell in Zustände der Raserei, in denen er auf alles losgeht, was sich bewegt – das siebte Stadium der Krankheit ist erreicht. Von Selbstekel getrieben, geben sich diejenigen, die einen Rest von Verstand und Menschlichkeit bewahrt haben, meist selbst den Tod. Ansonsten zerfällt ihr Körper nach Ablauf der letzten Woche in ein Häufchen stinkender, schwarzer Asche und ihre Seele fährt – bereits zu einem neuen Dämon geworden, heißt es – in die Niederhöhlen.

Wenn Sie es für nötig erachten, können Sie als Meister den verschiedenen Stadien entsprechende Werteveränderungen zuordnen.

Dauer: 1 Woche / sieben Stadien von jeweils 1 Woche Dauer

Ursachen: magisch-dämonische Krankheit; durch hohe Grade *Schleichenden Verfalls*, durch misslungene Beschwörungen und Beherrschungen

Besonderheiten: Während das Opfer unter Duglumspest leidet, ist es gegen alle anderen Krankheiten und Gifte immun.

Behandlung / Gegenmittel: nur magische oder karmale Behandlung möglich (kirchliche Exorzismen oder REVERSALIS [INVO-CATIO MAIOR] gegen einen Modifikator von +20); Aufenthalt in einer Zone des DÄMONENBANNS (gegen Thargunitoth, Asfaloth oder Belzhorash; Probe +20) stoppt die Wirkung der Krankheit für die Wirkungsdauer des Zaubers.

Stufe: 20

Niederhöhlen nicht weit. Ist nicht jedem der Zwölfe – gepriesen! – ein Widersacher beigeordnet, der sich aus dem Frevel nährt, der Gottheit wider Willen zu sein? Ist nicht damit jede Abkehr vom Göttlichen ein Hinwendung zum Niederhöllischen?»

— aus den Commentarioli zur Kosmogonika der Ilumnestra; mehrere Autoren, datiert um 970 BF

Das Wesen der Götter ist die Ordnung, das Wesen der Dämonen ist das Chaos. Das ist, vereinfacht gesagt, der Gegensatz zwischen Göttern und Dämonen. Dieser offenbart sich nicht nur in den Zielen und Motivationen der mächtigen jenseitigen Wesenheiten. Er manifestiert sich auch in dem unüberbrückbaren Gegensatz zwischen Kosmos (also geschaffener Welt, Existenz und Sein) und Chaos (Nicht-Sein und der Abwesenheit der Möglichkeit des Seins). Der Kosmos entstammt der Schöpfung.

Er bestimmt sich aus dem Wechselspiel aus Kraft und Materie (Sikaryan) und kosmischer Ordnung, der Möglichkeit zur Entwicklung (Nayrakis). Beides – Sikaryan und Nayrakis – fehlen jedoch in der Siebten Sphäre. Und genau dies mag der Grund sein, warum die dämonischen Wesenheiten so sehr nach (astraler) Kraft und nach Seelen gieren: Einmal aus einer Laune des Chaos entstanden, benötigen sie die Zufuhr dieser kosmischen Kräfte, um ihre schiere Existenz zu bewahren. Die Götter dagegen sind die höchsten Ausprägungen der kosmischen Ordnung. Ihre Aufgabe ist es, den Kosmos zu bewahren. Dies heißt vor allem, dass sie dafür sorgen, dass möglichst keine Kraft und keine Seelen aus dem Kosmos entweichen und damit die Dämonen stärken. Die Ränke des Namenlosen und ‘Madas Frevel’ (wie auch immer dieser aventurisch gedeutet wird) haben jedoch die Festigkeit des Weltgefüges erschüttert und bieten die Möglichkeit, dass zwischen Chaos und Kosmos Kräfte fließen können. Dazu haben einige Seelen sich durch frevelhafte Taten oder durch Allianzen mit den Ungeschaffenen so weit von der kosmischen Harmonie entfernt, dass sie nicht mehr in die Ordnung der Welt eingebunden werden können und der kosmischen Ordnung endgültig verloren sind – ein Schicksal, das angeblich selbst Göttern widerfahren kann.

Sind Dämonen per se böse? Nein, denn schon die Entscheidung zwischen guten und bösen Taten erfordert moralische Kategorien, die jedoch nur im Kosmos existieren. Die Bewohner der Niederhöhlen sind also ‘lediglich’ absolut anders und vollständig unmenschlich. Der Wille zur Bosheit jedoch ist nicht Teil ihres Wesens. Dass sterbliche Beschwörer böse Taten begehen, um sich der Macht der Dämonen zu versichern, und dass es – über unmenschliches Verhalten, Mord, Folter und Vergewaltigung hinaus – eine erzböse Tat ist, den Dämonen den ungehinderten Zugang zum Kosmos zu verschaffen, steht auf einem anderen Blatt. Dämonen handeln chaotisch. Das heißt, dass sie in ihren Entscheidungen oft sprunghaft und selten geplant vorgehen. (Bestimmte höhere Dämonen mögen hier eine Ausnahme bilden.) Das heißt auch, dass sie, wenn ihnen ein Befehl nicht detailliert ihr Handeln vorschreibt, auch ‘taktische Fehler’ begehen können – die einem Helden dann durchaus das Leben retten können.

WIESO BESCHWÖRE ICH?

Wenn man also davon ausgehen muss, dass man durch eine Beschwörung das eigene Seelenheil und die körperliche Unversehrtheit riskiert, den Urgrund des Kosmos schädigt und andere der Gefahr des Seelenverlustes aussetzt – wer, bei allen Niederhöhlen, beschwört denn dann überhaupt Dämonen?

Die Planenden: Viele Beschwörer glauben, die Kräfte, die sie rufen, im Griff zu haben. Sie haben auf korrekte Paraphernalia geachtet und den bestmöglichen Wahren Namen zur Verfügung. Sie wissen um mögliche Versuchungen und haben darum ihren Geist gestählt. Sie sind von den Meistern ihrer Kunst unterwiesen worden – was also kann ihnen und der Welt geschehen? Gerade bei den verbliebenen Beschwörern der Grauen Gilde ist diese ‘wissenschaftliche Arroganz’ recht verbreitet. In ihren Augen rufen sie Dämonen “ja lediglich, um deren besonderen Fähigkeiten zu vernünftigen derischen Zwecken zu nutzen”.

Die Sorglosen: Diese durchaus verbreitete Spezies argumentiert in etwa wie folgt: “Natürlich, es gibt ein Restrisiko. Und? Ich kann mich auch am eigenen Schwert verletzen oder bei einem Schiffsuntergang zu Tode kommen. Was ist schon der sogenannte göttliche Funke? Schall, Rauch und Karmalzauberei! Für den Vorteil, den eine Beschwörung bietet, kann ich gut auf dieses Hirngespinnst verzichten. Und der Kosmos ist groß; der wird den einen oder anderen Dämon schon vertragen.” Diese Auffassung ist vor allem bei den schwarzmagischen Beschwörern verbreitet.

Die Skrupellosen: Gerade Schwarzmagiern mit einem Hang zur Blutmagie, Borbaradianern oder Möchtegern-Magokraten sind die folgenden Ansichten zu Eigen: “Wer schwach ist, ist rechtlos. Ich bin stark und schaffe mein Recht. Ich unterwerfe die Dämonen, indem ich die Schwachen opfere. Ich festige mein Recht, indem ich Dämonen unter-

verle. Mein Weg schafft höhere Ordnung, auch wenn ich dafür Chaos einsetze. Ich werde sein wie die Götter, und wer hat das Recht, es mir zu verwehren?"

Die Verzwweifelten: Schon immer galt: Wer keinen Ausweg mehr weiß, läuft Gefahr, auf die schiefe Bahn zu geraten – und rechtfertigt sein Tun wie folgt: "Wenn ein geliebter Mensch gestorben ist, wenn Gerechtigkeit eine hohle Phrase ist, wenn die Heere des Feindes in großer Zahl vor den Mauern stehen – wer will da ein moralisches Urteil darüber fällen, dass ich mich für die Ultima Ratio entscheide? Hätte der Kosmos mehr Gnade gezeigt, hätten die Götter nicht geschwiegen, wäre es ja gar nicht nötig. Ich bin frei von Schuld."

Die Paktierer: Wer die Gefahr sucht, kann in ihr umkommen – doch sich diese Gefahr einzugestehen ist eine andere Sache: "Baal-Akharaz ist mein Herr, und er wird meine Feinde zerschmettern – das habe ich Rot auf Weiß. Verträge sind bindend, und was sind schon kleine Opfer gegen das höhere Gut, das mir mein Herr verschafft. Ich kann bestimmen, wann ich den Vertrag ausweite – und ich werde nicht so verrückt sein, mehr zu verlangen, als ich selbst bestimmen kann. Außerdem

kenne ich eine geheime Methode, den Pakt zu lösen, die ich meinem Meister nicht verraten habe ..."

Sie sehen, es gibt genügend Gründe, sich der Kräfte der Niederhöhlen zu bedienen – und die verrückten Kultisten und die Propagandisten eines kosmischen Gleichgewichts wurden noch gar nicht genannt.

WAS IST DER 'WAHRE NAME' EINES DÄMONS?

Wie in Mit Wissen und Willen auf den Seiten 177ff. beschrieben ist, tragen viele (magische) Wesen neben ihrem 'Rufnamen' noch einen geheimen oder *Wahren Namen*, der 'das Wesen ihrer Existenz beschreibt'. Es heißt, dass die Kenntnis des Wahren Namens eines *Dämons* solch große Macht über ein Sphärenwesen hat, dass bereits die schiere Namensnennung den Dämon in den Dienst des Beschwörers zwingt. Das ist gewiss übertrieben, aber die Kraft dieses Wortes auf den Dämon ist in der Tat enorm (obwohl man nicht einmal weiß, ob es sich überhaupt um einen *Namen* handelt oder um ein Wort der Macht oder gar um eine Art

DÄMONOLOGIE UND RECHT

Der massive Einsatz von Dämonen während des Borbaradkrieges hat unter den Magiern der freien Länder einen erheblichen Schock ausgelöst. Denn schließlich betrachteten viele das Problem 'siebtsphäriger Entitäten' eher akademisch.

Doch mittlerweile sind Dämonen eine gar nicht mehr so seltene Erscheinung und müssen daher auch vom allgemeinen und dem Gildenrecht behandelt werden. Auf dem *Allaventurischen Konvent* im Jahre 1920 BF wurden von der versammelten Magierschaft (unter dem Druck weltlicher und kirchlicher Mächte, teilweise gegen den erbitterten Widerstand der *Bruderschaft der Wissenden*) etliche Kompromissvorschläge ausgehandelt, die mittlerweile Eingang in die verschiedenen Konkordate zwischen den Gilden und den jeweiligen Herrschern gefunden haben. Unter Ignorierung etlicher juristischer Spitzfindigkeiten und Sonderregelungen gilt nun Folgendes:

- Wer durch die Beschwörung dämonischer Wesen einem kulturschaffenden Zweibeiner mittelbar oder unmittelbar Verstümmelungen oder tödlichen Schaden zufügt, wird ohne Ansehen eventueller Gildenzugehörigkeit mit dem Feuertod bestraft.

Gleiches gilt weiterhin für die Anwendung von Blutmagie an denkenden Wesen (seit 1010 BF: *Codex Albyricus* V/28–29), für die Invokation dämonischer Effekte (KRABBELNDER SCHRECKEN, PANDÄMONIUM, TLALUCS ODEM) mit entsprechender Schadensfolge und für von Golems, Chimären oder Untoten verursachte Tode und Verstümmelungen.

Dies gilt im Mittelreich, dem Horasreich, dem Kalifat, dem Bornland, in Thorwal, Nostria, Andergast, Al'Anfa (man darf jedoch immer noch von eher laxer Strafverfolgung ausgehen) und dem Shikanydad von Sinoda (hier sogar mit deutlich schärferer Verfolgung aller dämonologischen Tätigkeiten). In einigen Ländern und Provinzen (die unten bei **Lehren und Erlernen** genannten) fallen unter diese Strafbestimmungen auch Schäden durch Geister oder durch herbeibeschworene Tiere – in Weiden, Garetien, Albernia und im Bornland sogar durch Elementarwesen (was andernorts meist unter 'schädliche Zauberei' fällt).

- Das *Beschwören von Dämonen* (ohne dass dadurch Schaden entsteht), das Erschaffen von Golems, Chimären und Untoten gilt in den oben genannten Ländern als kapitaless Verbrechen und wird mit *disvocatio* und *disliberatio*, im Wiederholungsfälle mit *expurgio* geahndet. (Zu diesen gildenmagischen Strafen siehe **MWW 196**.) Gildenlose Magier, wie auch andere Zauberkundige, die eines solchen Verbrechens für schuldig befunden werden, müssen mindestens mit Bannung ihrer Zauberkraft durch Eisen und sieben Jahren Steinbruch rechnen. Dispense (spezielle Ausnahmeregelungen bzw. Son-

dergenehmigungen) von dieser Regelung zu Lehrzwecken (des Exorzismus oder der Bekämpfung) gelten nur für den jeweiligen Grund und Boden der Akademie.

- *Praktizierte Nekromantie:* Anwender von TOTES HANDLE, SKELETTARIUS und verwandter Praktiken gelten als Nekromanten (Dispense zu Studienzwecken an wenigen Orten ausgenommen) und werden in den oben genannten Ländern oft der Boron-Kirche überstellt, die als Strafe bestenfalls Vergessen, häufiger benebelnde Drogen und Einweisung ins Noionitenkloster, in schlimmeren Fällen das Abschneiden der Zunge, Feuertod oder lebendiges Begraben (incl. boronheiliger Grablegung) praktiziert. Interessanterweise ist auch in diesem Fall die Vorgehensweise in Al'Anfa eher 'lasch', während in Darpatien bereits der Verdacht der Nekromantie ausreicht, um schlimmste Strafen nach sich zu ziehen. Die ZauberkNEKROPATHIA und GEISTERRUF gelten zwar als lästerlich, sind aber ständiges Streitthema zwischen Gilden und Geweihten.

- *Paktiererei mit Erzdämonen* gilt als eines der verdammungswürdigsten Verbrechen (ein Frevel gegen die Ordnung der Götter und der Welt, die von den Kirchen verfolgt und üblicherweise mit dem Feuertod bestraft wird), bleibt aber manchmal lange unentdeckt.

- Das *Lehren und Erlernen dämonologischer Formeln* und Rituale ist in folgenden Ländern und Provinzen unter Strafe gestellt: Shikanydad von Sinoda, Aranien, Freies Tobrien, Garetien, Darpatien, Weiden, Albernia und Nordmarken. Eine Ausnahmeerlaubnis zum Zweck des Lehrens und Erlernens von Bannungen und Exorzismen erhalten nur Weiß- und Graumagier mit untadeligem Verhalten und nachgewiesener zwölfgöttergefälliger Lebensführung. Diese wird bestätigt durch gesiegelte Schreiben der jeweiligen Gildenräte und gegengezeichnet durch die Hofmagi (oder Entsprechungen).

- Die *reine Kenntnis dämonologischer Formeln* oder von Dämonennamen reicht – von neuzeitlichem 'Recht' im Shikanydad einmal abgesehen – nicht für eine Verurteilung. Das aber ist dem aufgeputzten Pöbel oder den Bannstrahlern häufig egal, wenn sie wegen Fällen von Kornfäule, Missgeburten, Bränden oder geringeren Vorfällen den oder die nächste Zauberkundige als Sündenbock an den Galgen oder auf den Scheiterhaufen bringen, dabei dann auch vor Verwandtschaft und selbst Haus- und Nutztieren nicht halt machen – und sich häufig noch am Besitz ihrer Opfer bereichern. Zwar tut die Inquisition der Praios-Kirche ihr Möglichstes, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten, solche Auswüchse einzudämmen und die Schuldigen hart zu bestrafen. Aber dennoch kann sie nicht verhindern, dass es – speziell im zentralen Mittelreich, im Bornland und in Nostria – bisweilen zu 'Hexen'-Verbrennungen und Magierpogromen kommt.

von Thesen, siehe MWV 199). Ohne zumindest eine Spur des Wahren Namens ist eine Beschwörung unmöglich, mit dem vollständigen Namen dagegen spürbar erleichtert – und auch die Beherrschung geht leichter von der Hand.

Spieltechnisch ist der Wahre Name als Element der Theses zu betrachten, das verschiedene Qualitäten (Abstufungen der Macht von 0 bis 7) haben kann. Diese reichen von einer einfachen 'Übersetzung' des Beschwörungsnamens in eine Thesisform (ein Wahrer Name der Qualität 0) bis hin zu einem Thesiskonstrukt, das mit einer vollständigen Kenntnis der potentiellen Eigenschaften des Wesens, seiner möglichen Zusatzoptionen, Einschränkungen und dergleichen einher geht (ein Wahrer Name der Qualität 7, quasi eine vollständige 'Submatrix' des Invokationszaubers). Die in den verschiedensten Zauberbüchern verzeichneten Wahren Namen von Dämonen sind je nach Qualität des Originals und der Abschrift hochgradig unterschiedlich. Wenn Sie die Qualitäten zufällig bestimmen wollen, verwenden Sie für die Namen Niederer Dämonen 1W6, für die von Gehörnten Dämonen 2W3–1 und für die von Erzdämonen (ohnehin bereits eine enorme Seltenheit) 1W3. Höherwertige Namen sollten Sie nur mit Bedacht und wohl dosiert platzieren. Es ist kein Wahrer Name von Erzdämonen mit höherer Qualität als 4 bekannt – sieben Namen mit Qualität 7 hat Borbarad mit in die Vergessenheit genommen ...

Wahre Namen und Beschwörungsnamen

Die *Beschwörungsnamen* (im Gegensatz zu den Wahren Namen) entstammen häufig dem Zelemya (z.B. Amazeroth, Heshthot, Tuur-Amash, Belzhorash sowie viele der Endungen auf -bel oder -oth), seltener dem Echsischen (z.B. Nephazz, Quitslinga, Azzitai), dem Ur-Tulamidyä (z.B. Dar-Klajid, Isyahadin) oder dem Aureliani (z.B. Mactans, Morcan, Laraan). Zuweilen wird zwar behauptet, dass die Sprache der Niederhöhlen das Zhayad sei, dem solche Dämonennamen wie Iribaar, Mishkhara oder Calijnaar entstammen, und dass es sich bei diesen Namen um die Wahren Namen handele. Tatsächlich ist auch kein Volk bekannt, das jemals Zhayad gesprochen hätte. Andererseits können sich die meisten Dämonen jederzeit in der Sprache ihres Beschwörers verständlich machen. Also muss davon ausgegangen werden, dass das Zhayad eine Kunstsprache ist – allerdings eine, in der sich viele Begriffe der Zauberei, vor allem der Dämonologie, klar formulieren lassen. Es heißt, dass schon die einfache Nennung des Beschwörungsnamens eines Erzdämons die Luft spürbar kälter werden, Pflanzen verdorren oder niederes Getier verenden lässt. Dies ist sicherlich übertrieben. Aber da die Anrufung eines Erzdämons zum Abschluss eines Seelenpaktes (siehe S. 91) auch gelingt, wenn man den Namen nur inbrünstig genug ausspricht, ist hier sicherlich äußerste Vorsicht geboten*.

Überall außerhalb der Schwarzen Lande sollten Sie allerdings an der Praxis festhalten, die Nennung eines Erzdämonen-Namens mit un-

heimlichen Effekten wie plötzlichem Luftzügen, fremdartigen Geräuschen und Gerüchen zu begleiten – sei es, weil die Herzöge der Niederhöhlen vielleicht doch ein offenes Ohr für derische Äußerungen haben, oder sei es nur, weil sich der Unwillen und das Entsetzen eventueller Zuhörer in einem spontanen minder-magischen Effekt entlädt. Einmal davon abgesehen, dass jemand, der "Xarfai! Xarfai!" brüllend über den Marktplatz vom Rommily springt, Glück hat, wenn die Noioniten ihn eher erreichen als die Bannstrahler – sofern überhaupt jemand der Umstehenden den Namen 'Xarfai' kennt. Gerade letzteres ist nicht einmal sicher, denn der Zwölfgötterkult verwendet ja (in den öffentlichen Predigten und Schriften) nur die Umschreibung der Erzdämonen (die unten genannten Beinamen).

Was die Nennung der (Erz-)Dämonennamen durch Magier angeht, können Sie ein sehr einfaches Stilmittel benutzen: *Weißmagier* benutzen grundsätzlich nur Umschreibungen, da sie glauben, dass wiederholte Nennungen von Dämonennamen zu einer Beschwörung führen können. *Graumagier* beschränken sich aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamidyä. *Schwarzmagier* halten diese Vorsicht für gefährlich, für naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder hilflos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, darf sie nicht fürchten. Daher verwenden die meisten Schwarzmagier die Dämonennamen in Zhayad. Die üblichen Beschwörungskürzel, die meist zu einer speziellen Glyphe vereinigt werden, stammen ohnehin aus dem Zhayad-Alphabet – interessanterweise stammen die Laute dazu jedoch aus dem Zelemya oder Ur-Tulamidyä.

BEZEICHNUNGEN VON ERZDÄMONEN

Zhayad	Zelemya (Kürzel)	Typische Beinamen
Tyakra'man	Blakharaz (BLK)*	Herr der Rache
Xarfai	Belhalhar (BLH)*	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul	Charyptoroth (CPT)	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen
Thezzphai	Lolgramoth (LGM)	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool	Thargunitoth (TGT)	Herrin der Untoten
Iribaar	Amazeroth (AMZ)	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach	Belshirash (BLS)*	Eisiger Jäger
Calijnaar	Asfaloth (ASF)	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar	Tasfarelel (TSF)	Gieriger Feilscher, Herr des Neides
Mishkhara	Belzhorash (BLZ)*	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharcal	Agrimoth (AGM)	Schänder der Elemente
Dar-Klajid	Belkelel (BLL)*	Herrin der Schwarzfauen Lust

*) Häufig wird auch des 'Bel'-BL zu einer Ligatur verschliffen, so dass BLK (Bel-Akharaz) zu B*KZ wird, BLH zu B*HR, BLS zu B*SR, BLZ zu B*ZH und BLL zu B*KL. Dies hängt jeweils von der persönlichen Form der Invokationsformel ab (die ja quasi eine separate Thesis darstellt).

ORDNUNG IM CHAOS – DIE HIERARCHIE DER NIEDERHÖLLEN

Wenn man den gängigen aventurischen Theorien über die Sphärenstruktur sowie über das Wesen der Götter und Dämonen Glauben schenken darf, so finden sich auch im Chaos der Niederhöhlen noch Spuren von Ordnung. Ob dies verzweifelte Versuche des Geistes der Sterblichen sind, Unverständliches begreifbar zu machen, ob es sich um eine nur momentan so vorliegende Struktur oder um eine kosmologische

Notwendigkeit handelt, kann und soll hier nicht endgültig geklärt werden. Als Erklärungsmodell für bestimmte jenseitige Phänomene (und damit als Grundlage für die Spielregeln) funktioniert die hier präsentierte Struktur jedoch hinreichend gut.

*) Zwar ist es in den Schwarzen Landen üblich, die Namen der Erzdämonen laut zu nennen – eine Praxis, die in den zwölfgöttergefälligen Reichen blankes Entsetzen auslösen würde –, aber selbst hier erscheint nicht bei jedem "Möge Blakharaz dich holen!" der Herr der Rache persönlich. Dennoch wird der Dämonen widernatürliche 'Normalität' in den Köpfen der Untergebenen gefestigt – und zumindest die Magierphilosophie legt nahe, "dass bei einer genügend großen Anzahl individueller Bewusstseinszustände das Bewusstsein das Sein prägt." Aus genau dem gleichen Grund ist auch das Nennen der Namen der Götter in vielen Heptarchien unter schwere Strafen gestellt, sind ihre Symbole ausgetilgt, ihre Geweihten erschlagen oder vertrieben worden.

in eingeweiheten Kreisen heißt es, dass die Siebte Sphäre unterteilt in eine Anzahl sogenannter *Domänen* ist. Für die einen sind diese Herrschaftsbereiche einer konkreten, mächtigen Wesenheit, eines Erzdämons, für die anderen ein unscharf abgetrennter Bereich des Chaos, in dem ähnliche Gesetzmäßigkeiten herrschen. Schon bei der konkreten Anzahl der Domänen scheiden sich die Geister: Allgemein geht man von zwölf Bereichen aus, die jeweils einer der alveranischen Gottheit entgegengesetzt sind. Ältere Überlegungen aber oder solche aus nicht dem Zwölfgötterkult anhängenden Kulturen nennen hier auch größere Zahlen (selten eine kleinere). Typisch scheint die Zuordnung der Domänen und ihrer Bewohner zu einem Prinzip, meist einer Perversion des Strebens der Sterblichen (Ur-Frevel wie Rachsucht, Tyrannei, Blutdurst etc.) oder der natürlichen Ordnung (anti-elementare Prinzipien, Untote). Da die Kraft und der Einfluss der Siebten Sphäre ja auf geraubtem oder erschlichenem Nayrakis und Sikaryan – auf Seelen und Astralkraft – beruhen sollen, ist dies inneraventurisch sicherlich keine grundfalsche Annahme. Die Zuordnung bestimmter Dämonen zu den einzelnen Domänen ist jedoch nicht immer eindeutig, aber es gibt ja auch durchaus Überschneidungen zwischen Rachsucht und Blutdurst oder zerstörerischem Wasser und Untoten.

Die zweite Ordnungsstruktur ist die (derische) Macht der einzelnen dämonischen Wesenheiten. Die Dämonologie und die Theologie unterscheiden hier zwischen den Domänenherrschern oder *Erzdämonen*, ihren höheren Dienern, den *Gehörnten Dämonen*, und ihrem 'Fußvolk', den *Niederer Dämonen*. Die Macht der Gehörnten Dämonen wird weiter unterschieden nach der Zahl ihrer 'Hörner'. Und in der Tat weist ihre derische Erscheinungsform je nach Macht eine steigende Anzahl hornartiger Auswüchse auf.

Es gibt jedoch auch einzelne dämonische Wesenheiten und ganze Gruppen, die sich nicht auf diese Weise klassifizieren lassen – diese Dämonen sind uns noch wesensfremder und deshalb unbekannter. Sie erscheinen in den verschiedensten Formen und gelten allgemein als mächtige Gehörnte Dämonen. Einige von ihnen sollen sogar den Erzdämonen an Macht gleichkommen. Dies und die Tatsachen, dass sich alle *beschwörbaren* Dämonen (Niedere und Gehörnte) mit einer einzigen Formel rufen lassen (der INVOCATIO MAIOR, LC 87) und dass ein und dieselbe Klasse von Dämonen mal mehr, mal weniger Machtfülle besitzt, stellt allerdings auch die oben geschilderte Ordnung zumindest in Frage.

Über all dem soll der Dämonensultan thronen, ein Wesen unaussprechlicher Macht, das in einigen Mythologien als ebenso 'primordial' (seit Urzeiten, sprich: seit der Schöpfung bestehend) und 'pluripotent' (von größter und vielfacher, jedoch nicht unbeschränkter Macht) angenommen wird wie Los und Sumu. Allerdings hat diese Wesenheit sich noch niemals einem Beschwörer offenbart – angeblich lässt es sich nur aus seinem schrecklichen Wirken erkennen und wird am Ende der Tage die Heerscharen der Niederhöllen gegen die Bastionen der Ordnung führen. Woher die einzelnen Erzdämonen stammen, ob sie Schöpfungen des Dämonensultans sind oder aus dem Kosmos verbannte Götter, Urwesenheiten oder Verdichtungen der Chaosstruktur, ist Gegenstand

von Spekulation, Philosophie und Theologie – und allgemein eine Ansammlung an Fragen, die von einem gesunden Geist und einer intakten Seele besser nicht gestellt werden sollten.

Grundsätzlich sind alle Kategorisierungen von Dämonen großzügig zu verstehen. Als Wesen des Chaos, der unkontrollierten Veränderung und der ungehemmten Freiheit sehen keine zwei Dämonen gleich aus oder haben gleiche Kräfte. So kann man für 'Klassen' wie *Zantim* und *Heshtotim* nur generelle Merkmale feststellen. Sich aber auf ihre feste Erscheinungsform zu verlassen wie auf Anzahl und Form der Gliedmaßen eines Menschen oder Tieres hieße, die Natur aller Dämonen grundlegend zu verkennen.

Eine weitere Kategorie bilden die Diener des Namenlosen, der von den Zwölfgöttern an den Rand der Dämonensphäre verbannt wurde und dort auf Rache sinnt.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Übersicht über die Gefilde der Erzdämonen, ihre Dienerschaft und ihren Einfluss auf den schwachen, menschlichen Geist. Zunächst finden Sie jenen, den man dem Chaos der Siebten Sphäre überordnet:

DER DÄMONENSULTAN, DER FÜRST DER FINSTERNIS, DER-DESSEN-PAMEN-MAN-PICHT-PEPPT

Der Dämonensultan ist – so hoffen zumindest selbst unerschrockene aventurische Gelehrte – ein Konstrukt des menschlichen Verstandes, ein Versuch, Ordnung ins Chaos zu bringen (er wird übrigens im *Arcanum* nur äußerst spärlich erwähnt). Denn es kann inneraventurisch nicht gesagt – viel weniger bewiesen – werden, welche Eigenschaften er hat, wie er sich manifestiert, ob er beschworen werden kann, und noch nicht einmal, ob er überhaupt existiert. Demzufolge ist weder sein Wahrer Name noch irgendeiner seiner Namen bekannt. Es heißt aber, dass der Wahre Name alleine bereits ausreicht, um einen Halbgott oder Alveranier zu zerschmettern. Seine Namenlosigkeit hat natürlich zu der Spekulation geführt, er sei identisch mit dem Namenlosen Gott. Doch auch diese These lässt sich weder beweisen noch widerlegen, zumal der Namenlose Gott ja eigene Dämonen zu seinem Gefolge zählt.

Mal dem Namenlosen, mal dem Dämonensultan zugeordnet wird das *Omegatherion*, die Letzte Kreatur, eine Ausgeburt kosmischen Grauens. Man spricht von ihm als fleischgewordenem Chaos von kontinentumspannender Größe, das nur in Teilen beobachtet und von den mächtigsten Beschwörern – wenn auch unzureichend – gelenkt werden kann und das in seiner Gänze wohl die Arma Ultima, die Große Waffe zur Zerstörung des Kosmos am Letzten Tag sein soll. Faktisch hat das Omegatherion zumindest eine Affinität zu dämonischem Wirken. Denn während des Borbaradkrieges wurden Teile dieser Kreatur, die in der Dritten Sphäre begraben sein soll, vom Dämonenmeister erweckt (und durch zwölfgöttlichen Bann wieder gebunden).

Die nächsten in der Hierarchie bilden jene zwölf Erzdämonen, die nach menschlicher Vorstellung die Perversion und Verballhornung der Zwölfgötter und ihrer Prinzipien darstellen und die man bisweilen auch die *Herzöge der Niederhöllen* nennt. Angegeben ist ebenfalls eine Liste ihrer Diener sowie die von ihnen bevorzugten 'Donaria' (Opfergaben bei der Beschwörung).

BLAKHARAZ, AUCH TYAKRA'MAN GERUFEN, HERR DER RACHE, GUBERNATOR VON KHOLAK-KAI

»So du Blakharaz' Reich betrittst, so sei dir sicher, dass jedes Gesetz, das du nicht kennst, neu mit deinem eigenen Blut geschrieben wird. Feie dich gegen Schmerzen und Folter. Lass dir ein drittes Auge wachsen auf der rechten Schulter, denn jeder ist hier ein Verfolger eines jeden, verdammt für die ewige Hatz auf seinesgleichen, vielleicht gar auf sich selbst, die er doch nie zum Erfolge führen kann. Das Reich des Tyakra'man kennt Gesetze, und die Zeichen des Gesetzes wirst du überall sehen: auf ein Rad aus lebendem Feuer

ZU DEN DONARIA VON DEN GEGENGÖTTERN

Neben den im Folgenden aufgeführten Gaben bei einer Beschwörung werden natürlich noch weitere Opfer als potente Donaria geschen: Hier sind vor allem geweihte Gegenstände und amtierende Priester der Gottheit, die dem Erzdämon entgegengesetzt ist, zu nennen. Einfache gesegnete liturgische Gerätschaften oder die heiligen Tiere der Gottheit gelten zumindest als mindere Donaria. Eine Beschwörung während des Monats, der nach der entsprechenden Gegen-Gottheit benannt ist, ist hingegen erschwert. Ähnliches gilt, wenn Planeten, die als Halbgott einer Gottheit angesehen werden, über dem Horizont stehen.

Mehr zu Donarien und anderen Paraphernalia finden Sie im Kapitel zur Beschwörung ab Seite 39.

geflochtene Diebe, enthauptete Philosophen, die zu viel gedacht haben, schlangenleibige Richter, Schweinsköpfige Vögte und Streckbänke von vielen Meilen Länge, auf denen die Verurteilten nicht nur gedehnt, sondern zu einem Tau geflochten werden.

So du dich aber einmal – wahrlich, nur einmal! – dem Namenlosen verschrieben hattest, so wirst du ein Äon vor deinem Richter stehen, und deine Folter wird eine Äon Äonen währen.

Das Herz der Domäne ist eine Festung aus unüberwindlichen schwarzen und roten Flammen, und die Fackeln sind die Leiber der Verdammten, und ihre Seele nährt die Flammen. In der gleißenden Halle aber sitzt Blakharaz auf seinem Richterstuhl, und sein Zeichen ist der Stab der tausend Augen, die noch weit jenseits der Tiefen deiner Seele Geheimnisse ergründen können, die auch dich seinem Richtspruch unterwerfen.«

—Abschrift einer Vision, angeblich aus den Gorischen Fragmenten, vermutlich jedoch eher Yamaz ibn Mhurat zu zuschreiben, einem Fasarer Seher des Jahres 616 BF

Blakharaz, so nennt man den finsternen Herrn der Rache, wird von den Beschwörern in Zhayad auch 'Tyakra'man' gerufen. Blakharaz, der Rächer von der wabernden Lohe, schert sich nicht um Gerechtigkeit. Es ist allein die nie verlöschende Flamme der gnadenlosen Rache, die ihn treibt, und die Rachsucht ist es auch, die Beschwörer dazu bringt, sich diesem finsternen Erzdämonen, dem 'Schwarzen Mann', zu verschreiben. In der menschlichen Vorstellung ist er Ankläger, Folterer, Richter und Henker in einer Person, weswegen auch viele Folterer, Henker und götterlose Meuchler ihn zu ihrem Schutzpatron erwählt haben – aber nicht nur diese. Denn es soll unter seinen Anhängern auch einige geben, die an Praios' Gerechtigkeit verzweifeln und nun einen anderen Weg zu dem suchen, was sie Recht nennen.

Blakharaz' bisweilen angenommene diesseitige Gestalt ist die eines schwarz gekleideten, schwarzhäutigen Mannes mit roter Kapuze, unter der ein graues Nichts wallt, denn seine Rachedanken sind unergründlich. In seinen Händen trägt er ein Richtbeil und um den Hals eine Galgenschlinge aus weißen Schlangen.

Seine Gefolgschaft ist klein, aber allen Dienern 'Tyakra'mans' ist gemein, dass sie sich gnadenlos auf die Fährte eines Opfers setzen können und sich von diesem weder erweichen noch bestechen oder beherrschen lassen. Wenn man irgendwelchen chaotischen Wesenheiten ein planvolles und akribisches Vorgehen bescheinigen kann, dann sind es vor allem die Dämonen des Blakharaz.

Diener: 'Tyakra'man' wird nur eine kleine Heerschar zugeschrieben, deren Marschall *Iriadhzhah* sein soll, gefolgt von den gehörnten *Asqarathi* oder *Irrhalken*, grotesken, finsternen Greifenparodien von enormer Macht, und den minderen *Heshthotim*, den in Aventuren wohl bekanntesten Dämonen überhaupt.

Donaria: Als dem Blakharaz gefällig gelten Bernstein mit darin eingeschlossenen möglichst grotesken Wesen, nachtschwarze und blutrote Edelsteine, benutzte Folterinstrumente und Richtwerkzeuge, die Zungen von Demagogen und Richtern, die Asche verbrannter Rechtskodizes, die abgetrennten Hände von Dieben und dergleichen mehr. Blakharaz-Beschwörungen sind nicht im direkten Sonnenlicht möglich.

BELHALHAR, XARFAI ΓΕΠΑΠΠΤ,
JENSEITIGER MORDBRENNER,
SÖLDNER DER PIEDERHÖLLEN,
BLUTDÜRSTIGER ZERSTÜCKLER,
HEERFÜHRER DER LEGION
VON YAQ-MOPΠITH

»Belhalhars Reich aber ist Schlachtfeld und Beinhaus in einem, wo abgeschlagene Gliedmaßen aus dem Boden ragen, um die Verdammten zu zerreißen, die doch nicht sterben können und Wunde um Wunde erleiden müssen. Vom ewig blut- und flammenroten Himmel, der nach dem öligen Rauch verbrannter Leiber riecht, stoßen fünf-

köpfige Vögel, um ihnen die Augen auszuhacken, und in den Wassern, die brennendes Pech sind, lauern schwarzgepanzerte Duodekapoden auf ihre Beute [...] Und es ist kein Ort, wo es kein Hauen und Stechen und Morden und Schänden gibt, denn wenn du glaubst, du magst Ruhe gefunden haben, dann wird ein Fels dich zerquetschen oder eine Waberlohe herabfahren, um dich zu verbrennen. Und sie werden dich höhnen ob deiner Feigheit und dir ihre gezackten Lanzen in den Rücken bohren.

Im Herzen dieses Gemetzels aber, in einem See aus Blut, in dem die nie verwesenden Leiber der Verdammten treiben, um Äon für Äon von Würmern zerfressen werden, erhebt sich ein Turm aus Stahl, eine Feste, die in schwindelnde Höhen reicht. Und dort in den höchsten Höhen regiert Belhalhar in seiner Pracht, in einem Saal voller glühender Waffen. Und wer ihm treu gedient bis ans Ende seiner Tage, den schlägt er zum Zant, welches ist ein Ritter; oder zum Karmoth, einem gräflichen General des Blutroten Höllenbanners, auf dass er führt im ewigen Krieg wider Dämon, Gott und Sterbliche.«

—aus Ma'zakarothe Schamaschtu: Das Daimonicon, Seite 26

Xarfai, den man als Belhalhar beschwört, ist als Gegenspieler der Ronda die Inkarnation des gnadenlosen Kampfes – Massaker, Heimtücke, Blut- rausch und ungezielte Vernichtung sind seine ständigen Begleiter. Er gilt als der finstere Götze der niedersten Kultisten des Todes und der Heil- land der Schänder und Mordbrenner, dem nur Ronda selbst trotzen kann.

Es heißt, Belhalhar sei einer jener Erzdämonen gewesen, die auf Seiten Fran-Horas' in der ersten Dämonenschlacht fochten. Wenn immer Vernichtung, Blutbad und Massenmord ihr finsternes Haupt erheben, kann man sicher sein, dass die Klauen des Blutdürstigen nach Dere greifen. Der Erzdämon erscheint stets in aller widerwärtigen Pracht und Herrlichkeit: Von dunklem Feuer umzingelt, erhebt sich eine acht bis neun Schritt hohe, schwarz geschuppte Echsen-Monstrosität mit sechs schnigen Armen, von denen je zwei ein bluttriefendes Schwert, einen viel- kugeligen Morgenstern und eine brennende, fünf Schritt lange Peitsche führen. Xarfai liebt es, auch im Diesseits zu fechten, mit seinen Geg- nern zu spielen und sie bis aufs Blut zu quälen, um sie schließlich auf unbeschreiblich grausame Weise zu töten.

Die Waffen, die Belhalhar trägt, zerschmettern selbst magische Rüstun- gen, bereiten fürchterliche Schmerzen und hässliche, nie verheilende Wunden, rauben jedoch nur dann Lebensenergie, wenn der Erzdämon dies will. Ein Schlag mit der Peitsche kann einem Opfer nach Willen des Dämons statt Lebens- auch Astralenergie rauben.

Diener: Das Gefolge Belhalhars kennt weder Gnade noch Anstand oder Kampfesruhe. Ob der sechshehörnte, bullenköpfige *Karmoth*, der viergehörnte, tentakelbewehrte *Shruuf* oder der tigergestaltige, niedere *Zant*: was für diese Wesenheiten zählt, ist Töten, Zerreißen, Zerfetzen, Verstümmeln ... Gnade ist ihnen fremd, nur der Sieg zählt, und sei es um den Preis der eigenen Vernichtung.

Donaria: Belhalhar will Blut sehen – viel da- von, vorzugsweise grausam vergos- sen, natürlich lieber von besetzten Lebe-



Beschwörer nahestehenden Personen. Ein weißes Tempelgut der Kor-Anhänger ist ebenfalls ein potentes Donarium, wohingegen blutrote Edelsteine, abgehaune Gliedmaßen vom Schlachtfeld, benutzte Waffen oder eigenes Blut eher als mindere Geschenke gelten.

CHARYPTOROTH ODER GAL'K'ZUUL, DIE UNBARMHERZIGE ERSÄUFERIN, TIEFE TOCHTER, HERZOGIN DER NACHTBLAUEN TIEFEN

„In den tiefsten Tiefen der Meere aber haust die Tiefe Tochter, denn das schwarze Wasser reicht vom Limbus bis in unsere Welt. Sie gebiert Tag für Tag neue Seeschlangen, um die Reihen ihrer unterseeischen Legionen aufzufüllen, die im ewigen Kampfe mit der Macht der Elemente stehen. Aus schwarzem Golde sind auch die Festungen der Tiefe, in denen ihre vieltentakligen Diener Waffen für den Kampf gegen die Oberen formen. Die Zitadelle aber ist ein Strudel am tiefsten Punkte der Tiefen, wo giftige Muränen die Ammen und die lebende, niemals sterbende Nahrung der Kinder der Tiefen Tochter sind. So es dich aber nach dort verschlägt, wappne dich gegen das äonenlange Ersaufen und die Qual, nie wieder das Licht zu sehen und doch von ihm zu deinem eigenen Verderben angezogen zu werden.“

—aus dem Daimonicon

Die finstere Macht aus den Tiefen ist an fast jeder Küste bekannt und entsprechend in Sagen zu finden. Unheilige Orte gibt es in jedem Meer, doch in der Blutigen See im Perlenmeer hat Charyptoroth den schützenden Wassergott Efferd verdrängt (als dessen Widerpart sie oft gesehen wird) und herrscht über die verdorbenen Wogen. Die Völker der Achaz, Krakonier und Hummerier sollen die Erzdämonin in äonenalten Kulte anbeten, während sich ihr manche Menschen verschreiben, um vor den Gefahren des Meeres behütet zu werden. Kaum ein Bericht über das Erscheinen Charyptoroths stammt von einer Person, die noch klaren Geistes war.

Wasserleiche erschießen, als Tentakelgreifer aus untergegangenen Ruinen oder als finstergesichtige Parodie Efferds. Unergründlich sind die Wege der Unbarmherzigen Ersäuerin, einer weithin bekannten Erzdämonin, die man auch Globomong nennt und die angeblich auch als Charyb'Yzz bekannt ist. Von den Thorwalen wird sie als Hranngar identifiziert, und der Legende nach ficht sie in den tiefsten Tiefen der See einen stän-



gen Kampf mit Efferd und dem Elementarherrscher des Wassers aus. Sie gebietet über Schiffsuntergänge, Sturmfluten und Seeungeheuer, aber auch über viele Dämonen und Daimoniden, die dem Wasser entspringen.

Diener: An Dämonen aus der nachtblauen Tiefe kennt man den Algenteppeich *Ulchuchu*, die quallenähnlichen *Scylaphotai*, den Rochen *Amrychoth*, die Spinne *Vhatacheor*, die Jahrhundertwelle *Turgoth* und *Yo'Nahoh*, die Multipode.

Allen ist gemein, dass sie nur in der Nähe größerer Wasserflächen beschworen werden können. Zudem soll es in den Meeren der Welt, vor allem in der Blutigen See giftige Fische, Krebsartige, wandelnde Wasserleichen, Seeschlangen und Dämonenbäume geben. Man sagt, die widerlichen, krötenartigen *Gal'k'zuulim* seien Kinder oder Anbeter der Erzdämonin.

Donaria: Vorzugsweise spendet man Charyptoroth Wasser, das den Tod bringt: aus den Tümpeln, die nach einer Überflutung zurückbleiben, aus Wasserleichen oder aus den tiefsten Tiefen des Meeres. Gehäutete Delphine sind genauso gerne gesehen wie entweihtes liturgisches Gerät und Diener des Swafnir-Kults. Als mindere Donaria gelten dunkelblaue Edelsteine, Trümmer untergegangener Schiffe sowie einfach fauliges oder brackiges Wasser.

LOLGRAMOTH, AUCH THEZZPHAI ΓΕΠΑΠΠΤ, DER RASTLOSE, GEBIETER DER CHUMAI-KAL

»So ich auch suchte hinter den Sternen, fand ich doch nicht das Reich des Lolgramoth. Doch sah ich viele seiner huschenden Schatten, wieselnd, wimmelnd, von Ort zu Ort eilend, ganz un-beheimatet, als Bote von Domäne zu Domäne hetzend. Wen ich aber frug, der verriet und belog mich, wenn ich ihn nicht zwang. Wahrlich, ich sage, unbehaust ist Thezzphai, und darum überall zu finden, und kein Weg ist ihm versperrt.«

—eine ins moderne Garethi übersetzte Randbemerkung in der Kusliker Ausgabe des Arcanum, Fran-Horas zugeschrieben

Ruhelosigkeit und Friedlosigkeit sind der Fluch, den Thezzphai oder Lolgramoth mit sich bringt, so wie sein Segen (so man bei einem Dämon überhaupt von einem solchen sprechen kann) auf der Reise und der schnellen Fortbewegung liegt, denn er ist der Herr der Bewegung. Daher ruft man ihn, um die Gabe der Bewegung an allen erdenklichen Orten zu nutzen oder wenn man einen Feind zu ewiger Fried- und Rastlosigkeit verdammen will.

Ein Pakt mit ihm wird in der Regel geschlossen, um Zwietracht und Verrat zu säen, denn Lolgramoth gilt als der ewige Feind der Treue, des Ehrenworts und der Freundschaft.

Über Lolgramoths Domäne ist so gut wie nichts bekannt. Die immerwährende Bewegung, Treulosigkeit und der ständiger Hader, der ihr zugrunde liegen soll, lassen darauf schließen, dass sie eng mit dem Urgrund des Chaos verbunden ist. Der Rastlose erscheint oft in der Gestalt eines drei Schritt hohen, blutrot gefiederten Geiers mit einem schrecklich entstellten Menschenhaupt auf dem kahlen Hals. Sein ganzer Körper windet sich dabei in schnellen Zuckungen, Stillstand scheint ihm ein Graus zu sein. Für den Beobachter verschwimmen manche seiner Bewegungen, die zu schnell für das sterbliche Auge sind.

Die Zweigestaltigkeit seiner Gaben und die Tatsache, dass viele der Travia entgegengesetzte Eigenschaften auch bei Apestadil (siehe 60) zu finden sind, machen Lolgramoth zu einer der mysteriösesten erzdämonischen Wesenheiten mit unklarer Domänenabgrenzung – überaus passend für ein Wesen mit seinen Eigenschaften.

Diener: Die bekanntesten Diener Lolgramoths sind der gehörnte *Dharai*, ein unüberwindlicher Schlepper quaderschwerer Lasten, *Yel'Arizel* der Flüsterer, der Feinden schlechten Rat gibt und sie gegen Gefährten aufhetzt, der Hetzer *Yar'Yuraam*, der in Wesen und Objekte einfährt und ihnen widernatürliche Geschwindigkeit und Ausdauer verleiht, die geflügelte Schlange *Karakil*, die den Beschwörer von einem Orte zum anderen trägt, und schließlich der eilig huschende *Difar*, der Kundschafter und Bote Lolgramoths.

Donaria: Dem Lolgramoth opfert man als mindere Gaben schnell laufende oder fliegende Tiere wie Antilope oder Falke (keinesfalls schnelle Fische) und als mächtige Geschenke natürlich Wildgänse als heilige Tiere der Travia. Auch Aves und Phex gesegnete und dann geschändete liturgische Geräte oder sogar die Leiber ihrer Geweihten sind potente Donaria, ebenso wie Schwurhände von Eidbrechern oder die Zungen von Lügnern wie Prais-Geweihten gleichermaßen. An Edelsteinen, wie allgemein an Ausformungen des Erzes scheint Lolgramoth nicht interessiert, es ist sogar eher einem Bann förderlich.

TIJAKOOL, AUCH THARGUNITOTH ΓΕΠΑΠΠΤ, PRÄZENTORIN DER HEULENDEN FINSTERNIS, MEISTERIN DES YAK-HAI

»Es herrschet jedoch ein stetes Heulen, Kreischen und Zahngeklapper im Lande der Thargunitoth, wo die verdammten Seelen hausen. Die Nacht ist ewig, und permanenter grauer Nebel umgibt die Unglücklichen mit Pesthauch und dem Geruch von Tod. Überall errahnt man die Schemen der Verfluchten, die mit aufgeblähtem Leibe umherirren. Denn nur hier dürfen sie voller Schmerzen in Bein und Fleisch wandeln, was ihnen auf Dere nicht gewährt. Ihr Hirn ist zerfressen, der Geist unwachtet von tiefstem Wahn, und aus den schwarzen Schatten der Ödnis erhebt sich bisweilen ein Alp, um sie zur Gänze zu quälen, hinabzuziehen ins Nichts, jenseits dessen, was wir uns im Diesseits vorzustellen in der Lage sind. Dies ist der Willen der daimonischen Herrscherin dieses Reiches.

Inmitten der Verdammnis, drohend und von reinster Schwärze, steht die Feste der Nacht. Heimat der Präzentorin und Sitz der Seelenmühle. In dieser werden die gefallenen Seelen ein Äon lang in kleinste Stücke gerissen und zermahlen, um ihr schlussendlich als Daimon zu entsteigen. Wer von den Verfluchten auf Dere wandelte als ein machtvoller Meister der Necromantia und ohne Gnade und Beistand der Meisterin zu erflehen vergeht, den erhebt die Pracht der Finsternis zu einem mächtigen Morcanen, dem in Zukunft und alle Zeit eine Hundertschaft der Verwesten Legion zu untertan sein soll.«

—aus dem Daimonicon, Seite 31

Die so genannte Herrin der Nekromanten gebietet nicht nur über Heere untoter Kreaturen und über viele, noch nicht in der Seelenmühle verdorbene Seelen in den Niederhöllen, sondern besitzt auch und vor allem die Macht, Alpträume zu schicken. In solcher Form manifestiert sie sich dann auch, wenn sie zu einem Pakt herab beschworen wird. Nur der Beschwörer ist in der Lage, ihr schreckliches Antlitz zu erkennen. Und er allein fällt ihrem Zorn anheim, wenn sein Opfer zu gering war. Es heißt, dass er auch Macht über Geister hat und das Gespräch mit ihnen ermöglichen, ja gar aus der Vierten Sphäre Seelen entreißen und in verrottende Leiber stecken kann.

Thargunitoth erscheint niemals in fester Gestalt und kann deswegen nicht bekämpft werden.

Diener: Als mächtigster Diener Thargunitoths gilt *Nirraven*, der Seelendieb, ein riesiger schwarzer Vogel mit blutrotem Schnabel, auf dem Tijakool durch ihre Domäne reist. In unserer Sphäre kann er Seelen aus dem Körper reißen und in Thargunitoths Reich schleudern. Zu den minderen, jedoch zahlreichen Dienern der heulenden Finsternis gehören der recht bekannte *Braggu*, die *Morcanen* oder Besessenheitsdämonen, die tödliche Alpträume hervorrufen können, und die *Nephazzim*, die in tote Leiber fahren und sie zu unheiligem Leben erwecken. Allen Dienern (und auch ihrer Herrin) ist gemein, dass sie in unserer Sphäre keine feste Form annehmen. Mehr zu den verschiedenen Formen der Untoten finden Sie auf den Seiten 77ff..

Donaria: Neben entweihtem Gerät und erschlagenen Dienern des Boron-Kultes (ganz gleich, ob von dem Puniner oder dem alananischen) sind es vor allem Knochen und Schädel oder mumifizierte bzw. getrocknete Leichenteile, die Thargunitoth geopfert werden. Staub aus Gräbern, Splitter von Särgen, Erde von Hinrichtungsstätten, zerbrochene (ungeweihte) Boronräder oder schwarze Edelsteine und schwarzes Glas, der Schweiß von Alpträumenden und Federn schwarzer Vögel gelten als mindere Donaria.

AMAZEROTH ODER IRIBAAR, DER PRÄCHTIGE, DER VIELGESTALTIGE BLENDER, HERR DES VERBOTENEN WISSENS, HERZOG DER DUNKLEN WEISHEIT, VERSCHLINGER VON GNAPH'CAOR

»Amazeroth ist sein Name. Irrwitz und Täuschung sind sein linker und sein rechter Fuß, seine Hände aber sind Qok-Maloth, die Hexerei, und Xamanoth, das verbotene Wissen. Und die Hand Uridabash führt den Stab und die Hand Beel'Ymash das Schwert. Und er hält den Schlüssel zu Gnaph'Caor. Und eine Zunge spricht Wahr und eine Zunge spricht Falsch. Und sein Auge heißt Mhek'Thagor, und es ist blind und sieht doch alles. Und es ist die dritte Zunge und spricht Tod.«

—aus dem Daimonicon

»Die bodenlosen Abgründe des Alten Lichts sind ein Tausendzauberreich von unvergleichlicher Pracht und Schönheit. Doch wer die getrübbten Augen zu öffnen vermag, sieht hinter den Schein, wo sind Schrecken von Vielzahl, Seelenspiegel, ätherische Masken und Bücher, deren Name allein den Wahn bringt. Fürwahr, es ist eine Domäne von Traum und Alptraum, welche bewohnt wird voll irrsinnigen Seeliten und ihren dämonischen Herren, die sich fürwahr niederhöllisch amüsieren über die Streiche, die sie den Verdammten antun: Da werden die Koschammernzungen im Hals zu kalten Fröschen, da wird lieblicher Elfenklang zur Kakophonie des Gregoroth.

Und im Herzen all jenen Irrsinns sitzt der Kind-König Amazeroth huldvoll lächelnd auf seinem Thron aus Lotos in einem Palast, tausendmal größer und goldener als der zu Bosparan, und lässt sich aufwarten von Kurtisanen und Spiegelmännern, von Lustknaben und stinkenden Drachen. Und er lacht glockenhell, und wer es hört, dem schwinden die Sinne, um nie mehr wiederzukehren.«

—aus dem Nachlass des Zauberers Murgol, um 995 BF

Einer der mächtigsten unter den Erzdämonen soll Iribaar sein, den die Beschwörer Amazeroth nennen. Er ist der Herr des Irrsinns und des Wahns und der endgültige Meister der Illusionen und Täuschungen, der selbst andere Erzdämonen mit Tücke bekämpft. Er ist aber auch der Bewahrer verbotenen Wissens, alter Zauberkünste und der Namen vieler dämonischer Wesenheiten.

Der täuschende Amazeroth hat nie größere Kulte angestiftet, Landstriche auf Dere verdorben oder Unheiligtümer errichtet. Er labt sich am Geist einiger weniger Wissensdurstiger und Zauberer, die sich für dunkle Weisheit tief in den Irrsinn stürzen. Meist gilt er als Widerpart der Göttin Hesinde.

Amazeroth kann in Myriaden Formen erscheinen und wählt für die Menschen oft eine ansprechende Gestalt. Man kennt ihn aber auch als mumifizierten Kind-König mit Glockenlachen, als sechsarmigen, grünen Riesen mit dem Kopf eines Falken und letztlich als in Fetzen von Licht gehüllten Reiter auf dem Geistervogel Balrygon, dessen Zügel, das Schwert Spiegelklinge, bis zum Hefst durch seinen Schädel getrieben ist.

Diener: Wenig weiß man um die Dämonen Amazeroths, und viele scheinen nur seine schwachen Zerrbilder und Gesandte zu sein, die man ruft, um den Seelenpakt zu schließen. Eigenständig sind die *Grimänen*, die verwirrenden *Karungai* und die glotzenden *Gotongis*. Gehört sind die gestaltwandelnden *Quitslinga* und der ratgebende Kobold *Nishkakot*.

Donaria: Zu den höheren Donaria zählen Diener und Gerätschaften des Nandus, magische Artefakte oder Zauberthesen, aber auch aufgezeichnete, weltliche Geheimnisse, namentlich solche aus dem Leben und den Taten des Beschwörers. An niederen Donaria sollen Schlangen wirksam sein, aber ebenso die Augen und Zungen von Wahnsinnigen, Edelsteine perfekter Struktur, Spiegelscherben oder verstörende Kunstwerke.

BELSHIRASH ODER PAGRACH, DER EISIGE JÄGER, JÄGER DER VERDAMMNIS, VERFÜHRER ZUR GNADENLOSIGKEIT DER ZUR JAGD VERFALLENE, DER DESSEN-PFEILE-IMMER-TREFFEN

»Wie auch in Blakharaz' Reich, so gilt auch für den Verdammten, der in Belshirashs Domäne schmachtet, dass auf ihm allzeit der Fluch ewiger Verfolgung liegt, denn (siehe!) stets scheint ein Pfeil auf seinen Rücken gerichtet, eine Schlinge für ihn ausgelegt – und dies in einem Lande, das kein Entkommen und kein Verstecken kennt: Ewiges Eis herrscht hier, denn es ist jener Teil chaotischer, elementarer Macht, den Nagrach Widharcal abgetrotzt hat. Strahlende, weiße Helligkeit schmerzt die Augen und lässt sie erblinden, Kälte kriecht in Gebein und Herz (wo selbige die Knochen lähmt und das Herz verhärten lässt), Hagelschlag zerschmettert den Sphärenwanderer, und seine Überreste finden sich allerorten als groteske Säulen heulenden Eises, über die der Firnwind streicht.

In der Mitte der Domäne erhebt sich eine Feste wie ein großer Kristall, und in ihr hausen der eisige Jäger, sein Hofstaat und seine Meute: Der gehörnte Umdoreel ist sein Jagdmeister, Yash'Natam sein Ross, die Usuzoreel und die Kharmanthi oder Höllenhunde sind seine Treiber und Hetzer.«

—aus dem Daimonicon, Seite 44

Nagrach ist eine jener erzdämonischen Entitäten, deren Anrufung nicht nur Magiern oder anderen Meistern der arkanen Künste, die ihn Belshirash nennen, vorbehalten ist. Insbesondere in den Völkern und Kulturen des hohen Nordens sind viele Orte und Rituale bekannt, mit deren Hilfe man einen Pakt mit dem eisigen Jäger eingehen kann. Nagrach gilt als einer der 'weniger gefährlichen' Erzdämonen, doch mag man dies vor allem deshalb glauben, weil sich die Widerlichkeit eines Nagrach-Paktes wie Eiseskälte nur langsam, aber deshalb nicht weniger unerbittlich um das eigene Seelenheil schließt. Nagrach gilt als Antagonist des Firun und seiner Tochter Ifirn.

Er scheint sich niemals in körperlicher Form zu manifestieren, sondern ist stets nur als eisiger Hauch zu spüren. Gerbe ergreift er Besitz vom Körper eines vom Beschwörer bereitgestellten Opfers, sei es Tier oder Mensch, um dann mit dessen Stimme zu sprechen. Bei diesen Worten erfriert Kraut und Strauch, und der Beschwörer erhält ein eisiges Mal auf seiner Haut.

Der Gastkörper Belshirashs kann natürlich bekämpft werden. Jedoch steht es dem Erzdämonen frei, sobald er einmal gerufen wurde, auch von einem anderen Körper Besitz zu ergreifen. Wenn er sich in seine Sphäre zurückzieht, tut er dies gerne mit höhnischem Lachen.

Diener: Das Zitat aus dem *Daimonicon* gibt tatsächlich einen recht guten Überblick zum Gefolge Nagrachs. Neben den dort genannten Wesenheiten sind zum Beispiel das schwarze Wiesel *Thalon* oder auch Belshirashs eigener Hauch gefürchtet.

Donaria: Angeschossenes, verendetes Wild (aber auch noch lebend und zuckend), gefrorene Leichenteile oder Eis, das ein Lebewesen umschlossen hat, gelten als typische Beispiele für mindere Donaria, ebenso klare oder milchigweiße Kristalle. Dass auch ifirngeweihte Lebewesen und Gerätschaften gerne genommen werden, versteht sich von selbst.

ASFALOTH ODER CALIJNAAR, HERZOGIN DES WIMMELNDEN CHAOS, DIE VIELFARBENE MACHT, HERRIN DER CHIMÄREN

»Müßig ist es, Calijnnaars Reich zu beschreiben, denn wie ich es gestern gesehen, so wirst du es morgen nicht finden, denn wo einst die Berge aus lebendem, schreiendem Fleisch waren und die Geschöpfe aus schweigendem

Steine, die sind sodann die Himmel und das unterste zuoberst, denn es ist nichts, das Bestand hat, in ihrer Domäne, nicht einmal sie selbst, wiewohl sie ewig ist und unvergänglich wie das Chaos der Siebten Sphäre selbst.»

—aus dem Arcanum

Diese erzdämonische Wesenheit (ur-tul.: as-Sefaloth, 'das Unbeschreibliche') gilt in der Regel als weiblich. Calijnaar steht für einige der Ureigenschaften des Chaos': das Erschaffen von Monstrositäten aus dem Nichts, ständige Verwandlung, Unberechenbarkeit, Aufheben fester Formen, sinn- und ziellose und unwahrscheinliche Ereignisse. Gegenüber dem kampfstarken Belhalhar oder den schaurigen Heerscharen Thargunitoths mag sie auf den ersten Blick schwach erscheinen, doch als personifiziertes Chaos kommt sie der Machtfülle des Dämonensultans am nächsten.

Calijnaar gilt als Antagonistin der Göttin Tsa. Sie hat keine feste, derische Gestalt und könnte doch alle annehmen. Es gibt Augenzeugenberichte über gelungene – oder unbeabsichtigte – Calijnaar-Beschwörungen. Die Herzogin des wimmelnden Chaos wird darin mal als Tentakelmonster auf haarigen Elefantenbeinen beschrieben, mal als ständig die Gestalt wandelnde, doch verführerisch schöne junge Frau mit blutroten Augen und zahlreichen Armen, mal als brodelnde Wolke aus ekligem Schleim und Fleischklumpen. Die meisten Gelehrten halten solche Erscheinungen für gehörnte Diener Calijnaars oder sogar nur für dämonische Materie aus ihrer niederhöllischen Domäne. Sie vermuten, die Erzdämonin selbst könne nicht beschworen werden, ohne dass ganz Dere formlos im Chaos versänke.

Diener: Das ewige Chaos aus Calijnaars Domäne erlaubt jede denkbare Gestalt und doch keine auf Dauer. Auf Dere manifestiert es sich am stabilsten in einer Form, die dort schon einmal vorlag: In den Körpern einstiger Paktierer oder Opfer, deren Seele, Bewusstsein und körperliche Matrix in Calijnaars Reich eingingen. Dass es derartig ausgeformte Diener Calijnaars gibt, ist sogar den meisten Dämonologen unbekannt; Beschwörungsformeln jedenfalls liegen keine vor. Sie treten daher nur als direkte Gesandte ihrer Herrin in der Nähe von Unheilgöttern auf, manchmal bei Paktschlüssen, als Begleiterscheinung eines CHIMAEROFORM-Zaubers oder in Verbindung mit Artefakten, die ihnen zu Lebzeiten gehörten.

Betrachten Sie eine solche Kreatur je nach geplanter Wirkung regeltechnisch als Niederen oder Gehörnten Dämon und geben Sie ihm in etwa das gleiche Aussehen und die Werte wie zu Lebzeiten (Zauberei inklusive, karmale Fertigkeiten natürlich nicht). Erweitern Sie die Erscheinung eventuell um ein paar zusätzliche Gliedmaßen, schwarze Gaben oder die Eigenheit, dass abgehaunene Körperteile sich in etwas Amöbenhaftes verwandeln und zum Körper zurück kriechen, wo sie wieder anwachsen. Sie können dabei unter allen gegenwärtigen und untergegangenen Rassen Aventuriens wählen, vom kürzlich in die Niederhöllen gerissenen menschlichen Magier bis zur insektoiden Priesterin einer 'Zzah H'Ssf', die nach Art einer Ameisenkönigin ständig Eier voller neuer Scheußlichkeiten hervorbringt.

Auch in Verhalten und 'Charakter' ähneln diese Dämonen meist ihrem früheren sterblichen Selbst, sind aber in aller Regel sprunghafter, chaotischer, weniger zielstrebig.

Zumeist wird die diffuse Macht des wimmelnden Chaos genutzt, um Golems und Chimären (s. Seite 81ff.) herzustellen oder den Beschwörer selbst zu verwandeln. Bisweilen heißt es auch, die *Gestaltwandler* seien die niedersten Diener Asfaloths, die so schwach seien, dass sie in der Siebten Sphäre nicht bestehen könnten und darob nach Dere ver-

bannt seien. (Andere wiederum sprechen diese Wesen jedoch Amazeroth zu, und einige wenige halten sie für echte Lebewesen aus der Dritten Sphäre.)

Donaria: Außer Wesen und Objekten, die der Göttin Tsa geweiht sind, gibt es nichts, was die Beschwörer als dauerhaft gültige Donaria anerkennen. Es wurden schon Opale und Riesenamöben geopfert, mit Zeitzaubern konservierte dämonische Substanz und andere Dämonen, Missbildungen und Mutationen jeder Art von verwachsenen Zwillingen hin zu zweiköpfigen Kälbern. Aber ob das Donarium, das heute wirkt, morgen noch wirken wird, darf bezweifelt werden. (Regeltechnisch können Sie beim Einsatz von Donaria in einer Asfaloth-Beschwörung also ohne weiteres einen W6 werfen, wobei die ungeraden Zahlen als Boni, die geraden als Mali angerechnet werden.)

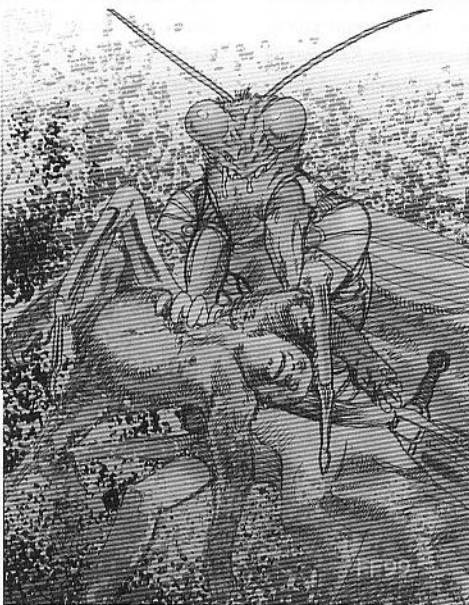
ZHOLVAR, GERUFEN TASFARELEL, DER GIERIGE FEILSCHER, DER SEELENFRESSENDE VERMEHRER DES BLUTBEFLECKTEN GOLDES

»Goldene Pracht ist das Zeichen von Tasfarelels Hallen, denn sie sind zur Gänze erbaut aus geraubten Schätzen, errichtet von verdammten Zwergen und Feilschern und unvergleichlich in ihrer Pracht. Du aber bist nichts und hast nichts, denn du bist der ewig bestohlene Dieb, der betrogene Betrüger.

Die Zitadelle Tasfarelels aber braucht keinen Vergleich mit Alveran selbst zu scheuen, denn sie ist zur Gänze errichtet aus Diamant und spiegelndem Kristall, mit Fenstern aus blutigem Rubin und Zinnen aus feinsten Jade. Dort aber residiert Zholvar auf einem Thron, der aus einem einzigen Karfunkel geschnitten ist, und er mag dir einen Gnade gewähren, so dein Angebot ihm genehm ist.

Wenn aber nicht, so mag er dich auch in einen Statue aus lauterem Golde oder weißestem Marmor verwandeln. Die eigentliche Schatzkammer unter Zholvars Palast wird bewacht vom dreigehörnten Balkha'bul, der mit Ketten aus Zwergengold an die Pforte aus Mondsilber gekettet ist.»

—aus dem Daimonicon



Tasfarelel ist der Herr des Goldes, des Neides, des Geizes, der Gold- und Habgier. Wer glaubt, Phex würde einem nicht genug Gewinne bescherten und den gerechten Anteil verweigern, der fällt gerne auf das Angebot des Zholvar herein, oftmals unwissend, dass sie in ihrer Gier die Grenze bereits überschritten haben.

Der Erzdämon tritt zumeist als unglaublich feister, kahlköpfiger Mann auf, der über und über

mit kostbarem Schmuck behängt ist. Er soll aber auch als schwarze Wolke erscheinen, deren Kopf ein riesiger Diamant bildet, aus dem zwei blutrote Augen leuchten.

Tasfarelel lässt sich nicht auf einen Kampf ein. Sollte es durch mächtige Magie gelingen, ihn an einer Rückkehr in seine Sphäre zu hindern, wird er versuchen, in seinen Gegnern Habgier und Neid erwecken und sie dann mit echtem oder *Blutbeflecktem Gold* zu bestechen, damit sie dann untereinander in Streit geraten und von ihm ablassen. Dann wird er einige von seinen Dienern rufen, um seinen Widersachern den Rest zu geben. Allgemein ist Zholvar einer der listenreichsten Dämonen. Und da er seine Ziele meist verfolgt, in dem er Menschen mittels üppiger Versprechungen und reicher Geschenke korrumpiert, hat er schon viele Fortschritte gemacht, wo die auffälligeren und brutaleren Dämonen abgewehrt wurden.

Eine eigenartige Vorliebe hegen viele Paktierer und Tasfarelel-Beschwörer für Drachen, die ihnen als perfekte Verkörperung von Zholvars Idealen gelten: mächtig, ungläubig und unermesslich reich sowie mit gewaltigem 'Erwerbsdrang'. Angeblich ist die Bezeichnung 'Tatzelwurm' nur eine ahnungslose Verballhornung von 'Tasfarelel-Wurm'. Zugleich wol-

len die Praktiker des Täuschens die Drachen natürlich bezwingen und 'beerben'. Und so gelten Drachenkarfunkel als die edelsten Juwelen und perfekte Paraphernalia und Opfergaben.

Diener: Tasfarels Dämonen – namentlich *Uttara'Vha*, *Nurumbaal*, *Khi'dmakha'bul*, *Balkha'bul* und *Haqoum* – sind vor allem Wächter oder Diebe. Die vermuteten minderen Besessenheitsdämonen bringen Geschäftssinn und Geiz, Gerissenheit und Neid – und sind höchstwahrscheinlich eher Dunkle Gaben an den Paktierer als erkennbar eigenständige Wesenheiten.

Donaria: Alles, was der Erzdämon an edlen Kristallen oder Metallen erbeuten kann, ist ihm heilig (aber oft natürlich dem Beschwörer ebenfalls). Dazu zählen natürlich die Leiber von Phex-, Aves- oder Nandus-Dienern und ihre geweihten Geräte sowie Teile ihrer Tempel. Aber auch falsche Münzen und Wechsel, die schon im Umlauf waren, die Hände von Dieben, falsch geeichte Waagen oder die geraubten Schalen von Bettlern gelten als mindere Donaria.

MISHKHARA, AUCH BELZHORASH ГЕПАППІ, FAULIGE МОНАРХІЯ DES EWIGEN SIECHTUMS, HERRIN DER RATTEN, FLIEGEN UND WÜRMER

»Es herrscht ein wimmelndes, kriechendes und krabbelndes Chaos in Belzhorashs Reich. Leben existiert dort nur in seiner verabscheuungswürdigsten Form: In den Mooren aus Vitriol schwimmen weißbäuchige Maden, hausgroße Aaskäfer stolpern blind umher, um den Verirrten – oder beliebige Opfer – mit ihren Zangen zu zerteilen. Vom Himmel regnet es ständig Eiter und Galle, in der Luft hängt der Geruch von Krankheit und Verwesung. Ungenießbare Salzlake tropft von den knorrigen Baumstümpfen, die mit Geschwüren überzogen sind. Und kein Strauch bleibt Strauch, kein Berg bleibt Berg, denn alles entsteht neu und in Schmerzen, und der Himmel ist grün wie verschimmelter Haferschleim.

Der Herz der Domäne aber ist die Brutstätte aller Pestilenzen, denn dort schlüpfen aus Eiern, deren Schalen Schädelkappen sind, und Hüllen, die aus laugigem blauen Speichel gesponnen wurden, immer neue dämonische Monstrositäten, die keinen Namen kennen außer Siechtum und Verderben. Und es ist Belzhorash selbst, die in ihrer Brutkammer sitzt wie eine Königin der Bienen, und ihre vielfach gespaltenen Augen sehen überall dorthin, wo Pestilenz gedeiht, und dann lächelt sie huldvoll.

Und das Leben wächst und gedeiht, obwohl es keine Wärme hat, denn es ist das Leben der Niederhöhlen, und statt Blut oder Harz fließt nur kalter, niederhöllischer, siechtumbringender Schweiß durch seine Adern.«

—aus dem Daimonicon, p. 61

Belzhorash ist der Name der erzdämonischen Wesenheit, die Missernten und Unfurchtbarkeit, Pestilenz und Siechtum bringt. Ihr Weg wird übersät von Rost und Säurefraß, Fäulnis und Verderben, Krankheit und Verrottung von lebenden Organismen. Alle ihre Diener gelten als schreckliche Überbringer von Epidemien und Seuchen.

Mishkhara erscheint in unserer Welt häufig als junge Frau von atemberaubender Schönheit, deren Gesicht jedoch so sehr von Krankheit entstellt ist, dass alleine der Anblick Schmerzen bereitet. Zudem ist sie meist umgeben von einem Schwarm schillernder Fliegen, und fette Ratten oder feiste Würmer huschen um ihre Füße.

Wem nicht daran gelegen ist, sich eine todbringende Seuche zuzuziehen, der sollte den Kampf gegen Belzhorash oder einen ihrer höheren Diener tunlichst meiden. Denn jeder Hieb, den sie austeilen, trägt den Keim von Siechtum in sich. Nach ihrem Belieben mag dies jede Art von Krankheit sein, die den Gelehrten bekannt ist – und alle von ihnen beginnen sofort, Wirkung zu zeigen: Eine Blaue Keuche zur Abschreckung eines übereifrigen Exorzisten mag noch eine harmlose Geste sein. Viel mehr nach Mishkharas Geschmack sind jedoch die Zorgan-Pocken, die Schwarze Wut oder die Duglumpst.

Diener: Die gehörnten *Duglum* und *Tlaluc* führen die Parade der Siechenbringer an, und in ihrem Gefolge kriechen, schlurfen und hinken *Sordul* Säurefraß und *Brukha'Klah*, der Wächter, die *Hektabeli*, krankheitsbringende Besessenheitsdämonen mit Namen Rotz und Keu-

che, Brabaker Schweiß und Gilbe, umtanzt von Mistkäfern, Würmern und Wanzen.

Donaria: Mishkhara werden als mindere Donaria Schweiß, Blut, Schleim und Eiter von Erkrankten, komplette Seuchenopfer, Heuschrecken und andere Saatschädlinge, große Würmer und Maden, verdorbene Nutzpflanzen (d.h. wurmstichige Äpfel, verfaulte Weintrauben, zerfresenes Korn etc.), aber auch Störche und Ibis geopfert.

AGRIMOTH ODER WIDHARCAL, SCHÄNDER DER ELEMENTE, KNECHTER DER WILDNIS, VERDERBER DES HANDWERKS, FÜRST VON YOL-GHURMAK UND TRÄGER DES FLAMMENPREIS

»Das wilde Mhagramak wölbt sich unter dem unendlichen Sturmhimmeln, im brandheißen Aschen- und Funkenregen, zwischen allesverschlingenden Rankwäldern und auf schwarzer Erde und rostgeschmiedetem Erzboden. Kein Wasser, kein Dampf, kein Eis. Diese Welt schwelgt in ihrer eigenen Trockenheit. Die Erde aber ist verflucht wie der Wind, der nie weniger ist als Wirbelsturm oder Gluthauch, das Feuer, das nicht wärmt, sondern nur verbrennt, und das Erz, das belebt ist von seinen Kreaturen und aus dem sich nur Tod und Vernichtung schmieden lassen.

Die Berge aber sind nicht Majestät, sondern Drohung und Alptraum, und auf ihren höchsten Spitzen findest du den Weg in Belshirashs Domäne, wie von den tiefsten Tiefen und den vertrockneten Ufern der Weg gen Charyptoroth weist. Ewig hämmern gefangene Seelen an den Städten und Festen von Irrwitz, an Werkzeug und Schreckenskunst, die sich gegen Betrachter, Besucher und Benutzer wenden. Das Herz von Mhagramak ist der Gesplitterte Berg, wo auf dem Baum von Blut, Holz und Eisen der Feuerthron Agrimoths lodert, umtost vom weltzerzüttelnden Sturm aus dem Nichts.«

—aus dem urtulamidischen Märchenzyklus Azizel el-Dash, vermutlich inspiriert vom Daimonicon

Agrimoth, der auch als Widharc (isd.: *widir arc*; schwarzer Wald) bekannt ist, ist der verdorbene Herr der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus. Die übrigen Elemente Wasser und Eis gelten als Domänen von Charyptoroth und Nagrach. Agrimoth und seine Diener werden angerufen, um diese vier Elemente zu knechten und zu verderben. Er steht für jenseitig besceltes Handwerk, der ingerimmschen Mechanik trotztenden Konstruktionen, verfluchte Pflanzen, niederhöllische Saat sowie dämonische Alchimie und Artefakterstellung.

Eine Vorhölle und Schwellenreich zu seiner Domäne konnte Agrimoth in Transsylvien schaffen, wo seine Macht mal stärker, mal schwächer das Land verdirbt. Weitere pervertierte Wälder, Sümpfe und Gebirge finden sich in ganz Aventurien.

In den Schwarzen Landen, namentlich in Yol-Ghurmak, das nach der jenseitigen Dämonenschmiede benannt wurde, wird Agrimoth kultisch als Herr des Erdbodens sowie Bringer von Feuer und Handwerk verehrt. In Unheiligtümern wird er oft als gezahnter Berg, flammender Baumriese oder Dornbusch dargestellt. Bauern, Handwerker aber auch finsterste Hexen und Druiden schließen sich ihm an. Von allen Erzdämonen ist sein Wahrer Name am weitesten verbreitet. Der Zwölfgötterkult glaubt, dass Agrimoth der Widerpart Ingerimms ist.

Es gibt nur wenige Berichte über erfolgreiche Agrimoth-Beschwörungen, die meisten endeten in verheerenden Katastrophen. Seine fleischliche Form soll stets eine andere, stets aber von monströser Gestalt sein: Sturmgewitter, flüssiger Fels, vermodernder Baumriese oder Feuersbrunst. Er besitzt geradezu göttliche Macht über 'seine' vier Elemente, wird jedoch von Wasser und Eis geschwächt.

Diener: Die meisten Diener Agrimoths sind Gehörnte Dämonen, stark genug, um dem Zorn der Elemente im Diesseits zu widerstehen. Sie beherrschen stets ein Element: *Azzitai* und *Taifelel* das Feuer, *Arkhubal* und *Tuur-Amash* den Humus, *Arjunoor* den Sturm, *Achorhobai* und *Amrifas* das Erz. Je-Christlayk-Ura türmt Bauten auf, Agribaal belebt

Zauberdinge. Unabhängiger erscheint der mächtige Nachtdämon *Kah-Thurak-Arfai*, der in *Humus* und *Luft* gleichermaßen zuhause ist.

Donaria: Als agrimothgefällig gelten die niederen Formen seiner vier Elemente: Moder, Staub, giftige Gase und Opfer, die lebendig verbrannt werden. Verdorbenes oder zerbrochenes Handwerksgerät, eingeschmolzene Kunstwerke oder Finger von Meisterhandwerkern und vom Blitz gesplattene oder vom Sturm geknickte Bäume werden häufig als mindere Donaria genannt.

DAR-KLAJID, AUCH BELKELEL ГЕПАППТ, VIELGESCHLECHTLICHER VERSUCHER, HERRIN DER BLUTIGEN EKSTASE, MEISTER DER SCHWARZFAULEN LUST

»Das Reich der Belkelel jedoch ist voller Freude und Zufriedenheit, wie sie noch kein menschliches Auge geschaut hat. Auch gibt es niemals eine alanfanische Orgie, die dies nachvollziehen könnte. Es ist Traum und Rausch und Schönheit und Lust und Gier und der Geschmack von köstlichem Blute. Was du willst, nimm es dir, denn das Leid und der Tod anderer sind deine Freude, und ihnen Gewalt anzutun, sie gegen ihren Willen zu nehmen, dein Vergnügen. Die edelste Ekstase aber ist der Tod, der dich hier vielmals ereilen kann und der keinen Schrecken bringt, sondern nur höchste Lust.

Die Herrin selbst ist von einer Schönheit, die kein Maß hat, und sie herrscht als Fürstin eines immerwährenden Festes, auf dem an nichts Mangel herrscht. Denn alles, was du willst, magst du dir nehmen, wenn du in ihrer Gunst stehst.«

—aus dem Arcanum

Dar'Klajid oder Belkelel steht für egoistische Liebe, Selbstsucht, Vergewaltigung, tödliche Ekstase, blutigste Perversionen und Macht über das andere Geschlecht. Wo Rahjas Freuden – in welcher Form auch immer – stets Geben und Nehmen sind, da ist Belkelels Gunst nur Raub. Sie wird dort verehrt, wo alle Träume Borons und alle Lust Rahjas schal geworden scheint. Hauptort ihrer Verehrung ist das Reich Oron am Perlenmeer, wo ihre Diener und Dienerinnen geheime und öffentliche Macht innehaben. Aber auch an anderen Orten und zu anderen Zeiten wurde Belkelel schon beschworen, um derische Schönheit zu erlangen oder sexuelle Hörigkeit zu erzwingen.

Bei einer Beschwörung oder dem Einfordern eines Paktes erscheint Belkelel als höchst verführerisch wirkende Person von dem Beschwörer entgegengesetzten Geschlecht, gekleidet in wallende Roben aus blutiger Menschenhaut und von Hunderten verschiedenster verlockender Düften umgeben. Dar-Klajid versucht, Kämpfen möglichst aus dem Weg zu gehen. Sollte sie doch einmal gezwungen sein, sich mit irdischen Gegnern auseinander zu setzen, benutzt sie ihre überragenden Beherrschungs- und Verführungskräfte, um sich derische Sklaven zu schaffen, die sie bisweilen mit in ihre verdammte Heimat nimmt.

Diener: Die vielgestaltigen *Laraanim* in all ihren Erscheinungsformen und ihre Brut, die *Thaz-Laraanji*, sind die Diener Belkelels, sie werden gerufen, um Rausch und Ekstase zu bringen, die Irrsinn und Tod heißen, oder um durch Schändung Terror zu verbreiten. Die einst mächtige, unabhängige Dämonin *Shaz-Man-Yat* ist mit ihrem Gefolge, den Dämonen *Hanaestil* und *Isphanil* der Belkelel verfallen. Finstere Gerüchte sprechen davon, dass auch *Levthan*, der Sohn Rahjas, auf der Suche nach Rache einst einen Pakt mit der Erzfeindin seiner Mutter eingegangen sei und nun auch zu Belkelels Gefolge gezählt werden müsse.

Donaria: Neben abgetrennten Geschlechtsteilen von Menschen und Tieren sowie abgezogener Haut und Haaren gelten starke Rauschgifte als nützliche Donaria, ebenso die ausgesaugten Opfer des Schwarzen Weins

und während der Folter oder beim Geschlechtsakt Ermordete. Als Paraphernalia werden gerne misstönende Musikinstrumente, unpassende Farbkombinationen und andere disharmonische Elemente eingesetzt.

DIE UNABHÄNGIGEN MÄCHTE DER NIEDERHÖLLEN

Neben den gerade genannten Erzdämonen und ihren (von menschlicher Vorstellung) zugeordneten Dienern gibt es noch etliche weitere dämonische Wesenheiten, die allgemein als unabhängige Gehörnte Dämonen angesehen werden. Einige von ihnen haben angeblich sogar Unterbene, während die mächtigsten von ihnen gar in der Lage sein sollen, die Erzdämonen herauszufordern. Namentlich bekannt sind die im Limbus beheimateten *Abyssabel* und *Abyssandor*, die katzengestaltige *Aphasmayra* und ihr Gefolge, die bisweilen *Travia* entgegengeordnete *Aphestadil*, der Verfolger *Azamir*, die mit Sphären und Zeit assoziierte *Heskatet*, die miteinander stetig kämpfenden *Itapeth* und *Istapher*, der Irrsinn bringende *Isyahadin*, der spinnengestaltige *Mactans*, der Ernteverderber und Seuchenbringer *Rahastes*, der unbesiegbare Kämpfer *Shihayazad* sowie der enigmatische Wanderer zwischen den Sphären.

Diese Liste ist sicherlich alles andere als vollständig. Und gewiss steht den Aventurieren in den kommenden Jahren noch die ein oder andere böse Überraschung ins Haus – schließlich forschen in den Schwarzen Landen kluge, wenn auch skrupellose Köpfe an der Entschlüsselung der finstersten Geheimnisse der Niederhöllen.

DIE DIENER DES NAMENLOSEN

»^{XXIX} Siehe! Siehe! Siehe! Groß ist SEine Macht, die deine sein wird, nicht nur über die Würmer des Diesseits, sondern auch über alles Jenseitige, denn ER ist der verstoßene und verratene Herr der 12e, wie auch Meister des Dämonensultans, denn über den Sultan gebietet der Kalif, und ER ist der Kalif der Kalifen, wie ER auch der Kaiser der Kaiser ist.

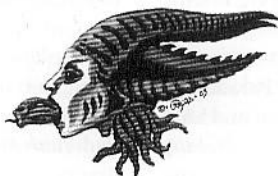
^{XLI} Und ER hat sich erwählt die Besten der Dämonen zu SEinem Gefolge und die mindersten der 'Götter' zu SEinen Sklaven.

^{XLIV} Willst du aber kein Wurm sein, so folge SEinem Weg, auf dass SEine Kraft bei dir ist und du über Mächte gebietest, die alleine deinem und SEinem Worte folgen sollen.«

—aus der Ersten Lobpreisung des Namenlosen

Eine weitere Gruppe von Dämonen (oder, je nach Deutung, Dämonen-ähnlichen) sind die Diener des Gottes ohne Namen. Nur die finstersten Prophezeiungen der verrücktesten Philosophen wagen von der Zeit zu reden, als der Namenlose auf Dere wandelte und sich offenbarte, und fürderhin für ein Äon Äonen in die Pforte geschmiedet wurde, die er selbst zu den Niederhöllen aufgestoßen hatte.

Einige Ungeschaffene sind besonders typisch für die Invokationen der Diener des Namenlosen, und auch nur Geweihte des Namenlosen kennen ihre geheimen Namen. Und so sind meist nur sie in der Lage, die folgenden Erscheinungen zu beschwören: Da gibt es zum einen den minderen *Ivash*, einen kleinen Feuerteufel, der auf Seiten des Geweihten kämpfen kann, zum anderen *Grakvaloth*, den fliegenden, löwenartigen schwarzen Höllenboten, der meist unsichtbar ist. Die mächtigste Beschwörung ist jedoch offensichtlich jene des *Maruk-Methai*, die in den Leib des Geweihten fährt und ihm übermenschliche Kräfte verleiht. Es heißt, dass es noch einige weitere dämonische Diener des Namenlosen gibt, aber auch, dass Geweihte des in der Großen Bresche Angeketeten ausdrücklich nur die Dämonen aus der 'Domäne des Namenlosen' rufen können.



DIE KUNST DER INVOKATION

»So du wollest beschwoeren die Macht Agrimoths ueber das Feuer, welche sich repraesentiert im Azzitai, welcher ist gehoernet und von grosser Macht, mag es dir gelingen allueberall, vornehmlich jedoch unter freyem Sternlicht und an eynem Orte, den eynes Menschen Fuss selten betreten, bestens auf eynem kahlen Berge, niemals jedoch zu der Praios-Stund oder wenn der Greyyff im Zenithe, und auch nicht in eynem Hause, welches bewohnet von eynem Ingrimmdiener und nicht, wenn du um dich herum Wasser siehest. Sey angethan mit neuem Gewande und sauberem Schwert! Fuer den Bann aber zeychne das Heptagramma und seyn Sigil und eynen Schutz der Fuenffe, welcher verbunden mit dem Heptagramma gen Sonnuntergang und gebrochen mit dem dreyfachen Zeychen des Wassers. Gen Firun schuetze dich Coor, gen Praios aber Balkabireth. Die Herrscher der Stundt und des Tages seyen vertheylt mehr Stund denn Tag und sieben im euszeren Creyse, im inneren aber seyen dir zu Huelff Hesind und Agrimoth, Tasfarel und Mibogor, Marbo, Nekhatheth und Carunga; so geordnet vom Firun in die Richtung, wie die Sonn geht.

Genehm aber sind dem Azzitai Invocatores mit rothem Barte und Haupthaare, Schalen mit Feuer aus Holz, welches vom Blitze gespalten und bey Nacht getrucknet, sowie Granat-Steine von siebenflechigem Schliff mit seynem Zeychen. Fuer weyteres moegen sorgen deyne praeparirten Kertzen. All dies mag seyn nicht im inneren, wohl aber im euszeren Creyse, auf dasz er siehet deynen Willen.

Was er aber haszet und ihm zuwider ist: beschworen zu werden auf dem Wasser oder in regennasser Kammer, darob auch jegliche Spur blauer oder blaugruener Farbe, darob auch den Aquamarinon, den Turqiso und den Saffiro, mehr denn drey Invocatores und Spiegel von mehr als einer Hand Durchmesser, denn seyn An-Blick ist ihm selbst eyn Graus. Als Donario gib ihm, was ihm zustehet: eynen Rauch vom Tempel-Holtze.

So du all dies vollbracht, ziehe dich zurueck zur Contemplatio, welche du beyem Feurio am vortheylhaftesten vollziehst, und tritt sodann in den Kreis, welcher deynem Schutze dienet.

Rufe nun dreymal: Bei der Macht Agrimoths, Uugla-Mhaian-Macomm-Ie. Venir, Azzitai, Venir, Allesverzehrende Blutrote Flamme, erscheine und sei mir zu Diensten, und sprich sodann die Invocatio in ihrer groessen Form. Alsdann wird der Gerufene erscheinen und dir Macht geben ueber Feuer-Brandt jeglicher Art.«

—aus dem Arcanum

Die magische Kunst, einen Dämon ins Diesseits zu rufen (egal, ob man nun glaubt, ein Wesen zu beschwören oder manifestiertes Chaos in eine Matrix zu pressen) und ihm Befehle zu erteilen, wird als *Beschwörung*, *Invokation* oder *Magica Conjuratio* bezeichnet. Die Grundlagen dieser magischen Techniken sind uralt und bei den Tulamiden wie den güldenländischen Einwanderern gleichermaßen bekannt, wenn auch wenig verbreitet. Von etlichen verborgen lebenden Privatgelehrten abgesehen, ist diese Kunst vor allem in den Schwarzen Landen verbreitet. Die Magierakademie zu Brabak beschäftigt sich mit diesem Zweig der Zauberei (und bis vor wenigen Jahren auch die Pentagramm-Akademie zu Rashdul), während die antimagisch orientierte Akademie zu Perricum ebenfalls den entsprechenden Formelkanon hütet, ihn aber nur zu Zwecken der Austreibung nutzt. (Mehr zu den Brabakern und den ehemaligen Rashdulern finden Sie auf den Seiten 41/42.)

BESCHWÖRUNG VON DÄMONEN

Um einen Niederen Dämon zu rufen, muss der Magier den Wahren Namen des Wesens kennen und eine Probe auf die Formel INVOCATIO MINOR ablegen, die um die Beschwörungs-Schwierigkeit des Dämons

Um einen Dämon zu beschwören, benötigt ein Zauberer Kenntnisse in der entsprechenden Beschwörungsformel, entweder der INVOCATIO MINOR für Niedere Dämonen (siehe Liber Cantiones, Seite 88) oder der INVOCATIO MAIOR für Gehörnte Dämonen (LC 87; wirkt auch für Niedere Dämonen). Dort und auf Seite 133 von **Mit Wissen und Willen** finden Sie die regeltechnische Kurzbeschreibung der Vorgänge bei der Beschwörung einer jenseitigen Wesenheit, die wir hier vertiefen und detaillieren wollen, zumal speziell der dort präsentierte INVOCATIO MAIOR eigentlich nur die verkürzte 'Feldversion' eines längeren, komplexeren – und für den Beschwörer sichereren – Rituals darstellt, das wir im Folgenden als INVOCATIO INTEGRA bezeichnen. (Der I. MINOR ist dagegen in der Tat ein 'Handgelenkszauber'.)

Damit die Beschwörung mit hoher Wahrscheinlichkeit gelingt – und der Preis für Misslingen ist hoch –, sollte der Magier zudem alle Hilfsmittel zu Rate ziehen, die ihm zur Verfügung stehen und die in der jeweiligen Beschwörungssituation angemessen sind:

- der **Wahre Name** des Dämons, zum einen vorhanden (ansonsten wird die Beschwörung massiv erschwert) und zum anderen von ausreichender 'Qualität' (s. Seite 30).

- Verwendung von **Paraphernalia**, womit in der Beschwörungskunst alle 'technischen Vorbereitungen' wie die Beachtung der Sternkonstellationen oder die Verwendung von Beschwörungshilfen gemeint sind

- die **Donaria**, die Opfer und Geschenke an den Dämon, die zum Teil dafür sorgen, dass er leichter erscheinen kann, ihn andererseits aber auch dem Beschwörer gewogen stimmen. Hierzu zählen nicht nur klassische Blutopfer, sondern vor allem die zum erzdämonischen Herrscher des Gerufenen passenden Gaben.

- Es ist möglich und nicht einmal selten, einen Dämon nicht alleine, sondern in der Gemeinschaft anderer Beschwörer zu rufen, wozu die Kenntnis der UNITATIO-Formel gute Dienste leistet. Eine mittels gelungenem UNITATIO vereinigte Zauberer-Gemeinschaft nennen wir 'Beschwörer-Zirkel'.

- Der Beschwörer sollte Mut, Ausstrahlung und Wissen so weit perfektionieren, wie es ihm möglich ist, alle Hilfswissenschaften und Sonderfertigkeiten erlernen und nichts dem Zufall überlassen. Dilettanten auf dem Gebiet der Invokationen neigen dazu, eine bemerkenswert kurze Lebensdauer zu haben.

Da man die meisten Dämonen nur gegen ihren Willen in unsere Welt rufen kann (sie sind ihr wesensfremd, und sich hier aufzuhalten ist für diejenigen, die sich dazu geäußert haben, zumindest unangenehm), reagieren sie für gewöhnlich reserviert, wenn nicht gar ausgesprochen aggressiv auf eine Beschwörung. So kann es leicht geschehen, dass ein Beschwörer den Dämon, den er rief, nicht zu beherrschen vermag, was schreckliche Folgen für ihn haben kann.

Die Beherrschung eines Dämons ist aber erst der zweite Schritt, den wir auf den Seiten 44f. betrachten wollen. Doch zunächst zu Beschwörung und ihren Details.

(Die spieltechnischen Werte für die Beschwörung und Beherrschung Niederer Dämonen finden Sie im Kapitel **Pandämonium** ab Seite 58.)

erschwert ist; wahlweise eine Probe auf den INVOCATIO MAIOR, die 'nur' um die *halbe* Beschwörungs-Schwierigkeit erschwert ist. Um einen Gehörnten Dämon zu beschwören, muss der Zauberer den Wah-

ren Namen des Wesens kennen und eine Probe auf die Formel INVOCATIO MAIOR ablegen, die um die Beschwörungs-Schwierigkeit des Dämons erschwert ist.

Bestimmte Umstände erleichtern oder erschweren die Beschwörungsprobe. Dabei gehen Sie am zweckmäßigsten wie folgt vor:

- **Addieren** Sie die Boni aller Umstände, die ZiP zur Verfügung stellen (INTEGRA-Ritual, Donaria, UNITATIO), zum ZiW des Beschwörers, um einen *effektiven* ZiW zu erhalten.

- **Verrechnen** Sie alle Erleichterungen und Erschwernisse durch die Umstände mit der Beschwörungs-Schwierigkeit des Dämons, um eine *effektive Schwierigkeit* zu erhalten.

- **Ziehen** Sie die effektive Schwierigkeit vom effektiven ZiW ab und würfeln Sie die Probe.

- Die Kosten betragen 11 AsP für den INVOCATIO MINOR und 19 AsP für den INVOCATIO MAIOR bzw. den INVOCATIO INTEGRA.

Folgende Umstände können zum Tragen kommen:

- **Ritualdauer:** Eine (einmalig erlaubte) Verdopplung der Zauberdauer erleichtert die Probe um 3 Punkte (Gildenmagier: 4 Punkte), eine (einmalig erlaubte) Halbierung der Zauberdauer erschwert die Probe um 5 Punkte pro Halbierung (Zuschlag halbiert für Gildenmagier). Ein vollständiges INTEGRA-Ritual, das Beschwörungs-Schwierigkeit in Stunden dauert, stellt 7 ZiP zur Verfügung, die auch als ZiP* übrig behalten werden können. Keine dieser Modifikationen verändert den Zeitraum bis zum Erscheinen des Dämons.

- **Wahrer Name:** Die Qualität des Wahren Namens erleichtert die Probe in Höhe ihrer Punktzahl. Kennt der Beschwörer den Wahren Namen nicht und ist auf Vermutungen oder Herleitungen angewiesen, dann ist die Probe um 7 Punkte erschwert; zudem können Vorteile aus Sphärenkonstellationen, Ort, Beschwörungstechnik und Donaria (siehe jeweils im Folgenden) nur dann gezogen werden, wenn dies die Einzelkomponenten sind, die dem Beschwörer bekannt sind.

- **Sphärenkonstellation:** Die Sterne können günstig oder ungünstig stehen, was die Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern oder erschweren kann (Meisterentscheid). Der Beschwörer kann durch eine *Sternkunde*-Probe feststellen, welche Bedingung gilt – er kann mit diesem Talent natürlich auch im Voraus einen entsprechend geeigneten Termin wählen.

- **Ort:** Der Dämon kann sich an einem ihm unangenehmen Ort nur schwer manifestieren: bis zu 7 Punkte Erschwernis (Meisterentscheid).

EXPERTE: GLEICHZEITIGE BESCHWÖRUNG MEHRERER DÄMONEN

Mit der INVOCATIO MAIOR ist es möglich, auch **mehrere Dämonen derselben Art gleichzeitig** zu beschwören. Dabei ist die Probe zusätzlich um die Zahl der beschworenen Hörner erschwert (Niedere Dämonen gelten hierbei als eingehört). Die Kosten betragen 11 AsP pro Dämon. Beim INTEGRA-Ritual sinkt die zusätzliche Schwierigkeit auf 1 Punkt pro Dämon, die Kosten auf 7 AsP pro Dämon. Es ist nicht möglich, gleichzeitig Dämonen unterschiedlicher Arten zu rufen, es sei denn, diese sind ohnehin nur in dieser Form zu rufen (wie Nagrachs Wilde Jagd). Einige wenige Dämonen lassen sich zu geringeren Kosten im Rudel beschwören; bei diesen werden Zusatzkosten in Höhe der Anzahl der beschworenen Dämonen fällig.

Bei der Beherrschungsprobe wird nur einmal für das gesamte Rudel gewürfelt. Die Probe ist um den Beherrschungswert dieser Klasse plus die Anzahl der gerufenen Dämonen erschwert.

Das Rudel leistet stets gemeinsam die anfallenden Dienste ab. Die Basiskosten (BK) werden dabei um ein Drittel pro zusätzlichem Dämon erhöht. (Ausnahme: Bei speziell als Rudel beschworenen Dämonen erhöhen sich die BK nur um 1 pro Dämon). Rudel haben üblicherweise eine größere Suchgeschwindigkeit beim Dienst Suche.

Eine passende Vorbereitung des Ortes (Reinigung von Fremd-Entitäten, Beseitigen von nicht-affinen Materialien) kann bis zu 3 Punkten Erleichterung bringen, ausgewiesene Unheiligtümer (siehe im Abschnitt **Im Bund mit den Niederhöhlen**) bis zu 7 Punkten.

- **Kleidung und Ausrüstung:** Tragen des korrekten Beschwörungsgewandes und barfüßige Zelebrierung der Beschwörung (MWW 191) erleichtern die Beschwörungsprobe um 1 Punkt. Ein korrekt geweihtes Bannschwert (MWW 84f.) erleichtert die Probe um 1 Punkt; dient sie der Verbannung des Dämons, sogar um 2 Punkte. Die Verwendung korrekter, zauberkräftiger 'Beschwörungskreide' und von zauberkräftigen Beschwörungskerzen erleichtern die Probe je nach alchemistischer Qualität (siehe die entsprechenden Passagen in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**) um bis zu jeweils 3 Punkte.

- **Beschwörungstechnik:** Das korrekte Anlegen des Banns, also des Beschwörungs-Heptagramms, der Sigillen und des Schutzkreises erfordert Proben auf *Magiekunde* (evtl. spezialisiert auf Dämonologie) und *Malen/Zeichnen*, jeweils erschwert um die halbe Beschwörungs-Schwierigkeit. (In **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** finden Sie eine detailliertere Regelung zu Schutz- und Bannkreisen; wir gehen hier davon aus, dass ein solcher prinzipiell existiert.) Hier übrigbehaltene TaP* können zur Hälfte als Erleichterung der Beschwörungsprobe angerechnet werden. Diese Paraphernalia wirken nur im Rahmen einer INVOCATIO INTEGRA. Die Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden; bei Misslingen ergeben sie eine Erschwernis von je 3 Punkten.

- **Donaria:** Zur Domäne passende Donaria stellen pro Donarium (max. 3) 1 ZiP zur Verfügung; zum speziellen Dämon passende Geschenke 2 ZiP (einmalig). Ein geopftes Tier (siehe **Die Magie des Blutes**, MWW 35f.) stellt dem Beschwörer 3 ZiP zur Verfügung; ein geopftes beseeltes, intelligentes Wesen sogar bis zu 7 Punkte. Diese Punkte können als ZiP* übrig behalten werden. Das Blutopfer wirkt nur im Rahmen einer INVOCATIO INTEGRA und stellt auch maximal nur die o.g. ZiP zur Verfügung, auch wenn mehr Lebewesen geopft werden, um mehr AsP zur Verfügung zu stellen. (Passende Blutopfer wie ein Sonnenluchs bei einer Blakharaz-Anrufung oder ein Boron-Geweihter bei einer Thargunitoth-Invokation bringen natürlich ZiP sowohl als Donarium als auch als Blutopfer). Andere Donaria können auch für die kürzeren Zauberdauern verwendet werden; sie werden dabei verbraucht. Falsche Donaria können entweder keine Punkte zur Verfügung stellen oder die Probe sogar um bis zu 3 Punkte erschweren (Meisterentscheid).

- **Zusätzliche Eigenschaften** des Dämons (siehe S. 51ff.) erschweren die Beschwörung um den genannten Betrag. Die Summe dieser freiwillige Erschwernisse (die eine Art 'Spontane Modifikation' der Beschwörung darstellen, jedoch nicht durch SF oder Repräsentationen vermindert werden können) darf den ZiW des Beschwörers nicht überschreiten. Der Beschwörer muss hierfür die *SF Form der Formlosigkeit* (siehe im Band **Aventurische Götterdiener**) erlernt haben.

- **Weitere Umstände** wie Wunden, Erschöpfung (Basis 114) oder Ablenkung kommen in üblichem Umfang zum Tragen. Sonstige Umstände (Boni und Mali aus Artefakten oder wirkenden Zaubern oder ähnliches wie plötzliche Sphärenerschütterungen und Kraftflussschwankungen etc.) müssen je nach Situation vom Meister verrechnet werden. Selbiges gilt für vorbereitende Meditationen, besonders gelungene *Magiekunde*-Proben während der Vorbereitung und dergleichen mehr.

Gelingt die Probe, so hat der Beschwörer eine bestimmte Anzahl von ZiP* übrig behalten, die er wie im Folgenden angegeben verwenden kann. Dabei ist es möglich, verschiedene Wirkungen zu kombinieren, so lange die ZiP* dafür ausreichen.

- Der Beschwörer kann die diesseitige Konsistenz des Dämons stärken und dadurch seine Werte verbessern: Für je 2 ZiP* können die Lebenspunkte des Dämons um 5 Punkte, sein Initiative-Wert um 3 Punkte oder der Rüstungsschutz, die Geschwindigkeit oder die Magieresistenz um 1 Punkt gesteigert werden. Je 4 ZiP* können Trefferpunkte, Attacke- oder Paradewert um 1 Punkt steigern (dies gilt jeweils für alle Attacken

weiter auf Seite 42

ERGÄNZUNGEN ZU DEN MAGIERAKADEMIEN BRABAK UND RASHDUL

DUNKLE HALLE DER GEISTER ZU BRABAK

Die berühmte schwarzmagische Akademie finden Sie in **AZ 88** beschreiben. Im Folgenden haben wir die aktualisierten Werte dieser Akademie angegeben, die durch die Regeln dieses Bandes bedingt sind. Alle anderen gegenüber **AZ** fehlenden Punkte können unverändert übernommen werden. Neuere Ausgaben der Box **Zauberei und Hexenwerk** werden die hier prä-sentier-te Form enthalten.

Dunkle Halle der Geister zu Brabak (25 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, SO mindestens 5, keine Totenangst

Modifikationen: AsP +16 (die im *Bannschwert* gebundenen 2 pAsP können verbilligt zurückgekauft werden), MR +2, SO +1 (Die Boni aus *Akademische Ausbildung* und *Vollzauberer* sind schon vollständig eingerechnet.)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer; Neugier 8 (beinhaltet die 7 Punkte des 'Standardmagiers'), Randgruppe (bekenkende Nekromanten und Dämonologen), Schulden (1.500 Dukaten)

Kampf: Stäbe +1

Körper: Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2

Natur: –

Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +2, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +6, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabak) +2, zweite Lehrsprache Tulamidy, Sprachen Kennen (Zhayad) +8, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidy) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +8, Lesen/Schreiben (Tulamidy) +6, Lesen/Schreiben (Zhayad) +7

Handwerk: Alchimie +5, Malen/Zeichnen +7

Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio maior +6, Invocatio minor +7, Nekropathia +7, Totes Handle +5, Skelettarius +6

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Attributo +2, Cryptographo +2, Flim Flam +3, Gardianum +4, Horrphobus +4, Ignifaxius oder Fulminictus +4, Magischer Raub +2, Odem +5, Pentagramma oder Reversalis +4, Reptilea +2, Tlalucs Odem +4, Unitatio +4, Stein Wandle oder Pandaemonium +2

Gelehrte und bekannte Sprüche: Abgesehen von Elementarzaubern und den meisten Illusionen lassen sich hier nahezu alle bekannten Sprü-

che erlernen – eine großzügige Spende an die Akademie vorausgesetzt (siehe Liste in **AZ 83**, ausgenommen sind dabei AEOLITUS, AUREOLUS, AURIS NASUS, CALDOFRIGO, CORPOFRIGO, DELICIOSO, DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, FAVILLUDO, ILLUSIONEN AUFLÖSEN, MANIFESTO, MENETEKEL, REFLECTIMAGO, SAFEFACTA, VOCOLIMBO, VOGELZWITSCHERN, WAND AUS FLAMMEN und WEIHRAUCHWOLKE). Für die Sprüche ADAMANTIUM, ARMATRUTZ, CUSTODOSIGIL, DUPLICATUS, FORTIFEX und PARALYSIS müssen die Abgänger sich auf die Bibliothek stützen und die erhöhten Kosten für Selbststudium aufbringen. Natürlich ist die Kenntnis der eigenen Spezialisierung vorherrschend: Alle Sprüche, die das Merkmal *Dämonisch* oder *Geisterwesen* haben, sind bereits ab einer Bekanntheit von Mag3 erlernbar. Über die Liste in **AZ 83** hinaus sind dies: ECLIPTIFACTUS, GEISTERRUF, HARTES SCHMELZE, NUNTIOVOLE und TLALUCS ODEM. Des weiteren verfügt die Akademie (trotz ihres schlechten Rufs) über eine ansehnliche Sammlung alter und seltener Formeln (und auch etliche Wahre Namen). Gelehrt werden davon jedoch nur PANDAEMONIUM, TOTES HANDLE, STEIN WANDLE – und zwar außer den eigenen Schülern nur solchen Magiern, die der Akademie einen besonderen Dienst erwiesen haben.

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen oder Geistwesen, Große Meditation, Merkmalskenntnis *Dämonisch* (frei wählbare Domäne, meist *Thargunitoth*) oder Merkmalskenntnis *Beschwörung*, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +5, Talentspezialisierung *Magiekunde* (*Dämonologie*); Objekt ritual: Bindung des Stabes, Objekt ritual: Bannschwert, Verbotene Pforten, Zauberscheiben (Die Boni aus *Vollzauberer* und der *Akademische Ausbildung* sind hier bereits verrechnet.)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Form der Formlosigkeit, Konzentrationsstärke, Regeneration I und II, Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen

Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile und Ausrüstung: siehe **AZ 88**

Besonderer Besitz: zusätzlich Kenntnis der Wahren Namen der Qualität 5 von drei Niederen und zwei Gehörnten Dämonen.

Besonderheiten: siehe **AZ 88**. Hat der Abgänger ein Bannschwert verzaubert, das mehr als die üblichen 2 pAsP benötigt (siehe **WW 84f.**), werden die überzähligen pAsP vom AsP-Modifikator abgezogen und können ebenfalls verbilligt zurückgekauft werden.

PENTAGRAMM- AKADEMIE ZU RASHDUL

An der berühmten tulamidischen Beschwörungsakademie wurde jahrhundertlang sowohl die Beschwörung von Dämonen als auch die von Elementaren gelehrt. Im Zuge des Borbaradkriegen verbannte zunächst die damalige Spektabilität Belizeth Dschelefsunni die Elementaristen. Noch im selben Jahr wurde sie von Sultan Hasrabal ben Yakuban im Zuge eines Angriffs der Grauen Stäbe getötet und der dämonologische Zweig geschlossen. Daher bildet die Akademie seit 1021 BF keine Dämonenbeschwörer mehr aus. Weitere Informationen zu dieser Akademie finden Sie in **AZ 115**.

Pentagramm-Akademie, dämonologischer Zweig (26 GP)

Besondere Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, SO mindestens 6

Modifikationen: AsP +18, MR +2, SO +1 (Die Boni aus den Vorteilen *Akademische Ausbildung* und *Vollzauberer* sind bereits eingerechnet.)

Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer; Neugier 7, Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen gegenüber der Akademie

Kampf: Dolche +1, Stäbe +2

Körper: Fliegen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Brettspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +6, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Lehrsprache Tulamidy +2, Sprachen Kennen (Zhayad) +7, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidy) +6, Lesen/Schreiben (Tulamidy) +8, Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidy) +6, Lesen/Schreiben (Zhayad) +7

Handwerk: Alchimie +4, Malen/Zeichnen +7

Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio maior +7, Invocatio minor +7, Nekropathia +5, Pentagramma +6, Skelettarius +5

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Applicatus +2, Attributo +2, Balsam +2, Bannbaladin +2, Flim Flam +2, Fulminictus +4, Gardianum +4, Memorans +2, Motoricus +3, Odem +4, Pandaemonium +3, Psychostabilis +3, Stein Wandle oder Totes Handle +2, Unitatio +4

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen oder Gehörnte Dämonen, Große Meditation, Merk-

malkenntnis <i>Dämonisch</i> (frei wählbare Dämonie) oder Merkmalskenntnis <i>Beschwörung</i>, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +3, Talentspezialisierung <i>Magiekunde</i> (<i>Dämonologie</i>), Objektritual: Bindung des Stabes, Objektritual: Bannschwert, Tanz der Mada, Verbotene Pforten, Zauberszeichen (Die Boni aus Vollzauberer und der Akademische Ausbildung sind hier bereits verrechnet.) Verbilligte Sonderfertigkeiten: Form der Form-	losigkeit, Konzentrationsstärke, Regeneration I und II Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Wesen der Nacht; Arroganz, Eitelkeit, Randgruppe, Stigma, Stubenhocker, Vorurteile gegen Mittelländer Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Feenfreund, Koboldfreund; Prinzipientreue, Schwache Ausstrahlung Ausrüstung: siehe AZ 116; statt Elementar-	beschwörungsgewand schwarzes Beschwörungsgewand Besonderer Besitz: siehe AZ 116. Die 2 pAsP für das (traditionelle) Bannschwert gelten damit als bereits zurückgekauft. Besonderheiten: Die Rashduler Abgänger haben ohne weitere Mali Zugriff auf die Sprüche des elementaristischen Zweiges (mit Ausnahme des STAUB WANDLE, der damals noch nicht bekannt war, siehe AZ 116).
--	---	--

und Paraden, die der Dämon von Haus aus mitbringt). Beschwörer mit der Sonderfertigkeit *Form der Formlosigkeit* müssen nur die Hälfte der genannten ZiP* aufwenden. Diese Regelung ersetzt die Angaben aus MW 133.

● Es ist für Beschwörer mit Kenntnis der SF *Form der Formlosigkeit* auch möglich, den Dämon direkt nach Erscheinen (während also noch die chaotischen und die ordnenden Kräfte im Dämon um die Vorherrschaft kämpfen) zu formen und ihm besondere Kräfte und Fähigkeiten zu geben. Es sind alle in der Aufzählung der Eigenschaften der Dämonen (Seiten 51ff.) genannten Fähigkeiten möglich, jedoch müssen dreimal so viel ZiP* aufgewendet werden wie dort angegeben. Nur Zauberer mit Kenntnis der Sonderfertigkeit *Geber der Gestalt* verwenden auch beim 'nachträglichen' Ausstatten mit Eigenschaften die einfachen ZiP*-Kosten.

PARAPHERNALIA, DONARIA UND BLUTMAGIE

Dies sind 'Randbedingungen', die dem gerufenen Dämon angeblich ge- oder missfallen, überliefert von den Beschwörern vergangener Jahrhunderte, wobei viele Dämonologen lieber auf Nummer sicher gehen und möglichst viele Umstände abzudecken versuchen.

Zu den Paraphernalia (Einzahl: Paraphernalium) zählen das *Temporalium*, also die Umstände der Beschwörung (korrekte Tageszeit, korrekter Ort, evtl. besondere Sphären- und Sternkonstellation), der *Bann* (die korrekte Anlage des Beschwörungshexagramms, eines Schutzkreises, die *Sigillen* oder Beschwörungszeichen des Gerufenen sowie der Stunden- und Tagesherrscher, der Schutz- und Bannmächte) sowie die Kleidung (Beschwörer-Tunika, barfuß) und Ausrüstung (Bannschwert, Beschwörungskreide, Beschwörungskerzen) des Beschwörers.

Es würde zu weit führen, für jeden einzelnen Dämon sämtliche bekannten (d.h. in althergebrachten Beschwörungen erfolgreich verwendeten) Paraphernalia und Donaria aufzuführen. Bei den einzelnen Domänen bzw. den höheren (mehrgehörten unabhängigen) Dämonen allerdings sind die jeweils möglichen passenden Komponenten angegeben. Zu allgemein beliebten Donaria und Affinitäten, von denen man annehmen darf, dass sie einen Dämon in günstige Stimmung versetzen, gehören vor allem entweihte heilige und liturgische Gegenstände des 'Gegenspielers', dessen heilige Steine oder Tiere, Glassplitter aus einem Tempelfenster oder Steinsplitter von einem Altar und dergleichen mehr.

Die Opferung von Tieren oder gar intelligenten Lebewesen ist den Dämonen häufig wohlgefällig, vor allem wenn die Umstände des Todes zum Domänenherrscher passen. Da es jedoch besondere, allgemeingültige Auswirkungen hat, zählt die Anwendung von Blutmagie (vergleiche MW 35f.) nicht zu den regulären Donaria. Allgemein gilt: Blutmagie erleichtert die Beschwörung, erschwert aber die Beherrschung, da die chaotischen Kräfte der jenseitigen Entität durch das Blutopfer gestärkt werden.

● Eine gut gelungene Beschwörung erlaubt es dem Zauberer, den Dämon zu geringeren Kosten zu lenken: Je 3 ZiP* aus der Beschwörungsprobe verbilligen die Grundkosten für einen Dienst um 10 %, maximal auf die Hälfte. Dies ist nicht kumulativ mit den Kosten-Vorteilen, die ein Beschwörer mit der Sonderfertigkeit *Höhere Dämonenbindung* genießt.

● Der Beschwörer kann sich die Beherrschungsprobe einfacher machen: Je 3 ZiP* aus der Beschwörungsprobe erleichtern die Beherrschungsprobe um 1 Punkt (maximal 7 Punkte).

Gelingt die Probe, so hat der Beschwörer nun eine bestimmte Anzahl von ZiP* übrig behalten, die er wie im Folgenden angegeben verwenden kann. Dabei ist es möglich, verschiedene Wirkungen zu kombinieren, so lange die ZiP* dafür ausreichen.

● Der Beschwörer kann die diesseitige Konsistenz des Dämons stärken und dadurch seine Werte verbessern: Für je 2 ZiP* können die Lebenspunkte des Dämons um 5 Punkte, der Initiative-Wert des Dämons um 3 Punkte oder der Rüstungsschutz, die Geschwindigkeit oder die Magieresistenz um 1 Punkt gesteigert werden. Je 4 ZiP* können Trefferpunkte, Attacke- oder Paradowert um 1 Punkt steigern (dies gilt jeweils für alle Attacken und Paraden, die der Dämon von Haus aus mitbringt). Beschwörer mit der Sonderfertigkeit *Form der Formlosigkeit* müssen nur die Hälfte der genannten Zuschläge hinnehmen. Diese Regelung ersetzt die Angaben aus MW 133.

● Es ist für Beschwörer mit Kenntnis der SF *Form der Formlosigkeit* auch möglich, den Dämon direkt nach Erscheinen (während also noch die chaotischen und die ordnenden Kräfte im Dämon um die Vorherrschaft kämpfen) zu formen und ihm besondere Kräfte und Fähigkeiten zu geben. Es sind alle in der Aufzählung der Eigenschaften der Dämonen (Seiten 51ff.) genannten Fähigkeiten möglich, jedoch müssen dreimal so viel ZiP* aufgewendet werden wie dort angegeben. Nur Zauberer mit Kenntnis der Sonderfertigkeit *Geber der Gestalt* verwenden auch beim 'nachträglichen' Ausstatten mit Eigenschaften die einfachen ZiP*-Kosten.

● Die gelungene Beschwörung erlaubt es dem Zauberer, den Dämon zu geringeren Kosten zu lenken: Je 3 ZiP* aus der Beschwörungsprobe verbilligen die Grundkosten für einen Dienst um 10%, maximal auf die Hälfte. Dies ist nicht kumulativ mit den Kosten-Vorteilen, die ein Beschwörer mit der Sonderfertigkeit *Höhere Dämonenbindung* genießt.

● Der Beschwörer kann sich die Beherrschungsprobe erleichtern: Je 3 ZiP* aus der Beschwörungsprobe erleichtern die Beherrschungsprobe um 1 Punkt (maximal 7 Punkte).

Jalandra saba Terisha ist eine Absolventin des dämonologischen Zweiges der Rashduler Pentagramm-Akademie und nicht unerfahren in den Wegen der Siebten Sphäre. Ihre relevanten Werte sind MU 15, KL 14, CH 16; ZfW HEPTAGON 17; ihr Beherrschungswert für gehörnte Dämonen beträgt also $(15+15+16+17)/4 = 15,75$, gerundet zu 16. Sie hat Zugriff auf 55 AsP, ihren vollen Basiswert. Sie verfügt über die Kenntnisse der Sonderfertigkeiten Dämonenbindung II und Höhere Dämonenbindung sowie Form der Formlosigkeit. Sie ist keine Paktiererin – so etwas käme ihr als unabhängiger tulamidischer Spezialistin, die persönlich von Belizeth Dschelefsunni ausgebildet wurde, nicht in den Sinn – man hat ja schließlich seine Ehre. Sie befindet sich in der Nähe von Festum und im Besitz eines geborgenen Artefakts, das sie dringend nach Fasar schaffen will – und jede Transportmöglichkeit außer einem Karakil ist zu langsam. Sie kennt sich mit der Domäne

EXPERTE: PAKTIERER

Wer sich einem der Herzöge der Niederhöhlen verschrieben hat (siehe **Im Bund mit den Niederhöhlen** ab Seite 89), der kann aus diesem Pakt gewisse Vorteile bei der Beschwörung und der Beherrschung von Dämonen ziehen:

- Paktierer erhalten mindestens ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Beschwörungs*-Probe, wenn sie einen Dämon aus der passenden Domäne beschwören, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr (siehe S. 91ff.).

- Paktierer erhalten mindestens 3 Punkte plus ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Beherrschungs*-Probe, wenn sie einen Dämon aus der passenden Domäne beschwören, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr. Sie können für Dämonen aus 'ihrer' Domäne auch Pakt-GP ausgeben, um sich die Beherrschung zu erleichtern: Jeweils 3 Pakt-GP erleichtern die Probe um 1 Punkt, wenn sie vor dem Wurf eingesetzt werden. Soll eine misslungene Beherrschungsprobe kompensiert werden, ist ein neuer Kreis der Verdammnis fällig; wie viele der gewonnenen Pakt-GP dann für den Ausgleich der missglückten Probe aufgewendet werden müssen, bleibt Meisterentscheid.

- Falls eine misslungene Beherrschung zur Folge hat, dass der entsprechende Dämon in Zukunft nur noch schwerer beschworen werden kann (ein Ergebnis von 6–9 auf der Tabelle auf S. 45), kann ein Paktierer anstelle der 20 AP auch 20 Pakt-GP einsetzen, um diesen Nachteil wieder aufzuheben. (Entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP)

Lothar Moths hinreichend aus und eine schnelle Überlegung ihrerseits macht ihr klar, dass sie zum Zurücklegen dieser Strecke – immerhin fast 500 Meilen Luftlinie – den Dämon binden muss, denn sonst könnte selbst ein mächtiger Zirkel von Zauberern nicht die benötigte Kraft aufbringen, um den Dämon zu diesem Dienst zu zwingen. Sie schätzt, dass der Dämon bei maximaler Geschwindigkeit grob 8 Stunden für die Strecke benötigt (GS 18 entspricht etwa 65 Meilen pro Stunde).

Sie ist für diese Beschwörung mit zur Domäne passenden Donaria (einem gefangenen Hasen sowie einigen gestohlenen Wildgans-Federn aus einem Travia-Tempel) und mit passabler Beschwörungskreide ausgestattet und kennt den Wahren Namen Karakils mit einer Qualität von 4. Eine Sternkunde-Probe, die sie vor einigen Tagen abgelegt hat, zeigt ihr, dass das Uhrwerk des Kosmos die Beschwörung momentan weder begünstigt noch hindert. Der abgelegene Ort, den sie für die Beschwörung benötigt, ist ebenfalls nicht durch besondere Affinität zu einer Beschwörung oder hindernde Umstände ausgezeichnet. Für eine komplette INVOCATIO INTEGRA hat sie keine Zeit, aber für eine Verdopplung der Zauberdauer und eine vorhergehende Reinigung des Ritualplatzes reicht ihre Zeit allemal aus. Als professionelle Beschwörerin besitzt sie natürlich das passende Beschwörungsgewand und das Bannschwert.

Die Opferung des Hasen (ohne Verwendung von Blutmagie) und das Verbrennen der Federn bringen ihr 2 Bonus-ZfP, so dass ihr effektiver ZfW 19 beträgt. Die Erschwerung auf die HEPTAGON-Probe beträgt 10 Punkte (die Beschwörungs-Schwierigkeit des Karakils). Obwohl sie es sehr eilig hat und eigentlich auch die Schützen des Freien Tobriens und auf den Zinnen Perricums meiden möchte, entscheidet sie sich, da die Strecke über weite Teile der dämonenverseuchten schwarzen Lande führt, dagegen, dem Dämon die Eigenschaft Limbusreisender zu geben, sondern entscheidet sich für die Eigenschaft Raserei, um im Notfall die Geschwindigkeit des Karakils zu verbessern. Dies erschwert die Probe um weitere 3 Punkte.

Sie kann folgende Erleichterungen einbringen: 4 Punkte für die Verdopplung der Ritualdauer (sie ist Gildenmagierin), 4 Punkte für die Qualität des

Wahren Namens des Dämons, je einen Punkt für Beschwörungsgewand, Bannschwert, Kerzen und Zauberkreide. Eine Verrechnung mit der Erschwerung von 13 ergibt einen verbleibenden Malus von 1 Punkt auf ihre Probe, die sie mit Würfeln von 7, 17 und 11 auch mit Bravour besteht. Sie hat nun 16 ZfP übrig behalten (ein Punkt Abzug wegen der Rest-Erschwerung, zwei Punkte verbraucht zum Ausgleich der Probe): Aus dem schnell gezeichneten Heptagramm windet sich mit provozierender Langsamkeit und unter dem Geruch von Schwefel eine grau-grüne, feiste Schlange, die mit dem Schmatzen zerreißen des Fleisches aus ihrem Leib ein Paar ledriger Schwingen entfaltet und Magistra Jalandra bestätigend (oder doch herausfordernd?) zuzischelt. Jalandra verbraucht für die gelungene Beschwörung 19 AsP. (Sie kann keine AsP-Verbilligung aus ihrem Zauberstab nutzen, da sie ja bei der Beschwörung das Bannschwert geführt hat.) Dies ist eine messbare Menge, die sie aber noch nicht unter ein Drittel ihres AE-Werts bringt, so dass sie keine Einbußen beim Zaubern zu befürchten hat und auch der eine Punkt Erschöpfung (schlagartiger Verbrauch von mehr als einem Drittel der Basis AE) macht ihr nichts aus.*

Sie entscheidet sich, die ZfP wie folgt einzusetzen: 4 ZfP* für eine Verbesserung der Geschwindigkeit des Karakils und 12 ZfP* in eine Erleichterung der Beherrschungsprobe. (Auf die Verbilligung der Dienste kann sie als Kennerin der Höheren Dämonenbindung verzichten, und weitere Werteverbesserungen des Dämons benötigt oder wünscht sie nicht.)*

MISSLUNGENE BESCHWÖRUNGEN

Eine misslungene Beschwörung kann zwei Auswirkungen haben: Entweder erscheint überhaupt kein Wesen oder aber es erscheint eine andere Entität – etwas, das man nicht gerufen hat und das vielleicht einen stärkeren Willen besitzt, den man nicht brechen kann.

Wann immer eine Beschwörung misslungen ist, würfeln Sie mit 2W6 (bei Anwendung von Blutmagie 3W6) und addieren die halbe (unmodifizierte) Beschwörungs-Schwierigkeit zum Ergebnis dieses Wurfs. Die Auswirkungen finden Sie in der folgenden Tabelle:

Misslungene Beschwörungen

2–6 Außer einem kalten, übel riechenden Hauch erscheint ... nichts. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

7–11 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer bzw. Gehörter Dämon) wie der angerufene, jedoch von niedrigerer Beschwörungs-Schwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

12–15 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne und von derselben Klasse (Niederer bzw. Gehörter Dämon) wie der angerufene, jedoch von höherer Beschwörungs-Schwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Beschwörungskosten betragen die Hälfte dessen, was für den Spruch üblich ist.

16–19 Es erscheint ein Dämon aus derselben Domäne, jedoch auf jeden Fall ein Gehörter Dämon von höherer Beschwörungs-Schwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum Schleichenden Verfall spielen, erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.

20 und mehr Es erscheint ein Gehörter Dämon von höherer Beschwörungs-Schwierigkeit, unabhängig von der Domäne des Gerufenen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum Schleichenden Verfall spielen, erhält der Beschwörer 1W6 Punkte Verfall. Die Beschwörungskosten betragen 19 AsP.

Egal, ob es sich bei der erschienenen Wesenheit um den geplanten oder einen anderen Dämon handelt, ist nun die Beherrschungsprobe fällig.

Einen Dämon zu beschwören mag mit der Kenntnis der richtigen Formel und den passenden Umständen noch einfach erscheinen. Es ist jedoch nur der geringere Teil des Rituals, denn die herbeigerufene Wesenheit muss unter den Willen des Beschwörers gezwungen werden. Dies ist ein Kampf der Willensstärke des Beschwörers (dem *Beherrschungs-Wert*, s. u.) gegen den Willen, die Macht und die Fremdartigkeit des gerufenen Dämons (der *Beherrschungs-Schwierigkeit*, jeweils bei den Dämonen im Kapitel **Pandämonium** angegeben). Es handelt sich aber nicht einfach um ein gegenseitiges 'Niederstarren', sondern erklärmaßen um einen Teil des Beschwörungsrituals, weswegen auch der ZfW in der passenden Beschwörungsformel in den Beherrschungs-Wert eingeht. Nichtzauberer (mit Ausnahme von Paktierern) sind also nicht in der Lage, einen Dämon zu beherrschen.

Ob der erschienenen Dämon sich dem Beschwörer unterwirft und zu dienen bereit ist, hängt von der folgenden Beherrschungsprobe ab. Dazu verfügt der Beschwörer über einen speziellen **Beherrschungs-Wert**, der folgendermaßen errechnet wird: $(MU + MU + CH + ZfW) / 4$. ZfW ist hierbei derjenige des *benutzten* Beschwörungszaubers (INVOCATIO MINOR oder MAIOR), so dass für Niedere Dämonen ein anderer Wert als für Gehörnte Dämonen gelten kann. (Der Beherrschungswert ist von den *aktuellen* Werten von MU und CH abhängig, kann also durch besondere Umstände vermindert oder verbessert sein. Speziell der Zauber ATTRIBUTO wirkt nicht in der Variante Schnellsteigerung und nicht beim INTEGRA-Ritual.) In einem Beschwörerzirkel gelten für MU, CH und ZfW jeweils die Werte des Ritualleiters; dazu wird die Anzahl der Ritualteilnehmer addiert, denen eine um die Hälfte der oben genannten Zuschläge modifizierte Beschwörungsprobe gelungen ist. Diese Probe ist wiederum prinzipiell um die *Beherrschungs-Schwierigkeit* des Dämons erschwert und durch eine Reihe von Umständen modifiziert:

- Die Qualität des Wahren Namens (s. Seite 30) schlägt mit der Hälfte ihrer Punkte erleichternd zu Buche.
- Tragen des korrekten Beschwörungsgewandes und gleichzeitig barfüßige Zelebrierung der Beschwörung (MWW 191) erleichtern die Beherrschungsprobe um 1 Punkt.
- Ein korrekt geweihtes Bannschwert (MWW 84f.) erleichtert die Probe um 1 Punkt; dient sie der Verbannung des Dämons (mittels REVERSALIS INVOCATIO; siehe S. 49f.), sogar um 2 Punkte.
- Zur Domäne passende Donaria (s. S. 32ff.) erleichtern die Probe um 1 Punkt; zum speziellen Dämon passende Geschenke um 2 Punkte (bis zu einer Gesamtsumme von 5 Punkten).
- Ein geopfertes Tier oder intelligentes Lebewesen (siehe **Die Magie des Blutes**, MWW 35f.) erschwert die Probe um 2 Punkte.
- Beschwörungskerzen können die Beherrschungsprobe maximal um 3 Punkte erleichtern, Beschwörungskreide maximal um 2 Punkte (jeweils Qualität F; siehe jeweils in **Stäbe**, **Ringe**, **Dschinnenlampen**).
- Der Vorteil *Affinität zu Dämonen* erleichtert die Beherrschungsprobe um 3 Punkte.
- Je 3 ZfP* aus der Beschwörungs-Probe können zwecks 1 Punkt Erleichterung der Beherrschungsprobe übertragen werden.
- Die Sterne können günstig oder ungünstig stehen, was die Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern oder erschweren kann (Meisterentscheid). Der Beschwörer kann durch eine *Sternkunde*-Probe feststellen, welche Bedingung gilt oder im Voraus einen entsprechend geeigneten Termin ermitteln.
- Der Dämon kann verärgert sein, will er an einen ihn unangenehmen Ort gerufen wurde: bis zu 3 Punkte Erschweris (Meisterentscheid).
- Soll der Dämon *an einen Ort gebunden* werden (siehe den nächsten Abschnitt), so ist die Probe um 3 Punkte erschwert; soll er *an eine Person gebunden* werden, um 6 Punkte; soll er gar *in ein Artefakt gebunden* oder manifestiert werden, ist die Probe anstatt um die einfache um die doppelte Beherrschungs-Schwierigkeit erschwert.
- Ist der erschienene Dämon nicht der gerufene (siehe **Misslungene**

Beschwörungen, S. 43), so ist die Probe ebenfalls um die doppelte Beherrschungs-Schwierigkeit erschwert.

- Weitere Umstände wie Wunden, Erschöpfung oder Ablenkung kommen nur insofern zum Tragen, wie sie die Eigenschaften im Beherrschungswert betreffen.

Eine 1 zählt bei der Beherrschungsprobe nicht als automatischer Erfolg – eine 20 sehr wohl aber als Patzer. Gelingt es dem Beschwörer, die Kreatur unter seinen Willen zu zwingen, so steht ihm der Dämon für einen oder mehrere mögliche Dienste zur Verfügung: Für jeweils 3 übrig behaltene Punkte aus der Beherrschungsprobe kann der Beschwörer einen Dienst verlangen (den er natürlich mit AsP bezahlen muss). Auch hier gilt die 'Null gleich Eins'-Regel; bei 0–5 verbliebenen Punkten hat der Beschwörer also Anrecht auf einen Dienst, bei 6–8 Punkten zwei Dienste, bei 9–11 Punkten drei Dienste etc. Wenn also eine 15 gefordert ist und eine 9 fällt, schuldet der Dämon dem Beschwörer zwei Dienste. Die oben genannten Erleichterungen erhöhen *nicht* den effektiven Beherrschungswert, sprich, ein Beschwörer mit einem Beherrschungswert von 14 oder ein großer Zirkel mit einem Wert von 19 können also *maximal* 4 bzw. 6 Dienste einfordern.

Um aus einem *möglichen Dienst* einen *Dienst* zu machen, muss der Beschwörer eine bestimmte Menge an AsP aufwenden, die je nach Dienst und Dämon unterschiedlich hoch ausfällt, wobei die Basiskosten (BK) von der Beherrschungs-Schwierigkeit und der Gefährlichkeit des Dämons abhängen (siehe S. 59).

Diese Kosten sind im Voraus für alle geplanten Dienste zu verrichten. Kann oder will ein Beschwörer die geforderten AsP für alle Dienste nicht sofort aufbringen, muss er zusätzlich zum ersten Dienst (diesen muss er auf jeden Fall bezahlen) den Dienst *Warten* anordnen (siehe die Liste der Dienste auf S. 45ff.). Der Dämon geht dann unmittelbar nach Erfüllung des ersten Dienstes in die 'Warteschleife' und verbleibt im Näheren Limbus. Wenn der Beschwörer ihm nicht bis zum nächsten Sonnenaufgang einen zweiten Auftrag erteilt und ihn in AsP 'bezahlt', verfällt dieser und jeder weitere mögliche Dienst und der Dämon verschwindet – meist jedoch nicht, ohne dem Beschwörer seine Missbilligung noch einmal tatkräftig (durch einen zufällig ausgewählten Dienst, durch Verfallserscheinungen oder eine seiner vielfältigen Angriffsmöglichkeiten) zu unterstreichen.

Experte: Wenn Sie mit der Experten-Regel zum *Schleichenden Verfall* (siehe S. 27) spielen, bringt dieses Warten in der Nähe des Beschwörers dem Zauberer 1 Punkt Verfall ein.

Kann der Beschwörer nicht einmal die Kosten für einen Dienst aufwenden, wird die Beherrschung als *misslungen* gewertet (siehe unten).

Wenn Sie mit der Experten-Regel zur *Übernahme der Beherrschung* (siehe S. 46) spielen, sollten Sie die Punktzahl notieren, die bei der Beherrschungsprobe übrig geblieben ist (also vor dem Einsatz dieser Punkte für Dienste). Diese 'Qualität der Beherrschung' erschwert später die Übernahme.

MISSLUNGENE BEHERRSCHUNGEN

»Der Tod ist keineswegs das Schlimmste, das einem Dämonologen droht. Der blutige Fran-Horas beispielsweise schmachtet seit 1500 Jahren leibhaftig in den Niederhöhlen, und nicht einmal Hesinde weiß, was ihm dort widerfährt!«

—eine auf Magierschulen häufig gehörte Warnung

Misslingt die Beherrschungsprobe, müssen die Auswirkungen des Scheiterns bestimmt werden: Rollen Sie 2W6 und modifizieren Sie diesen Wurf wie folgt:

- Bei einem einfachen Misslingen addieren Sie die halbe Beherrschungsschwierigkeit.
- Bei einem *Patzer* bei der Beherrschungsprobe addieren Sie die volle Beherrschungsschwierigkeit.
- Wäre die Probe aber trotz des Patzers gelungen, so ziehen Sie stattdessen die Punkte, die der Beherrschungswert inklusive aller Modifikationen über 20 liegt, vom Würfelwurf ab.
- Handelt es sich bei dem gerufenen Dämon um einen Gehörnten Dämonen, so müssen Sie in jedem Fall zusätzlich 5 Punkte addieren. Ein Beschwörer kann unter Umständen die Auswirkungen einer gescheiterten Beherrschung ignorieren, wenn er sich dem dämonischen Herrscher des Gerufenen verpflichtet, sprich einen Pakt mit dem entsprechenden Erzdämon eingeht – ob der Erzdämon auf einen solchen Handel mit einem Stümper eingehen will, liegt jedoch in der Hand des Meisters. *Paktierer* können Pakt-GP einsetzen, um die misslungene Beherrschung doch noch gelingen zu lassen, was sie aber auch leicht weiter in die Verdammnis geraten lässt. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel **Im Bund mit den Niederhöhlen** auf den Seiten 89ff.

Misslingt dem Ritualleiter eines Beschwörerzirkels die Beherrschungsprobe, so kann ein weiterer Teilnehmer (einer von jenen, denen die eingangs genannte Beherrschungsprobe gelungen ist) versuchen, den Dämon doch noch unter seinen Willen zu zwingen, wozu die Beherrschungsprobe mit allen oben genannten Modifikationen wiederholt und um 3 Punkte pro Folgeversuch erschwert wird. Misslingt auch dies, so gelten die folgenden Auswirkungen für alle Beteiligten, die versucht haben, den Dämon zu kontrollieren.

Misslungene Beherrschungen

1 oder weniger: Der Beschwörer zwingt den Dämon binnen 2 Aktionen doch noch unter seine Kontrolle und presst ihm einen Dienst ab. Dämon und Beschwörer sind während dieser Zeit in einem Duell der Willenskraft verstrickt und können keine anderen Aktionen unternehmen. Wenn Sie mit den

Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 2 Punkte Verfall.

2-5: Der Dämon zieht sich verärgert in seine Sphäre zurück. Der Beschwörer muss die vollen Kosten für die Beschwörung (nicht aber für einen Dienst) zahlen. Wenn Sie mit den Experten-Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall.

6-9: wie vor, jedoch ist die Beschwörung dieses speziellen Dämonen für den Beschwörer in Zukunft um 3 Punkte erschwert. (Dies lässt sich durch den Einsatz von 20 AP wieder aufheben; Paktierer können stattdessen 20 Pakt-GP einsetzen; entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP.) *Schleichender Verfall:* 2 Punkte.

10-13: Der Beschwörer muss die vollen Kosten für die Beschwörung (nicht aber für einen Dienst) zahlen. Der Dämon greift den Beschwörer oder dessen Schutzbereich eine Kampfrunde lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an – auch mit Angriffen von längerfristiger Auswirkung wie z.B. Besessenheit – und verschwindet dann. *Schleichender Verfall:* 3 Punkte.

14-17: wie vor, jedoch attackiert der Dämon W6+3 Kampfrunden lang. *Schleichender Verfall:* W6+3 Punkte.

18-21: wie vor, jedoch raubt jeder erfolgreiche Angriff des Dämons (wobei z.B. auch ein Furchteinflößen in diesem Sinne als Angriff zählt) dem Beschwörer zusätzlich einen permanenten AsP (wenn keine mehr vorhanden, dann permanente LeP). *Schleichender Verfall:* W6+3 Punkte Verfall oder eine passende Schlechte Eigenschaft im Wert von 6 GP.

22 und mehr: wie vor, jedoch können nach Meisterentscheid und bösartiger Kreativität weitere Nebeneffekte eintreten. Als Beispiele seien hier genannt: Der Dämon lässt erst vom Beschwörer ab, wenn er ausgetrieben wird. Der Dämon wird freigesetzt und macht auf eigene Faust Aventurien unsicher. Der Dämon reißt den Beschwörer in die Niederhöhlen. Der Dämon zieht sich in den näheren Limbus zurück und wartet dort auf die nächste Beschwörung, um dann zusätzlich zur gerufenen Entität zu erscheinen. Ein mächtiger Gehörnter zwingt dem Beschwörer einen minderen Pakt auf.

Dienste von Dämonen

Wie oben aufgezeigt wurde, ist der Beschwörer nach einer gelungenen Beherrschungsprobe in der Lage, dem Dämon eine gewisse Anzahl an Befehlen zu erteilen, die als 'Dienste' bezeichnet werden. Ein Dienst ist eine einzige, konkrete Aufgabe, die der Dämon dem Beschwörer erfüllen muss. Einige Dämonen scheinen dabei die wortgetreue Befolgung eines Befehls zu bevorzugen, andere sich eher an den 'Wünschen' des Beschwörers zu orientieren.

Als Faustregel kann man sagen, dass ein Dämon um so 'aufgabenorientierter' vorgeht (also selbst Spielraum besitzt), je erfolgreicher die Beschwörungs- und Beherrschungsprobe gelungen sind – eine um Haarsbreite erfolgreiche Beschwörung erfordert also eine sehr konkrete Aufgabenstellung seitens des Beschwörers, und als Spielleiter sollten Sie den Beschwörer stets im Unklaren darüber lassen, was der Dämon nun *genau* zu tun bereit ist.

Jedem Dämon ist eine Liste von Diensten zugeordnet, die sich nach seiner Macht und – vor allem – nach der Domäne bestimmt, aus der die Wesenheit stammt. Wegen der Vielgestaltigkeit der Dämonen sind viele Dienste bei den jeweiligen Wesenheiten im Kapitel **Pandämonium** detailliert erläutert. Einige Dienste sind jedoch für mehrere Dämonen anwendbar, so dass sie hier zusammengefasst präsentiert werden.

Ein Dienst eines ungebundenen Dämons endet, wenn nicht explizit ein anderer Zeitraum genannt ist, spätestens mit dem nächsten Sonnenaufgang. Ist abzusehen, dass der Dienst nicht bis zum nächsten Morgen auszuführen ist, muss der Beschwörer wohl oder übel denselben Dienst zwei- oder gar mehrmals verlangen. Ausnahme von dieser Sonnenaufgangs-Regelung sind die Namenlosen Tage, während derer wegen der besonderen kosmologischen Gegebenheiten der Sonnenaufgang am 1. Praios als 'nächster Sonnenaufgang' gewertet wird.

Ausgewählte 'Standard-Dienste'

● **Alptraum:** Dies ist zwar ein typischer Dienst für Dämonen aus Thargunitoths oder Amazeroths Gefolge, doch er kann die unterschiedlichsten Ausprägungen annehmen, die vom einfachen Alpdruck (schlechte Träume, keine Regeneration, am nächsten Tag MU-1) bis zur Erschaffung kompletter, überaus real erscheinender Alptraumwelten reichen kann. Näheres zu den einzelnen Formen dieses Dienstes finden Sie daher bei den einzelnen Dämonen im **Pandämonium** sowie im Kapitel **Tödliche Träume** (MWW 173ff.).

● **Besessenheit:** Der Dämon versucht, in das Opfer einzufahren, dem dagegen eine Probe auf die Magieresistenz erlaubt ist, die um die halbe Beherrschungsschwierigkeit des Dämons erschwert wird (entsprechende Vorteile und Sonderfertigkeiten kommen in vollem Umfang zur Anwendung). Gelingt diese Probe, so wurde der Dämon zurückgewiesen, das Opfer erleidet 1W+2 SP und die gleiche Anzahl von Überanstrengungspunkten (siehe **Basis 114**). Misslingt sie, so ergreift der Dämon Besitz vom Opfer und zwingt es zu Taten, die dem dämonischen Meister wohlgefällig

sind – der Beschwörer selbst erlangt dadurch keine Kontrolle über den Besessenen. Ein von einem Hektabeli Besessener trägt also eine ansteckende Krankheit in sich, ein von einem Bha'Levek okkupiertes Opfer wird versuchen, Zwietracht zu säen und dergleichen mehr. Der Dienst *Besessenheit* kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden; in diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er vernichtet wird. **Kosten** BK x 1,5 AsP, beim gebundenen Dienst wird dieser Wert nochmals mit dem Zeitfaktor multipliziert.

EXPERTE: ÜBERNAHME DER BEHERRSCHUNG

Es ist schwierig, aber nicht unmöglich, einem Beschwörer einen Dämon aspenstig zu machen, und in Zaubererduellen früherer Zeit soll dies sogar eine häufig eingesetzte Waffe gewesen sein. Heutzutage versucht man eine solche Beherrschungsübernahme meist, um den Dämon sodann mit dem Dienst *Zurückschicken* zu exorzieren – oder aber, um sich die Dienste eines von einem Untergebenen beschworenen Dämons zu Nutzen zu machen, ohne die vollen Beschwörungskosten aufwenden zu müssen.

Um die Herrschaft über den Dämon eines anderen Beschwörers zu übernehmen, muss man selbst Zauberer oder Paktierer sein. Sodann ist eine Beherrschungsprobe nötig, die nach folgenden Richtlinien modifiziert ist:

- erschwert um die halbe Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons, den halben Beherrschungswert des 'Besitzers', um die Qualität der Beherrschung (die bei der ursprünglichen Beherrschungsprobe übrig behaltenen Punkte, die für diesen Zweck separat nachgehalten werden müssen), um den Kreis der Verdammnis, wenn der Besitzer ein Paktierer ist (zumindest wenn es sich um einen Dämon der passenden Domäne handelt, ansonsten um den halben Kreis), und um 3 Punkte, wenn der Besitzer *Affinität zu Dämonen* aufweist.

- erleichtert um die Hälfte der Qualität des wahren Namens (wenn bekannt), um 2 Punkte beim Besitz eines Bannschwerts, um den Kreis der Verdammnis bei Paktierern (wenn es sich um einen Dämon

der passenden Domäne handelt, ansonsten um den halben Kreis), um 3 Punkte, wenn der Übernehmende *Affinität zu Dämonen* aufweist. Das Ablegen der Probe kostet – unabhängig vom Gelingen – 6 AsP für Niedere und 10 AsP für Gehörnte Dämonen und erfordert einen Zeitaufwand von so vielen Aktionen, wie die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons beträgt. Der Übernehmende ist während dieser Zeit zu keinen weiteren Handlungen fähig, wohl aber der Dämon und sein Besitzer ...

Misslingt die Übernahme, so geschieht nichts, außer dass der Dämon seinem Zorn über das Gezerre in seiner Matrix Luft macht und einmalig den Eindringling angreift. Hat ein Beschwörer die Beherrschung erfolgreich übernommen, verfallen alle noch zu leistenden Dienste des Dämons (inklusive dem laufenden), die er seinem ursprünglichen Beschwörer schuldet. Die noch ausstehenden möglichen Dienste (also exklusive des gerade unterbrochenen) können vom neuen Herren des Dämons mit dem üblichen AsP-Aufwand in wirkliche Dienste umgewandelt werden, wobei alle oben genannten Einschränkungen weiter gelten.

Es ist ausdrücklich *nicht* möglich, einen frei auf Dere umherschweifenden Dämon zu beherrschen und ihm Dienste abzuverlangen, ebenso wenig einem, dem man im Limbus begegnet. In beiden Fällen wäre dies gleichsam ein Versuch, gegen den Beherrschungswert des kontrollierenden Erzdämons anzugehen.

- **Erschrecke:** Der Dämon erschreckt ein vom Beschwörer bestimmtes Opfer so sehr, dass dieses eine MU-Probe ablegen muss, die um die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons erschwert ist. Misslingt diese Probe, so flieht das Opfer in Panik wie unter der Wirkung des Zaubers HORRIPHOBUS (LC 79). Die Wirkung hält eine Viertelstunde an, und nach Ablauf einer weiteren Viertelstunde sucht der Dämon das Opfer erneut auf, um es wieder zu erschrecken – so lange, bis der Dienst beendet ist. Jede misslungene Mut-Probe des Opfers senkt diesen Wert um 1 Punkt bis zum nächsten Sonnenaufgang. Das Opfer muss bei Befehlerteilung entweder sichtbar sein oder als Teil eines *Suche*-Dienstes benannt werden. Die Kosten betragen BK AsP.

- **Gehe ...:** Der Dämon begibt sich mit maximaler ihm möglicher Geschwindigkeit (normale GS je nach Dämon, für einige auch GS 1000 im Limbus) an den vom Beschwörer benannten Ort, wobei sein Weg stets der Luftlinie ohne Beachtung des Geländes folgt. Genau wie beim TRANSVERSALIS-Zauber muss der Beschwörer schon einmal an diesem Ort gewesen sein. War er nur in der Nähe (in Sichtweite), so benötigt er eine materielle Bindung an den Ort (z.B. einen Ziegelstein, ein Möbelstück oder einen Nachtopf...). Am Zielort angekommen, verrichtet der Dämon dann den folgenden, vom Beschwörer aufgetragenen Dienst, wobei die Kombination dieser Dienste (also ein »Gehe nach Gareth in den Palast und überbringe dem Kaiser folgende Nachricht: ...«) als ein einziger Dienst gerechnet werden, die Kosten jedoch addiert werden müssen. Antimagische Schutzzone oder geweihter Boden können einen Dämon davon abhalten, den geplanten Ort zu erreichen (siehe LC und Seite 52).

Personen können nicht Ziel dieses Dienstes sein; dazu benötigt der Dämon den Auftrag *Suche*. Die Grundkosten dieses Dienstes betragen $\frac{1}{2} \times \text{BK} \times \text{Entfernung in 100-Meilen-Schritten}$; dazu kom-

men die Kosten für den jeweils anschließenden Dienst.

- **Kampf:** Der Dämon beteiligt sich an einem Kampf zugunsten des Beschwörers – entweder bis alle Gegner getötet oder geflohen sind, oder bis der Dämon vernichtet ist. Wenn kein Kampf stattfindet, endet dieser Dienst mit dem nächsten Sonnenaufgang. Kosten: BK x 3

- **Körperliche Hilfe:** Der Dämon stellt dem Beschwörer für einen bestimmten Zeitraum seine enorme Körperkraft zur Verfügung, vor allem, um Lasten zu schleppen oder Objekte zu zerstören, wobei jeder einzelne Arbeitsschritt einen zusätzlichen AsP kostet. »Schleppe einen an Punkt A liegenden Steinquader nach Punkt B« kostet also 1 AsP. »Kehre zurück nach A« einen weiteren AsP. Für komplexe Tätigkeiten, die Fingerfertigkeit oder Mitdenken erfordern, ist dieser Dienst nicht geeignet. *Körperliche Hilfe* kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden; in diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er vernichtet wird. Die Kosten betragen beim einmaligen Dienst BK x 1,5 AsP, beim gebundenen Dienst wird dieser Wert nochmals mit dem Zeitfaktor multipliziert (siehe S. 47), zuzüglich der o.g. Kosten. Es ist möglich, dem Dämon während der Dauer des Dienstes neue Arbeitsschritte zuzuweisen.

- **Spioniere:** Mit diesem Dienst wird dem Dämon aufgetragen, mit seinen Sinnen am zugewiesenen Ort zu beobachten oder eine vom Beschwörer benannte Person auszuspionieren und die gewonnenen Erkenntnisse dem Zauberer mitzuteilen. Dazu muss er mit dem Dienst *Gehe ...* an den Ort der Spionage bzw. mit *Suche ...* auf eine Person angesetzt werden. *Spioniere* beinhaltet die schnellstmögliche Rückkehr zum Beschwörer nach einer vom Zauberer gewählten Zeit. (Der Zauberer muss also abschätzen, wie lange der Dämon für die Rückkehr benötigt, damit dieser überhaupt noch berich-

ten kann, ehe sein Dienst endet.) Die Kosten betragen beim einmaligen Dienst $\frac{1}{2} \times \text{BK} \times \text{Beobachtungszeit in Stunden-Schritten AsP}$, beim gebundenen Dienst BK mal Zeitfaktor (siehe S. 47); in letzterem Fall berichtet der Dämon seinem Meister täglich zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt.

- **Suche ...:** Der Dämon sucht mit maximaler ihm möglicher Geschwindigkeit (normale GS je nach Dämon, für einige auch GS 1000 im Limbus) einen vom Beschwörer benannten Ort, ein bestimmtes Objekt oder ein vom Beschwörer benanntes einzelnes Wesen, wobei er langsam die 'astrale Fährte' des Opfers aufnimmt. Dazu muss der Beschwörer Ort oder Person nicht genau kennen; je vager jedoch die Informationen sind, die der Beschwörer dem Dämon gibt, desto geringer wird dessen Geschwindigkeit (genauer: desto mehr Schleifen und Kreise muss er ziehen, um die gesuchte Aura aufzuspüren, was sich in einer langsameren Annäherung ans Ziel äußert), bis hinunter zu einem Zehntel seiner maximalen GS. Besonders gute Ergebnisse erzielt der Beschwörer, wenn er dem Dämon einen Gegenstand vorweisen kann, den das Ziel lange in persönlichem Besitz und Kontakt hatte, oder er über Körperteile des Ziels verfügt (frisch geschnittene Haare und Nägel, Blut oder Schweiß, vielleicht gar ein abgetrenntes Fingerglied). Bei ungenügender Beschreibung des Ziels kann es durchaus geschehen, dass die Zeit für den Dienst abläuft, ohne dass der Dämon sein Ziel gefunden hat.

Am Ziel angekommen, verrichtet der Dämon dann den folgenden, vom Beschwörer aufgetragenen Dienst, wobei die Kombination dieser Dienste (also ein »Suche und erschlage die Horas ...«) auch als zwei separate Dienste gerechnet wird. (Sehr komplexe weitere Dienste können nach Meistersentscheid auch als zwei Dienste gerechnet werden.) Antimagische Schutzzone oder geweihter Boden können einen Dämon davon abhalten, den

geplanten Ort zu erreichen (siehe LC und S. 52). Die **Grundkosten** dieses Dienstes betragen BK x Entfernung in 100-Meilen-Schritten.

● **Transport:** Mit diesem Dienst befiehlt der Beschwörer dem Dämon, ihn mit maximal möglicher Geschwindigkeit (normale GS je nach Dämon, für einige auch GS 1000 im Limbus) an einen vorbestimmten Ort zu tragen. Während des Transports schützt der Dämon seinen Beschwörer vor direkten Angriffen, nicht jedoch vor schädlichen Umwelteinflüssen. Jede Änderung des gewünschten Ziels erfordert einen zusätzlichen AsP (plus eventuellen Zusatzkosten für eine vergrößerte Strecke). Der Dienst *Transport* kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden; in diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er vernichtet wird. Die **Kosten** betragen beim einmaligen Dienst BK x Strecke in 10-Meilen-Abschnitten AsP, beim gebundenen Dienst BK mal Zeitfaktor (siehe unten) unabhängig von den während dieser Zeit zurückgelegten Strecken.

● **Überbringe Nachricht:** Ein Dämon mit diesem Auftrag, der stets mit einem *Gehe-* oder *Suche-*Befehl kombiniert wird, teilt dem Ziel seines Auftrags eine vom Beschwörer übermittelte Botschaft wortwörtlich mit. Der Beschwörer muss in der Lage sein, die Botschaft auszusprechen, der Empfänger kann jedoch auch vollkommen taub sein, muss jedoch die Sprache der Botschaft verstehen. Sobald der Dämon sein Ziel gefunden hat, spricht er es an. Soll das Opfer alleine sein, ehe er es anspricht, kostet dies pauschal 1 AsP zusätzlich, ebenso jede Wiederholung der Botschaft (auf Anfrage des Empfängers). Es ist nicht möglich, auf diese Art Zauberverwirkungen zu übertragen. Die **Kosten** betragen 1 AsP pro 10 angefangene Worte plus eventuell die oben genannten Kosten für diskrete Übermittlung und Wiederholung.

● **Verbreite Furcht:** Dies ist eine Variante des Dienstes *Erschrecke*: Der Dämon begibt sich (mittels der *Gehe-* oder *Suche-*Befehle oder durch Weisung des

Beschwörers, wenn sich das Ziel im Sichtbereich auflöst) an einen bestimmten Ort und terrorisiert dort alle Anwesenden und auch alle später Hinzukommenden. Der Dämon verbleibt für die Dauer des Dienstes am befohlenen Ort, und alle, die ihn erblicken, müssen eine MU-Probe ablegen, die um seine Beherrschungs-Schwierigkeit erschwert ist. Misslingt diese Probe, so flieht das Opfer in Panik wie unter der Wirkung des Zaubers *HORRIPHOBUS* (LC 79) vom Ort des Schreckens. Dieser Dienst kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden; in diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er vernichtet wird. Die **Kosten** betragen beim einmaligen Dienst BK x 1,5 AsP, beim gebundenen Dienst wird dieser Wert nochmals mit dem Zeitfaktor (siehe unten) multipliziert.

● **Vernichte:** Ein Dämon mit diesem Auftrag bekämpft ein einzelnes bestimmtes, vom Beschwörer benanntes Wesen oder Objekt, bis dieses stirbt / zerstört ist oder der Dämon selbst besiegt ist. Das Opfer muss bei Befehlerteilung entweder sichtbar sein oder im Anschluss an einen *Suche-*Dienst benannt werden. Sobald der Dämon sein Opfer gefunden hat, greift er es an und versucht, es zu töten. Er wartet nicht auf eine günstige Gelegenheit. Einzig geweihter Boden (siehe dort), antimagische Schutzzonen oder besondere Schutzkreise (siehe das entsprechende Kapitel in *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*) können einen Dämon davon abhalten, sein Opfer zu finden oder anzugreifen. Der Dienst *Vernichte* kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden. In diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er selbst vernichtet wird. Die **Kosten** betragen beim einmaligen Dienst BK x 2 AsP, beim gebundenen Dienst wird dieser Wert nochmals mit dem Zeitfaktor (siehe unten) multipliziert. Es ist auch möglich, dass sich der Dienst gegen ein bestimmtes Objekt richtet. Dazu muss der Dämon jedoch in der Lage sein, das Objekt mit seinen Kräften zu beschädigen.

● **Wache:** Der Dämon hält so lange Wache, bis er einen beliebigen widerrechtlichen Eindringling abgewiesen, verflucht, infiziert ... oder getötet hat; er ignoriert jedoch Wesen, die dem Objekt seiner Wache nicht gefährlich werden können. Der Dienst *Wache* kann in eine Bindung eingebaut und dann zeitlich festgelegt werden; in diesem Fall bleibt der Dämon bis zum Ende des befohlenen Zeitraums oder bis er vernichtet wird. Die **Kosten** betragen beim einmaligen Dienst BK x 1,5 AsP, beim gebundenen Dienst wird dieser Wert nochmals mit dem Zeitfaktor (siehe unten) multipliziert. Es ist auch möglich, dass das zu bewachende Objekt ein Lebewesen ist, außerdem muss es für den Zeitraum der Wache nicht zwingend an einem Ort bleiben.

● **Warte:** Hat der Beschwörer nicht genügend AsP zur Verfügung, um alle möglichen Dienste schon bei der Beherrschung des Dämons zu zahlen, kann er ihm den *Warte-*Befehl erteilen, woraufhin sich der Dämon nach Ableisten des ersten Dienstes wieder in die Nähe des Beschwörers begibt, um neue Order einzuholen (siehe S. 44). Dieser Dienst kann nur in Kombination mit einem ersten und einem folgenden Dienst gefordert werden und kostet ½ BK AsP.

● **Zauber:** Ein Dämon mit der Eigenschaft *Zauberfähig* kann seine Zauber nicht nur zur eigenen Verteidigung, sondern auch auf Befehl seines Beschwörers einsetzen; dabei wird ein Dienst pro 10 aufgewendeter LeP des Dämons verbraucht. Dies kostet den Beschwörer jedoch keine weiteren AsP.

● **Zurückschicken:** Der Beschwörer schickt den Dämon zurück in die Siebte Sphäre. Dies kann entweder zu dem Zeitpunkt erfolgen, an dem der Beschwörer einem *wartenden* Dämon (s. o.) eine neue Aufgabe erteilt, oder aber als Abschluss einer Kette von im Voraus bezahlten Diensten (wenn man z.B. nur drei von fünf möglichen Diensten nutzen will). Die **Kosten** betragen ½ x BK AsP, wenn man ihn als Teil regulärer Dienste einsetzt, 2 x BK AsP im Falle einer reinen Verbannung (wenn also ein umgekehrtes INVOCATIO-Ritual zum Zweck des Exorzismus gesprochen wird).

MANIFESTATION UND BINDUNG VON DÄMONEN

»Und dann war er einfach da.«

—der Reisende Polter Gerrich während einer Vernehmung bezüglich unheimlicher Vorfälle in der Dämonenbrache zu Gareth

»Wir können, ja müssen sogar davon ausgehen, dass die Beschwörer alter Zeit die Krone der Magica Conjuratio nicht auf güldenländischem Boden, sondern erst in Aventurien errangen, denn aus der Heldenzeit kennen wir keinen Bericht über die ständige Bindung eines Dämonen ins Diesseits – wohl aber Dutzende solcher Vorkommnisse aus der Zeit des Fran-Horas.«

—Randnotiz aus dem Puniner Exemplar des Arcanum, gemeinhin G.C.E. Galotta zugeschrieben

Wann immer ein Dämon erfolgreich beschworen und beherrscht wird, muss er seinem Beschwörer einen oder mehrere Dienste erweisen. Diese Gegenleistungen sind je nach Dämon verschieden und dauern auch unterschiedlich lange. So ist mit einem Dienst *Kampf* auch tatsächlich genau ein Kampf gemeint, mit *Wache* jedoch, dass der Dämon so lange Wache hält, bis er einen widerrechtlichen Eindringling abgewiesen hat. Viele Beschwörer versuchen, dieses 'ineffektive Verhalten' zu umgehen und den Dämon auf eine für sie fassbare Weise ans Diesseits zu binden.

Dazu muss der Magier das entsprechende Bindungsritual für den jeweiligen Dämon kennen, das sich bisweilen, aber bei weitem nicht immer, in den entsprechenden Werken zur Beschwörung findet.

Es gibt zwei prinzipiell unterschiedliche Arten, diese Bindung des Dämonen an die Dritte Sphäre zu festigen: die *Manifestation*, die den Dämon gänzlich ins Diesseits zwingt, und die *Bindung*, bei der der Dämon zwar im Diesseits verankert wird, jedoch seine Kraft weiterhin aus der Siebten Sphäre bezieht. Diese Bindung kann an einen Ort erfolgen, sich

ZEITFAKTOREN

Bei der Bindung eines Dämons spielt es eine Rolle, wie lange er gebunden bleiben soll, und auch bei einigen anderen Diensten spielt der sogenannte Zeitfaktor eine Rolle, der als Multiplikator der Basiskosten dient.

Die Zeitfaktoren sind: Bindung bis zum nächsten Sonnenaufgang (1), bis zum nächsten Mondphasenwechsel (3), bis zum nächsten Neumond (4), bis zur nächsten Sonnenwende (6), sieben Jahre (8), permanent (13).

... eine Person (meist den Beschwörer) oder gar ein Objekt beziehen, aus welchem er sich nur zur Erfüllung eines Dienstes herausformt. Durch die Prozedur der Bindung wird jedoch eine ständige Verbindung zwischen der Dämonensphäre und der Weltsphäre Aventuriens geschaffen. Diese Verknüpfung wird in aller Regel ohne weitere Folgen bleiben, sie kann aber eventuell von mächtigen Wesenheiten der Siebten Sphäre genutzt werden, um ungerufen in die dritte Sphäre zu gelangen. Ein Beschwörer, der einen Dämon bindet, nimmt also wissent- und willentlich in Kauf, dass er das Seelenheil Anderer und sogar die Exi-

stenz der Welt gefährdet. Regeltechnisch sind zur Durchführung der Manifestation oder der Bindung eine erfolgreiche Beschwörung und Beherrschung nötig, wobei letztere stets erschwert ist (s. o.). Zudem muss der Beschwörer über die passenden Sonderfertigkeiten (*Dämonenbindung I* für Niedere Dämonen, *Dämonenbindung II* für Gehörnte Dämonen) verfügen. Eine Bindung oder Manifestation gilt als Dienst, so dass ein entsprechend guter Erfolg vonnöten ist, um z.B. bei einer Bindung an einen Ort den Dämon zu einem weiteren – dem eigentlichen – Dienst zu bewegen.

● **Manifestation:** Wird ein Dämon zur Manifestation gezwungen (was bei weitem nicht bei allen Dämonen möglich ist), so erhält er eine festere, 'derische' Komponente und verbleibt in der Dritten Sphäre, ohne dass dies den Beschwörer weiterlaufende Astral- oder Lebenspunkte kostet. Der Beschwörer muss hierzu BK x Zeitfaktor (s. S. 47) x 4 AsP aufbringen (Kenner der *Höheren Dämonenbindung* BK x Zeitfaktor x 3 AsP). Der Dämon ist außerdem in der Lage, neben seinen bei der Beschwörung eingeforderten Diensten (die mögliche Anzahl ergibt sich aus der Beherrschungsprobe abzüglich 1 für den Dienst *Manifestation*) einfachen Befehlen wie "Geh dort hinüber", "Bleibe hier stehen", nicht aber Kampfaufträgen des Beschwörers Folge zu leisten. Jeder dieser Befehle kostet den Beschwörer 1 AsP.

Die Kosten für die bei der Beschwörung eingeforderten Dienste ("Manifestiere dich und transportiere mich einen Tag lang.") sind mit den Kosten für die Manifestation bereits abgegolten. Über die bei der Beschwörung erworbenen Dienste hinaus kann der Beschwörer weitere Dienste vom Dämon verlangen. Jedoch muss er hierfür wieder AsP-Kosten pro einmaligem Dienst zahlen und bei jedem Dienst eine neue Beherrschungsprobe ablegen, bei der die o.g. Modifikatoren (mit Ausnahme von ZIP* und Sternkonstellation) zum Tragen kommen und die für jeden folgenden, über die Grunddienste hinaus gehenden Dienst um 1 Punkt erschwert ist (also z.B. um 3 Punkte für den dritten über die Grunddienste hinausgehenden Dienst). Die Kosten für diese Dienste sind jedoch um 10% vermindert; Kenner der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlen nur 2/3 der AsP-Kosten des Dienstes und müssen nicht die steigenden Zuschläge aus der Dienst-Anzahl hinnehmen.

Die Manifestation endet, wenn die Zeit der Manifestation abgelaufen ist oder wenn der Dämon vernichtet oder vertrieben wird (es sei denn, er besitzt die Eigenschaft *Präsenz*). Soll der Dämon vorher verschwinden, muss der Beschwörer dafür den Dienst *Zurückschicken* aufwenden.

Ein manifestierter Dämon kämpft ohne ausdrücklichen Befehl nur dann, wenn er selbst attackiert wird. Ein manifestierter Dämon kann nicht die Eigenschaft *Immunität gegen profane Angriffe* besitzen (hat er sie von Haus aus, wird sie zu *Resistenz gegen profane Angriffe* abgeschwächt). Eine vorhandene *Resistenz gegen profane Angriffe* geht verloren, und der Dämon ist nur mit seinem magischen RS gegen profane Angriffe geschützt; LeP, die der Dämon aus den ZIP* der Beschwörungsprobe zusätzlich erhalten hat, werden jedoch doppelt angerechnet. Manifestierte Dämonen verlieren ihre Trägheitslosigkeit und die damit verbundenen Bewegungsvorteile (siehe S. 51ff.).

● **Bindung an einen Ort:** Der Dämon verbleibt in der Nähe des befohlenen Ortes im Näheren Limbus (ist also nur durch den OCULUS erkennbar) und erscheint, wann immer eine bestimmte Bedingung eintritt, die durch seinen weiteren Dienst (genau einen, also müssen bei der Beherrschungsprobe 2 mögliche Dienste herauskommen) bestimmt wird: Wache, Schrecken verbreiten, Pestilenz ... Die Kosten für diesen weiteren Dienst berechnen sich aus der geplanten Bindungszeit, der Gefährlichkeit des Dämons und der Art des Dienstes. Hierzu werden die Basis-kosten je nach Dämon, der beim Dienst genannte Grundwert und der nebenstehend genannte Zeitfaktor miteinander multipliziert, um die AsP-Kosten zu bestimmen.

Die Verbindung des Dämons zum Ort seiner Bindung wird durch dessen Sigille repräsentiert, die in direkter Umgebung des Ortes angebracht werden muss (sie kann jedoch unter architektonischen Details versteckt sein). Von dieser Sigille aus führt ein (durch entsprechende Hellsichtzauber erkennbarer) Kraftfaden in die Siebte Sphäre – eine so genannte 'Orthosphärische Linie' – und eine weitere zum Beschwörer. Diese Kosten können von einem Beschwörer mit der Sonderfertigkeit *Höhere Dämonenbindung* auf zwei Drittel des errechneten Wertes reduziert werden.

Ist die im Voraus festgelegte Zeit seines Dienstes abgelaufen oder wird der Dämon erschlagen oder exorziert, dann verschwindet er wieder in der Siebten Sphäre. Soll der Dämon vorher verschwinden, muss der Beschwörer dafür den Dienst *Zurückschicken* aufwenden.

Pro Nacht, die diese Bindung anhält, muss der Beschwörer einen Lebens- und einen Astralpunkt aufwenden, um die Verankerung zu erhalten. Kann er dies nicht, endet die Bindung. Der Dämon verhält sich dann so, als sei seine Beherrschung misslungen (siehe Seite 45).

● **Bindung an eine Person:** Wird ein Dämon auf diese Art gebunden, so begleitet er die gewünschte Person, meist den Beschwörer selbst, im Näheren Limbus (ist also nur durch den OCULUS erkennbar) und 'verdichtet' sich auf dessen Wunsch. Von dieser 'Warteposition' aus kann er die Dienste verrichten, die die begleitete Person von ihm verlangt. Diese Dienste sind um 20 % gegenüber den Diensten eines ungebundenen Dämons verbilligt (auf 2/3 der Kosten für Kenner der SF *Höhere Dämonenbindung*). Ist die Gesamtzahl seiner Dienste (die mögliche Anzahl ergibt sich aus der Beherrschungsprobe abzüglich 1 für den Dienst *Bindung*) aufgebraucht oder wird er erschlagen oder exorziert, verschwindet er wieder in der Siebten Sphäre. So lange noch ein Dienst übrig ist, kann der Beschwörer über die bei der Beschwörung 'erwor-

benen' Dienste hinaus weitere Dienste vom Dämon verlangen. Jedoch muss er hierfür die vollen AsP-Kosten pro Dienst zahlen und bei jedem Dienst eine neue Beherrschungsprobe ablegen, bei der die o. g. Modifikatoren (mit Ausnahme von ZIP* und Sternkonstellation) zum Tragen kommen und die für jeden folgenden, über die Grunddienste hinaus gehenden Dienst um 1 Punkt erschwert ist (also z.B. um 3 Punkte für den dritten, über die Grunddienste hinausgehenden Dienst). Kenner der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlen nur 2/3 der AsP-Kosten des Dienstes und müssen nicht die steigenden Zuschläge aus der Dienst-Anzahl hinnehmen. Soll der Dämon vor Ablauf der vorherbestimmten Zeit verschwinden, muss der Beschwörer dafür den Dienst *Zurückschicken* aufwenden.

Pro Nacht, die diese Bindung anhält, muss der Beschwörer je 1W3 Lebens- und Astralpunkte aufwenden, um die Verankerung zu erhalten. Kann er dies nicht, endet die Bindung und der Dämon greift die begleitete Person an (entsprechend der Auswirkung 14–17 bei *Misslungene Beherrschungen*, siehe S. 45). Ein Nachteil dieser Bindung ist zudem, dass die begleitete Person 1 Punkt Verfall pro Tag erleidet (wenn Sie mit den Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen; siehe Seite 27.)

● **Bindung an ein Objekt:** Der Dämon fährt in ein Objekt ein und löst sich daraus, wann immer eine bestimmte Bedingung eintritt, die durch seinen weiteren Dienst bestimmt wird. Der gebundene Dämon ist nur zu einer bestimmten Anzahl von Diensten verpflichtet, die sich aus den übrig behaltenen Punkten der Beherrschungsprobe bestimmt (abzüglich 1 für den Dienst *Bindung*). Diese Dienste müssen im Voraus bezahlt werden (Kenner der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlen nur 2/3 der Dienst-Kosten). Auch hier muss die Sigille des Dämons als verbindendes Element dienen, so dass das Objekt grundsätzlich als 'dämonisch' erkannt werden kann, und auch hier ist für den kundigen Hellscher ein orthosphärischer Kraftfaden (s.o.) ebenso erkennbar wie einer, der zum Beschwörer führt. Ist die vereinbarte Zeit abgelaufen, ohne dass alle Dienste verbraucht sind, wird der Dämon erschlagen oder exorziert, so verschwindet er unabhängig von der Zahl seiner noch verbleibenden Dienste.

Pro Nacht, die diese Bindung anhält, muss der Beschwörer einen Lebens- und einen Astralpunkt aufwenden, um die Verankerung zu erhalten. Kann oder will er dies nicht, endet die Bindung im Artefakt und der Dämon greift einen eventuellen Träger des Artefaktes an und verschwindet dann in seiner Sphäre.

Grundsätzlich benötigt eine Bindung an ein Ob-

jekt eine bestimmte Menge 'Platz' in eben jenem Objekt, der sich nach der Macht des Dämons bemisst. Es ist schwierig, hier genaue Zahlen anzugeben. Aber während sich ein Braggu durchaus mit einem Ring oder Amulett zufrieden geben mag, erfordert ein Gehörnter Dämon auf jeden Fall Objekte von mehreren Stein Gewicht. Ein mächtiger

Mehrgehörnter wird sich nur mit Möbeln, Türen, Statuen oder ähnlich massiven Objekten zufrieden geben. Neben der Größe / dem Gewicht des Objekts spielt jedoch auch noch die 'Affinität' des Dämons zu dem Objekt seiner Bindung eine Rolle, so dass sich z.B. ein *Sordul* durchaus mit einem Vitriol-Fläschchen zufrieden geben mag,

während einem Difar ein massiver Bleiwürfel als 'Behausung' missfallen wird. Andere Formen der dämonischen Artefaktbeseelung bietet der Zauber ARCANOVI in Kombination mit dem Dämonen Agribaal. Mehr hierzu finden Sie im Band *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen*.

Magistra Jalandras Beherrschungs-Wert beträgt, wie erwähnt, 16. Die Probe ist erschwert um 6 Punkte (die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons). Jalandra ist nicht überanstrengt, von hohem Ausdauerverlust betroffen oder verwundet, Sternkonstellationen und Ort sind neutral. Eine Überlegung, ob sie den Dämonen an sich binden oder manifestieren soll, ergibt, dass ihr wegen des einfachen Zurückschickens eine Manifestation lieber ist. (Zurückschicken als korrekte Beendung der dämonischen Dienste erfordert einen Dienst – es geht zwar auch ohne, ist aber mit etwas Risiko behaftet, das sie als Gildenmagierin nicht einzugehen gewillt ist. Außerdem bräute die Bindung das Risiko mit sich, Schleichendem Verfall ausgesetzt zu werden) Manifestation bedeutet jedoch, dass die Beherrschungs-Schwierigkeit verdoppelt wird, sie also 12 Punkte Erschwerung hat. (Und außerdem schränkt Manifestation die Bewegungsmöglichkeiten des Dämon ein, senkt aber nicht seine Geschwindigkeit, auf die es Jalandra hauptsächlich ankommt.) Auf der positiven Seite kann sie die halbe Qualität des Wahren Namens (4/2 = 2) aufführen, das korrekte Gewand und barfüßige Zelebrierung des Rituals (1), das Bannschwert (1), die Donaria (2), Kerzen und Kreide (je 1), vor allem aber die Qualität der Beschwörung (12 ZfP geteilt durch 3 entsprechen 4 Punkten Erleichterung) – summa summarum also 12 Punkte. Verrechnung ergibt, dass die Probe nicht erschwert ist, was bedeutet, dass Jalandra gegen einen Wert von 16 würfeln muss. Sie fixiert die geschlitzten,*

gelben Augen der Schlange, konzentriert sich auf die Zhayad-Sprüche, die die INVOCATIO-Matrix im Diesseits verfestigen, lässt die Kraft fließen .. und würfelt eine 9 – sieben Punkte übrigbehalten. Dies bedeutet zwei Dienste, die der Dämon ihr nun schuldet – nicht glorreich, aber ausreichend für ihre Zwecke. Die Schlange beginnt, konkretere Formen anzunehmen, die wabernden Schwefeldämpfe verziehen sich, und schließlich beugt ihr gehörntes Haupt, funkelt Jalandra böseartig aus ihren zusammengekniffenen Augen an und lässt sie aufsteigen.

Sie muss nun 27 AsP aufbringen, um den Dienst Transport des Dämons zu bezahlen: Basiskosten 9 mal Zeitfaktor 1 (sie wird bis zum nächsten Sonnenaufgang ankommen) mal 3 (Manifestations-Multiplikator für Kenner der Höheren Dämonenbindung). Falls sie dem Dämon während des Fluges weitere Dienste abverlangen muss (z.B. weil ein anderer Dämon bekämpft werden muss), zahlt sie dafür als Kennerin der Höheren Dämonenbindung nur 2/3 der jeweils anfallenden Kosten, muss jedoch eine weitere Beherrschungsprobe pro Dienst ablegen.

Die Magistra kleidet sich jedoch für einen Langstreckenflug noch warm an – einer der Vorteile, dass ein manifestierter Dämon Zeit zum Warten hat packt ihr Bündel und schwingt sich auf den kalten, schuppigen Rücken des Wesens. Auf nach Fasar, wo sie in sieben Stunden anzukommen gedenkt (dank der erhöhten GS des Dämons).

AUSTREIBUNG UND VERBANNUNG VON DÄMONEN

Im krassen Gegensatz zu der Nähe, die Beschwörer zu Dämonen empfinden, ist die Beliebtheit von Dämonen in Rest-Aventurien noch niedriger als die von alanfanischen Sklavenjägern oder orkischen Marodeuren. So verwundert es nicht, dass Möglichkeiten der Austreibung dieser Wesenheiten schon seit langer Zeit ganz oben auf der Agenda von anderen Zauberern und von Geweihten (fast aller Götter) stehen. Ohne Ironie betrachtet gilt die Beschwörung vielen Aventurieren als Frevel wenn nicht gar todwürdiges Verbrechen, weil es die göttliche und weltliche Ordnung zutiefst stört – Kosmologen und Sphärologen betonen sogar das Risiko für den gesamten Kosmos. Ein weiterer Grund für die weit verbreitete Abscheu ist, dass Dämonen als Wesen von 'außerhalb' als zutiefst widernatürlich empfunden werden.

METHODEN DER AUSTREIBUNG

Um einen Dämon vom Antlitz Deres zu verbannen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Für Jeden und Jede anwendbar ist die Möglichkeit, einen Dämon schlicht 'zu Tode zu prügeln' – verliert er seine derische Konsistenz (sinken seine LeP auf 0), wird er in die Siebte Sphäre zurückgeschleudert. Diese Methode hat den Nachteil, dass viele Dämonen durch Resistenzen oder Immunitäten geschützt sind und spezielle magische oder geweihte Waffen (siehe S. 55ff.) oder Zauber – oder sehr viel Durchhaltevermögen – benötigt werden, um erfolgreich zu sein. Die besten Chancen haben bei dieser 'groben' Methode sicherlich herbeigerufene Elementarwesen, die nicht nur erklärte Gegner der Dämonen sind, sondern auch über entsprechende magische Möglichkeiten verfügen.

- Es ist möglich, einen Dämon durch die Zauberformel AUGES LIMBUS in den Limbus zu schleudern. Jedoch ist diese Möglichkeit nicht hundertprozentig sicher – und außerdem ist das Wesen damit

nicht gebannt, sondern lauert weiterhin in der Zwischenwelt, von wo es z.B. bei einer folgenden Beschwörung wieder hervorbrechen kann.

- Viel mehr Erfolg versprechen verschiedene Liturgien der aventurischen Kirchen und religiösen Kulte. Schließlich ist das karmale Wirken dem Chaos der Siebten Sphäre diametral entgegengesetzt. Vielerlei entsprechende Exorzismen finden Sie im Kapitel zu den Liturgien im Band *Aventurische Götterdiener*, und auch einige weitere Liturgien haben eine 'bannende Nebenwirkung'.

- Schlussendlich bleiben noch die magischen Austreibungen, die – ausreichende Vorbereitung vorausgesetzt – ebenso effektiv sind wie die Vertreibung durch Geweihte und auf die hier etwas näher eingegangen werden soll. Dies gelingt durch mittels REVERSALIS in ihrer Wirkung umgekehrte Formeln INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR sowie den Zauber PENTAGRAMMA SPHÄRENBANN. (Die Formel BESCHWÖRUNG VEREITELN wirkt nur bei einer noch laufenden Beschwörung und verhindert das Erscheinen des Dämons. Die Formel DÄMONENBANN, die jeweils auf dämonische Essenz einer bestimmten Domäne wirkt, kann Dämonen zwar im Diesseits fernhalten, nicht jedoch in ihre Sphäre zurücktreiben.) Ebenfalls möglich – falls Sie mit dieser Expertenregel spielen – ist die Übernahme der Beherrschung, um dem Dämon den Dienst *Zurückschicken* aufzuerlegen.

Die reversalierten Invokationen

Grundsätzlich gilt erst einmal alles, was weiter vorne zu den Beschwörungen und Beherrschungen gesagt wurde. Zu beachten ist, dass der REVERSALIS die Beschwörungsprobe um 2 Punkte erschwert und dass die Zauberdauer der Austreibung 2 Aktionen länger ist als die der Beschwörung. Ein mittels des langen Rituals INVOCATIO INTEGRA

gerufene Wesenheit kann mittels der reversierten INVOCATIO MAIOR zurückgeschickt werden, eine INTEGRA-Austreibung ist nicht bekannt. Ein Exorzismus kann in einem UNITATIO-Zirkel gewirkt werden. Das größte Problem bei dieser Art der Austreibung ist es jedoch, den Dämon lange genug in Reichweite (7 Schritt für diese Variante) zu halten oder dorthin zu bringen. Was bei einem Besessenheitsdämon noch einfach ist (man fesselt das Opfer), kann sich bei einem Bewegungsdämon zu einer echten Schwierigkeit entwickeln. Damit die Austreibung wirkt, muss der Dämon zum Abschluss des Zaubers in Reichweite sein. Die Austreibung wird also durch die korrekte Ausführung des Beschwörungsrituals gewirkt, wobei wie oben genannt folgende Randbedingungen zum Tragen kommen: der ZfW des Exorzisten in der passenden Formel, die Beschwörungs-Schwierigkeit des zu vertreibenden Dämons, Halbierung oder Verdopplung der Zauberdauer (Achtung: Reversalierung gilt bereits als eine Spontane Modifikation), die Qualität des Wahren Namens, die Sphärenkonstellation, der Ort (falls es gelingt, den Dämon an einen für die Austreibung besonders geeigneten Platz zu locken oder zu zwingen), Kleidung und Ausrüstung (namentlich das Bannschwert; Beschwörungskreide wirkt auch in entgegengesetzter Richtung, Austreibungskerzen sind jedoch nicht bekannt), Donaria (nur bei der umgekehrten INVOCATIO MAIOR, üblicherweise solche, die dem Dämon widerwärtig sind) sowie weitere Umstände aus Wunden, Erschöpfung etc.

Paktierer genießen die Vorteile ihres Kreises der Verdammnis, wenn sie einen Dämon aus 'ihrer' Domäne verbannen wollen.

Misslingt die Austreibungs-Probe, so greift der Dämon den Exorzisten mit einer oder mehrerer seiner besonderen Fähigkeiten an – und zwar so lange, bis der Austreibende oder er selbst vergangen ist. Dies muss nicht immer ein physischer Angriff sein, sondern kann durchaus als zur Domäne und der Macht des Dämons passende Verfluchung, Hatz, öffentliche Verhöhnung, ein zusätzliches Maß an Verfall o.ä. sein (Meisterentscheid).

Gelingt die Austreibungs-Probe, können die ZfP* die nun folgende Beherrschung erleichtern: je 3 ZfP* Erleichtern die Beherrschungsprobe um 1 Punkt. Die Kosten der umgekehrt ausgeführten Invokationen entsprechen denen der eigentlichen Beschwörungen.

Bei der Beherrschungsprobe (siehe auch S. 44) kommen wiederum die folgenden Bedingungen zum Tragen: Beherrschungs-Wert des Exorzisten (je nach verwendetem Ritual) und Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons, die Qualität des Wahren Namens, korrekte Bekleidung und Ausrüstung (Beschwörergewand, barfuß, Bannschwert, Zauberkreide), o.g. Donaria (nur bei reversierter INVOCATIO MAIOR), der Vorteil *Affinität zu Dämonen*, Sternkonstellationen und Ort (s. o., nach Meisterentscheid), weitere Umstände, die den Beherrschungs-Wert des Exorzisten verändern. Auch bei der Beherrschung haben Paktierer

Vorteile bei den Dämonen der 'eigenen' Domäne.

Es reicht nun, dass diese Beherrschungsprobe erfolgreich ist und dem Exorzisten die nötigen AsP (nämlich Basiskosten des Dämons x 2) zur Verfügung stehen, um den einzigen, jetzt gewünschten (und möglichen) Dienst vom Dämon zu verlangen: *Zurückschicken!*

Der PENTAGRAMMA

Dieser Zauber (LC 132f.) gilt als eine Art Universal-Exorzismus, der viele Techniken der gerade genannten reversierten Invokationen zusammenfasst. Er ist zwar etwas schwerer zu wirken (zusätzliche Probenerschwernis von 3 Punkten für Niedere Dämonen und 9 Punkten für Gehörnte Dämonen, weitere 7 Punkte für Dämonen mit der Eigenschaft *Existenz* oder solche, die *manifestiert* oder *gebunden* sind), jedoch ist die kürzere Zauberdauer (die mittels *Spontaner Modifikationen* weiter verringert werden kann) ein deutlicher Vorteil. Zudem ist keine Form von Beherrschungsprobe nötig.

Für die Probe werden o.g. Erschwernisse, der ZfW PENTAGRAMMA und die Beschwörungs-Schwierigkeit des Dämons miteinander verrechnet. Wirkende Paraphernalia sind die Qualität des Wahren Namens, das korrekte Beschwörungsgewand (in diesem Falle das weiße), eventuell vorhandene Anti-Donaria (Objekte oder Substanzen, die dem Dämon zuwider sind), das Bannschwert, Kenntnis und Anwendung der SF *Exorzist* sowie eventuelle Mali aus Erschöpfung, Wunden etc.

Beiden gerade genannten Methoden ist gemein, dass ein auf den Dämon gewirkter PROTECTIONIS (glücklicherweise eine seltene, aber gerade bei den Beschwörern der Schwarzen Lande unselig verbreitete Formel) die Austreibung um ZfP* Punkte erschwert.

PROFESSIONELLE EXORZISTEN

Es gibt Zauberer und Geweihte, die sich in erster Linie mit der Verbannung von Sphärenwesen beschäftigen und die für solche Zwecke eigens gerufen werden. Insbesondere sind hier Abgänger der antimagischen Akademien sowie Spezialisten der Praios- und Hesinde-Kirche zu nennen. Sie alls sind nicht nur für ihre Aufgabe gut ausgestattet (mit den passenden Gewändern, magischen oder geweihten Waffen, Anti-Donaria und dergleichen), sondern verfügen darüber hinaus über die Sonderfertigkeit *Exorzist*.

Diese erlaubt es ihnen, ihre Kenntnis über Dämonen gezielt so einzusetzen, dass sie sich die entsprechenden Proben erleichtern können: Die TaP* aus einer *Magiekunde* (*Dämonologie*)-Probe können zur Hälfte beim Austreibungsritual oder der Exorzismus-Liturgie als Bonus eingesetzt werden, ein Viertel der TaP* bei den eventuell geforderten Beherrschungsproben.

EIGENSCHAFTEN DER DÄMONEN

»Formlosigkeit und Vielgestalt, brodelndes

Chaos und zitternde Rangfolge sind die Substanz der

Dämonen. Wenn sie aber nach Dere gerufen werden, nagt die Ordnung an dieser ihrer Substanz und zwingt ihnen auf, was nicht ihrer Natur ist: Form. Dem Beschwörenden ist es mit Willensstärke und dem richtigen Wissen möglich, diese Form seinem Geist zu unterwerfen und sie zu modifizieren, den Dämon nach seinem Wunsch in die letztendliche Gestalt zu zwingen. Das ist die wahre Kunst einer Invocatio, und mit all der anderen Stümperei gibt sich ein Abgänger dieser Academia nicht ab ...«

—aus der Rede eines Dozenten des dämonologischen Seminars der Brabaker Halle der Geister, 1020 BF

Als Wesenheiten des Chaos sind Dämonen vielgestaltig und verschieden und trotzten einer Einordnung in Schemata und Systeme – ein Problem, das viele aventurische Gelehrte und Beschwörer seit Urzeiten beschäftigt. Nichtsdestotrotz sind auch die Bewohner der Siebten in der Dritten

Sphäre gewissen Regeln unterworfen, die es möglich machen, die einzelnen Dämonen nach Aussehen, Fähigkeiten und Eigenschaften zu sortieren und zumindest grob in Klassen und Arten zu unterscheiden. Gerade was die Fähigkeiten eines Dämons angeht, ist es möglich, zwischen solchen Eigenschaften zu differenzieren, die allen gemein sind solchen, die nur bestimmte Dämonen fest besitzen, und schließlich solchen, die nur vereinzelt und anscheinend willkürlich vorhanden sind. Die festen Eigenschaften eines Dämons gehören zu der jeweiligen 'Art' oder 'Klasse' des Dämons – also etwa den Zantim – unveränderlich und automatisch dazu und sind bei der jeweiligen Beschreibung des Dämons (ab Seite 58) aufgeführt. Darüber hinaus sind bei jedem Dämon auch die Eigenschaften angegeben, die der Beschwörer dem Dämonen bei der Beschwörung noch nachträglich 'mitgeben' kann, um ihn für bestimmte Aufgaben geeigneter oder allgemein schlicht mächtiger zu machen.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN DER DÄMONEN

Wenn bei den jenseitigen Wesenheiten nichts anderes ausgesagt wird, gelten folgende Aussagen für alle Dämonen, und zwar unabhängig davon, ob es sich um Niedere oder Gehörnte handelt:

- Sie bestehen nicht aus derischer, diesseitiger Substanz. Wird ein Dämon vernichtet (sinkt seine LE auf 0), zerfällt er zu Staub, löst sich in einer stinkenden Wolke auf, verrottet in Sekunden, oder es zerreißt ihn buchstäblich. Für gewöhnlich bleibt nichts von ihm im Diesseits zurück. Aus dieser Nichtkörperlichkeit – der Tatsache also, dass er weder Ding noch Lebewesen ist – folgt auch:

- Dämonen unterliegen nur in geringem Umfang der Schwerkraft und nicht der Trägheit und trotzen damit den meisten physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Sie können aus dem Stand sofort auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen, ohne Geschwindigkeitsverlust um Ecken biegen, ohne Anlauf Weit- und Hochsprünge von GS Schritt vollführen etc. Ebenso ist es Dämonen möglich, an senkrechten Wänden Halt zu finden und sie als gewöhnliche Bewegungsoberfläche zu benutzen; selbst völlig glatte oder sonst normalerweise unbezwingbare Flächen stellen kein Problem dar. Um in der Luft stehen zu bleiben, sich vollständig schwebend fortzubewegen oder unter der Decke zu gehen, benötigen sie jedoch die Eigenschaft *Schweben*. Manifestierte Dämonen oder solche mit der Eigenschaft *Existenz* werden substantieller und verlieren die o.g. Bewegungsvorteile.

- Dämonen sind immun gegen die Wirkungen von Feuer und Hitze (von extremster Hitze einmal abgesehen – schließlich sind die Höhlen kalt) sowie Kälte und Säure, es sei denn es handelt sich um reine elementare Manifestationen.

- Dämonen erleiden keine Wunden und keine Einbußen durch niedrige LE oder AU (ihr Ausdauerwert ist ohnehin unendlich).

- Dämonen sind vollständig immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Form*, *Heilung*, *Objekt*, *Telekinese* und *Umwelt*, die gegen sie gewirkt werden (eventuelle Sekundäreffekte wie einstürzende Häuser können ihnen jedoch durchaus schaden). Sie sind ebenfalls nicht empfänglich für *Illusionen*. Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung* können sie ihre dreifache Magieresistenz entgegensetzen. Die Boni der schelmischen Repräsentation (*Unbeschwertes Zaubern* bzw. *Lockeres Zaubern*) kommen gegen Dämonen nicht zum Tragen. Für alle wirkenden zauberischen Zwecke gelten sie als Einzelwesen.

- Sie werden von weltlichen Waffen nur schwach betroffen (alle Dämonen besitzen *Resistenz gegen profane Angriffe*; S. xxx), viele

Dämonen sind sogar *immun gegen profane Angriffe* (S. xxx). Gegen magische oder geweihte Waffen wirkt ihr RS, gegen *Schadenszauber* gilt ihre Magieresistenz als RS.

- *Hellsichtszauber* wie ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS zeigt Dämonen im Diesseits als magische Wesenheiten mit stark chaotischer Matrix, ANALYS enthüllt ihre Zugehörigkeit zu bestimmten Domänen und ihre grundsätzlichen Eigenschaften.

- Alle Dämonen besitzen die Eigenschaft *Regeneration im Limbus I*, können also in dieser Zwischenwelt schnell wieder LE zurückgewinnen.

- Ihr Auftauchen oder das Erkennen ihrer wahren Gestalt kann so schreckenregend sein, dass sogar Helden in Panik verfallen. Dies sollte beim erstmaligen Anblick einer bestimmten Klasse von Dämonen ähnlich wie die Eigenschaft *Schreckgestalt I* (siehe S. xxx) gehandhabt werden: Das Opfer muss eine um die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons erschwerte Mut-Probe ablegen. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf die Eigenschaften MU, KL, CH und FF (eventuell Neuberechnung Basiswerte für AT, FK, INI und MR). Dieser Malus verschwindet, sobald man selbst die erste erfolgreiche Aktion gegen den Dämon unternommen hat (Angriff, Zauber), spätestens aber nach einer Viertelstunde. Wenn die Helden schon mehrfach einem ähnlichen Dämon erfolgreich gegenüber gestanden haben, kann der Zuschlag nach und nach sinken, bis die Probe schließlich ganz wegfällt. Ein Beschwörer ist vom Erscheinen seines gewünschten Dämons nicht in dieser Art betroffen (wohl aber, falls ein anderes Wesen als das beschworene erscheint).

- Fast alle Dämonen besitzen eine *umfassende Wahrnehmung* mit allen fünf Sinnen (mehr oder weniger ausgeprägt je nach Domäne und Zweck ihrer Existenz) und einem Gespür für astrale Strukturen. Ausschalten der fünf profanen Sinne durch Dunkelheit, Vakuum etc. behindert sie nicht, ein Bann ihres Astralgespürs, namentlich durch den Zauber HELLSICHT TRÜBEN, kann ihre Fähigkeiten (wie den Dienst *Suche*, unter Umständen auch ihre Kampffertigkeiten) einschränken. Dämonen erkennen karmales Wirken in Götterdienern, geweihten Orten und Gegenständen (und meiden, wo es ihnen möglich ist, den Umgang damit).

- Mehr zu den Spielwerten von Dämonen finden Sie in der Einleitung des *Pandämoniums* ab Seite 58.

DÄMONEN VND GEWEIHTER GRUND

Alle Dämonen sind auf geweihtem Boden besonders anfällig für schädliche Einflüsse; Entgegen der landläufigen Meinung ist es Dämonen keineswegs völlig unmöglich, geweihten Boden oder Tempel zu betreten. Allerdings werden sie dadurch oft stark geschwächt oder auf Dauer gar vernichtet. Es gelten folgende Regeln: **Niedere Dämonen** betreten *einfach geweihten* Boden der Gegengottheit ihrer Domäne nur äußerst widerwillig und erleiden dort 2W6 SP/KR, während sie den anderer Götter kurzfristig ertragen können (1W6 SP pro SR). *Zweifach geweihten* und *heiligen* Boden können sie freiwillig weder betreten, noch dort beschworen werden – sollten sie trotzdem doch einmal dort landen, vergehen sie in kürzester Zeit (2W20 SP/KR bei der Gegengottheit, sonst 1W20 SP/KR).

Gehörte Dämonen betreten *einfach geweihten* Boden ihrer Gegengottheit nur, wenn es der Befehl vorsieht, und erleiden dort 1W6 SP/SR, geweihter Boden der anderen Götter stört sie nur bei längerfristigem Aufenthalt (1W6 SP/Stunde). Auf *zweifach geweihtem* Boden erleiden sie 1W6 SP/KR (bzw. 2W6 SP/KR, wenn es Weihegrund der Gegengottheit ist), auf *heiligem Boden* generell 2W6 SP/KR; den *heiligen* Boden ihrer Gegengottheit können sie nicht betreten und auch nicht dort beschworen werden (und erleiden, so sie es doch einmal unfreiwillig dorthin verschlägt 2W20 SP/KR). Die Eigenschaften *Regeneration I* und *Regeneration II* zeigen auf geweihtem Boden nur halbe Wirkung (abgerundet). Das Gesagte gilt mit ähnlichen Verhältnismäßigkeiten auch für den Kontakt mit geweihten Gegenständen und Artefakten und anderen vergleichbaren Situationen (siehe auch den Abschnitt zu magischen, geweihten und dämonischen Waffen auf Seite xxx).

FORMEN VON DÄMONEN

Wie oben erwähnt, bringt ein Dämon 'von Haus aus' einige Eigenschaften bereits mit, sei es, weil sie zu seinem 'Dämonen-Sein' gehören,

DIE DÄMONISCHEN EIGENSCHAFTEN

Welche Eigenschaften ein bestimmter Dämon automatisch hat und welche ihm möglich sind, finden Sie im Kapitel **Pandämonium**. Wie so häufig hat auch hier der Meister das letzte Wort, wenn es zu entscheiden gilt, welche Eigenschaften und Kombinationen im Einzelfall möglich

sein, sei es, weil sie für seine Klasse typisch sind. Es ist jedoch im Rahmen der Beschwörung möglich, den Dämon mit weiteren, besonderen Kräften und Eigenschaften auszustatten. Dazu muss der Beschwörer zunächst einmal die Sonderfertigkeit *Form der Formlosigkeit* beherrschen, ohne die das Verändern von Dämonen schlicht nicht möglich ist. Er erschwert sich die Beschwörungs-Probe (siehe **Beschwörung von Dämonen** ab S. 39) um den unten bei den einzelnen Eigenschaften genannten Betrag bzw. die Summe der Beträge für mehrere gewünschte Eigenschaften. Es ist nicht möglich, einem Dämon bereits durch seine Klasse vorhandene Eigenschaften zu verweigern und sich dadurch die Beschwörungs-Probe zu erleichtern.

Es ist möglich (und auch dies erfordert die SF *Form der Formlosigkeit*), den Dämonen auch noch direkt nach Erscheinen zu formen (siehe S. 42). Dies ist jedoch ungleich schwieriger: Von den bei der Beschwörungsprobe übrig behaltenen ZfP* kann der Beschwörer eine oder mehrere der für den beschworenen Dämon möglichen Eigenschaften und Fähigkeiten 'hinzukaufen', wobei allerdings das Dreifache der unten angegebenen Werts gilt. (Um diese ZfP-Kosten wieder auf den einfachen Wert zu senken, ist die Sonderfertigkeit *Geber der Gestalt* nötig.) Es ist hierbei nicht möglich, 'Schulden' zu machen, d.h. das ZfP*-Guthaben zu überschreiten, und es ist auch hier nicht möglich, einem Dämon vorhandene Eigenschaften 'abzunehmen'.

Eine dritte Möglichkeit der Dämonenformung ist es, die Konsistenz des Dämons zu festigen und zu einem Instrument des Willens des Beschwörers zu machen – und damit nach Erscheinen des Dämons bestimmte Spielwerte der Wesenheit zu verbessern (siehe die Verbesserung der einzelnen Dämonen-Werte durch ZfP* bei **Beschwörung von Dämonen** auf Seite 40). Diese Möglichkeit steht jedem Beschwörer frei. Zauberer mit der Sonderfertigkeit *Form der Formlosigkeit* müssen nur die Hälfte der genannten Zuschläge hinnehmen.

Insgesamt gilt hier, dass die ZfP* beim Beschwörungsprozess selbst (vor oder nach dem Erscheinen des Dämonen) verwendet werden müssen und danach verfallen. Es ist also nicht möglich, ZfP* aufzusparen, um den Dämonen bei passender Gelegenheit 'aufzurüsten'.

● **Angriff mit verfluchtem Element:** Dämonen mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, ein oder mehrere Elemente zu pervertieren und sie zum Angriff zu nutzen. Das Opfer wird in einen stinkenden Säurenebel eingehüllt, niederhöllisches, schwarzes Feuer schießt aus dem Boden hervor, nahen Pflanzen oder gar Steinen wachsen urplötzlich Mäuler und Klauen, mit denen sie angreifen, etc. Oft werden auch mehrere Wirkungen miteinander kombiniert. Orientieren Sie sich z.B. am ZORN DER ELEMENTE (LC 190) und den elementaren Sekundäreffekten (LC 80), wobei Sie allerdings Wert darauf legen sollten, die dämonische Herkunft dieser Kräfte zu betonen und sie von den natürlichen Elementareffekten abzugrenzen. Der Dämon kann seine Kraft beliebig oft anstelle eines gewöhnlichen Angriffs einsetzen, generell sollten Sie dem Angegriffenen aber auch die Möglichkeit geben, der verfluchten Attacke auszuweichen oder zumindest den Schaden zu verringern. Der verursachte Schaden entspricht dem, den ein gewöhnlicher Angriff auch hätte (plus Sekundäreffekte), der Angriff ist unabhängig von der Distanzklasse.

Kosten: 4 ZfP*

● **Ausweichen in den Limbus:** Wird einem Dämon diese Eigenschaft mitgegeben (es ist bislang keiner bekannt, der sie von Haus aus hat), so kann er anstelle einer Parade / eines Ausweichmanövers kurzfristig in den Limbus wechseln und so auch mehreren Angriffen gleichzeitig entgehen. Dies verbraucht eine ganze Aktion, kann also nicht zusätzlich zu AT und PA eingesetzt werden. Der Dämon verbleibt W6 Kampfrunden im Limbus (und regeneriert unterdessen W6 LcP/KR) und erscheint maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens entfernt wieder. Frühestens nach weiteren W6 KR kann der Dämon diese Fähigkeit erneut einsetzen. Dieses Ausweichmanöver kann auch gegen Zauber eingesetzt werden, nicht jedoch gegen Austreibungen, da der Dämon mit dem Ort seines Verschwindens verbunden bleibt und der Exorzismus über diese Verbindung wirken kann.

Kosten: 7 ZfP*

● **Durch Wände gehen:** Der Dämon kann mit einer Geschwindigkeit von 1 Spann pro Aktion durch massive Wände gehen, so lange diese nicht durch antimagische Zauberei, explizite Schutzkreise,

sind. Individuelle Eigenschaften, die nur einzelne Dämonen besitzen und sonst keinem zur Verfügung stehen, sind hier nicht aufgeführt, sondern werden bei dem jeweiligen Dämon erklärt.

karmale Aufladung oder die Verwendung spezieller Materialien (namentlich Koschbasalt) geschützt sind. Zum Schutz reichen jeweils bereits minimale Erfolge bei den entsprechenden Zauberei- oder Mirakelproben.

Kosten: 9 ZfP*

● **Existenz:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft, der an eine Person oder ein Objekt gebunden wird (siehe S. 48), kann ohne weitere Zufuhr von AsP seitens des Beschwörers beliebig lange in der Dritten Sphäre verbleiben. Dämonen, die zum Dienst *Manifestation* gezwungen wurden, besitzen automatisch die Eigenschaft *Existenz*.

Kosten: 5 ZfP*

● **Folgeschaden:** Ein Treffer dieses Dämons bringt neben der gewöhnlichen Schadenswirkung weitere unangenehme Folgen mit sich, sei es durch Verbrennung, Gift oder ähnliches. Genaueres finden Sie bei den jeweiligen Dämonenbeschreibungen. Für die nachträgliche Verleihung von *Folgeschaden* hier eine Liste mit möglichen Nachwirkungen, die Sie aber mit der Angriffsart des Dämons und seiner Herkunftsdomäne abstimmen sollten:

Atme: Die Klauen/Zähne/der Atem ... des Dämons sind vergiftet: Der Betroffene leidet in den folgenden Stunden (Anzahl entsprechend der Beherrschungs-Schwierigkeit) unter fürchterlichen Schmerzen und Krämpfen und erleidet jede Stunde W6–1 SP. Die üblichen Regeln für Gift (halbe Schadenswirkung nach gelungener KO-Probe etc.) kommen zum Tragen, das Gift hat hierfür als Stufe die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons. (Wenn Sie möchten kann das Gift auch eine andere Wirkung zeigen – orientieren Sie sich dafür an den Giften in der *Geographia Aventurica*.)

Verbrennen / Säure: Der Betroffene erleidet am Ende der KR 1W6 SP; in der folgenden 1W6–1 SP usf., sei es dadurch, dass er in Flammen steht, von kochendem Nebel eingehüllt wird, Säure seine Haut zerfrisst etc. Für Säure gelten die gleichen Regeln wie für Feuer, was die Beschädigung von Rüstungen angeht.

Krankheit: Eine gelungene, nicht abgewehrte Attacke bedeutet, dass der Betroffene mit einer Krankheit infiziert wurde, wenn ihm keine KO-Probe, erschwert um die Stufe der Krankheit, gelingt. Viele aventurische Krankheiten sowie die Regeln dazu finden Sie im Kapitel **Seuchen und Siechen** in der *Geographia Aventurica* sowie in den Basisregeln ab S. 152.

Mutation: Binnen der nächsten W6 Stunden beginnt sich die getroffene Körperregion unter Schmerzen (W6 SP) zu verändern: Die Haut wird schuppig, wässrig, verfärbt sich, verfault oder löst sich auf, kleine Hörner oder Stacheln wachsen daraus hervor, das betroffene Glied verwächst etc. – der Phantasie des Meisters sind kaum Grenzen gesetzt. Die Mutation geht nur langsam (4W20 Wochen) wieder zurück, manchmal sogar gar nicht, so sie nicht mittels Zauberei oder göttlichem Wirken geheilt wird.

Fluch: Der Angriff des Dämons setzt einen Fluch frei, den das Opfer nur mit einer (evtl. modifizierten) MU-Probe entgehen kann. Als Auswirkungen sind Senkung einer beliebigen Eigenschaft, das Erhalten eines Nachteils oder in Einzelfällen der Verlust eines Vorteils denkbar. Je nach Fluch hält die Wirkung nur für einige Tage oder auch für Wochen an, aber auch Permanenz ist möglich. Orientieren Sie sich dafür an den Hexenflüchen im Band **Mit Wissen und Willen** (speziell *Ängste mehrren, Beis auf Granit, Beutel, Krötenkussl, Pech an den Hals wünschen, Schlafrauben, Unfruchtbarkeit* und *Warzen spießen* sind dabei recht gute Beispiele für die Auswirkungen eines Fluchs).

Kosten: Gift 4 ZfP*; Verbrennen/Säure 4 ZfP*; Krankheit Stufe–1 ZfP*; Mutation 3 ZfP*; Fluch 3 ZfP*

● **Formlosigkeit I/II:** Dieser Dämon besitzt keine feste, unveränderbare Form, sondern kann seinen Körper nach Belieben umgestalten, so dass er selbst durch fingerdicke Lücken (etwa einen Türspalt oder ein Gitter) 'hindurchfließen' kann. Die stärkere Eigenschaft ermöglicht es einem Dämon sogar, sich durch haarfeine Ritzen zu zwängen, so dass es kaum einen Ort gibt, den er nicht erreichen kann. Ein Dämon mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (MBK 31f.).

Kosten: 4 ZfP* / 7 ZfP*

● **Immunität gegen [Merkmal]:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft ist zusätzlich zu den weiter oben genannten gegen ein weiteres Zauber-Merkmal vollständig immun. Zur Auswahl stehen: *Einfluss*,

Elementar (einzelnes Element), *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Schaden*.

Kosten: je 3 ZfP* für *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* oder *Verständigung*; je 5 ZfP* für *Elementar (einzelnes Element)* oder *Schaden*.

● **Immunität gegen profane Angriffe:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft erleidet durch gewöhnliche Waffen wie auch alle anderen nicht-magischen und nicht-geweihten Wirkungen keinen Schaden. Selbst elementare Schadenszauber richten nur halben Schaden an (aufgerundet).

Kosten: 5 ZfP*

● **Körperlosigkeit:** Dieser Dämon besitzt in der Dritten Sphäre keine feste Gestalt, selbst wenn er zur Manifestation gezwungen wurde bzw. die Eigenschaft *Präsenz* besitzt. Er kann keine körperlichen Angriffe ausführen, allerdings auch nicht durch physische Einwirkungen verletzt werden – und dazu zählen unter anderem auch magische oder geweihte Waffen oder elementare Schadenszauber. Ein Dämon mit *Körperlosigkeit* besitzt gleichzeitig die Eigenschaft *Formlosigkeit I*, ohne sie extra erwerben zu müssen.

Kosten: 5 ZfP*

● **Kritische Konsistenz:** Dämonen mit dieser Eigenschaft werden sofort vernichtet, wenn sie durch einen einzigen Hieb mehr als ein Drittel ihrer LE verlieren. Es sind auch schwächere Varianten möglich, die sich nur auf magischen oder geweihten Schaden beziehen. Diese Eigenschaft ist nicht kombinierbar mit *Immunität gegen profane Angriffe*.

Kosten: nur als automatische Eigenschaft

● **Langer Arm:** Auch Dämonen sind normalerweise den Regeln zur Distanzklasse unterworfen, können also z.B. unterlaufen oder mit langen Spießen auf Abstand gehalten werden, wenn sie nur über die Distanzklasse N verfügen. Dämonen mit der Eigenschaft *Langer Arm* erhalten für alle ihre Angriffe eine zusätzliche Distanzklasse (anschließend an die bestehende DK, für gerade genannten Dämon also z.B. HN oder NS). Es ist ebenfalls möglich, einem Dämon über die Distanz P hinaus Angriffe zu ermöglichen; diese extrem weite Nahkampfdistanz wird mit X abgekürzt.

Kosten: 3 ZfP* pro zusätzliche Distanzklasse

● **Limbusreisender:** Diese Dämonen haben die Möglichkeit, sich nach Belieben in den (weiteren) Limbus zu begeben, etwa um größere Strecken rasch zu überbrücken oder einem Opfer dorthin zu folgen. Damit ist es dem Dämonen auch möglich, an Orten zu erscheinen, die auf sonstigem Weg nur schwer erreichbar sind (verschlossene Räume, Schiffe usw.). Für den Übergang in oder aus den Limbus benötigt der Dämon etwa eine Minute (40 Aktionen). Weitere Einzelheiten zum Limbus finden Sie im Band **Mit Wissen und Willen** ab Seite 92 oder im vorliegenden Band ab Seite 10.

Kosten: 5 ZfP*

● **Präsenz I:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft verbleibt, auch nachdem er erschlagen wurde, in der Dritten Sphäre und kann sich beim nächsten Neumond neu materialisieren. Auch bei dieser Neumanifestation ist er an seinen vormaligen Beschwörer bzw. Beherrscher gebunden und erfüllt weiterhin den Dienst, bei dessen Ausführung er vertrieben wurde. Darüber hinausgehende, noch ausstehende Dienste sind mit dem 'Tod' des Dämons jedoch hinfällig (werden wieder zu 'potentiellen Diensten') und müssen unter Aufwand

der üblichen AsP neu gefordert werden. Hat der Beschwörer keine Dienste mehr 'offen', kann er den Dämon mittels einer weiteren Beherrschungsprobe (bei gleichen Modifikationen wie die eigentliche zum Rufen des Dämons) wieder in die Niederhöllen entlassen. Misslingt sie, gilt das gleiche wie bei jeder anderen missglückten Beherrschungsprobe. Jede dieser 'Wiederbelebungen' kostet den Dämon permanent ein Zehntel (aufgerundet) seiner ursprünglichen LeP. Endgültig gebannt werden kann ein solcher Dämon nur, wenn seine ursprünglichen LeP endgültig auf 0 sinken oder er mit einer entsprechenden Formel oder Liturgie exorziert wird.

Präsenz setzt die Eigenschaft *Existenz* voraus.

Kosten: 3 ZfP*

● **Präsenz II:** wie *Präsenz I*, jedoch kann sich der Dämon bereits beim nächsten Sonnenuntergang neu materialisieren.

Kosten: 5 ZfP*

● **Präsenz III:** wie *Präsenz I*, jedoch kann sich der Dämon bereits nach Ablauf einer Stunde erneut materialisieren.

Kosten: 7 ZfP*

● **Raserei:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft ist einmal am Tag für eine kurze Zeit (etwa 1 Spielrunde bzw. einen Kampf) im wahrsten Sinne des Wortes niederhöllisch schnell: Seine GS wird verdreifacht, ebenso sein Initiative-Basiswert. Trotz dieser immensen Geschwindigkeit hat der Dämon keine Schwierigkeiten mit der Koordination. Ein Dämon mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (MBK 31f.).

Kosten: 3 ZfP*

● **Regeneration I:** Dämonen, die über dieser Eigenschaft verfügen, sind in der Lage, ihrer näheren Umgebung in der Dritten Sphäre Kraft zu entziehen und sie für sich in Lebensenergie umzuwandeln. Pro KR regenerieren sie 1W6 LeP.

Kosten: 4 ZfP*

● **Regeneration II:** wie *Regeneration I*, der Dämon regeneriert jedoch 2W6 LeP pro KR.

Kosten: 7 ZfP*

● **Regeneration im Limbus I:** Die Struktur des Limbus ermöglicht es Dämonen, ihre Lebenskraft in besonderem Maße zu wahren: Pro Kampfrunde regenerieren sie hier 1W6 LeP.

Kosten: automatisch für jeden Dämon

● **Regeneration im Limbus II:** wie *Regeneration im Limbus I*, der Dämon regeneriert jedoch 2W6 LeP pro KR.

Kosten: 4 ZfP*

● **Resistenz gegen geweihte Angriffe:** Dämonen mit dieser Eigenschaft wurden von ihrem jeweiligen erzdämonischen Herrscher mit besonderen Kräften gegen das karmale Wirken eines oder gar mehrerer Götter ausgestattet. Den betroffenen Göttern geweihte Waffen richten im Kampf gegen den Dämon nur die halbe TP-Zahl an, wovon der RS erst nach der Halbierung abgezogen wird, um die SP für den Dämon zu ermitteln. Liturgien und Mirakel eines Geweihten der entsprechenden Götter zeigen sich deutlich wirkungsärmer (Meisterentscheid, als Faustregel: Die LkP* werden um die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons reduziert).

Kosten: nur als automatische Eigenschaft, nicht vom Beschwörer verleihbar

● **Resistenz gegen magische Angriffe:** Dank dieser Eigenschaft ist dem Dämon auch mittels magischer Unterstützung mit physischer Gewalt nur schwer beizukommen: Magische Waffen richten im Kampf gegen den Dämon nur die halbe TP-Zahl an, wovon der RS nach der Halbierung abgezogen wird, um die SP für den Dämon zu ermitteln. Schaden verursachende Zauber richten im Kampf gegen diesen Dämon nur die halbe Trefferpunktzahl an, von der noch die MR abgezogen wird, die eventuelle Wirkung anderer Zauber auf den Dämon (mit Ausnahme von Exorzismen) wird um die MR des Dämons gesenkt.

Kosten: 6 ZiP*

● **Resistenz gegen profane Angriffe:** Dämonen erleiden durch einen Treffer mit einer gewöhnlichen, weltlichen Waffe nur die halben Trefferpunkte, von denen dann noch ihr RS abgezogen wird. Auch gegen andere physische Wirkungen wie Hauseinstürze, Lawinen etc. sind sie deutlich unempfindlicher (was aber aufgrund der hohen anfallenden TP häufig nicht allzu viel nützt).

Kosten: automatisch für jeden Dämon

● **Schreckgestalt I:** Dämonen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht, sei es durch ein unterschwelliges Gefühl oder eine Angst einflößende Gestalt. Jeder, der dem Dämon begegnet, muss eine Mut-Probe ablegen, die um die Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons erschwert ist, um nicht vor Furcht gelähmt zu sein. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf die Eigenschaften MU, KL, CH und FF (eventuell Neuberechnung Basiswerte für AT, FK, INI und MR). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Dämons mit einem Punkt pro halbe Stunde wieder ab.

Kosten: Beherrschungs-Schwierigkeit/3 ZiP*

● **Schreckgestalt II:** wie *Schreckgestalt I*, jedoch unterliegt das Opfer der Wirkung eines HORRORPHOBUS (LC 79), wenn ihm die Mut-Probe misslingt. Selbst bei Gelingen der Probe erleidet es einen Malus von 1 Punkt auf die genannten Eigenschaften.

Kosten: Beherrschungs-Schwierigkeit/2 ZiP*

● **Schweben:** Diese Eigenschaft ermöglicht es dem Dämon, 'durch die Luft zu reisen'. Er hat dabei völlige Bewegungsfreiheit und kann seine volle Geschwindigkeit in jede Raumrichtung nutzen – er ist also deutlich 'manövrierfähiger' als selbst die besten fliegenden Kreaturen (sofern diese nicht auch eher auf eine magische Schwerelosigkeit zurückgreifen). Er kann mitten in der Luft stehenbleiben oder unter der Decke marschieren. Bei manifestierten Dämonen und solchen mit der Eigenschaft *Existenz* bewirkt *Schweben*, dass sie die normalen, auf Seite 57 genannten Bewegungsvorteile behalten, nicht jedoch, dass sie wie hier erklärt wirklich schweben können.

Kosten: 5 ZiP*

● **Tarnung:** Dämonen mit dieser Eigenschaft erscheinen normalerweise nicht in ihrer eigentlichen Gestalt, sondern wählen für ihren Aufenthalt in der Dritten Sphäre ein anderes, meist harmloses Äußeres – orientieren Sie sich am Zauber *HARMLOSE GESTALT* (LC 68), wobei die Realitätsdichte von Dämon zu Dämon unterschiedlich, aber meistens sehr hoch ist (entsprechende Angaben finden Sie bei den jeweiligen Dämonenbeschreibungen). Für die nachträglich hinzu beschworene *Tarnung* gehen Sie von einer RD aus, die 5+1W6 entspricht und für jeden weitere, über die 4 ZiP* hinaus investiertem ZiP* um 3 Punkte steigt, höchstens aber 18 betragen kann. Mittels entsprechender antimagischer bzw. Hellsichts-Zauber kann die wahre Gestalt erkannt werden. Der Dämon kann die *Tarnung* nach Belieben fallen lassen und wieder errichten.

Kosten: 4 ZiP*

● **Unsichtbarkeit:** Dämonen mit dieser Eigenschaft können sich beliebig oft und beliebig lange unsichtbar machen, häufig zeigen sie sich so gut wie gar nicht mehr. Wie bei der *Verschleierung* sind sie dann nur noch mittels magischer Wahrnehmung zu erkennen. Ausnahmen hiervon gelten für Grakvaloth und Gotongi, die sich einer leicht schwächeren Variante der *Unsichtbarkeit* bedienen (siehe die jeweilige Beschreibung).

Kosten: 6 ZiP*

● **Verschleierung:** Dämonen, die diese Eigenschaft besitzen, können sich einmal am Tag für einen kurzen Zeitraum (etwa 1 Spielrunde lang) unsichtbar machen. In dieser Zeit sind sie nur mit Hellsichtszaubern zu entdecken.

Kosten: 3 ZiP*

● **Verwundbarkeit durch bestimmten Gegenstand / Umstand:** Dies ist zwar nicht unbedingt eine Standard-Eigenschaft eines Dämons, tritt aber häufig genug auf, um eine Nennung zu rechtfertigen. Als 'Gegenstand' können hier gelten: Waffen aus einem speziellen Material (Silber, ein spezielles Holz; +2 ZiP*), Waffen, die von einer konkreten Einzelperson (+1 ZiP*) oder einem bestimmten Personenkreis geführt werden (Kinder, rechtmäßige Könige; +2 ZiP*), Objekte, die bestimmte Bedingungen erfüllen (von Achaz erschaffen, mindestens 1.000 Jahre alt, Treibgut aus dem Großen Fluss; +2 ZiP*). Als Umstände wären möglich: häufige Umstände (Tag / Nacht, eine bestimmte Mondphase, auf kultiviertem Land, +3 ZiP*), seltene Umstände (einzelner Wochentag, auf Schiffen; +2 ZiP*) und sehr seltene Umstände (spezielle Sternkonstellationen, an einem genau benannten Ort; +1 ZiP*).

Für einen Dämon mit einer solchen Verwundbarkeit wirkt das genannte Objekt oder der genannte Umstand in der Form, dass es die Widerstands-

stufe (immun – resistent – normal empfindlich – verletzend) um eins senkt.

Kosten: Einem Dämon eine entsprechende Verwundbarkeit mitzugeben – eine einzelne aus der obigen Liste ist möglich, ob sie für den speziellen Dämon sinnbringend und möglich ist, bleibt Meisterentscheid –, bringt dem Beschwörer Bonus-ZiP* in oben genannter Höhe ein, die er auf andere Eigenschaften oder Werte des Dämons verteilen kann. Einige Dämonen besitzen bereits von Haus aus einige dieser Verwundbarkeiten.

● **Verwundbarkeit gegenüber Element:** Ein Dämon mit dieser Eigenschaft ist gegenüber einem bestimmten Element besonders empfindlich: Alle TP-Zahlen oder Werte-Abzüge, die durch das betreffende Element entstehen, sind zur verdoppeln (der entsprechende RS gilt allerdings weiterhin), und schon die schiere Anwesenheit des Elements bereitet dem Dämon Unbchagen und mitunter – in großen Mengen – sogar Schaden. Das Eintauschen ins Meer beispielsweise vernichtet einen Dämon mit *Verwundbarkeit gegenüber Wasser*, ein Eimer voll hingegen wird ihn eher wütender machen ... (Und in der Tat kommen Dämonen mit *Verwundbarkeit gegenüber Luft* äußerst selten vor.)

Kosten: nur als automatische Eigenschaft

● **Verwundbarkeit gegenüber göttlichem Wirken:** Dämonen mit dieser Eigenschaft zeigen eine besondere Empfindlichkeit gegenüber dem Wirken eines oder mehrerer Götter (häufig dem der Gegengottheit ihrer Domäne). Alle TP-Zahlen oder Werte-Abzüge von diesen Göttern geweihten Waffen und Wundern sind verdoppelt. Das heißt für gewöhnlich aber auch, dass der Dämon sich mit besonderem Hass auf die betreffenden Geweihten stürzt.

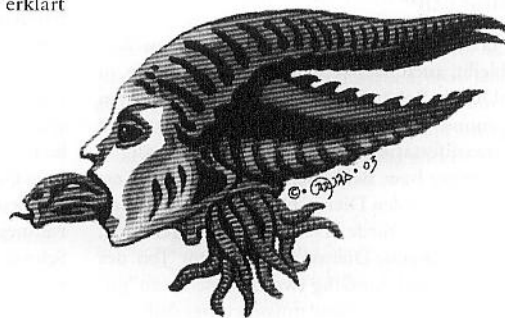
Kosten: nur als automatische Eigenschaft

● **Verwundbarkeit gegenüber Zauberei:** Ein Dämon mit dieser Verwundbarkeit erleidet durch Schadenszauber die doppelte TP-Zahl (MR gilt weiterhin als RS) und muss durch gegen ihn wirkende Zauber eventuell doppelte Wertesenkungen hinnehmen.

Kosten: nur als automatische Eigenschaft

● **Zauberfähig:** Der Dämon ist in der Lage, selbst Zauber anzuwenden. Um welche es sich handelt, ist (zusammen mit seiner 'Zauberfertigkeit') jeweils beim einzelnen Dämon angegeben. Die Probe auf diese Zauberfertigkeit (die auch größer als 20 sein kann) wird mit einem W20 abgelegt, wobei übriggehaltene Punkte als ZiP* gelten. Spontane Modifikationen sind möglich (mit der Hälfte der angegebenen Zuschläge), Varianten nur erlaubt, wenn dies explizit genannt ist. Jeder Zauber kostet den Dämon LeP, und zwar in Höhe von 1/10 der AsP, die im *Liber Canticos* angegeben sind, mindestens jedoch 1 LeP. Jeder Zauber benötigt die Hälfte der im LC angegebenen Aktionen an Zauberdauer.

Kosten: nur als automatische Eigenschaft



ZAUBERWAFFEN, WEIHESCHWERTER UND DÄMONENPÖLCHEN

Einige Wesenheiten wie zum Beispiel Dämonen oder Elementare sind mit normalen (profanen) Waffen kaum oder gar nicht zu verletzen. Ob nun Zauberer, Geweihter oder Paktierer – für alle gibt es Möglichkeiten, ihre besonderen Kräfte in Waffen zu binden, um damit diesen Wesenheiten (oder auch einander) zu schaden. Im Folgenden werden die Wirkungen von magischen, geweihten und dämonischen Waffen vorgestellt.

ALLGEMEINE REGELN

Neben den profanen Waffen gibt es drei weitere Kategorien: *magisch*, *geweiht* und *dämonisch*. Zusätzlich kann eine Waffe noch auf bestimmte Wesenheiten *verletzend* wirken, entweder weil diese entsprechend *verwundbar* sind oder weil die Waffe mit besonderen Zaubern, Liturgien oder Kräften versehen wurde.

Die TP einer *magischen*, *geweihten* oder *dämonischen Waffe* sind die TP, die diese als profane Waffe erzielt. Ist eine Waffe *verletzend*, werden diese TP verdoppelt. Trifft eine verletzende Waffe auf eine verwundbare Wesenheit, bleibt es in jedem Fall bei den verdoppelten TP.

Einige Waffen, wie zum Beispiel ein Schlagring, eine Wurfkeule oder die Faust eines Geweihten, machen vor allem Ausdauerschaden (MBK 83) und werden daher in TP(A) angegeben. Dies gilt dann auch für den Schaden als magische, geweihte oder dämonische Waffe.

Ein Gegenstand, der nicht als Waffe konzipiert wurde, muss als improvisierte Waffe (MBK 87 bzw. 92) geführt werden. Bei offensichtlich als Waffe ungeeigneten Objekten überschreitet der Schaden in der Regel 1W+1 TP(A) nicht. Beispiele für diese Kategorie von 'Waffen' sind der Schuppenbeutel eines Achaz-Kristallomanten, eine dicke Altarkerze oder ein magischer Foliant.

Die Regelungen zu mehr TP durch höhere KK (MBK 23) und zu Reichweite und TP (MBK 64) gelten in vollem Umfang. Daraus resul-

tierende TP werden allerdings erst nach einer eventuellen Verdopplung des Waffenschadens addiert.

Sollte es dazu kommen, dass eine Waffe auf zwei oder mehr Arten Schaden verursachen kann, ist dieser nicht kumulativ. Es wird dann immer der im Schnitt höchste Wert angenommen, wobei ein spezifischer Rüstungsschutz gegen eine bestimmte Wirkung eingerechnet wird. Wird der profane Schaden von keiner der drei anderen Kategorien übertroffen, gilt dies nicht als ein Einsatz als magische, geweihte oder dämonische Waffe.

EXPERTE: SYMPATHETISCHE WIRKUNGEN

Mit den hier und im Band *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* vorgestellten Möglichkeiten lassen sich Objekte aller Art so verzaubern, weihen oder dämonisch verfluchen, dass sie als Waffe einsetzbar sind. Einige der vorgestellten Möglichkeiten sind jedoch vor allem dazu erdacht worden, um echte, nicht improvisierte Waffen damit zu belegen. Daher gibt es an dieser Stelle sympathetische Wechselwirkungen. Konkret bedeutet dies, dass improvisierte Waffen, die mit dem ZAUBERKLINGE (siehe SRD 125) verzaubert werden sollen, einen Zuschlag auf die Zauberprobe von bis zu +7 bedeuten können. Gleiches gilt auch bei ungeeigneten Geschossen, auf die ein PFEIL DES [ELEMENTS] gesprochen werden soll, und auch der RADAU lässt sich in der Regel nur auf einen Hexenbesen sprechen.

Auch für eine OBJEKTWEIHE oder ein Stoßgebet im Kampf können Sie sympathetische Wechselwirkungen beachten und Proben entsprechend modifizieren. Schlussendlich gilt auch für bestimmte dämonische Dienste, dass sie sich weitaus schwerer auf improvisierte Waffen anwenden lassen.

MAGISCHE WAFFEN

» Seht die fein getemperte Klinge, von Meister Djinzibers erfahrenen Händen aus bestem Stahl kunstvoll gefertigt! Liegt sie nicht so leicht in der Hand wie eine tödliche Feder? Und verzaubert wurde diese vorzügliche Waffe von Magister Rastafan, so dass sie nun sogar Ifritium verletzt. Da sind 1500 Dukaten doch ein geringer Preis für ein Zauberschwert, wie es einer Tochter der Tapferkeit gebührt. «

— gehört bei einem Khunchomer Waffenhändler, neuzeitlich

Magische Waffen lassen sich gegen alle Arten von Dämonen, Geistern, Elementaren und Untoten einsetzen, ebenso gegen alle anderen magischen Wesenheiten. Lediglich auf gewöhnliche Lebewesen und Objekte haben sie als *magische Waffe* – mit gewissen, seltenen Ausnahmen – keine Wirkung. Eine magische Waffe entsteht, wenn ein magischer Gegenstand mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllt:

- Die Waffe ist mit der *Zauberstahl*-Variante des ADAMANTIUM (LC 9) verzaubert.
- Die Waffe ist mit dem ZAUBERKLINGE (SRD 125) verzaubert.
- Auf dem Hexenbesen wirkt ein RADAU (LC 138).
- Das Geschoss ist mit einem PFEIL DES [ELEMENTS] (LC 134) verzaubert.
- Die Waffe ist mit dem Zeichen der Zauberschmiede (SRD 66) oder der Waffenne (SRD 71f.) versehen, das aktiviert ist. Es mag sein, dass auch

andere Magietraditionen gleich wirkende Zauberglyphen entwickelt hatten, die aber nun in Vergessenheit geraten sind.

● Die mit dem Objektritual *Bindung* permanent verzauberten Ritualgegenstände (Bannschwert, Kristall, Kristallkugel, Knochenkeule, Ring des Lebens, Schale, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab) sind magische Waffen. (Siehe jeweils in MWW.)

● Die Waffe besteht zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen (Mindorium, Arkanium oder Endurium, theoretisch auch Titanium oder Eternium, siehe Kasten auf S. 56).

● Die Waffe ist von einer Artefaktseele, einem Elementar, einem Dämon, einem Geist oder einem anderen von Magie durchdrungenen Wesen wie z.B. einer Dryade besessen. Hierunter fallen alle an dieses Objekt über einen Dienst oder einen bindenden Spruch gebundenen Wesenheiten, eine Beschwörungsformel allein reicht nicht aus. (Vergleiche auch die Ausführungen zu Besessenen und Besessenheit in SRD 17ff.)

● Mit potenten Alchimika behandelte Gegenstände können zu magischen Waffen werden, dazu gehören *Waffenbalsam* (ab Qualität D, siehe SRD 105) und *satuarische Flugsalbe* (MWW 60).

● Auch die natürlichen Waffen zauberkundiger Wesen (also zum Beispiel ihre Fausthiebe, Tritte, Bisse, Schwanzschläge) gelten als magische Angriffe.

EXPERTE: MATRIXVERÄNDERNDE ZAUBER

Zauber, die die Objektmatrix eines Gegenstandes oder den Leib eines Lebewesens nachhaltig umformen und verändern, eignen sich während ihrer Wirkungsdauer prinzipiell auch für die Erschaffung magischer Waffen. Allerdings gilt für die in der folgenden Liste aufgezählten Zauber, dass die magische Matrix des Zaubers bei jedem Einsatz des Gegenstandes als magische Waffe Schaden nimmt. Das bedeutet, dass sich die AsP des Zaubers um die Hälfte der jeweils angerichteten TP verringern. Sinken die AsP dadurch auf oder unter 0, ist der Zauber beendet.

Die folgenden Zauber erfüllen die oben genannten Bedingungen und lassen sich möglicherweise für die Erschaffung von magischen Waffen nutzen: ACCURATUM (jedoch eignen Stoffe sich kaum zum Kämpfen), ADAMANTUM (außer der Zauberstahl-Variante, siehe oben), ADLERSCHWINGE, BRENNEN, EISENROST, HARTES SCHMELZE, LANGER LULATSCH, LEIB DES [ELEMENTS], METAMORPHO (nur während der Zauberdauer), OBJECTOFIXO (lediglich theoretisch), PARALYSIS (jedoch überträgt sich der Schaden an der Matrix als SP auf den Verzauberten), SALANDER, SERPENTINALIS, TRANSFORMATION, UNBERÜHRT VON SATINAV, WEICHES ERSTARRE. Dazu kommen eventuell noch durch einen REVERSALIS mögliche Varianten dieser Zauber.

Magische Metalle

Besteht eine Waffe zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen, lässt sie sich als magische Waffe einsetzen: *Mindorium* und *Arkanium* müssen jeweils zu mindestens 50 % in der Waffe vorhanden sein. *Endurium* muss in einer Legierung (üblicherweise bester Stahl) zu mindestens 25 % vorhanden sein. Bei *Titanium* und theoretisch auch *Eternium* reichen zwischen 10 % bis 5 %. Die in SRD und im Arsenal genannten Effekte der magischen Metalle, insbesondere TP-Boni, kommen in vollem Umfang zum Tragen und gelten auch für die magischen TP.

Es reicht übrigens nicht, lediglich eine dünne Schicht, wie die Schneide eines Schwertes, aus entsprechenden Legierungen zu arbeiten. Die hier angegebenen Anteile gelten für den gesamten Schaden verursachenden (metallischen) Teil der Waffe (Klinge, Kolben etc.).

VERLETZENDE MAGISCHE WAFFEN

Eine *verletzende magische Waffe* entsteht, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist. Die oben angegebenen Bedingungen für magische Waffen müssen dagegen nicht zwingend erfüllt sein.

- Die Waffe ist mit der Namenssigille-Variante des ZAUBERKLINGE (SRD 125) verzaubert und die zu verletzende Wesenheit ist mit einer Sigille spezifiziert.
- Auf der Waffe ist ein Zeichen der Zauberschmiede (SRD 66) oder eine Blutrunen (SRD 72f) angebracht und die zu verletzende Wesenheit ist in der Sigille spezifiziert. (Finstere Gerüchte besagen übrigens, es gäbe

GEWEIHTE WAFFEN

»Nimm dieses heilige Sonnenszepter als Zeichen deines Standes und führe es im Namen des Herren Praios wider Lug und Trug, wider die verderbte Magie, wider die Diener dessen ohne Namen und die Feinde der Schöpfung! Schütze mit ihm die Rechtgläubigen und Unschuldigen und strafe die Sünder und Freveler! Erhebe dich, Donatrix Luminis!«
—Abschluss einer Ordination des Praios-Kultes, aus dem Bosparano, neuzeitlich

Möglichkeiten bei Kenntnis des Wahren Namens für einen gewöhnlichen Menschen auf diese Art verletzende Waffen herzustellen, und angeblich sollen sogar Körperteile wie Haare oder Blut ausreichen, um den Wahren Namen herauszufinden oder gleichwertige Wirkungen zu erzielen.)

- In ein paar weiteren Fällen entstehen verletzende Waffen, weil Wesenheiten entsprechend verwundbar sind. Ist eine Waffe – von einem Elementar besessen oder – von einem Dämon besessen, der einem pervertierten Element zugeordnet ist, wirkt sie gegen alle durch dieses Element verwundbaren Wesenheiten (Elementare des Gegenelementes, einige Dämonen, manche Paktierer) verletzend.
- Eine Waffe, die zu mindestens 75 % aus Mindorium besteht, wirkt gegen Geister verletzend.

EXPERTE: GEBUNDENE ELEMENTARE, DÄMONEN UND ASTRALSEELEN

Wird eine Waffe, in der ein Elementar oder ein Dämon gebunden ist (über eine Bindung, siehe S. 48, oder über einen ARCANOVI), als magische Waffe eingesetzt, erleidet die gebundene Wesenheit ebenso Schaden wie das Opfer der Waffe: Die Hälfte der erzielten TP fallen als TP auch auf die gebundene Wesenheit zurück. Dies gilt ebenso auch für Astralseelen, deren 'LE' den siebenfachen pAsP entspricht. Einige Dämonen bieten eine Waffenbesetzung als regulären Dienst an. Diese erleiden durch die oben genannten Effekte keinerlei Schaden.

Bei gebundenen Elementaren und Dämonen gibt es überdies noch einige zusätzliche Probleme: Über einen Dienst gebundene Elementargeister können sich zwischen 100 Schritt und 100 Meilen vom Ort ihrer Herbeiführung (MWW 109ff) entfernen – auch wenn sie getragen werden. Dschinne, Gehörnte Dämonen und Elementare Meister lassen sich in der Regel nicht freiwillig in Gegenstände binden, die bedeutend kleiner als sie selbst sind.

EXPERTE: ZUSÄTZLICHE TREFFERPUNKTE

Es gibt drei Möglichkeiten, wie die magischen TP (mTP) die profanen TP übersteigen können:

- Besteht die Waffe mindestens zur Hälfte aus Mindorium, steigen die mTP um 1 Punkt, besteht sie zur Hälfte aus Arkanium, um 2 Punkte, und besteht sie wesentlich aus Endurium, um 4 Punkte. Die Effekte von Titanium und Eternium sind noch durchschlagender und dem Meister überlassen. Dies gilt auch für die Frage, wie viel von dem jeweiligen Material in der Waffe vorhanden sein muss.
- Besonders mächtige an eine Waffe gebundene Wesenheiten (Elementare Meister, mächtige Gehörnte) erhöhen die mTP nach Meisterentscheid, üblicherweise maximal bis zum Doppelten der profanen TP.
- Bei verletzenden Waffen darf die halbe Qualität des Wahren Namens zu den (verdoppelten) mTP hinzugezählt werden.

Geweihte Waffen entstehen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Waffe wird im Rahmen eines Mirakels genutzt.
- Die Waffe wird mit einer OBJEKTWEIHE zeitweilig oder permanent karmal aufgeladen.
- Die natürlichen Waffen eines Geweihten (z.B. seine Fäuste) lassen sich ebenfalls als 'geweihte Waffen' nutzen.

● *Göttliche Talismane* lassen sich immer als geweihte Waffen einsetzen, jedoch können bei den einzelnen Talismanen abweichende Regelungen zu den von diesen Waffen verursachten TP angegeben sein.

Daneben gibt es noch geweihte Waffen, die jedoch nur auf die Wesenheiten wirken, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können. Diese erhält man durch die folgenden Möglichkeiten.

- Die Waffe wird mit dem OBJEKTSEGEN zeitweilig oder permanent karmal aufgewertet.
- Auf die Waffe wurde die Liturgie UNTERPFAND DES HEILIGEN RHYS gesprochen.

Eine verletzende Wirkung bestimmt sich aus der Zuordnung der Gottheit des Geweihten zu den in Alveran vorherrschenden Prinzipien. Daher können nicht allein die Geweihten der alveranischen Götter auf diese Weise verletzende Waffen herstellen. Umgekehrt ist für eine verletzende Wirkung die Zuordnung der entsprechenden Wesenheit zu einer der zwölf entgegengesetzten Domänen der Niederhöllen bestimmend. Und diesen können mitunter auch unabhängige Dämonen zugeordnet werden und sind dadurch verwundbar. Zum Beispiel kann eine Ifirn-Geweihte für diese Zwecke den von Firun vertretenen Prinzipien zugeordnet werden. Umgekehrt konnte die Dämonin Shaz-Man-Yat auch schon vor ihrer Unterwerfung für die Bestimmung von Verwundbarkeiten und Gegengottheiten durchaus wie eine Dämonin Belkeles behandelt werden.

Auch für Wesenheiten, die unmittelbar aus oder mit dämonischer Macht erschaffen wurden, wie Untote, Golems oder Chimären, gelten diese Regelungen. Schon 'in zweiter Generation' wie bei fortpflanzungsfähigen Chimären bestehen aber üblicherweise keine Verwundbarkeiten mehr.

VERLETZENDE GEWEIHTE WAFFEN

Verletzende geweihte Waffen erschafft man mit den folgenden Möglichkeiten:

- Eine Waffe, die mit einer OBJEKTWEIHE auf Grad V aufgewertet wurde, wirkt gegen alle Wesenheiten verletzend, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können. Dies gilt insbesondere für die rituellen, permanent geweihten Waffen der aventurischen Geweihten.

- Ist in ein Objekt mit einer OBJEKTWEIHE eine andere Liturgie eingebunden worden, die Dämonen oder anderen unheiligen Kreaturen Schaden zufügt, gilt es als verletzende geweihte Waffe für alle von der eingebundenen Liturgie betroffenen Wesenheiten.

Als eingebundene Liturgien sind insbesondere denkbar:

SCHUTZSEGEN, EXORZISMUS, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT, BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID, LICHT DES HERRN, DARADORS BANN DER SCHATTEN, PRAIOS' MAGIEBANN

- Die *Talismane* der Kirchen gelten als verletzende geweihte Waffen gegen Wesenheiten, die der Domäne des erzdämonischen Widersachers zugeordnet werden können, und werden nach diesen Regeln behandelt, soweit bei der Beschreibung – wie bei *Armation* – nichts anderes angegeben ist.

EXPERTE: HÖHERE TP-ZAHL

Es ist durchaus möglich, die geweihten TP (gTP) zu erhöhen. Dazu muss die verwendete Liturgie (OBJEKTSEGEN oder OBJEKTWEIHE) aufgestuft werden. Dann erzielt die so aufgewertete Waffe LkP*/2 gTP mehr, so lange die Liturgie wirkt. Ist die Waffe sowohl eine geweihte wie eine verletzende geweihte, werden die zusätzlichen gTP verdoppelt.

Die göttlichen Talismane erhalten einen Bonus auf ihre gTP in Höhe des Grades der sie rufenden Liturgie, soweit nichts anderes geregelt wird.

EXPERTE: KONTAKTSCHADEN DURCH GEWEIHTE OBJEKTE

Wollen Dämonen oder andere 'unheilige' Wesenheiten geweihten Boden betreten, nehmen sie in der Regel schweren Schaden, die entsprechenden Regeln zu einfach und zweifach geweihtem bzw. heiligem Boden finden Sie auf S. 52. Doch gelten diese Regeln unverändert nur dann, wenn der Dämon sich fast ganz in einem 'karmalen Feld' befindet oder von geweihten Gegenständen großflächig bedeckt wird. Ein in geweihte Watte verpackter Dämon würde also schweren Schaden entsprechend den Regeln für geweihten Boden nehmen.

In den meisten Fällen wird ein Dämon aber lediglich an wenigen und kleineren Stellen mit einem geweihten Gegenstand berührt werden können. Dann verringert sich der Schaden um eine Stufe und es gelten die folgenden Regelungen.

Niedere Dämonen vermeiden die Berührung von *einfach geweihten Objekten* der Gegengottheit und erleiden gegebenenfalls W6 SP/KR, während ihnen die anderer Götter lediglich mit W6 SP/Stunde schaden. *Zweifach geweihte* oder *heilige Objekte* berühren sie freiwillig nicht und erleiden andernfalls 2W6 SP/KR (W20 SP/KR für der Gegengottheit geweihte Objekte).

Gehörnte Dämonen lassen sich von *einfach geweihten Objekten* nur stören, wenn sie der Gegengottheit geweiht sind. In diesem Fall erleiden sie W6 SP/Stunde. *Zweifach geweihte Objekte* der Gegengottheit schaden ihnen mit W6 SP/KR, weswegen sie diese nicht freiwillig berühren, die anderer Gottheiten nur mit W6 SP/SR. Heilige Objekte meiden sie generell und erleiden andernfalls W6 SP/KR (bzw. 2W6 SP/KR bei der Gegengottheit).

In jedem Fall gilt aber, dass die Eigenschaften *Regeneration I* und

Regeneration II für die Dauer der Berührung nur die Hälfte ihrer Wirkung zeigen.

Untote werden in der Regel wie Niedere Dämonen behandelt. Chimären, Daimonide, Golems, beseelte Untote und Paktierer sind wie Gehörnte Dämonen zu behandeln.

Ein Schaden durch den bloßen Kontakt kommt nur zum Tragen, wenn die Berührung mindestens die oben genannten Zeitintervalle andauert. Dies bedeutet insbesondere, dass geweihte Waffen keinen zusätzlichen Schaden durch bloße Berührung machen, da in einem typischen Kampf die dazu notwendigen Zeiten nicht erreicht werden. Ein geweihter Pfeil, der einem Paktierer durch das Bein gedrungen ist, schadet jedoch in der Tat durch den bloßen Kontakt.

Kontaktschaden durch magische oder dämonische Objekte

Die Regelungen zum Kontaktschaden durch geweihte Objekte können so auch auf verletzende magische und dämonische Waffen übertragen werden.

Verletzende dämonische und magische Objekte sind für die davon betroffenen Wesenheiten in der Regel wie einfach geweihte Objekte der Gegengottheit zu behandeln. Lebewesen (wie zum Beispiel Geweihte) und Elementare ab einem Dschinn werden dabei immer wie Gehörnte Dämonen eingeordnet – eine Tatsache, die den Geweihten glücklicherweise nicht bewusst ist.

Dämonische Unheiligtümer sind mit wenigen Ausnahmen noch nicht einmal einfach geweihtem Boden gleichgestellt. Pforten des Grauens können dagegen in der Regel wie einfach geweihter Boden behandelt werden, in seltenen Fällen sind auch stärkere Auswirkungen auf Geweihte und Elementare denkbar.

DÄMONISCHE WAFFEN

» Noch einmal, Alrik. Beligunde gibt dir das Akoluthengewand und verschafft dir einen Platz in der Prozession des Praiospfaffen. Und wenn Luminian dann zum Lichtsegen kommt, sorgen wir für Ablenkung und du rammsst ihm diesen Dolch in seinen feisten Wanst. Das kann er nicht überleben, denn Blakharas' Segen liegt auf dieser Waffe! «
— gehört in Darpatien, neuzeitlich

Dämonische Waffen wirken gegen andere Dämonen, gegen magische Wesenheiten wie z.B. Elementare, Alveraniare sowie gegen Geweihte und karmal aufgewertete Tiere wie zum Beispiel Greifen. Sie entstehen, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Waffe ist von einem daran gebundenen oder darin gespeicherten Dämon besessen.
- Die Waffe wurde mit erzdämonischer Macht aufgeladen. Eine solche Waffe ist üblicherweise nur im Rahmen eines Paktes erhältlich.

VERLETZENDE DÄMONISCHE WAFFEN

Verletzende dämonische Waffen müssen eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

РАПДÄМОНІУМ

»... die Zahl der Dämonen aber ist Myriade.«

— ein oftmals verwendetes Zitat, vermutlich ursprünglich aus dem Arcanum

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine große Zahl aventurischer Dämonen, jeweils mit aventurischer oder irdischer Beschreibung und – wo nötig – Kampf- und Spielwerten. Wie schon in vorangegangenen Kapiteln ausgeführt, ist diese List weder vollständig noch in Sachen Werten unumstößlich – zu sehr gehen die verschiedenen Klassen von Dämonen ineinander über, zu sehr lassen sich ihre Werte durch die Beschwörung oder die Beschwörungsumstände verändern. Scheuen Sie sich nicht, neue Dämonen einzuführen, wenn sie ganz besondere Eigenschaften und Fähigkeiten einer beschworenen Wesenheit benötigen und halten Sie sich nicht sklavisch an den folgenden werten fest. Beachten Sie auf jeden Fall die grundlegenden Eigenschaften der Dämonen ab Seite 51, die schon viel über ihre Fremdartigkeit aussagen. Zum Einsatz im Spiel hier noch einmal einige grundlegenden Überlegungen zum Verhalten von Dämonen:

- **Bösartigkeit:** Dämonen kennen keinen rondrianischen Ehrbegriff; sie können sich (wenn Situation und Dramaturgie dies erfordern) auch zu viert auf einen Gegner stürzen, sie agieren aus dem Hinterhalt, sie setzen ihre Fähigkeiten zu maximalem Nutzen ein, sie schonen keine Unbeteiligten oder Güter.
- **Unberechenbarkeit:** Dämonen können aus unerfindlichen Gründen plötzlich den Kampf abbrechen, genauso, wie sie spontan ihre Taktik oder Angriffsweise ändern können. Dies gibt Ihnen als Meister vor allem den Spielraum, Ihre Helden nicht bei jeder zweiten Begegnung mit Dämonen zu Boron zu schicken.
- **Grausamkeit:** Dämonen versuchen häufig, derischen Wesen so viel Schmerzen wie möglich zu bereiten, durch besonders brutale Aktionen Angst und Schrecken zu verbreiten, und so mag es geschehen, dass die Helden mit dem Entsetzen davonkommen, während ein Dämon ihren einheimischen Führer stückchenweise zerfetzt ...

ZU DEN SPIELWERTEN

Beschwörung(s-Schwierigkeit): Dies ist der Zuschlag, der bei der Beschwörungssprobe (s. S. 39f.) fällig wird.

- Die Waffe ist von einem gebunden oder darin gespeicherten Dämon besessen und dieser hat sie durch einen Dienst für ein bestimmtes Individuum verletzend gemacht.
- Wurde eine Waffe mit erzdämonischer Macht aufgeladen, wirkt sie gegen alle Wesenheiten verletzend, die dem alveranischen Prinzip zugeordnet werden können, das der jeweiligen Domäne entgegengesetzt ist.

EXPERTE: ERHÖHTE TP-ZAHL

Auch bei dämonischen Waffen können die dämonischen TP (dTP) gesteigert werden.

Wird eine Waffe von einem Gehörnten Dämon besessen, können die dTP nach Meisterentscheid steigen (üblicherweise maximal bis zu GW/4, bei dämonischen Waffen vor einer Verdopplung), und es heißt, dass einige Dämonen im Rahmen von Diensten zu noch durchschlagenderen Wirkungen in der Lage seien.

Finstere Gerüchte behaupten, dass durch einen Pakt erhaltene Waffen ebenso verbessert werden könnten.

Beherrschung(s-Schwierigkeit): Der hier zu findende Wert legt den Zuschlag auf die Beherrschungsprobe (siehe S. 44) fest. Der Wert stellt auch ein Maß für die Winternatürlichkeit und Chaossnähe des Wesens dar und wird als ein Maß des Widerstandes gegen karmale Effekte (namentlich Exorzismen) verwendet.

Wahrer Name: Hier ist zum einen angegeben, wie bekannt der Wahre Name des Dämons unter Beschwörern ist und wie häufig er in Zauberbüchern zu finden ist, wobei wir eine Skala von 1–7 analog zur Bekanntheit von Zaubersprüchen (LC 7) verwenden. Der Wert hinter dem Schrägstrich nennt die höchste derzeit bekannte Qualität des Wahren Namens auf einer Skala von 0 bis 7.

Basiskosten: Dies ist die Berechnungsgrundlage für Dienste (siehe S. 45ff.). Als Faustregel bestimmt sich der Kostenfaktor aus der Beherrschungs-Schwierigkeit, wobei ein Faktor von 1 bis 3 (in Schritten von 0,5) je nach Gefährlichkeit des Dämons angerechnet wird.

LE: die 'Lebenspunkte' der Wesenheit. Dämonen erleiden keine Kampfeinbußen durch niedrige LE.

Kampfwerte: Die hier präsentierten Werte entsprechen den Angaben aus dem Band **Mit blitzenden Klingen**. IB steht für den Initiative-Basiswert, auf den noch 1W6 addiert wird; Dämonen können durch Patzer o.ä. Initiative verlieren, aber auch die Aktion Orientieren durchführen (Dauer: 1 Aktion), wofür sie keine Probe ablegen müssen. Wenn ein Angriff eines Dämons nicht pariert werden kann, finden Sie dies unter *Besonderheiten* aufgeführt. Ihr PA-Wert steht in den meisten Fällen für Ausweichmanöver. Gehen Sie davon aus, dass alle Dämonen die Äquivalente der Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* (daher auch beim orientieren nur 1 Aktion Dauer und keine Probe), *Gegenhalten*, *Niederwerfen* und *Wuchtschlag* besitzen, einige auch noch weitere, dann unter *Besonderheiten* genannte (auch solche, die typischerweise Tieren vorbehalten sind; siehe MBK 71). Sie haben keine 'falsche Hand'. Die Distanzklasse kann durch besondere Angriffsformen oder durch einige spezielle Fähigkeiten modifiziert sein. Wenn nichts anderes angegeben ist, können Dämonen keine Aktionen in Reaktionen umwandeln oder umgekehrt.

RS: Der Rüstungsschutz-Wert gilt gegen alle physischen Waffenwirkungen, sei es aus profanen, geweihten oder magischen Waffen, ja, sogar gegen verletzende Waffen. Besitzt der Dämon eine Resistenz gegen eine be-

stimmte Art von Waffen (S. 53f.), so wird zuerst halbiert und dann der RS abgezogen.

GS: Die Geschwindigkeit des Dämons in Schritt pro Sekunde. Finden sich hier mehrere Werte, so gilt der Wert vor dem Schrägstrich für die bevorzugte Bewegungsart (Fliegen oder Schwimmen ... oder was bei Dämonen darunter gezählt werden kann), der Wert nach dem Schrägstrich für die Bewegung 'an Land'

MR: Die Magieresistenz eines Dämons wirkt nicht nur gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung* (jeweils in dreifacher Höhe; gegen Zauber der Merkmale *Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese und Umwelt* sind Dämonen ohnehin immun), sondern auch (in einfacher Höhe) als RS gegen Schadenszauber.

ABYSMAROTH, ABYSSABEL UND ABYSSANDUR

auch Abracor, Abramelin und Abraxandor genannt, die drei dreiehörnten Wächter des Limbus: Dämonen unbekannter Art

»Einige Sphärenreisende aus alter und neuer Zeit berichten von diesen drei Dämonen, die sich vornehmlich in der Nähe von Sphärentoren, Dunklen Pforten oder ähnlichen Konstellationen aufhalten. Es scheint sich bei ihnen in der Tat um drei einzelne Wesen und nicht um eine Klasse von Dämonen zu handeln. Ihr Ziel ist angeblich, den Dämonenbaum zu schützen und dafür zu sorgen, dass er sich seinen Weg durch die Sphären bahnt. Nebenbei versuchen sie, Sphärenwanderer in ihren Bann zu ziehen, oder – sollte ihnen dies nicht gelingen – sie zu vernichten.«

—Einführungsvortrag der vormaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge im Jahre 1019

Die Wahrscheinlichkeit, bei einer Sphärenreise einem der 'Wächter des Limbus' zu begegnen, beträgt zweieinhalb Promille (zwei Zwanziger nacheinander gerollt). Bei einem Aufenthalt im Limbus an einer Stelle (z.B. zur Meditation oder um sich zu verstecken) wird dieser Prüfwurf pro Spielrunde durchgeführt. Was die Wächter mit dem Sphärenreisenden anstellen, liegt in der Hand des Meisters.

Da ihre Wahren Namen gänzlich unbekannt sind, und sie auch wohl nur im Limbus oder der Siebten Sphäre existieren können, sind sie wohl unbeschwörbar. GW 20.

ACHORHOBAL (Mz.: ACHORHOBEYA)

der Weiße Wurm, der Große Alchimist: viergehörnter Diener Agrimoths

Dieser Dämon, der in Transsylvanien bisweilen zum Abbau und zur Verhüttung von Erzen eingesetzt wird, ähnelt einem weißen Wurm mit warzenübersäter, Säure schwitzender Haut von etwa zweieinhalb Schritt Durchmesser und 15 Schritt Länge. Sein vorderes Ende weist vier gespaltene Tentakel und vier Hörner auf, die kreisförmig um ein rundes, mit unzähligen messerscharfen Zahnreihen bewehrtes Maul angeordnet sind. Mit diesem Fressorgan gräbt sich der Achorhobal durch Felsgestein, um an Edelsteine und -metalle zu gelangen. Seine Verdauungssäfte – schieres Vitriol – lösen praktisch jedes Material bis auf die gewünschten Stoffe auf, die dann in Form von etwa faustgroßen Kugeln ausgeschieden werden.

Achorhobal

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 10
Dienste (Kosten): Schürfen nach 'Wahrem Erz' (Edelsteinen und -metallen) (12 AsP pro Tag), Tunnel treiben (20 AsP pro 100 Schritt), Verhüttung von Metallen (20 AsP pro Tag); kann manifestiert oder an einen Ort (von maximal der Größe eines kleineren Berges) gebunden werden.

Biss: IB 4 AT 6 PA 2
TP je nach Angriff **DK** N(S)
LE 120 **RS** 8 (Kopf) / 5 (Leib)
GS 3 **MR** 9 **GW** 20

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Angriff mit verfluchtem Element, Folgeschaden, Regeneration I, Verwundbarkeit (Ingerimm, Erz); bei einer Guten Attacke ist der Kopf des Dämons vorgeschneit (DK S) und versucht einen Gegner gänzlich zu verschlingen (4W20 SP), bei einer gewürfelten 2 beim Angriff speit er Säure (Angriff mit verfluchtem Element, Folgeschaden), bei einer 3 bis 6 versucht er lediglich das Opfer zu beißen (TP 3W+4); Angriffen des Achorhobal kann nur ausgewichen werden.

AGRIBAL (Mz.: AGRIBELIM)

der Fluch des Eisens:

eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars

Diesen nicht körperlichen Dämon rufen Beschwörer herab, um ihn in Artefakte – vornehmlich Waffen – einzubinden, in denen sie dämonische Präsenz wünschen. Mehr zu Agribal finden Sie in der Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen.

Agribal

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 4/7 **Basiskosten:** 11
Dienste (Kosten): Artefaktbeseelung (siehe SRD), Besessenheit (nur Waffen; 11 AsP; hierdurch entsteht eine dämonische Waffe); kann mit diesem Dienst in eine Waffe gebunden werden, wozu jedoch nicht die Regeln der Bindung an ein Objekt, sondern die Zeitfaktoren der Bindung an einen Ort verwendet werden; Kosten Zeitfaktor x 11 AsP
Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit

AGRIMOTH, AUCH WIDHARCAL

Schänder der Elemente, Knechter der Wildnis, Verderber des Handwerks und Fürst von Yoghurmak: eine erzdämonische Wesenheit

Mehr über diesen Erzdämonen, seine Domäne und seine Diener finden Sie auf Seite 37.

Eigenschaften (S. xxxff.) der Dämon von Haus aus hat und welche ihm vom Beschwörer auf Wunsch mitgegeben werden können. Wenn nichts anderes gesagt wird, haben alle im Folgenden aufgeführten Dämonen die Eigenschaften *Regeneration im Limbus I* und *Resistenz gegen profane Waffen*.

Besonderheiten nennt spezielle Arten des Kampfes, besondere Formen von Angriffen oder Bewegung, Nachwirkungen der Dämonen-erscheinung und dergleichen mehr.

GW: Der hier genannte Gefährlichkeitswert ist nicht nur ein Maß für die Kampfgefährlichkeit des Dämons (auf einer Skala von 1–21) und damit Basis für die AP-Bestimmung.

AMAZEROOTH, AUCH IRIBAAR

der Prchtige, der Vielgestaltige Blender, Herr des Verbotenen Wissens: eine erzdämonische Wesenheit
Dieser Erzdämonen, seine Domäne und seine Diener sind auf Seite 35 beschrieben

AMRIFAS DER ERDSCHÜTTERER (KEINE MZ. BEKANNT, DA WAHRSCHEINLICH EINZELWESEN)

neugehörnter Diener Agrimoths

Diesem hohen Diener Agrimoths spricht man die Kraft zu, Erdbeben und Vulkanausbrüche zu entfesseln, wobei es auch heißt, dass die vom Beschwörer gespendete oder geopfert Kraft einen deutlichen Einfluss auf die Stärke des Bebens habe. Es heißt, dass der Dschagganoth, eine 'Festung, die über das Land wandelte' und die in der Dritten Dämonenschlacht vernichtet wurde, von Amrifas beseelt war. Eine diesseitige, körperliche Gestalt eines Amrifas ist nicht bekannt, jedoch wird er auf gewaltigen Metallschalen und Glocken mit tiefem Klang als riesiger Wurm dargestellt.

Amrifas

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 14
Dienste (Kosten): Gehe (GS 3); Beunruhigende Erdstöße (10 AsP pro Stoß), lokale Zerstörung von Gebäuden und Objekten aus Stein (ab 50 AsP), Erdbeben (mindestens 80 AsP; Wirkungsradius ab 1 Meile), Vulkan ausbrechen lassen (ab 120 AsP)
Automatische Eigenschaften: Körperlosigkeit

AMRYCHOOTH (Mz.: AMRYCHOOTHIM)

der Dunkelrochen, Schatten im Zyklon:

fünfehörnter Diener Charyptoroths

Viele Schiffe der einst stolzen Perlenmeerflotte wurden unerkannt Opfer eines Amrychoths, eines Dämons in Gestalt eines sanft durch das Wasser gleitenden Dreiecksrochens von mindestens acht Schritt Spannweite. Seine fünf Hörner schwingen sich wie bewegliche Maulwerkzeuge vor seinem gurgelnden Schlund, der von drei rotwässrigen Augen umgeben ist. Um ihn herum wirbelt das Wasser in dämonischen Strömungen. Er kann in einem Meeresgebiet die vorherrschende Strömung ändern, Städte der Risse, Krakonier und Ziliten auf dem Meeresboden mit Unterwasserfluten und Wirbeln verheeren sowie an der Wasseroberfläche innerhalb eines von seinem Körper gezogenen Kreises einen Mahlstrom erzeugen, der selbst Ttriremen in die Tiefe reißt.

Amrychoth
Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 14
Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten (Person BK x2, Schiff BK x 2,5), Meeresströmung ändern (4 AsP pro 100 Rechteilen und Tag), 'Unterwassersturm' (20 AsP/Stunde), Mahlstrom (1 ASP pro drei Schritt Radius); Manifestation und Bindung vermutlich möglich

APHASMAYRA
 die Herrin der Plagen
 der finsternen Höhle von Gron'gu'mur,
 geschmeidige Protektorin von U'Tarr:
 eine Dämonin unbekannter Art
»Eine sehr ungewöhnliche Erscheinung und ein noch ungewöhnlicherer Fluch sind die Merkmale der Dämonin Aphasmayra: Sie erscheint – so von mächtigem Zauber beschworen- als wunderschöne, geschmeidige junge Frau, die sich wohligh schnurrende im Bannkreis räkelt und deren katzenhafte Gesichtszüge in eleganten und geschmeidigen Bewegungen ihre Entsprechung finden. Doch Vorsicht ist geboten. Wer sich unvorsichtigerweise dazu hinreißen läßt, diese grazile Geschöpf lieblos zu wollen und den Bannkreis zu betreten, der bezahlt seinen Keckheit oft mit lebensgefährlichen Verletzungen, die ihm die plötzlich hervorschießenden Krallen der Dämonin zufügen können.«
 —aus dem Daimonicon

Aphasmayra ist wahrhaftig eine schwer zu fassende Dämonin: Sie ist unabhängig von allen Erzdämonen und wie keine andere mit einer bestimmten diesseitigen Tierart verbunden – den Katzen, die ja selbst sehr geheimnisvoll daherkommen.
 Aphasmayra ist grausam und verspielt, gierig und verführerisch, eitel und nachtragend, launenhaft und unberechenbar. Anders als die Erzdämonen verfolgt sie keinen bestimmte Gottheit und deren Kirche, und keine Kirche hat sich explizit die Bekämpfung der Aphasmayra aufs Banner geschrieben. Sie scheint ihre Distanz zu diesem Kampf des Guten und des Bösen sehr wichtig zu nehmen und hat angeblich noch nie an diesen Querelen teilgenommen – sie ist ein wahres Geschöpf des reinen Chaos, jenseits von Gut und Böse. Eine unter Magiern beliebte Vermutung besagt, Aphasmayra sei die aufgrund ihrer chaotischen Tendenzen in die Siebte Sphäre verbannte Tierkönigin der Katzen.
 Ihre Domäne ist die Höhle von Grongumur, die zugleich im Außerhalb-der-Sterne wie auch auf der Erde existieren soll – manche vermuten den diesseitigen Zugang in westlichen Regengebirge, andere im Gildenland, wo sie gar von einem katzen-gestaltigen Dienervolk als Göttin angebetet werden soll.
 Aphasmayra verkörpert sich (wie beschrieben) als verführerische Frau mit deutlich katzenhaften Zügen. Ihr lustvolles Auftreten verbirgt jedoch einen grausamen Spieltrieb und die Fähigkeit, schwerste Krallenhiebe und Bisse auszuverteilen, die die oft in gedankenloses Zutrauen versunkenen Menschen töten können, wenn ihr der Sinn danach steht. Eine besondere Stärke ist dabei der von ihr ausgehende Zauber, der wie ein BANNBALADIN wirkt, aber anders als dieser nicht einmal erschüttert wird, wenn die Dämonin bereits mit den Krallen zugeschlagen hat: das Opfer nimmt immer noch an, sie wolle eben 'in ihrer ungestümen Art nur spielen'.

Aphasmayras Gefolge ist durchweg von Katzen-gestalt und besitzt so gut wie nie äußere Chaos-verzerrungen, die sie als Dämonen kennzeichnet – das auffälligste sind noch ungewöhnliche Flecken- oder Streifenmuster oder zweifarbige Augen.

APHESTADIL
 Vollstreckerin der ertötenden Trägheit,
 welche den Wachenden den Schlaf bringt:
 eine viergehörnte Dämonin

*»Einer der ungewöhnlichsten Dämonen des Schattenreiches ist Apestadil, die sich Sterblichen stets in weiblicher Form zeigt. Ist die Beschwörung erfolgreich, so erscheint eine schmale, in dunkle, fließende Gewänder gekleidete Frau mit bis zu den Knien reichendem, tief-schwarzem Haar. Ihre Gestalt ist die eines jungen Mädchens, ihr Gesicht aber ist als erschreckender Gegensatz dazu das einer uralten Frau, verknittert, voller Runzeln und von wächserner Farbe.
 Apestadil bringt dem, auf den sie angesetzt ist, einen erschreckenden Verlust von Aktivität und Handlungsfähigkeit. Gleich einem Vampir umschlingt sie ihr schlafendes Opfer in einer traumhaften lustvollen Umarmung, nur dass sie statt des Blutes dem Betroffenen Lebensenergie absaugt. Der Befallene wacht am anderen Morgen sehr geschwächt und lustlos auf und kann sich zu keinem aufrechten Tagewerk mehr aufraffen. Dieser Zustand kann je nach Intensität sehr lange andauern. Was für die Umwelt wie normale Träg- oder Faulheit aussieht, ist in Wirklichkeit eine starke Schwächung der inneren Lebenskraft, die sich im Extremfall in völliger Teilnahmslosigkeit äußert. Das Fatale an dieser Situation ist, dass der dämonische Angriff nicht von normalen Heilkundigen erkannt werden kann – nur ein Magier ist in der Lage, die wahre Ursache der Lethargie festzustellen.
 Es hat Fälle gegeben, in denen die Opfer nach einem Besuch Apestadils ihre Stellung, ihren Broterwerb, ja, sogar ihre Familien verloren, so also in den völligen Ruin getrieben wurden. Man kann sich vorstellen, dass für skrupellose Magier Apestadil eine beliebte Plage ist, mißliebigen Konkurrenten zu schaden oder sie gar aus dem Weg zu räumen.
 Apestadil ist im Pandämonium die Kehr- und Gegenseite des Logramoth, des Herrn der Ruhelosigkeit; im Kreis der Dämonen bildet sie seinen Kontrapunkt.«*
 —aus der Übersetzung einer tulamidischen Kompilation dämonologischer Texte

Was mit dem letzten Satz dieses Zitats verschlüsselt gesagt wird, ist, dass sich die aventurischen Beschwörer nicht einig sind, ob es sich bei Apestadil wirklich nur um eine so 'niedriggehörnte' Wesenheit handelt oder um etwas, das einem Erzdämonen an Macht gleichkommt. Über das Gefolge Apestadils wurde demzufolge schon viel spekuliert, jedoch konnte noch kein Dämon ausdrücklich zugeordnet werden.

Apestadil
Beschwörung: +21 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 30
Dienste (Kosten): siehe oben (vermutlich mehr als 75 AsP)

ARJUNOOR (Mz.: ARJUNOOR)
 Meister der Orkane:
 achtgehörnter Diener Agrimoths
 Der übermächtige Sturmdämon hat die Gestalt einer aufrecht gehenden, sechsbeinigen, grau geschuppten Schlange mit einem Widderkopf, von dessen acht Hörnern beständig Blut zu tropfen

scheint. Er gilt als Herr von Wind und Wetter, Blitz und Hagelschlag sowie Vogelschwärmen, und wird bisweilen von den Töchtern Satuaris beschworen, wenn sie den Sturm reiten oder einen Landstrich verwüsten wollen. In manchen Gebirgen der Schwarzen Lande sollen manifestierte Arjunoor entfesselt über die Täler und Grate brüllen und tosen.

Arjunoor
Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 20
Dienste (Kosten): Transport, Zauber; Vögel beherrschen (25 AsP pro 100 mittelgroße Vögel und Tag; Reichweite der ursprünglichen Beherrschung 3 Meilen, die Vögel können danach abhängig von ihrer GS weit fliegen, sie können einfache Dienste wie Formation, Kampf und Wache ausführen), Wetterveränderung (25 AsP pro Tag und 3 Meilen Radius), Verheerender Sturm oder Hagelschlag (50 AsP pro Stunde und Meile Radius); bei deinen besonderen Diensten verbleibt bleibt er im Zentrum der Aktivität. Manifestation und Bindung möglich.
Zauberei: IB 13 AT ZIW PA 2
 TP je nach Zauber DK –
 LE 250 RS 4 GS 50/4 MR 16 GW 21

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Fliegendes Wesen, INI = IB +2W6, 3 Aktionen pro KR, Arjunoor kämpft nur mit Zaubersangriffen; Angriff mit Verfluchtem Element, Schweben; Arjunoor beherrscht folgende Zauber jeweils mit einer Stärke von 12 plus zugeteilten ZIP* des Beschwörers: AEOLITUS (alle Varianten), AEROFUGO, AEROGEL, ATEMNOT, KRÄHENRUF (beliebige Vogelarten aus ZiW Meilen Radius), KULMINATIO (auch Schneller Kugelblitz, Doppelblitz, Wolke von A'Tall), LEIB DES WINDES (auf den oder die Beschwörer, Varianten Ausgedehnte Aura, Mit dem Wind), ORCANOFAXIUS (Kegel, mehrere Ziele), ORCANOSPHERO, SILENTIUM (alle Varianten, auch REVERSALIS, auch auf Beschwörer), TLALUCS ODEM, WAND AUS STURM, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE
Mögliche Eigenschaften: Formlosigkeit I/II, Präsenz I/II/II, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Verschleierung

ARKHOBAL (Mz.: ARKHOBELIM)
 die Schwarze Eiche, Schänder des Waldes,
 Verformer des Lebens:
 ein siebengehörnter Diener Agrimoths
 Dieser nach Meinung mancher Dämonologen mächtigste Diener Agrimoths ist in der Lage, in großen Gebieten jegliche Form des Elements Humus mit dämonischer Präsenz zu befruchten. Er schafft die gefürchteten Schwarzen Wälder. Auch soll er in der Lage sein, Tiere und vor allem Pflanzen bis zur Unkenntlichkeit zu verändern und ihnen unnatürliche Beweglichkeit, Zähigkeit und Aggressivität zu geben. Seine Dienste überspannen oft Jahre, in denen der Dämon an Macht wächst. Ein Arkhobal erscheint als schwarze, schwärzenbedeckte Eiche, die sich im lebenden Boden verankert und von dort nur vermittels mächtiger Exorzismen zu entfernen ist.

Arkhoal
Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 22
Dienste (Kosten): Wache; Unheiliges Holz spenden (8 AsP pro Stein), Boden austrocknen und Grundwasser senken (20 AsP pro Rechtheile und Monat), Wache über Ort oder Objekt (80 AsP), Baum okkupieren (100 AsP, der Arkhoal fährt in einen bestehenden Baum ein, ist mobil und kann fortan als mächtiger Holzgolem dienen), Dämonische Beseelung von Wald, Wiese, Steppe oder Heide (100 AsP pro Rechtheile, wächst langsam an); Manifestation möglich

Zauberei: IB 11 AT ZiW PA 0
TP je nach Zauber DK –
LE 50 pro Jahrzehnt Manifestation
RS 5 plus 1 pro 100 Jahre Manifestation
GS 0 MR 15 GW 12



Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 1 Aktion pro KR, Angriff mit verfluchtem Element, Präsenz II, Regeneration I; ein Arkhoal beherrscht die Zauber PANDÄMONIUM und WAND AUS DORNEN mit einem ZiW von 12 + vom Beschwörer zugeteilte ZIP* plus 1 pro Jahrzehnt Manifestation; die Angriffe mit dem verfluchten Element sind immer körperlich (Astschläge, Würgelianen etc., DK HNSP) und können um Umreißen, Niederwerfen oder Umschlingen erfolgen – und zwar meistens aus dem Hinterhalt.
Wird der Arkhoal verletzt, tritt oft dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je –2, GS –1). Bei 1–6 auf W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen Guruk-Phaor, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie).
Ein Arkhoal hat keine dämonischen Bewegungsvorteile (seine einzelnen Angriffe in gewisser Hinsicht schon); er verfügt nicht über Regeneration im Limbus.
Mögliche Eigenschaften: Folgeschaden (Gift, Säure oder Krankheit), Immunität gegen [Element Humus], Regeneration II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I/II, Verschleierung

ASQARATH, AUCH IRRHALK GENANNT (Mz.: IRRHALKEN / ASQARATHI)
die Rächende Flamme:
ein viergehörnter Diener Blakharaz'
»Zu den gehörnten Dienern Blakharaz' gehören auch die Irrhalken, dem Greifen ähnliche Viergehörnte von pech- und nachtschwarzer Farbe. Ihr Leib ist eine Parodie des heiligen Tieres. Der Körper gleicht dem eines Raubtiers, der Kopf und den Krallen sind die eines Raubvogels und die gefiederten Flügel die eines schwarzen Alken. Von geierköpfigen Khoramsbestien wurden genauso berichtet wie von eulenbehaupeten Pantherm oder fledermausbeflügelten, nachwindigen Bluthunden – und stets hatten diese Kreaturen die Größe eines Greifen. Plustern sie ihr Gefieder, so erkennt man darunter die alles verzehrende Glut ihres Herrn. Selbst ihre Ausscheidungen sind feurig wie eben der Esse entnommene Kohle, und es heißt dass so mancher unglückliche Köhler seinen Holzmeiler auf widernatürliche Weise mit dem Dung der Irrhalken beheizt.«
—aus alten Weidenschen Inquisitionsakten zusammengestellt

Asqarath
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16
Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Transport (nur Blakharaz-Paktierer; diese sind während des Transports immun gegen die Hitze des Asqarath), Wache (nur die Person des Beschwörers); Manifestation und Bindung möglich
Krallen: IB 12 AT 9 PA 9
TP 2W+2 **DK** NS
Schnabel: IB 12 AT 16 PA 9
TP 1W+8 **DK** N
LE 50 **RS** 5 **GS** 18/6
MR 8 **GW** 18

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; eine nicht parierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer); manifestierte Asqarathi zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPFAERO); Asqarathi-Exkremente verbleiben bis zum nächsten Sonnenaufgang
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Folgeschaden Feuer, Limbusreisender, Raserei, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I

AZAMIR
die Augen im Licht, der Fluch von Shan'r'trak, der unerbittliche Verfolger:
ein Siebengehörnter
»Kein Magier hat jemals die volle Gestalt dieses Dämons erblickt. Kühn ist der Magus, der Azamir zu beschwören wagt, denn er bietet weder geheimes Wissen,

noch schafft er Dinge, die man für magische Zwecke verwenden könnte, noch mag er dem Beschwörer sonst zu Diensten sein. Einzig die dunkelsten, mißgünstigsten Seelen bemühen ihre Gabe, Azamir zu beschwören, ihn wider einen ihrer Konkurrenten zu hetzen. So selbiger sich darin versucht, mit einem anderen der Schattenwesen in Verbindung zu treten, kommt die Rache des neidischen Beschwörers zum Tragen: Statt des gerufenen Daimons eröffnet sich Azamir das Tor, den ahnungslosen Magus zu verderben. Statt des erwarteten Daimoniden manifestieren sich inmitten einer Flammensäule zwei unmenschliche, grauenhaft fremdartige Augen, die das Opfer gleich einer Schlange, die ihre Beute hypnotisiert, bannen. Allein durch diesen kurzen Blick haben diese unerträglichen Dämonenaugen schon so manchen der unglückseligen Magier in den Wahnsinn getrieben. Übersteht der Angegriffene diese erste Attacke, so verfolgt Azamir den Armen mit unbarmherziger Harnäckigkeit. In diesem Zustand gleicht er einem eisigen Windhauch in der Nacht, unsichtbar, nebelhaft, aber durch nichts aufzuhalten. An keinem Ort Deres ist der Verfolgte sicher; kein noch so heiliger Ort bietet Unterschlupf. In den nächtlichen Träumen des Opfers erscheinen ihm jene grauenhaften Augen, so lange und so intensiv, bis daß der Wahnsinn seine Sinne umnebelt, und einzig die Noioniten dem Unglückseligen noch Heimstatt bieten können.
Nur auf magische Weise kann sich ein Zauberkundiger von diesem Fluch befreien, so indem er das Augenmerk des Dämons auf ein anderes Opfer lenkt. Ihn aber aus dieser Dimension zu bannen, erfordert große arkane Macht, denn nur ungern verläßt Azamir die Sphären dieser Welt, wenn er erst einmal seine unheilige Existenz im Diesseits manifestiert hat.
So sei ein jeder Magus schwarzer Natur wohl gewarnt, die Beschwörung des Dämons birgt große Gefahr. Eine kleine Unachtsamkeit, ein winziger Fehler, ein Augenblick der Schwäche, und Azamirs Augen suchen jenen heim, der ihn üblen Willens in diese Welt gerufen hat.«
—aus dem Spiegel der Schwarzmagie; III. Jahrgang

AZZITAI DER BRANDSTIFTER (Mz.: AZZITAYIM)
die Allesverzehrende Blutrote Flamme:
dreigehörnter Diener Agrimoths
Der Flammendämon erscheint oft wie eine grässliche Parodie auf den legendären Feuersalamander (ein Dschinn): ein leuchtend roter, aufrecht gehender Molch, der beständig von züngelnden Flammen und Schwefelgeruch umgeben ist. Azzitai trägt eine Krone aus drei bizarr gewundenen, weißglühenden Hörnern und spricht mit lautem Prasseln und Knacken. Alles, was er berührt, gerät in Brand, ja, selbst Stein und Wasser flammen kurzfristig auf. Er dient zum Schmelzen von Gestein und Metall, oft aber auch zur Verbrennung von Wäldern, Häusern und Menschen.

Azzitai
Beschwörung: +13 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 12
Dienste (Kosten): Kampf, Wache, Fläche Entzünden (3 AsP pro Rechtschritt, die der Azzitai abschreitet), Material schmelzen oder verdampfen (je nach Material 1 – 10 AsP pro Stein), Leuchtfeuer (Licht spenden für 3 AsP pro SR oder 20 AsP pro Tag), Flammeninferno (100 AsP, der Azzitai wütet zwei Stunden in einem Radius von bis zu einer Meile); Manifestation und Bindung möglich

Feuerpranken: IB 10 AT 12 PA 8
 TP 1W+3 DK HN
Hörner: IB 10 AT 5 PA 5
 TP 1W+7 DK N
 LE 100 RS 2 GS 8 MR 7 GW 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (kann nur einmal pro KR mit den Hörnern angreifen); Folgeschaden (Verbrennen), Immunität (Feuer), Immunität (Stich), Verwundbarkeit (Wasser); Feuerlohe: In der Nähe zum Dämon verliert jeder Gegner pro KR W6 LeP und 1 RS-Punkt (DK: Handgemenge), 1 LeP und ½ RS-Punkt (Nahkampf) oder ½ LeP und ¼ RS-Punkt (Stangenwaffe). Pariert der Azzitai einen Angriff mit seinen Feuerpranken, wird die Waffe des Angreifers so heiß, dass sie diesem W6 SP zufügt; Waffen mit hölzernem Schaft gehen dabei bei einer 6 auf W6 in Flammen auf.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Formlosigkeit I, Langer Arm, Präsenz I, Raserei, Regeneration I/II, Schreckgestalt I, Schweben

BALKHA'BUL (Mz.: BALKHABULIM)
 Wächter der unermeßlichen Schätze:

dreigehörnter Dämon aus Tasfarels Gefolge
 Der dreigehörnte Diener Tasfarels gilt als unbesiegbare Wächter über die gehorteten Schätze des Dämons und seiner höchsten Paktierer, und niemand hat bislang eine Begegnung mit ihm überlebt, um zuverlässig von seinem Äußeren zu berichten. Es halten sich jedoch hartnäckig Gerüchte, er gleiche einem aufgedunsenen, goldenen Tatzelwurm (mitsamt dem ekelregenden Gestank).

Balkha'bul
Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 20
Dienste (Kosten): Wache (verbraucht dabei Gold); Manifestation und Bindung wahrscheinlich möglich

BEEL'YMAH
 die Hand mit dem Schwert
 Dies soll einer der höheren Diener Amazeraths (siehe S. 35) sein.

BELHALHAR, XARFAI GERVFEN
 Jenseitiger Mordbrenner, Söldner der Niederhöhlen, Blutdürstiger Zerstückler, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith: eine erzdämonische Wesenheit

Wann immer Vernichtung, Blutbad und Massennord ihr finsternes Haupt erheben, kann man sicher sein, dass die Klauen des Blutdürstigen im Spiel sind. Belhalhar ist ab Seite 32 näher beschrieben.

BELSHIRASH ODER NAGRACH
 der Eisige Jäger,
 der-dessen-Pfeile-immer-treffen:
 eine erzdämonische Wesenheit
 Dieser Herr der ungerechten Hetzjagd und des verderbten Eises ist auf Seite 35 näher beschrieben.

BELZHORASH, AVCH
MISHKHARA GEPANPT
 Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums,
 Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer:
 eine erzdämonische Wesenheit
 Mehr über diese erzdämonische Wesenheit erfahren Sie auf Seite 37.

BHA'LEVEK (Mz.: BHA'LEVEKIM)
 oder Grimäne, Geißel des Geistes:
 eingehörnter Diener Amazeraths
 Ein Besessenheitsdämon, der als körperloser Geisterschemen erscheint, dessen wahre Form niemand erkennen möchte. Er wird nachts ausgeschickt, um Träume oder Schädeltrommeln zu überbringen.

Bha'Levek
Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 3
Dienste (Kosten): Dämonische Kopfschmerzen (4 AsP pro Tag), Besessenheit (das Opfer verliert W6 mal für jeweils W6 Spielrunden die Kontrolle), Gefährlicher Alptraum; Bindung möglich
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: GW 3; Körperlosigkeit, Unsichtbarkeit

BLAKHARAZ, AVCH
TYAKRA'MAN GERVFEN
 Gubernator von Kholak-Kai, Herr der Rache:
 eine erzdämonische Wesenheit
 Dieser Erzdämon wird angerufen, wenn man einen blutigen Racheschwur tut. Er ist ab Seite 31 näher beschrieben.

BLUTBEFLECKTES GOLD
 Diese dämonische Substanz ist eine sehr mächtige Waffe im Arsenal des listenreichen Tasfarel und seiner Diener: Sie muss mittels Magie herbeibeschworen werden, was nur den Dämonen und Paktierern Tasfarels möglich ist. Sie erscheint als blitzende Goldmünzen, die oft in einer üppig verzierten Schatulle oder Börse stecken.
 Das blutbefleckte Gold wird meist gerufen, wenn der Beschwörer etwas gegen Feinde tun will, die er als ebenfalls gierig einschätzt und die er an dieser (vielleicht auch verleugneten) Schwachstelle treffen will. Nach Angaben mancher Dämonologen sehen sich nicht wenige Tasfarel-Paktierer auch als Künstler und lieben es besonders, ihre Opfer hereinzulegen – etwa in dem sie ihnen suggerieren, sie ließen sich die schädigenden Münzen nur unter schwerem Protest abnötigen.

Blutbeflecktes Gold
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +0
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 3 AsP
Dienste (Kosten): siehe unten

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Aus dem beschworenen Behältnis kann der Beschwörer beliebig viele Goldmünzen holen. Die Münzen sind verflucht (und bestehen auch nicht aus echtem Gold), und für jede, die ein Sterblicher davon bereitwillig annimmt, verliert er einen LeP. Der Schaden ist real, doch das Opfer bemerkt den LeP-Verlust erst, wenn die LE entweder unter den Wert seiner halben KO sinkt und er bewusstlos wird oder wenn der Dämon verschwindet und sich ein mehr oder minder starkes Gefühl der Entkräftung einstellt. Das

Schlüsselwort ist 'bereitwillig annimmt': Offen-sichtlich ist es nötig, dass das Opfer die Münzen aus freien Stücken akzeptiert, damit ein Band zwischen ihm und dem Dämon etabliert wird und später der LE-Verlust eintritt – weder ein Bewerfen mit Münzen noch ein Verstecken in den Taschen des Opfers verursacht Schaden. Wenn ein Sterblicher den Beschwörer 'zwingt', ihm den ganzen Beutel zu übergeben, sollten der Spielleiter von einer Münzen-/SP-Zahl von 2W6+20 ausgehen. Wenn der Dämon verschwindet, verschwinden die Münzen ebenfalls. Eine interessante Eigenschaft ist ebenfalls nur mit der (unwissenden) Mitwirkung des Opfers möglich: Wenn der Bestochene danach fragt, kann der Beschwörer auch 'kostbarere Schätze' aus dem Beutel holen – Edelsteine, Schmuckstücke, kleine Stücke aus magischem Metall. Sie sind ebenfalls illusionär, doch ihre Schadenswirkung richtet sich nach ihrem scheinbaren Wert in Dukaten.

BRAGGU (Mz.: BRAGGVI)
 ein niederer Diener Tijkools
 Diese, stets in einen grün-violetten, stinkenden Nebel gehüllte Dämonenfratze (ein Leib wurde noch nie beobachtet) entsteht unter Gebrüll und Getöse aus der leeren Luft.
 Wer den Mut aufbringt, den Dämon anzugreifen, muss damit rechnen, dass dieser plötzlich selbigen stinkenden Nebel ausstößt. Braggu setzt diesen Nebel nur ein, um sich oder seinen Beschwörer zu verteidigen. Er kann als Diener Tharguniths auch in Träumen erscheinen.

Braggu
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +1
Wahrer Name: 6/7 **Basiskosten:** 2
Dienste (Kosten): (Suchen und) Alptraum, (Gehen/Suchen und) Erschrecken, Wache (und Erschrecken), Zauberei; Manifestation und Bindung möglich
Stinkender Nebel: IB 20 AT 12 PA 0
 TP s.u. DK HNS
 LE 30 RS 0 GS 50 MR 5 GW 4

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Körperlosigkeit, Schreckgestalt I/II, Verwundbarkeit (Boron), Zauberkraft (BÖSER BLICK FURCHT 18, HORRIPHOBUS 18); Die Nebel richten auf der Haut 1W6 Schadenspunkte an. Wird das Miasma gar eingeatmet (bei einer nicht parierten Guten Attacke Braggu's), führt es auf der Stelle zu einem überwältigenden Brechreiz, der das Opfer 2W6 Lebenspunkte kostet und es auf der Stelle für W6 Minuten kampfunfähig macht, wenn ihm nicht eine Selbstbeherrschungsprobe gelingt, die um die Anzahl der erlittenen SP erschwert ist.
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Folgeschaden (Gift), Präsenz I, Regeneration I, Schweben, Verschleierung

BRUKHA'KLAH DER WÄCHTER
(Mz.: BRUKHA'KLEYA)
 der Verderber des Eisens, die gepanzerte Made:
 ein niederer Diener Belzhorashs
 Brukha'Klah erscheint meist als unglaublich feiste, kriechende Made, deren aufgerichteter Oberleib mit harten Hornplatten gepanzert ist. Statt

Kopfes besitzt eine eine Unzahl fadenförmiger Tentakel, deren Säure vor allem Eisen (und damit auch jegliche Waffen, deren Angriff sie pariert) binnen kürzester Zeit zerfrisst.

Brukha'Klah
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +11
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16
Dienste (Kosten): Metall auflösen (1 AsP pro 10 Stein), Wache; Manifestation und Bindung möglich
Tentakel: IB 8 AT 11 PA 6
TP 1W+2 DK N
LE 75 RS 5 GS 3 MR 7 GW 14
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Paraden); Folgeschaden (Säure), Regeneration I; Waffen, deren Angriffe Brukha'Klah pariert, steigen in ihrem BF um 1 Punkt pro Parade, es sei denn sie sind durch Verwendung magischer Materialien oder spezielle Zauber geschützt
Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element (Säurestrahl), Langer Arm, Präsenz I/II, Regeneration II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I

CHA'MUYAN (Mz.: CHA'MUYANIM)
die Schleicherin in den Schatten: eine gehörnte Dämonin aus dem Gefolge Aphasmayras
Cha'Muyan ist magietheoretisch fraglos eine Gehörnte Dämonin, auch wenn man noch nie ein Horn an ihr gesehen hat: Sie erscheint als außergewöhnlich große, pechschwarze, schneeweiße oder sandfarbene Katze und kann um verschiedenste Dienste gebeten werden. Für jede Aufgabe variiert sie ihren Körper entsprechend: Als Kämpferin wächst sie zu einer kräftigen Berglöwin heran, als Wächterin wird sie zum lautlosen Panther und als Verfolgerin zur langbeinigen Gepardin, als wissensreiche Ratgeberin gar zu einem sphingenhaften Mischwesen. Der einzige mit bloßem Auge sichtbare Hinweis auf ihre Dämonennatur sind, so heißt es, schwächste Fellzeichnungen, die wie eine blasse Tigerung wirken, und im Licht der Mittags-sonne für kurze Zeit als Zhayad-Zeichen erkennbar sind, die Aphasmayra lobpreisen.

Cha'Muyan
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 10
Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Erkunden, Suchen und Vernichten, Wache, Wissen (11 AsP plus ein Opfertier für eine einzelne Information); Manifestation und Bindung möglich
Biss: IB 14 AT 16 PA 10
TP 1W+8 DK H
Prankenheiß: IB 14 AT 16 PA 10
TP 1W+6 DK N
LE 65 RS 6 GS 10 MR 8 GW 15
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 4 Aktionen pro KR (maximal 3 Angriffe); Resistenz gegen geweihte Angriffe, Resistenz gegen magische Angriffe, Tarnung, Verschleierung
Mögliche Eigenschaften: Langer Arm, Präsenz I/II/III, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit
Manöver: Anspringen/Verbeißen, Prankenheiß/Doppelangriff

CHARYTHOROTH, AVCH GAL'K'ZVUL GEPANNT
die Unbarmherzige Ersäuerin,
Herzogin der Nachtblauen Tiefen:
eine erzdämonische Wesenheit
Diese Erzdämonin finden Sie auf Seite 33 beschrieben. Sie herrscht über die Tiefen des Meers und schickt verheerende Fluten und Legionen von Wasserleichen.

DER DÄMONENSULTAN
Fürst der Finsternis, Verhöhrer der Zwölfe, der-dessen-Namen-man-nicht-nennt, Letztgültiger Meister der Siebten Sphäre, Herr aller erzdämonischen Wesenheiten
Er, der nicht gerufen werden kann, weil er am Anfang der Welt war, ewig ist, und an ihrem Ende sein wird; er, der die Legionen der Niederhöhlen befehligt; keines Menschen Auge hat ihn je erblickt (und es hätte wohl auch niemand überlebt), kein noch so verblendeter Schwarzmagier hat ihn je beschworen, obwohl man munkelt, dass Fran-Horas und Borbarad seinen Namen kannten, aber heißt es nicht: »Das Wissen um SEINEN Namen ist das Wissen vom Weltenende? Seinen wahren Namen zu nennen, dauert ein Minderes Aeon, aber Tausende von Äonen dauert die Verdammnis.« Siehe Seite 31.

DHARAI (Mz.: DHARAYIM)
der Unförmige und Vielförmige:
ein zweigehörnter Diener Lolgramoths
Bei diesem Dämonen handelt es sich um einen 'entfernten Verwandten' des Je-Christlayk-Ura, eines Eingehörnten, den finstere Magier oft zu Baudiensten beschwören. Der Dharai ähnelt einem schwarzgrauen Gallertklumpen von etwa zwölf Raumschritt Volumen. Auf seinem blasenübersäten Rücken erheben sich zwei nach vorne gebogene, schleimtriefende Hörner.
Das Wesen kann seine Form beliebig verändern, um Scheinarme oder -füße auszubilden oder steile Wände zu erklettern. Fresswerkzeuge oder Sinnesorgane sind in der sich ständig wandelnden Gallertmasse nicht zu erkennen. Der Dharai kämpft, wenn er angegriffen wird oder auf den ausdrücklichen, direkten Befehl des Beschwörers, nicht jedoch als eigentlicher Dienst.

Dharai
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 6
Dienste (Kosten): Körperliche Hilfe, Transport, Wache; Manifestation und Bindung möglich
Umschlingen und Zerreißen: IB 4 AT 4 PA 0 TP 8W20 DK HN
LE 180 RS 3 GS 4 MR 12 GW 12
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Formlosigkeit I, Regeneration; Gegen einen Angriff des Dharai hilft nur ein Ausweichmanöver – jede Waffe, die zur Parade benutzt wird, wäre unweigerlich vernichtet (und ein gebrochenes Handgelenk das Harmloseste, was dem Verteidiger dabei geschehen kann). Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer noch keinen Schaden, es bleibt ihm noch die Chance, sich mit einer KK+12 Probe zu befreien bevor der Dharai es in der nächsten KR in Stücke reißt (wofür er keine AT mehr würfeln muss). Die KK eines Dharai beträgt nach menschlichen Maßstäben etwa 500.

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Formlosigkeit II, Langer Arm, Limbusreisender, Präsenz I/II/III, Raserei, Regeneration II

DIFAR (Mz.: DIFARIM)
der rastlose Schatten:
ein niederer Diener Lolgramoths
Ein kleiner Irrwisch der ständig seine Form zu verändern scheint und sich extrem schnell bewegen kann – was er offensichtlich auch muss. Wegen seiner variablen Form kann er durch schmalste Ritzen flitzen, nicht jedoch durch massive Wände. Wenn er für einige Augenblicke in der rasenden Bewegung innehält, so dass seine momentane Form erkannt werden kann, sieht man ein sich unheimlich schnell bewegendes Nagetier. Beschworen wird er, um Botschaften zu überbringen oder jemanden auszuspionieren.

Difar
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 6/6 **Basiskosten:** 2
Dienste (Kosten): Gehe/Suche und Spioniere, Kampf, Überbringe Nachricht; Manifestation und Bindung möglich
Biss: IB 21 AT 18 PA 18 TP 1 SP DK HNS
LE 18 RS 1 GS 100 MR 5 GW 3
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; INI = IB +3W6; Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Langer Arm, Limbusreisender, Präsenz I/II/III, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Schweben, Verschleierung

DUGLUM (Mz.: DUGLUMS)
der Pestbringer, Siecher Schatten der Niederhöhlen: siebengehörnter Diener Mishkaras
In unserer Sphäre erinnert der Überträger von Seuchen und Pestilenzen an eine große, aufrecht gehende, geflügelte Assel von tiefvioletter Farbe. Aus seinem, an eine schwärende Wunde erinnernden offenen Bauch winden sich beständig bleiche Maden, aus seinem Rücken ragen sieben messerscharfe, gifttriefende Hörner.

Duglum
Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 3/3 **Basiskosten:** 14
Dienste (Kosten): Pestilenz (7 AsP pro Infiziertem, unabhängig von der Stufe der Krankheit), Suchen und Vernichten; Manifestation und Bindung möglich
Zangen: IB 15 AT 10 PA 5
TP 1W SP DK N
LE 150 RS 6 GS 6 MR 15 GW 19
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Paraden, auch gegen Kampfzauber); Folgeschaden (Krankheit; auch Dämonenfäule, siehe Seite 28)
Mögliche Eigenschaften: Langer Arm, Präsenz I/II/III, Regeneration I/II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I

Gotongi (Mz.: GOTOŃGVI ODER GOTOŃGIS)
das geflügelte Auge:
niederer Diener Amazeroths oder Blakharaz'
Wenn ein Gotongi sichtbar wird – denn üblicherweise bleiben sie dem Blick verborgen und erscheinen nur beim Blick aus den Augenwinkeln – sieht er aus wie ein kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln. Diese fliegenden Augen werden von Zaubernern gerne als Spione eingesetzt, da sie wegen ihrer Unsichtbarkeit fast nur auf magischem Wege bemerkt werden können. (Helden mit hoher *Gefahreninstinkt*-Gabe spüren allerdings, dass sie beobachtet werden, was sich leicht bis zum Verfolgungswahn steigern kann.) Spiegel, kleine Kinder und Alraunenrauch können sie nicht ertragen.

Gotongi
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 3
Dienste (Kosten): Kampf/Verwirrung, Gehe/Suche und Spioniere, Wache (und Melden); der Beschwörer kann jederzeit für 1 AsP/SR dasselbe sehen, was der Gotongi sieht; Manifestation und Bindung möglich

Zwicken: IB 16 AT 15 PA 18
TP 1 SP DK HNS
LE 12 RS 0 GS 25 MR 7 GW 6

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Kritische Konsistenz, Schweben, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit (Zauberei). Der Gotongi kann anstelle eines Angriffs Zaubern mit einer Wirkung ähnlich der von GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht) oder GROSSE GIER mit 3W6 ZIF* (minus MR des Opfers) einsetzen.

Mögliche Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I/II/II, Raserei, Regeneration I/II

GRAKVALOTH (Mz.: GRAKVALOTHIM)
Bote der Niederhöllen, Ungesehenes Grauen: viergehörter Diener des Namenlosen Gottes
Ein unsichtbarer und unerbittlicher Jäger, der nur für sein Opfer in seiner wahren Gestalt erkennbar wird: Ein fast zwei Schritt hoher, schwarzer Löwe mit einer Mähne aus wallender Finsternis, tief violetten Krallen und Zähnen, rotglühenden Augen und einem Paar ledriger Schwingen, die in vier messerscharfen Hörnern enden. Geweihte des Namenlosen rufen ihn herbei, um ein Opfer zu betzen.

Grakvaloth
Beschwörung: +28 (+14 für Geweihte des Namenlosen)
Beherrschung: +7
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 14
Dienste (Kosten): Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten; Manifestation und Bindung möglich

Biss: IB 14 AT 16 PA 14
TP 2W+2 DK HN
LE 40 RS 5 GS 25/12 MR 12 GW 15

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Resistenz gegen geweihte Angriffe, Schreckgestalt I (fällt eine 20 bei der MU-Probe, wird das Opfer wahnsinnig), Schweben, Unsichtbarkeit (aufzuheben mit ILLUSION AUFLÖSEN)

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Langer Arm, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schreckgestalt II

GREGORROTH (Mz.: GREGORROTHIM)
Meister der Kakophonie:
niederer Diener Amazeroths oder Belkelels
Ein körperloser Dämon, der sich nur durch sphärische Dissonanzen bemerkbar macht. Er fährt in Musikinstrumenten und Sänger und entlockt ihnen grausamste Töne.

Gregorroth
Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 2
Dienste (Kosten): Instrument oder Sänger verderben (12 AsP / Woche; alle *Singen-* oder *Musizieren*-Proben um 13 Punkte erschwert), Sphärenklang (7 AsP/SR pro Person oder 25 AsP/SR für 50 Schritt Radius; alle in Hörweite stehen unter der Wirkung eines beliebigen Einfluss-Zaubers); Bindung möglich

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: GW 3; Körperlosigkeit, Unsichtbarkeit

HANAESTIL
die Allschöne, der verderbte Traum,
die dunkle Verführerin: fünfgehörnte (vermutlich einzigartige) Dienerin der Shaz-man-yat
»Ich konnte meinen Blick nicht mehr von IHR lassen. Mein Herz zersprang in jener Nacht aufewig! Es kann nicht lästerlich sein, wenn ich sage, dass SIE sich mit der jungen Rahja misst! Diese wunderschöne, sinnliche Gestalt füllt mich mit völligem Verlangen. Ihre ebenholzschwarze Haut und das schlohweißem Haar, dessen Flut bis zu ihren Knöcheln reicht. Ein Blick aus den glutvollen, tiefschwarzen Augen genügte und zog mich vollends in IHREN Bann. Eigentlich hatte ich SIE herbeigerufen, um diesem verhassten Jarga Schwarzbach die Sinne zu verwirren, doch damit hatte ich nicht gerechnet! Ihr könnt nicht ermessen, was dies für eine Nacht für mich war! Gut, es kostete mich mein Augenlicht SIE zu verstoßen und ich verlor fast mein Leben dabei, doch es war jeden Moment wert, auch wenn ihr mich heute, nach all langen Jahren danach fragt. Ich habe nie wieder eine andere berühren wollen!«
—aus einem Tagebuch eines im Jahre 987 zu den Noioniten eingelieferten Magiers

Einem jeden männlichen Beschwörer, der sich an eine Invokation der göttergleichen Schönheit mit ebenholzschwarzer Haut zum Zwecke z.B. einer Initiation wagt, muss im Augenblick ihres Erscheinens eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +15 gelingen, will er nicht ihrer betörenden Erscheinung verfallen und so selbst ein Opfer wie der oben zitierte Magus werden.

Hanaestil
Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 16
Dienste (Kosten): Verführen und Vernichten (BK x 2,5; *Selbstbeherrschungs*-Probe+15 für das Opfer erforderlich), Glauben erschüttern (17 AsP pro Opfer), erotische Dienste (19 AsP pro Opfer), bei Initiationen (13 AsP)

IB 14 GS 30 MR 10 GW 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Hanaestil meidet jeden Kampf, sondern ergreift die Flucht; Unsichtbarkeit

HAQOUM (Mz.: HEQOUMI)
der Verfluchte Feilscher,
der dämonische Steuereintreiber:
ein eingehörnter Diener Tasfarels
Dies ist ein eingehörnter Dämon, der anders als die meisten Kreaturen der Niederhöllen als humanoide Gestalt auftritt, nämlich als reichgeschmückter Grolm mit einem gewaltigen, runzligen Wasserkopf, einer goldenen Haut mit Edelsteinwarzen und einem Stirnhorn wie aus blitzendem Diamant. Unter den wenigen Dämonologen, die von Haqoum wissen, ist sehr umstritten, ob er eine Unterart oder Nebenform der Quitslinga aus Iriabaars Domäne ist, denn er teilt gewisse Merkmale mit ihnen: Die List, und Tücke, die Zaubereifähigkeit und die Traumgängerei; während ihm die Gestaltwandelerei völlig abgeht.



Haqoum
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 2/1 **Basiskosten:** 12
Dienste (Kosten): Spion, Ersatzperson, Kurier, Meuchler, Lehrmeister und anderes (je nach Gestalt, Auftrag und verkörpertem Wesen 40 bis 200 AsP).

IB 14 (mod. nach Waffe) AT 12 PA 14
TP, DK nach Waffe
LE 45 RS 2 GS 5 MR 10 GW 15

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Existenz, Regeneration I, Tarnung, Verschleierung. Der Haqoum besitzt etwa 100 ZIF in Zaubern mit dem Merkmal Telekinese, dazu weitere 80 ZIF in den Merkmalen *Einfluss*, *Illusion* und *Verständigung*.

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Präsenz I/II, Regeneration II, Regeneration im Limbus II

Manöver: Ausweichen III, Blindkampf, Meisterschütze (Armbrust)

HEKTABELI (KEINE EZ, BEKANNT)
Fliegende Boten der Pestilenz:
gehörnte Diener Belzhorashs
So nennt man die Besessenheitsdämonen, die im Namen ihrer Herrin allerlei Krankheiten in die Welt tragen, indem sie von ihren Opfern Besitz ergreifen und dann in dieser Gestalt versuchen, weitere Opfer zu infizieren.
Hektabeli treten immer in Scharen auf – regeltechnisch gelten sie aber als ein Dämon.

Hektabel:
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 7
Dienste (Kosten): (Suche und) Pestilenz/Bessessenheit (1 AsP pro Opfer und Stufe der übertragene Krankheit)
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Körperlosigkeit, Unsichtbarkeit; die KO-Probe des Opfers zur Vermeidung der Infektion ist um die volle Stufe der Krankheit erschwert (vergleiche *Geographia Aventurica* ab S. 205).

HESHṬHOT (Mz.: HESHṬHOTim)
 die schwarze Kutte:
 ein niederer Diener Blakharaz'
 Heshthot mag vielen als das Urbild des Dämonen erscheinen: Eine wallende, schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis zu erkennen ist (von den rotglühenden, stets einen dünnen roten Nebel absondernden Augen und den gelben, schleimtropfenden Krallenhänden einmal abgesehen). Er trägt meist zwei Waffen, kann jedoch immer nur mit einer der beiden angreifen. Am liebsten sind ihm ein scharftiges Krummschwert und eine Peitsche, die hässliche Zusatzschäden verursachen können.

Heshthot
Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 5/7 **Basiskosten:** 3
Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Wache; Waffe aushändigen (12 AsP; Waffe verbleibt W6+1 Tage im Diesseits, gilt als dämonische Waffe (siehe xxx) und fügt dem Träger im Kampf jede KR 1 SP zu), Dunkelheit (10 AsP / Stunde und 30 Schritt Radius); Manifestation und Bindung möglich
Peitsche: IB 12 AT 14 PA 9
TP 1W DK SP
Schwert: IB 12 AT 13 PA 9
TP 1W+4 DK NS
LE 20 RS 2 GS 8 MR 4 GW 8

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der angreifenden Waffe um 1.
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Formlosigkeit I, Immunität gegen [Merkmal], Langer Arm, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schreckgestalt I, Schweben, Verschleierung

HESHKATET
 Trägerin der Waage der ehernen Zeit,
 Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar:
 eine mächtige Dämonin
»Das eine mal erscheint Heshkatet als uralte Frau in tief-schwarzen Gewändern, die eine Waage in den Händen hält, oder auch als junges, weißgekleidetes Mädchen mit einer blutigen Sanduhr. Ihre Herkunft ist unbekannt und sie gehört nicht dem Gefolge eines Erzdämons an. Andere Dämonen scheinen sie sogar eher zu fürchten. Die alten Echsen kennen einen Widersacher ihrer Gottheit Ssād'Navv namens H'Skathet. Es gibt nach allen bisherigen magischen Nachforschungen keine Möglichkeit sie anzurufen oder zu bannen.

jüngeren Collegae scheint Heshkatet keine Beachtung zu schenken, aber es gibt Legenden, wonach sie vorzugsweise erfahrenen Magiern nach einem der großen Rituale erscheint. Von diechen Zaubern fand man am anderen Morgen nur noch die Kleidungsstücke im Raum verstreut.
 Keine Leiche, kein Blut und auch sonst keine Spur kündeten vom Schicksal der für immer Verschollenen. Weiteren Gerüchten zufolge ist Heshkatet die eherne Richterin, die das Schicksal der großen Magier geduldig abwägt und, unergründlichen Ratschlüssen folgend, von Zeit zu Zeit beschließt, die Betroffenen in eine andere Sphäre zu verschleppen oder das Feuer ihrer Lebensflamme zum Erlöschen zu bringen.



Einige Magierakademien haben die Vermutung geäußert, dass Heshkatet mit dem Schicksal oder der unbarmherzig verrinnenden Zeit in Zusammenhang steht.
Warum sie aber nur Magiern erscheint, wird wohl ewig ungeklärt bleiben.
Der einzige weiterführende Hinweis ist ihr Beiname als 'Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar', welcher sich in manchen Schriften findet. Zwar behaupten manche, dieses Feuer gefunden zu haben, sein Zweck jedoch wurde noch nicht enträtselt.»
—Einführungsvortrag der vormaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge im Jahre 1019

Heshkatet
Beschwörung: nicht möglich
Beherrschung: nicht möglich
Wahrer Name: 0/- **Basiskosten:** -
Dienste (Kosten): vermutlich im Bereich der Zeitmagie und Sphärenreisen

İLTAPETH VMD İSTAPHER
 die gleichgesichtigen Brüder,
 die Plagen des felsigen Nun'kun'tur:
 zweigehörnte Diener der Apestadil
»Diese oder dieses ungeheuerliche Wesen erscheint in einer Form, die einen normalen Sterblichen an seinem Verstand zweifeln lässt. Nach dem Ritual von Nun'kun'tur zeigt sich nach einer schwefelgelben Wolke das entsetzlich verzerrte Bild eines Zweierwesens, mit einem Körper, zwei Köpfen, vier Armen und drei

Beinen, so als habe ein finsterner Gott zwei einzelne willkürlich im Zorne zusammengefügt. Die Gesichter sind groteske Spiegelungen menschlicher Züge, nur viel großflächiger und auf eine Weise verunstaltet, dass es dem Sterblichen das Blut in den Adern gefrieren lässt. Der Körper ist mit Schuppen einer kränzlich grünen Färbung bedeckt, aber das Entsetzlichste ist das Verhalten des Wesens: Die beiden Zwillingbrüder scheinen in einem ewigen Kampf zu liegen, ständig schlagen sich die scharfen Reißzähne des einen Kopfes in das 'Gesicht' des anderen. Der echsenhafte Körper ist zur Gänze von riesigen, blutenden Wunden übersät, die vier Arme mit ihren Klauenhänden in unbarmherzigen Kampfe ineinander verkrallt. Eine 'vernünftige' Unterhaltung mit diesem Wesen ist unmöglich, da sich die beiden Köpfe ständig unter lautem Gezeter und Gefauche unterbrechen, und keiner der Zwillingbrüder einen Satz beenden kann.«

—aus einer gefährlich gekürzten Ausgabe des Arcanum

İRHİADHZAL (Mz.: İRHİADHZALim)
 der Unbarmherzige Verfolger:
 sechsgehörnter Diener Blakharaz'
 Von diesem schrecklichen, sechsgehörnten Dämonen ist uns wenig bekannt, und es scheint glücklicherweise auch so, dass nur wenige Dämonologen und Nekromanten Kenntnis von seinem wahren Namen haben. Wird Irhiadhazal beschworen, so ist sein Auftrag meist die Vernichtung irgendeines Opfers. Der Gehörnte geht dabei weniger gewissenhaft vor, sondern ist vielmehr auf Wirkung bedacht. Er liebt es, seine Opfer zu jagen und zu verspotten, ihnen Angst einzuflößen, bisweilen Schaden zuzufügen – und sie dann möglichst spektakulär und grausam in Borons Reich oder in die Seelenmühle zu schicken. Dazu ist er aufgrund zweier Fähigkeiten in der Lage: Er kann die sterblichen Überreste intelligenter Wesen zu Untoten machen (von denen er gleichzeitig bis zu einem Dutzend kontrollieren kann) und er kann in den Körper eines beliebigen Tieres schlüpfen. Eine eigene, diesseitige Form besitzt er nicht (zumindest ist nichts dergleichen überliefert). Er bleibt jedoch stets in der Nähe seines Opfers und lässt es seine Macht im Traum oder in kurzen Halluzinationen spüren.

Irhiadhazal
Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 20
Dienste (Kosten): Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten; Manifestation und Bindung möglich

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; Körperlosigkeit, Regeneration I, Tarnung; Irhiadhazal kämpft mit den Werten seines jeweiligen Gastkörpers welcher jedoch nicht ermüdet, und gibt diesem die Kraft der Regeneration. Er kann beliebig binnen einer SR von einem Tierkörper in einen anderen wechseln. Zudem kann er gleichzeitig bis zu einem Dutzend Untote kontrollieren (Standardwerte von Lebendem Leichnam, Zombie oder Skelett; siehe 78f.) welche er jedoch zuvor beleben muss (1SR/Untoter).
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Präsenz I/II/III, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung

ISPHANIL (Mz.: ISPHANILIM)
die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben,
Nutznießerin finsterner Gelüste:
dreieingehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat
»Wenn ein Magier einen Beherrschungszauber wirken
oder auf andere Weise Einfluss auf einen anderen Sterb-
lichen erhalten möchte, so muss er zu diesem Zwecke
einen Gegenstand aus dessen Besitz erlangen, bevor-
zugt aber ein Tropfen Blut, ein paar Tränen, ein Haar,
eine Wimper etc. ...

Dieses Verlangen stillt Isphanil, die heimlich und nicht
sichtbar für sterbliche Augen alles das beschaffen kann,
was der Beschwörer benötigt. Sie erscheint als Luftzug
in den Kerzenflamme oder als kaum hörbares Rascheln
in den Blättern eines Baumes. Sie wirkt einen Bann,
der nur für einen Lidschlag die Aufmerksamkeit des
zu Bestehenden einschläfert. Diese Zeitspanne genügt
ihr aber, ihr Vorhaben auszuführen, und sich wie ein
Luftzug unbemerkt wieder zu entfernen. Hat sie ihren
Auftrag erfüllt, so kann es allerdings geschehen, dass
sie als Lohn den Beschwörer höchst selbst entwendet,
um ihn ihrer Königin Shaz-man-yat als Opfer darzu-
bringen.«

—aus einer gefährlich gekürzten Ausgabe des
Arcanum

Isphanil
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 9
Dienste (Kosten): Suchen und Beschaffen (BK
x 1,5 plus Kosten für Suche), Suche und Spio-
nieren; Manifestation und Bindung möglich
IB 14 LE 35 GS 60 MR 8 GW 5

Automatische Eigenschaften und Besonder-
heiten: Isphanil vermeidet den Kampf und sucht
statt dessen das Heil in der Flucht; ihre einzige
Aktion entspricht meist dem Zauber GROSSE
VERWIRRUNG (ZiW 18); Ausweichen in den
Limbus, Körperlosigkeit, Limbusreisender, Un-
sichtbarkeit

ISYAHADIN

Schenker des Irrsinns, der Verwirrer der Sinne:
sechseingehörnter Zwillingbruder des Rahastes

»Die Aufzeichnungen zu diesem Dämon sind spärlich,
jedoch lassen sie darauf schließen, dass er ebenso wie
sein Zwillingbruder Rahastes weder in die Domäne
Mishkaras noch die Amazeroths zu rechnen ist. Den-
noch ist diese von einigen Collegae vorgenommene
Zuordnung nicht gänzlich widersinnig, da sich diese
Wesenheit in Gestalt eines schwärzlichen, feuchten
Nebels manifestiert, von welcher ein Summen ähnlich
wie von Insekten ertönt. Ferner zeigen die Berichte, dass
die Berührung mit Isyhadin einen starken Juckreiz
verursacht, welcher geeignet ist, einen Menschen in den
Wahnsinn zu treiben.

Jedoch ist bei der Arbeit mit diesem Dämon größte
Vorsicht geboten, da er die Eigenart hat, sich sehr oft
nicht nur gegen das gewünschte Opfer, sondern auch
den Beschwörer selbst oder die seinen zu richten.«

—aus einem Scriptum für Theoretische Dämono-
logie der Akademie Brabak

Isyhadin
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +16
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 32
Dienste (Kosten): vermutlich Massenwahnsinn
(mindestens 48 AsP für eine Gruppe von etwa
50 Personen)

IVASH (Mz.: IVASHIM)
der Feuerteufel:
ein niederer Diener des Namenlosen Gottes
Von einem Geweihten des Namenlosen gerufen,
erscheint er als vage menschenähnliche Flamme
mit zuckender Feuerzunge. Er dient zum Kampf
und zur Vernichtung.

Ivash

Beschwörung: +18 (+9 für Geweihte des Na-
menlosen)

Beherrschung: +4

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Kampf, Wache; Manifestati-
on und Bindung möglich

Flammenzunge: IB 12 AT 13 PA 9
TP 1W+4 DK HNS
LE 30 RS 1 GS 10 MR 7 GW 6

Automatische Eigenschaften und Besonder-
heiten: 2 Aktionen pro KR; Verwundbarkeit (Was-
ser); Formlosigkeit I, Immunität (Feuer), Resi-
stenz gegen geweihte Angriffe. Hölzerne Waf-
fen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berüh-
rung sofort in Flammen auf, was dem Träger 2
SP einbringt. Der Bruchfaktor aller Metallwaffen
steigt beim Kampf gegen Ivash um 1 Punkt. Der
Flammenzunge kann nur ausgewichen werden;
sie richtet Feuerschaden wie der IGNIFAXIUS
an.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluch-
tem Element, Ausweichen in den Limbus, Lan-
ger Arm, Präsenz I, Raserei, Regeneration I/II,
Schweben

JE-CHRIZLAYK-URA

(MEHRZAHL: JE-CHRIZLAYK-URAYA)

Unaufhaltsamer und Vielformiger Höllensklave:

eingehörnter Diener Agrimoths und Lolgramoths
Dieser Zungenbrecher, ein Verwandter des flin-
keren, lolgramothischen Dharai, erscheint als
schwarzer Gallertklumpen, aus dem sich ein Horn
mit einem pendelnden Auge und eine Unzahl von
Warzen erheben. Das Monster kann jedoch eine
beliebige Anzahl von Pseudopodien (Schein-
füßchen) ausbilden, um Gegenstände zu ergrei-
fen, zu bewegen oder zu zerreißen. Angeblich
wurden einige der düstersten Bauten Bosparans
zur Zeit des Fran-Horas mit seiner Hilfe erbaut.
Die KK des Dämons beträgt, nach menschlichen
Maßstäben gemessen, etwa 1000 Punkte. Er kämpft
nur, wenn er angegriffen wird; er kann langsam
doch unaufhaltsam gewaltige Lasten transportie-
ren, Metall biegen und Fels sprengen.

Je-Chrizlayk-Ura

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 1/5 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Körperliche Hilfe, Transport,
Wache; Manifestation und Bindung möglich

Zerreißen:

IB 3AT 2 PA 0 TP 10W20 DK H
LE 150 RS 3 GS 0,5 MR 10 GW 8

Automatische Eigenschaften und Besonder-
heiten: 1 Aktion pro KR; Formlosigkeit I, Rege-
neration I

Mögliche Eigenschaften: Formlosigkeit II,
Immunität gegen [Merkmal], Langer Arm, Prä-
senz I/II/III, Raserei, Regeneration II, Verschlei-
rung

KAH-THURAK-ARFAI
(MEHRZAHL UNBEKANNT, HÖCHST-
WAHRSCHEINLICH EINZIGARTIG)

der Nachtdämon: dreieingehörnter
und überaus mächtiger Diener Agrimoths
Dieses schier unsiegbare Ungetüm soll derzeit
in den dämonischen Gärten Warunks hausen. Es
verbringt den Tag in der Blüte einer Blume und
offenbart sich nachts als riesige, aufrecht gehende
Raubkatze mit Krallen, einem stachelbewehrtem
Schwanz und ledrigen Schwingen. Er herrscht
über Blumen, Dunkelheit und ist ein derart mäch-
tiger Kämpfer, dass manche Herren der Schwar-
zen Lande lieber den Nachtdämon herbeirufen,
als eine Armee aufzustellen. Seine übliche Gestalt
ist dem bekannten Zant recht ähnlich: eine aufrecht
gehende, verwachsene, vieläugige, grob raub-
katzenähnliche Monstrosität mit gefährlichen
Krallen, einem mit drei Stacheln bewehrten
Schwanz und ledrigen, löchrigen Fledermaus-
flügeln – und vier Schritt Schulterhöhe.
Kah-Thurak-Arfai wird meist gerufen, um näch-
stens Erkundungen durchzuführen, bisweilen je-
doch auch, um ihn in seiner Blumengestalt einem
Feind unterzuschmuggeln.

Kah-Thurak-Arfai

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 21

Dienste (Kosten): Besessenheit (Pflanzen und
Tiere), Kampf, Suchen und Vernichten, Wache;
Manifestation und Bindung möglich

Krallen: IB 20 AT 19 PA 12

TP speziell DK NS

Schwanz: IB 20 AT 16 PA 12

TP 1W+6 DK (N)S

LE 200 RS 10 GS 15/5 MR 20 GW 21

Automatische Eigenschaften und Besonder-
heiten: 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen;
Regeneration I, Schreckgestalt I, Schweben, Tar-
nung, Verschleierung; ein Schwanzangriff hat
gegen seitlich und hinter dem Dämon stehende
Ziele eine DK von S, gegen Ziele vor dem Dä-
mon eine DK von N; ein erfolgreicher Krallen-
Angriff des Dämons bei Tag raubt dem Opfer die
Hälfte seiner aktuellen LE (abgerundet), bei Nacht
wird aufgetundet; bei Tag sind IB, LE, RS und
MR halbiert, die Eigenschaft Regeneration ent-
fällt, der GW sinkt auf 18

KARAKIL

(Mz.: KARAKILE ODER KARAKILIM)

die geflügelte Schlange:

eingehörnter Diener Lolgramoths

Diese Dämonen haben durch die borbaradianische
Invasion traurige Berühmtheit erlangt – kaum ein
Schlachtfeld, über dem nicht der durchdringende
Schrei der etwa fünf Schritt langen, dunkelgrünen
Schlangen mit ihren ledrigen Fledermausflügeln
hallte. Karakile dienen üblicherweise nur als Flug-
gerät, von deren Rücken aus Waffen und Zaubers-
prüche eingesetzt oder Feuerbrände abgeworfen
werden. Wird der Reiter jedoch in den Nahkampf
gezwungen, so beißt der Karakil auch zu.

Karakil

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +6

Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 9

Dienste (Kosten): Transport; Manifestation und
Bindung möglich

Biss: IB 12 AT 10 PA 3
 TP 3W+3 DK SP
 LE 110 RS 5 GS 18/1 MR 7 GW 12

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration (wenn manifestiert), Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17).

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus (auch mit Reiter), Langer Arm, Limbusreisender (auch mit Reiter), Präsenz I/II/III, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung

KARMANATH (Mz. KARMANTHI)

Höllenhund, Blutiger Hetzer:
 niederer Diener Belshirashs

Mit ihren kalbgroßen hundeartigen Körpern (in glattgeformtes, reinweißes Fell gehüllt), den grünlich leuchtenden Augen, spitzen Hornfortsätzen an den Gelenken und den spannlängen, eisigen Reißzähnen gehören die meist in Rudeln gerufenen Karmanthi zu den gefährlichsten 'Niederer Dienern' eines Erzdämonen. Meist sind sie auch Teil der Wilden Jagd, die von Beschwörer gern als Hetzhunde gerufen werden. Ihr schrilles Gebell kann – so heißt es – den Schädel ihrer Opfer zersprengen. Als Rudel sind sie in der Lage, einfache Taktiken anzuwenden und dadurch zusätzlich gefährlich.

Karmanath

Beschwörung: +9 Beherrschung: +4
 Wahrer Name: 4/5 Basiskosten: 8

Dienste (Kosten): Kampf (auch als Rudelbeschwörung; BK +1 pro zusätzlichem Dämon), Suchen und Vernichten (auch als Rudelbeschwörung; BK +1 pro zusätzlichem Dämon), Wache; Manifestation und Bindung möglich

Biss: IB 15 AT 15 PA 12
 TP 1W+7 DK N
 LE 25 RS 3 GS 12 MR 6
 GW 10 (im Rudel auch deutlich mehr)

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt (Geheul) I, Verwundbarkeit (Firn, Ifirn)

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Limbusreisender, Präsenz I/II, Regeneration II, Verschleierung

Manöver: Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

KARMOATH DER VERNÜCHTER

der unaufhaltsame Bulle,
 das blutsaufende Rind:

ein sechsgehörnter Diener Belhalhars

»Wieviel Blut muss fließen, damit der sechsgehörnte Karmoth erscheint, einer der mächtigsten unter den mächtvollen Dämonen? Wie viele Todesschreie müssen erschallen?«

Nur einmal bisher konnte glücklicherweise vom Auftauchen Karmoths in der Dritten Sphäre berichtet werden (siehe den Roman Das zerbroche-

ne Rad): vom abstoßend rinderartigem Kopf mit den sechs nach vorn gebogenen Hörnern bis zu den zweizehigen Füßen in schwarzes, stinkendes Fell gehüllt blickte der Dämon aus einem einzigen, rotgeäderten Auge unter der Stirn über das Schlachtfeld, während seine armlange grellrote Zunge ständig in die schleimtriefenden Nüstern fuhr. In den haarigen Fäusten trug er je eine mächtige Axt, deren Doppelblätter bis auf die blinkenden Schneiden von einer schorrigbraunen Schicht bedeckt waren. Nur die gemeinsame Macht mehrerer rondrianischer Recken und Geweihte sowie der machtvollsten Zauberein Aventuriens hatten



den Karmoth wieder vertreiben können. Der Blutsäufer kennt, wenn er auf Dere eingetreten ist, weder Freund noch Feind, sondern nur seine Lust. Es gibt in der Dritten Sphäre nur eine Sache, die Karmoths Gier entfacht: das gleichzeitige Morden und Sterben vieler Geschöpfe. Zeuge vielfachen Todes will er sein, ihn hören, riechen, fühlen und schmecken. Eben weil Karmoth Karmoth ist, wird er nicht in unsere Sphäre gerufen – auch nicht von solchen Zaubern, deren Gesinnung schwärzer ist als die dunkelste Nacht.



Karmoth

Beschwörung: +25 Beherrschung: +20
 Wahrer Name: 0/- Basiskosten: 60
 Dienste (Kosten): Kampf

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Karmoth kann im Kampf mehreren Zaubern und mehreren Hochgeweihten der Rondra gleichzeitig Paroli bieten – dies sollte als Einschätzung seiner Werte ausreichen. Die Präsenz eines Karmoths zwingt fast jeden, sich dem ungleichen Kampf zu stellen. Der Sechshehörnte kämpft ohne Taktik, da er sich vor keinem Gegner fürchten muss. Seine Äxte führt er lässig, aber blitzschnell, Gegner werden meist mit dem ersten Hieb getötet.

KARUNGA (Mz.: KARUNGAI)

der Grünwisch:

niederer Diener Amazeroths

Karunga ist eine schwebende Wesenheit von undefinierbarer Form und leuchtend grüner Farbe. Er kann Gegner verwirren und Botschaften überbringen.

Karunga

Beschwörung: +8
 Beherrschung: +1
 Wahrer Name: 6/6

Basiskosten: 1

Dienste (Kosten): Kampf/Verwirrung,

Überbringe Nachricht (Botschaft erscheint als leuchtende Schrift); Manifestation und Bindung möglich.

Verwirrungszauber:

IB 18 AT 13 PA 18 TP s.u. DK HNSP
 LE 15 RS 1 GS 60 MR 5 GW 5

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Formlosigkeit II, Immunität (Schadenszauber). In einem Kampf wird Karunga sein Opfer umschwirren (und ihm so jeweils 5 Punkte von Attacke und Parade abnehmen). Der Zauber wirkt ähnlich der GROSSEN VERWIRRUNG und gelingt immer, wenn dem Dämon eine AT+MR des Opfers gelingt.

Mögliche Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit

KHARZ'OREEL (Mz. KHARZ'OREEYA)

der Eishauer und Niederhöllische Alchimist:

eingehörnter Diener Belshirashs

»Er ist nicht zu sehen, aber du wirst ihn spüren! Denn er ist der höllische Eiswind, der über die Eiswüste Nagrachs streicht.«

—Warnung an Reisende im hohen Norden

Dieser körperlose 'Baudämon' wird oft für bizarre und widernatürliche Eiskonstruktionen (zum Beispiel die Eisnadeln für den Theriak-Abbau) beschworen, welche er mit seiner Präsenz 'beseelt'. Er vermeidet Kämpfe, kann aber als niederhöllischer, kalter Hauch aus dem Eis fahren und Angreifer verletzen oder gar schlagartig einfrieren. In solchen Fällen ist er als bläuliches Schimmern in der Luft sichtbar.

Kharz'oreel
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 10
Dienste (Kosten): Formen und Verfestigen von Eis und Schnee und Pervertierung des Elementes (ca. 6 AsP pro Raumschritt Eis; je nach Art der Verformung benötigt er dazu etwa eine Spielrunde pro Raumschritt)
LE 120 RS 0 GS 10 MR 7 GW 8
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Angriff mit verfluchtem Element (INI 15, 2 mal pro KR; ein Zehntel der angerichteten TP wird von der LE des Dämons abgezogen), Körperlosigkeit
Mögliche Eigenschaften: Präsenz I/II, Regeneration I/II

KHIDMA'KHA'BUL
(Mz. KHIDMA'KHA'BULIM)
 die Rostratte: äußerst niedriger Diener Zholvars
 Khidma'kha'bulim sind Schatzbewacher. Sie sehen aus wie zweiköpfige Ratten von außergewöhnlicher Größe (ungefähr wie mittelgroße Hunde) und haben einen stachelbewehrten Skorpionschwanz. Auf den zweiten Blick erkennt man, dass sie ausschließlich aus rostigem Eisen, Zinn, Blei und anderen unedlen Metallen gefertigt sind. Anders als die meisten Dämonen aus der Hölle Tasfarels sind sie effektive und bössartige Kämpfer. Diese Dämonen werden meist in ganzen Horden beschworen, um einen genau festgelegten Schatzhort zu bewachen, doch pro Dämon muss auch ein gewisser Wert vorhanden sein, damit sie überhaupt erscheinen. Sollte der Schatz (etwa durch Diebstahl oder Magie) einen bestimmten Wert unterschreiten, verschwinden die Rostratten eine nach der anderen.

Khidma'kha'bul
Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 3
Dienste (Kosten): Wache (Rudelbeschwörung möglich, BK+1 pro zusätzlichem Dämon; es muss mindestens ein Stein Gold pro Rostratte zu bewachen sein, die Dämonen verbrauchen davon 1 Skrupel pro Tag und Dämon); Manifestation und Bindung möglich
Biss: IB 16 AT 10 PA 16
TP 1W+4 DK N
LE 35 RS 5 GS 14 MR 7
GW 4 (plus 1 pro zusätzlichem Dämon)
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Regeneration I, Verwundbarkeit (Phex)
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Folgeschaden (Säure), Langer Arm, Präsenz I, Raserei, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung
Manöver: gezielter Biss

LARAANI (Mz.: LARAANIM)
 Meister der lüsternen Brut,
 Verderber von Fleisch und Geist:
 fünfgehörnter Diener Belkeles
»Früher fragte ich mich ja manchmal, ob es diese Larane wirklich gibt. Ich meine, morgens unerwartet umnebelt neben einem Monster aufzuwachen, kann

einem auch so passieren, da braucht man keinen Dämonen für.«
—Angaben des früheren Herumtreibers und heutigen Ordenspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Dieser Dämon ist in seiner wahren Gestalt annähernd menschenähnlich, aber nachtschwarz. Kopf und Hals sind zu einem gewaltigen Buckel verwachsen, aus dem fünfgebogene, rote Hörner ragen. Von den Winkeln seines breiten Maules hängen ständig lange Speichelfäden herab. Wenn einem Magier Laarans Beschwörung und Beherrschung gelingt, erscheint der Dämon einem vom Zauberer bestimmten Opfer (von dem er ein Paraphernalium besitzen muss) als Mann oder Frau von unwiderstehlicher Schönheit. Besonders auffällig erscheint hier fast immer die übertriebene Größe und Zurschaustellung der Geschlechtsmerkmale. Das Opfer verfällt dieser Erscheinung 'mit Haut und Haaren' und wird dem/der angebeteten Geliebten während 1W6 Tagen jeden Wunsch erfüllen – ihn/sie z.B. mit Schätzen überhäufen, Ver raten Geliebten und Verwandten begehen usw.. Am Ende dieser Zeit verwandelt sich der Laaran zurück in seine Schreckgestalt, was vom Opfer eine MU- Probe +8 verlangt, um nicht für weitere W6 Tage wahnsinnig und nicht mehr zu vernünftigen Handlungen zu werden. Fällt hierbei ein Patzer (Bestätigungswurf ebenfalls +8), steigt eine Schlechte Eigenschaft des Opfers um W6 Punkte (oder es erhält einen entsprechenden Nachteil).

Laraan
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 9
Dienste (Kosten): Verführen und in den Wahnsinn treiben (15 AsP pro Opfer; siehe oben), Erotische Dienste (9 AsP pro Nacht); Manifestation und Bindung möglich
Krallen: IB 12 AT 14 PA 6
TP 1W+2 DK N
LE 40 RS 4 GS 8 MR 12 GW 10
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Folgeschaden (Mutation), Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung, Verschleierung. Ein Laaran kämpft nur, wenn er enttarnt und in die Enge getrieben wird. In ihrer 'verführerischen Gestalt' haben sie IB, LE, RS, MR ihrer Dämonenform, aber AT-, PA-, TP- und GS-Werte, die einem großen und starken, aber nicht speziell geübten Exemplar ihrer Gestalt entsprechen; dazu können Sie aber noch 7 Punkte beliebig auf die genannten 'derischen' Werte verteilen. Bei einer Guten Attacke hat der Laaran sein Opfer in einem Würgegriff gepackt (wenn die Parade misslingt) und fügt ihm 2W20 SP(A) zu.
Mögliche Eigenschaften: Präsenz I/II/III, Regeneration II, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit

Die unten genannten nicht-menschenähnlich auftretenden Laraan sind eigene Wesenheiten mit anderen, eher nur vermuteten oder unbekannten Wahren Namen. Den höheren Verdammten der Belkeles sollten diverse Wahre Namen von Laraan bekannt sein, Spielermagiern sind diese hingegen nur zugänglich, wenn sie sich aktiv um oronische Geheimnisse bemühen. Eine nähere Beschreibung vieler Laraan finden Sie in **Blutrosen und Marasken** auf S. 40f.)

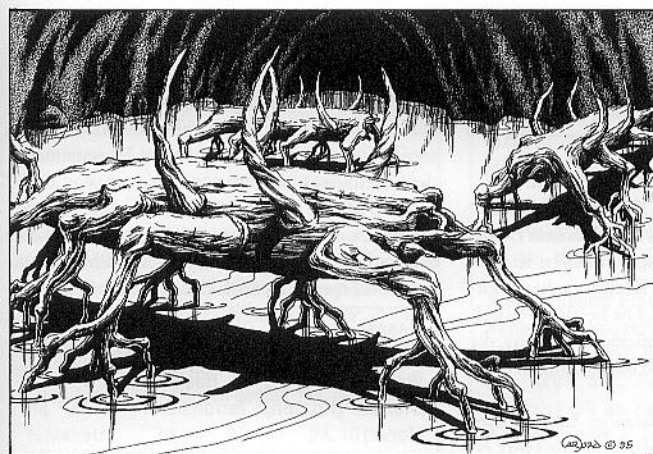
Fajlaraanim
»Bei den menschengewaltigen Dämonen der Art Fajlaraan ist es zudem möglich, sie als jede gewünschte Person erscheinen zu lassen. Anders als die Quitslinga sind sie nicht in der Lage, ihr Vorbild längere Zeit zu imitieren, doch darum geht es auch nicht: Sie ruft man oft, um einen ansonsten unerreichten Feind oder einen Höhergestellten zumindest zum Schein in die eigene Gewalt zu bekommen und beherrschen zu können.«
—Tarlisin von Borbra, a. a. O.

Muwallaraanim
»Wie Hengste aus Obsidian wirkten sie, doch mächtige Flügel wie von haarigen Fledermäusen sprossen aus ihren Schultern, und ihre Raubtierzähne in den weit-offenen Mäulern waren ebenso blutrot wie ihre boshaft leuchtenden Augen, die gefährlichen Hörner, die messerscharfen Hufe oder die obszön hervorschlängelnden Zungen.«
—Auszug aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe LXXIV

Canilaraanim und Shakalaraanim
»Joh, Herr, denn sinn erschienen urplötzlich zwei große Hundchen, wahre Biester, die. Rot waren sie wie das Blut, und wohl einen Schritt hoch wie Pferde, und Haare hatten sie gar keine! Glaubts mir oder nicht, und sechs Beine hatten sie, wenn nicht gar noch mehr davon, und auf dem Rücken hatten sie einen zackigen Kann. Ihre Dinger, na, ihr wisst schon, waren wohl dicker und länger als mein Schwertarm, Herr!«
—Bericht des ehemals Notmärker Landwehrweibels Brosloff Tirscheritz
»In Oron wird auch der dem Sandwolf ähnliche Sharkalaraanim beschworen – er dient den Beschwörern auch als Bewacher und Hetzer von Sklaven, an denen sie ein Schauspiel vorführen wollen. Der Tod des Opfers ist dabei keineswegs das Ziel, sondern die seelische Vernichtung: Die Erinnerung, auf der Flucht oder während der Fron von einem tierhaften Dämon gestellt und besprungen worden zu sein, kann einen Menschen zweifellos vernichten. Vor allem, wenn man es durch erzdämonische Manipulation glaubt genossen zu haben.«
—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

LOLGRAMOTH ODER THEZZPHAI
 der Rastlose, Gebieter der Chumai-Kal:
 eine erzdämonische Wesenheit
 Diese erzdämonische Wesenheit, der allerlei Bewegungs-Dämonen untergeordnet sind, ist auf Seite 34 genauer beschrieben.

MA'HAY'TAM (Mz.: MA'HAY'TAMIM)
 Vereiniger der Schwarzen Elemente, Dämonenarche, der Baum, der auf der See wurzelt:
 viergehörnter Diener Agrimoths und Charyptoroths
 Die 'Bäume, die auf der See wurzeln' waren einer der größten Schrecken der borbaradianischen Invasion: Als vier Schritt lange, achtbeinige Baumwesen, die wie Wasserläufer über Wellen eilen, sind sie Kind zweier Domänen zugleich. Mit Holz und Blut gefüttert wachsen sie auf die Größe mächtiger Schivonen an, formen Wohnhöhlen und Trutzbauten, können derart mit einem Paktierer als Steuermann verschmelzen und als Mutterschiff für über 100 Kämpfer dienen, das mit unübertroffener Geschwindigkeit und räuberischen Fangästen zum Schrecken der Seefahrt wird: zu einer



Dämonenarche. Sie fressen Galeeren, reißen Hafenbollwerke nieder und können kurze Strecken über Land zurücklegen. Die Archen besitzen auch die Fähigkeit zur Teilung und Vermehrung. Durch die Blutige See staken eine Handvoll riesiger Archen, einige kleinere und über ein Dutzend junge und unbemannte Ma'hay'tamim, die mit jeder Generation immer derischer (sprich: zu Daimoniden) zu werden scheinen. Mehr zu den bekanntesten Dämonenarchen erfahren Sie in *Borbarads Erben*, in *Blutige See* und in *Borbarads Rückkehr 2: Meister der Dämonen*.

MACTANS

die Gepanzerte Spinne, Weitreichendes Netz: ein fünfgehörnter Dämon

Dieser Dämon ist fast zwei Schritt hoch und besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, nackten Leib, einer Spinne nicht unähnlich. Auf dem Rücken des Chitinpanzers wachsen ihm fünf orangefarbene Hörner zwischen einer Unzahl nassen Warzen. Dort, wo bei Spinnen normalerweise ein vieläugiges Haupt sitzt, quellen einem Mactans einige Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib, die ein unheiliges blaues Licht umspielt. Mit diesen Tentakeln, oder mit der Parodie eines Schnabels, die aus seiner Vorderseite wächst, kann er Gegner angreifen, die sich ihm auf Nahkampfdistanz nähern. Für gewöhnlich setzt ein Mactans jedoch Zauberei ein.

Diese nimmt fast immer die Form von Spinnennetzen an, die das Opfer entweder bewegungsunfähig machen, ihm den Geist verwirren oder es schlimmstenfalls gar in eine andere Sphäre schleudern. Bisher sind in Aventurien nur wenige Berichte über diese Wesenheit bekannt, so dass alle hier gemachten Angaben mit Vorsicht betrachtet werden sollten.

Mactans

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 18

Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Wache, Zauberei; Manifestation und Bindung möglich

Tentakel: IB 18 AT 15 PA 17

TP 1W+7 DK NS

Schnabel: IB 18 AT 15 PA 5

TP 2W+6 DK N

LE 30 RS 7 GS 6 MR 15 GW 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Regeneration II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Seeschlangenzähne), INI = IB

+3W6; 5 Aktionen pro KR (maximal 2 Attacken und Paraden mit den Tentakeln, maximal eine Attacke (bei INI-8) und Parade mit dem Schnabel; in einer Kampfunde, in der ein Mactans mit dem Schnabel angreift, kann er nicht gleichzeitig zaubern). Ein Mactans beherrscht die folgenden Zauberei auf einem Wert von 12 plus den ZIP*, die ihm vom Beschwörer bereitgestellt werden: ARACHNEA, AUGES DES

LIMBUS, GRANIT UND MARMOR, GROSSE VERWIRRUNG, PARALYSIS.

Ein Mactans hat keine 'Gegengottheit' im Sinne entsprechender Verwundbarkeit; er betritt jedoch auch in Ausübung eines Dienstes keinen mindestens zweifach geweihten Boden.

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Folgeschaden (Gift), Langer Arm, Präsenz I, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt II, Verschleierung

MARUK-METHAI (KEINE MZ. BE-KANNST, VERMUTLICH EINZIGARTIG)

der Wille zur Macht, die Kraft des Namenlosen, seine abgeschlagene und immer wachsende rechte Hand:

mächtiger Diener des Namenlosen Gottes

Diese dämonische Wesenheit besitzt in unserer Welt keinen eigenen Körper, sondern fährt stets in den Leib dessen, der ihn gerufen hat – und dies kann nur ein Diener des Namenlosen sein.

Maruk-Methai

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/5 **Basiskosten:** 20

Dienste (Kosten): Besessenheit des Beschwörers (BK mal Zeitfaktor). Maruk-Methai verleiht seinem Beschwörer für einige Zeit übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten (KK, MR, IB +12, RS +3, Resistenz gegen profane Waffen, kein Schmerzempfinden und dadurch keine Einbußen durch Wunden oder niedrige LE/AU, ZW in allen bekannten Einfluss- und Beherrschungszaubern +5). Der Beschwörer erleidet 1 Punkt Verfall pro Tag. Wer die Kraft des Namenlosen anruft, muss damit rechnen, dass sie auf Dauer von seinem Körper Besitz ergreift (18–20 auf W20), die Seele in den Limbus verbannt und schließlich, wenn sie der Zwänge des Leibes überdrüssig ist, diesen verrottend zurücklässt. In der Zwischenzeit wird Maruk-Methai versuchen, mit seinem irdischen Körper in Amt und Würden oder zu Reichtum zu gelangen, um dann die Macht seines Herrn zu predigen.

MHEK-THAGOR

das Blinde Auge, der Wissende Wahn

Es heißt, dass Mhek-Thagors Wissen den Wahnsinn und den Tod bringt, da es Auge und Zunge Amazerots (siehe S. 35) zugleich sein soll.

MORCAN (Mz.: MORCAEN)

Bote der Nacht des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen: minderere und dennoch mächtiger Diener Thargunitoths

Diese Gesandten der Niederhöhlen gelten als die gefährlichsten Diener Tijakools, da sie von Feuer und Schwert nicht zu verletzen sind (wie alle Dämonen aus Thargunitoths Reich besitzen sie keinen diesseitigen Körper), einzig ein Exorzismus kann sie vertreiben. Sie verbreiten Angst und Schrecken, indem sie von einem gesunden Menschen (Elfen oder Zwerg) Besitz ergreifen und ihn des Nachts (und nur zu dieser Zeit) zu den schrecklichsten Handlungen wider seinen Willen und seine Natur treiben können. Zudem sind sie in der Lage, Alpträumen zu erschaffen, in denen ein Träumer unweigerlich zugrunde geht oder dem Irrsinn anheimfällt. In ihrer eigenen Sphäre erscheinen sie als irrsinnig gesponnene und in allen Farben funkelnde Spinnennetze.

Morcan

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Alpträumen, Besessenheit; Bindung möglich, dabei kann die Besessenheit auch mit einem Spionage-Dienst kombiniert werden

LE 40 RS 0 GS 100 MR 8 GW 12

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron); Morcanen kämpfen nicht; was sie mit einem Besessenen anrichten, bleibt der Phantasie des Spielers überlassen; die Realitätsdichte in Morcanen-Alpträumen ist erschreckend hoch

NEPHAZZ (Mz.: NEPHAZZIM)

niederer Diener Thargunitoths

Wie alle Diener Thargunitoths kann auch ein Nephazz keine körperliche Gestalt annehmen. Vielmehr fährt er in den Körper eines vom Beschwörer benannten Toten, um fortan als Untoter zu wandeln, oder ergreift Besitz von einem bereits erhobenen Untoten.

In beiden Fällen wird dadurch die Kampfkraft und Zähigkeit des Untoten verbessert. In Thargunitoths Domäne erscheint ein Nephazz als annähernd humanoider Schatten oder als wandelnder Leichnam. Ein Nephazz kann auch in die Träume eines Opfers eindringen und dort einen tödlichen Alptrück hervorrufen.

Nephazz

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Alpträumen, Kontrolle von Untoten (11 AsP pro Untoten, Rudelbeschwörung möglich; +1 AsP pro weiterem Nephazz); Bindung möglich

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Erhobene oder verbesserte Untote sind zu besonderen Leistungen fähig (siehe Seite xxx); Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron)

PIIRAVEN

der Seelendieb: neungehörnter und wohl einzigartiger Diener Thargunitoths

Auf diesem riesigen schwarzen Vogel mit blutrotem Schnabel reist die Herrscherin der Untoten angeblich durch ihre Domäne. In unserer Sphäre reißt er die Seelen aus den Körpern der Verdamm-

ten, um diese anschließend ins Reich Tjajakools zu schleudern.
Wie allen Dienern Thargunitoths scheint es auch ihrem mächtigsten Untergebenen Nirraven nicht gegeben zu sein, sich in eigener, körperlicher Gestalt zu manifestieren. Deswegen wird er von Magiern und Hexen meist in einen Gastkörper (in einem Anflug finsternen Humors oft in einen Raben) beschworen oder herabgerufen, um ein Opfer mit Besessenheit zu schlagen.
Am häufigsten jedoch, so berichten die alten Schriften, beschwört ein Nekromant Nirraven, um die Kontrolle über ein Heer von Untoten zu erlangen: Nirraven kann über maximal 144 Leichname, Skelette oder Mumien gebieten (die jedoch vom Beschwörer mittels SKELETTARIUS erhoben, wenn auch nicht mit Astralenergie am 'Leben' erhalten werden müssen).

Nirraven

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 18
Dienste (Kosten): Besessenheit, Kontrolle von Untoten (1 AsP pro Untoter, mindestens 18 AsP); Bindung möglich

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: GW 20; Körperlosigkeit; Kampfwerte je nachdem, welches Wesen gerade von Nirraven besessen ist, oder in welchen Körper er beschworen wurde. Bei einer gelungenen *Guten Attacke* Nirravens – egal mit welcher Waffe – hilft dem Opfer nur noch eine Magieresistenz-Probe+3, um zu verhindern, dass ihm die Seele aus dem Leib gerissen wird. Der Besessene erhält MR +5 (die erhöhte MR als RS gegen Schadenszauber), Resistenz gegen profane Waffen und Regeneration I; seine Seele ist verloren

PISHKAKAT (KEINE MZ. BEKAHPT, VERMUTLICH EINZIGARTIG)

der scheinheilige Diener

der dreiköpfigen Echse von Nabuleth:

dreigehörnter Diener Amazeroths

Eine kleine, feuerrote Koboldsgestalt mit zusammengefalteten Schwingen und gespaltenem Schwanz. Mit Fistelstimme gibt er scheinbar willig Auskunft über alle Geheimnisse der Welt, verleitet unerfahrene, eitle oder arrogante Beschwörer jedoch zu Fehlern (wie der Beschwörung weiterer, deutlicher gefährlicherer Dämonen) und flüstert ihnen Falschheiten ein.

Nishkakak

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 11
Dienste (Kosten): Gegner falsches Wissen einflüstern (ab 14 AsP), Überbringung von Wissen (ab 21 AsP, davon 1 AsP permanent; gibt eine Spezielle Erfahrung auf ein Wissens- oder Handwerks-Talent oder einen Zauber, auch für Aktivierung), Ständiger Berater (11 AsP pro Monat; Nishkakak hält sich in einer ihm genehmen Umgebung auf und gibt täglich bis zu drei Ratschläge)

Biss: IB 11 AT 9 PA 15
TP 1W DK HN
LE 18 RS 3 GS 8/3 MR 12 GW 7

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird; fliegendes Wesen; Schweben, Verschleierung, Verwundbarkeit (Hesinde)

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Präsenz I, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit, Verschleierung

PURUMBAAL (Mz.: PURUMBAALIM)

der Goldesel: zweigehörnter Dämon Zholvars
Dieser zweigehörnte Dämon ähnelt einem räudigen Esel, doch er hat vier Facettenaugen wie geschliffene Juwelen, einen Klapperschlangenschwanz und Haifischzähne. Die bestickte Sattellecke und das juwelengeschmückte Zaumzeug, die er trägt, sind wie Parodien auf den Schmuck edler Rösser.

Nurumbaal hat nur eine Aufgabe: Er erscheint und verschlingt gierig das noch blutende Herz eines beseelten, intelligenten Lebewesens, das eigens dafür auf spezielle Weise unter Gebrauch der richtigen Formeln und Räucherstoffe im Verlauf einer langen Zeremonie getötet wurde. Dann rülpt er dämonisch und macht 1W6 glänzende Haufen, die jeweils aus 1W20 Unzen reinen Goldes bestehen. Danach verschwindet er wieder. Wenn man Nurumbaal sogar das Herz eines magiebegabten Opfers zu fressen gibt, macht er 1W6 ölig-regenbogenfarbige Haufen aus der magischen 'Dämonenheimstatt' Mindorium. Im Gegensatz etwa zum Blutbefleckten Gold sind die Edelmetalle absolut echt – der Preis besteht eben in der Last, die ein solcher Ritualmord auf die Seele des Beschwörers legt.

Es soll, so manche Dämonologen, auch möglich sein, Nurumbaal auf ein nicht rituell getötetes, lebendes Opfer zu hetzen, doch das hat wenigstens zwei Nachteile: Zum einen scheidet der Dämon dann nur einen einzigen Klumpen Edelmetall aus, zum anderen besteht die große Gefahr, dass er von einem wehrhaften Gegner ablässt und dann wütend den Beschwörer attackiert und dessen Herz verspeist.

Nurumbaal

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 9
Dienste (Kosten): speziell (s.o.; 18 AsP), Suche, Vernichte und Produziere Gold (18 AsP plus Suche/Vernichte)

Tritt/Horn: IB 12 AT 12 PA 12
TP 1W+3 DK N
Biss: IB 12 AT 14 PA 12
TP 1W+5 DK H
LE 50 RS 3 GS 8 MR 7 GW 10

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Verwundbarkeit (Phex, Nandus)

Mögliche Eigenschaften: Regeneration I/II, Verschleierung

Manöver: Überrennen, Trampeln, Gezielter Biss, Verbeißen

QASAAR (Mz.: QASAARIM)

der schnurrende Verschlinger:

minderer Diener der Aphasmayra

Ein Qasaar (auch Cha'Shahr geschrieben) ist ein bemerkenswert harmlos, ja liebenswert wirkender Dämon: Er ähnelt einem munteren Kätzchen mit pechschwarzem, schneeweißem oder sandfalbem Pelz, das unter heiterem Schnurren allerlei herzige Possen treibt.

Doch hat er erst einmal die Zuneigung seines

Opfers gewonnen, erweist er sich als herrschsüchtiger Tyrann, der mit jämmerlichem Miauen, Nerven zerreißenden Klagen oder zornigem Fauchen Futter und Zuwendung einfordert und dem Zweibeiner Zeit, Geld, Verstand und schließlich die Existenz raubt. Er nimmt nichts von Fremden, sondern umtänzelt stets nur maunzend sein auserwähltes Opfer. Man kann ihn ohne Magie weder vertreiben noch verletzen oder töten. Zwar scheint er zu sterben, doch der Dämon ist nicht gebannt und verkörpert sich einfach aufs neue.

Qasaar

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 3
Dienste (Kosten): Terrorisieren (13 AsP pro Monat)

Biss: IB 16 AT 14 PA 18
TP 1W+2 DK HN
LE 15 RS 2 GS 10 MR 7 GW 3

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Paraden/Ausweichmanöver); Präsenz II, Regeneration I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Resistenz gegen magische Angriffe, Immunität gegen profanen Schaden

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Präsenz III, Raserei, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung

QOK'MALOTH

die Hexerei

Auch dies soll ein Überbringer magischen Wissens sein – es ist jedoch genauso gut möglich, dass es sich hierbei nur um einen der Beinamen Amazeroths (siehe S. 35) handelt. Er soll schon einmal körperlich in Gestalt eines verkrüppelten Geiers gesehen worden sein.

QVITSLINGA (Mz.: QVITSLINGA)

Höherer Gestaltenwandler, Hülle des Formlosen: viergehörnter Diener Iribaars

Diese mächtigen und hochintelligenten Gestaltwandler sollen manchmal auch auf Dere wandeln, wenn sie niemand gerufen hat. Zur Beschwörung eines Quitslinga muss der Dämonologe ein erstes 'Gefäß', einen Gastkörper, bereitstellen, in den der Dämon fahren und dann nach seinen Wünschen umgestalten kann. Er bevorzugt die Gestalt von Menschenähnlichen und verlässt eine einmal gewählte Form nur ungern, da es ihn einen Teil seiner Kräfte kostet (1W6 LeP und 1W6AsP), eine neue Gestalt anzunehmen. Wird der ursprüngliche Körper zerstört, so ist der Quitslinga gezwungen, seine Gestalt zu wandeln. Er verschwindet nur, wenn er exorziert wird, oder seine LeP und AsP auf 0 sinken.

Ein Quitslinga wird oft als Spion, Kurier, Meuchler oder dämonischer Lehrmeister beschworen, für gewöhnlich soll er auch eine andere Person ersetzen. Zudem ist er in der Lage, zu zaubern und in Träume einzudringen. Die wahre Gestalt eines Quitslinga hat noch kein Mensch je geschaut.

Quitslinga

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16
Dienste (Kosten): Spion, Ersatzperson, Kurier, Meuchler, Lehrmeister und anderes (je nach Gestalt, Auftrag und verkörpertem Wesen 40 bis 200 AsP). Der Beschwörer muss das Original

des zu kopierenden Wesens (+0) oder ein ihm sehr nahestehendes Objekt (+7) oder Körperteile (Blut, Schweiß, Haare etc.; +12) bei der Beschwörung besitzen

Kampfwerte: In ihrer zuerst beschworenen Gestalt besitzen Quitslinga dem Original vergleichbare Werte sowie 40+2W20 LeP und 70+3W20 AsP. Pro neuer Gestalt, die sie annehmen, verlieren sie von diesen Werten jeweils 1W6 Punkte. Sie besitzen etwa 150 ZIP in Zaubern mit dem Merkmal *Illusion*, dazu weitere 80 ZIP in den Merkmalen *Einfluss*, *Eigenschaften* und *Form*. Für den Kampf wählen Quitslinga gelegentlich eine vielmarmige Albraumgestalt mit Tentakeln:

Tentakel: IB 14 AT 14 PA 10
TP 1W+5 **DK** NS
LE 45 **RS** 4 **GS** 6 **MR** 12 **GW** 14

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 4 Aktionen pro KR (in der Tentakelgestalt); Existenz, Regeneration I, Tarnung

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Präsenz I/II, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung
Manöver (in der Tentakelgestalt, ansonsten je nach verkörpertem Wesen): Umreißen, Entwaffnen, Finte, Stumpfer Schlag

RAHASTES

der Plagende,
der Verderber der Ernten und Früchte,
der in dessen Schleppe der Hunger nachfolgt:
ein Sechshehörnter

»Über die tertiären Merkmale gilt für Rahastes im Wesentlichen das Selbe wie bei Isyahadin angemerkt, weshalb diese Dämonen als Zwillinge bezeichnet werden. Seine Gestalt ist die einer tiefschwarz brodelnden Wolke, welche sich schon von Weitem durch ein Brummen und Summen ankündigt.

Den Geist greift er nicht ganz so stark an wie sein Bruder, doch seine Auswirkungen auf die Umgebung, insbesondere landwirtschaftliche Anbauflächen sind verheerend, da nicht nur die Pflanzen vernichtet werden, sondern dazu auch der Boden in einer Art und Weise verändert wird, dass er seine Fruchtbarkeit verliert. Zur Beschwörung und Beherrschung sei auch hier angemerkt, dass dieser Dämon sich verstärkt gegen den Beschwörer wendet.«

—aus einem Scriptum für Theoretische Dämonologie der Akademie Brabak

Rahastes
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +16
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 32
Dienste (Kosten): vermutlich Ernte verderben (um 64 AsP pro 5 Rechtmehlen), Land verwüsten (um 96 AsP pro 5 Rechtmehlen)

SCYLAPHOTAI (Mz. SCYLAPHOTAI), die Flammenqualle:

niederer Diener Charyptoroths

Diese rotschillernde Quallengestalt mit überlangen Nesseln besitzt einen pulsierend leuchtenden Leib und kann das umgebende Wasser bis zum Kochen erhitzen. Ein Scylaphotai kann unter Umständen auch ein Schiff entzünden. Diese Dämonen werden wegen ihrer geringen Beweglichkeit vor allem als Wächter von Hafeneinfahrten und Meerengen verwendet.

Scylaphotai

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 5
Dienste (Kosten): Kampf, Wache, Erhitzen von Wasser in fünf Schritten Umkreis (2 AsP/KR); Manifestation und Bindung möglich

Nesseln: IB 8 AT 11 PA 4
TP 1W+5 **DK** HNSP
LE 35 **RS** 2 **GS** 3 **MR** 8 **GW** 10

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Wasserwesen (es gelten die Regeln für den Kampf im/unter Wasser), **MBK 34f**; Formlosigkeit I, der Nesselschuss gilt als Fernkampfangriff. Fällt bei der AT eine 1 oder 2, beginnt der Scylaphotai (auch ohne entsprechenden Dienst), das Wasser zu erhitzen und innerhalb von W3 KR kochen zu lassen. Wer sich im Areal des kochenden Wassers aufhält, erleidet W6 SP/KR. An die Oberfläche steigen miasmatische Dünste, die bei misslungener Selbstbeherrschungs-Probe zu einer W6 KR dauernden Ohnmacht führen.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration I/II, Verschleierung

SHAZ-MAN-YAT

die schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yalath, auch Madaraestra genannt: eine sechshehörnte Alliierte oder hohe Dienerin der Belkelel

»Noch nie hat sich ein Sterblicher daran versucht, Madaraestra in diese Sphären zu rufen, ist es doch nicht in ihrer Natur, ihr Reich zu verlassen. Darum kennt man dies dämonische Wesen allein so, wie man sie aus den Wahnträumen ihrer Opfer erfahren hat, dargestellt als sitzende Statue, deren Oberkörper der einer schönen Frau in königlicher Kleidung und mit schwarzem Antlitz ist, deren Unterleib aber in einem ekelhaften Gewirr zahlloser Schlangen endet. Es gibt Legenden, wonach Shaz-Man-Yat unselige Sterbliche in ihren Bann zieht, indem sie sich in den geheimsten Wunschtraum der Betroffenen verwandelt, sie in Liebesrausch versetzt, um sie danach genüsslich zu verspeisen. Dabei ist sie bei der Beschaffung der Opfer auf ihre Diener angewiesen, da sie ihr Reich nicht verlassen wird. Sie hat Kenntnis von Vergangenheit und Zukunft und weiß um die dunklen Wege des Schicksals, das Götter und Menschen lenkt.«

—aus einer Schrift 'zur internen Verwendung' des Rahja-Tempel Al'Anfa; vermutlich 1010 BF

Genaueres über die Shaz-Man-Yat, ihr Wirken nach ihrer Freisetzung und ihre Unterwerfung unter die Macht Belkelels erfährt man im Kapitel über das Moghulat Oron in **Blutrosen und Marasken**. Dämonen, die dem Gefolge Shaz-Man-Yats zugerechnet werden, gehören damit praktisch zur Domäne Belkelels.

SHIHAYAZAD

der siebenfach gehörnte Sphärenspalter, dessen Namen man nicht rufen soll

»Dieser mächtige Dämon manifestiert sich, sofern er unvorsichtigerweise gerufen werden sollte, mit bestialischem Geheul aus einer wirbelnden, tiefschwarzen Sturmwolke, die den Himmel zu verhüllen droht. Er ist von riesiger, abstoßend tierhafter Gestalt: Aus dem unbehaarten, reptilienhaften Körper ragen zwei krallenbewehrte Fledermausschwinge über einem

Rattenkopf, dessen entfernt menschenähnliche Züge nur noch die Perversion dieser Unnatur unterstreichen. Ätzender Speichel tropft über die langen, scharfen Fangzähne dieser Ausgeburt der tiefsten Niederhöhlen, verdirbt alles Leben, auf das er fällt. Sieben nadelspitze Hörner wachsen zwischen den Flügeln empor, die dem Dämon seinen Beinamen eingebracht haben. Außer den Flügeln sind zwei kräftige, klauenbewehrte Beine die einzigen Gliedmaßen des Ungeheuers. Auf wen auch immer der lauernde Blick der gelben, schlitzförmigen Augen fällt, er ist verloren, sollte er nicht im Besitz übermenschlicher Zauberkraften sein. Großer Hass erfüllt Shihayazad auf einen jeden, der es wagt, ihn in die diesseitige Sphäre zu zwingen, und in namenloser Wut wird er seinen Beschwörer verfolgen und alles zerstören, was dabei seinen Pfad willentlich oder unschuldig kreuzt. Unheil und Pestilenz folgen auf seinem Fuße, sein Schatten birgt Krankheit, Tod und Verderben, sein Anblick bringt Wahnsinn und Raserei über Mensch und Tier. Wehe dem aber, der es aus Leichtsinne oder Verblendung wagt, Shihayazad zu beschwören, denn keinen Nutzen vermag er zu ziehen aus seiner Tat, und nicht eher wird der Dämon nachlassen in seiner Raserei, als bis er den Beschwörer in seinen Klauen zerfetzen kann.

Nur zwei Berichte gibt es, der von einer Manifestation dieser Schreckens Kreatur auf Dere Kunde gibt: Einstens soll es einem Zirkel Anhänger des Namenlosen gelungen sein, den mächtigen Siebengehörnten, mittels einer kleinen magischen Statuette des Dämons, die einen Teil seiner Macht auf Dere band, ins Diesseits zu zwingen. Doch mussten diese Verfluchten ihre Tat teuer bezahlen, als sich der Zorn des Dämons wider sie wandte. Angeblich hat nicht einer der Beschwörer die Anrufung überlebt. Zum zweiten bahnte sich Shihayazad seinen Weg durch die zerrütteten Sphären zur Dritten Dämonenschlacht. Selbst der Dämonenmeister erzitterte vor ihm und nicht einmal der Schwerthkönig Raidri Conchobair war in der Lage, gegen ihn zu bestehen.«

—Mitschrift eines Vortrages an der Akademie Punin, von der Hesinde-Kirche beschlagnahmt

Shihayazad

Beschwörung: +12
Beherrschung: nicht möglich
Wahrer Name: 0/— **Basiskosten:** —

SHRUUF (Mz. SHRUUFYA)

der Vernichter, der Feiste Blutsäufer:
viergehörnter Diener Belhalhars

Genau wie der niedere Zant lebt der viergehörnte Shruuf nur um zu töten. Er erscheint als feister, warzenbedeckter Körperklumpen, der von fetten, eitrigen Beinen mit nach innen gebogenen Vogelkrallen getragen wird. Fünf manndicke, schuppige Tentakel und ein stets kreischendes, messerscharfes Krakenmaul trachten ständig danach, ihre Gegner zu packen und wild in Stücke zu zerreißen. Genau dies ist auch der Zweck, zu dem er gerufen wird.

Shruuf

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 10
Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Wache; Manifestation und Bindung möglich

Tentakel: IB 9 AT 15 PA 6
TP 2W+2 **DK** NSP
Schnabel: IB 9 AT 18 PA —
TP 3W+3 **DK** HN
LE 50 **RS** 5 **GS** 6 **MR** 9 **GW** 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (maximal ein Schnabelhieb, ansonsten je eine Attacke oder Parade pro Tentakel; sobald ihm eine Gute Attacke unpariert gelingt, hat er sein Opfer mit dem Tentakel umschlungen und zerrt es nun in die Reichweite seines Schnabels, um es zu zerbeißen (gelingt automatisch, zählt als eine Aktion). Aus einer solchen Umschlingung kann man sich nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder indem das Tentakel durchtrennt wird, indem ihm gezielte 15 SP zugefügt werden. Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Verschleierung

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schreckgestalt I, Schweben

Manöver: Niederwerfen, Umreißen, Umschlingen

ṬASFAREL ODER ṬHOLVAR
der Gierige Feilscher, der Seelenfressende Vermehrer des Blutbefleckten Goldes: eine erzdämonische Wesenheit
Näheres über diesen Erzdämon finden Sie ab Seite 36. Er ist für die Erregung von Geiz, Neid und Habsucht berüchtigt.

ṬHALON (Mz.: ṬHALONE)

das Schwarze Wiesel:

ein niederer Diener Belshirashs

Gerufen wird der meist als schwarzes Wiesel von etwa zwei Spann Schulterhöhe erscheinende Dämon, um im Eisreich und anderen wildarmen Ödnissen Jagdbeute herbeizuschaffen. Es heißt, dass ein Thalon einzig das Blut seines Beschwörers trinken könne, doch stammt dies daher, dass der Paktierer beim Erteilen des Jagdauftrags dem Dämon etwas von seinem Blut geben muss, damit der Thalon von seinen (bisweilen über sehr große Entfernungen führenden) Jagden zurückfindet.

Thalon

Beschwörung: +5

Beherrschung: +0

Wahrer Name: 4/6

Basiskosten: 2

Dienste (Kosten): Gehe/Suche und Spioniere, Jagd (3 AsP + W6 LeP); die Jagd eines Thalons dauert je nach Gegend W3 bis W20+10 Stunden und erbringt 3W6 Rationen Fleisch als Beute; Manifestation und Bindung möglich

Biss:

IB 14 AT 16 PA 18 TP 1W+4 DK H

LE 15 RS 2 GS 13 MR 5 GW 6

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; Raserei, Regeneration I, Verschleiern, Verwundbarkeit (Firun, Ifirun)
Mögliche Eigenschaften: Existenz, Langer Arm, Limbusreisender, Präsenz I/II/III, Regeneration II, Unsichtbarkeit

Manöver: Sprung, Gezielter Biss

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Körperlosigkeit, Unsichtbarkeit; als reine Erscheinungen kämpfen sie nicht, sondern lösen sich mit lasziver Langsamkeit auf. Wenn sie in einen Körper gefahren sind, kämpfen sie mit dessen Werten.

ṬLALUC (Mz.: ṬLALCVYA)

Meister der Morfus und

Herr des Miasmatischen Hauchs:

ein zweigehörnter Diener der Mishkara

Dieser Dämon sieht aus wie eine Lache graugrün, zähflüssigen Schleims, aus der zwei entfernten an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Tlaluc verströmt einen Gestank, der selbst dem Stärksten den Magen umdreht; dieser unbeschreibliche Odem durchdringt auch vor die Nase gehaltene, getränkte Tücher.

Tlaluc

Beschwörung: +7

Beherrschung: +4

Wahrer Name: 4/6

Basiskosten: 6

Dienste (Kosten): Gestank (3 AsP pro Stunde, die Tlaluc an einem Ort verbleiben soll), Wache; Manifestation und Bindung möglich

IB 12 AT 0 PA 0 TP Gestank DK -
LE 80 RS 3 GS 1 MR 11 GW 4

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 1 Aktion pro KR; Formlosigkeit I, Regeneration I; Wer sich in weniger als 20 Schritt Entfernung von dem Dämon befindet, muss eine KK-Probe+5 ablegen (geruchsempfindliche Wesen eine Probe+10 ab einer Entfernung von 30 Schritt). Misslingt diese, so wird der Betreffende von Brechkrämpfen geschüttelt, erleidet 1W SP und ist die nächste Spielrunde absolut kampfunfähig. Weitere aggressive Aktionen unternimmt Tlaluc nicht. Wer den Dämon mit dem Schwert bekämpfen will, der muss alle zwei KR eine KO-Probe+6 ablegen, will er nicht von dem Geruch überwältigt werden. Wer in der Nähe des Dämons zusammenbricht, wird von diesem verschlungen und verdaut.

Mögliche Eigenschaften: Existenz, Folgeschaden (Krankheit, bei Berührung), Präsenz I/II/III, Regeneration II, Verschleierung

SORDUL (Mz.: SORDULIM)

ein niederer Diener Mishkaras

Dieser Dämon ist in seiner diesseitigen Form annähernd menschenähnlich (das heißt, er besitzt zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf), ist aber beständig von einem blassblauen, ätzenden Schleim umgeben. Bisweilen kann er sich in die Länge und Breite strecken, um so einen regelrechten Vorhang von vier Rechtschritt Größe zu bilden.

Sordul

Beschwörung: +6

Beherrschung: +4

Wahrer Name: 4/6

Basiskosten: 6

Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Wache; Manifestation und Bindung möglich

Krallen: IB 12 AT 12 PA 8

TP 2W+2 DK N

Biss: IB 12 AT 16 PA 9

TP 1W+8 DK N

LE 40 RS 3 GS 10 MR 6 GW 10

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Folgeschaden (Säure); Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Hände kann er einem Gegner pro KR drei Punkte seines Rüstungsschutzes rauben, so lange dieser nicht aus Metall besteht oder verzaubert ist, eine hölzerne Waffe (oder den Stiel einer Waffe) verrotten lassen oder an ungeschützten Stellen 2W+2 Schadenspunkte anrichten. Er greift entweder Rüstung, Waffe oder Leib seines Opfers an, niemals jedoch mehrere Ziele gleichzeitig. Gegen Stein und Metall ist Sorduls Säure wirkungslos.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Formlosigkeit I, Langer Arm, Präsenz I/II, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I, Verschleierung

ṬAİFELEL (Mz.: ṬAİFELEL)

die Täuschende Flamme:

eingehörnter Diener Agrimoths

Es heißt, dieser Dämon, Namensspender für die elementaren Feuerteufel, erscheine entweder als wandernde Feuergestalt oder als vermeintlich wärmendes Lavaauge. Natürliche Präsenz wird im hohen Norden beobachtet, andernorts wird er angeblich von denjenigen beschworen, die nicht gleich die Gewalt eines Azzitai entfesseln wollen.

ṬHARGUNIŌTH

auch Tjikool genannt, Präzentorin der

Heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai:

eine erzdämonische Wesenheit

Die sogenannten Herrin der Nekromanten und der Alpträume, ihr Gefolge und ihre finstere Domäne werden ab Seite 34 beschrieben.

ṬHAZ-LARAANI

(Mz.: ṬHAZ-LARAANIINIM)

Laraansbrut genannt: niederer Diener Belkelels

So nennt man die Dämonen, die den nächtlichen Schläfer in Gestalt einer wunderschönen Person besuchen und versprechen, ihm alle geheimen Wünsche der Lust zu erfüllen. Der Besuch eines oder einer Thaz-Laraani lässt den Schläfer jedoch ermattet zurück, denn je nach Gier rauben die Dämonen ihm Tage, Wochen, bisweilen sogar Monate seines Lebens. Sie können allerdings, anders als ihre mächtigeren Dämonen-Verwandte, die Laraanim, keinen Scheinleib annehmen.

Thaz-Laraani

Beschwörung: +8

Beherrschung: +3

Wahrer Name: 3/6

Basiskosten: 3

Dienste (Kosten): Alpträume, Besessenheit, Verführung (11 AsP pro Nacht); Manifestation und Bindung möglich

ṬURGOŤH (KEINE Mz. BEKANNT, VERMUTLICH EINZIGARTIG)

die Jahrhundertwelle:

siebengehörnter Diener Charyptoroths

»Als in jenen Jahren, da Muamar i'ben Sheranbil [...] die Seewege nach dem fernen Ribukan unsicher machte, der Ifriqis Harun ay Lem entsandt wurde, jene Bedrohung zu beenden, riefen die Zulfeddin Marustans den Blauen Shaitan der See und beseitigten selbst die Eindringlinge in ihrem Reich.

Dies erwähnt das Märchen von Aziz el-Dash, und es ist die älteste Nennung Turgoths, des vielfach gehörnten Wellenwerfers, der ganze Küstenstriche und Inseln in das Unwasser der Dschejhennach reißt. Seine wahre Gestalt kennt niemand, stets erscheint er nur als gewaltiger fratzenhafter Umriss, schimmernd in blau und rot, glühend aus einem schwarzen Wellenberg, der sich bis zu den Wolken aufstürmt und mit wildem Tosen in die Tiefe reißt, was ihm im Wege ist.«

—Übersetzung einer Papyrusrolle der Silem-Horas-Bibliothek durch Heshdan al-Azzar, 1001 BF

TUUR-AMASH (Mz.: TUUR-AMASHYA)

die Schwarze Kröte:

siebengehörnter Diener Agrimoths

Diese drei Schritt lange und anderthalb Schritt hohe, schwarzglänzende, blutwarzige Kröte ist Widharcals Untergebene des geschändeten Erd-elements. Die Monstrosität besitzt eine fünf Schritt lange, grellrote Zunge, goldene, hervorquellende Augäpfel und auf dem Haupt eine Krone aus sieben Hörnern. Ähnlich wie (ein) Arkhobal kann dieser auch als *Peugros* bekannter Dämon Lebewesen dämonisch verändern, jedoch wirkt er oft kürzer und gezichter: Die Wucherung von giftigen Dornhecken, Pervertierung von Feldern und Erschaffung von Daimoniden sind mögliche Einsatzgebiete Tuur-Amashes.

Tuur-Amash

Beschwörung: +13 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 20

Dienste (Kosten): Besessenheit (einzelne Pflanzen oder Tiere; 24 AsP), Land pervertieren (24 AsP pro Rechtheile), Wache; Manifestation und Bindung möglich

Zunge: IB 18 AT 16 PA 5

TP W20 DK NSP

LE 200 RS 7 GS 2 MR 12 GW 14

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; kann KRÖTEN-SPRÜNGE von bis zu 21 Schritt vollführen (was sie jeweils 1 LeP kostet); Folgeschaden (Mutation), Regeneration I, Gelingt Tuur-Amash eine Gute Attacke, so hat die Zunge den Hals des Opfers umschlungen, was pro Kampfrunde 2W6 SP(A) Würgeschaden nach sich zieht. Die Zunge kann nur vom Hals gelöst werden, indem man sie durchschlägt (RS 4, 20 LeP). Eine abgeschlagene Zunge wächst Tuur-Amash binnen 3 KR wieder nach. Während die Zunge ein Opfer umschlungen hat oder nachwächst, kann Tuur-Amash kein weiteres Opfer angreifen. Vom Berühren der Kröte sollte man tunlichst Abstand nehmen, denn im Kampf sondert sie ein Sekret ab, das auf der Haut 4W6 SP verursacht.

Mögliche Eigenschaften: Präsenz I/II/III, Regeneration II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I, Verschleierung

Manöver: Umschlingen, Umreißen, Sprung und Niederwerfen

ULCHUCHU (Mz.: ULCHUCHVI)

die Verschlingende Tiefe, der Algendämon:

eingehörnter Diener Charyptoroths

Als stinkender, dunkelgraugrüner Algenteppich ist der Ulchuchu an stehende Gewässer gebunden. Er wirkt beunruhigend lebendig und ergreift oft Lebewesen mit Schlingen, um sie zu ertränken. Größere Ulchuchui erleichtern den Kontakt zu Charyptoroths Domäne und werden somit von manchen düsteren Zirkeln verehrt und gefüttert. Im Thuram-See, dem Loch Hardodröl, vor Selem und natürlich in der Blutigen See und den Schwarzen Landen sollen Ulchuchui umherdümpeln, die auch lange nach Leistung ihrer Dämonendienste auf Dere verblieben sind.

Ulchuchu

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Wache, Beschwörungshilfe (15 AsP; erleichtert alle folgenden Beschwörungen aus Charyptoroths Domäne, alle Beherrschungen wie auch Pakte um 1 Punkt, besonders große Ulchuchui – ab 200 LP – sogar um 2 Punkte); Manifestation und Bindung möglich

Tangschlingen: IB 8 AT 12 PA 8

TP 1W DK HNS

LE 65 RS 1 GS 3 MR 8 GW 15

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 4 Aktionen pro KR; Wasserwesen (es gelten die Regeln für den Kampf im/unter Wasser, MBK 34f.); Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration II, Verwundbarkeit (elementares Feuer). Wenn die Attacke eines Ulchuchui gelingt, hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, so hat der Dämon sein Opfer gepackt und versucht, es unter Wasser zu ziehen. Sich aus der tödlichen Umarmung der Schlingen zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro Runde unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W SP(A). Ein Ulchuchu kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere Personen attackieren.

Ein Ulchuchu verbleibt an dem Ort, an dem er beschworen wurde, ist zu Beginn etwa 100 Rechtschritt groß. Mit jedem Opfer, das er ertränkt, steigt die LE um 1, der Algenteppich vergrößert sich um 10 Rechtschritt. Er kann unter Wasser im Uferschlick treiben oder an die Oberfläche steigen. Wird ein Ulchuchu im Kampf besiegt, so löst er sich in zusammenhangslose Algengäden auf. Er kann sich jedoch binnen 1W6 Monaten wieder regenerieren, wenn ihm tüchtig geopfert wird.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Folgeschaden (Gift), Langer Arm, Präsenz II/III, Schreckgestalt I, Verschleierung

Manöver: Entwaffnen, Umschlingen, Umreißen

UMDOREEL (Mz.: UMDOREELYA)

der Meister der Jagd:

ein dreieehörnter Diener Belshirashs

Vom 'Jagdmeister' (und meist Anführer) der Wilden Jagd wird berichtet, dass er meist als eine trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplintern und einem mächtigen, elchähnlichen Gehörn sowie drei Hörnern auf seinem Rückenrücken erscheint. Seine mächtige Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Jagd, aber er soll auch schon als einzelne Entität beschworen worden sein.

Umdoreel

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +7

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 14

Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten; Manifestation und Bindung möglich

Biss: IB 13 AT 14 PA 10

TP 3W+5 DK N

Krallen: IB 13 AT 16 PA 10

TP 2W+2 DK NS

LE 70 RS 4 GS 10 MR 9 GW 16

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 AT und 2 PA pro KR; Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Firn, Ifirn)

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Existenz, Langer Arm, Limbusreisender, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration II, Unsichtbarkeit, Verschleierung

Manöver: Niederschlagen, Doppelangriff

URDABASH

die Hand mit dem Stab

Dies soll einer der Diener Amazeroths, vielleicht aber auch nur einer seiner Beinamen sein (siehe S. 35).

USUZOREEL (Mz.: USUZOREELYA)

Der-dich-in-den-Tod-treibt:

ein niedriger Diener Belshirashs

Die 'Treiber' der Wilden Jagd sind meist körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Gekreische alle außer den Tapfersten fliehen lässt. Oft werden mehrere Usuzoreelya auch ohne den Rest der Meute beschworen, um ein Opfer zu Tode zu hetzen. Wie auch der Jagdmeister Umdoreel werden Usuzoreelya fast ausschließlich als Tagesherrscher angerufen.

Usuzoreel

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +2

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 2

Dienste (Kosten): Erschrecken, Jagdbeute herantreiben (11 AsP pro Tag, Rudelbeschwörung möglich, +1 AsP pro zusätzlichem Usuzoreel); Manifestation und Bindung möglich

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: LE 40, MR 11, GW 10; fliegendes Wesen; Regeneration I, Schreckgestalt I,

Mögliche Eigenschaften: Existenz, Körperlosigkeit, Limbusreisender, Präsenz I/II, Raserei, Regeneration II, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Firn, Ifirn)

UTTARA'VHA (Mz.: UTTARA'VHAJIM)

die Diebische Elster: ein minderlicher Dämon aus dem Gefolge des Tasfarel

Seine Gestalt ist die eines kleinen fliegenden Tieres: Oft erinnern Uttara'Vhajim äußerlich an winzige Baumdrachen, doch es wird auch von Elstern berichtet und sogar von Fledermäusen und verführerischen Schmetterlingen. Die Fähigkeit des Uttara'Vha ist sehr speziell: Der Dämon ist ein überaus gewandter Dieb, den der Beschwörer aussendet, um sich einen genau definierten Gegenstand holen zu lassen. Uttara'Vhajim sind nicht in der Lage, geweihte Plätze zu betreten oder geweihte Gegenstände zu stehlen.

Uttara'Vha

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +0

Wahrer Name: 3/2 **Basiskosten:** 2

Dienste (Kosten): Gehe und Stehle (BK x 1 plus Kosten für Gehe), Gehe und Spioniere; Manifestation und Bindung möglich

Krallen: IB 14 AT 10 PA 14

TP 1W+2 DK N

LE 12 RS 2 GS 14/1 MR 6 GW 5

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Verwundbarkeit (Phex, Nandus)

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Existenz, Limbusreisender, Präsenz I, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Schweben, Verschleierung

VHATACHEOR (Mz.: VHATACHEROI)

Meister des brennenden Wassers:

achtgehörnter Diener Charyptoroths

Dieser, einer sechs Schritt durchmessenden Vogelspinne nicht unähnliche Dämon besitzt einen bizarren Menschenkopf mit anmaßend sprechendem Maul. Er wird bisweilen in der Nähe der Dämonenarchen gesehen, und hat schon mehrfach Entsetzen und Verderben über Schiffe gebracht. Wo seine Spinnenbeine das Wasser berühren, beginnt dieses zu brennen wie Öl (auch wenn dieser Effekt nur wenige Augenblicke anhält), und auch Schiffsrumpfe können von dieser Wesenheit leicht entzündet werden. Es heißt, in seinem Griff würde man gleichzeitig verbrannt und ersäuft.

Vhatacheor

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9

Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 18

Dienste (Kosten): Kampf (nur auf See), Suchen und Vernichten (größere Meereslebewesen und Schiffe, BK x 2,5), Wasser längerfristig entzünden (2 AsP pro 10 Rechtsschritt Oberfläche, der Effekt hält etwa 1 SR lang an); Manifestation und Bindung möglich

Krallen: IB 18 AT 14 PA 10

TP 2W+4 **DK** NSP

LE 250 **RS** 5 **GS** 10 **MR** 12 **GW** 20

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:

6 Aktionen pro KR (mindestens zwei Paraden); Wasserwesen (evtl. Regeln für Kampf im/unter Wasser); Folgeschaden (Feuer), Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Effert), Zauberkraft (BRENNE TOTER STOFF 15); Ein Treffer erzeugt Schmerzen, als würde die Haut an der entsprechenden Stelle verbrennen; gleichzeitig hat das Opfer das Gefühl zu ertrinken. Dem Opfer muß bei jedem Treffer eine Selbstbeherrschungs-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die bereits durch den Vhatacheor erlittenen (aufsummierten) SP; bei Mißlingen windet sich das Opfer kampfunfähig in Schmerzen auf dem Boden.

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element (Feuer oder Wasser), Ausweichen in den Limbus, Existenz, Präsenz I/II/III, Regeneration II

DER WANDERER

ZWISCHEN DEN SPHÄREN

den man den ältesten Besucher heißt:

ein Dämon unbekannter Natur

»In dero tulamidischen Quellen aber ward zudem berichtet von einem Heimsucher, der ihr Zeichen trägt, aber nicht ihrer Natur ist. Menschenlos ist sein Antlitz, menschenlos seine Art. Er stammt nicht von dieser Welt und doch vermag er dort zu wandeln. Wahnsinn folget ihm wie eine Seuche, und niemals dürft ihr den Kreis der Beschwörung unterbrechen, denn er lauert in der anderen Welt auf das Zeichen eines Eingangs. Er ist der Herr des Blutes, und sein ist ein Teil des Totenreiches. Wie ein Dieb in der Nacht kommt er und breitet seinen Schatten über die Städte. Die Elfischen nannten ihn Hajadda, den 'Gast', oder Twelwan, den 'ältesten Be-

sucher'. Bei den Tulamiden nennt man ihn Shelhezan, was gleichsam heißt der 'Ungebetene' oder auch Bej'Kelhachamada, was heißen soll 'verderbter Sohn der Mada'.

Verstohlen und heimlich ist sein Wirken, doch Königreiche zerbrechen unter seinem unhörbaren Schritt. Selbst der verfluchte Gott, der keinen Namen trägt, sucht seiner Gegenwart zu entfliehen, denn der 'Gast' ist älter als die Welt und ihre Götter.

—aus Von den Wesenheiten der jenseitigen Sphären, von unbekannter Hand, vermutlich präoralisch

Über dieses unheimliche Wesen ist nur sehr wenig bekannt, und selbst die berufensten Kreise der Magierschaft verfügen lediglich über bruchstückhafte Legenden und Gerüchte. Man ist sich noch nicht einmal dessen gewiss, ob es sich in der Tat bei dem Benannten um einen Dämon oder eine andere Wesenheit handelt. Das mag damit zusammenhängen, dass diese Kreatur ohne Namen weder beschworen noch gebannt werden kann, denn es sind weder Name noch Symbol bekannt, die ihn in diese Sphäre rufen könnten.

»Der 'Wanderer zwischen den Sphären' scheint im Gegenteil selbst zu bestimmen, wann und wie er die von ihm beherrschte Zwischenebene, welche sich nach dem derischen Tode und noch vor Borons Hallen erstreckt, verlassen will, um in die Welt der Lebenden einzudringen. Dieses Zwischenreich ist ein grauenvoller, tief-schwarzer und von derischen Winden durchtoster Raum, der älter ist als alles, was existiert und schon lange vor der Erschaffung Deres vorhanden war. Selbst die Zwölfe haben hier nur wenig Macht, und so liegt der Schluss nahe, dass es sich bei dem 'ältesten Besucher' um keinen herkömmlichen Dämon handelt, sondern um die Ausformung einer uralten, finsternen Macht, die schon lange vorher da war, bevor Phex das Firmament mit den Sternen erhellte. Was aber ihn in diese Zwischenwelt gebannt hat, welchen Zielen er dient, oder ob er schlicht eine Manifestation des Chaos ist, hat noch niemand zu ergründen vermocht.

Der 'Wanderer' lauert in seiner Sphäre auf eine passende Gelegenheit, sich Zutritt zu unserer Welt zu verschaffen, wenn ein unachtsamer Beschwörer einen der Gehörnten ruft, um dann wie ein Schatten dem gebannten Dämon zu folgen und sich, falls sich der Bannzauber als zu schwach erweist, in all seiner Macht zu manifestieren. Zum Glück für die Sterblichen sind seine Besuche äußerst selten. Vermag er dennoch einmal einzudringen, so erscheint er als hochauferichtete, hagere Gestalt in einen schwarzen, zerschlissenen Kapuzenmantel gekleidet. Diese Erscheinung hat da, wo das Antlitz sein müsste, nur einen diffusen Schatten, kein Sterblicher aber lebte lange genug, um Näheres berichten zu können.

—aus dem Einführungsvortrag der damaligen Magistra Magna Belizeth Dschelefsunni an der Pentagramm-Akademie zu Rashdul vor Eleven der unteren Jahrgänge, 1019 BF

DIE WILDE JAGD

die Dämonenmeute Belshirashs

Eine Wilde Jagd besteht üblicherweise (falls nicht ohnehin auf eine solch tödliche Begegnung als Kampf verzichtet werden soll, was deutlich zu empfehlen ist ...) aus einem Umdorecl, 2W+4 Usuzoreclya, 1W+5 Karmanthi, W3 Yash'Natmay, 3W6 Thalonen, den heulenden Seelen vieler Verdammter und unterwegs 'aufgesammeltem' Wild – alles in chaotischer Bewegung, jaulend, um sich beißend, den Boden aufkratzend ...

Sollte die Wilde Jagd gar nicht beschworen worden sein, sondern von Nagrach selbst angeführt werden, verdreifachen sich die Zahlen und die Intensität der Gebete für die Helden.

Weitere Informationen zur Wilden Jagd finden sich in Unter dem Dämonenkronen auf Seite 124 in der Box Borbarads Erben.

Wilde Jagd

Beschwörung: +21 **Beherrschung:** +12

Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 36

Dienste (Kosten): Suchen und Vernichten, Suchen und Entführen (BK x 1,5), Gehe und Kampf (2W6 KR, 180 AsP plus Kosten für Gehe)

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: je nach individuellem Dämon

XAMANOOTH

das Verbotene Wissen

Vielleicht eine der Manifestationen Amazeroths (siehe S. 35), manche sagen jedoch, dass es dem Dämonenmeister Borbarad gelungen sei, Xamanoth zu rufen, ohne der Illusion Amazeroths zu unterliegen.

YAR'YURAAM (Mz.: YAR'YURAANYA)

die rastlose Bewegung, der ewige Läufer:

zweigehörnter Diener Logramoths

Dieser Besessenheitsdämon kann alle Arten künstlicher Bauwerke mit unheiliger Bewegung erfüllen. So stammen aus den schwarzen Landen Berichte über bislang nur aus Hexen- und Mohamärchen bekannten Wesen mit mehreren Schritt hohen Beinen und einem Leib aus einer Holz-, Strohh- oder Laubhütte, die so genannte Ghumai-Kal. Bis zu einem Dutzend Reiter sollen sich in das innere solcher Hütten begeben können, um mit unnatürlicher Geschwindigkeit über das Land getragen zu werden, doch niemand hält sich gerne länger als nötig in der maulartigen Hütte mit dem ruhlosen Stöhnen auf. Auch Berichte über sich bewegende Häuser und selbstfahrenden Wagen werden auf diesen Dämon zurückgeführt.

Der Beschwörer kann den eigentlich körperlosen Dämon auch auf ein lebendiges Opfer (meist ein Tier) ansetzen. Dieser nimmt dessen Körper in Besitz und hetzt mit ihm über das Land bis der Körper sein Leben ausgehaucht hat.

Yar'Yuraam

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6

Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 6

Dienste (Kosten): Besessenheit (handwerkliche Objekte; je nach Größe Kostenmultiplikator von 0,5 bis 5), Suchen und Besessenheit; Manifestation und Bindung möglich;

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:

Körperlosigkeit, Limbusreisender; wenn ein Objekt besetzt wird, folgt dessen GS je nach Größe um 1 bis 10 und folgt den Befehlen des Beschwörers. Bei einem besessenen Lebewesen steigt die GS um 3, und es beginnt sofort, in eine beliebige Richtung zu sprinten, bis Ausdauer, Erschöpfung- und Überanstrengungspunkte verbraucht sind. Das Opfer umgeht Hindernisse, die es nicht erklettern kann, kann aber sehr wohl in Abgründe stürzen oder in Flüssen und Seen ertrinken.

YASH'PATAM (Mz. YASH'PATMAY)
das Gläserne Klirren auf dem Eis, das Ross
Nagrachs: ein eingehörnter Diener Belshirashs
Bei einer derischen Manifestation Nagrachs erscheint dieser üblicherweise auf einem gläsernen Ross von gut zwölf Spann Stockmaß, wenngleich es sich dennoch nicht um eine einzelne Wesenheit zu handeln scheint. Das 'Pferd' ist sechsbeinig, durchscheinend und hat anstatt eines Schweifs einen skorpionähnlichen Schwanz. Ein Yash'-Natam ist in der Lage, aus seinen Augen Blitze zu schleudern und mit seinem niederhöllisch kalten Atem Gegner auf kurze Entfernung zu gefrieren.

Yash'Natam

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 8

Dienste (Kosten): Transport (nur über Eis- und Schneeflächen); Manifestation und Bindung möglich

Hufschlag: IB 11 AT 14 PA 10

TP 2W+2 DK NS

LE 80 RS 5 GS 16 MR 7 GW 10

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; kämpft nur, wenn er selbst oder sein Reiter angegriffen werden; Präsenz I, Regeneration I (beide wenn manifestiert); Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, TP: 3W) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO)

Mögliche Eigenschaften: Existenz, Limbusreisender, Raserei, Regeneration I/II, Verschleierung, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

Manöver: Überrennen

YASH'OREL (Mz. YASH'OREEYA)

der Zermalmer, die Eiskalte Seele,

die Kristallene Mordlust:

ein zweigehörnter Diener Belshirashs

»Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er fährt in den Eisberg, der Dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der Dein Zelt zerfetzt, und in den Gletscher, in dessen Spalte Du zerquetscht wirst.«

—aus einem Vortrag an der Runajasko zu Olport; neuzeitlich

Von den Nivesen ehrfurchtsvoll *myrkkyaa-leitii* – giftiges (also dämonisch besessenes) Eis – genannt wird der Yash'orel hauptsächlich gerufen, um die Eisnadeln für den Theriakabbau in Glorania zu drehen. Außerdem steht zu vermuten, dass viele magische Fallen und die kristallinen Golem-Leibwächter in Gloranas Eispalästen auf Yash'orel-Beseelung beruhen. Bisweilen kommt dieser Dämon auch ungehindert vor und terrorisiert nach Belieben eine Zeit lang seine Umgebung.

Yash'orel

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +10

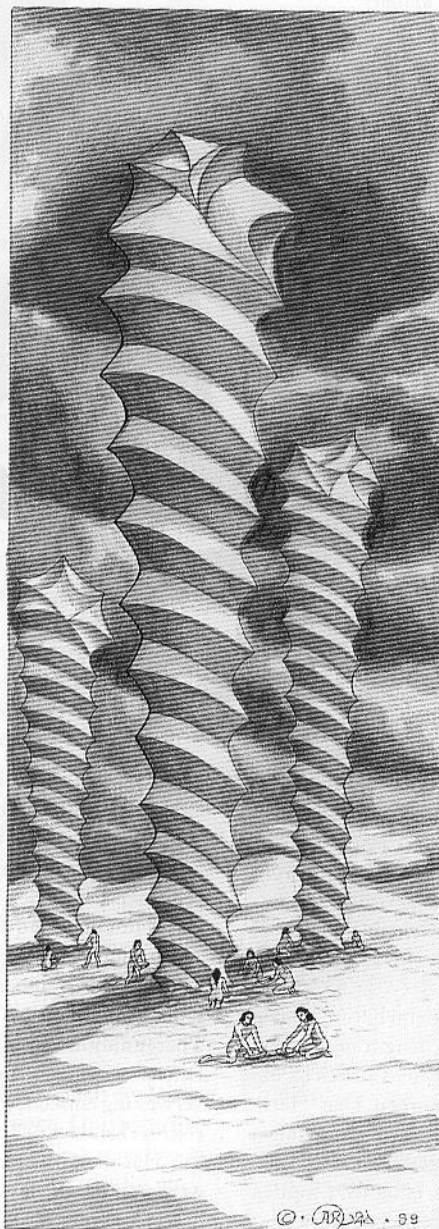
Wahrer Name: 1/1 **Basiskosten:** 15

Dienste (Kosten): Beseelen von Eis- und Schneegebilden (1 AsP pro Woche und Stein Gewicht), stationäres Bewegen von Eis- und Schneegebilden (3 AsP pro Tag und Quader), Bewegungshilfe über, im und unter dem von Nagrach verfluchten Eis (entsprechend einem *Leib des Eises*, je 8 AsP pro Tag); Bindung möglich

IB 12 LE 120 RS 0 GS 25 MR 6 GW 8

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Körperlosigkeit, Präsenz II, Regeneration I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn, elementares Eis), Zauberkraft (FRIGIFAXIUS 14); Durch die Beseelung des Eises ist der Dämon in der Lage, durch fallende Eiszapfen, plötzliches Festfrieren, abgehende Lawinen etc. Schaden zu verursachen.

Mögliche Eigenschaften: Existenz, Folgeschaden (Erfrierung, wie Feuer)



YEL'ARIZEL DER FLÜSTERER (Mz. YEL'ARZALIM)

der schlechte Ratgeber, Sämann der Zwietracht:
ein niederer Diener Lolgramoths

Yel'Arizel wird von Beschwörern gerne inmitten einer Beratung von Feinden beschworen. Seine Ratschläge erscheinen dem Unbeteiligten zunächst logisch, führen jedoch nach kurzer Zeit zu Streit und Hader. Yel'Arzalim haben keine diesseitige Gestalt; sie fahren in ein Opfer und erteilen ihm Ratschläge, die, wenn auch anfangs nicht

bemerkt, unweigerlich zu einem Zwist mit Gesprächspartnern führen. Wahlweise kann ein Yel'Arizel auch eine beliebige Schlechte Eigenschaft des Opfers erhöhen.

Yel'Arizel

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +3

Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 3

Dienste (Kosten): Besessenheit, Gehe/Suche und Spioniere, Zwietracht säen (1 AsP pro schlechtem Ratschlag, meist 7 oder 13), Ängste mehren (7 AsP pro Stunde)

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Körperlosigkeit; beim Dienst *Ängste mehren* steigt eine beliebige Schlechte Eigenschaft des Opfers auf den doppelten Wert oder es erhält für den Zeitraum eine neue Schlechte Eigenschaft auf dem Wert 7.

YO'PAHON

die Multipode oder Neunkrake,
die Arme aus der Tiefe:

ein vermutlich zehngehörnter und
einzigartiger Diener Charyptoroths

Charyptoroths Sohn, wie er auch genannt wird, ist ein dämonisches Ungetüm mit grotesker Tentakelanordnung, blasenwerfenden Saugnäpfen und einem nur aus verdreht stehenden Zähnen bestehenden Maul. Diese mächtige Wesenheit wurde bislang nur gesichtet, als es jeweils Charyptoroth-Unheiligtümer oder andere Diener Charyptoroths verteidigte. Es mag noch mehr Begegnungen mit diesem Urbild aller Kraken gegeben haben, doch lebt niemand mehr, um davon berichten zu können.

Yo'Nahoh

Beschwörung: +19 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 25

Dienste (Kosten): Kampf (zur See oder an der Küste), Suchen und Vernichten (größere Seebewohner oder Schiffe; BK x 2,5), Wache; Manifestation und Bindung möglich

Kampfwerte: enorm, 10 Aktionen / KR, DK HNSP

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Wasserwesen (es gelten die Regeln für den Kampf im/unter Wasser, **MBK 34f.**); Existenz, Folgeschaden (Gift), Präsenz III, Regeneration II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (rein elementares Wasser, Efferd, Swafnir)

Mögliche Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Element, Unsichtbarkeit, Verschleierung

ZANT (Mz. ZANTIM)

das Vielzahnige Maul:

ein niederer Diener Belhalhars

Neben dem Heshthot ist der fürchterliche Zant sicherlich unter vielen erfahrenen Abenteurern der bekannteste Dämon. Diese drei Schritt hohe, aufrecht springende Kampfmaschine erscheint mit ihren Krallenpranken, den messerscharfen Säbelzähnen, dem hart verhornten Schwanz und dem nie anhaltendem Geifer als die raubkatzen-gleiche Pervertierung von Rondras Symboltier. Das mit gelber, brennender Säure überzogene Fell ist an vielen Stellen aufgerissen, darunter kommt blanke, ekelhaft-violette Haut zum Vorschein, die das groteske Äußere des Zants weiter verstärkt. Sie kennen in unserer Sphäre keinen anderen Lebenszweck als zu kämpfen, zu töten, zu zerreißen und zerfetzen.

Zant

Beschwörung: +10 Beherrschung: +3

Wahrer Name: 5/6 Basiskosten: 6

Dienste (Kosten): Kampf, Suchen und Vernichten, Wache; Manifestation und Bindung möglich

Prankenhieb: IB 16 AT 15 PA 8

TP 1W+4 DK N

Biss: IB 16 AT 12 PA 8

TP 2W+2 DK HN

Schwanzschlag: IB 16 AT 12 PA 8

TP 1W+2 DK N (gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)

LE 30 RS 3 GS 8 MR 7 GW 13

Automatische Eigenschaften und

Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR

(davon zwei Angriffe, je einer pro Angriffsart); Raserei, Regeneration I

(wenn manifestiert), Schreckgestalt I

Mögliche Eigenschaften: Ausweichen

in den Limbus, Langer Arm, Präsenz I, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus II, Verschleierung

Manöver: Niederrennen, Sprung/Niederwerfen



VON WEITEREN DÄMONEN

„Bei den 1000 Dämonen von Rh'yyl!“ lautet eine Rede-
wendung (dem *Arkanum* zufolge ist Rh'yyl der siebt-
sphärische Ort, an dem die Dämonen Heerschau
halten), und tatsächlich glauben kundige Beschwö-
rer, noch zahlreiche weitere gewöhnliche
Dämonennamen zu kennen. Hinter manchen ver-
bergen sich Wesenheiten aus halbvergessenen Ge-
schichten, bei anderen handelt es sich lediglich um
andere Namen bereits bekannter Dämonen.
Ohnehin kennt man von vielen Stunden- und Tages-
herrschern und anderen dämonischen Wesenheiten
kaum mehr als den Namen, beispielsweise von Nekroth,
Beel-Arkanael, Mibogor, dem Rachedämon Ish-ággárr,
Yex'Vragor, Schurubaal, Balkabireth, Hiai'Saad, dem
insektenhaften Zyrra'Shin, Assrael, Spasmael, Nekhatheth,
Gorgobaal oder dem sechsgehörnten Barabuul. Das
Daimonicon beinhaltet in seinem ursprünglichen Titel
Ma'zakarothe Schamaschtu die Namen zweier Dämonen: Schamaschtu
kennen Mythologen als die Fürstin der Seeschlangen, Ma'zakarothe
trägt in der Dämonologie den Beinamen *Verteidiger von Yha'Rrud*.
Von Ashta'suul sagen tulamidische Sagen, er hätte einst das Schwert
Gnor'a'khir gestohlen. Der viergehörnte Otterdämon Ghur zählt ver-
mutlich zu Zholvars Gefolge und sucht bevorzugt die Nivesenlande
heim. Lolgramoth untertan ist Frazzaroth, der Beschwörer an andere
Orte teleportiert.

Obwohl er die Dämonenfäule verbreitet, gilt der viergehörnte Eugalp
als unabhängig; er tritt in Gestalt eines von Leichengift umwehten,
vermoderten Toten auf, dessen bloße Berührung bereits ausreicht, um
mit der schrecklichen Krankheit angesteckt zu werden. Den 'Herrn
der Ränke' nennt man den fünfgehörnten Altijar, der als pferdebeiniges
Wesen mit dem Leib eines Kriegers und schwarzem Hengstkopf er-
scheint und für allerlei finstere Machenschaften eingesetzt werden
kann. Beim nebelhaften Chur'chaj mit den rotglühenden Augen han-
delt es sich wohl um einen Diener Thargunitoths, der durch die
Körperöffnungen in ein Opfer einfährt, Erinnerungen und Wissen

tilgt und meist nur sabbernde Irre zurücklässt. Khai-Khamarrud kann
als der siebengehörnte Gebieter des Zerfalls mit seinem Odem sogar
Stein und Metall zu Staub verrotten lassen. Katzengestaltig ist Chai-
Kashê, ein dreigehörnter Diener Aphasmayras, der mit sieben Pla-
gen einen Landstrich binnen eines Mondes restlos verwüsten kann.
Das gefürchtete Yaq-Hai (mohisch: Raubkatze-zum-zweiten-Mal),
das sich mittlerweile auch in der Warunkei ausbreitet, ist der Grund,
warum die Waldmenschen ihren Toten die Gesichtsöffnungen ver-
schließen. Denn das Yaq-Hai – hinter dem sich wohl die Macht
Thargunitoths verbirgt – kann etwa durch Augen oder Mund in eine
Leiche eindringen. Aasfresser meiden den Leichnam, sobald aber die
Verwesung einsetzt, springt er auf und durchstreift für einen Untoten
erschreckend schnell das Land und jagt menschliche Beute. Dass ein
Yaq-Hai blind ist, macht er mit seinen dämonischen Sinnen mehr als
wett, und da die dämonische Macht in ihm unterschiedlich ausge-
prägt ist, kann er nur schwer eingeschätzt werden. (Vergleiche hierzu
die Texte zur Geisterwelt der Waldmenschen auf Seite 124 und im
Band *Aventurische Götterdiener*.)

THARGUNITOTHS VERDAMMTE DIENER

»Von den wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheusslichkeiten: Die Necromantie (welches ist die Lehre von den Nicht- oder Un-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauerlichen Leichenfreszer und die Vampyre. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen Los' rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen – ja, bisweilen fährt gar ein Daimon in sie ein.

Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von üblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanten schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, dass ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und, vom Hasz auf alles Lebende getrieben, mordend und reiszend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 620 BF

Zur Nekromantie, der Lehre vom Tod und seiner Beherrschung* zählt vor allem die Erhebung von Leichnamen zu Untoten. Diese wandelnden Toten sind von der unheiligen Kraft der Erzdämonin Thargunitoth belebt und gelten als deren niederste Diener. Nekromantie gilt allgemein als eine der verabscheuungswürdigsten Praktiken der Magie und wird speziell von den Kirchen des Boron gezielt bekämpft. Gelehrt wird die Nekromantie an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak und neuerdings in Warunk, der Kapitale des Untoten-Reiches des Schwarzen Drachen Rhazzazor.

Ein Leichnam kann nur dann mit Nicht-Leben erfüllt werden, wenn die Seele den Körper bereits verlassen hat. Es ist also im Regelfall nicht, wie häufig angenommen, ein Zurückzwingen der Seele in den Körper. Dann stehen einem Nekromanten mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, sich untote Diener zu schaffen:

- eine kurzfristige Belebung durch SKELETTARIUS (LC 155; die hierbei entstehenden Untoten können nicht weiter in ihren Werten modifiziert werden).

- Thargunitoths Macht mittels des TOTES HANDLE (LC 165) dauerhaft in den Leichnam übergehen lassen. Der Untote hat dann die unten angegebenen Werte, auf die noch die ZiP* aus der Zauberprobe verteilt werden können. Je 1 ZiP* steigert AT, PA, TP, LE, LO oder MR um einen Punkt; je 2 ZiP* erhöhen die Werte von IB, GS oder RS um 1 Punkt. Kein Wert darf das Anderthalbfache des Startwertes überschreiten oder sich verschlechtern.

- einen Nephazz (siehe Seite 69) beschwören und ihn mittels des Dienstes Untoten aktivieren in einen Leichnam fahren lassen. Durch die Bessenheit des untoten Leibes steigen die in der Tabelle angegebenen Werte für IB, AT, PA, TP, RS, GS und MR um je 1 Punkt, der RS um 2 und die LE um 5 Punkte. Hierauf können noch die ZiP* aus der Beschwörungsprobe verteilt werden: Je 1 ZiP* steigert AT, PA, TP, LE, LO oder MR um einen Punkt; je 2 ZiP* erhöhen die Werte von IB, GS oder RS um 1 Punkt; 5 ZiP* geben dem Untoten eine zusätzliche Aktion pro KR.

Wird ein Nephazz beschworen, um in einen bereits erhobenen Untoten einzufahren, hat dieser spürbar bessere Werte. Der Leichnam ist zu gewissen intelligenten Leistungen in der Lage (etwa Patrouille, Verfolgung, Beschützen), AT und PA steigen jeweils um 2 Punkte, der RS um 4 Punkte, dazu können Punkte aus den ZiP* der Beschwörungsprobe nach obigem Verteilungsschlüssel addiert werden. Nephazzim bleiben

so lange in ihrem Körper, bis dieser zerstört wird, der Dienst oder der wirkende Erhebungszauber endet.

Mittels eines gewaltigen Rituals, des sogenannten *Magnum Opus der Nekromantie*, ist es gar möglich, auf diese Weise Hunderte von Leichen zu beleben.

In allen drei Fällen gilt, dass Thargunitoth-Paktierer eine Erleichterung von einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf die entsprechende Zauberprobe erhalten, bei TOTES HANDLE und der Nephazz-Beseelung auch drei Punkte plus einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf die Beherrschungsprobe. Beim TOTES HANDLE (und natürlich auch der Beschwörung eines Nephazz) können Thargunitoth-gefällige Paraphernalia als Bonus eingesetzt werden.

Experte: Nekromanten sind in besonderen Maße von den Regeln zum Schleichenden Verfall (siehe Seite 27) betroffen. Jeder Beschwörungsakt setzt sie dem Risiko aus, einen Punkt Verfall zu erleiden: bei 20 auf W20 beim SKELETTARIUS (unabhängig von der Zahl der erhobenen Untoten), bei 19 und 20 auf W20 beim TOTES HANDLE, bei 18–20 auf W20 bei einer Nephazz-Beschwörung und bei 15–20 auf W20 bei einem *Magnum Opus der Nekromantie*. Sie können sich jedoch entscheiden, anstelle der genannten körperlichen Nachteile eine Alterung um W6 Jahre hinzunehmen, was sie wiederum den Alterungserscheinungen (Verweis xxx) aussetzt.

Loyalität von Untoten, Chimären und Golems

In wie weit Untote, Chimären und Golems dem Willen ihres Erschaffers untergeordnet sind, bestimmt sich aus der Loyalität (LO) der Kreatur.

Der LO-Startwert bestimmt sich aus der Art der Kreatur: Chimären starten mit einer LO von W6+7 Punkten, Untote und Golems abhängig von ihrer speziellen Art. Dazu können Punkte aus der Beschwörungs- oder der Beherrschungsprobe auf die Loyalität addiert werden (Details siehe jeweils bei den entsprechenden Proben).

Wann immer der Beschwörer der Kreatur einen Auftrag erteilt, ist eine Probe auf den Beherrschungswert nötig, die um die Differenz zu LO-18 und die Art des Befehls erschwert oder erleichtert ist. Gelingt diese Probe, führt die Kreatur den Befehl aus. Misslingt die Probe, sinkt die LO der Kreatur um 1 und der Zauberer kann die Probe wiederholen. Eine solche Probe erfordert jeweils den Zeitaufwand einer Aktion; dabei können mehrere Wesen den gleichen Befehl erhalten, was insgesamt nur eine Aktion dauert, aber für jede Kreatur einzeln ausgewürfelt werden muss.

Erklärt selbstmörderische Aufträge sind für Chimären um 3 Punkte erschwert, um 1 Punkt für Golems; Befehle, die für das Wesen keine Gefahr darstellen und typisch für seine Möglichkeiten sind, erleichtern die Ausführung um bis zu 3 Punkte.

Der Maximalwert der LO ist 21 und drückt bedingungslosen Gehorsam aus. Der Minimalwert beträgt 0 und drückt den Verlust jeder Kontrolle über die Kreatur aus. (vgl. MFF 34)

Der Erschaffer kann zu einem späteren Zeitpunkt durch erneute Durchführung des Rituals (zu einem Viertel der Kosten; bei einer generellen Erleichterung der Beschwörungsprobe um 7 Punkte) eine neue Beherrschungsprobe ablegen, um eine gesunkene LO wieder auf den dann neu zu bestimmenden Grundwert zu heben.

* Korrekt eigentlich: der Wissensgewinnung aus Toten / dem Tod, weswegen vielen der NEKROPATHIA bereits als Nekromantie gilt, einigen Fraktionen der Punier Boron-Kirche sogar die Sektion von Leichen.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN VON UNTOTEN

All diesen Arten der Beschwörung ist gemein, dass stets das 'Gefäß' der jeweiligen Beschwörung, der Leichnam also, bereits vorhanden sein muss. Ein Nekromant kann keine Untoten aus dem Nichts herbeirufen und auch nicht einen Leichnam in eine Mumie oder ein Skelett in einen Zombie verwandeln. Je nach Verwesungs- oder Bestattungszustand und Todesart des Verstorbenen erhebt sich somit ein *Lebender Leichnam*, eine *Eis-* oder *Wasserleiche*, ein *Zombie*, ein *Skelett* oder eine *Mumie*, während Tiere als *Tierkadaver* auferstehen.

Die im obigen Zitat erwähnten Vampire und Ghule gelten im weiteren Sinne zwar ebenfalls als Untote, sind aber wesentlich geheimnisvolleren Ursprungs und können nicht mit den genannten Methoden erschaffen werden. Der *Nachtalp* ist ein Grenzfall zwischen Untoten und Geistern, während der *Wiedergänger* als unabhängiger Untoter gänzlich den Geistern zuzuordnen ist.

Gelingt es dem Nekromanten, die erhobenen Untoten zu beherrschen, dann können sie einfache Befehle ausführen, wie »Töte diesen Gegner!« oder »Lasse niemanden außer mir diesen Raum betreten!« Da sie keinen eigenen Willen haben, führen sie solche Befehle so wortgetreu wie möglich aus. Sie können sich nur einen Befehl gleichzeitig merken, der keine und- oder oder-Bedingung enthalten darf.

Im Allgemeinen gilt für Untote:

- Beim ersten Anblick eines Untoten wird auf jeden Fall eine MU-Probe fällig, die ja nach Scheußlichkeit der Kreatur modifiziert sein kann (siehe die unten folgende Liste), auf alle Fälle aber bei einer vorhandenen *Totenangst* um diese erschwert ist. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene jeweils einen Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf die Eigenschaften MU, KL, CH und (eventuell Neuberechnung Basiswerte für AT, FK, INI und MR). Dieser Malus verschwindet, sobald man selbst die erste erfolgreiche Aktion gegen den Untoten unternommen hat (Angriff, Zauber), spätestens aber nach einer Viertelstunde. Üblicherweise kann sich der Betroffene dem Untoten nicht nähern und nur defensive Aktionen ausführen. Wenn die Helden schon mehrfach einem ähnlichen Untoten erfolgreich gegenüber gestanden haben, kann der Zuschlag nach und nach sinken, bis die Probe schließlich ganz wegfällt. Ein professioneller Nekromant (ein Kenner der gleichnamigen Sonderfertigkeit) ist von dieser *Schreckgestalt*-Regelung gänzlich ausgenommen.

- Im Sinne von Zauberei gelten Untote nicht als Lebewesen, sondern als unbelebte, magische Objekte. Gegen *Einfluss-* und *Eigenschafts-*Zauber führen sie ihre doppelte MR ins Feld, gegen Zauber mit den Merkmalen *Herrschaft* und *Form* sind sie vollständig immun.

- In Bezug auf geweihten Boden, Kontaktschaden durch geweihte Gegenstände und verletzende Geweihte Waffen gelten Untote als Niedere Dämonen Thargunitohts (Freie Untote oder die sehr seltenen 'beseelten Untoten' der Warunkai als Gehörnte Dämonen). Sie können, wenn

nichts anderes angegeben ist, mit normalen Waffen bekämpft werden, sind jedoch gegen bestimmte Schadenswirkungen (z.B. Stiche) resistent oder gar immun. Letztere Einschränkungen gelten auch für geweihte oder magische Waffen.

- Im Kampf können Untote außer *Wuchtschlägen* keine verfeinerten Kampfregeln anwenden und haben keinen Anspruch auf einen Prüfwurf bei Patzern. Finten und ähnliche verwirrende Manöver sind gegen sie nutzlos. Sie kämpfen immer bis zu ihrem letzten 'Lebenspunkt' und erleiden keine Einbußen durch niedrige LE. Sie können jedoch Wunden erleiden, was meist bedeutet, dass eine entsprechende Gliedmaße unbrauchbar oder abgetrennt wurde. (Sie erleiden jedoch keine Zusatz-SP aus Rumpf- oder Kopfwunden.)

- Alle Untoten besitzen eine unendliche Ausdauer.

- Untote, die nur durch Nephazzim belebt sind bzw. durch ein *Magnum Opus* erhoben wurden, sind *lichtempfindlich* (AZ 114) und erleiden zudem in direktem Sonnenlicht 1 SP/KR, bei bewölktem Himmel 1 SP/SR. Per SKELETTARIUS und TOTES HANDLE erhobene Leiber sind hingegen nur *lichtscheu* (AZ 114).

- Bestimmte Untote können Krankheiten übertragen: Wann immer eine Person durch die natürlichen Waffen (Krallen, Biss) eines entsprechenden Untoten mehr als KO/2 Schaden erleidet, muss geprüft werden, ob er sich mit einer der folgenden Krankheiten infiziert. Dabei muss für jede Krankheit separat mit dem W20 geprüft werden, ob das Opfer sich ansteckt. Es kann jedoch nur von einer Krankheit betroffen werden, weshalb man die folgende Reihenfolge einhalten sollte: Schlafkrankheit (bei 19–20 auf W20), Paralyse (17–20; bei weniger Schaden als KO/2 immer noch bei 19–20); bei Mumien ist die Wahrscheinlichkeit jeweils um 5 % erhöht. Zusätzlich muss auf jeden Fall geprüft werden, ob das Opfer sich mit Wundfieber infiziert hat. Opfern steht jeweils eine KO-Probe zu, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist, um die Infektion zu vermeiden. Näheres zu Krankheiten finden Sie in der *Geographia Aventurica* auf den Seiten 205ff.

BEKÄMPFTE ARTEN VON UNTOTEN

In der folgenden Auswahl von Untoten finden Sie neben den Kampferten (den Basiswerten, die durch ZFP* noch verbessert werden können) folgende Einträge:

Beschwörung(s-Schwierigkeit): der Probenzuschlag bei einer Erhebung mittels SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE

Beherrschung(s-Schwierigkeit): der Zuschlag auf die Beherrschungsprobe bei einer Erhebung mittels TOTES HANDLE

Kosten: die AsP-Kosten für eine laufende Kontrolle beim SKELETTARIUS

Die Dienste (analog zu dem bei Dämonen ab S. 45 Gesagten), die ein Untoter leisten kann, sind *Kampf* und *Wache*. Ein mit einem Nephazz beseelter Untoter ist zu etwas unabhängigeren Leistungen in der Lage; welche dies genau sind, legt der Meister fest (siehe auch oben).

EISLEICHE

Mit einer Belshirash-Variante des SKELETTARIUS können Lebewesen, die durch Kälte zu Tode gekommen sind, zu wandelnden Eisleichen wiederbelebt werden, die dann knarrend auf unsicheren Beinen durch den Schnee tapen (und aus deren grauweißem Fleisch sich bei Beanspruchung bisweilen kleine Brocken lösen und grau-rotes Fleisch freilegen). Sie können sich nur auf (verfluchtem) Eis bewegen, sind dort aber zu sehr geringen Kosten zu bewahren.

Bisweilen werden zwei Dutzend Eisleichen von Nekromanten oder Nagrach-Paktierern zu kleinen 'militärischen Einheiten' zusammengefasst, meistens aber findet man sie entweder einzeln auf

Beute lauernd oder in Gruppen von drei bis sieben Exemplaren planlos über die endlosen Eisflächen stolpernd.

Eisleichen können direktes Sonnenlicht nicht ertragen und erleiden ansonsten tagsüber einen AT-Malus von 3 Punkten. In dichtem Schneetreiben haben sie jedoch auch tagsüber ihren vollen AT-Wert.

Eisleiche

Beschwörung: +5 (nur o.g. Variante)

Beherrschung: +2

Kosten: 1 AsP/Tag auf verfluchtem Eis, 2 AsP/Tag auf normalem Eis

Hände: IB 9 AT 7 PA 0

TP 1W+4 DK H

Waffe: IB 9 AT 7 PA 2

TP und DK je nach Waffe

LE 22 KO 12 RS je nach Rüstung GS 4

MR 7 LO 8 GW 5 (in Gruppen auch mehr)

Besonderheiten: MU-Probe +1. Eisleichen erleiden keine Wunden. Sie sind lichtscheu, können aber im Schneetreiben oder bei dichter Wolkendecke auch tagsüber ungehindert agieren.

LEBENDER LEICHNAM

So bezeichnet man eine kaum verwesene untote Kreatur, die erst wenige Tage oder Wochen in ih-

rer Grabstätte verbracht hat. Immerhin bietet auch ein 'frischer' Leichnam bereits einen so abstoßenden Anblick, dass bei einer Begegnung eine MU-Probe fällig ist. Leichname benutzen im Kampf die bloßen Hände oder beliebige einfache Waffen.

Lebender Leichnam

Beschwörung: +2 **Beherrschung:** +3
Kosten: 3 AsP/2 SR

Hände: IB 9 AT 8 PA 2

TP 1W+2 **DK** H

Waffe: IB 10 AT 8 PA 4

TP und DK nach Waffe

LE 25 **KO** 8 **RS** nach Rüstung

GS 5 **MR** 5 **LO** 8 **GW** 4

Besonderheiten: MU-Probe +1. Lebende Leichname können Krankheiten übertragen.

LE 30 **KO** 10 **RS** nach Rüstung
GS 5 **MR** 5 **LO** 7 **GW** 7

Besonderheiten: MU-Probe +/0. Skelette können nur mit Hieb- Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.



TIERKADAVER

Genau wie die Leichname von Menschen oder anderen Humanoiden von finsternen Nekromanten belebt werden können, so können auch Tierleichen mit einem Pseudoleben beseelt werden. Besonders 'beliebt' bei den Schwarzmagiern sind hier Wölfe, Bullen, Streitrösser, Hunde und Raubkatzen. Als Beispiele seien hier die Werte für ein untotes Schlachtross und den Leichnam eines Bornländer-Hundes angeführt. Auch für diese Art nicht-lebender Wesen gilt, dass sie durch ihren Biss schreckliche Krankheiten übertragen können.

Untote Mähre

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
Kosten: 3 AsP/2 SR

Tritt: IB 8 AT 9 PA 6

TP 2W6 **DK** NS

Biss: IB 8 AT 8 PA 6

TP 1W6 **DK** N

LE 40 **KO** 14 **RS** 0

GS 10 **MR** 8 **LO** 10 **GW** 8

Besonderheiten: MU-Probe +2. Der Biss eines untoten Pferdes kann Krankheiten übertragen.

Untoter Hund

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +3
Kosten: 1 AsP/SR

Biss: IB 10 AT 9 PA 2

TP 1W+2 **DK** HN

LE 15 **KO** 7 **RS** 2

GS 7 **MR** 6 **LO** 10 **GW** 5

Besonderheiten: MU-Probe +2. Hunde verwenden die Angriffsmöglichkeiten Biss, Anspringen und Verbeißen (**MBK 71**). Der Biss eines untoten Hundes kann Krankheiten übertragen.

WASSERLEICHE

Es ist nicht bekannt, ob diese Untoten durch ihr frevelhaftes Vorleben und direkte Einwirkung Charyptoroths oder eine spezielle Form der Nekromantie entstehen. Ihre Leiber sind tangbedeckt, aufgequollen und bleichgrün, und sie können, so lange sie sich in verfluchtem Wasser aufhalten, auch in ihrem grässlichen Zustand der Verwesung verbleiben. Sie sind zwar langsamer als Zombies, aber ungleich zäher – und sie treten stets in Herden auf, sei es als Besatzung eines verfluchten Schiffs, sei es als schweigende, tiefende Armee am Strand Araniens oder in den Sümpfen des Balash. Meist ist ein 'Maat' von ihnen so sehr von Charyptoroths unheiligem Wesen beseelt, dass er die Aktionen seiner Horde lenkt. Wann immer sie einen Gegner erschlagen oder erwürgt haben, versuchen sie, ihn ins Wasser zu ziehen und zu einem der ihren zu machen ...

Wasserleiche

Beschwörung: unbekannt

Beherrschung: unbekannt

Kosten: unbekannt, aber gering

Werte vor dem Schrägstrich für eine 'normale' Wasserleiche, dahinter für einen 'Maat'.

Hände: IB 5/6 AT 6/6 PA 0/4

TP 1W+2 /1W+3 **DK** H

Biss: IB 5/6 AT 8/10 PA 0

TP 2W+2/2W+4 **DK** H

LE 40/45 **KO** 15/16 **RS** 2 **GS** 3

MR 12/15 **LO** 10/8

GW 7/9 (in Gruppen auch mehr)

Besonderheiten: MU-Probe +3. Wasserleichen erleiden keine Wunden. Sie besitzen die dämonische Eigenschaft *Regeneration I* (nur in Charyptoroth-Unheiligtümern). Sie kämpfen nach den Regeln des Ringkampfs, verursachen aber echten Schaden. Sie können nur dann einen Biss ansetzen, wenn sie ihren Gegner bereits niedergelassen haben.

ZOMBIE

Diese Untoten (vom mohischen *Tschumbi*) sind bereits wesentlich stärker verweset als die obigen Leichname und sind von allen Untoten am widerwärtigsten anzuschauen. Diese Kreaturen schwarzer Magie sind so schwerfällig, dass sie sich in einer Rüstung nicht bewegen könnten und nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist) kämpfen. Sie hauchen erst dann ihr unheiliges Nicht-Leben aus, wenn sie im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke geschlagen werden. Zombies sind berechtigt dafür, dass sie die scheußlichsten Krankheiten übertragen können.

Zombie

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +4
Kosten: 1 AsP/SR

Hände: IB 6 AT 7 PA 2

TP 1W+2 **DK** H

LE 25 **KO** 10 **RS** je nach Rüstung

GS 4 **MR** 8 **LO** 10 **GW** 6

Besonderheiten: MU-Probe +4. Zombies erleiden keine Wunden. Zombies können Krankheiten übertragen.

SKELETT

Lag der Leichnam lange genug im Grab, sind von ihm nur noch Knochen übrig – und die Metallteile von Waffen und Rüstungen, die ihm auf die letzte Reise gegeben wurden.

Skelett

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +5
Kosten: 3 AsP/2 SR

Hände: IB 10 AT 8 PA 2

TP 1W+2 **DK** H

Waffe: IB 10 AT 9 PA 3

TP und DK nach Waffe

Selten einmal geschieht es, dass besondere Sternkonstellationen (Pforte Uthar geschlossen) in Verbindung mit sphärischen Entladungen ein Un-Leben in Leichnamen hervorrufen und die Toten aus den Gräbern treiben; es ist jedoch nicht ungewöhnlich, dass ein Nekromant die Kontrolle über seine beschworenen Wesenheiten verliert. In diesem Fall versuchen die Untoten zuerst, ihren Beschwörer anzugreifen und zu töten, denn in diesem Fall könnten sie zurück in Borons oder Thargunitoths Reich. Gelingt ihnen dies nicht, ist der Beschwörer bereits durch andere Einflüsse ums Leben gekommen, oder sind sie ohne den Einfluss eines Nekromanten entstanden, dann werden sie zu freien Untoten – und zum Schrecken ganzer Landstriche.

Sie verbleiben in dem körperlichen Erhaltungszustand (Zombie, Skelett ...), in dem sie sich bei ihrer Entstehung bzw. Befreiung befunden haben, bis sie vernichtet werden. Sie sind zwar nicht in der Lage, Praios' Strahlen zu ertragen, sie können sich aber bei Tag in Gräften und Krypten verstecken, um des Nachts hervorzukommen und die Lebenden zu terrorisieren. Glücklicherweise können auch sie sich nicht all zu weit von ihrem Entstehungsort entfernen – zumindest gilt dies für die meisten von ihnen.

Sie werden getrieben von einem Hass auf alle Lebewesen, die sie zu vernichten trachten, wann immer es ihnen möglich ist.

Für freie Untote gelten folgende Regeln:

- Ihre Werte entsprechen denen aus der Tabelle. Falls sie sich von ihrem Beschwörer befreit haben, gelten die Boni aus ZIP* weiter. Da Nephazzim mit Ende ihres Dienstes jedoch (üblicherweise) verschwinden, gelten für freie Untote keine Boni aus einer entsprechenden Besessenheit.
- Sie halten sich tagsüber vorzugsweise unterirdisch auf, sei es in Gräften oder, wenn nicht anders möglich, unter einer Schicht Erdrich. In direktem Sonnenlicht erleiden sie 1 SP pro Kampfrunde; bei gewöhnlichem Tageslicht (bewölkter Himmel) 1 SP pro Spielrunde. Jeden Tag, den sie nicht in kompletter Dunkelheit (geschlossene Gruft o.ä.) verbringen, erleiden sie mindestens 1 SP.
- Nach Sonnenuntergang greifen sie jedes Lebewesen an, das größer als eine Ratte ist und sich ihnen auf weniger als 5 Schritt nähert.
- Jeden Lebenspunkt, den sie einem sterblichen Wesen mit bloßen Händen oder mit Bissen rauben, können sie sich selbst zuführen. Dadurch kann ihre LE auch über den Grundwert steigen.
- Sie vergehen, wenn sie an einem beliebigen Sonnenaufgang weniger als die Hälfte ihrer Grund-LE besitzen.
- Sie sind üblicherweise an die nähere Umgebung (etwa 100 Schritt) ihres Entstehungsorts gebunden. In seltenen Fällen können sie sich jedoch auch bis zu 7 Meilen von dort entfernen.

Im Rahmen dieser Regeln versuchen die freien Untoten, so lange wie möglich zu bestehen und dabei so viel Schaden wie möglich anzurichten.



Hesinde-Tempel Anchopal an den Garethertempelvorstand, datiert 572 BF

»ES SEI geschlossen die Pforte Uthar, auf dass kein Alveranier dir dreinfahre und keine Seel von Boron und gen Boron gehe.

ES SEI abwesend das Licht Marbos, denn es ist keine Gnade in dem, was du tust.

ES SEI nicht die Zeit Borons, wo er wacht über Tag und Nacht.

ES SEI dein Name verzeichnet in Tharguns Schwarzem Buche. So dies nicht sei, so sei nicht!

ES SEI zugegen ein Stab aus Blei und ein Kelch aus Blei, denn das ist Ti-Jaakool gefällig, wie auch Glas aus einem Feuerberge, so schwarz wie du es nur findest.

ES SEI recht gezeichnet ein Heptagramma für die Invokation und ein Pentagramma zu deinem Schutze, die Zeichen der Subjugation, der Protektion und der Alteration am rechten Orte und gemäß Stunde, Tag, Mond und Jahr.

ES SEI in der Nähe ein Gebeinfeld, ein Schlachtfeld oder ein Totenturm, denn auch Tharuns Macht mag dir wenig helfen in öder Wüstenei.

ES SEI anwesend Blut von Lebenden in ausreichender Menge und ein entweihter Stein von einem Altar des Raben.

ES SEI mit dir die Kraft!«

—eine gefährlich verkürzte Anleitung zum Magnum Opus der Nekromantie, wie sie in einer tobrischen Ausgabe des Arcanums niedergelegt ist

Es heißt, dass die mächtigsten der Nekromanten in der Lage sind, ganze Heere von Untoten auf einen Streich zu erwecken: Die Erschaffung des Reiches des Schwarzen Drachen und des Untoten Heerwurms ist der beste Beweis hierfür.

Um einen solchen Boron-Frevel zu begehen, muss der Nekromant allerdings mit Thargunitoth selbst paktieren, denn die Kenntnis dieses Rituals ist eine Schwarze Gabe, die nur Paktierern zugänglich ist. Auch Zeit und Vorbereitungen, Ort und Paraphernalia müssen genauestens beachtet werden, denn die Herrin der Untoten wartet nur auf einen Fehler des Beschwörers, der ihr selbst Macht über dessen Seele gibt und damit letztendlich ein Stück Macht, sich in unserer Sphäre zu manifestieren.

Mit dem *Magnum Opus der Nekromantie*, das von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang dauert, und am nächsten Tage noch einmal so lang (und dessen Vorbereitung sicherlich mehr als einen Monat in Anspruch nimmt), das zur korrekten Zeit und am richtigen Ort und in Anwesenheit der bevorzugten Paraphernalia durchgeführt werden muss, kann ein Nekromant sämtliche Toten (in welcher Form sie auch immer existieren mögen) in 100 Schritt Radius zu unheiligem Nicht-Leben erwecken und unter seine Kontrolle zwingen.

Es handelt sich – dämonologisch-theoretisch gesehen – in Wirklichkeit um eine massenhafte Beschwörung von Nephazzim, denn sonst hätte die Lenkung der Untoten selbst den Geist Borbarads überfordert.

Das Ritual erfordert einen Aufwand von 20W20 ASP (die auch mittels Blutmagie durch LP ersetzt sein können; mindestens jedoch 1 AsP pro Untoter) und wird deshalb bisweilen von mehreren Nekromanten gleichzeitig durchgeführt.

Es muss eine Probe auf die Schwarze Gabe *Magnum Opus der Nekromantie* (s. S. 98) abgelegt werden, die um 10 plus ein Zehntel der Anzahl der zu erhebenden Untoten erschwert und je nach den entsprechenden Thargunitoth-Paraphernalia, Paktgeschenken etc. modifiziert ist. Kenntnis der Sonderfertigkeit Nekromantie halbiert die Zuschläge aus der Zahl der Untoten und erlaubt eine vorbereitende *Magiekunde*-Probe, deren TaP* die Probe erleichtert. Die Regeln zum Erzwingen der Zaubervirkung (MWW 22) können, auch unter Einsatz von Blutmagie (MWW 35f.), eingesetzt werden. Blutmagie erschwert die Probe nicht.

DAS MAGNUM OPUS DER NEKROMANTIE

»So hoeret man bisweylen auch von der Erweckung wandelnder Leichname in großer Zahl, was man nennet das Grosze Werk der Necromantia. Gelungen sey es dem dreymal verfluchten (Bey Hesind!) Daimonenkeyser Fran, wie auch der Hela, und hier im Mhanadischen sollen die Necromanten Grab um Grab und Gruft um Gruft fuer ihre schaedlichen Zwecke pluendern. Grossz unter ihnen ist eyn Magus aus dem Vinsaltschen Herzogtum, Tharsonius von Bethana mit Namen, den sie den Bor-Barad heyszen.«

—aus einem Brief des Hesinde-Geweihten Bredo von Aarklamm, vom

ASFALOTHS TRANSMUTATIONEN

»Vom nachgemachten Leben: Eine groesere

Freveltat noch als die Belebung von Toten zu Nicht-Toten (welche die Necromantia lehret) ist das Erschaffen voellig kuenstlichen Lebens, welches allen goettlichen und natuerlichen Gesetzen widerspricht, und daher nur vermittle der Daimonologia zu vollbringen. Bekannt und unheiligh beruehmt sind die Chimairen, Mischwesen aus Thieren verschiedenster Art und Form, bekannt als Manticor, Gargyl, Kentauer, Harpia und Pferdsgreiff (welcher eine besondere Laesterung des Herre Praios darstellt). [...]

Den Goettern sei Dank, dasz mit dem Ende der Zauberkriege auch jenes laesterliche Ritual vom Angesicht der Welt getilgt wurde, welches es den Schwarz-Magi erlaubte, die Vielfarbige Herrin des Wimmelnden Chaos anzurufen, auf dasz sie ihnen die Macht ueber solche Wesen gebe. Allein, einige von ihnen durchstreifen wohl noch immer die Lande der Menschen, und es ist goettergefuehllich, wenn man sie auf der Stelle todtschlaget, verbrennet und ihre Asche in alle Winde zerstreut.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 620 BF

Chimären oder Hybriden sind künstliche Mischwesen, die nicht durch das Wirken der Götter, sondern durch Zauberei erschaffen worden sind. Dabei wird die chaotische Kraft der Erzdämonin Asfaloth angerufen, um verschiedene bestehende Lebewesen zu verändern, ihren zukünftigen Zweck anzupassen und schließlich miteinander zu verschmelzen. Der Praios-Geweihte Sigban, Autor des obigen Zitats, irrt jedoch gleich zweimal: Zum einen attribuiert er einigen Wesen, wie dem Hippogriff, eine schwarzmagische Abkunft, obwohl diese bar jeglicher

Dämonerei sind. Zum anderen geht er davon aus, dass die Asfaloth-Anrufungen auf immer verschwunden seien.

Große Schöpfer kunstvoller Dienerwesen gab es gerade in der Historie – bis in die jüngste Vergangenheit: die bis heute wirkende Elfenfeindin Pardona, die Magiermogule vom Gadang und Borbarad ebenso wie die unlängst verstorbenen Chimärologen Zurbaran von Frigorn und Abu Terfas, die ihr Wissen als schriftliche Vermächtnisse hinterlassen haben. Die Rituale zur Erschaffung von Chimären werden an keiner Akademie in zwölfgöttlichen Landen gelehrt, auch wenn die Magierakademien zu Brabak und Lowangen im Besitz der notwendigen Formeln sein mögen; an der Schule der Schmerzen zu Elburum und der Galottas Hofzauberschule zu Yol-Ghurmak gehören sie dagegen zur Ausbildung. Im tulamidischen Raum soll es einige wenige Privatgelehrte geben, die sich diesen Forschungen verschrieben haben.

Das Auftauchen von Chimären gilt als sicheres Zeichen für die Nähe eines Schwarzmagiers, da außer diesen kaum ein Zauberer in der Lage ist, solche Wesen zu erschaffen – und nur ein fanatischer Forscher wagt es, sich auf so blasphemische Weise über die göttliche Ordnung hinwegzusetzen.

In vielen Gegenden wird die Anwendung dieser Zauberei mit dem Tod geahndet. Es kann jedoch bisweilen auch vorkommen, dass eine Chimäre ihren Schöpfer erschlagen hat und nun mordend durch die Lande zieht. Freie Chimären sind meist aggressiv, unberechenbar und oft vom Wahnsinn geschüttelt.

ERSCHAFFUNG VON CHIMÄREN

Um eine Chimäre zu erschaffen, benötigt ein Zauberkundiger ähnlich wie bei der Beschwörung eines Dämons zwei Dinge: Kenntnisse in der grundlegenden Erschaffungsformel (eigentlich eher ein komplexes Ritual als ein einfacher Zauber) CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT sowie Kenntnis einer speziellen, auf die jeweilige Chimäre abgestimmten (Sub-)Thesis, quasi eines 'Rezepts' oder 'Bauplans', der in das Ritual eingefügt wird. Danach müssen die Ursprungswesen beschafft und der Ritualplatz vorbereitet werden. Schließlich vollführt der Zauberer das eigentliche Ritual zur Erschaffung der Chimäre, deren Gehorsam er sich durch eine erfolgreiche Beherrschung versichert.

Die spieltechnischen Werte für die Erschaffung und Beherrschung einiger Chimären finden Sie auf den Seiten 83ff., eigene Kreationen können Sie mit den Hinweisen im Kasten Berechnung der Erschaffungsschwierigkeit erstellen.

ENTWICKLUNG DER ERSCHAFFUNGSTHESIS

Dazu benötigt der Zauberer ein gutes Maß an Magiekunde (Chimärologie) (TaW 10+ und Spezialisierung notwendig) und Kenntnis der Formel CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT (ZfW 7+). Verfügt er nicht über diese

Kenntnisse, so muss er wohl oder übel mit vorgefertigten Meisterformeln zweifelhafter Qualität (s.u.) arbeiten, die sich bisweilen in verbotenen Manuskripten finden. Der Zeitaufwand zur Formulierung der Thesis entspricht etwa der dreifachen Erschaffungs-Schwierigkeit (s.u.) in Zeiteinheiten (à 2 Stunden; siehe Basis 121 oder MFF 47). Zur Formulierung der Thesis wird eine Talentprobe auf Magiekunde (Chimärologie) abgelegt: ein Drittel der übrigbehaltenen Talentpunkte gibt die Qualität der Thesis an; eine misslungene Probe muss vollständig wiederholt werden. Aus Büchern oder von alten Schriftrollen übertragene Erschaffungsthesen haben eine Qualität von 2W6-6 Punkten, deren genauer Wert jedoch nur durch die Probe aufs Exempel festgestellt werden kann.

Das Ergebnis der Thesisüberlegungen kann mittels je einer Probe auf Magiekunde +5 und Malen/Zeichnen +7 zu Papier gebracht und bei erneutem Bedarf wieder verwendet werden.

DER ERSCHAFFUNGSPROZESS

Um eine Chimäre zu erschaffen, muss der Zauberer eine passende Thesis für das kombinierte Wesen kennen und eine Probe auf die Formel CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT (KL/IN/KO) ablegen, die um die Erschaffungsschwierigkeit der Chimäre (s.u.) er-



- schwert ist. Bestimmte Umstände erleichtern oder erschweren die Erschaffungsprobe:
- **Beschaffenheit der Ursprungswesen:** Die Tiere oder Pflanzen, die der Zauberer für die Verwandlung verwenden möchte, sollten von kräftiger Statur und robuster Gesundheit sein. Bei schwächlichen Tieren kann die Probe um bis zu 3 Punkte erschwert sein (Meisterentscheid). Eine gezielte Aufzucht und Haltung kann dagegen bis zu 3 Punkte Erleichterung bringen.
 - Der Einfluss von *Ritualdauer, Sphärenkonstellation, Ort, Kleidung und Ausrüstung, Beschwörungstechnik, Donaria, Pakt* und weiteren Umständen unterscheidet sich regeltechnisch nicht von dem Fall der Beschwörung eines Dämonen aus der Domäne der Erzdämonin Asfaloth (siehe Abschnitt **Die Kunst der Invokation**, S. 39ff).
 - Die Qualität der *Thesis* (s.o.) stellt dem Chimärenerschaffer Bonuspunkte in Höhe von $TaP^*/3$ zur Verfügung (oder zieht schlimmstenfalls Punkte ab).

- Gelingt die Probe, so hat der Erschaffer nun eine bestimmte Anzahl von ZfP^* übrig behalten, die er wie im Folgenden angegeben verwenden kann. Dabei ist es möglich, verschiedene Wirkungen zu kombinieren, so lange die ZfP^* dafür ausreichen.
- Der Erschaffer kann die Eigenschaften der Ursprungswesen bei der Verschmelzung besser zur Geltung bringen und dadurch seine Werte verbessern: Für je 1 ZfP^* können die Lebensenergie der Chimäre um 3 Punkte, die Ausdauer um 10 Punkte, der Initiative-Wert, alle Trefferpunkte, alle Attackewerte (einer Angriffsart), alle Parade-/Ausweichwerte (einer Verteidigungsart) oder die Magieresistenz um 1 Punkt gesteigert werden. Je 2 ZfP^* können den Rüstungsschutz oder die Geschwindigkeit um 1 Punkt steigern. Kein Wert darf das Anderthalbfache des Startwertes überschreiten. In vielen Fällen wird es effektiver sein, eine neue *Thesis* für eine andere Tier-Kombination zu erstellen. Es ist nicht möglich, aus schlechteren Werten 'Bonus- ZfP^* ' zu ziehen.
 - Der Erschaffer kann der Chimäre *nachträglich* formen und ihr besondere Kräfte und Fähigkeiten zu geben. Es sind alle im Abschnitt **Berechnung der Erschaffungs-Schwierigkeit** genannten Fähigkeiten möglich, jedoch müssen (unabhängig von den Ursprungswesen) dreimal so viel ZfP^* aufgewendet werden wie dort als Erschwernis angegeben.
 - Der Erschaffer kann sich die Beherrschungsprobe erleichtern: Je 1 ZfP^* aus der Erschaffungsprobe erleichtert die Beherrschungsprobe um 1 Punkt (maximal 7 Punkte).

Zurbarans Tinktur

Dieses Mittel, dessen Herstellung höchstens einem halben Dutzend aventurischer Magier bekannt ist, und das zudem noch äußerst schwierig zu brauen sein soll, erlaubt folgende Veränderungen des CHIMAEROFORM-Rituals.

Die Erschaffungs-Schwierigkeit wird halbiert, der Astralenergieaufwand auf 2/3 des angegebenen Wertes gesenkt, und die permanenten Kosten werden berechnet, indem durch 50 geteilt und echt gerundet wird. Zudem lähmt die Tinktur die Wesen für die Dauer von 12 Stunden, so dass kaum Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden müssen.

Ein Misslingen der Probe bedeutet nicht nur ein Scheitern der Erschaffung, sondern in der Regel auch den Tod der Ursprungswesen (beim frühzeitigen Abbruch des Rituals, beispielsweise durch die SF *Zauberkontrolle* bleiben die Kreaturen jedoch unversehrt).

Kosten: Die Kosten betragen 15 AsP für Chimären bis zur Größenklasse *winzig*, 20 AsP für die Größenklasse *sehr klein*, 25 AsP für Größenklasse *klein*, 30 AsP für *mittel*, 45 AsP für Größenklasse *groß* und 75 AsP ab Größenklasse *sehr groß*. Hierzu müssen jeweils W6 AsP addiert werden, jedoch können auch so viele AsP abgezogen werden,

wie die Qualität der Erschaffungsthesis beträgt. Von den AsP-Kosten fallen jeweils 1/20 als permanente Kosten an, jedoch nur bei erfolgreicher Erschaffung.

Größenklassen	
Größenklasse	Beispiel
winzig:	Maus, Kröte
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe
klein:	Wolf, Reh, Schaf, Würgeschlange
mittel:	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg, kleiner Bär
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll, Höhlenbär
sehr groß:	Drache, Elefant, Riese, Krakenmolch

BEHERRSCHUNG EINER CHIMÄRE

Ob eine Chimäre sich dem Erschaffer unterwirft und zu dienen bereit ist, hängt von der folgenden Beherrschungsprobe ab. Dazu verfügt der Erschaffer über einen speziellen **Beherrschungs-Wert**, der folgendermaßen errechnet wird: $(MU + MU + CH + ZfW)/4$. ZfW ist hierbei derjenige des CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT.

Diese Probe ist wiederum prinzipiell um die *Beherrschungs-Schwierigkeit* der Chimäre erschwert und durch eine Reihe von Umständen modifiziert: Der Einfluss von *Beschwörungsgewand, Bannschwert, Donaria, Opfer, Beschwörungskernen, Affinität zu Dämonen, Sphärenkonstellation, Ort, weiteren Umständen und Pakt* unterscheidet sich regeltechnisch nicht von dem Fall der Beherrschung eines Dämonen aus der Domäne der Erzdämonin Asfaloth (siehe im Kapitel **Die Kunst der Invokation**).

Eine 1 zählt bei der Beherrschungsprobe nicht als automatischer Erfolg – eine 20 sehr wohl aber als Patzer. Der Zauberer kann eine misslungene Probe mit einem Aufschlag von 7 Punkten ein zweites Mal versuchen. Misslingt auch diese oder würfelt der Magier bei der ersten Probe einen Patzer, so greift ihn die Kreatur an.

Gelingt es dem Erschaffer jedoch, die Kreatur unter seinen Willen zu zwingen, so besitzt diese ihm gegenüber in Zukunft eine Loyalität (LO) von $W6 + 7$ plus den übrig behaltenen Punkten aus der Beherrschungsprobe (siehe S. 77).

BANNUNG VON CHIMÄREN

Es ist natürlich möglich, Chimären mit dem blanken Stahl oder Kampfzauberei zu bekämpfen, bisweilen ist es gar die einzige praktikable Methode. Es ist jedoch auch möglich, die dämonische Kraft, die durch diese Wesen fließt, zu bannen. Dazu eignen sich die Zauber **ASFALOTHBANN, VERWANDLUNGEN BEENDEN** und **DESTRUCTIBO ARCANITAS**. Die Rückverwandlung der Chimären über den **REVERSALIS** des CHIMAEROFORM-Rituals ist sehr aufwendig, eignet sich aber zur Rettung der Ursprungswesen.

Auch bestimmte Liturgien, wie sie in der *Praios*-, der *Hesinde*- und der *Tsakirche* verbreitet sind, ermöglichen die endgültige Bannung dieser Wesenheiten.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN VON CHIMÄREN

Wenn nichts anders angegeben ist, sind Chimären wie jedes andere Lebewesen auch empfindlich gegen Gifte, Krankheiten und Waffenschaden.

In Bezug auf geweihten Boden und geweihte Objekte (siehe Seite xxx) gelten für sie die Regeln für Gehörnte Dämonen. Fortpflanzungsfähige Chimären der zweiten und folgenden Generationen können geweihten Boden jedoch ohne Einschränkungen betreten und haben auch meist keine Verwundbarkeiten gegen geweihte Objekte.

BERECHNUNG DER ERSCHAFFUNGS-SCHWIERIGKEIT UND EIGENSCHAFTEN DES MISCHWESENS

Zur Errechnung der spieltechnischen Werte einer Chimäre müssen Sie zunächst die Ursprungswesen festlegen und dann nach den folgenden Kriterien die Eigenschaften und Fähigkeiten des Hybridwesens sowie die Erschaffungs- und Beherrschungs-Schwierigkeit bestimmen. Die Entscheidungsfreiheit bei der Erschaffung besitzt der Zauberer nur, wenn er die *Thesis* selber anfertigt; bei vorgefertigter *Thesis* berechnen sich die Werte bei jedem Exemplar auf die gleiche Weise.

● **Magieresistenz:** Die Erschaffung von Chimären wird durch die höchste MR aller beteiligten Ursprungswesen (mit deren Anzahl (üblicherweise also 2) erschwert. Das CHIMAEROFORM-Ritual zählt als Zauber, der den Körper der Tiere verändert. (vgl. MWW 19)

● **Verwandtschaft:** Je nach Grad der Verwandtschaft zwischen den Ursprungswesen ist die Erschaffung um +0 bis +7 erschwert, wobei ersteres etwa für Hund-Wolf, letzteres für Mücke-Elefant gilt. Bei drei oder mehr Wesen fällt die Verwandtschaft im Allgemeinen natürlich geringer aus. Die Überschreitung der Grenze zwischen Tier- und Pflanzenreich bringt eine grundsätzliche Erschwerung von 10 Punkten mit sich.

Beispiele: Hafer-Weizen (+0), Mensch-Bär (+2), Wolf-Echse (+3), Weizen-Steineiche (+4), Mensch-Schlange (+4), Skorpion-Schlange (+5), Mensch-Hummer (+6), Mensch-Löwe-Skorpion (+7).

● **Größenunterschiede:** Je zwei angefangene Schritte Unterschied in der Größenklasse (siehe Tabelle auf Seite 82) zwischen kleinstem und größten Ursprungswesen erschweren die Erschaffung um +1. Sollen also zum Beispiel ein *winziges* und ein *sehr großes* Wesen vereinigt, also fünf Größenklassen überwunden werden, resultiert ein Aufschlag von +3.

● **Eigenschaften:** Die Chimäre erhält ohne Aufschläge die jeweils besten Werte in IB, LE, AU, RS, Ausweichen und den Eigenschaften MU, IN, CH, FF, GE, KO, KK der Ursprungswesen (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**). Die MR der Chimäre ist ohne Erschwernis automatisch 7 plus der höchste vorhandene Wert. Für die Klugheit gilt, dass sie mit dem Mittelwert der tierischen Klugheiten (tierische KL-Werte liegen zwischen 0 (Riesenamöbe) und 5 (Affe)) minus einem Punkt beginnen. Jede Erhöhung der Klugheit (bis zum Maximum des klügsten Einzelwesens) um einen Punkt erschwert die Probe um +1.

● **Fortbewegung:** Die Chimäre erhält *alle* natürlichen Fortbewegungsarten (Laufen, Fliegen, Schwimmen) und die zugehörigen GS *einer* Ursprungscreatur ohne weitere Erschwernis. Die Übernahme der Fortbewegungsarten eines weiteren Ursprungswesens führt zu einer Erschwernis von +2.

● **Natürliche Waffen:** Die Chimäre kann ohne Erschwernis *alle* natürlichen Waffen (Biss, Krallen, Stachel, Tentakel) *einer* beliebigen Ursprungscreatur übernehmen, wobei AT- und PA-Werte der Ursprungscreatur unverändert bleiben, während die TP nach Maßgabe des Meisters an die neue Größe angepasst werden können. Außerdem erhält die Chimäre die zugehörigen *Angriffsmanöver*.

Gliedmaßen, die zum Führen von Werkzeugen und gefertigten Waffen geeignet sind, zählen in diesem Zusammenhang ebenfalls als natürliche Waffe. Die Übernahme der natürlichen Waffen eines weiteren Ursprungswesen führt zu einer Erschwerung von +2.

● **Besondere Fähigkeiten:** Wenn die Chimäre besondere Fähigkeiten der Ursprungscreaturen übernehmen soll, steigt die Schwierigkeit der Erschaffung in der Regel um 1 bis 7 Punkte. Beispiele für mögliche Fähigkeiten bilden die besonderen Eigenschaften *Astralsinn*, *Fortpflanzungsfähigkeit*, *Lebenssinn* und *zusätzlicher Angriff* (siehe S. 87) sowie die dämonischen Eigenschaften *Gift*, *Verbrennen/Säure*, *Krankheit*, *Formlosigkeit*, *Immunität gegen [Merkmal]*, *Langer Arm*, *Raserei*, *Regeneration* und *Schreckgestalt* (S. 51ff.), wobei die Erschwernis jeweils den angegebenen ZFP* entspricht. Soll die Chimäre besondere Fähigkeiten erhalten, die von keinem Ursprungswesen übernommen werden können, fallen doppelte Aufschläge an.

● **Besondere Einschränkungen:** Schwächen einer Ursprungskreatur gehen auf die Chimäre über, ohne dass irgendwelche Erleichterungen gewährt würden, können jedoch gegen angemessene Aufschläge beseitigt werden

● **Klugheit und Beherrschungsprobe:** Für jeden Punkt KL, den die Chimäre aufweist, ist die Beherrschungsprobe um 1 Punkt erschwert, für jeden Punkt KL über 6 sogar um 2 Punkte. Die besonderen Eigenschaften *Aurapanzer* und *Raserei* (siehe S. 87) erhöhen die Beherrschungsschwierigkeit nochmals um je 1 Punkt.

AUSGEWÄHLTE CHIMÄREN

WOLFSECHSE (TIER-TIER-CHIMÄRE)

Diese Chimäre, vermutlich einem historischem Ungeheuer aus der Gegend um Mengbilla und Chorhop nachempfunden, ist eine widernatürliche Kreuzung aus Sandwolf und Panzerechse. Die äußere Gestalt entspricht der eines Wolfes, jedoch ist die Haut mit graugrünen Schuppen anstatt mit Fell besetzt. Der Blick des Tieres ist echsenstarr, es besitzt eine lange, schmale Zunge und eine lang herabhängende Halswamme. Genau wie andere Echsen ist die Wolfsechse kälteempfindlich.

Wolfsechse

Erschaffung: +14 Beherrschung: +4

Erschaffungskosten: 25 (1) AsP

Biss: IB 10 AT 12 PA 8

TP 1W+3 DK H

LE 30 AU 100 KO 14 RS 5

GS 11 MR 13 LO W6+7 GW 7

ES W647 GW 7

Besonderheiten: Kälteempfindlich

gestalt I; 2 Aktionen pro KR; KL 4

Manöver: Anspringen, Verbeißen

SCHLANGEPMENSCH
(MENSCH-TIER-CHIMÄRE)

Diese scheußliche Chimäre wurde aus einer Würgeschlange und einem Menschen erschaffen: Oberkörper, Arme und Kopf sind menschlich, während der fünf Schritt lange Unterleib, der sich trägt über den Boden wälzt, zu einer Schlange gehört. Auch das Aussehen der menschlichen Hälfte ist reptilhaft: Die Haut ist grünlich, die Augen sind weit geöffnet und im Mund ringelt sich eine gesplattene, rote Zunge. Der Schlangemensch kann mit seinen Händen gewöhnliche Waffen einsetzen, er ist jedoch weder reaktionsschnell noch besonders schlau. Für eine Chimäre wiederum ist er recht intelligent und üblicherweise auch nicht so aggressiv wie andere Mischwesen.

Schlangenmensch

Erschaffung: +13 Beherrschung: +8

Erschaffungskosten: 30 (2) AsP

Waffe (z.B. Schwert): IB 10 AT 12 PA 9

TP 1W+4 DK N

LE 50 AU 35 KO 16 RS 1+ GS 8 M R
12 LO W6+7 GW 6

Besonderheiten: 2 Aktionen / KR; KL 7

ΠΑΠΤΙΚΟΝ
(TIER-TIER-MENSCH-CHIMÄRE)

Mensch, Löwe und Skorpion sind in dieser wider-
natürlichen Kreatur vereint, der 'Krönung' der
Chimärologie. Auf einem muskelharten Löwen-
körper sitzt ein Männerkopf mit großem, häss-
lichem Mund, der mit drei Reihen messerscharfer
Zähne bewehrt ist. Statt eines Löwenschwanzes
wächst der Hinterleib eines Skorpions aus dem
Körper des Monstrums. Zwar ist sein letzter gro-
ßer Schöpfer, der Tulamide Abu Terfas, tot, aber
die nicht seltenen Sichtungen dieser Wesen deuten
darauf hin, dass sie entweder ein hohes Alter
erreichen oder schlimmstenfalls gar fortpflan-
zungsfähig sind.

Der Mantikor ist ein völlig unberechenbares Geschöpf. Bisweilen dominieren seine menschlichen

Züge, dann ist er zu besonnenen, ja sogar freundlichen Taten imstande. Gelegentlich wird er von der rasenden Wut des gereizten Löwen geschüttelt; häufig ist er aber ganz und gar von der gnaden- und seelenlosen Kälte des Skorpions durchdrungen.

Mantikor

Erschaffung: +32 **Beherrschung:** +12
Erschaffungskosten: 45 (2) AsP

Biss: IB 12 AT 16 PA 7
TP 2W+2 DK N
Stich: IB 12 AT 13 PA 7
TP 1W+4 DK (H)SP
LE 50 AU 70 KO 16 RS 2 GS 12
MR 15 LO W6+7 GW 16

Besonderheiten: 3 Aktionen / KR (ein Biss, ein Stich, einmal Ausweichen oder ein Angriff, zweimal Ausweichen); KL 9; der Angriff mit dem Stachel kann in den DK SP nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein; gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H.

Der Stachel verspritzt ein Lähmungsgift. Ein vom Stachel verwundenes Opfer verliert 1W6 Kampf- runden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf

0, so ist das Opfer für den Rest des Kampfes gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift nur einmal pro Stunde einsetzen.

Manöver: Gezielter Stich



HARPYIE (MENSCH-TIER-CHIMÄRE)
Harpyien entstehen aus der Mischung eines großen Greifvogels (meist eines Gorischen Schwarzgeiers) und einer Menschenfrau und gelten als die bekannteste Art von Chimären, auch wenn sie heute kaum noch geschaffen werden. Sie besitzen den Oberkörper und den Kopf einer Frau, lange Beine, die in gefährlichen Greifkrallen enden, sowie Krallen an ihren Flügelspitzen, die sie ebenfalls (wenn auch ungeschickt) zum Greifen nutzen können. Je nach Quelle geht ihr Ursprung auf Borbarad oder Pardona zurück; ihr heutiger Verbreitungsraum sind die Gebirgsregionen ganz Aventuriens. Harpyien sind in ihrem Verhalten meist völlig willkürlich, und obwohl sie zu koordinierten Aktionen und Planung in der Lage sind, müssen sie als wahnsinnig gelten.

Harpyie

Erschaffung: +23 **Beherrschung:** +14
Erschaffungskosten: 45 (2) AsP

Klaugen: IB 9 AT 14 PA 7
TP 1W+5 DK N
LE 35 AU 100 KO 14 RS 1
GS 15/2 MR 12 LO W6+7 GW 8

Besonderheiten: 2 Aktionen / KR; KL 10; Fortpflanzungsfähig; INI=IB+2W6
Manöver: Flugangriff

GOLEMS

»Der Jungen Goettin noch laesterlicher und aller Natur spottend sind jedoch die Homunculi, auch Golems oder Lehm-Maenner genannt, welche allein aus Dreck und unheiliger Schwarzkunst entspringen. Sie sind oft von der Stärke eines Riesen und klobiger aeuzerzer Form, entbehren jedoch jeglicher Geistesregung und sind so seelenlos wie eine Puppe oder gar wie der Dreck, aus dem sie geschaffen.«

—aus Das Wesen des Unbekannten, nach der Sigban-Originalschrift; ca. 630 BF

»Wo du aber bei den Daimonen beschaenkt bist durch die zu rufenden Wesenheiten, wo du dich bei Chimaeren und Untoten auf diejenigen Kreaturen und ihre kuemmerlichen Ueberreste beschaenken muusst, die die unvollkommene Welt dir bietet, da kannst du bei den Golems alle erdenklichen Formen nutzen: Nur das Material begrenzt deine Moeglichkeiten, ein Dienerwesen zu schaffen. Ein neues Leben zu schaffen!

Die Vielfalt von Holz und Lehm sind bekannt, doch auch anderes kannst du laut alten Schriften zum Homonculus formen: So gibt es den Rauchgolem des Blakharaz, den Blutknecht Belhalhars, Charyptoroths Flutengolem, Thargunitoths Knochenmann, Amazeroths Kristallgolem und den legendären Lichtfaenger, den Eiswuechsigigen Nagrachs, den Wimmelgolem Mishkharas und natuerlich die Stein-, Eisen-, Holz- und Glutgolems des Agrimoth.«

—aus Vom Leben in seinen natuerlichen und ueber-natuerlichen Formen; Zurbaran von Frigorn, um 998 BF

Dämonisch erschaffene Golems oder elementare Golemiden (so die übliche sprachliche Trennung; sind beide Gruppen gemeint, sprechen wir allgemein von Golems) sind dem Leben nachempfundene Konstrukte aus totem Material, das mit Zauberei belebt wurde. Menschenähnliche Golems werden bisweilen auch als Homunculi bezeichnet. Es sind zwei Methoden bekannt, Golems zu erschaffen.

Dämonische Belebung: Der Zauberer ruft mit den Spruch STEIN WANDLE die Macht eines Erzdämons an und beseelt mit dessen beschworener Essenz den Körper des Golems. Der Zauberspruch liegt in einer Duodekalogie erzdämonischer Teilkomponenten vor, die auf die

Arbeiten Borbarads zurückgeführt werden kann, der sein Können mit Erschaffung der fortpflanzungsfähigen Gargyle eindrucksvoll unter Beweis stellte. Nach dem Ende der Magierkriege galten die meisten erzdämonischen Komponenten als verloren, einzig die Asfaloth-Anrufung blieb unter Dämonologen und Borbaradianern in Verbreitung. Bei seiner Rückkehr hat der Dämonenmeister schließlich offenbar doch einen Großteils seines Wissens an die Nachwelt weitergegeben, denn es heißt, die komplette Meisterformel mit allen zwölf erzdämonischen Anrufungen sei nun einer der Schätze des Dämonenkaisers Galotta in Yol-Ghurmak.

Elementare Belebung: Der Zauberer erfüllt den Körper des Golemiden mit elementarer Kraft. Auch wenn aus magietheoretischen Gründen die Möglichkeit zur Belebung beliebiger Materialien sehr wahrscheinlich scheint, ist bislang nur die sehr spezielle Formel STAUB WANDLE des Sultan Hasrabal bekannt geworden, mit der man nur Golemiden aus dem Sand der Gorischen Wüste mit samt Wasser des Chaluk erschaffen kann. Elementare Golemiden werden im Gegensatz zu dämonischen Golems nicht auf Dauer belebt, sondern nur auf begrenzte Zeit erschaffen.

Zuordnungen der Materialien zu den Erzdämonen

Blakharaz: Asche, Rauch, Ruß, glühende Kohlen; **Belhalhar:** Blut, möglichst frische Fleischfetzen; **Charyptoroth:** Säuren, Wasser, Algen; **Lolgramoth:** fliegendes oder wimmelndes Kleingetier (Fliegen, Mücken, Heuschrecken); **Thargunitoth:** Knochen, totes Fleisch, ganze Körperteile; **Amazeroth:** Glas, Kristalle, Spiegelscherben, Nebel, spekulativ auch Licht; **Belshirash:** Eis, Schnee, gefrorene Luft; **Asfaloth:** leicht wandelbare Materialien (Wachs, Lehm), organisches Material (Holz, Leder, Chitin); **Tasfarelel:** Edelsteine, Edelmetalle; **Belzhorash:** wimmelndes Kleingetier (Maden, Heuschrecken, Fliegen, Käfer), verrottendes Pflanzenmaterial, vergammelndes Fleisch, Schimmel; **Agrimoth:** Erz, Stein, Glut; **Belkelel:** möglichst frische Leichenteile von intelligenten Lebewesen, Pferden, Hunden, Geschlechtsteile beliebiger Wesen

EXPERTE:

ZAUBERWERKSTATT FÜR DEN GOLEMBAU

- Die Dämonische Transition des STEIN WANDLE, also die Überführung einer Variante mit spezieller erzdämonischer Anrufungskomponente in eine ansonsten identische Variante mit anderer Anrufungskomponente, ist eine Große Modifikation des Spruches und wird im Rahmen der Zauberkunst (MWW 138ff.) abgehandelt.

- Theoretisch möglich ist auch eine Elementare Transition des STAUB WANDLE, doch zunächst müsste der Spruch in einer vollständigen Formel für die Belegung des Erzes vorliegen. Die spezielle Thesis für Golemiden aus dem Sand der Gorischen Wüste und dem Wasser des Chaluk ist für diese Zwecke nicht ausreichend.

- Die Rekonstruktion einer vollständigen Teilkomponente aus einer einzelnen Golemthesis, die der Zauberer zum Beispiel aus einer vollständigen Entschlüsselung eines Exemplars gewonnen hat, ist nicht möglich.

Die Belegung eines Golems gleicht der Erschaffung einer Chimären, jedoch benötigt der Zauberer in diesem Fall die Rituale STEIN WANDLE für dämonische Golems und STAUB WANDLE für elementare Golemiden, sowie eine entsprechend große Menge an Ausgangsmaterial.

ENTWICKLUNG DER ERSCHAFFUNGSTHESIS

Die Ausführungen im Abschnitt **Asfaloths Transmutationen** (S. 81ff.) gelten mit kleinen Änderungen auch für die Belegung von Golems: Der Zauberer benötigt ein moderates Maß an Magiekunde (TaW: 7+) und Kenntnis des STEIN WANDLE oder des STAUB WANDLE (ZfW: 7+).

ERSCHAFFUNG EINES GOLEMS

Um einen dämonischen Golem zu erschaffen, muss der Zauberer eine passende *Thesis* für das Konstrukt kennen, sodann den Golem formen und dann eine Probe auf die Formel STEIN WANDLE (MU/CH/KK) ablegen, die um die Erschaffungs-Schwierigkeit des Golems erschwert ist. Um einen elementaren Golemiden zu erschaffen, muss nach der Formung (Materialverarbeitung) die Probe auf die Formel STAUB WANDLE (MU/KL/CH) erfolgen. Bestimmte Umstände erleichtern oder erschweren die Erschaffungsprobe:

- **Materialverarbeitung:** Bei Anrufungen Asfaloths kommen meist Lehm oder frisches Holz zum Einsatz, bei Anrufungen Agrimoths Metall oder Felsgestein. Mit der elementaren Kraft des Erzes kann bisher nur speziell befeuchteter Sand belebt werden. Unter Umständen kann einiges handwerkliches Geschick nötig sein, um den Leib des Golems in die richtige Gestalt zu bringen und für die Dauer des Rituals zu halten. Die korrekte Verarbeitung erfordert Proben auf *Holzbearbeitung*, *Steinmetz*, *Töpfern* oder ein anderes passendes Handwerkstalent, erschwert um die halbe Erschaffungs-Schwierigkeit. Hier übriggehaltene TaP* können zur Hälfte als Erleichterung der Beschwörungssprobe angerechnet werden; bei Misslingen ergibt sich eine Erschwernis von 3 Punkten.

- Der Einfluss von *Ritualdauer*, *Sphärenkonstellation*, *Ort*, *Kleidung* und *Ausrüstung*, *Beschwörungstechnik*, *Donaria*, *Weitere Umstände* und *Pakt* unterscheiden sich bei der Erschaffung dämonischer Golems regeltechnisch nicht von dem Fall der Beschwörung eines Dämonen aus entsprechender Domäne (siehe im Kapitel *Die Kunst der Invokation* auf S. xxx). Bei elementaren Golems gelten ähnliche Regelungen, allerdings kommen hier in der Regel nur *Sphärenkonstellationen*, *Ort*, *Kleidung* und *Ausrüstung* sowie *Beschwörungstechnik* und *Weitere Umstände* zum Einsatz.

- Die Qualität der *Thesis* (s.o.) stellt dem Golembauer Bonuspunkte in Höhe von TaP*/3 zur Verfügung (oder zieht schlimmstenfalls Punkte ab).

- **Erschaffungs-Schwierigkeit:** Die Erschwernisse der Zauberkunst sind beim STAUB WANDLE und beim STEIN WANDLE durch Material, Gestalt und Größe bestimmt. Im Kasten **Einfache Golems** finden sich neben den spieltechnischen Werten einiger menschenähnlicher 'Standard'-Golemtypen auch die entsprechenden Erschaffungs-Schwierigkeiten. Die Entscheidungsfreiheit bei der Erschaffung besitzt der Zauberer nur, wenn er die *Thesis* selber anfertigt; bei vorgefertigter *Thesis* sind die Werte bei jedem Konstrukt die gleichen.

Da nur ein Bruchteil der verschiedenen Möglichkeiten vorgestellt werden können, sind Spieler und Meister zur Improvisation aufgefordert: Solange der Golem aber im Rahmen des magisch Vernünftigen bleibt, sollten keine größeren Schwierigkeiten bei Festsetzung angemessener Aufschläge auftreten. Orientieren Sie sich an den folgenden Richtlinien:

- **Material:** Je nach Materials ist die Erschaffung eines Golems zwischen +0 und +21 modifiziert, wobei ersteres etwa für Holz, letzteres etwa für Koschbasalt oder auch Rauch gilt.

- **Affinität:** Je nach Affinität der Materialien zum angerufenen Erzdämon wird die Probe um -7 bis +21 modifiziert, wobei +0 etwa für Wasser bei Charyptoroth-Anrufungen, +21 etwa für Bernstein bei Blakharaz-Anrufungen gilt. Erleichterungen fallen nur an, wenn das Material selber als Paraphernalium in Frage kommt. Bei elementaren Golemiden kann die elementare Reinheit (vergleiche MWW 102) die Erschaffung erleichtern.

- **Größe:** Je nach Größe werden unterschiedliche Zuschläge fällig: +3 für einen *winzigen* oder *sehr kleinen* Golem, +0 für einen *kleinen*, +3 für einen *mittleren*, +6 für einen *großen* und +9 für einen *sehr großen* Golem.

- **Eigenschaften:** Die Startwerte eines durchschnittlichen Konstruktes ergeben sich aus Material und Größe. Verbesserte Startwerte führen zu folgenden Aufschlägen: Für je +1 können die LE des Golems um 3 LeP, die AU um 100 AuP, eine Eigenschaft, der Initiative-Wert, die Magieresistenz, alle Trefferpunkte, alle Attackewerte (einer Angriffsart) oder alle Parade-/Ausweichenwerte (einer Verteidigungsart) um je 1 Punkt gesteigert werden. Je 2 ZfP* können der Rüstungsschutz oder die Geschwindigkeit um 1 Punkt steigern. Für jeden Punkt Klugheit des Golems ist die Erschaffungs-Probe um einen Punkt erschwert.

- **Besondere Fähigkeiten:** Wenn ein Golem besondere Fähigkeiten besitzen soll, steigt die Schwierigkeit der Erschaffung in der Regel um 1-7 Punkte. Beispiele für mögliche Fähigkeiten die besonderen Eigenschaften von Chimären und Golems finden Sie auf Seite 87. Für 'Fähigkeiten', die aus dem Material resultieren (wie ein hoher RS bei Erzgolems), fallen keine Aufschläge an.

- **Klugheit und Beherrschungsprobe:** Für jeden Punkt KL, den der Golem erhalten soll, ist die Beherrschungsprobe um 1 Punkt erschwert, für jeden Punkt KL über 6 sogar um 2 Punkte.

Gelingt die Probe, so hat der Erschaffer nun eine bestimmte Anzahl von ZfP* übrig behalten, die er wie im Folgenden angegeben verwenden kann. Dabei ist es möglich, verschiedene Wirkungen zu kombinieren, so lange die ZfP* dafür ausreichen.

- Der Beschwörer kann die Struktur des Golems *nachträglich* (d.h., direkt nach der Erschaffung) stärken und dadurch seine Werte verbessern: Die oben unter Eigenschaften genannten Werte können dadurch zu doppelten ZfP*-Kosten angehoben werden. (Für je 2 ZfP* können also z.B. die LeP des Golems um 3 Punkte steigen.) Kein Wert darf das Anderthalbfache des Startwertes überschreiten oder sich verschlechtern; solche Änderungen sind nur über die Erstellung einer neuen *Thesis* zu erreichen. Es ist nicht möglich, aus schlechteren Werten 'Bonus-ZfP*' zu ziehen.

- Der Erschaffer kann den Golem *nachträglich* (d.h., direkt nach der Erschaffung) formen, um ihm besondere Kräfte und Fähigkeiten zu geben. Es sind alle im Abschnitt **Erschaffungs-Schwierigkeit** genannten Fähigkeiten möglich, jedoch müssen (unabhängig vom Material) dreimal so viel ZfP* aufgewendet werden wie dort als Erschwernis angegeben.

● Der Erschaffer kann sich die Beherrschungsprobe erleichtern: Je 1 ZfP* aus der Erschaffungsprobe erleichtert die Beherrschungsprobe um 1 Punkt (maximal 7 Punkte).

Kosten

Der Einsatz des STEIN WANDLE kostet 6W6 AsP für einen *winzigen* oder *sehr kleinen* Golem, 8W6 AsP für einen maximal *kleinen*, 12W6 für einen *mittleren*, 16W6 für einen *großen* und 20W6 für einen *sehr großen* Golem, davon jeweils ein Zwanzigstel permanent. Die permanenten Kosten fallen nur bei erfolgreicher Erschaffung an.

Beim STAUB

WANDLE fallen dagegen die Kosten von 36 AsP für einen *mittleren* Golemiden, 48 AsP für einen *großen* und 120 AsP für einen *sehr großen* Golemiden an, davon keine permanent. Golemiden anderer Größen sind bislang nicht bekannt.

BEHERRSCHUNG EINES GOLEMS

Im Anschluss an die Erschaffung des Golems hat der Zauberer die Möglichkeit, sich dessen Loyalität zu versichern. Die Ausführungen im Abschnitt zu den Chimären (S. 82) gelten ohne Einschränkungen auch für dämonische Golems – der ZfW beim Beherrschungswert ist natürlich der des STEIN WANDLE – und mit kleinen Änderungen auch für

elementare Golemiden: Der Zauberer muss in diesem Fall eine Charisma-Probe an Stelle der Beherrschungsprobe ablegen und statt der Affinität zu Dämonen kommt die Affinität zu Elementen zum Tragen.

BANNUNG VON GOLEMS

Golems und Golemiden können durch die jeweils passenden Varianten der Zauber DÄMONENBANN oder ELEMENTARBANN, durch den DESTRUCTIBO und über den REVERSALIS in ihre Ursprungsmaterialien zerlegt werden. Auch bestimmte Liturgien der Praios-, Hesinde- oder Tsakirche ermöglichen die endgültige Bannung dämonischer Golems (meist nicht jedoch elementarer Golemiden).

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN VON GOLEMS

Wenn nichts anderes angegeben ist, sind Golems vollständig immun gegen Gifte und Krankheiten. Sie erleiden Waffenschaden je nach Art des Materials, aus dem sie erschaffen wurden (was auch Resistenzen und Immunitäten gegen bestimmte Angriffsarten mit sich bringen kann). Dämonische Golems verhalten sich gegenüber geweihtem Boden und geweihten Gegenständen wie Gehörnte Dämonen. Elementare Golemiden sind von diesen Regelungen nicht betroffen. Golems wie Golemiden sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften und Objekt. Zu anderen Zwecken der Verzauberung zählen sie als Einzelwesen.

EINFACHE GOLEMS

Holzgolem (Asfaloth) klein/mittel/groß
Erschaffung: -3/+0/+3 **Beherrschung:** +3
Faust: IB 8 AT 8 PA 4
 TP 1W/2W/3W DK HN/HN/NS
 LE 40/60/80 AU 200 KO 12/15/18 RS 3
 GS 6 MR 10 LO W6+7
 KL 3 GW 7/9/11
Besonderheiten: Immunität (Form), Verwundbarkeit (Feuer); 2 Aktionen / KR
Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Lehmgolem (Asfaloth) klein/mittel/groß
Erschaffung: +4/+7/+10 **Beherrschung:** +3
Faust: IB 7 AT 6 PA 2
 TP 1W+1/2W+2/3W+3 DK HN/HN/NS
 LE 60/90/120 AU 300 KO 15/18/21 RS 3
 GS 5 MR 15 LO W6+8
 KL 3 GW 8/10/12
Besonderheiten: Immunität (Form, Feuer, Stich); 2 Aktionen / KR
Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Steingolem (Agrimoth) klein/mittel/groß
Erschaffung: -0/+3/+6 **Beherrschung:** +2
Faust: IB 6 AT 6 PA 2
 TP 1W+3/2W+6/3W+9 DK HN/HN/NS
 LE 60/90/120 AU 300 KO 18/20/22 RS 5
 GS 2 MR 15 LO W6+9
 KL 2 GW 8/10/12
Besonderheiten: Immunität (Stich, Feuer; aus Material); 2 Aktionen / KR
Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Metallgolem (Agrimoth) klein/mittel/groß
Erschaffung: +6/+9/+12 **Beherrschung:** +1
Faust: IB 4 AT 5 PA 1
 TP 1W+4/2W+8/3W+12 DK HN/HN/NS
 LE 80/120/160 AU 400 KO 20/24/28 RS 7
 GS 1 MR 20 LO W6+10
 KL 1 GW 9/12/15
Besonderheiten: Immunität (Stich, Feuer; aus Material); 2 Aktionen / KR
Manöver: Niederwerfen

Sandgolem (Erz) mittel/groß
 Werte für einen kleinen Sandgolemiden können hier nicht angegeben werden, da die Thesis des STAUB WANDLE diese Variante bislang nicht zulässt.
Erschaffung: -/+3/+6 **Beherrschung:** +4
Faust: IB 11 AT 14 PA 4
 TP -2W/3W DK -/HN/NS
 LE -/40/50 AU 200 KO -/15/16 RS 4
 GS 2 MR 15 LO W6+7
 KL 4 GW -/8/10
Besonderheiten: Immunität (Stich, Feuer; aus Material), Verwundbarkeit (Schnitt); 2 Aktionen / KR

SPEZIELLE GOLEMS

HOMUNCULUS

Dieses Wesen besteht aus grauem Lehm, ist neun Spann groß und hat annähernd menschliche Züge. Wenn man genau hinsieht, kann man sogar hin und wieder eine Regung auf seinem ansonsten starren Gesicht erkennen. Insgesamt wirkt der Golem klobig und unbeholden. Man könnte ihn für eine schlicht gearbeitete Staue halten, wenn er regungslos in einer Ecke steht.

Homunculus (Asfalth, Lehm, mittel)
Erschaffung: +13 **Beherrschung:** +3
Faust: IB 8 **AT** 6 **PA** 2
TP 2W+4 **DK** HN
LE 90 **AU** 500 **KO** 18 **RS** 5
GS 4 **MR** 15 **LO** W6+8 **KL** 3 **GW** 14
Besonderheiten: Immunität (Stich, Feuer; aus Material); 2 Aktionen / KR
Manöver: Niederwerfen

Laufende Truhe (Asfalth, Holz, mittel)
Erschaffung: -3 **Beherrschung:** +6
Biss: IB 6 **AT** 10 **PA** 5
TP 1W+1 **DK** H
LE 50 **AU** 200 **KO** 15 **RS** 4
GS 2 **MR** 12 **LO** W6+7 **KL** 6 **GW** 5
Besonderheiten: Verwundbarkeit (Feuer; aus Material); 2 Aktionen / KR
Manöver: Verbeißen

schöpfe, von denen er allenfalls neun besitzt, als Meuchelmörder und Elitesoldaten, denn sie sind wegen dieser Struktur nicht mit normalen Waffen zu verletzen – diese gleiten einfach wirkungslos durch die Kreatur hindurch.

Fließsandgolem (Erz, mittel)
Erschaffung: +27 **Beherrschung:** +7
Ring: IB 13 **AT** 16 **PA** 6
TP 1W (A) **DK** H
Sandstrahl: IB 13 **AT** 18 **PA** 6
TP 2W6 **DK** NS
LE 45 **AU** 200 **KO** 15 **RS** 2
GS 6 **MR** 15 **LO** W6+7 **KL** 7 **GW** 14
Besonderheiten: Formlosigkeit I, Lautloser Schleicher (Sinnenschärfe-Probe+4), Resistenz gegen profane Angriffe; 2 Aktionen / KR; die Ringen-Attacke ist dem waffenlosen Manöver Schwitzkasten (MBK 52) vergleichbar; gegen den Sandstrahl-Angriff helfen nur Ausweichen oder Schildparade.

LAUFENDE TRUHE

Diese knarrende Kleidertruhe bewegt sich nach Art eines kleinen Tuzakerhundes auf seinen vier kurzen Beinen fort. Im Innern kann sie Schätze ihres Schöpfers bewahren und Gegner mit auf- und zuklappendem Truhendeckel attackieren. Zwei dieser Truhen dienen an der Akademie zu Mirham.

FLIEßSANDGOLEMID

Diese sehr seltene Variante der elementaren Sandgolemiden (Sultan Hasrabal, ihr Erfinder, gibt sie nur an persönliche Freunde weiter) besteht aus Sand, der Korn für Korn beherrscht wird. Sie sind daher in der Lage, auch unter Türen und durch Gitter hindurch zu gleiten und dann wieder ihre normale, menschenähnliche Gestalt anzunehmen. Sie bewegen sich bis auf ein feines Rieseln fast unhörbar. Sultan Hasrabal verwendet diese Ge-

BESONDERE EIGENSCHAFTEN VON CHIMÄREN UND GOLEMS

Einige Chimären und Golems verfügen über besondere Fähigkeiten, die mit den Vorteilen und Sonderfertigkeiten der Helden vergleichbar sind. Einige typische Beispiele finden Sie im folgenden aufgeführt. Der Wert bei Erschaffungserschwernis gibt jeweils die Modifikationen der Erschaffungsprobe an, die aber nur fällig werden, wenn die Kreatur diese Fähigkeiten nicht ohnehin schon durch Material oder Ursprungswesen automatisch besitzt, vergleiche dazu die Ausführungen im entsprechenden Abschnitt.

● **Angriffsmanöver:** Das Wesen verfügt über ein besonderes Angriffsmanöver wie *Gezielter Biss/Stich, Doppelangriff, Niederwerfen, Umreißen, Überrennen, Trampeln, Anspringen, Verbeißen* oder *Flugangriff*, siehe MBK 71. Das Wesen muss die notwendigen körperlichen Voraussetzungen erfüllen.

Erschaffungserschwernis: +1 pro Manöver

● **Aurapanzer:** Die MR des Wesens gilt gegen *alle* auf sie direkt gerichtete Zauberei, insbesondere auch solche mit Merkmal *Schaden*, selbst wenn diese sonst nicht die MR überwinden muss. Der Panzer schützt nicht gegen zonenwirksame Zauberei.

Erschaffungserschwernis: +3

● **Astralsinn:** Das Wesen kann die Umgebung wie unter Anwendung des OCULUS ASTRALIS wahrnehmen: Muster aus Kraftfäden für magische Dinge, eine nebulöse Dunkelheit für nichtmagische. Da alle diesseitigen Dinge ihr Spiegelbild in der Astralwelt haben, kann sie diesen Sinn auch zur groben Orientierung nutzen.

Erschaffungserschwernis: +5

● **Dämonische Fähigkeit:** Zur Auswahl stehen die dämonischen Eigenschaften *Folgeschaden [Gift, Verbrennen/Säure, Krankheit, Formlosigkeit]* (nur Chimären), *Immunität gegen [Merkmal]*, *Immunität gegen profane Angriffe* (nur Golems), *Langer Arm, Raserei* (nur Chimären), *Regeneration I/II* (Regeneration II nur Chimären), *Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I* (siehe Seite 51ff.).

Erschaffungserschwernis: jeweils die auf den Seiten 52ff. angegebenen Zff*

● **Fortpflanzungsfähigkeit:** Das Wesen ist trotz seines künstlichen Ursprungs in der Lage, mit einem Wesen der gleichen Art Nachkommen der gleichen Art zu zeugen oder auszutragen.

Erschaffungserschwernis: +7 für Chimären, +12 für Golems

● **Gift:** Die Kreatur ist giftig. Der Aufschlag bei Blut-/Waffengiften beträgt die Hälfte der Gefährlichkeitsstufe, bei Kontaktgiften die volle Stufe und bei Atemgiften das Doppelte der Stufe.

Erschaffungserschwernis: variabel

● **Immunität gegen [Element]:** Das Wesen erleidet keinen Schaden durch die Einwirkung eines bestimmten Elementes (z.B. Feuer), unabhängig davon, ob er Angriff profaner oder magischen Natur ist.

Erschaffungserschwernis: +7 pro Element

● **Immunität gegen [Angriffsart]:** Das Wesen erleidet keinen Schaden durch die Einwirkung einer bestimmten Angriffsart. Zur Auswahl stehen: *Stich* (Dolche, Speere, Fecht-, Schuss- und viele Wurf Waffen), *Schnitt* (Äxte, Schwerter, Säbel, Sensen) oder *Hieb* (Flegel, Kettenstäbe, Keulen, Kettenwaffen, Stäbe).

Erschaffungserschwernis: +3 pro Immunität

● **Lebenssinn:** Die Kreatur kann lebende Wesen wie unter Anwendung des EXPOSAMI im Umkreis von 30 Schritt aufspüren.

Erschaffungserschwernis: +3

● **Resistenz gegen profane Angriffe:** Das Wesen erleidet von profanen Waffen nur die halbe TP-Anzahl, von der noch der RS abgezogen wird.

Erschaffungserschwernis: +3

● **Zusätzlicher Angriff:** Die Kreatur hat eine zusätzliche Aktion pro Runde (Basis: 2 Aktionen), die sie zum Angriff nutzen kann. Die zusätzliche Aktion findet 4 Initiativephasen nach der ersten Aktion statt.

Erschaffungserschwernis: +2 für den ersten zusätzlichen Angriff, +4 für den zweiten zusätzlichen Angriff

»Von welchem Wahnsinn Paktierer befallen sind, wird spätestens dann offenkundig, wenn man sich die jüngsten Abscheulichkeiten ihres Wirkens vor Augen führt: Zu einer der finstersten und brutalsten Ausprägungen der Dämonologie gehört ohne Zweifel das Erschaffen von dämonisch beseelten Chimaeren, sogenannte Daimonide, bei denen es sich meist um Kreuzungen zwischen einem Tier und einem Dämon handelt. Leider gibt es auch Berichte über Experimente mit Menschen ...«
—Auszug aus den Notizen des Ordenshochmeisters der Grauen Stäbe Turlisin von Borbra

Als 'Daimonide' bezeichnen wir im allgemeinen Mischwesen, die aus der Verbindung eines Dämonen bzw. einer dämonischen Macht mit einem Lebewesen der Dritten Sphäre hervorgegangen sind. Daimonide sind daher nichts anderes als 'dämonische Chimären'. Im gewissen Sinne gelten auch jene Paktierer als Daimonide, die in den Kreisen der Verdammnis bereits weit vorangeschritten sind. Neben der vom Autor des obigen Zitats erwähnten Erschaffung können Daimonide auch durch dämonische Einflüsse entstehen.

ERSCHAFFUNG

Die klassische Methode zur Schöpfung von Daimoniden ist eine Variante des Rituals CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT, mit dem Chimären gemeinhin erschaffen werden (LC 36 f; zur Erschaffung von Chimären siehe S. 81ff.). Im Gegensatz zur ursprünglichen Form wird bei der Formulierung der Thesis eine zusätzliche Anrufungs-Komponente benötigt, denn hierbei tritt ein Dämon an die Stelle eines geopfertem Lebewesens. Neben Asfaloth wird daher der Erzdämon angerufen, aus dessen Domäne der gewünschte Dämon stammt. Dieser Dämon muss separat beschworen und natürlich auch beherrscht werden. Die Durchführung des Hauptrituals ist eine schwierige und anstrengende Angelegenheit und gilt in Paktiererkreisen fast schon als Krönung der Dämonologie. Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Erschaffungsprobe des CHIMAEROFORM zusätzlich um 13 Punkte für Niedere Dämonen und um 20 Punkte für Gehörnte Dämonen erschwert ist (quasi als Zuschlag bei der Rubrik Verwandtschaft). Darüber hinaus gelten die obligatorischen Erschwernisse für Magieresistenz, Größenunterschiede usw. sowie die Modifikationen durch äußere Einflüsse. Will der Zauberbernde den Daimoniden seinem Willen unterwerfen, muss ihm ebenfalls eine Beherrschungs-Probe gelingen. Die Kosten für das Ritual erhöhen sich um 13 AsP für Niedere Dämonen bzw. um 21 AsP für Gehörnte Dämonen. Der Zauberbernde muss 1/30 der gesamten AsP-Kosten permanent aufwenden.
Zurbarans Tinktur (siehe S. 82) hat bei der Schaffung von Daimoniden keine Auswirkungen.
Die Basis-Loyalität eines Daimoniden beträgt W6+1 Punkte.

EINIGE AUSGEWÄHLTE DAIMONIDE
Myrkkyaa-Kaika (Belshirash-Daimonid)
Seitdem der Ewige Winter über den Hohen Norden hereingebrochen ist, berichten die Nivesen immer häufiger von den Myrkkyaa-Kaikas und meinen damit die widernatürliche Kreuzung zwischen einem Usuzoreel (S. 73) und einem Firnluchs. Wo der Firnluchs für sein glänzendes weiß-silbernes Fell bekannt ist und dem Kampf mit Menschen meist aus dem Weg geht, wird der Daimonid zur mörderischen Bestie, die nur ein Ziel kennt: Jagen, hetzen, zerfleischen. Von der edlen Gestalt des armen Tieres ist nicht mehr viel geblieben: Das kostbare Fell ist einem struppigen, gescheckten Pelz von der Farbe schmutzigen

Schnees und gefrorenen Fleisches gewichen. Auf dem Rücken hat sich ein schmaler Kamm aus scharfen Eiszapfen gebildet, und aus dem Maul ragen sieben gewaltige Hauer aus Eis. Ein Myrkkyaa-Kaika vereint die hohe Intelligenz des Firnluchs und die niederhöllische Boshaftigkeit des Dämonen in sich, was ihn zu einem gnadenlosen, gefühlkalten Jäger macht.

Myrkkyaa-Kaika				
Biss:	IB 10	AT 15	PA 10	
TP 2W+4	DK H			
Krallenhieb:	IB 10	AT 15	PA 10	
TP 1W+5	DK H			
LE 35	AU 70	KO 12	RS 3	
GS 16	MR 10	KL 7	GW 13	

DÄMONISCHE EINFLÜSSE

Dämonische Einflüsse bewirken eine stete, meist schleichende Veränderung von Lebewesen oder ganzer Landstriche. Neben dem vermehrten Vorkommen unheimlicher oder seltsamer Pflanzen weisen viele Pflanzen unnatürliche Geschwüre und Wucherungen auf. Tiere zeigen sich ungewohnt aggressiv und können leicht zu rasenden Bestien werden. In den Schwarzen Landen wird immer öfter von Missgeburten berichtet.
Neben dem Wirken einzelner Dämonen (z.B. Arkhobal, Tuur-Amash) sind verschiedene erzdämonische Präsenzen hierfür verantwortlich. In Tobrien kennt man durch Widharcals Wahn hervorgerufene Mutationen. Im Hohen Norden werden Tiere und Menschen von Nagrachs Hauch befallen und verwandeln sich so in gefühlkalte Kreaturen. In Oron sind durch Belkelels Wirken die Dornrosen und der Schwarze Wein entstanden. Von den daimoniden Hummeriern wird gar behauptet, dass sie angeblich im Charyptoroth-Insanctum geschaffen werden.

ALLGEMEINE REGELN FÜR DAIMONIDEN

- Daimonide können in der Regel nur auf Terrain existieren, das von ihrem erzdämonischen 'Schutzpatron' verflucht wurde, wenngleich – in letzter Zeit häufigere – Ausnahmen die Regel bestätigen. Sollten sie geweihten Boden betreten (müssen), werden sie wie gehörnte Dämonen behandelt (siehe S. 52). Dabei ist es unerheblich, welcher Gottheit er geweiht ist.
- Im Gegensatz zu Dämonen sind sie, wie Chimären auch, durch alle Arten von Waffen zu verletzen. Waffen, die dem Zwölfgöttlichen Gegenspieler des jeweiligen Erzdämonen geweiht sind, gelten als verletzend (richten doppelten Schaden an); gleiches gilt für magische Waffen in die die Sigille des passenden Erzdämons eingearbeitet ist.
- Die Magieresistenz wirkt gegen Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss verdoppelt, gegen Zauber mit den Merkmalen Hellsicht und Verständigung normal. Gegen Schadenszauber wirkt die MR als RS.
- Daimonide bzw. die dämonischen Kräfte in ihnen können mit folgenden Formeln gebannt werden: ASFALOTHBANN, DÄMONENBANN des jeweiligen Erzdämonen, DESTRUCTIBO, VERWANDLUNG BEENDEN. Eine Reversalisierung der Erschaffung ist möglich, dürfte aber sehr schwierig sein. Ebenfalls wirksam sind einige Liturgien, die dämonisches Wirken bannen oder vermindern.
Der universelle PENTAGRAMMA funktioniert hierbei nicht, da der beschworene Dämon gewissermaßen in der erschaffenen Kreatur gebunden ist. Der gebundene Dämon kann jedoch mit (hochgradigen) Liturgien exorziert werden.

Besonderheiten: 2 Aktionen / KR; kann bis zu GS Schritt weit springen
Manöver: Hinterhalt, Anspringen, Verbeißen, Kampfrausch (wenn unter 15 LeP)

Famulus, der rastlose Knecht (Lolgramoth-Daimonid)
Diese Kreatur, vermutlich eine Kreuzung aus Dharai (s. S. 63) und Mensch, wird in sinistren Beschwörerzirkeln bisweilen geschaffen, um schwerste körperliche Arbeiten zu erledigen, sei es, um Erz aus einer Mine zu fördern, Marmor in einem Steinbruch abzubauen, oder sei es, um einfach enorme Lasten zu transportieren. Der men-

ähnliche Körper des Dämonen besteht überwiegend aus einer schwarzen gallertartigen, mit Blasen übersäten Masse, aus der sich vier Arme mit mächtigen Klauen und zwei kurze Beine herausgebildet haben. Die menschlichen Reste treten an einigen Stellen hervor: Hier ein Ohr, dort eine Hand, die immer wieder ins Leere schnappt, dann wieder Knochen, Hautfetzen oder ein Büschel Haare; doch der schlimmste Anblick dürfte die schreckverzerrte Karikatur des Gesichts sein.

Im Kampf führt er seine Attacken und Paraden durch Verformung seines Leibes aus. Der Famulus ist geprägt von einer ungebändigten Arbeitswut und Rastlosigkeit. Stets verlangt es ihm danach, seine ungeheure Kraft einzusetzen (und sei es nur, um zu zerstampfen, zu zerstückeln oder zu zerreißen). Willfährig führt er die ihm zugewiesenen Arbeiten aus, doch sei derjenige gewarnt, der keine Aufgaben mehr für ihn hat ...

Famulus				
Klauenhieb:	IB 11	AT 9	PA 13	
TP 2W+6	DK HN			
Trampeln:	IB 7	AT 10	PA 10	
TP 3W+8	DK H			
LE 50	AU 90	KO 16	RS 4	GS 5
MR 5	KL 5	KK 50	GW 13	
Besonderheiten: 2 Aktionen / KR; Schreckgestalt				
Manöver: Niederwerfen, Trampeln				

DÄΜΟΠΕΚΡΕΧΤΕ – IM BUND MIT DEN NIEDERHÖLLEN

«Und so predigen jene Götzendiener eine Moral der Unterwerfung, der Unterdrückung, der Unfreiheit – kurz: eine Sklavenmoral. Wahre Größe hingegen zeigt sich im unbeugsamen Willen, im Willen zur Macht. Nur mit diesem kann man einen Pakt mit den Erzherrschern der Dämonen als Gleicher eingehen. Während die Zauderer, die Unfähigen, die Schwachen daran scheitern und hinweggefegt werden, vermag der Starke die menschliche Rasse so zu ihrer wahren Bestimmung, zu ihrem wahren Ziel führen: der Herrschaft über den Derekreis.»

—aus: Das Götzwesen, in der Bruderschaft der Wissenden zirkulierendes Pamphlet, Autor unbekannt, neuzeitlich

«Das Kind – wie schön ist es anzusehen! – verspricht mir Antwort auf meine brennenden Fragen, geheimes, gewaltiges Wissen. Wohlige Schauer laufen über meinen Rücken, wenn ich nur daran denke. Meine Forschungen werden davon profitieren, schon jetzt spüre ich, dass ein Durchbruch bevorsteht. Ach, wie überwältigend ist das Angebot, wie gering der Preis! Wenn es nur schon Nacht wäre!»

—aus dem Tagebuch des Rafaerdon Dergelstatter, 857 BF, verwahrt in den Bleikammern der Stadt des Lichts

«... Wenn aber Niedere und Gehörnte vor dir das Haupt beugen, dann erst wage den Pakt mit den Nicht-Zwölfen. Er mag dir mehr Macht bringen, als du zu fassen vermagst ...»

—aus Borbarads Testament

«Wer aber im Pakt mit den Fuersten der Niederhoellen, der ist ein Daimonologus. So er aber kein Beschwoerer, so hat er gewircket Bluth-Zauberey und ist gefallen in Verdammnis. Sprich vor ihm die Namen der Zwoelfe, auf dasz ihm Heyl zuteyhl werde, und bring ihn zum Tempel. So er sich aber weygert, schlag ihn todt, wo er steht.»

—aus der Goettlichen Ermahnung an die Magi und Magae, 463 BF, wenig abgeschwächt auch im Codex Albyricus

Durch die Macht der Götter gehindert, müssen die Dämonen warten, bis ein Sterblicher ihnen seine Seele freiwillig überlässt und sich ihren Zielen verschreibt. Wer diesen Weg geht, wird als Paktierer bezeichnet, denn er hat auf die eine oder andere Weise einen Bund mit den Herrschern der Siebten Sphäre geschlossen.

Für die Erzdämonen ist ein Pakt eine der wenigen Möglichkeiten, die Seele eines Sterblichen in ihre Sphäre zu reißen. Außerdem können sie ihre Paktierer zur Förderung ihrer Zwecke nutzen: zur Schwächung der göttlichen Ordnung, Vernichtung feindlicher Kulte, Errichtung von Unheilgöttern und Sprengung der Sphärengrenzen aber auch (und nicht selten) zur Verminderung des Einflusses konkurrierender Erzdämonen. Auch zum Fang weiterer Seelen, sei es als Paktierer, sei es als

Opfer schwärzester Magie, dienen sie ihnen. Und zuletzt nutzt ihnen selbst die in den Beschwörungen verwendete Kraft, weswegen sie bereit sind, im Austausch für treue Dienste und die Seele eines Sterblichen einen Teil ihrer Macht zur Verfügung zu stellen. Ähnlich wie die Götter Geweihte und Akoluthen beeinflussen, lenken sie ihre Agenten über Träume und Visionen, mitunter gar als Teil Äonen umspannender Pläne. Dabei profitieren sie von der Schaffenskraft der Sterblichen. Eines verlieren die Erzdämonen dabei nie aus dem Blick: die Seele des Paktierers. Sie werden ihn immer stärker an sich zu binden versuchen, um dann, sobald sie die Zeit für reif erachten, die Seele einzufordern. Für einen Bewohner der Dritten Sphäre gibt es viele Gründe, um einen Pakt mit den Dämonen zu suchen: In einigen wenigen Kulturen werden Erzdämonen als Götter verehrt und ihre Paktierer wie Priester geachtet. Ähnliches kann man auch in den Schwarzen Landen feststellen. In Oron ist zum Beispiel die Belkelel-Verehrung zur Staatsreligion erhoben worden. In den meisten anderen Hochkulturen gilt die Paktiererei als verwerflich oder gar als todeswürdiges Verbrechen. Dennoch finden sich immer wieder Einzelne, die bereit sind, ihre Seele aufs Spiel zu setzen. Ob aus Neugier oder Verzweiflung, zur Überwindung natürlicher Grenzen oder wegen der Verlockungen großer Macht, für den Sieg über Schicksal oder Tod oder schlicht aus Unkenntnis und Ignoranz, ein Pakt vermag ihre Wunschträume zu erfüllen. Doch auch die starke Übertreibung und maßlose Übersteigerung der göttlichen Prinzipien führt letztendlich in die Fänge der Dämonen. Und so konnte schon mancher fanatische Geweihte der dämonischen Versuchung nicht widerstehen – oder erkannte gar zu spät, dass er ihr bereits verfallen war.

DER WEG IN DEN PAKT

Einen Pakt einzugehen, ist relativ einfach. Zauberer mit Erfahrung in der Dämonologie erlangen meist durch die Beschwörung eines mindestens Dämons mit den richtigen Opfergaben die Aufmerksamkeit eines der Fürsten der Niederhöhlen. Es reicht aber auch schon ein fester Wille und die Anrufung des Erzdämons – ob nun mit einem seiner Namen oder einfach durch die schiere Intensität der Gefühle –, um diesen erscheinen zu lassen. Dies geschieht zwar nicht immer sofort, aber sobald die Sterne richtig stehen, die Sphärengrenzen geschwächt sind oder der Paktwillige dem Erzdämon gefällige Orte aufsucht, wird er zumindest im Traum erscheinen. Häufig erfolgen auch ebenfalls immaterielle Auftritte seines Gefolges, die von der Herrlichkeit des Erzdämons künden und den Paktwilligen von seiner künftigen Macht überzeugen sollen. Fast immer kommt es zu chaotisch-magischen Entladungen, die sich in plötzlichen Temperaturstürzen, Windstößen oder dem scheinbar grundlosen Tod von kleinen Tieren und Pflanzen manifestieren können.

Die genaue Ausgestaltung eines Paktes wird mehr oder weniger frei verhandelt. Viele Paktierer verfügen über dämonische Gaben und übernatürliche Fertigkeiten, die ihnen die Mittel zur Durchsetzung ihrer Ziele versprechen und sie für ihre Gegner so gefährlich machen. Weitere Einzelheiten finden sich in den folgenden Abschnitten.

Eines ist jedoch wesentlich: Auch wenn die Seele eines Paktierers dämonisch gezeichnet ist, verbleibt sie doch bis zum Ende des Paktes in seinem Leib – denn ohne Seele müsste dieser vergehen.

Äußeres Zeichen eines Paktes ist das sogenannte *Dämonenmal*, ein für den jeweiligen Erzdämon typisches Zeichen, wie zum Beispiel ein im Bauchnabel wachsender Diamant bei Tasfarel oder verholzende Füße bei Agrimoth. Es gibt jedoch sogar bei Paktierern derselben Domäne selten zwei gleiche Dämonenmale. Wegen der dämonischen Perversion ihres Wesens scheuen sich Paktierer, geweihten Boden zu betreten. Ein weiterer Effekt ist, dass sie bisweilen von ihren erzdämonischen Verbündeten vor den Göttern geschützt werden können. Paktierer haben keine Besuche Bishdariels zu befürchten, ja in gewisser Weise sind sie und ihre Machenschaften selbst für Götter nur schwer zu erkennen. Umgekehrt werden Paktierer immer wieder in (Alp-) Träume gezogen, in denen der Besitzer ihrer Seele sie über Visionen, Versprechungen oder Drohungen zu lenken versucht.

KREISE DER VERDAMMNIS

Je weiter der Paktierer dem Einfluss des Erzdämons unterliegt, desto stärker wird auch die Seele dämonisch geprägt. Dieser Umwandlungsprozess wird üblicherweise durch die *Sieben Kreise der Verdammnis* beschrieben. Im ersten Kreis ist der Paktierer zwar dämonisch gezeichnet, unterscheidet sich aber ansonsten kaum von gewöhnlichen Sterblichen. Im siebten Kreis hat die dämonische Essenz Seele und Leib durchdrungen, man kann die pervertierte Natur des Paktierers deutlich erkennen. Dies äußert sich zum einen in einem stark angewachsenen Dämonenmal, zum anderen in der vollständigen Unterwerfung des freien Willens. Finstere Gerüchte besagen, dass es für die im letzten Kreis der Verdammnis Angekommenen nur noch eines Schrittes bedarf, um selbst zu dämonischen Dienern ihres Herrn zu werden: des Rufs in die Niederhöllen.

Diesen erhält, sofern der Pakt nicht vorher gebrochen wird, mit der Zeit jeder Paktierer. Denn jedes Versagen, ja mitunter selbst die kleinste Willensschwäche, bedeutet einen weiteren Schritt in die Verdammnis oder den Tod, auch jedes direkte Eingreifen ihres Patrons wird mit einer weiteren Unterwerfung bezahlt, und für bestimmte Rituale oder 'megalomagische' Effekte mag dieser Schritt nötig sein. Umgekehrt belohnen die Erzdämonen freiwillige Schritte in die Verdammnis, ist es doch ihr Ziel, den Paktierer ganz und endgültig in ihre Arme zu treiben.

Für gewöhnlich endet ein Pakt entweder durch den Tod des Paktierers oder dadurch, dass der Erzdämon seine Seele eingefordert hat. Letzteres geschieht, weil der Paktierer im siebten Kreis der Verdammnis angekommen ist oder weil er versagt hat, oder auch nur, weil ihm eine

winzige Unachtsamkeit unterlaufen ist. Dann landet seine Seele endgültig in den Klauen des Erzdämons. Es ist noch kein Fall bekannt geworden, in dem eine solche Seele der Schöpfung wiedergegeben werden konnte.

Manche willensstarke Paktierer sind aber nicht bereit, dieses Schicksal hinzunehmen. Um den Seelenverlust zu verhindern, müssen sie die Macht des Erzdämons über ihre Seele herausfordern und versuchen, den Pakt zu brechen. Mehr dazu finden Sie ab S. 92.

MINDERE PAKTE

Neben den bisher beschriebenen *Seelenpakten* gibt es auch noch *mindere Pakte*. Bei diesen wird die Seele lediglich berührt, nicht aber verpfändet. Beim Tod eines solchen Paktierers steigt die Seele meist bis in die Siebte Sphäre auf, wo sie schließlich Beute der 'dämonischen Allgemeinheit' wird, während die Seelen echter Paktierer recht sicher dem jeweiligen Erzdämon zu Gute kommen.

Mindere Pakte können auch ohne Einverständnis des Opfers entstehen, zum Beispiel durch Fehler bei Beschwörungen oder durch die Begegnung mit mächtigen Gehörnten. Daneben sind mindere Pakte 'vermittelbar': Einige Seelenpaktierer schaffen sich so eine regelrechte

Gemeinde von Gläubigen. In den Schwarzen Landen zum Beispiel erhoffen sich nicht magisch Begabte davon eine steile Karriere. Einige Bücher oder Artefakte ermöglichen ebenfalls mindere Pakte. (Das bekannteste Beispiel ist sicherlich *Borbarads Testament*.) Nur selten werden sie mit dem jeweiligen Erzdämon direkt abgeschlossen.

Auch mindere Paktierer erhalten häufig Schwarze Gaben, der weit schwächeren Bindung entsprechend jedoch meist bedeutend weniger, und auch ihre Träume und Gedanken sind für ihre Paktherren in besonderer Weise empfänglich. Sie tragen kein Dämonenmal und unterliegen nicht den damit einhergehenden Beschränkungen. Allerdings verfügen sie auch nicht in dem gleichen Maß über einen dämonischen Schutz gegen göttliches Wirken. Es gibt keine anderen Möglichkeiten einen minderen Pakt zu vertiefen, als einen Seelenpakt einzugehen. Und so ist ein minderer Pakt häufig der erste Schritt zu einem solchen. Mindere Pakte lassen sich einfacher als Seelenpakte beenden. Mehr dazu finden Sie ab S. 92.

VERSUCHUNGEN

Aus kosmologischen Gründen erscheint es möglich, dass ein jeder Geweihter von der Anäthese seiner Gottheit mindestens ein Mal in seinem Leben versucht wird. Und es heißt auch, dass die Perversion der Diener ihrer Erzwidersacher den Erzdämonen ein besonderes Anliegen sei. Opfer einer Versuchung werden aber bei weitem nicht nur Geweihte. Vielmehr ist dies eine der Methoden, mit der die Erzdämonen durch List und Täuschung neue Anhänger gewinnen. Mehr zu Versuchungen und wie man sie präsentiert, findet sich im Kapitel zu den Spielleiterhinweisen auf Seite 104.



Es mag sein, dass ein Paktierer, der die Verbindung zu einem Erzdämon aus Verzweiflung oder kühler Überlegung eingegangen ist, sich noch eine Zeit lang seine menschlichen Gefühlsregungen erhalten kann, doch schon allzu bald wird sein Meister große Teile seines, wenn nicht sein gesamtes Denken einnehmen, denn noch vor dem Verlust der Form steht meist der Verlust der Menschlichkeit.

Diener der Götter (und eventuell kompetente Zauberer mit gefestigten Moralvorstellungen) sind für die Paktierer die einzigen ernsthaften Feinde und werden daher mit allen Mitteln (vorzugsweise mit Heimtücke) bekämpft, namentlich natürlich diejenigen Geweihten, die der Gegengottheit anhängen. Vielleicht sind sie einen Versuch wert, sie zu korrumpieren, aber wenn ein solcher Versuch nicht fruchtet, werden sie den Geweihten vernichten wollen.

Durch den ewigen Streit der Chaoskräfte bedingt, sehen Paktierer Ih-resgleichen bestenfalls als Konkurrenz um das Wohlwollen 'ihres' Erzdämonen, häufiger jedoch sind sie untereinander zerstritten. Wenn sie

erzdämonischen Prinzipien folgen, die von Haus aus miteinander in Widerstreit stehen, kann es sogar gut sein, dass sie sich – offen oder verdeckt – gegenseitig bekämpfen.

Gemeine Sterbliche dagegen sind für einen (zumindest höher verdammten) Paktierer nicht mehr als Vieh, Arbeitskraft, Blutreservoir, Mittel zum Zweck der Erfüllung seiner Gelüste.

ZUR ROLLE DES PAKTIERERS

Abschließend bleibt festzuhalten, dass jeder Paktierer einzigartig ist. Es handelt sich häufig um Personen von großer Macht mit erheblichen Möglichkeiten; nicht selten verfügen sie zudem über eine größere Zahl von Handlangern oder Verbündeten. Kurz: Paktierer, insbesondere Seelenpaktierer, eignen sich hervorragend für eine Rolle als zentrale Figur eines Abenteuers oder eine Kampagne, ja sogar als Erzschorke. Als Helden sind sie jedoch denkbar ungeeignet. Wer sich dennoch auf den Abgrund eines Paktes einlassen will, für den ist ein minderere Pakt eine gute Möglichkeit. Allein – dieses Spiel mit dem Feuer kann man auch verlieren ...

DER PAKT IN REGELN

Wenn auch die meisten Pakte mit den Erzdämonen, den Widersachern der Zwölfgötter, geschlossen werden, gibt es in der Siebten Sphäre noch weitere mächtige, unabhängige Dämonen, mit denen ebenfalls Pakte möglich sind. Die folgenden Regeln gelten dann sinngemäß. Es ist allerdings zu beobachten, dass Paktierer unabhängiger Dämonen häufig über weniger dämonische Gaben als die der Erzdämonen verfügen. Gelegentlich werden auch Pakte mit abhängigen Dämonen geschlossen. Diese gelten sämtlich als Pakte mit dem jeweiligen Erzdämon, geben den Paktierern aber meist weniger Möglichkeiten.

Die folgenden Regeln sind bewusst etwas offener gestaltet, damit Sie als Meister die Möglichkeit haben, Paktierer als Meisterpersonen wie auch eventuell paktierende Spieler-Helden Ihren Anforderungen entsprechend zu bedenken.

PAKTSCHLUSS

Es gibt im Wesentlichen drei Möglichkeiten, einen Seelenpakt einzuleiten.

- **Beschwörung eines (niederer oder gehörnten) Dämons**, der dem gewünschten Erzdämon untertan ist. Dies wird nach den bekannten Beschwörungsregeln abgehandelt. Um als *Dienst* eine Paktvermittlung einfordern zu können, muss eine um den Paktzuschlag erschwerte Beherrschungsprobe gelungen sein. Gerade unter Beschwörern zirkulieren diverse obskure Anleitungen, welche Opfer und Paraphernalia für diesen Zweck hilfreich sein sollen. Allerdings handelt es sich bei den meisten um unvollständige oder sogar grob fehlerhafte Aufzeichnungen, so dass hier ein nicht unerhebliches Risiko besteht, verhängnisvolle Fehler zu begehen.

- **Verführung durch den Erzdämon**, der in Träumen und Visionen auftritt, nachdem er Zugang zum Geist seines Opfers erhalten hat. Dies widerfährt mitunter Geweihten der Gegengottheit, aber auch fehlerhafte Beschwörungen, der lange Aufenthalt in dämonisch verseuchten Gegenden, die Machenschaften eines Gehörnten oder ein minderere Pakt können hierzu führen. Regeln lassen sich nur wenige angeben. Wichtige Hinweise finden sich im Kapitel **Tödliche Träume (MWW 173)**. Dabei erreicht die *Realitätsdichte* solcher Verführungen leicht einen Wert über 20. Daneben können Sie noch den *Schleichenden Verfall* (s. S. 27) nutzen, ab etwa 50 Verfallspunkten (oder 100 insgesamt angesammelt) muss mit derartigen Versuchungen gerechnet werden.

Um einer Versuchung zu widerstehen, kann man je nach Situation Proben auf *Selbstbeherrschung*, *Menschenkenntnis* oder *Magiekunde* sowie auf *Mut*, *Klugheit*, *Intuition* oder *Magieresistenz* verlangen. Diese

sind häufig durch eine angesprochene Schlechte Eigenschaft erschwert.

- **Direkte Anrufung des Erzdämons**. Hierzu benötigt man in der Tat nur einen festen Willen oder extrem starke Emotionen. Für mehr oder weniger geplante Anrufungen muss eine modifizierte MU-Probe abgelegt werden. Für Situationen, in denen man sich in höchster Verzweiflung oder in ähnlicher Weise emotional aufgewühlt an einen Erzdämon wendet, kann alternativ auch eine entsprechend modifizierte IN-Probe verwendet werden. Auf diese Probe haben viele Faktoren Einfluss, die wichtigsten sind in der nebenstehenden Tabelle aufgelistet.

Misslingt diese Probe, kommt zwar kein Pakt zu Stande, jedoch muss der Paktwillige damit rechnen, die Aufmerksamkeit eines Fürsten der Niederhöllen geweckt zu haben. Zwar führt dies bisweilen doch noch zu einem Pakt, mindestens eben so häufig wurden gescheiterte Paktwillige jedoch bei nächster Gelegenheit von einem Dämon in die Niederhöllen verschleppt.

Modifikationen der Paktprobe

passende Zeit, Sternkonstellation	bis -2
falsche Zeit, Sternkonstellation	bis +3
dämonisch verseuchtes Territorium	bis -2
dämonisches Unheiligtum	bis -4
Pforte des Grauens	bis -7
Elementarheiligtum	bis +3
einfach geweihtes Gelände	bis +4
zweifach geweihtes Gelände	bis +12
heiliger Boden	Pakt unmöglich
angemessene Paraphernalia, Opfer	bis -3
dämonische Artefakte, Foki	bis -3
Wahrer Name	- Qualität des Namens
Summe passender Schl. Eigenschaften	bis -1/10 der Summe
Vorteil: Affinität zu Dämonen	bis -3
Verzweiflung, starke Emotionen	bis -3
minderere Pakt	-3

Paktzuschlag nach Angerufenem:

Blakharaz, Belhalhar, Belkelel, Tasfarelel	+3
Amazeroth, Belzorash, Lolgramoth, Thargunitoth	+5
Agrimoth, Asfaloth, Belshirash, Charyptoroth	+7
Unabhängige wie z.B. Aphasmayra	+7

Diese Regelungen gelten so auch für *mindere Pakte*. Hierbei sind die folgenden Besonderheiten zu beachten:

- Die Anrufung eines Erzdämons für einen minderen Pakt ist generell um 3 Punkte erleichtert.

- Einen aufgezwungenen minderen Pakt kann man häufig durch eine üblicherweise je nach Situation modifizierte MR-Probe abzuwehren versuchen.

- Wird ein minderer Pakt durch zum Beispiel einen Seelen-Paktierer vermittelt, sind üblicherweise keine weiteren Proben nötig.

PAKTGESCHENKE

Ist die Anrufung des Erzdämons erfolgreich, werden dieser oder dessen Diener einen Pakt anbieten, nicht immer unmittelbar, aber jedenfalls im Laufe der nächsten Tage. Für den Paktschluss ist die physische Anwesenheit eines Dämons nicht notwendig. Visionen, Träume oder Erscheinungen reichen aus. Zu diesem Zeitpunkt erfolgt auch die konkrete Ausgestaltung des Paktes.

Als Preis für die Seele (bzw. ihre Gefolgschaftstreue) erhalten Paktierer häufig *Paktgeschenke*. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Seelenpaktierer zwischen etwa 500 und 1000 *Pakt-Generierungspunkte* (kurz: Pakt-GP) erhalten, für einen minderen Pakt gibt es bis zu etwa 200 Pakt-GP (im Ausnahmefall des Borbaradianismus 300 Pakt-GP, deren Verwendung jedoch festgelegt ist).

Die Pakt-GP dienen dabei mehr einer glaubwürdigen Ausgestaltung des Pakts als einer festen Regelung der Paktgeschenke, denn schlussendlich entscheidet der Erzdämon darüber, was und wie viel er gewährt. Dabei spielen das Verhandlungsgeschick des Paktierers, seine bisherigen Taten im Dienste oder zum Nutzen des Erzdämons, eventuelle Opfer, insbesondere intelligenter, geweihter oder heiliger Lebewesen, und das natürliche Machtpotenzial eine große Rolle. Allerdings kann es auch passieren, dass sich ein durch überzogene Forderungen oder anderweitig irritierter Dämon dazu entschließt, den Paktwilligen unverzüglich in seine Domäne zu reißen.

DAS DÄMONENMAL

Seelen-Paktierer erhalten als äußeres Zeichen das *Dämonenmal*. Dieses ist meist weder offensichtlich noch schwer zu verbergen und hat folgende Effekte:

- Paktierer erhalten einen Bonus von einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf alle Beschwörungen ihrer Domäne.
- Sie erhalten einen Bonus von 3 Punkten und zusätzlich je einem Punkt pro Kreis der Verdammnis auf alle Beherrschungsproben für ihre Domäne.
- Sie können einfacher auch von anderen beschworene Dämonen übernehmen (s. S. 46) und austreiben (s. S. 49f.).
- Sie erwerben eine *Begabung* für ihre Domäne.
- Sie erhalten eine oder mehrere zu ihrer Domäne passende *Schlechte Eigenschaften* (Vorschläge finden Sie bei den jeweiligen Domänen) im Wert von 7 GP, mindestens jedoch auf einen Wert von 7 pro Schlechter Eigenschaft. Haben sie diese schon, steigt sie um einen Punkt, mindestens aber auf 7. Die hier neu genannten Schlechten Eigenschaften finden Sie in *Aventurische Geweihte*.
- Paktierer können durch die Liturgie *SEELENPRÜFUNG* erkannt werden. Für Liturgien gelten sie als unter einem ANATHEMA stehend.
- Mit der dämonischen Perversion ihres Wesens beginnen geweihte Gegenstände und der Aufenthalt auf geweihtem Boden Paktierern zu schaden, regeltechnisch können sie wie Gehörnte Dämonen behandelt werden, wobei sie allerdings unter starken Schmerzen das doppelte der genannten Werte als SP(A) erleiden. (Siehe S. 52)
- Ebenso verletzen sie geweihte Waffen (s. S. 56ff.).
- Zusätzlich verlieren sie eine eventuell vorhandene *Affinität zu Elementaren*, eine *INITIATION* – und eine *Weihe*.

Weitere dämonische Gaben werden über die Pakt-GP verrechnet. Mehr dazu findet sich im Kapitel *Schwarze Gaben* (S. 93ff.).

KREISE DER VERDAMMNIS

Mit dem weiteren Fortschreiten in den Kreisen der Verdammnis steigt normalerweise auch die Macht des Paktierers. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass mit jedem weiteren Kreis die Beschwörung und Beherrschung von Dämonen der eigenen Domäne um 1 weiteren Punkt erleichtert ist (siehe oben). Außerdem erhalten sie bis zu etwa 200 weitere Pakt-GP je Kreis zur Verfügung, die für weitere Schwarze Gaben genutzt werden können. Für 'besonders erfolgreiche' Paktierer, die ihrem Erzdämon besonders gut gedient haben, können auch mehr zusätzliche Pakt-GP vergeben werden. Auch heißt es, dass zahlreiche Seelenopferungen den Machtzuwachs der Paktierer befördern könnten. Wenige bis keine Pakt-GP gibt es üblicherweise, wenn der Paktierer wegen eines Fehlers (z.B. eine misslungene Beherrschung, s. S. 44f.) oder eines gescheiterten Paktbruches einen weiteren Kreis aufsteigen musste. Die durch den Pakt erhaltene Schlechte Eigenschaft steigt um je 3 weitere Punkte bis zum IV. Kreis, ab dem V. Kreis um 2 Punkte. Lag sie schon vorher höher als die sich hieraus ergebenden Mindestwerte, steigt sie jeweils um einen Punkt.

Gleichzeitig wächst das Dämonenmal, und auch am restlichen Körper werden immer mehr Zeichen des dämonischen Einflusses sichtbar, passend zur jeweiligen Domäne. Deshalb sinkt ab dem zweiten Kreis die LeP-Regeneration um je einen Punkt pro Kreis. Häufig sättigt gewöhnliche Nahrung immer weniger, und auch der Durst lässt sich immer schwerer löschen. Je nach Domäne werden manchmal sogar die Elemente selbst dem Paktierer feind und schaden ihm zunehmend. Deswegen ziehen sich viele Paktierer schließlich in Unheiligtümer oder ähnliche Orte dämonischer Verseuchung zurück. Häufig hilft aber auch, der Domäne affine Materialien zu verzehren oder zu trinken, sei es Blut bei Xarfae oder Knochenmehl bei Thargunitoth. Dazu kommt, dass die körperlichen Veränderungen zum Verlust von Vorteilen sowie dem Erwerb von Nachteilen führen. Insbesondere *Übler Geruch*, *Wahnvorstellungen* und *Widerwärtiges Aussehen* sind hier denkbar – von *Gesucht* einmal ganz abgesehen. Anregungen hierzu finden sich im Kasten *Schleichender Verfall* (S. 27).

MINDERE PAKTE

Mindere Pakte haben geringere Auswirkungen. Mit dem Pakt erwirbt man eine zur Domäne passende Schlechte Eigenschaft auf dem Wert von 5, eine entsprechende schon vorhandene Schlechte Eigenschaft erhöht sich um 1. Mindere Paktierer erhalten einen Bonus von 1 auf alle Dämonenbeherrschungen für ihre Domäne. Zwar gibt es kein Dämonenmal, jedoch ruht eine eventuelle *Affinität zu Elementaren* ebenso wie eine *Weihe*. Auch mindere Paktierer sind über eine *SEELENPRÜFUNG* zu erkennen und werden in puncto Liturgien wie ein *Eidbrecher* behandelt. Über Pakt-GP sind weitere Schwarze Gaben verfügbar.

PAKTBRUCH

Einen Seelen-Pakt zu beenden, ohne seine Seele zu verlieren, ist eine anspruchsvolle und lebensgefährliche Aufgabe.

Eine Möglichkeit ist eine Variante des allgemeinen EXORZISMUS. Diese ist pauschal um 7 Punkte und bei unwilligen Paktierern zusätzlich um ihre MR erschwert. Für jeden weiteren Kreis der Verdammnis erhöht sich der Grad der Liturgie. Für einen minderen Pakt ist sie höchstens um die MR erschwert. Gelingt die Liturgie, ist der Pakt gebrochen und die Seele gerettet, allerdings gehört der Scheiterhaufen nicht selten zur überlieferten Form dieses Rituals.

Durch Magie lassen sich allenfalls mindere Pakte zuverlässig beenden. Hier ist ein Exorzismus mindestens um die MR und die durch den Pakt erhaltene Schlechte Eigenschaft erschwert. Denkbar sind insbesondere der PENTAGRAMMA (zusätzlich +3 wie für mindere Dämonen, kein 'Wahrer Name', Kosten wie für Erzdämon) oder ein schamanistischer

Geisterbann (siehe den Band **Aventurische Geweihte**). Für Seelen-Paktierer werden die Zuschläge mindestens verdoppelt, was die meisten derartigen Versuche zum Scheitern verurteilt. Ohne fremde Hilfe muss der Paktierer den Pakt laut für gebrochen erklären. Mitunter kann man auch ein Zeichen des Paktes wie einen in Blut geschriebenen Vertrag zerstören. Der Erzdämon wird jedoch mit allen Mitteln versuchen, dies zu verhindern. Daher muss eine MU-Probe gelingen, die um den Wert der durch den Pakt erhaltenen Schlechten Eigenschaft erschwert ist. Beistand durch Freunde oder Geweihte kann diese um bis zu 7 Punkte erleichtern, ebenso der Aufenthalt an gesegneten oder geweihten Orten. Umgekehrt wird sie an weniger günstigen Orten oder durch abratende Gefährten in gleicher Weise erschwert. Während der Namenlosen Tage ist die Probe um 3 Punkte erleichtert, jedoch gilt als nächster Sonnenaufgang frühestens der 1. Praios. Misslingt die Probe, gelangt der Paktierer automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis, und nicht selten wird der Erzdämon bei der nächsten passenden Gelegenheit die Seele einfordern. Gelingt die Probe, muss der Paktierer noch den folgenden Tag bis zum nächsten Sonnenaufgang überleben. Während dieser Frist wird der Erzdämon jedes ihm zur Verfügung stehende Mittel gegen den Paktbrecher einsetzen. Dies kann zum einen (gerade in der Nähe von Beschwörungspätzen und ähnlichen Orten) das Erscheinen von Gehörnten Dämonen bis hin zu den höchsten Dienern des Erzdämons bedeuten. Auch kann der Paktbrüchige in Traumwelten gefangen und getötet werden, damit der Dämon doch noch an seine Seele gelangt. Im Kapitel **Tödliche Träume** (MWW 173f.) finden sich weitere Anregungen. Generell gilt für derartige Angriffe, dass alle Erzdämonen mächtige Traumerzeuger sind. Zur Realitätsdichte solcher Träume wird der Wert der durch den Pakt erhaltenen Schlechten Eigenschaft hinzuaddiert. Je höher die Realitätsdichte ist, desto mächtiger ist auch die Repräsentation

des Erzdämons in diesem Traum. Durch den Aufenthalt an gesegneten oder geweihten Orten kann man die RD um bis zu 12 Punkte mindern. Antimagie, insbesondere Austreibungen, senkt die RD um die Hälfte der ZiP*, beendet den Traum aber nur sehr selten. Einige Liturgien, wie z.B. RUF IN BORONS ARME, sind ebenfalls in der Lage, die Macht des Traumerzeugers zu schwächen oder gar zu brechen. Schließlich können Dritte über Zauber wie TRAUMGESTALT oder Liturgien wie BISHDARIELS AUGE in den Traum eindringen und dem Paktbrecher beistehen.

Auch mindere Paktierer müssen eine derartige MU-Probe ablegen. Misslingt sie, wird ihnen in einer Versuchung ein Seelenpakt angeboten, gelingt sie, gilt der Pakt als gebrochen.

Ein erfolgreicher Paktbrecher verliert sofort alle durch einen Pakt erworbenen Vorteile und dämonischen Fähigkeiten, zusätzlich auch einen großen Teil seines Wissens und seiner sonstigen Fertigkeiten. Dies sind meistens die durch den Pakt erworbenen, es kann sich aber bis zum Gedächtnisverlust auswachsen. Durch den Pakt abgebaute Nachteile kehren nach Maßgabe des Meisters zurück, durch den Pakt erworbene Nachteile können verschwinden. Die mit dem Pakt erworbene Schlechte Eigenschaft sinkt höchstens auf ein Drittel ihres Wertes. Mit dem schwindenden dämonischen Einfluss auf den Körper verliert der Paktbrecher binnen einer Stunde je 2W6 LeP pro Kreis der Verdammnis, davon ein Zehntel permanent.

Der Paktbrecher hat sich einen mächtigen Feind gemacht. Jede Beherrschung von Dienern des ehemaligen Paktherren ist um 7 Punkte erschwert, zudem greifen diese den Paktbrüchigen bei jeder Gelegenheit an. Und schließlich wartet der Erzdämon auf den kleinsten Fehler, die kleinste Schwäche, um dann doch an die Seele zu gelangen.

Wurde der Pakt jedoch gegen den Willen des Paktierers beendet, wird der Erzdämon mit allen Mitteln versuchen, die ihm gehörende Seele wieder in seine Klauen zu bekommen und den Pakt fortzusetzen.

SCHWARZE GABEN

Mit den Pakt-GP können besondere Fähigkeiten/Fertigkeiten und 'dämonische Talente' erworben und Paktierer so individuell ausgestaltet werden. All diese Boni, die ein Paktierer erhalten kann, nennen wir Schwarze Gaben (auch wenn nur einige von ihnen Gaben im regeltechnischen Sinne sind). Für die Umrechnung der Pakt-GP in Abenteuer- bzw. Generierungspunkte gilt, dass ein AP einem Pakt-GP und ein GP 30 Pakt-GP entspricht. Bei den Sonderfertigkeiten bestimmen sich die Pakt-GP aus den GP-Kosten. Für Manöver des Waffenlosen Kampfes müssen nur die Hälfte der angegebenen AP in Pakt-GP aufgebracht werden.

Im Einzelnen gilt:

Vorteile: Prinzipiell wählbar sind sämtliche Vorteile, sofern sie nicht Geweihten vorbehalten sind. Weiterhin ausgenommen sind die Vorteile *Affinität zu Elementaren*, *Voll- und Halbzauberer* sowie meist sinnlose Vorteile zur Vorgeschichte des Charakters wie z.B. *Adlige Abstammung*, *Akademische Ausbildungen* oder *Veteran*.

Abbau von Nachteilen: Prinzipiell sind sämtliche Nachteile abbaubar. Sofern diese dem Charakter der Domäne entsprechen, wie zum Beispiel die durch den Pakt erworbene Schlechte Eigenschaft, ist der Abbau mindestens doppelt so teuer.

Steigerung von Eigenschaften: Eigenschaften und Lebensenergie werden nach Spalte G der SKT gesteigert, Astralenergie und Gaben nach E und Ausdauer nach C. Dabei sind die sonst geltenden Grenzen außer Kraft gesetzt.

Erwerb von Sonderfertigkeiten: Es können sämtliche Sonderfertigkeiten erworben werden, die nicht Geweihten vorbehalten sind und die mit dem Charakter der Domäne vereinbar sind. Diese können ohne Beachtung der Voraussetzungen an Eigenschafts- oder Talentwerten und bisweilen gar Waffenklassen genutzt werden.

Aktivierung und Steigerung von Talenten und Zaubern: Sofern sie mit dem Charakter der Domäne vereinbar sind, können alle Talente und Zauber nach den Basiskosten der SKT aktiviert und gesteigert werden. Verschiebungen aus Begabungen, Unfähigkeiten oder Merkmalskenntnissen kommen nicht zum Tragen, dafür kosten alle Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch* (*allgemein*) oder der jeweiligen Domäne nur die Hälfte. Einige Zauber sind auch in dämonischen Varianten zugänglich, in denen bestimmte Merkmale in entsprechende dämonische Merkmale umgewandelt wurden. Anregungen zur Ausgestaltung solcher Zauber finden sich in der **Zauberwerkstatt** (MWW 138).

Verbilligungen für 'dämonengefällige' Fähigkeiten: Eine *Begabung* für solche, der Domäne besonders affine Talente oder Talentgruppen (die jeweils als verbilligt genannten), eine *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* der Domäne, sowie eine *Affinität zu Dämonen* können zur Hälfte der genannten AP/GP-Kosten erworben werden. Für die Sonderfertigkeiten *Dämonenbindung I und II*, *Form der Formlosigkeit* und *Höhere Dämonenbindung* sind die Kosten halbiert. Die für die einzelnen Domänen angegebenen verbilligten Vorteile, Sonderfertigkeiten und Talente und die Steigerung der für die Domäne typischen dämonischen Gaben kosten ebenfalls jeweils nur die Hälfte. Durch dämonische Macht erworbene dämonische Gaben haben einen Startwert von 7, 'reguläre' Gaben einen Startwert von 5. Sämtliche über einen Pakt erworbenen Talente und Gaben können nach den üblichen Regeln auch über AP gesteigert werden.

Zusätzlich können Paktierer noch über einzigartige Manifestationen der dämonischen Macht verfügen. Regeltechnisch handelt es sich häufig um Gaben oder Sonderfertigkeiten. Im Folgenden stellen wir zunächst die Schwarzen Gaben vor, die sämtlichen Paktierern zugänglich sind.

Danach sind für die jeweiligen Erzdämonen noch einige einzigartige Fähigkeiten aufgeführt. Dies ist jedoch bestenfalls ein kleiner Ausschnitt der Möglichkeiten.

SCHWARZE GABEN IM SPIEL

Auch der Einsatz der eigentlichen Schwarzen Gaben (die entsprechend mit Talentproben abgehandelt werden) unterliegt den üblichen Regeln zu Erschöpfung, Überanstrengung, niedriger Lebensenergie und Ausdauer. Darüber hinaus gelten auch die in der Tabelle *Modifikationen der Paktprobe* (S. 91) genannten Veränderungen, die sich auf Sternenkongstellationen, den Ort und eventuelle Foki beziehen. Es ist also besonders schwer, Schwarze Gaben auf geweihtem Boden einzusetzen, während sie in Unheiligtümern effektiver werden. Die anderen dort genannten Modifikationen sind in der Regel nicht anwendbar.

Soweit nichts anderes gesagt wird, erfordert der Einsatz einer Schwarzen Gabe üblicherweise eine Aktion, wenn W6 AuP verbraucht werden, und 10 Aktionen, wenn 3W6 AuP benötigt werden. Die genauen spieltechnischen Details obliegen aber der Ausgestaltung durch den Meister, ebenso ob man einen Lehrmeister für sie finden kann.

Dämonische Nebenwirkungen

Da Chaos der Urgrund der Dämonen ist, kann die Anwendung ihrer Geschenke unerwartete Nebenwirkungen haben. Nach Maßgabe des Meisters kann es bei jedem Einsatz zu minderen chaotischen Effekten kommen. Verbreitet sind etwa spontan entstehende, übel wollende Mindergeister, körperliche Veränderungen wie das kurzzeitige Anwachsen des Dämonenmals oder eine kurze geistige Umnachtung. Meist sind die Effekte zeitlich begrenzt und schaden dem Paktierer nicht direkt, selten kann es aber zu einschneidenden Wirkungen kommen. So könnte zum Beispiel ein Gefährte des Paktierers durch ein Unglück kurz nach der Anwendung einer Gabe einen Unfall erleiden. Ein exzessiver Gebrauch Schwarzer Gaben führt zumindest zu einem Ansteigen der schlechten Eigenschaften und zu häufigeren Erscheinungen des Paktherren und manchmal wird dieser gar einen weiteren Schritt in die Verdämnis verlangen. Gerade an dieser Stelle können Sie die Regeln zum *Schleichenden Verfall* (s. S. 27) nutzen. Dieser könnte zum Beispiel steigen, wenn binnen W6 SR bzw. 3W6 SR wiederholt eine Schwarze Gabe angewandt wird.

ALLGEMEIN ZUGÄNGLICHE PAKTGESCHENKE

Alterslosigkeit: Der Paktierer altert nicht mehr, er erfährt weder positive noch negative Auswirkungen des Alters (siehe S. 19).

Kosten: 200 Pakt-GP

Aufheben von Beschwörungsnachteilen: Für 50 Pakt-GP kann man einen Beschwörungsnachteil, der z.B. aus einer misslungenen Beherrschung resultiert (S. 45), aufheben, nur 20 Pakt-GP kostet dies für Dämonen der eigenen Domäne.

Kosten: s.o.

Blutzauberei: Der Paktierer ist in der Lage, Zauber mit Lebensenergie zu speisen, sei es durch Opferung von Lebewesen (entsprechend der SF *Blutmagie*; AZ 155) oder durch Anzapfen seiner eigenen Reserven (entsprechend der SF *Verbotene Pforten*; AZ 160). Zauberer, die sich für dieses Paktgeschenk entschieden haben, können im Rahmen der entsprechenden Angaben zu *Verbotene Pforten* (MWW 34f.) und *Magie des Blutes* (MWW 35f.) LeP in AsP umwandeln. Die *Selbstbeherrschungs*-Probe bei den *Verbotenen Pforten* ist nicht erschwert, ebenso wenig ihre solcherart gewirkten Zauber. Bei der Magie des Blutes sind ihre Beherrschungsproben nur um 1 Punkt erschwert, die Wahrscheinlichkeit, einen höheren Dämon zu beschwören, steigt nicht. Zauber und Rituale, die solcherart durchgeführt werden, sind nur um 1 Punkt erschwert und kosten nur 1 AsP zusätzlich.

Kosten: 200 Pakt-GP, die Hälfte für Amazeroth

Borbaradianismus: Mit diesem Paktgeschenk erwirbt der Paktierer die Kenntnis der Borbaradianischen Repräsentation der Zauberei und ist in Zukunft in der Lage, Spruchzauber aus dieser Repräsentation durch den Einsatz von LeP anstatt AsP zu wirken. Enthalten in diesem Paktgeschenk ist die Fähigkeit, bis zu sieben borbaradianische Zauber im Gesamtwert von 50 Verrechnungspunkten (maximal bis zu einem ZiW von 7) zu erlernen. Außerdem beinhaltet diese Fertigkeit die Kenntnis der *Blutzauberei* (siehe oben).

Kosten: 300 Pakt-GP, halbe Kosten für Amazeroth; eine Einweihung eines Nicht-Zauberers in den Borbaradianismus mittels eines minderen Paktes ist automatisch mit diesem Paktgeschenk verbunden; weitere Pakt-GP stehen dem zukünftigen Borbaradianer nicht zur Verfügung.

Dämonenattribute: Der Paktierer kann ohne weitere Kosten oder Zuschläge von ihm beschworene Dämonen mit den im Abschnitt *Eigenschaften der Dämonen* genannten besonderen Fähigkeiten ausstatten. Diese sind nach Meisterentscheid bisweilen sogar auf Dämonen anwendbar, für die diese Eigenschaften eigentlich nicht wählbar sind.

Kosten: 50 Pakt-GP je ZiP*

Dämonischer Fokus: Ein dämonisch affines Artefakt wird permanent mit dämonischer Macht aufgeladen, so dass es als Fokus bei Beschwörungen dienen kann. Für je 100 Pakt-GP wird die Beschwörung und Beherrschung von Dämonen der eigenen Domäne um einen Punkt erleichtert.

Kosten: s.o.

Dämonische Hilfe: Der Erzdämon ist bereit, direkt zu Gunsten des Paktierers einzugreifen. Dies kann zum Beispiel die Form dämonisch-magischer Effekte annehmen, die wie Zaubersprüche behandelt werden können. Zur Bestimmung der ZiP* kann ein vollendeter Zauberwirker angenommen werden. Lässt sich der Effekt nicht mit einem bekannten Zauber beschreiben, sollten die dafür nötigen AsP abgeschätzt werden. Möglich ist auch die Unterstützung des Paktierers bei Talentproben mit maximal 49 zusätzlichen TaP* bzw. ZiP* oder Proben auf Eigenschaften oder ähnliche Werte wie AT oder Beherrschungswert mit maximal 21 zusätzlichen Punkten. Diese Hilfe kann man als Konto ansehen, es ist aber nicht garantiert, dass sie in jedem Einzelfall gewährt wird.

Kosten: 1 Pakt-GP pro AsP bzw. 1 Pakt-GP pro TaP* bzw. 3 Pakt-GP pro Punkt Erleichterung einer Eigenschaftsprobe (vor der Probe)

Dämonische Waffe: Eine Waffe wird von dämonischer Macht so durchdrungen, dass sie entspre-

chend den Regeln zu magischen, geweihten und dämonischen Waffen auf Seite 55 insbesondere Geweihten schweren Schaden zufügen kann.

Kosten: 100 Pakt-GP, die Hälfte bei Belhalhar und Agrimoth

Errichtung eines Unheiligtums: Durch das Opfer von mindestens sieben intelligenten Lebewesen in einem Magnum Opus kann der Paktierer ein neues Unheiligtum erschaffen. In diesem sind Beschwörungen von Dämonen aus seiner Domäne bis zu 7 Punkte erleichtert. Manche mächtigen Rituale lassen sich nur dort durchführen, Seelenopferungen werden möglich und auch fortgeschrittene Paktierer regenerieren normal. In einem Unheiligtum ist karmales Wirken um 7 Punkte erschwert. Größere Unheiligtümer können sich zu Pforten des Grauens entwickeln.

Kosten: 400 Pakt-GP je 100 Rechtschritt Fläche.

Herrschaft über Niedere (und Gehörnte) Dämonen: Sämtliche Niedere (und Gehörnte) Dämonen aus seiner Domäne müssen den Paktierer ohne Beherrschungsprobe gehorchen, sofern sie nicht in 'höherem Auftrag' unterwegs sind.

Kosten: 300 Pakt-GP für Niedere, 800 Pakt-GP für Gehörnte

Schutz vor göttlichem Wirken I–VII: Für jede Stufe dieser Sonderfertigkeit ist eine Liturgie gegen einen vom Paktierer beschworenen Dämon um 1 Punkt erschwert, eventueller Schaden sinkt um einen Punkt. Der Einsatz dieser SF erhöht die Kosten der Beschwörung um Stufe AsP. In einer weiteren Variante schützt sie den Paktierer selbst permanent in gleicher Weise.

Kosten: 70 Pakt-GP pro Stufe, 100 Pakt-GP pro Stufe bei Wirkung auf den Paktierer.

Seelenopfer: Mit dem so geschaffenen Fokus kann der Paktierer die Seelen von im Rahmen eines Rituals geopfertem Lebewesen in die Domäne des Erzdämons verbannen.

Kosten: 250 Pakt-GP

BORBARADIANISCHE REPRÄSENTATION

Diese Repräsentation wurde von Borbarad höchstselbst aus der gildenmagischen Repräsentation entwickelt und hat viel mit ihr gemein. Folgende Vor- und Nachteile kommen zum Tragen:

- Sie erfordert für einen Zauberspruch die vier Komponenten Sicht, Konzentration, Geste und (ausgesprochene) Formel. Da diese Komponenten ja geistige Hilfsmittel darstellen, muss die spezielle Formel auch nur für den Zaubenden selbst vernehmbar und verständlich sein – aber er muss in der Lage sein, Formel und Geste auszuführen. Keine dieser Komponenten ist jedoch so herausragend, dass sie als *Religiöse Bedingung* oder *Feste Gewohnheit* gilt.

- Zauber in borbaradianischer Repräsentation besitzen eine dämonische – und damit chaotische – Komponente (bzw. jeweils ein dämonisches Merkmal). Deshalb werden alle Kosten ausgewürfelt. Die entsprechenden Werte der bislang bekannten borbaradianischen Zauber finden Sie unten in der Tabelle.

- Zauber in borbaradianischer Repräsentation können von Kennern der Repräsentation mit eigener Lebensenergie anstelle von Astralenergie gespeist werden. Dabei entspricht ein Lebenspunkt zwei Astralpunkten. Für Spielzwecke wird zuerst ausgewürfelt, wie teuer der Spruch ist und dann die Hälfte dieses Wertes von den LeP abgezogen. Es ist möglich, auch borbaradianische Spruchzauber mit Fremdblut zu wirken, wobei nach den Regeln aus **MWW 35f.** und dem oben Genannten zur Blutzauberei vorgegangen wird; Verwendung von Fremdblut erhöht die Zauberdauer um 2W6 Aktionen.

- Alle Zauber in borbaradianischer Repräsentation haben von Haus aus die Reichweite *Berührung*. Eine Modifikation der Reichweite ist nach den Standardregeln möglich. Die Berührung muss zum Ende der Zauberdauer erfolgen und nicht während der gesamten Zauberdauer aufrechterhalten werden.

- Für Kenner der borbaradianischen Repräsentation, die gleichzeitig über die gildenmagischen Repräsentation verfügen, sind bei Zaubern in borbaradianischer Repräsentation alle Zuschläge für Spontane Modifikationen (siehe **MWW 20ff.**) halbiert, die Boni aus verlängerter Zauberdauer um einen zusätzlichen Punkt erhöht.

- Zaubersprüche in borbaradianischer Repräsentation können schriftlich fixiert werden. Es ist möglich, Zauberbücher anzulegen, aus denen ein Kenner der Repräsentation Sprüche ohne Beistand eines Lehrmeisters erlernen kann.

- Zauber in borbaradianischer Repräsentation verfügen über eine versteckte Hellsicht-, Beherrschungs- und Verständigungs-Kompo-

nente, die ursprünglich dazu diente, dass Borbarad seine Scharen sammeln konnte. Ob diese Komponente heute noch Wirkung zeigt und von jemand anderem genutzt werden kann, ist ungewiss.

Sprüche in borbaradianischer Repräsentation

Name	Merkmale	ASP	Komplexität
Arachnea	Herb, BLZ	W20+3	D
Band und Fessel	Ein, AMZ	W20	C
Böser Blick	Ein, AMZ	2W6	C
Brenne toter Stoff	Obj, AGM	W20	C
Ecliptifactus	Däm, Form	W6+1 + 1/KR	D
Eigne Ängste	Ein, AMZ	W20	C
Erinnerung verlasse ...	Herr, AMZ	W20	D
Fluch der Pestilenz	BLZ	Stufe x 1W3	D
Granit und Marmor	Form, AGM	3W20	D
Hartes schmelze!	Obj, AGM	W20	C
Heilkraft bannen	Anti, Heil, BLZ	W6 + Spruch	C
Herzschlag ruhel	Eig, Einf, BKZ	W20 / 10 KR	D
Hexenblick	Vers, Däm	je 1W3	B
Höllenpein zerreiße ...	Einf, BLH	W20	C
Horriphobus	Einf, Däm	2W6	C
Invocatio maior	Bsw, Däm	2W20	E
Invocatio minor	Bsw, Däm	W20	D
Iribaars Hand	Einf, Scha, AMZ	W20	D
Karnifilo Raserei	Einf, Eig, BLH	W20	C
Krabbelnder Schrecken	Herb, BLZ	W20+W6	C
Last des Alters	Temp, Form, Däm	min. W20	E
Leidensbund	Heil, Verst, BLZ	1W6	C
Magischer Raub	Kraft, Verst, AMZ	1W6	D
Nuntiovolvo Botenvogel	Bsw, LGM	1W6 + 1/Std.	C
Pandaemonium	Bsw, Däm	2W20+3	D
Panik überkomme euch!	Einf, AMZ	2W20	E
Protectionis Kontrabann	Anti, Meta, AMZ	min. 8 +W6	F
Reptilea Natternnest	Herb, BLH	W20+5	D
Schleier der Unwissenheit	Eig, Meta, AMZ	1W3+	D
Schwarz und Rot	Eig, Scha, BKL	1W6/Std.	D
Schwarzer Schrecken	Einf, AMZ	3W6	D
Skelettarius	TGT	W20 + W6 / SR	C
Stein wandle!	Bsw, Däm	ab 6W6	E
Tlalucs Odem	Bsw, Däm, Scha	W20	C
Totes handle!	Bsw, TGT	8W6	D
Weiches erstarre!	Umw, AGM	W20	C

Unverletzlichkeit: Der Leib des Paktierers kann durch gewöhnliche Gewalteinwirkung wie Waffen oder Zauber, aber auch Gifte oder Ersticken, keinen Schaden mehr nehmen, Wunden schließen sich innerhalb kürzester Zeit, abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder an. Karmales Wirken schadet dem Paktierer aber nach wie vor. Die Lebenskraft des Paktierers ist an ein Simulacrum (eine ihm ähnlich sehende Statue) oder ein ähnliches Artefakt gebunden. Gleichzeitig ist eine eventuelle Regeneration auf 1 LeP pro Tag beschränkt. Zerstörung des Artefakts bedeutet den Tod des Paktierers.

Kosten: 500 Pakt-GP

Verfall aufheben: Paktierer können auch den aus dem ständigen Kontakt mit dem Chaos der siebten Sphäre resultierenden *Schleichenden Verfall* (siehe S. 27) reduzieren. Allerdings werden die positiven Auswirkungen häufig durch das Anwachsen des Dämonenmals als Folge des dafür notwen-

digen Schrittes in die Verdammnis aufgehoben. Ebenso können sie durch den Einsatz von Pakt-GP aus dem Verfall resultierende Nachteile ignorieren.

Kosten: 1 Pakt-GP pro Verfallspunkt bzw. die Hälfte der Nachteilwertes in Pakt-GP

Wahre Namen: Auch in die Kenntnis von Wahren Namen (s. S. 29f.) können Pakt-GP investiert werden. Ein Wahrer Name kostet Qualität x Basis-kosten/4 an Pakt-GP. Amazeroth-Paktierer können zu doppelten Kosten auch die Wahren Namen von Dämonen fremder Domänen erfahren.

Kosten: s.o.

PAKTGESCHENKE DER EINZELNEN DOMÄNEN

Die folgenden besonderen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Gaben sind jeweils nur den Paktierern des genannten Erzdämons zugänglich.

DER PAKT MIT BLAKHARAZ

Das Ver zweifeln an Prais' Gerechtigkeit und das Streben nach Rache treiben die Menschen zu Tyakra'man, und Rache ist es, die er gewährt: Sei es, dass dem Rufer das Versteck eines Feindes offenbar wird, oder selbstiger auf der Stelle vom Schlag dahingerafft wird, sei es, dass dem Beschwörer dämonische Kräfte eines ausgebildeten Meuchlers verliehen werden.

Ein jedes Mal, wenn der Beschwörer Blakharaz' Hilfe einfordert, um Rache zu nehmen, sinkt seine Seele weiter in den Kreisen der Verdammnis. Blakharaz nimmt dem Beschwörer Schritt für Schritt jegliches Mitgefühl, ja jegliches Gefühl überhaupt, fordert als Preis die besten Freunde und liebsten Gefährten und macht den Rufer immer mehr zu einem eigenen Werkzeug. Die Seele des Dämonendieners wird sukzessive umgeformt, um dereinst als Heshthot der Seelenmühle zu entstehen. Für das Dämonenmal des Herrn der Rache kommen zum Beispiel sich langsam in glühende Koh-

ben verwandelnde Augen oder der auf der Brust wachsende Abdruck einer Irrhakenkralle in Frage. In höheren Kreisen der Verdammnis beginnen Paktierer mitunter, überall Verschwörungen zu vermuten. Sie leiden später häufig unter einem *Fluch der Finsternis* oder entwickeln die Nachteile *Lichtempfindlich* oder *Lichtscheu*.

Blakharaz-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: MU, IN; Ausdauernd, Dämmerungsicht, Herausragender Sinn, Immunität gegen Gift, Innerer Kompass, Linkshänder, Nachtsicht, Ortskenntnis, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schwer zu verzaubern
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Aurapanzer, Blindkampf, Druidenrache, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Todesstoß

Verbilligte Talente: Sinnenschärfe, Überreden, Überzeugen, Menschenkenntnis, Fährtensuchen, Schleichen, Rechtskunde, Staatskunst; Einfluss-Zauber

Schlechte Eigenschaften: Herrschsucht, Rachsucht, Gerechtigkeitswahn

Wahrheitssinn: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer bestimmen, ob eine Antwort wahrheitsgemäß gegeben wurde. Zudem nimmt er jedes Zögern und jedes schlechte Gewissen auch bei Halb- und Viertellügen oder bewussten Auslassungen wahr. Die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt, der Einsatz der Gabe kostet 1W6 AuP / SR, die Gabe ignoriert die MR bis zu einer Höhe von 7 (höhere MR ist voll wirksam).

Kosten: 200 Pakt-GP

Hand des Folterers: Mit dieser Fähigkeit kann der Paktierer durch einfache Berührung seinen Opfern niederhöllische Schmerzen zufügen, ohne dass ihre Lebensenergie angegriffen wird. Für jeden eingesetzten AuP verliert das Opfer unter Schmerzen einen AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

Spur des Missetäters: Mit dieser Schwarzen Gabe erfährt der Paktierer durch die Berührung eines Gegenstandes aus dem persönlichen Besitz eines 'Missetäters' in welcher Richtung sich dieser befindet und erhält eine – je nach TaP* – mehr oder weniger genaue Vorstellung vom Aussehen des Gesuchten. Geprüft wird diese Gabe auf MU/IN/IN, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Lodernder Blick: Einen mit dieser Schwarzen Gabe ausgesprochenen Befehl zu missachten, erfordert eine Selbstbeherrschungs-Probe + TaP*. Die Probe wird auf MU/CH/CH abgelegt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Seelenschwert: Auf dämonische Weise bindet ein Richtschwert (oder ein anderes Hinrichtungs-instrument) die Seelen aller damit Getöteten an sich. Dadurch ist es dem Paktierer insbesondere möglich, die Folter der von ihm Verurteilten noch über den Tod hinaus zu verlängern.

Kosten: 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELHALHAR

Wenn einem für den Sieg kein Preis, nicht einmal der Verlust von Freunden, Liebsten oder der eigenen Seele, zu hoch ist, dann ist die Zeit gekommen, in der man nicht nach Rondras Gnade oder Kors Zorn, sondern nach Belhalhars Macht zu wimmern und zu fluchen beginnt. Xar'ai verspricht den leichten Sieg zu einem geringen Preis – wie kann man sterben, wenn man einen so mächtigen Gefährten hat, und wer denkt schon ans Danach, wenn er jung und kräftig und von Feinden umzingelt ist?

Belhalhar besitzt die Macht, dem Beschwörer ungeahnte Kampf Fähigkeiten zu schenken, ihm in schwarzem Feuer brennende Waffen zur Hand zu geben, ihn wider andere Dämonen, die Kräfte der Elemente, ja selbst göttliches Eingreifen zu beschützen, ihm dämonische Scharen, Banner, Regimente oder gar Legionen zur Seite zu stellen und den Mut niemals sinken zu lassen – denn es ist der Mut der Verzweiflung. Wo man im ersten Kreis der Verdammnis vielleicht unter Belhalhars Einfluss Kampfgefährten und Freunde erschlägt, im dritten bisweilen von Tobsucht und Mordlust heimgesucht wird, selbst aber nie verheilende Wunden davonträgt, wenn man einmal Schwäche zeigt, und im fünften Kreise Blut trinken muss, um am Leben zu bleiben, da kommt im siebten Kreise Karmoth, um den Preis zu fordern. Und Karmoth besiegt man ohne Rondras Beistand nicht ...

Als Dämonenmal kommen z.B. nie verheilende Wunden oder sich in die Krallen eines Zants verwandelnde Fingernägel in Frage.

Belhalhar-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KO, KK; Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Herausragender Sinn, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Kampfrausch, Natürlicher Rüstungsschutz, Resistenz gegen Gift, Schnelle Heilung, Zäher Hund
Verbilligte Sonderfertigkeiten: sämtliche Nahkampf-SF

Verbilligte Talente/Zauber: sämtliche Nahkampf-Talente, Selbstbeherrschung, Kriegskunst; Schadens-Zauber

Schlechte Eigenschaften/Nachteile: Blutdurst, Jähzorn; Blutrausch

Wundschmerz: Erzielt der Paktierer bei einem Angriff Schadenspunkte und setzt diese Schwarze Gabe ein, erleidet das Opfer niederhöllische Schmerzen und den Verlust von zusätzlichen TaP* AuP, die bei einer eventuell geforderten *Selbstbeherrschungs*-Probe mit angerechnet werden müssen. Diese Gabe wird auf MU/KO/KK geprüft, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Bluttrinker: Eine mit dieser Fähigkeit ausgestattete Waffe erlaubt es dem Paktierer, sich die Hälfte der damit erzielten Schadenspunkte als LeP gutzuschreiben. Kurzzeitig kann so das LeP-Maximum auch überschritten werden.

Kosten: 300 Pakt-GP

Lähmende Furcht: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer seine Feinde mittels Blicken, Geheul oder miasmatischen Ausdünstungen durch überwältigende Furcht lähmen. AT- und PA-Wert des Opfers sinken um TaP* Punkte.

Diese Gabe wird auf MU/CH/KO + MR geprüft und erfordert 1 W6 AuP.

Kosten: 250 Pakt-GP

Karmoth-Hieb: Ein gewaltiger Hieb, die erwürfelten TP werden verdreifacht. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet den Paktierer 2W6 AuP und den Zeitaufwand einer Aktion (vor dem Schlag), die AT ist nicht erschwert und mit jeder Art von Nahkampfwaffe möglich. Bei einer gelungenen Parade muss nach einem BF-Test vom Verteidiger eine KK-Probe abgelegt werden, damit ihm nicht die Waffe aus der Hand geprellt wird.

Kosten: 250 Pakt-GP

Befehlsstimme: Die Befehle des Paktierers werden selbst im lautesten Schlachtgetümmel von Untergebenen und Verbündeten wahrgenommen. Die Reichweite der Stimme beträgt 70 Schritt.

Kosten: 100 Pakt-GP

DER PAKT MIT CHARYPTOROTH

Wer mit Charyptoroth paktiert, der sucht die Macht über das verfluchte Wasser, den Bund mit Seeungeheuern, um Schiffe zu vernichten, zerstörerische Wogen herbeizurufen, die ganze Küstenstriche verwüsten, Strudel, die ganze Flotten versenken können, und Tangfelder, die selbige festhalten, auf dass die Mannschaften elendig verdursten müssen.

Wer von Charyptoroth verdammt ist, der muss ins Meer: Früher oder später wird es ihm unmöglich, sich für längere Zeit vom Wasser zu entfernen, ja, sein Aussehen wird immer mehr dem eines kalten Fisches ähnlich, bis ihm schließlich Kiemen und Flossen wachsen, und er in die Tiefe muss, um seinem finsternen Herrn als niedrigster Diener aufzuwarten.

Äußeres Zeichen des Paktes könnte eine sich mit Fischschuppen bedeckende Haut sein, aber auch Körperteile, die sich immer mehr denen einer Wasserleiche gleichen, sind denkbar. Mit fortschreitender Verdammnis trägt den Paktierer nur noch dämonisch verseuchtes Unwasser, während Efferts Element ihm sogar schadet, wenigstens aber seinen Durst nicht mehr löscht.

Neben verschiedenen menschlichen Dämonen-Dienern sind vor allem Krakonier für ihre Pakte mit der Herrin der Nachtblauen Tiefen berüchtigt.

Charyptoroth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, KO; Ausdauernd, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangenmensch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II/III, Kampf im Wasser, Meereskundig, Schnellziehen, Umreißen, Unterwasserkampf

Verbilligte Talente: Schwimmen, Fischen/Angeln, Seefischerei, Schiffbau, Boote fahren, Seefahrt, Steuermann; Wasser-Zauber (in dämonischer Variante)

Schlechte Eigenschaften: Charyptophilie, Landangst

Fischgift: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer das Wasser in einem Radius von 7x TaP* Schritt vergiften, so dass sämtliche Fische und Meeresfrüchte absterben und sämtliche Wale

eine schwere Vergiftung erleiden. Danach muss der Fang nur noch eingebracht werden. Diese Gabe wird auf IN/GE/KO geprobt, ihr Einsatz kostet 1 W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Wasseratmung: Der Paktierer kann Wasser wie Luft atmen und dadurch nicht ertrinken. Er ist widerstandsfähiger gegen die enormen Drücke in großer Tiefe und kann sicherlich eine Meile tief tauchen.

Kosten: 200 Pakt-GP

Herrschaft über Dschinne: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einen von ihm beschworenen Wasserschinn oder Wassergeist einen Befehl geben. Gelingt eine MU-Probe – TaP* + MR/2, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihres maximalen Wunschvolumens geleistet haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Krakenruf: Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer sämtliche charyptiden und charyptophilen Meeresbewohner wie Kraken und sogar Seeschlangen in TaW Meilen Entfernung zu sich rufen. Gelingt ihm eine MU-Probe – TaP* +MR, kann er den herbeigerufenen Seeungeheuern einen Befehl aufgeben. Diese Gabe wird auf MU/CH/IN geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Wasserbrücke: Der Paktierer kann für eine Stunde auf Wasser wie auf festen Boden gehen. Dies erfordert lediglich eine gelungene IN-Probe –3 und W6 AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

DER PAKT MIT LOLGRAMOTH

Mit Lolgramoth paktiert man, wenn man Zwietracht in den Reihen der Feinde säen will, oder um überderische Geschwindigkeit bei einer Reise zu erlangen, aber auch, wenn man Tage um Tage ohne Schlaf auskommen will oder muss, und letztlich, um heilige und zauberkräftige Eide zu brechen und sich von deren Fesseln zu befreien.

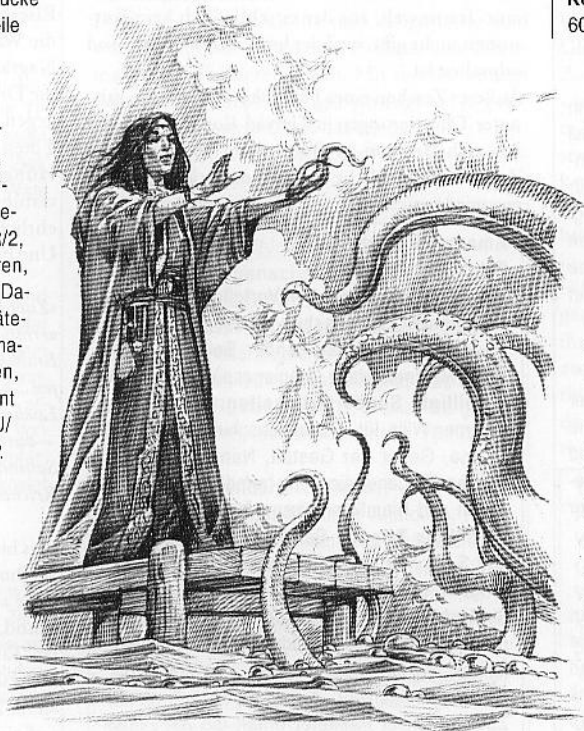
Jedoch das, was man sich erwünscht, mag man in den Kreisen der Verdammnis im Überfluss erhalten. Es wird unmöglich, längere Zeit an einem Orte zu verweilen, man entzweit sich mit Freunden und Ehegatten, findet keinen erholsamen Schlaf mehr, sondern ist auf Schlaf- und Traumkräuter aller Art angewiesen, verfällt in hektische, fahrigte Bewegungen, bricht jedes Ehrenwort, wird stets betrogen und endet meist in tiefster Verzweiflung und Vereinsamung von eigener Hand.

Ein Dämonenmal könnte sich wie ein Brandmal eines Eidbrechers oder auch als die gespaltene Zunge eines Karakil manifestieren. Neben den wegen der *Schlafstörungen* meist rot unterlaufenen Augen leiden die Paktierer häufig auch unter dem Nachteil *Randgruppe*.

Lolgramoth-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: FF, GE; Ausdauernd, (Herausragende) Balance, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schlangemensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Apport, Ausweichen, beliebige Geländekunde

Verbilligte Talente: Athletik, Überreden, Überzeugen, Wildnisleben; Bewegungszauber (Telekinese oder eigene Bewegung), Memorabilia, Seidenzunge

Schlechte Eigenschaften: Ruhelosigkeit, Streitsucht, Treulosigkeit

Geschwindigkeit: Mit dieser Gabe kann der Paktierer seine Geschwindigkeit um den Faktor TaP* erhöhen. Sein Ausweichen-Wert und seine Initiative steigt um TaP*/2 Punkte, ebenso eventuelle TP, die PA seiner Gegner sind um TaP*/2 erschwert. Diese Gabe wird auf FF/GE/KO geprüft, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP pro SR.

Kosten: 200 Pakt-GP

Zwist und Hader: Mit dieser Gabe kann der Paktierer eine bis zu TaW Schritt entfernte Person für TaP* Tage mit der Schlechten Eigenschaft *Streitsucht* auf einem Wert von 7+TaP* verfluchen. Diese Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, ihre Anwendung erfordert 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Schlafresistenz: Der Paktierer ist in der Lage ohne jeden Schlaf auszukommen. Zur Regeneration reichen ihm 7 ruhige Minuten, fehlender Schlaf hat keine negativen Auswirkungen.

Kosten: 200 Pakt-GP

Sieben-Meilen-Stiefel: Mit dieser Fertigkeit belegte Schuhe oder andere zur Fortbewegung geeignete Gegenstände erlauben dem Paktierer riesige Distanzen in kürzester Zeit zurückzulegen. Am besten bekannt sind in der Tat Schuhe, in denen man mit einem Schritt eine Meile zurücklegt. Dies ist ähnlich auch auf Lebewesen übertragbar.

Kosten: je nach Mächtigkeit zwischen 200 und 600 Pakt-GP

Verfluchtes Herdfeuer: Mit dieser Gabe kann der Paktierer eine Feuerstelle, einen Lagerplatz oder einen (ungeweihten) Heimstein verfluchen. Für TaP* Tage ist in TaW Schritt Entfernung an Schlaf kaum zu denken, da dazu jede Stunde eine MU-Probe + TaP* abzulegen ist, außerdem bricht bei der kleinsten Gelegenheit Streit aus: Proben auf Schlechte Eigenschaften sind um TaP* Punkte erleichtert, Proben, um einen Streit zu beenden, um TaP* Punkte erschwert.

Kosten: 200 Pakt-GP

DER PAKT MIT THARGUNITOTH

Wer Tjakool anruft, der will meist Macht über die Untoten oder über Geister erlangen, um damit seine eigene Macht zu mehren. Aus diesem Grund finden sich in den Reihen ihrer Anbeter auch fast ausschließlich Nekromanten, die sich erhoffen, mit einem Fingerschnippen Mumien aus ihrem Sarkophag zu erheben, mit den Geistern längst verstorbener Meistermagier kommunizieren zu können oder eine Armee der Finsternis gegen Gareth führen zu können. Thargunitoths zweite Eigenschaft als Herrin der Alpträume findet seltener einen Niederschlag in einem Pakt.

Der Preis für ein Bündnis mit Thargunitoth ist sehr hoch. Der Nekromant nimmt über die Jahre immer mehr leichenhafte Züge an: Seine Haut erbleicht und wird von fauligem Ausschlag bedeckt, seine Haare fallen aus, und süßlicher Verwesungsgeruch umgibt ihn. Aber dies sind nicht die schlimmsten Auswirkungen, denn vielleicht gibt ihm ein Pakt mit der Erzdämonin ja die Jugend wieder ... Nein, der Nekromant, der sich Tjakool unterworfen hat, kann nur hoffen, sein unheiliges irdisches Leben so weit wie möglich zu verlängern, denn für seine Seele gibt es keine Rettung. Er wird zu ihr aufahren und den Rest der Ewigkeit in heulendem Irrsinn als Morcan beenden.

Thargunitoths Dämonenmale könnten verwesende oder skelettierende Gliedmaßen sein, als Herrin der Alpträume wären irislose Augen oder auch Altersflecken denkbar. Neben *Schlafstörungen* und Alpträumen leiden Paktierer nicht selten an *Schneller Alterung* und auch *Übler Geruch* ist verbreitet.

Thargunitoth-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Vorteile: Affinität zu Geistern, Gutes Gedächtnis, Nachtsicht, Wesen der Nacht, Zäher Hund

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Blindkampf, Nekromant, Traumgänger

Verbilligte Talente: Menschenkenntnis, Ge-

schichtswissen, Heilkunde Seele; Zauber mit Merkmal Geisterwesen, Eigne Ängste, Traumgestalt, Somnigravis

Schlechte Eigenschaften: Nekromantismus, Schlaflosigkeit

Untote erheben: Durch die simple Berührung von sterblichen Überresten kann der Paktierer einen Nephazz in diese einfahren lassen. Dies kostet ihn 3W6 AuP und 1 LeP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Herrschaft über Geister: Mit dieser Gabe kann der Paktierer sämtlichen von ihm aus maximal TaW Meilen Umkreis herbeigerufenen Totengeistern pro Nacht einen Befehl erteilen. Dafür ist lediglich eine MU-Probe – TaP* + MR/2 nötig. Diesen Befehl führen die Geister aus, bis sie vergehen oder ein Tag verstrichen ist. Die Gabe wird auf MU/IN/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP pro Geist.

Kosten: 400 Pakt-GP

Todeshauch: Mit dieser Gabe kann der Paktierer durch einfache Berührung einem Opfer seine Lebenskraft entziehen. Es verliert TaP* LeP und entwickelt einen starken Verwesungsgeruch. Diese Gabe wird auf CH/KK/KO + MR geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Alpträume erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe ist es möglich Alpträume zu erzeugen. Die Reichweite der Gabe beträgt TaW Meilen und der Paktierer muss sich im Besitz mindestens eines persönlichen Gegenstandes des Opfers befinden. Der Alptraum dauert höchstens TaP*/2 Stunden. Zur Berechnung der Realitätsdichte werden die TaP* addiert. Die Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, der Einsatz kostet 3 W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Leichengespür: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer sterbliche Überreste entdecken. In einem Radius von 7 x TaP* Schritt werden ihm alle Skelette und Leichen bewusst, die größer als ein Hund sind. Diese Gabe wird auf MU/IN/FF geprobt, ihr Einsatz kostet 1 W6 AuP.

Kosten: 100 Pakt-GP

Magnum Opus der Nekromantie: Der Paktierer erhält das erforderliche Wissen, um ein Magnum Opus (s. S. 80) durchzuführen. Dieses Wissen gilt als Schwarze Gabe, die auf die Eigenschaften MU/MU/CH geprobt wird. Genauere Details der Durchführung finden Sie am o.g. Ort.

Kosten: 250 Pakt-GP

DER PAKT MIT AMAZEROTH

wird von Beschwörern oft gesucht, um verlorenes, verschollenes oder verbotenes Wissen zu erlangen, Wissen, das selbst Nishkakak, Qok-Maloth und Xamanoth nicht preiszugeben bereit sind. Und da Wissen Macht ist, und Macht nach ihrer eigenen Mehrung strebt, finden sich die Dämonologen schnell in einem der inneren Kreise der Verdammnis wieder. Amazeroth weiß, dass er nur wenige Geheimnisse verbergen muss, um die Sterblichen auf ihrer Suche näher zu sich zu ziehen.

Andere wiederum versuchen, mit Amazeroths Beistand, ihre Feinde von Visionen und Illusionen plagen zu lassen, ihnen Alpträume zu schicken oder ihnen auf andere Arten den Verstand zu rauben

Die Kreise der Verdammnis beginnen mit harmlosen Absonderlichkeiten, die der Beschwörer zeigt, gehen über sinn- und ziellose Visionen und Räusche zu einem immer rasanteren Abgleiten in eine Traumwelt, aus der es schließlich kein Entkommen mehr gibt, weil der letzte Funken Verstand erloschen ist.

Äußeres Zeichen eines Paktes können ähneln mitunter Tätowierungen in Zhayad-Runen, aber auch von sich langsam in Quecksilber verwandelnde Zungen oder jegliche Konsistenz verlierende Augen wird berichtet.

Amazeroth-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KL, IN, AE; Astralmacht, Eidetisches Gedächtnis, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sechster Sinn, Hohe Magieresistenz, Magiegespür

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Geber der Gestalt, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I/II, fremde Repräsentationen und Ritualkenntnisse, Verbotene Pforten

Verbilligte Talente: Sämtliche Wissenstalente und Sprachen; Illusions-Zauber, Große Verwirrung, Traumgestalt

Schlechte Eigenschaften und Nachteile: Neugier, Größenwahn; Einbildungen, Wahnvorstellungen

Zauberer: Der Paktierer erhält die AsP eines Vollzauberers, seine Repräsentation ist borbadianisch, er hat Zugang zu allen Zaubern und magischen Sonderfertigkeiten.

Kosten: 350 Pakt-GP

Trugwelten erschaffen: Mit dieser Gabe kann der Paktierer einer Person in bis zu TaW Schritt Entfernung eine 'vollsensorische Phantasmagorie' mit einer RD von TaP*+7 vorspiegeln. Die Gabe wird auf KL/IN/CH + MR geprobt, die Anwendung kostet 1 W6 AuP / SR.

Kosten: 200 Pakt-GP

Macht des Wahnsinns: Mit dieser Gabe kann ein Paktierer durch reine Berührung eine Person für TaP* Tage dem Wahnsinn anheim fallen lassen. Während dieser Zeit leidet das Opfer unter schweren *Wahnvorstellungen* gemäß dem Willen des Paktierers. Die Gabe wird auf KL/CL/CH +MR geprobt, die Anwendung kostet 3W6 AuP.

Kosten: 350 Pakt-GP

Verborgenes Wissen erspüren: Mit dieser Gabe vermag der Paktierer verborgenes oder verschüttetes Wissen aufzuspüren. Im Umkreis von TaP* Schritt findet er versteckte Bücher und alte Inschriften. In Bibliotheken zieht es ihn zu dem interessantesten Buch und er schlägt darin die relevanten Textstellen auf. Die Gabe wird auf KL/CL/IN geprobt, die Anwendung kostet 1W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Zaubervariabilität: Der Paktierer kann ohne Beschränkungen Varianten und Modifikationen eines Zaubers miteinander kombinieren, zusätzlich kommt nur die Hälfte des Gesamtprobenzuschlags zum Tragen.

Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELSHIRASH

Eiskälte, ewiger Winter, Stillstand und Tod sind die Waffen des chaotischen Elements, derer sich Nagrach-Paktierer gern bedienen, um Unheil in die Dritte Sphäre zu bringen. Wer Belshirash dagegen bei der Jagd anruft, dem geht es allein ums Töten der Beute (und sei es nur, um den eigenen Hungertod oder den von geliebten Menschen zu verhindern). Diese Jagd ist ehrlos, denn es gibt kein ehrliches Kräfteressen zwischen Jäger und Wild. Und bisweilen mag das Wild gar zweibeinig sein ...

»Zuerst die Spitzen ... etwas gestoßenes Glas von im Frost zerbrochenen Tempelfenstern; das findet sich ... etwas Bräuhaker Vitriol ... drei Pfeile, die schon einmal getroffen ... das rechte Auge eines Wiedehopfes, das linke eines Luchses ... probatum est!«

—aus dem Freien Schütz, einem Schriftstück aus der Sammlung der KGIA, das vor allem im Norden des Reiches bisweilen zu finden ist

Was hier im *Freien Schütz* beschrieben wird, ist eine Methode zur Herstellung von sieben 'Freipfeilen'. *»Wie vom siebten Pfeil getroffen«,* sagt der Volksmund, wenn von einem Schicksalsschlag die Rede ist. Tatsächlich sind sechs der sieben Pfeile von Nagrach gelenkt und verfehlen niemals das anvisierte Ziel. Einer jedoch wird vom eisigen Jäger auf ein Ziel seiner Wahl gelenkt: Mancher Jäger verlor durch einen Freipfeil gar die eigene Braut, und es heißt im Volksmund, dass dem eisigen Jäger schon die Herstellung mehrere Lebensjahre geopfert werden müssen.

Paktierer des Nagrach vermag man mitunter sich langsam in Eis verwandelnden Körperteilen zu erkennen, aber ein langsam wachsendes weißes Fell, wie das eines Schneelaurers wäre denkbar. Mit fortschreitendem Pakt werden Paktierer häufig hitzeempfindlich, werden ständig von einer eiskalten Aura begleitet und können sich nur noch vom blutigen Fleisch der selbst erlegten Beute ernähren. Unweigerlich werden sie jedoch selbst Beute und ihr unerbittlicher Jäger ist Nagrach selbst, die grausigen Treiber sind die Schrecken der Wilden Jagd.

Belshirash-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, KO, LE; Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Kälteresistenz, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sämtliche Fernkampf-SF, Geländekunde (Eis, Gebirge)

Verbilligte Talente: Sämtliche Fernkampf-Talente, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnen-schärfe, Skifahren, Fährtensuchen, Fallenstellen, Wildnisleben, Tierkunde, Abrichten

Schlechte Eigenschaften: Jagdfieber, Nagrachwahn

Herrschaft über Dschinne: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer kann einem von ihm beschworenen Eisdschinn oder Eisgeist ei-

nen Befehl geben. Gelingt eine MU-Probe – TaP* + MR/2, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihres maximalen Wunschvolumens geleistet haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3 W6 AuP.
Kosten: 400 Pakt-GP

Freipfeile: Der Paktierer erhält 13 (einmal einsetzbare) Freipfeile. Für diese werden die TP verdreifacht. Sie treffen innerhalb der normalen Reichweite der Waffe stets das anvisierte Ziel, einer der Pfeile trifft jedoch ein Ziel nach Wahl Nagrachs.
Kosten: Je 50 Pakt-GP für 13 Pfeile

Beutesinn: Durch diese Schwarze Gabe erfährt der Paktierer die Richtung, in dem sich sein Opfer befindet, wenn er einen Gegenstand aus dem persönlichen Besitz dieses Opfers berühren kann, um die Fährte aufzunehmen. Je nach TaP* erhält er auch eine mehr oder weniger genaue Vorstellung von der Entfernung zu seinem Opfer. Die Gabe wird auf KL/IN/FF geprobt und kostet in der Anwendung 1 W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

Nagrachs Hauch: Diese Schwarze Gabe wirkt wie der CALDOFRIGO, allerdings kann die Temperatur nur gesenkt werden. Geprobt wird sie auf KL/KO/KO, ihr Einsatz kostet Anzahl der Stufen, um die die Temperatur gesenkt wurde mal W6 AuP.
Kosten: 200 Pakt-GP

Sicherer Tritt: Der Paktierer kann für eine Stunde auf Eis laufen wie auf festem Boden, dünnste Schneedecken tragen ihn, auch unwegsamste Eisklippen hindern seinen Weg nicht. Dies erfordert lediglich eine GE-Probe –3 und 3W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT ASFALOTH

Mit Calijnaar paktiert man meist, um Jugend zurückzugewinnen und das ewige Leben zu erlangen. Besonders auf Hexen, die mit Neid auf ihre eigeborenen Schwestern blicken, übt das Versprechen von Schönheit und ewiger Jugend große Anziehungskraft aus. Viele Paktierer sind auf neue Fähigkeiten aus: Wer würde nicht fliegen wollen wie ein Vogel, Feuer speien wie ein Drache, oder nach Belieben die eigene Form ändern? Es kam auch schon vor, dass ein Mensch oder Achaz sich selbst mit Elf oder Drache verschmolz und zur Chimäre machte, um den als minderwertig empfundenen eigenen Körper zu 'veredeln'. Andere Paktierer ergötzen sich an der Macht, mit einem Wink der Hand Verwandlungen und Verformungen scheußlichster Art zu wirken und Monstrositäten zu erschaffen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Der Preis, den Asfaloth fordert, ist oftmals schnell ersichtlich: Vielgestaltig wird der Beschwörer, unscharf an den Rändern, Fleisch formt sich dort, wo es nicht hingehört, ein Mund in der Handfläche, ein sechster und ein siebter Finger, ein Horn auf der Stirn. All dies mag Bestand haben oder auch nicht, vielleicht am nächsten Tag bereits anders erscheinen, schließlich sogar ewig

und ständig Form, Gestalt und Farbe wechseln. Im letzten Kreis der Verdammnis verwandelt sich manch ein Paktierer in eine gedankenlose, formlose Masse, die ständig neue Gestalt anzunehmen sucht, dies aber nie erreicht. Ein solcher Anblick ist genug, um einen schwachen Geist in den Irrsinn zu treiben, und selbst willensstarke Helden werden ein solches formloses Chaos noch lange in ihren Träumen sehen.

Dämonenmale Asfaloths sind vielgestaltig und wandelbar, nicht selten sind es die neuen Gliedmaßen des Paktierers selbst. Mit fortdauerndem Pakt werden ihre Anhänger sprunghaft, ja gelegentlich sogar *unstet*, und das ehemals überwältigende Charisma wandelt sich bis hin zu *widerwärtigem Aussehen*.

Asfaloth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, FF, KO, KK; Altersresistenz, Balance, Dämmerungssicht, Gutes Aussehen, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Hitze- und Kälteresistenz, Immunität gegen Gift, Kälteresistenz, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangenmenschen, Wohlklang, Zauberhaare

Verbilligte Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Talente: Alchimie, Anatomie, Pflanzenkunde, Tierkunde; sämtliche Verwandlungszauber für Lebewesen (Merkmale Form, Eigenschaften), insbesondere auch Chimaerform
Schlechte Eigenschaften: Schöpferwahn

Verjüngung: Je 10 Lebensjahre Verjüngung kosten 50 Pakt-GP; eventuelle Veränderungen durch hohes Alter werden rückgängig gemacht
Kosten: s.o.

Chimärenerschaffung: Mit dieser Schwarzen Gabe muss der Paktierer die (maximal menschengroßen) Lebewesen, aus denen er eine Chimäre erschaffen möchte, lediglich berühren. Gelingt dann eine Probe auf IN/FF/KO + Summe der MR, entsteht aus diesen eine Chimäre. Dabei ist die Form der Chimäre vom Paktierer nicht vorauszu sehen. Ihr Einsatz kostet Summe der GW AuP und 1 W6 LeP.
Kosten: 400 Pakt-GP

Musterverständnis: Der Paktierer kann vereinfacht Chimären erschaffen, die Probenzuschläge sind halbiert, Kontrollproben nur halb so schwer wie ab Seite 83 genannt.
Kosten: 150 Pakt-GP

Meister der Form: Der Paktierer kann durch bloße Berührung einem Körperteil eines Lebewesens für TaP* Tage eine neue Form geben, so kann z.B. aus einem menschlichen Bein der Hinterlauf eines Pferdes werden. Seltsamerweise sterben die derart Verwandelten auch an den absonderlichsten Mutationen nicht. Geprobt wird diese Schwarze Gabe auf KL/FF/KO + MR, die Anwendung kostet 3 W6 AuP.
Kosten: 200 Pakt-GP

Neue Körperteile: Der Paktierer erhält zum Beispiel ein drittes Auge, ein zusätzliches Paar Arme oder gar Flügel.
Kosten: je nach Körperteil zwischen 50 und 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT TASFARELEI

Das Pfand eines Paktes mit Zholvar ist zumeist ein großer Edelstein, den der Paktierer mit sich trägt; in der Regel mit seinem Körper verwachsen. Sein Geschick im Verhandeln wächst enorm, seinem Feilschen ist keiner gewachsen, und manchmal hat ein unliebsamer Konkurrent ungewöhnliches Pech oder erleidet gar einen schweren Unfall, denn der Kristall fokussiert den Willen und sogar das Unterbewusste des Trägers.

Gleichzeitig jedoch raubt der Kristall dem Träger Zug um Zug jedes Stück Menschlichkeit: Gefühle wie Liebe und Barmherzigkeit verkümmern, bis er Paktierer zu einem kaltherzigen und mitleidlosen Wesen verkommen ist; er selbst aber sieht es kaum als Verschlechterung, denn zugleich wachsen Zielstrebigkeit und die Gabe, andere Gierbesessene zu erkennen und zu manipulieren, denn in der Gier gibt es keine Freundschaften. Gegen Selbstlosigkeit sind sie hingegen hilflos, sie vermögen Opferbereitschaft und Verzicht auch nicht in ihre oft sehr komplexen Listen und Intrigen einzuplanen. Wenn der letzte Funke jegliches Gefühls erloschen ist, ist der Zeitpunkt gekommen, da Zholvar seiner eigenen Sammlung ein weiteres Juwel hinzufügen kann: ein Herz aus Glas.

Tasfarelei-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: IN, GE, FF; Gefahreninstinkt, Glück im Spiel, Zwergennase
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II/III, Finte, Meister der Improvisation

Verbilligte Talente: Taschendiebstahl, Sich Verkleiden, Überreden (Feilschen), Schätzen, Handel; Große Gier
Schlechte Eigenschaften: Goldgier, Neid, Geiz

Gier erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einer bis TaW Schritt entfernten Person für TaP* Tage eine starke irrationale Gier in Höhe von 7+TaP* Punkten auf bestimmte Gegenstände oder Wissen einpflanzen, so dass er überhöhte Preise erzielen kann oder anderweitige Vorteile erlangt. Die Probe wird auf KL/INCH+MR abgelegt, ihr Einsatz kostet 1 W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

Pech wünschen: Der Paktierer kann täglich einer Person Pech an den Hals wünschen. Dieser wird dann in den folgenden Tagen ein mehr oder weniger gravierendes Unglück widerfahren. (Regeltechnisch kann dies bedeuten, dass alle Proben um einen bestimmten Betrag erschwert sind.) Je mehr LeP er in diesen Wunsch investiert, desto schwerer fällt das Unglück aus. Was genau passiert, liegt in der Hand Tasfareleis.
Kosten: 200 Pakt-GP

Goldene Hand: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer aus Dreck Gold oder Diamanten machen, die TaP* Monate bestehen bleiben und dann zu Staub zerfallen. Die Erschaffung edler Materialien kostet 1W6 AuP pro Unze, besonders edle 3W6 AuP pro Karat (siehe auch **MWW 102**). Geprobt wird auf KL/FF/KO.
Kosten: 300 Pakt-GP

Zholvars Warnung: Sobald ein Lebewesen die Schatzkammer oder den Hort des Paktierers

betrifft und Hagbar entwickelt oder seine Besitztümer zu entwenden droht, wird dies dem Paktierer bewusst.

Kosten: Je Schatzkammer 50 Pakt-GP

Lohnende Geschäfte: Bei Geschäftsideen, Anlagen und Verhandlungen spürt der Paktierer, welche Vorgehensweise seinen Reichtum am meisten mehren wird. Dazu muss eine KL-Probe -3 gelingen.

Kosten: 300 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELZHORASH

Wer den Herrn der Krankheiten anruft, der tut dies entweder, um zu verfluchen, oder um Macht über Pestilenz zu erhalten. So nimmt es nicht wunder, dass viele finstere Töchter Satuaris dieser erzdämonischen Wesenheit anhängen, um einerseits als begnadete Heilerin zu erscheinen, andererseits ihre Feinde oder Nebenbuhler mit Siechtum zu schlagen, die Ernte zu verderben und die Leibesfrucht verdorren zu lassen.

Aber auch dieses Bündnis hat zwei Seiten. So sind minder Verdammte vielleicht 'nur' von schlechtem Geruch umgeben, der sich über miasmatische Dünste bis hin zu einem krankheitsbringenden Fluidum steigert. Die letzten Freunde und Mitstreiter siechen dahin, Pflanzen verdorren in der Nähe der Verdammten, Kälber (schlimmstenfalls auch Kinder) werden mit zwei Köpfen oder drei Beinen geboren, bis den Verdammten nur noch die Einsamkeit der unbelebten Natur bleibt. Denn alles Leben scheut die wandelnde Pestilenz. Dort steigt sie dann schließlich meist freiwillig in den letzten Kreis der Verdammnis auf, um Tod und Verderben über alles Leben zu bringen – ohne zu wissen, dass der letzte Preis in Duglumspest gezahlt wird...

Als Dämonenmal Belzorashs käme zum Beispiel ein niemals verheilendes Geschwür in Frage, aber auch andere Formen des körperlichen Verfalls wie Verkrüppelungen sind ihm wohlgefällig. So verwundert es nicht, dass Paktierer mitunter auch *lahm* oder *gar einbeinig* sind, von ihrem *üblen Geruch* einmal ganz abgesehen.

Belzorash-Paktierer

Paktzuschlag: +5

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: KO; Immunität gegen Gift, Resistenz gegen Gift und Krankheiten, Schnelle Heilung

Verbilligte Sonderfertigkeiten: –

Verbilligte Talente: Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden; sämtliche Heilzauber (Merkmale Heilung, teilweise Form und Eigenschaften), Fluch der Pestilenz, Hexenflüche die mit Krankheiten, Gebrechen und Schändung der Ernte zu tun haben

Schlechte Eigenschaften: Morbidität

Giftdrüsen: Der Paktierer kann für 1W6 AuP ein Kontaktgift absondern. Sein Opfer erleidet Schaden je nach Stufe des Giftes.

Kosten: 20 Pakt-GP je Stufe des Giftes, muss für jedes Gift separat gewählt werden

Krankheiten erkennen: Durch die simple Berührung eines Kranken kann der Paktierer jede Krankheit richtig diagnostizieren.

Kosten: 300 Pakt-GP

Hauch der Pestilenz: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer auf bis zu TaW Schritt Entfernung bei einem Lebewesen Krankheiten bis zu einer Stufe von TaP*+7 hervorrufen. Geprüft wird diese Gabe auf IN/FF/KO + MR, der Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 350 Pakt-GP

Raub der Lebenskraft: Durch diese Gabe kann der Paktierer Lebewesen durch einfache Berührung die Lebenskraft rauben. Bei jedem Angriff verliert das Opfer TaP* LeP, die Hälfte davon kann sich der Paktierer gutschreiben. Kurzzeitig kann so das LeP-Maximum überschritten werden. Geprüft wird diese Gabe auf IN/KO/KO (+ MR bei intelligenten Lebewesen), der Einsatz kostet 3W6 AuP.

Kosten: 400 Pakt-GP

Kornfäule: Setzt der Paktierer diese Gabe ein, werden bis zu TaP* x 100 Stein abgeerntetes Korn vom Schwarzkorn verdorben oder bis zu TaP*/2 Acker noch stehendes Getreide von der Kornfäule befallen, so dass die komplette Ernte verloren ist. Diese Gabe wird auf IN/IN/KO geprüft, ihr Einsatz kostet 3 W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

DER PAKT MIT AGRIMOTH

Ein Beschwörer, der die Macht über die Natur sucht, sei es, um Stürme zu rufen, einen Wald zu verzaubern oder Artefakte ungeahnter Macht und Bösartigkeit zu schaffen, ruft Agrimoth als seinen Schutzherren an. Aber so wie er Macht über die verfluchten Elemente gewinnen, so wenden sich die Herren der Dritten Sphäre gegen ihn: Feuer schädigt ihn mit kleinster Flamme, Fleisch nährt ihn nicht mehr, Wind treibt sein Schiff vom Kurs. Auf dämonisches Wirken selbst zurückzuführen ist aber, daß sich alle seine Artefakte gegen ihn wenden oder gegen denjenigen, für den er sie erschaffen hat, bis schließlich sein mächtigstes Werk ihn so lange würgt und drückt, bis die Seele aus ihm flieht und zu ihrem dämonischen Besitzer auffährt.

Je nach bevorzugtem pervertierten Element gestalten sich meist auch die Dämonenmale: Verholzende Gliedmaßen, aus lauterem Gold gewirkte Haare, Augen aus glühenden Kohlen oder ein sich langsam in einen Wirbelsturm verwandelnder Unterleib wären möglich.

Agrimoth-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Vorteile: Meisterhandwerk (Nichtzauberer können LeP statt AsP einsetzen), Hitze-resistenz

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde (außer Eis, Wasser), Hypervehemenz, Matrix-regeneration I/II, Stapelleffekt, Zauberzeichen

Verbilligte Talente: Wildnisleben, Hüttenkunde, Gesteinskunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Ackerbau, Bergbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Holzbearbeitung, Kristallzucht, Lederarbeiten, Maurer, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider, Stellmacher, Töpfern, Webkunst, Zimmermann; Zauber mit Merkmalen Feuer, Luft, Humus und Erz; Applicatus, Arcanovi

Schlechte Eigenschaften: Agrimothwahn, Konstruktionswahn

Herrschaft über Dschinn: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer kann einem von ihm beschworenen Dschinn oder Elementargeist einen Befehl geben. Gelingt eine MU-Probe – TaP* + MR/2, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihres maximalen Wunschvolumens geleistet haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprüft, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP. Diese Fertigkeit gibt es getrennt für die Elemente Erz, Luft, Feuer und Humus.

Kosten: 400 Pakt-GP je Element

Artefaktbeseelung: Mit einer MU-Probe -3 und für W6 LeP kann der Paktierer ein von ihm geschaffenes Artefakt mit einem Agribaal beseelen.

Kosten: 150 Pakt-GP

Orkanbö: Der Paktierer kann mit dieser Schwarzen Gabe eine Orkanbö in die Richtung eines maximal TaW Schritt entfernten Gegners pusten, der dadurch 3W6 + TaP* TP(A) erhält und möglicherweise niedergeworfen wird. Die Gabe wird auf FF/KO/KO geprüft und erfordert 3 W6 AuP.

Kosten: 200 Pakt-GP

Feuerhand: Der Paktierer kann mit einer MU-Probe -3 und 1 AuP brennbares Material entflammen. Im waffenlosen Kampf richtet er W3 zusätzliche TP an.

Kosten: 50 Pakt-GP

Kaltes Schmieden: Der Paktierer kann mit einer KK-Probe -3 und 1 AuP für eine SR jedes Metall formen, ohne es zu erhitzen.

Kosten: 150 Pakt-GP

DER PAKT MIT BELKELEL

Wer sich mit der Erzdämonin verbündet, tut dies vor allem, um sein sexuelles Verlangen an anderen Personen ungezügelt stillen zu können, kaum vorstellbare Verführungskünste zu erlernen, oder um sich aus Verzweiflung, Siechtum und Einsamkeit in Rausche höchster Pracht zu flüchten. All dies wird jedoch für den Verdammten mehr und mehr zum Selbstzweck, alle Lust wird ihm öd und leer, wenn nicht eine neue Spur von Perversion in ihr lauert. Schließlich endet dieses Verlangen darin, dass ihm nur noch das Versprechen der letzten Ekstase als sichere Hoffnung verbleibt. Diese bedeutet aber den eigenen Tod unter unsäglichen Qualen, die Lust des Wahnsinns in den Mahlsteinen der Seelenmühle...

Äußere Zeichen des Paktes sehen oft aus wie die Spuren von Liebesbissen und mit dem tieferen Eindringen in die Verdammnis werden die Zeichen gewaltsamer Liebeskosungen zahlreicher und größer.

Belkelel-Paktierer

Paktzuschlag: +3

Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: CH, GE; Ausdauernd, Gutaussehend, Herausragender Tastsinn, Herausragendes Aussehen, Resistenz gegen Gift/Krankheiten, Schlangenhensch, Wohlklang

Verbilligte Sonderfertigkeiten: –
Verbilligte Talente: Betören, Galanterie; Einfluss-Zauber; Bannbaladin, Levthans Feuer, Saturias Herrlichkeit
Schlechte Eigenschaften: Brünstigkeit, Grausamkeit

Unerschöpfliche Potenz: Der Paktierer verspürt ständig sexuelles Verlangen und kann diesem auch ohne Unterlass nachgehen. Primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale sind vergrößert.

Kosten: 150 Pakt-GP

Brünstigkeit erzeugen: Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer eine bis TaW Schritt entfernte Person in Brünstigkeit versetzen. Das Opfer erhält für TaP* Tage *Brünstigkeit* auf einem Wert von 7+TaP*. Geprüft wird diese Gabe auf CH/CH/KO + MR, die Kosten sind 3W6 AuP.
Kosten: 200 Pakt-GP

Todesqualen: Setzt der Paktierer 1W6 AuP pro SR ein, wird ein von ihm gefoltertes, gequältes oder misshandeltes Lebewesen erst dann sterben können, wenn die 'Liebkosungen' geendet haben.

Kosten: 300 Pakt-GP

Dunkler Rausch: Jeden verlorenen Ausdauerpunkt (zum Beispiel durch eine fachgerechte Folterung) kann sich der Paktierer als AuP gutschreiben, jeden 'erfolgten' LeP als 7 AuP. Dies führt zu intensivsten Lustgefühlen für den Paktierer. Kurzfristig kann so das AuP-Maximum weit überschritten werden.

Kosten: 200 Pakt-GP

Belkelels Ekstase: Setzt der Paktierer diese Gabe ein, so empfinden sowohl er als auch sein Opfer beim Liebesspiel höchste Glücksgefühle – ganz gleich, was der Paktierer mit seinem Opfer anstellt. Zudem lässt dieses alles willenlos mit sich geschehen. Dies kann durchaus in einer sexuellen Hörigkeit enden. Die Gabe wird auf CH/CH/FF geprüft, ihr Einsatz kostet 3 W6 AuP pro Stunde.

Kosten: 300 Pakt-GP

Lamijah: Der Paktierer wird zu einem Lamijah (siehe Seite 118). Er verfügt über die Gabe *Be-fehl der Lamijah*.

Kosten: 400 Pakt-GP

Befehl der Lamijah: Mit dieser Gabe kann ein Lamijah jedem Wesen, dem es schon einmal

Sikaryan geraubt hat, einen gedanklichen Befehl erteilen. Das Opfer wird daraufhin zu einem willenlosen Opfer des Lamijah. Die Gabe wird auf MU/IN/CH +MR geprüft und ist um die Hälfte der dem Opfer bisher geraubten SiP erleichtert. Ihre Anwendung kostet W6 AuP und dauert 3 KR.

Kosten: keine

DER PAKT MIT APHASMAYRA

Die Katzendämonin paktiert mit allen Zauberern, doch die meisten wird sie hintergehen und in einem Katz-und-Maus-Spiel in die Falle locken und ihre Seelen verschlingen. Hingegen zeigt sie sich bei Paktierern von ansprechend launenhaften, wildem Wesen oftmals überraschend wohlwollend und es gibt sogar Berichte von engem Kontakt und lustvollen Umarmungen, die der waghalsige Mensch anscheinend unbeschadet überlebt hat.

Die launenhafte Natur der Dämonin und ihre augenscheinliche Liebe zu Spiel, Freiheit und Unbeherrschtheit macht sie vor allem für Zauberer von ähnlicher Einstellung attraktiv – das Seelentier Katze scheint in diese Richtung zu locken. Unter den Paktierern findet man einen extrem hohen Anteil an Hexen, und umgekehrt haben sich von allen dämonenpaktierenden Hexen eine deutliche Mehrheit der Aphasmayra verschrieben. Sie versprechen sich von ihr verstärkte Kräfte und die Herausstreichung der eigenen chaosliebenden Natur.

Die spezifischen Nachteile des Paktes liegen meist in der Verstärkung typisch 'katzischer' schlechter Eigenschaften, und wer es nicht schafft, stets ein Jäger nach neuen Eroberungen zu bleiben, den macht die gelangweilte Dämonin vielleicht zu ihrer Beute.

Für die Dämonemale Aphasmayras kommen unter anderem Fingernägel, die sich in Krallen verwandeln, ein langsam wachsender Katzenschwanz oder Schnurrhaare in Frage. Je länger der Pakt dauert, desto mehr wird der Anhänger der Katzendämonin *unstet* und entwickelt mitunter sogar einen echten *Raubtiergeruch*.

Aphasmayra-Paktierer

Paktzuschlag: +7

Verbilligte Vorteile: Balance, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Herausragende Balance, Nachtsicht, Schlangemensch

Verbilligte Sonderfertigkeiten: alle waffenlosen Kampf-SF mit Raufen-AT, Ausweichen I/II/II

Verbilligte Talente: Akrobatik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Betören; Einfluss-Zauber

Schlechte Eigenschaften: Arroganz, Eitelkeit, Jagdfieber, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier

Begehren überkomme euch! Setzt der Paktierer diese Gabe ein, so werden alle Personen im Umkreis von TaW mal 3 Schritt von starker Ehrfurcht ergriffen, sofern ihre MR unter den TaP* liegt und sie den Paktierer sehen können, und danach streben ihrem neuen Idol die Wünsche von den Lippen abzulesen. Als Richtlinie mag der BANNBALADIN dienen, mit TaP*-MR an Stelle der ZiP*. Diese Gabe wird auf CH/CH/IN geprüft, ihre Einsatz kostet 3 W6 AuP.

Kosten: 300 Pakt-GP

Schmusekätzchen: Der Paktierer kann sich für W6 AuP und mit einer IN-Probe -3 in eine festgelegte Edelkatze (siehe *Zoo-Botanica Aventurica*) verwandeln, wobei er sämtliche geistigen Eigenschaften und Talente und eventuelle magische Fertigkeiten behält. Wird die Katze von einer Person liebkost und gelingt dem Paktierer eine CH-Probe -3, wird dieses Opfer wie unter der Wirkung eines ZAUBERZWANGS für einen Tag jeden Wunsch des Schmusekätzchens erfüllen. Der Zwang endet in jedem Fall mit der Rückverwandlung, die nach Belieben des Paktierers erfolgen kann.

Kosten: 200 Pakt-GP

Neun Leben: Setzt der Paktierer bewusst und aktiv seinem bisherigen Leben ein Ende, kann er 7 SR später ein neues Leben beginnen, in das er vollständig regeneriert und mit intakten Erinnerungen startet, ja selbst verlorene Körperteile bilden sich neu. Diese Gabe hilft nicht bei fremdverschuldeten Todesursachen.

Kosten: 500 Pakt-GP

Katzenruf: Mit dieser Gabe kann der Paktierer alle Katzen in TaP* Meilen Umkreis zu sich rufen. Gelingt ihm eine CH-Probe-3, kann er sich sogar mit ihnen unterhalten. Die Gabe wird auch KL/IN/CH geprüft, ihr Einsatz kostet W6 AuP.

Kosten: 150 Pakt-GP

Schleichen in den Schatten: Mit dieser Gabe kann der Paktierer für TaP* SR sich in Schatten ungesehen bewegen und vermag sich wie eine Amöbe noch durch schmalste Ritzen zu zwängen, so lange sie nur im Schatten liegen. Eventuelle Sinnenschärfe-Proben sind um TaP*+7 Punkte erschwert. Die Gabe wird auf CH/FF/GE geprüft und kostet 3 W6 AuP

Kosten: 400 Pakt-GP

SPIELLEITERTIPPS ZU DÄMONEN

Eine Welt wie Aventurien, in der Erzdämonen und ihre vielfältige Gefolgschaft zunächst einmal pauschal als Gegenspieler der Götter definiert sind, bietet eine ganze Reihe von interessanten Möglichkeiten und Anreizen, das 'pure Böse', 'den Horror' und 'das Unfassbare' auch langfristig zum belebenden Einsatz im Rollenspiel zu benutzen. Doch während Götter und gottähnliche Wesen im Grunde genommen das übersteigerte Abbild des Menschlichen und Bekannten darstellen und somit wenigstens in Ansätzen von Spielern erfassbar sind (wie sie in diesem und den anderen Bänden zu erfahren reichlich Gelegenheit haben), stellen die Wesen der Siebten Sphäre Spielleiter wie Spieler vor eine weitaus größere, weil ungleich schwierigere Herausforderung.

WANN UND WARUM SETZE ICH DÄMONEN EIN?

Auch wenn fast jedes Schrecknis und jeder unheimliche Todesfall gern auf das Einwirken von Dämonen zurückgeführt wird, muss doch festgehalten werden, dass Dämonen in der Dritten Sphäre außerordentlich selten anzutreffen sind. Sicherlich ist es in den letzten zehn aventurischen Jahren zu allerlei gehäuftem Auftreten von Dämonen mit oftmals auch verheerenden Auswirkungen gekommen, so dass sich auch eine gehäufte Anzahl von Heldengruppen dem Kampf gegen diese Widerwärtigkeiten hatte stellen müssen. Und auch heutzutage gibt es weitläufige Gebiete, in denen die Präsenz von Dämonen fast schon als alltäglich gelten muss. Dennoch ist die Begegnung mit einer dämonischen Entität stets eine außergewöhnliche Erfahrung, von denen in Aventurien letztendlich nur ein sehr geringer Teil tatsächlich zu berichten in der Lage ist. Selbst Abenteurer, die schon viel in der Welt herumgekommen sind, können sich nur selten damit rühmen, einem echten Dämon gegenübergestanden zu haben. Und selbst wenn es geschehen ist, ist keine Begegnung wie die andere. Eines ist gewiss: An Dämonen 'gewöhnt man sich nicht einfach'. Neben allen spürbaren Schrecken besteht die vielleicht größte Gefahr darin, dass der Preis für eine schrittweise Gewöhnung an das wimmelnde Chaos stets ein Stück Menschlichkeit ist. Das gilt für Schwarzmagier ebenso wie für Praios-Geweihte.

Die Seltenheit von Dämonen ergibt sich vornehmlich aus der Tatsache, dass diese nicht so ohne weiteres (wie im Volksmund natürlich meist gegenteilig angenommen) ständig beschworen werden. Dies gilt jedenfalls aventurisch für den bekennenden Schwarzmagier und sollte irdisch demnach auch vom Spielleiter beachtet werden. Seltenheit ist generell ein Garant für Spannung und Glaubwürdigkeit – und im Spiel mit übernatürlichen Wesen gilt das erst recht. Abgesehen von einigen wirren Köpfen, deren einziges Ziel es zu sein scheint, mittels Wesen der Siebten Sphäre Tod und Verderben nach Dere zu bringen, werden

Wie kann man ein groteskes, verzerrtes Gegenbild dessen, was göttlich und übernatürlich zu nennen ist, glaubhaft beschreiben und präsentieren? Welche Vorstellungen muss man sich vom einbrechenden Chaos innerhalb einer geordneten Welt machen? Wie kann man die mit dem Erfahrungshorizont der Spieler eigentlich nicht zu erfassende Widernatürlichkeit von Dämonen möglichst begreiflich machen? Die folgenden Überlegungen und Ratschläge sollen vor allem Spielleitern dabei helfen, das gleichsam seltene, ungewöhnliche, unbegreifliche und dennoch im Spiel benutzbare Erscheinungsbild von Dämonen zu verdeutlichen und möglichst effektiv einzusetzen.

Dämonen meist eigentlich nur für eine ganz spezielle Aufgabe oder einen ganz speziellen Dienst beschworen. Dieser sollte für den Beschwörer von so großer Relevanz oder anderweitig unmöglich ausführbar sein, dass er sich trotz der hohen Risiken einer Invokation (mit all ihren möglichen Folgen) auf das Wagnis einlässt.

Wenn man also als Spielleiter zu einer Dämonen-Begegnung greift, sollte diese einen nachvollziehbaren Hintergrund besitzen. Nichts ist frustrierender, als einen Dämonen nur deshalb auftauchen zu lassen, 'damit das Verließ gefährlicher wird' – oder gar als 'Aufwärmmonster'. Im Idealfall bringt ein begründbar platzierter Dämon im Abenteuer nicht nur Gefahr und Spannung, sondern der Heldengruppe gleichzeitig auch einen oder mehrere Hinweise auf die Absichten und Motive seines Beschwörers. Dieser ist ja im Regelfall auch der abenteuerbedingte Gegner, dem auf diese Weise gleich noch ein wenig erzählerische Tiefe eingehaucht werden kann.

Der Einsatz von Dämonen bietet sich am ehesten dann an, wenn die Heldengruppe vor neue Herausforderungen gestellt werden soll. Das besagt, dass eine Dämonen-Begegnung kaum an den Anfang einer Heldenkarriere gestellt werden sollte. Es gibt unzählige derische Gegner, denen ein Held seine Überlegenheit zunächst einmal demonstrieren sollte, bevor er seine Kräfte (und seine Vorstellungskraft) am Underischen misst. Die Schrecken der Siebten Sphäre erhalten ja gerade durch die verzerrte Umkehrung des Wirklichen und Bekannten ihren spielerischen Reiz. Und einem Helden (bzw. Spieler), der die wirkliche Welt noch nicht kennen gelernt hat, wird auch ihr chaotisches Zerrbild nicht den Horror und die Angst unters Hemd kriechen lassen. (Als Lektüre für den Spielleiter sei hierzu Grimms Märchen *Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* sehr empfohlen, da es sich exakt mit diesem Thema beschäftigt.)

DIE GEFÄHRLICHKEIT VON DÄMONEN

Degradieren Sie einen Dämonen niemals zu einem Standard-Gegner – selbst, wenn spezielle Szenarios oder lange Kampagnen den gehäuften Auftritt dämonischer Wesen erfordern. Aus allerlei Spielerfahrungen haben sich zumindest einige Grundregeln bewährt, um anhaltendes Interesse (oder besser gesagt: gehörigen Respekt!) bei den Spielern zu bewahren oder gar immer wieder noch verstärken zu können.

Als wichtige Regel gilt hierbei: Alle Wesen der Siebten Sphäre sind unberechenbar! Sie repräsentieren das Chaos, sind allein durch eine Hülle in der Dritten Sphäre vorläufig in fassbare, einigermaßen geordnete Gestalt gepresst. Ihr einzige 'Lebensaufgabe' besteht darin, den

Keim ihres Seins – das Chaos – möglichst überall zu pflanzen. So kann es immer wieder geschehen, dass sorgsame wissenschaftliche Studien über Natur und Fähigkeiten bestimmter Dämonen, Klassifizierungen und Beherrschungsriten, umgeworfen oder vollkommen für nichtig erklärt werden müssen, weil sich jene eben beschworene Entität komplett anders verhält. Der Spielleiter sollte den Helden dies immer wieder vor Augen führen, indem er Werte leicht variiert, zusätzliche Möglichkeiten aus dem Kapitel *Eigenschaften der Dämonen* hinzufügt, einzelnen Dämonen mehr Handlungsspielraum lässt und dergleichen mehr. Oft reicht es aber auch, wesentlich subtiler vorzugehen und nur kleinste

Änderungen am allgemeinen Bekannten zu machen. Dies kann den Spielern sogar durchaus bewusst sein – das Wissen um Gefahr erhöht die Spannung immer. So sollten Helden-Beschwörer peinlichst genau auf ihre Wortwahl bei einer Invokation zu achten haben. Denn eine Vielzahl von Dämonen wird alles daran setzen, eine Lücke, eine nicht bedachte Auslassung aufzuspüren und für sich zu nutzen. Wurden Zeit und Ort des Erscheinens genau definiert? Wurden die Befehle präzise und vor allem eindeutig gegeben? Ist sicher, dass man den beschworenen Dämon wirklich beherrscht (verdecktes Würfeln ist hier überaus praktisch) – oder spielt dieser ein falsches Spiel? Würde in korrekten Worten geklärt, wann sein Dienst beendet ist und er wieder zu verschwinden hat? Einmal in die Dritte Sphäre gerufen, bedarf es immerhin gehöriger magischer Anstrengungen, einen Dämon wieder zu verbannen. Die Geister, die man rief, möchte man schließlich auch wieder loswerden ... Weitere Gefahren sind den Helden möglicherweise nur aus unheimlichen Geschichten oder den Warnungen der Gelehrtenschaft bekannt: der schleichende Verfall, dem Beschwörer, teilweise aber auch die Opfer von Dämonenattacken ausgesetzt sind, die Krankheiten, die man sich in der Nähe von Dämonen und Untoten zuziehen kann und nicht zuletzt die Gefahr des Verlustes der Menschlichkeit, ja der Seele selbst.

Wie stelle ich Dämonen dar?

Nun mag der vom Spielleiter ausgewählte Dämon noch so erschreckende Kampf- oder Terrorisierungs-Fähigkeiten besitzen – entscheidend für wirklich erlebtes Grauen ist, die niederhöllische Wesen auch entsprechend zu beschreiben – oder an bestimmten Stellen gezielt widerwärtige Details der Phantasie der Spieler zu überlassen ...

Zunächst einmal wird gern vergessen, dass die allermeisten Dämonen (mit wenigen Ausnahmen wie solchen aus der Domäne Belkeles oder Dämonen mit der Eigenschaft Tarnung) von einem fürchterlichen Pesthauch umgeben sind, dessen Gestank gleichermaßen süße Fäulnis, scharfer Brandgeruch, beißender Schwefeldampf, dumpfe Säure und modriger Schimmelgestank in einem ist. Der verbreitete Geruch ist derartig übel, dass die meisten Helden wohl nur im Notfall (der allerdings sehr oft gegeben sein mag) näher als zehn Schritt herantreten werden wollen. Geruchsempfindliche Helden, hier insbesondere die Elfen, haben noch mit erheblich mehr Einbußen zu kämpfen, raubt ihnen doch die Übelkeit wertvolle Konzentration und körperliche Kräfte (Abzug auf Körperkraft, Gewandtheit usw.).

Auch anwesende Tiere der Helden, seien es die Reittiere, treue Hunde oder Vertraute der Hexen, reagieren nahezu panisch auf den Gestank von Dämonen und werden in aller Regel schon recht früh versuchen, die Flucht anzutreten. Hier mögen gutes Zureden (erschwerter Loyalitätsproben) oder möglicherweise das Abdecken der Geruchsorgane eine hilfreiche Lösung darstellen. Ähnliches gilt auch für die meisten Wildtiere mit guter Witterung.

Schnell läuft man als Spielleiter Gefahr, durch augenfällige Beschreibungen die Kreaturen der Niederhöllen zu banalisieren, wenn einfach von einem aufrecht gehendem Krokodil, einer bunten Raubkatze oder einem stinkenden Wirbelwind die Rede ist. Auf den ersten Blick tendiert der Beobachter zwar dazu, die Gestalt eines Dämons mit derischen Aspekten zu vergleichen. Da ist von einem violett gestreiften Säbelzahniger die Rede, von Hühnerbeinen oder einem Vogelschnabel, aber auch von einer Gestalt in einer schwarzen Kutte. Um die Dämonen aber nicht der Lächerlichkeit preiszugeben und den Spielern einen möglichst verstörenden Eindruck zu verschaffen, sollte man solchen Beschreibungen immer auch ungewöhnliche Details im äußeren Erscheinungsbild entgegensetzen. Möglich sind zum Beispiel: unscharfe Konturen, aufgerissene und schwarz gähnenden Körperoberflächen, mit Eiter oder schwarzem Öl bedeckte Haut, an weitere kleine Augen oder Mäuler erinnernde Flecken, sich immer wieder verformende oder anders wachsende Körperteile, fast unmögliche Bewegungen – ruckar-

Ihre Gefährlichkeit beweisen Dämonen vor allem in der direkten Auseinandersetzung, im Kampf. Ihnen ist fast ausschließlich mit magischen und geweihten Waffen beizukommen. Viele Dämonen gelten als reine 'Tötungsmaschinen' – und meist sind es auch Kampfdämonen, die sich den Helden in den Weg stellen. Doch es gibt noch viel hinterhältigere und unbekanntere Entitäten, mit denen der Spielleiter seine Spieler vor eine Vielzahl neuen Herausforderungen stellen kann. Plötzlich kann es wichtig werden, neben dem leiblichen auch das seelische Wohl vor dämonischem Zugriff zu schützen. Verführung, Beeinflussung und Täuschung, Intrige, Bspitzelung und Zielstrebigkeit – all diese Dinge können Dämonen mit ihren Fähigkeiten weitaus effizienter, gezielter und konsequenter anwenden, als es menschlichen Gegnern je möglich wäre. Entsprechend dem geplanten Szenario sollten auch die dämonischen Gefahren im Abenteuer angewandt werden: Geht es um großen Kampf oder reinen Terror? Sollen sich die Helden mit niederhöllischer Zielstrebigkeit oder mit tödlichen Schrecken, gegen das kein Schwertarm geführt werden kann, auseinandersetzen müssen? Um Dämonen und ihre individuellen Fähigkeiten auch im Abenteuer entsprechend gut platziert einzusetzen, lohnt sich ein genauer Blick in die Domänen der einzelnen Erzdämonen ab Seite 31.

tig schnell oder extrem verrenkt, selbständig agierende Extremitäten und dergleichen mehr. (Die erschreckenden Phantasien der 'Alien'-Filme bieten einen guten Anhaltspunkt, ebenso Großaufnahmen von Insekten oder medizinische Fachbücher.)

Zur äußeren Beschreibung gehört auch die möglichst ungewöhnliche Interaktion der Dämonen mit ihrer Umgebung: Erzittert die Erde bei jedem ihrer Schritte, als wenn ein Troll sich nähern würde? Oder gleiten sie lautlos durch steinerne Wände? Bleibt zäher, stinkender Schleim hinter jedem ihrer Schritte zurück, sind sie umgeben von ungewöhnlichen Luftwirbeln oder wird gar schon bei ihrer Präsenz die Luft stickig und trocken? Ebenso mag sich schwarzer, kaum zu entfernender Staub auf alles setzen, was sie berühren, Pflanzen und Erde mögen in ihrer Nähe verfaulen, kleine Tiere zuckend verenden.

Wichtig ist, möglichst viele Sinne der Helden (respektive ihrer Spieler) anzusprechen. Neben dem oben Erwähnten gilt meist auch noch, dass Dämonen sonderbarste Geräusche von sich geben, in denen eine menschliche Sprache meist nur erahnt werden kann – als 'Botschafter der Niederhöllen' kann Dämonen oft die Qual tausender gemarterter Seelen umgeben, die versuchen, sich Gehör zu verschaffen: Flüstern, Kreischen, Säuseln oder Zischen hat man schon oft gehört. Dazu können diverse unidentifizierbare Geräusche kommen, die der Spielleiter an alles anlehnen kann, was einem irdisch (und den Helden derisch) Schauer über den Rücken schickt: das Brechen von Knochen, das Schleifen von Metall, das Aufplatzen von Haut oder das Reißen von starken Sehnen. Aber auch das tiefe Gurgeln oder Heulen von geifernden, tollwütigen Raubtieren, das Schaben und Knirschen von Zähnen oder das arhythmische Herzpochen vermischt mit dem bedrohlichen Pfeifen eines Sturms usw. ist denkbar – ebenso wie vollkommene, widernatürliche Stille.

Am erschreckendsten ist jedoch sicherlich die Erfahrung, die man machen muss, wenn man die Präsenz eines Dämons mit dem Tastsinn erfährt. Da wir jedoch davon ausgehen, dass kein Held sich freiwillig einer solchen Erfahrung aussetzt, verzichten wir hier auf eine Detailbeschreibung ...

Doch damit muss es noch nicht genug sein, denn der Schrecken manifestiert sich auch im Betrachter selbst. Das beginnt mit Gänsehaut und sich aufrichtenden Haaren an Arm, Bein und Rücken. Eiskalte Schauer oder heiße, zerrende Gliedmaßen mögen nur kurze Zeit später folgen, wenn der Held eines Dämons ansichtig wird. Plötzlich kann er das Gefühl haben, dass die eigene Haut spröde und die Haare stumpf, die Kehle trocken und der ganze Körper zitterig wird, so dass das Schwert

schwer und klobig in der Hand liegt. Genauso ist auch vorstellbar, dass sich ein seltsamer Druck auf die Ohren legt und das Gleichgewicht stört, der Held das Gefühl hat, der Druck in seinen Augen würde sich ständig erhöhen oder sich überall am Körper Schmerzen wie kleine

Nadelstiche bemerkbar machen. Die Möglichkeiten variieren natürlich von Dämon zu Dämon und von Domäne zu Domäne, sollten aber mit ein wenig Kreativität gut angepasst werden können.

VERSUCHUNGEN DURCH ERZDÄMONEN

So wie Motten durch Licht angezogen werden, so gibt es in Aventurien auch zweifelhafte Individuen, die den Schatten der Siebten Sphäre nicht vor Schrecken zu entfliehen versuchen, sondern sich sogar in einer Art von dunklen Hoffnung ihnen zuwenden. Meist in Form von unauflösbaren 'Verträgen' werden diese **Paktierer** zwar mit Kräften und Fähigkeiten beschenkt, die sie sich vorher kaum zu erträumen gewagt hatten. Doch steht am Ende immer der Sieg des Erzdämons, der sich die verschachtelte Seele des Unglückseligen von diesem Handel verspricht. Die Seelen der Dritten Sphäre sind für Erzdämonen das wertvollste, was sie im Kampf um die Sphären den Göttern in Alveran abtrotzen können.

Dementsprechend kann man den einzelnen Domänenherrschern ein gewisses 'Interesse' nicht absprechen, möglichst viele Seelen in der diesseitigen Sphäre einzusammeln. Und dazu sind die wenigen freiwilligen Paktierer bei weitem nicht ausreichend. Erzdämonen gehen mitunter erstaunliche Wege, um unschuldige Seelen im Diesseits zu versuchen.

Die Schwierigkeiten für den Spielleiter sind meist zweierlei: Wie kann ich etwas so Zweifelhaftes wie eine erzdämonische Versuchung so überzeugend darstellen, dass selbst ein Spieler (der weiß, dass die Zwölgötter gut und die Erzdämonen böse sind) ins Abwägen gerät? Und wie erreiche ich dies, ohne dass der Spieler (und damit erst der Held) ahnt, dass es sich um eine erzdämonische Versuchung handelt?

Zunächst ist ein entsprechendes **Ambiente** die Grundvoraussetzung. Dämonen begegnet man wie bereits beschrieben schon sehr selten – umso rarer und ungewöhnlicher ist da erst die Präsenz eines Erzdämonen.

Abgesehen davon sollten diese im Spiel möglichst überhaupt nicht in Erscheinung treten. Der Kontakt kann aber dennoch über außergewöhnliche Brücken wie unheimliche, magische Orte, uralte Artefakte oder einzelnen Dämonen aus der entsprechenden Domäne ermöglicht werden (als Gegenspieler der Götter folgen Dämonen dennoch den gleichen dramaturgischen Regeln). Häufiger jedoch sind die Versuchungen, die ein potentiell Opfer im Traum erreichen – denn fast alle Erzdämonen gelten als Meister der Träume. Oftmals kann man am nächsten Tag gar nicht genau erklären, was man eigentlich geträumt hat und ob man tatsächlich seinen Namen mit Blut in ein schwarzes Buch geschrieben hat ...

Eine weitere – häufig genutzte – Möglichkeit ist es, dass die Erzdämonen durch vollkommen harmlose Passanten oder Wirtshausbegegnungen

sprechen, die dem Helden nur ein paar gute Ratschläge erteilen (und so seine Moral zerrütten) wollen.

In jedem Fall sollte im Abenteuer glaubhaft gemacht werden können warum es zu einer erzdämonischen Versuchung kommen soll. Im Idealfall sollten sich diese Gründe aus der Vorgeschichte oder dem geplanten Story-Verlauf ergeben und sich **nur** in Ausnahmefällen durch Zufall ereignen. Zu ersterem zählt natürlich auch, wenn ein Held selbst den Kontakt zu einem Erzdämon sucht.

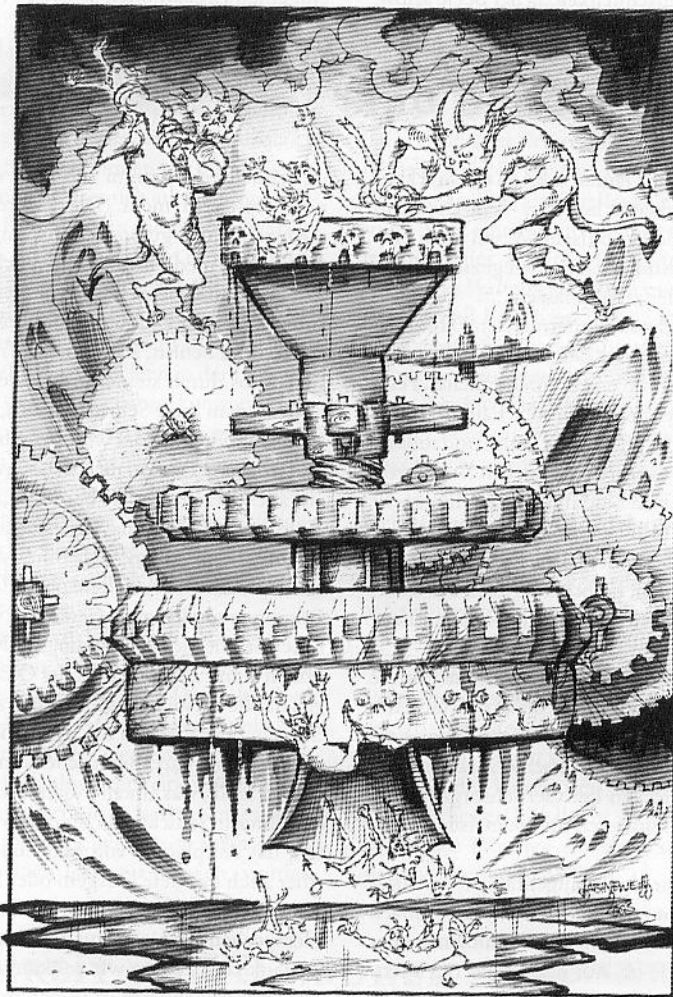
Die einfachste – und offensichtlichste – Methode einer Versuchung ist natürlich das **Angebot von großer Macht**. Geweihte verbringen Jahre

und Jahrzehnte damit, irgendwann einmal einen kleinen Teil der Macht ihres Gottes auch in sich zu spüren. Ein Erzdämon kann dies im Zweifelsfall sofort ermöglichen. Als Spielleiter sollte man dabei nicht nur die Wünsche der Helden, sondern auch ihrer Spieler gut kennen. Denn eine psychologische Beeinflussung (und das ist nun einmal eine Versuchung) erlangt erst dann Glaubwürdigkeit und Spannung, wenn sie auch den Spieler selbst erreicht. Sowieso ist ein gewisses psychologisches Fingerspitzengefühl beim Präsentieren einer Versuchung notwendig, ebenso wie geschicktes Reden oder kreatives Darstellen von Argumenten. Bestenfalls sollte ein Erzdämon Antworten auf dringende Fragen des Helden parat haben – oder zumindest glaubhaft vorgaukeln können, dass er sie hat (und die Reputation eines Erzdämon wird in den seltensten Fällen angezweifelt). Private Ziele, Wünsche, Hoffnungen – die Liste der Angebote kann lang sein und mag nur in wenigen Fällen eine pauschale Machtvergrößerung darstellen.

Schnell geschieht es natürlich, dass der entsprechende Held aufgrund der Offensichtlichkeit des generösen Angebots ablehnt: "Al-

les, was ich berühre, soll zu Gold werden? Nein, Meister, Ihr verfolgt damit sicher ganz eigene Interessen!". Dem kann entgegengewirkt werden, indem der Erzdämon sich im Vorfeld bereits selbst dieser Argumentation annimmt ("Alles hat seinen Preis – was nicht heißen soll, dass es unmöglich wäre, dir Goldfinger zu verschaffen ...") oder aber später aufgreift und bestätigt ("Natürlich werde ich versuchen, das bessere Geschäft zu machen! Du wirst mir schließlich auch keinen freien Wunsch gewähren, oder?").

Wesentlich hinterhältiger sind langfristig geplante Versuchungen. Geht man davon aus, dass nicht nur die Götter in das Schicksal der Welt und einzelner Individuen eingreifen, sondern auch die Erzdämonen in ge-



weisen Rahmen zumindest Einfluss auf die Dritte Sphäre besitzen (meist in Form von Mittlern wie Paktierern, Anbetern und manifestierten Präsenzen), dann kann versucht werden, die Schritte eines ausgewählten Helden (oder gar der ganzen Gruppe?) sukzessive heimlich in die Versuchung zu lenken. Dies stellt auch eine Möglichkeit dar, erzdämonische Verlockungen zunächst ganz und gar unbemerkt zu präsentieren. Den Helden werden großes Glück, positive Erfahrungen oder hilfreiche Unterstützung auf ihrer Queste immer willkommen sein – und aufgrund von gutem Glauben auch schnell als göttliche Hilfe ausgelegt werden. Erst genaueres Hinterfragen von Einzelsituationen („Sagt, Gefährten, wie kommt es, dass Alrik mitten in der Eiswüste jeden Abend ein verängstigter Wildhase über den Weg läuft?“) mag so nach und nach enttarnen, dass es nicht die Götter sind, die die Wege der Helden lenken. Gleiches ist auch möglich, wenn die Helden bestimmte Vorteile zwar aus offensichtlich dunklen Kanälen erhalten (ein Bündnis mit einem Raubritter, die Zusammenarbeit mit einem sinistren Schwarzmagier), aber einfach nicht in Kategorien denken, dass diese womöglich mit den Niederhöhlen (oder dem Namenlosenkult oder der Borbaradkirche etc.) im Bunde stehen. So könnten die Helden erst zu spät merken, dass sie weiter vom Pfad abgekommen sind als sie eigentlich geplant hatten.

DÄMONOLOGIE IM SPIEGEL DER KULTUREN

Wie bereits mehrfach in diesem Kapitel erwähnt, ist das Beschwören von Dämonen und – schlimmer noch – die Paktiererei an vielen Orten Aventuriens verboten oder strengstens reglementiert. Nun spiegelt diese Sicht der Dinge und diese Rechtspraxis den Stand nach dem Borbaradkrieg wider und sind zudem stark auf die zwölfgöttergefallig-mittelreichische Sicht bezogen – also eine nicht für alle Zeiten und Kulturen bindende Perspektive.

Zu bosparanischen Zeiten war die Dämonologie eine angesehene Kunst, wenn auch durch Fran-Horas' Taten bereits in Verruf geraten. Nicht umsonst stammt mit dem Arcanum eines der wichtigsten Werke dieser Wissenschaft aus der Siedlerzeit. Gerade während der Dunklen Zeiten muss es jede Menge an dämonischem Einfluss auf die Menschen gegeben haben, aber auch sehr viele unabhängige Beschwörer, die zu Macht kamen. Für Sie als Spielleiter bildet diese Zeit ein quasi unerschöpfliches Reservoir an Spielhintergründen, denn das aventurische Wissen um diese Zeit ist gering. Silem-Horas' Zwölfgötteredikt setzte erstmals Alveranier als unzweifelhaften Gegenpol gegen die Mächte der Siebten Sphäre, und Hela-Horas' Schandtatzen taten ein übriges, die Dämonologie zu diskreditieren, so dass Beschwörer seit Bosparans Fall im Neuen Reich stets ein Rand-Dasein pflegen mussten. Interessanterweise hat gerade die Zeit der Priesterkaiser vermutlich zu einem Anstieg des Paktierertums geführt (wenn auch nicht so heftig, wie es uns die Akten der Inquisition Glauben machen wollen). Spätestens die Magierkriege jedoch haben zu einem Ansehensverlust der Zauberei im Allgemeinen und der Dämonologie im Besonderen geführt, so dass Sie als Spielleiter neuere Geheimnisse der Beschwörerkunst am Besten erst wieder in die Zeit des Aufstiegs der borbaradianischen Kulte legen sollten.

Zwar hat die breite Masse der Bevölkerung nicht den Schimmer einer Ahnung von den Jenseitssphären, aber mehrere Jahrhunderte Zwölfgötterglauben haben dazu geführt, dass man sich nirgendwo im Mittelreich, Horasreich, Bornland, Andergast oder Nostria als praktizierender Beschwörer zu erkennen geben sollte, will man nicht mindestens soziale Ächtung riskieren. Daher ist auch allein der Vorwurf, sich mit siebtsphärischen Mächten zu befassen, ausreichend, um die Reputation gehörig zu schädigen – und daher ein mächtiges Werkzeug der Intrige. (Es sei noch angemerkt, dass in den genannten Ländern kein großer Unterschied zwischen dem Beschwören von Dämonen und Elementaren gemacht wird – es gibt schließlich keine ehrenvolle Tradition mittelständischer Dschinnenmeister.)

Die letzten der hier vorgestellten Möglichkeiten sind Nöte oder ganz besondere Umstände, die einen oder mehrere Helden in die Arme eines Erzdämons treiben könnten. In diesem Zusammenhang stehen oft moralische Entscheidungen, für die es keine allgemeingültigen Lösungen gibt. Was ist, wenn die Geliebte von keiner magischen oder göttlichen Macht geheilt werden kann? Was, wenn man vor die Entscheidung gestellt wird, mit großem Übel noch größeres Übel abwenden zu können? Was, wenn das Schicksal den Helden erpresst und er zwischen dem eigenen Seelenheil und dem Seelenheil eines ihm Anvertrauten wählen muss? Die meisten Aventurier wären vermutlich in der Tat versucht, ein solches Hilfsangebot anzunehmen, und so dürfte dies auch eine 'häufige' Methode zu sein, in einen Pakt abzurutschen. (Die biblische Geschichte von Hiob ist übrigens ein gutes Beispiel für solche Versuchungen.)

Ja, es gibt genug Gründe, einer erzdämonischen Versuchung zu erliegen. Doch genauso, wie sie für die Helden einen riesigen Berg an (guten oder schlechten) Erfahrungen einbringen kann, sollte eben jene auch der Spielleiter besitzen, um diesem Themenkomplex im Spiel auch wirklich gerecht werden zu können. Und er sollte darauf vorbereitet sein, dass seine Spieler mit ihren Helden viel Gutes und viel unerwartet Böses offenbaren werden ...

● In der tulamidischen Kultur war lange Zeit der Titel des *Sahib mha Ifritim*, der Meister der (Großen) Dämonen – daher auch Borbarads 'Ehrentitel' – ein erstrebenswertes Ziel. Der Titel zeugte von gehöriger Willensstärke und magischer Meisterschaft, zumal sich mit dem korrekten Einsatz von Bann- und Schutzzeichen die Gefahren in Grenzen halten ließen. Dieses Wissen ist jedoch seit dem Untergang des Diamantenen Sultanats, spätestens aber seit den Magierkriegen in Vergessenheit geraten. Und auch hier ist der Dämonenbeschwörer heutzutage in den Augen der Bevölkerung bestenfalls ein 'schrulliger Sonderling'. Auch die altehrwürdige Rashduler Akademie und die Fasarer Al'Achami ihr Möglichstes getan haben, die alten Aufzeichnungen und somit eine unabhängige Kultur zu bewahren. Noch heute redet man von Dämonenbeschwörern eher mit (Ehr-)Furcht als mit Abscheu, und es ist auch das ein oder andere Märchen oder die ein oder andere Basargeschichte im Umlauf, wie ein schlauer Prinz sich doch aus der dämonischen Schuldklaverei lösen und mit einem Sack voll Edelsteine von dannen ziehen konnte.

● Die Novadis stehen ohnehin aller Zauberei als potentielltem Echsenwerk zumindest skeptisch gegenüber. Allerdings findet sich in den 99 Gesetzen keine klare Aussage zu den Ifritim, außer einer – apokryphen

● Erklärung, dass der All-Eine seiner Frau Heschinja das Beschwören der Ifritim untersagte. Zumindest die Selemer Schule ordnet die Dämonen sogar Rastullah unter, was wiederum seitens der Zwölfgöttergläubigen zu dem Vorwurf geführt hat, alle Götzendiener seien auch Dämonenknechte.

● Von den Schwarzen Ländern einmal abgesehen, ist in Südaventurien (namentlich Al'Anfa, Mengbilla, Brabak und Mirham) die Situation für Beschwörer am 'entspanntesten'. Denn so lange man nicht in den Revieren der herrschenden Mächtegruppen oder des Boron-Kultes wildert, geht man davon aus, dass kompetente Beschwörer eine kalkulierbare Gefahr darstellen und unfähige Dämonologen ohnehin vom Schicksal bestraft werden. Da Dämonologie eine erklärte Betätigung der Granden ist, hofft man als Fana einfach, davon unbehelligt zu bleiben und lässt die Mächtigen ihre Spiele spielen.

● In Thorwal sind Dämonen – mit Ausnahme des Hranngar-Gezüchts – eher unbekannt. Da es aber auch keine thorwalsche Beschwörertradition (und damit eine entsprechende 'Infrastruktur') gibt, kann man hier eigentlich damit rechnen, von solchen Wesen größtenteils unbehelligt zu bleiben. Alles, was jedoch nur den Anschein einer charyptiden

Monstrosität hat, wird von den resoluten Nordleuten erbarmungslos gejagt, wie allgemein die 'Monsterjagd' eine lange Historie aufzuweisen hat. Sprich: Thorwaler begegnen dem Problem auf ihre typische Art: Es hat sich feindlich gezeigt, also „hauen wir es platt“ ...

● **Maraskanern** gelten die Dämonen, die Ungeschaffenen, die Wesen des Äthrajin, als außerhalb der Schöpfung stehend – und wer mit ihnen paktiert, wird aus dem Buch der Anwesenden ausgetragen. Dies war schon vor der Besetzung der Insel durch die Borbaradianer so und wird auch nach der Befriedung so bleiben – wer Rurs Geschenk nicht nur nicht erkennt, sondern ablehnt, für den ist auf Rurs Geschenk kein Platz mehr. Die Dämonen selbst mindern die Schönheit der Welt und sind daher zu beseitigen. In dieser Hinsicht dürften die Maraskaner – allen Predigten der Zwölferpriester widersprechend – die schärfsten Gegner von Dämonenbündelerei und Beschwörungstätigkeit sein.

● Den aventurischen 'Wilden', namentlich den verschiedenen Kulturen der **Waldmenschen, Goblins und Nivesen**, sind zwar etliche Dämonen als böse Geister bekannt, aber zum einen gab es nur sehr wenige Schamanen, die sich mit diesen Kräften eingelassen haben, zum anderen kommen die Siebtsphärischen als Gruppe in ihrer Mythologie nicht vor. Und so wird ein Paktierer schlimmstenfalls als von einem bösen Geist Besessener angesehen und ansonsten eher ignoriert, so lange er keine spürbar frevelhaften Taten ausführt.

● Etwas anders liegt der Fall bei den **Orks**, bei denen die *Ghurrux* Teil von Tairachs Jenseitsreich sind, und es einem mächtigen Schamanen gut ansteht, über ihre Kraft zu gebieten. Bei **Gjalskerländern, Trollzackern, Ferkinas und Fjarningern** vermischen sich dagegen Ur-Erinnerungen an frühere Zeitalter mit obskuren Bildern finsterner Götter und bekannten Dämonen zu einer wüsten Mixtur, die wenig Schwierigkeiten hat ein 'präilemisches' Pantheon einzubinden.

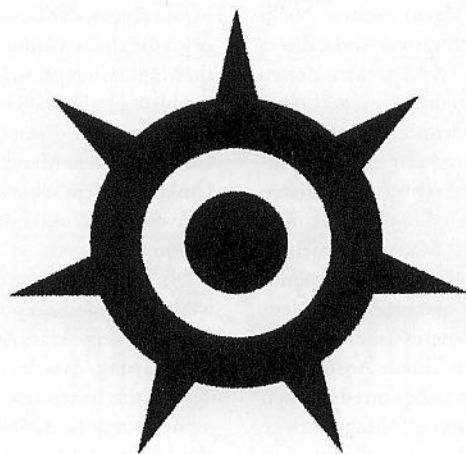
● In der **zwerghischen** Tradition kommen Dämonen nur als Elemente der Bedrohung von außen vor, doch werden hier mehr die Beschwörer

als die Sphärenwesen selbst verdammt, deren Chaos selbst den gelehrtesten erzwerghischen Numerologen unheimlich ist. Angroschim, die sich an Beschwörungen oder Pakten versuchen, gelten schlicht als verrückt. Bei den Brillantzwerghen hat sich nach dem Verlust ihrer Heimat mittlerweile ein unbändiger Hass auf alle Diener Agrimoths festgesetzt.

● Das **Wirken von Dämonen** ist auch einer der wenigen Fälle, in denen Elfen in Wut geraten. Zwar haben die (modernen) Fey nur recht wenig leidvolle Erfahrung mit Dämonen sammeln müssen, doch ist ihnen schon allein ihre derische, harmoniestörende Existenz so widerwärtig, dass sie die Siebtsphärischen und ihre Beschwörer jagen, vertreiben und vernichten, wo sie ihrer ansichtig werden. Dass sich dennoch einige wenige Elfen den Mächten der Finsternis zugewandt haben bedeutet nicht nur schlimmstes *badoc*-Sein, sondern Aufgabe des Elf-Seins und Verrat an allen Fey.

● Bei den **Achaz** sind Dämonen durchaus bekannt, werden aber viel weniger genutzt als Elementarwesen, mit denen sie ungefähr auf einer Stufe stehend gesehen werden. Wenn sie genügend eingeschüchtert sind, gehorchen diese Wesen. Wer Furcht zeigt, muss mit den Konsequenzen leben (bzw. sterben).

● Bleiben letztlich die **Schwarzen Lande**, wo Dämonen schlicht und ergreifend als Herrschaftsinstrument gesehen werden – von den Tyrannen wie ihren Hörigen gleichermaßen. Zwar lauert auch hier nicht an jeder Ecke ein Gehörnter, aber der Umgang mit den Jenseitigen ist – zumindest für einen Mittelreicher – erschreckend normal geworden: Die Mächtigen setzen Dämonen als Werkzeug, 'Ordnungskraft' oder Terrorinstrument ein, und die Bevölkerung hofft, von Bespitzelung, dämonengelenkter Zwangsarbeit und Disziplinierungsmaßnahmen verschont zu bleiben. Ja, mittlerweile hat es sich eingebürgert, in Dämonentempeln um Verschonung zu beten, so dass sogar die letzten Nester zwölfgöttlichen Widerstandes eher als ruhestörend denn als Licht der Hoffnung gesehen werden.



Die Welt der Geister

»Geister für ihre Taten zur Verantwortung zwingen? Sie sind doch in vollstem Maße Nicht-Leben. Man muss sie akzeptieren, wie man auch Feuer akzeptiert – als ein gewöhnlicheres, aber ebenso geheimnisvolles Phänomen. Was ist Feuer? Kein Grundbegriff der Bewegung, kein lebendes Wesen – und nicht einmal eine Krankheit, obwohl es das Haus des Nachbarn anstecken kann. Es ist mehr ein Ereignis. Ähnliche Weise scheinen für mich auch Geister eher Ereignisse als Dinge oder Lebewesen zu sein – wenngleich, das muss ich zugegeben, fast immer unangenehme Ereignisse.«

—anonymer Randkommentar in Vom Spuke dir's Herze steht, einer folkloristischen Sammlung von Weidener Geistergeschichten, 992 BF; Ausgabe der Bibliothek zu Baliho

Was sich dieser anonyme Kommentator hier von der Seele geschrieben hat, hat leider wenig mit einer grundlegenden wissenschaftlichen Analyse über Erscheinungen oder Spukgestalten gemein, doch im Kern trifft die Aussage zu, dass Geister offenbar eine eigenwillige Mischform von Lebendigem und Toten darstellen. Wie kommt das?

Infolge des Todes einer jeden diessseitigen Wesenheit trennt sich seine Seele von Körper und Geist, um in das Totenreich der Vierten oder die alveranischen Gefilde der Fünften Sphäre zu gelangen. Jedoch kann es durch verschiedenste Umstände – sei es durch einen Fluch, seelische Not, die Sühne einer Schuld oder aber auch durch außergewöhnliche magische und sphärische Konstellationen oder gar göttliches oder dämonisches Einwirken – geschehen, dass die Seele eines Verstorbenen daran gehindert wird, ihren Frieden in den höheren Sphären zu finden. Eine solche Seele wird dann mitunter aus Borons Hallen zurückgeschickt oder gelangt zufällig zurück ins Diesseits, oder aber sie ist durch eigene, ungewöhnlich starke Willenskraft nach ihrem Tode geblieben, um eine letzte Aufgabe, ein letztes Vorhaben zu vollenden – letztendlich dazu verdammt, ohne Ruhe zwischen dem Reich der Toten und dem Reich der Lebenden auf unbestimmte Zeit zu wandeln.

Ausgesprochen viele Geistererscheinungen finden sich zwischen den Sphären in der Dritten Ebene des Limbus (die 'Ebene der Geister', das mythologische *Nirgendmeer*), wenige noch in der Vierten Ebene, den Mauern Alverans. (Zur Struktur der Sphären und des Limbus siehe die Texte ab S. 8.)

Geister sind überaus feinstofflich und bestehen nach der Trennung vom toten Körper nur noch aus den restlichen Teilen des Astralleibs, den Erinnerungen, dem Wesen und dem Bewusstsein sowie der eigentlichen Seele des Verstorbenen. Diese 'Geistleiber' stellen erstaunlich starke Kristallisationspunkte für freie und ungebundene Astralenergie dar, so dass Geister grundsätzlich als *magische Wesen* existieren. Aus diesem Grunde können sie auch nur mittels Magie oder göttlichem Wirken

»Ach, mein Junge, was ist bloß aus dir geworden ... So blass und dünn siehst du aus, dass man meinen könnte, dir ginge es gar nicht gut, wo du nun bist.«
—der erste Kommentar der Witwe Kunlika im Angesicht des Geistes ihres Sohns, der ihr den Namen seines Mörders nennen wollte.

beeinflusst werden, und auch nur magische oder geweihte Waffen, Schadenszauber oder übernatürliche Wesenheiten können sie verletzen. Gerade dies ist mitunter ein schwieriges Unterfangen, denn Geister besitzen nicht selten gar keine physische Präsenz.

GESCHICHTEN ÜBER DAS AVENTURISCHE GEISTERWESEN

»Die Geister der Toten sind die wahren Eigentümer der Dinge und Güter der Welt. Mit ihnen ist der Handel und Austausch am wichtigsten und der Nichttausch am gefährlichsten. Man gibt ihnen die Opfergaben und erhält im Gegenzug ihre Gaben und ihre Macht. Wer ihr Holz schlagen oder ihre Erde umgraben will, muss die Geister bezahlen. Denn sie sind überall und in allem. So jedenfalls erklärte es der Schamane meinem Gefährten, nachdem er ihm die Perlenschnüre und einen kleinen Finger abgeschnitten hatte. Ich war heilfroh, dass wir so unsere Schulden bei den Geistern des Dschungels – insbesondere denen des Floßholzes – hatten bezahlen können, denn danach blieben wir auf unserer Reise von weiteren spukhaften Erscheinungen weites gehend verschont.«

—der berühmte Derograph der Neuzeit, Bastan Munter, in Die dampfenden Wälder – Von den mittäglichen Eilanden, ca. 645 BF



Geschichten zu Geistern werden seit allen Zeiten und in fast allen Kulturen erzählt, meist hinter vorgehaltener Hand und im ehrfürchtigen Flüsterton, als

würde man möglichst nicht selbst einen der 'Wandelnden' aufschrecken wollen.

In den mittelaventurischen Breitengraden werden **Geister, Gespenster** und **Spukgestalten** sehr häufig mit alten Gemäuern, dunklen Burgen und verlassenen Landhäusern, aber auch mit rituellen Plätzen, Steinkreisen oder folkloristisch bedeutenden Waldlichtungen in Verbindung gebracht. Das Volk erzählt sich Geschichten von gemarterten Seelen, die ihre heulenden Klagelieder mitnächtlich in die Dunkelheit entlassen. Vieles davon ist Aberglaube oder in Wahrheit ein anderes (mitunter nicht ebenso unheimliches) Phänomen, doch weiß niemand so recht zu sagen, was eine **hilfesuchende Seele** und was ein **böser Nachtalp** ist – und so hält man sich besser von allem fern.

Ebenso lernt jedes Kind, sich von den klagenden **Irrlichtern** und **lokenden Frauerscheinungen** in den Sümpfen fernzuhalten, die einen mit ihrem Anblick und ihrem Säuseln nur in den tödlichen Morast locken wollen – allein, bis heute geht so mancher Wanderer in den Mooren Aventuriens verloren. Auch von widerwärtig umherschleichenden **Phantomen** und **dunklen Schatten** ist die Rede, stets auf der Suche nach dem Puls des Herzens, das ihre schwarzen Klauen zu umschließen versuchen. Auch vom mächtigen **Seelensammler** wird ähnliches (und noch viel schlimmeres) berichtet.

Wohl auf für den, der einen **Schutzgeist** über sich zu wachen weiß. Oft sind andere Mächte oder Zufälle für die plötzliche Errettung aus einer Gefahr oder die sanfte Lenkung des Lebenswegs in die richtige Richtung verantwortlich, doch einige verlorene Seelen sind nur noch des-

halb in der Dritten Sphäre, um wenn schon nicht ihr eigenen, so wenigstens das Schicksal ihrer Nachkommen oder Anvertrauten zum Guten wenden zu können.

Aventurische Seeleute berichten nicht selten von sogenannten **Geisterschiffen**, die sich durch dunstige Nebelbänke über die Meere schleppen und nächtens so nahe an unglückliche Schiffe herankommen, dass denen von nun an Pech und Unheil anhafte. **Geisterkapitäne** wie der *Fliegende Bornländer* oder *Norrash der Nebelbart* sollen ganze Geistermannschaften befehligen, und auch Schiffe wie das uralte Piratenschiff *Blutmesser*, die seit über einem Jahrhundert verschollene *Dekapus* oder die erst kürzlich vernichtete Reichsforst wurden immer wieder am Horizont gesichtet.

UMGANG MIT GEISTERN

Angesichts all dieser beunruhigenden Schrecknisse wäre die Nähe eines **Geisterjägers** sicherlich angenehm – allein, diese sind meist noch geheimnisvoller und schwer zu finden als die Geister selbst. Zwar ist allgemein bekannt, dass die **Geweihten Borons** bemüht sind, verlorenen Seelen den ewigen Frieden zu schenken und ihnen die Reise ins Tötenreich zu erleichtern, doch können sich sie meist nur in ihrem lokalen Umfeld um berichtete Einzelfälle sorgen. Aber allein in die Welt ziehen und an unzugänglichen und gefährlichen Orten jene Seelen aufzuspüren, die Unheil und Verderben stiften, erfordert Wagemut und eine Motivation, die nur diese mysteriösen Einzelgänger wirklich besitzen sollen.

Fast alle Rassen und Kulturen sind sich der möglichen Präsenz der Seelen ihrer Verstorbenen bewusst, wenngleich sich der Umgang mit ihnen doch erheblich unterscheidet. Während in den 'zivilisierten' Landen, vom Bornland bis zum Horasreich, Geistererscheinungen meist wegen ihres unerwarteten, gequälten und unheimlichen Auftretens mit Angst und Schrecken quittiert werden und sich mit ihnen nur vereinzelte Magier und vor allem die Druiden näher auseinandersetzen, ist bei anderen Völkern und Rassen das Verhältnis zu den Geistern ein gänzlich anderes. Eine interessante Beobachtung dabei mag sein, dass insbesondere im Süden Aventuriens das Geistervorkommen ausgesprochen hoch zu sein scheint. Warum dem so ist, kann nur wild spekuliert werden – wenn sich überhaupt darüber Gedanken gemacht wird. Recht überheblich und religiös gefärbt scheint dabei die These, dass "die dort im Süden" aufgrund der vielen Krankheitsreger, der Dekadenz und dem anhaltenden Götzentum wesentlich schneller das Zeitliche segne. So würde die Schlange vor Rethon, der Seelenwaage, immer länger und die Seelen der Toten müssten derweil noch eine zeitlang im Diesseits umherirren. Andere bringen wiederum die mysteriöse Zitadelle der Geister ins Spiel, die sich irgendwo im Regengebirge befinden soll, aber wie auch die Dämonenzitadelle oder die Zitadelle der Magie ob ihrer Unauffindbarkeit von aventurischen Gelehrten ins Reich der Fabel gewiesen wer-

den sollte. Viel plausibler ist da schon die Erklärung des Erzmagus Rakorium Muntagonus, der seit seinen Expeditionen in die Echsenstümpfe und H'Rabaals von großen Plänen der Achaz zur Eroberung Aventuriens schwadroniert und auch dabei andeutet, die Kaltblütler wären womöglich in der Lage, ganze Geisterarmeen zu kontrollieren, die sich seit nunmehr Jahrhunderten stetig weiter nach Norden kämpfen würden. Aber auch eine Vermutung ist bekannt, wonach vor Jahrtausenden eine schreckliche Katastrophe die Seelen der Ureinwohner der Waldinseln und Dschungelwälder so zerrüttet haben müsse, dass sie größtenteils bis heute nicht den Weg in die Vierte Sphäre gefunden hätten. Mit Ausnahme der Elfen, deren Weltbild keine Geister kennt oder zumindest nicht stören will, sehen insbesondere die Schamanen der Waldmenschen, Fjarninger, Trollzacker und Gjalskerländer sowie der Orks, Goblins und Achaz in den Geistern die Seelen ihrer verstorbenen Urahren, die ihnen besondere Kräfte, Macht und Ansehen sowie Einblicke in jenseitige Sphären ermöglichen können. Ähnlich wie die Nivesen Dutzende Bezeichnungen für Schnee kennen, so haben sich in den archaischen Kulturen und Völkern ebenso differenzierte Geisterarten entwickelt, die der Mittelreicher allesamt unter „gräulicher Spuknebel“ zusammenfassen würde – vom persönlichen Seelenbegleiter und Schutzgeist über Götter (oder Götzen) begleitende oder zur Seite stehende Geist-Individuen bis hin zu vermodernden Seelen, die sich nicht von ihrem Körper trennen konnten und mit ihm gleichermaßen zu verrotten drohen. Selbst eine *Geisterspinne* mit Namen *Takehe* soll irgendwo im Regengebirge ihr Unwesen treiben.

Bei vielen alten oder 'zivilisatorisch weniger fortgeschrittenen' Rassen und Kulturen besitzt der Glaube an Geister stark religiösen Charakter, der seit Urzeiten auch diverse Naturgeister einschließt und neben dem Lauf des eigenen Seelenlebens auch Phänomene wie Feuer, Blitz und Donner, Magie oder der belebten und unbelebten Natur im allgemeinen erklären soll. In diese Kategorie fallen zum Beispiel *Baumgeister* oder der *Geist des Berges*, *personifizierte Winde* oder die *Kraft der Erde*. Sie sind jedoch strikt von den in diesem Kapitel beschriebenen Geistern als individuelle Seelen, die in der Dritten Sphäre gefangen sind, zu trennen. Ebenso nicht in diese Kategorie fallen *Elementargeister* (z.B. der Lampengeist) und *Mindere Geister*, die als feinstoffliche Produkte elementaren bzw. astralen Wirkens in der Box **Zauberei und Hexenwerk** näher beschrieben werden.

Auch werden vielerorts Geister mit *Dämonen* (Incubus, Succubus, Larijan), *Untoten* (Zombie, Ghul) oder *visionären Heiligengestalten* verwechselt oder gleichgesetzt, so dass im wahrsten Sinn des Wortes nur ausgesprochene Kenner der Materie wahre Geister deuten und sie auf die ein oder andere Art und Weise sogar beeinflussen können. (Mehr hierzu finden Sie im Kapitel über das **Animistische Weltbild** ab Seite 120.)

GEISTERRUF UND GEISTERBANN

Geisterwesen der Dritten Sphäre und der Dritten Ebene (sprich: im Diesseits spukende und übers Nirgendmeer irrende Geister) können mittels Magie herbeigerufen und genauso auch wieder gebannt werden. Insbesondere die Druiden (die Geister bisweilen als Elementarwesen des Siebten Elements ansehen), die Gildenmagier und natürlich die Schamanen verschiedenster Völker und Kulturen haben Rituale und Formeln entwickelt, um der Spukgestalten Herr zu werden.

Um einen Geist zu beschwören, benötigt man den Zauber **GEISTERRUF**, um ihn zu bannen den Zauber **GEISTERBANN**. (Eine Beschreibung beider Zauber findet sich im **Liber Cantiones** auf den Seiten 64 und 65.)

Beschworene Geister lassen sich nicht beherrschen, aber da sie eine eigene Intelligenz und einen eigenen Willen besitzen, kann ein Beschwörer sie um Hilfe bitten oder sie überreden, ihm einen Dienst zu

erweisen. (Wenn die Geister von selbst erscheinen und nicht alle Anwesenden vor Schreck das Weite suchen, kann dies übrigens auch ein des Zauberns Unkundiger tun.)

Als Gegenleistung verlangen die Geister vom Beschwörer oftmals ihrerseits einen Dienst, der sie ihrem Seelenfrieden ein Stück näher bringt. Hierbei kann es sich um das Überbringen einer Botschaft handeln, um das Aufspüren eines Artefaktes oder das Bestrafen einer bestimmten Person – und wehe dem Beschwörer, der einen einmal geschlossenen Handel mit einem Geist bricht! Irgendwann wird der Betrogene ihn zu finden wissen ...

Um einen Geist dazu zu bewegen, dem Beschwörer einen Dienst zu erweisen, muss diesem

● eine MU-Probe gelingen, die um die bei jedem Dienst angegebene Punktzahl erschwert ist, wenn er versucht, mit dem Geist einen *Handel*

inzugehen. Verlangt er mehrere Dienste, so addieren sich die Erschwer-
nisse auf. Wenn der Beschwörer seinerseits dem Geist einen Dienst
verspricht, kann der Probenzuschlag je nach Schwierigkeit der Aufgabe
(Meisterentscheidung) bis auf den halben Wert gesenkt werden.

- eine entsprechend erschwerte CH-Probe gelingen, wenn er den Geist *bittet*, ihm zur Seite zu stehen. Bei einer Bitte ist es nicht möglich, mehrere Dienste vom Geist zu verlangen.

- Entsprechende rituelle Materialien, die richtige Kleidung usw. kön-
nen den Zuschlag weiter senken.

Ein Beschwörer, der sich weigert, einen dem Geist versprochenen Dienst
auszuführen, muss mit dem Schlimmsten rechnen, denn fast alle Gei-
ster verfügen über eine nur ihnen bekannte Art des ZAUBERZWANGS
(siehe LC 189). Zudem sind sämtliche GEISTERRUF-Proben so lange
um 3 Punkte erschwert, bis die versprochene Aufgabe vollbracht ist.
Drittens wird der Geist den Beschwörer mit allen ihm zur Verfügung
stehenden Mitteln angreifen, sobald er wieder in seine Reichweite kommt
und viertens wird der Beschwörer diesen Geist nie wieder zu einem
Dienst bewegen können.

MEISTERTIPPS ZUM SPIEL MIT GEISTERN

Für alle hier vorgestellten Arten von Geistern gilt, dass sie im Ge-
gensatz zu Minder- oder Elementargeistern vollständige Individu-
en sind – und als solche auch im Spiel behandelt werden sollten.
Die beiden Hauptkriterien, ob eine bestimmte seltsame Erschei-
nung oder ein unbekanntes, geistig wirkendes Phänomen tatsäch-
lich als wirklicher *Geist* (vor allem im spieltechnischen Sinne) be-
zeichnet werden kann oder nicht, stellen einerseits die bereits voll-
zogene *Trennung des Geistleibes vom ursprünglichen Körper* und an-
dererseits das *zwanghafte Verweilen in der Dritten Sphäre* dar.

Ausgehend von diesen Kriterien bestimmt sich meist auch die Art
und der Spielnutzen einer Geisterbegegnung. Als verlorene Seelen
sind sie letztendlich – unabhängig davon, ob sie sich nun als lie-
benswerte, unverständliche, wirre oder böartige Geschöpfe prä-
sentieren – stets auf der Suche, den inneren Frieden zu finden.
Dieser kann zum Beispiel darin bestehen, endlich vom Diesseits
ins Jenseits zu gelangen, noch eine wichtige Aufgabe in der dritten
Sphäre zu erfüllen oder gar einen neuen Körper zu finden.

Hilfe kann einem ruhelosen Geist allerdings stets nur von außen
zuteil werden – in den meisten Fällen durch wackere Helden und
Abenteurer in einer stimmigen Geschichte mit möglichst unheimli-
cher Atmosphäre. Diese zu erzeugen ist nicht immer einfach. Be-
währt haben sich vor allem eine abgedunkelte Spielumgebung mit
Kerzen als Beleuchtung, dazu der Einsatz von unterschwelliger bis
enervierender Begleitmusik (wobei man sich bestens bei einschlä-
gigen Filmen mit gleichem Thema bedienen kann, z.B. *The Fog*,
Poltergeist, *The Others*, *Amityville*, *Sleepy Hollow*, *Wolf* oder
The Sixth Sense) und vor allem ungewöhnliche, flüsternde oder
andersartig abgewandelte Sprechweisen.

Astralblick: Wenn auch nicht alle, so können doch
die meisten Geister ihre Umgebung wahrnehmen.
In den allerseltensten Fällen geschieht das aber
auf normale Weise. Statt dessen erkennen Geister
– ihrem magischen Naturell entsprechend – ihre
Umwelt anhand der Astralmuster, die jeder Ge-
genstand und jedes Lebewesen hinterlassen. So
können sie auch Dinge erkennen, die dem sterbli-
chen Auge verschlossen bleiben müssen.

Blick in die vierte Sphäre: Geister leiden insbeson-
dere daran, dass es sie zwar in höhere Sphären
zieht, sie aber noch immer etwas im Diesseits hält.
Dabei mögen schon manche die Vierte Sphäre
gesehen haben, bevor sie wieder zurückgeschickt

wurden oder zufällig zurückgelangen. Auch wäh-
rend ihrer Existenz in der Dritte Sphäre mag es
Kräfte geben, die sie ruhelos zwischen dem Reich
der Toten und dem Reich der Lebenden hin- und
herwandeln lassen. So können sie zumindest kur-
ze Einblicke in das Jenseits erhalten, und wie auch
der *Zeitenblick* ermöglicht es der *Blick in die Vierte*
Sphäre Geistern, eventuell an Informationen zu ge-
langen, die sonstigen diesscitigen Lebewesen wie
den Helden nicht zur Verfügung stehen.

Geisterführung: Geisterseelen sind per Definiti-
on ausgesprochene Individuen. Unter bestimm-
ten Umständen aber, vor allem, wenn die Seele zu
Lebzeiten ihren Aufgabe in einer größeren Ge-

Ein Geist, der einen Dienst verweigert, verschwindet ohne ein weiteres
Wort.

Übrigens: Geisterbeschwörung gilt vielerorts ebenfalls als *Nekromantie*
und wird, je nach entstandenem Schaden, auch entsprechend geahndet.

GEISTERHAFTHEIT FÄHIGKEITEN UND EIGENSCHAFTEN

Allen in diesem Kapitel besprochenen Geisterwesen sind einige typi-
sche Eigenschaften gemein:

- Geister sind geisterhaft, sprich immateriell: Sie können fast völlig
unsichtbar sein, wenn sie nicht gesehen werden wollen (*Sinnenschärfe*-
Probe zum Entdecken um mindestens 15 Punkte erschwert). Sie sind
(von wenigen Ausnahmen abgesehen) *immun gegen profane Waffen*, wäh-
rend geweihte und magische Waffen normalen Schaden anrichten;
borongeweihte Waffen wirken *verletzend* auf alle Geister. Geister haben
eine unendliche Ausdauer.

- Die Magieresistenz eines Geistes gilt als Schutz (Probenzuschlag)
sowohl gegen Kampfmagie als auch Gebete. Ihr *Rüstungsschutz* gegen
magische oder geweihte Waffen beträgt die halbe MR. Gegen alle ande-
ren Zauber, das Rufen von Götternamen oder Vorzeigen heiliger Sym-
bole sind sie – bis auf die schwächsten von ihnen – *immun*, können sich
aber willentlich Hellsichts- und Verständigungszauberei öffnen..

- Wenn die 'Lebensenergie' eines Geistes in einem Kampf auf Null
sinkt, so ist lediglich die augenblickliche Manifestation zerstört und er
ist bis zum nächsten Neumond nicht mehr in der Lage, sich im Diesseits
erneut zu manifestieren.

- Geistern ist es nicht möglich, in irgend einer Art und Weise im hellen
Tageslicht zu erscheinen. Erst in der Nacht (die mächtigsten und ältes-
ten unter ihnen vielleicht noch bei Dämmerung) entfalten sich ihre
Kräfte, mit denen sie auf das Diesseits einwirken können. Im zwölf-
göttergeprägten Glauben begründet man diese Beobachtung meist da-
mit, dass der Sonnenlauf des Praios am Tage göttliche Ordnung verbrei-
te und so die ruhelosen Seelen vertreibe, während sich in der nächtli-
chen Dunkelheit die Seelen der Verstorbenen Borons ebenso dunklen
Hallen (nach denen es sie eigentlich strebt) wiederum sehr nahe fühlen
und jedes Mal in dem Glauben erscheinen, endlich im Totenreich Frie-
den finden zu können.

- Endgültig vertrieben werden können Geister allerdings nur durch
spezielle Zauberei (GEISTERBANN, PENTAGRAMMA). Da aber
die Boron-Kirche lehrt, dass derartig ausgetriebene Geister auf ewig
dazu verurteilt sind, im Limbus zu verharren, werden üblicherweise
nur zeitweilige Bannungen vorgenommen, bis ein Boron-Priester her-
beigerufen werden kann, der mit einer entsprechenden Liturgie der
armen Seele den Weg ins Totenreich weist.

Neben den genannten allgemeinen Eigenschaften verfügen viele Geister
aber auch noch über einige der im Folgenden genannten besonderen
Fähigkeiten, die sie als Meister nach Art der Geisterbegegnung verteilen
können.

meinschaft gefunden hatte, kann es vorkommen,
dass sich auch Geister zusammen an einem Ort
oder zu einer Zeit einfinden und einem gemein-
samen Ziel entgegenstreben. Solche Ansammlun-
gen können wiederum von individuellen Geistern
geführt, befohlen oder beeinflusst werden – und
auch diese Führer waren meist schon zu Lebzei-
ten Vorbilder oder Vorgesetzte der anderen Seelen.
Als Beispiele wären hier die wachenden Ron-
drianer von Shamahan oder ein Geisterkapitän
samt Mannschaft zu nennen.

Gegenstände beleben: Auch ohne körperliche
Manifestation kann es Geistern möglich sein,
Einfluss auf die Umgebung zu nehmen – indem

sie Gegenstände ihrer Wahl in der Zeit Teil sogar intelligenten Bewegung versetzen können. Während nun aber fliegende Teppiche das Produkt eines Luftschinns wäre, sind rasselnde Ketten, sich öffnende und wieder zuschlagende Türen, eine wandelnde Ritterrüstung oder wie von Geisterhand gespielte Instrumente sehr wohl auf diese Fähigkeit von Geistern zurückzuführen. Und auch wenn die Vorstellung dahingehen mag, dass das Gespenst unsichtbar an der Harfe sitze, so ist dies nicht immer zutreffend. Die Gegenstände können auch ohne direkten Positionsbezug und auch in größerer Zahl belebt werden, wenn der Geist mächtig genug ist.

Intelligenz: Die Trennung der Lebens- und Geistesseele vom toten Körper ist wahrlich eine zerrüttende Erfahrung, die dazu führt, dass viele Geister auch geistig nur noch ein Schatten ihrer selbst sind und eventuell bestimmte Erinnerungen, Wesenszüge oder Charaktereigenschaften verloren oder zumindest verschüttet haben. Oft sind es nur noch die stärksten Gefühle und Antriebe, die sich in dem Geist ausdrücken: Liebe, Hass, Rache, Trauer, Verzweiflung oder eben die Erfüllung eines wichtigen persönlichen Ziels. Unterschiedliche *Intelligenz* ist auch der Grund, warum es manche Spukerscheinungen nur zu klagendem Heulen schaffen, während man mit anderen sehr dezidiert über die *Alanfanischen Prophezeiungen* debattieren könnte.

Manifestation: Mittels starker Willenskraft oder gehöriger Erfahrung ist es dem Geist möglich, seiner rein astralen Präsenz für einen bestimmten Zeitraum eine sichtbare Hülle zu verschaffen. Diese kann je nach Stärke von einer schemenhaften Fratze oder einem unscheinbar leuchtenden Nebel bis hin zu einer fast perfekten Illusion eines kompletten Körpers reichen. Der Zeitraum wiederum mag nur wenige Augenblicke oder gar eine ganze Nacht bis zu nächsten Morgendämmerung dauern. Allgemein erscheinen Geister in jener Gestalt, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes hatten, was sich am stärksten in der entsprechenden Kleidung und dem körperlichen Zustand (z.B. etwaige Verletzungen) offenbart. Es kommt aber auch vor, dass die äußere Erscheinung eher dem Gemütszustand der verlorenen Seele entspricht (z.B. Frau in weißen Gewändern, ständig wabernde Fratze).

Schaden auf belebte Materie: Für Geister ist es – wohl aus höheren kosmologischen Gründen – nur schwer möglich, Lebewesen der Dritten Sphäre zu verletzen (umgekehrt ist es allerdings bekanntermaßen ja ebenso). Doch ausgeschlossen ist es nicht – und dann kann eine möglicherweise unsichtba-

re, unsterbliche und nur mit magischen Waffen zu bekämpfende Spukerscheinung zu einer erheblichen Gefahr für seinen Kontrahenten werden.

Schaden auf unbelebte Materie: Spiegel zerbersten, alte Wände stürzen ein, Treppen gehen zu Bruch: All diese Erscheinungen entstehen, wenn ein Geist bewusst (und meist voller Zorn oder um Aufmerksamkeit zu erregen) dazu in der Lage ist, ähnlich der Magie bestimmte feste Strukturen zu zerstören oder umzuformen. Erstaunlicherweise ist er mit dieser Eigenschaft keineswegs in der Lage, Lebewesen direkt zu verletzen (eine einstürzende Treppe mag dennoch natürlich gehörige Blessuren verursachen) – denn dazu muss er erst in der Lage sein, *Schaden auf belebte Materie* zu verursachen.

Sikaryan-Raub: Eine sehr seltene – und äußerst gefährliche Eigenschaft einzelner Geistwesen ist deren Fähigkeit, derischen Lebensformen – notfalls unter Zwang – einen Teil ihres Sikaryans zu entziehen und es sich selbst zuzuführen. Auf diese Weise kann Geistern im Laufe der Zeit sogar möglich werden, sich körperlich wieder neu im Diesseits zu manifestieren. Zum Glück haben aber nur die allerwenigsten das dringende Bedürfnis dazu.

Sprache: Während die *Manifestation* sich grundsätzlich nur auf eine stoffliche Präsenz eines Geistes bezieht, kann eine verlorene Seele auch versuchen, sich nach ihrem Tode mit Lauten oder hörbaren Geräuschen, ja sogar mittels der eigenen Stimme zu artikulieren. Geister mit wenig Sprachtalent schaffen es bei größerer Anstrengung schon zu einem hörbaren und erschauernden Heulen, während die Geister einstiger Feldherren, Philosophen oder Gildenmagier schon recht zeitig in der Lage sein werden, in klaren Worten bis hin zu ganzen Sätzen zu sprechen.

Tagespräsenz: Geistern ist es fast unmöglich, sich auch nur im entferntesten zwischen Sonnenaufgang und -untergang Wesen der Dritten Sphäre bemerkbar zu machen. In ganz seltenen Ausnahmen mag das Erscheinen zur Stunde des eigenen Todes oder die Macht des Geistes so mächtig sein, dass er sich auch bei hellichtem Tage manifestieren kann. Diese Fähigkeit kann allerdings nur für kurze Zeiträume aufrechterhalten werden und sollte beim Spiel auch nur äußerst selten und mit einer guten Begründung zum Einsatz kommen.

Übernahme eines fremden Geistes: Eines der mit Abstand schwierigsten Unterfangen für einen Geist ist es, die Kontrolle über einen fremden Geist – und nicht nur seinen Körper – zu übernehmen. Dadurch wird das Bewusstsein des Betroffenen

fast komplett ausgeblendet, Reden, Handeln und Bewegungen folgen nur noch einzig den Gedanken und Wünschen des eingefahrenen Geistes, eine Befreiung ist aus eigenen Kraft kaum noch möglich. Allerdings ist – im Gegensatz zu einer Übernahme des Körpers – die Geistkontrolle meist nur auf einen kurzen Zeitraum beschränkt. Interessanterweise können mit dieser Fähigkeit auch körperlose Geister gegenseitig die Kontrolle übernehmen, wenngleich es kaum Anlass dazu geben mag. **Übernahme eines Körpers:** Einige Geister sind mit dem Ziel in der Dritten Sphäre zurückgeblieben, für sich einen neuen Körper zu finden. Für andere wiederum mag es zur Erfüllung ihrer Aufgabe im Diesseits auch einmal notwendig werden, in einen lebenden Körper einzufahren. Und ja – nicht wenigen ist dies tatsächlich auch möglich. Im Gegensatz zur *Übernahme eines fremden Geistes* verliert der Betroffene nicht wirklich die Kontrolle über sich, sondern muss nur feststellen, dass ihm dort noch jemand 'dazwischenfunkelt'. Im Zweifelsfall führt dies sehr oft dazu, dass zwei Seelen in einer Brust über die Kontrolle des Körpers und des Handels im Streit liegen und miteinander ringen. Aus diesem Grund wählen Geister auch gern bestimmte Zustände wie Schlaf, Ohnmacht oder Koma des Betroffenen, um in seinen Körper einzufahren.

Ungebunden: Üblicherweise sind Geister an bestimmten Orte, Gegenstände und manchmal auch Personen gebunden, die oft genau die Ursache für ihre jetzige Geistexistenz und der Schlüssel zur Erlösung sind. Eine unruhige Seele kann aber auch im Laufe ihres Daseins die Fähigkeit entwickeln, sich von diesen Dingen mehr oder weniger loszulösen und somit ihren Wirkungsbereich zumindest erweitern oder im äußersten Fall sogar vollkommen unabhängig zu gestalten.

Zeitenblick: Als magische Wesen mag es einigen Geistern auch vergönnt sein, einen tieferen Blick in den Strom der Zeit zu werfen. Die eigene Vergangenheit haben Seelen in der Regel erstaunlich gut und oft bis zur Perfektion memoriert, aber auch allgemeine Eindrücke vergangener Zeiten mögen sich in ihren Astralnetzen verfangen, so dass sie unter Umständen darüber Auskunft geben können. Der Blick in die Zukunft ist dagegen auch Geistern unmöglich. Sie sind bisweilen aber in der Lage, die nahe Zukunft eines ihnen Nahestehenden recht genau vorherzudeuten und diesen Sterblichen vor Gefahren zu warnen. Zum Thema *Visionen und Prophezeiungen* siehe auch den entsprechenden Abschnitt auf Seite 23ff.

GEISTERARTEN NACH IHREM URSPRUNG

Über Geister ließen sich ganze Bücher füllen (was Magier und Geweihte auch getan haben), wir jedoch wollen uns auf jene übernatürlichen Wesen beschränken, deren Eigenschaften sich in spieltechnischen Worten beschreiben lassen. Wenn es im Rahmen Ihres Abenteuers passend erscheint, können Sie aber auch geisterhafte Stimmen, mysteriöses Leuchten, kurzfristige Besessenheiten, belebte Rüstungen u.ä. mit Geistererscheinungen in Verbindung bringen, ohne dass gleich eine Gefesselte Seele oder ein Spuk dahinter steht.

Die bekanntesten Arten aventurischer Geisterwesen sind:

Gefesselte Seele

Dieses Geisterwesen ist durch einen Fluch an einen bestimmten Platz, meist den Ort seines Todes, gebunden und erscheint den Sterblichen nur selten (häufig an seinem Todestag, zu Neu oder Vollmond etc.). Eine Gefesselte Seele kann sich nicht weiter als 7 Schritt von ihrem Erscheinungsort oder dem Ort ihres Todes entfernen.

Gefesselte Seele

Beschwörung: –1 **Austreiben:** +W6

Handel/Dienst: Erscheinen zu einem bestimmten Zeitpunkt (+2); Erscheinen jede Nacht (+Anzahl der gewünschten Nächte); Erschrecken einer bestimmten Person (+5); Beantwortung einer Frage (+1)

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Blick in die vierte Sphäre, Gegenstände beleben, Intelligenz, Sprache, Übernahme eines fremden Geistes, Zeitenblick

Eine Gefesselte Seele kämpft nicht und kann auch nicht bekämpft werden. Wenn sie nicht ausgetrieben werden will, kann sie sich mit Zauberei wehren: Es gelten die Regeln der dämonischen Eigenschaft *Schreckgestalt* (S. 54), wobei statt der Beherrschungsschwierigkeit die Austreibungs-Schwierigkeit als Modifikator genommen wird. Fällt bei der Mut-Probe eine 20, so flieht das Opfer wie unter der Wirkung eines HORRIPHOBUS.

Nachtalp

So nennt man häufig die ruhelose Seele eines Verbrechers, die umherzieht und den Schlaf ihrer Opfer zu einem Erlebnis des Schreckens werden lässt. Ein Nachtalp strebt nicht nach Erlösung seiner Seele, sondern nach Wiedererstehen in fleischlicher Form. Der Beschwörer muss deshalb einen Teil seiner Lebensenergie opfern, damit ihm der Alp zu Diensten ist. Für 1W+4 geopfert LeP wird ihm der Alp einen Dienst erweisen. Nachtalpe, die eine bestimmte Menge Lebensenergie in sich aufgesogen haben (um 500 LP), können wieder feste Gestalt annehmen.

Der Alp erscheint meist in der Form eines schwarzen Schattens, kauert sich auf der Brust des Schlafers nieder und zwingt diesem schreckliche Träume vom Erstickten oder Ertrinken auf. Nachtalpe können sich maximal eine Meile vom Ort ihrer Beschwörung beziehungsweise ihres Todes entfernen.

Nachtalp

Beschwörung: +1

Austreiben: +1 pro 20 LeP des Alps

Handel/Dienst: Alptraum hervorrufen- das Opfer verbringt die Nacht mit schrecklichen Träumen und ohne die Möglichkeit zur Regeneration, verliert sogar W6 LP an den Alp (+3 pro Nacht); ein Opfer im Diesseits angreifen (+5); eine Frage beantworten (+3)

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Gegenstände beleben, Intelligenz, Manifestation, Schaden auf belebte Materie, Schaden auf unbelebte Materie, Sikaryan-Raub, Sprache, Tagespräsenz, Übernahme eines fremden Geistes, Ungebunden, Zeitenblick

IB LE/20	AT 15*	PA 10	TP 1W SP	DK HN
LE max. 500	RS ½ MR		GS 10 MR 12	GW je nach LE bis 15

*) Dem Angriff eines Nachtalps kann nur *ausgewichen* werden. Wenn einem Nachtalp eine unparierte *Glückliche Attacke* gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig W20 LeP. Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine Mut-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht. Die Hälfte aller LeP, die ein Alp einem Opfer entzieht, kann er sich selbst zuführen.

Spuk

Dieser Geist ist dazu verdammt, nächtens (meist an und um sein Todesdatum herum) umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder sonstwie zu beschädigen. Da er bei seinem Treiben eine Körperkraft von (in menschlichen Maßstäben) 50 Punkten entfaltet, ist die Bezeichnung 'Poltergeist' sicherlich zu harmlos für solch ein Wesen.

Die Seele eines Spuks ist meist an einen Gegenstand gebunden, ein Objekt von Wert, das der Spuk in seinem Leben vergeblich begehrt hat, ein Artefakt, bei dessen Erschaffung der Zauberer ums Leben kam und dergleichen. Wird dieser Gegenstand zerstört, so kann der Geist Ruhe

finden. Ein Spuk kann sich nicht weiter als eine Meile von diesem Gegenstand entfernen (auch nicht zur Beschwörung oder bei der Ableistung eines Dienstes). Er kann einem Beschwörer nicht verraten, wo der Sitz seiner Seele liegt, oder wie er aussieht, sondern nur vage Umschreibungen geben.

Ein Spuk ist gewöhnlich unsichtbar, wird jedoch sichtbar, wenn auf ihn ein REVERSALIS VISIBILI gesprochen oder er mit einem bestimmten Pulver bestreut wird. Alle Anwesenden müssen dann eine Mutprobe ablegen, da er meist als Mensch erscheint, dessen Gesicht von grenzenlosem Hass verzerrt ist (*Schreckgestalt*-Regeln). Wegen seiner hohen Körperkraft ist er ein gefährlicher Gegner, kann jedoch nur unbelebte Materie beschädigen (was nicht heißt, dass die Helden von den Auswirkungen der Zerstörung verschont bleiben).

Spuk

Beschwörung: +5 **Austreiben:** +7

Handel/Dienst: Zerstörung eines bestimmten Objekts – *nicht des Sitzes seiner Seele!* (+2 pro Gegenstand), selbiger Gegenstand ist magisch, geweiht oder in einem Tempel aufbewahrt (bis zu weiteren +7); planlose Verwüstung eines Hauses (+7); Belästigen einer Person durch Gepolter, Gerumpel und leichten Schaden (+1 pro Person und Nacht)

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Gegenstände beleben, Intelligenz, Manifestation, Schaden auf unbelebte Materie, Tagespräsenz

IB 12 AT 10 PA 0

TP 3W+6 (nur gegen unbelebte Materie)
DK HNSP

LE 40 RS ½ MR

GS 8 MR 15 GW 8

© CRJ 2003

*) Bei einer gelungenen Glücklichen Attacke kann ein Spuk einen Schadenzauber gegen tote Materie (KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, ZAGIBU o.ä.) einsetzen. Dafür muss er jedoch ein Drittel der bei den Zaubern angegebenen AsP als LeP aufwenden.

Irrlicht

So nennt man den Geist eines in einem Moor oder Sumpf Versunkenen oder in Flüssen, Teichen oder auf offener See Ertrunkenen (letztere nennt man bisweilen auch *Seeteufel*, während man auf festem Land bisweilen die sogenannten *Grufinebel* antrifft), der gestorben ist, ehe er eine für ihn wichtige Aufgabe erfüllen konnte (z.B. Rache am Mörder der Eltern zu nehmen, eine geliebte Person ein letztes Mal zu sehen, eine dringende Warnung zu überbringen etc.).

Irrlichter erscheinen meist als tanzender Lichtfleck oder wabernder Nebelfetzen, niemals weiter als sieben mal sieben Schritt vom Ort ihres Todes entfernt. Es gehört zu ihrem Wesen, dass sie, ohne es zu wollen, immer wieder neue Opfer ins Verderben, will heißen: in den Sumpf locken. Dazu ahmen sie bisweilen Klagelaute wie Stöhnen oder Wehgeschrei nach.

Irrlicht

Beschwörung: +4 **Austreiben:** +7

Handel/Dienst: eine Person erschrecken (+1); einer Person einmalig Schaden (3 SP) zufügen (+1); eine Person bekämpfen (+9); Fragen beantworten (+3 pro Frage); seltsamerweise kann man keinem Irrlicht befehlen, ein Opfer ins Moor zu locken.

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Blick in die vierte Sphäre, Intelligenz, Sikaryan-Raub, Übernahme eines fremden Geistes, Zeitenblick

*) Bei einer gelungenen *Glücklichen Attacke* verursacht ein Irrlicht W20 SP. Gegen die Angriffe von Irrlichtern ist nur Ausweichen möglich.

lichen Zwecke eingesetzt werden: Kampf, Reiten, Überbringen von Nachrichten u.ä.; danach sind sie erlöst.

Erscheinung

Beschwörung: +5 **Austreiben:** +2

Handel/Dienst: einmaliger, für das Tier typischer Dienst (s.o.) (+1); untypische Aufgabe (+5)

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Manifestation, Schaden auf belebte Materie, Schaden auf unbelebte Materie, Ungebunden

Da die Erscheinungen halbmateriell sind, lassen sie sich auch mit blankem Stahl bekämpfen. Ihre Kampfwerte entsprechen denen eines lebenden Tieres derselben Art, ihre Magieresistenz beträgt generell 12, sie sind resistent (nicht immun) gegen profane Waffen.

Erscheinung

Dies ist der gebundene Geist eines Tieres, das sich als schattenhafte Gestalt manifestiert. Meistens handelt es sich dabei um die Erscheinungen im Kampf' getöteter Rösser oder im Verlauf' eines Krähenrufes gestorbener Krähen, ein unter der Wirkung eines Zaubers gestorbener Wolf- also solcher Tiere, die unter großer Anspannung abgelebt sind. Diese Geister sind halbmateriell und können *einmalig* für ihre ursprüng-

VOM VAMPIRISMUS

»Vampirismus raubt einem Menschen Leben und Tod gleichermaßen – und beides sind Gaben der Götter.«

—Autor unbekannt, Auszug aus dem Schwarzen Buch, Boron-Tempel zu Punin, Abschrift neueren Datums

IM DIENST DES NAMENLOSEN

»Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn und Steineiche.«

—Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach, andergastsche Ausgabe 999 BF

VOLKSGLAUBE UND GELEHRTENWISSEN

Die Vorstellung der meisten Aventurier über Vampire ist von einem Werk geprägt, dessen Kernaussagen zumindest mündlich Verbreitung gefunden haben: *Das Monsterhandbuch – Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene*, niedergeschrieben in den Dunklen Zeiten von Gargi, Sohn des Gax. Im folgenden sind die wichtigsten Legenden und Weisheiten dieses Handbuches zusammengefasst, die indes keinerlei Anspruch auf Richtigkeit erheben ...

Viele Weise *Mittelaenturiens* behaupten, dass sich Werwölfe und Berserker nach ihrem Tod in Vampire verwandeln. Im *südlichen Bornland* heißt es, dass Selbstmörder zu Vampiren werden, denn der durch die eigene Hand herbeigeführte Tod gilt als Frevel wider das göttliche Geschenk des Lebens. Bei den *Nivesen* gilt Inzest als eine Entstehungsursache. Im *Greifenfurtschen* genügt es angeblich, Henker, Geldverleiher oder Müller gewesen zu sein. Das Grab eines Blutsaugers kann man daran erkennen, dass Haare und Zähne der Leiche weiter wachsen. In *Sewerien* glaubt man, die 'Nach(t)zehrer' am Schmatzen in den Gräbern zu erkennen und sie durch eine Silbermünze zwischen den Zähnen bannen zu können. Im *Svelltall* kursiert der Aberglaube, dass schon der Blick eines Vampirs die Seele raubt – eine Ansicht, die gängigerweise auch gegenüber Elfen vertreten wird. *Albernische Märchen* erzählen, dass Vampire beim Bluttrinken bereits den Namen ihres nächsten Opfers rufen. Dem *Großen Buch der Abschwörungen* zufolge hält Alraunenpulver Vampire auf Distanz und schadet ihnen sogar. In *Garetien* heißt es, Vampire müssen Praiosblumenkerne, die sie auf ihrem Grab finden, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe legen können. Üblicherweise werden sie dabei von der Sonne überrascht. Knoblauch, die heilige Pflanze der *Peraine*, gilt in vielen Gegenden als Allheilmittel, um

Aventurische Quellen

Das in den folgenden Quellen aufgeführte Wissen ist kaum zur Hälfte verfügbar. Selbst in der Hesinde-Kirche existieren über die tatsächlichen Zusammenhänge oftmals nur vage Theorien, die lediglich eine Handvoll von Experten durchschauen.

Das *Bestiarium von Belhanka* enthält in seinen jüngsten Abschriften einige weit verbreitete Ansichten des einfachen Volkes, allerdings als solche zitiert. In den Schriften *Encyklopaedia Magica*, *Essentia Obscura*, *Die Wege ohne Namen*, *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen*, in den *Trollzacker Manuskripten* und in diversen Ausgaben magischer Periodika finden sich weitere Hinweise, die sich leider auf grundsätzliche Definitionen und Auflistung ungeklärter Fragen beschränken. *Geheimnisse des Lebens* enthält entscheidende Informationen über das Sikaryan. Die Zwölf-götterkirchen verfügen über Berichte in ihren heiligen Büchern, namentlich der *Praiospiegel* der Inquisition, das *Schwarze Buch* des Boron, *Annalen des Götteralters* der Hesinde und der *Blick in den Regenbogen* der Tsa, die sich vornehmlich mit Mythologie, Entstehungssagen und einigen wenig konkreten Legenden über die Vernichtung von Vampiren beschäftigen.

Weitaus aufschlussreicher sind die kurzen, dennoch beängstigend detaillierten, Ausführungen zur Entstehung von Vampiren in den *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*. Des weiteren stehen in den Hallen der Weisheit zu Kuslik etwa ein Dutzend *Bücher der Schlange*, die entscheidendes Wissen über Vampire bergen. Doch nicht einmal eine Handvoll davon wurde von Spezialisten geschrieben und als entsprechend verzeichnete Fachliteratur in den Index der Bibliothek aufgenommen. Andere Werke, wie *Von dero Untoten und Blutsaugern* sammeln eher den Volksglauben, als dass es 'wissenschaftliche' Werke wären.

Nähere Einzelheiten zur Verbreitung und zu regeltechnischen Auswirkungen der einzelnen Schriften finden sich in der *Magischen Bibliothek* in der Box *Zauberei und Hexenwerk* und im Kapitel *Von Folianten und Pergamentsammlungen* in der Spielhilfe *Geographia Aventurica*.

Vampire zu verbrennen. In *Weiden* sieht man wohl deshalb des öfteren mit Knoblauch gewürzte Würste (z.B. 'Traloper Krachwürste') an den Hauswänden hängen – sehr zur Freude von wilden Tieren. Die bekannteste und 'einzige' Methode zur Vernichtung eines Vampirs soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben, seinen Körper hingegen zu verbrennen und die Asche in alle Winde zu

verstreuen. Die *Zwerge* behaupten, dass einzig silberne Waffen effektiv seien. In *Al'Anfa* hat man eine 'todssichere' Methode: Die Boronis fangen den Vampir mit silbern durchwirkten Schlingen und begraben ihn – auch wenn er sich noch wehrt. In *Andergast* und *Nostris* reichen angeblich auch alte, getragene Socken, um einen Vampir zu Tode zu bringen: Diese müssen Vampire nämlich erst aufribbeln, bevor sie ihre Ruhe finden.

URSPRUNG (MEISTERINFORMATIONEN)

Vampire sind Kreaturen des Namenlosen. Ihr Ursprung geht auf den Götterfrevler des Namenlosen während des Vierten Zeitalters zurück, als er für ein Aon die Herrschaft über die Welt innehatte. In jener Zeit scharte der Namenlose ausgewählte Jünger um sich und lehrte sie die Geheimnisse des Sikaryans (zum Begriff des Sikaryans siehe GKM und AG). Der Lehre des Dreizehnten Gottes zufolge steht das Sikaryan nur den stärksten Wesen zu. All jene, die es durch Zufall oder göttliche Fügung erhalten haben, müssen ihren Tribut leisten – ob freiwillig oder nicht. Schon früh erkannte der Namenlose die Machtfülle des flüchtigen Stoffes und ersann daher Ränke, wie er sich dieser Kraft bedienen könnte. Er verbreitete unter seinen Anhängern das Wissen, das Sikaryan gewaltsam zu rauben und dem eigenen hinzuzufügen: Er ließ sie von seinem Blut trinken und schuf so die ersten *Erzvampire*. Bis heute offenbart er sich auf diese Weise den Sterblichen und macht sie zu seinen Legaten.

Einfache *Vampire* können auf zwei Arten entstehen: Ein Sterblicher wird zum Vampir, wenn er das Blut eines Erzvampirs trinkt. Er erbt neben den dämonischen Fähigkeiten auch das Verlangen, anderen Wesen das Sikaryan zu rauben. Der zweite und weitaus üblichere Weg ist die *Erhebung* und bezeichnet den Raub des Sikaryans durch einen direkten Vampirangriff.

Durch die Nähe zu den Niederhöhlen ist es dem Namenlosen gelungen, die Vampire mit dämonischer Unverwundbarkeit zu belegen, wie man sie bei keinem anderen Lebewesen findet. Dem sind die versammelten Götter durch einen Ewigen Fluch entgegengetreten, der den Namenlosen und seine Brut getroffen hat. Welche Entitäten sich einst in grauer Vorzeit gegen den Namenlosen zusammengeschlossen haben, ist nicht bekannt. Es ist durchaus denkbar, dass einige dieser Gottheiten bereits nicht mehr existieren, keine Macht mehr besitzen oder einfach nur schlafen – dem Fluch tut dies jedoch keinen Abbruch. Denn solange es Namenloses gibt, wird der Bann Bestand haben. Bei der Erhebung eines Vampirs schlägt sich der Fluch in speziellen *Verwundbarkeiten* (s.u.) nieder und kann ihm erheblichen Schaden zufügen oder ihn sogar vernichten.

Kosmologisch betrachtet stehen Vampire vermutlich zwischen Dä-

monen und Untoten, obgleich sie noch eine Seele besitzen. Während Vampire (und vermutlich auch Ghule) der halb-göttlichen, halb-dämonischen Macht des Namenlosen entspringen, sind klassische Untote körperliche Überreste, die von echten Dämonen aus dem Gefolge Thargunitoths besessen werden. Einen Vampir als 'untot' und seine Erschaffung als 'Nekromantie' zu bezeichnen, ist daher insofern richtig, dass eine dämonische Präsenz in einer ehemals lebenden Hülle ein Scheinleben erzeugt.

'Vampire' anderen Ursprungs

Nicht alle Vampire entstammen dem Wirken des Namenlosen – zumindest nicht seinem direkten Einfluss oder dem seiner Erzvampire. So soll es Orte in Aventurien geben, an denen dem Besucher von ungenannten Wesen das Sikaryan entzogen wird (wie beim Orakel vom Purpurberg), oder wo man gar den Fluch des Sikaryan-Verlustes erleiden kann, um gleichzeitig damit auch die Gabe des Sikaryan-Raubes zu erwerben (wie in bestimmten Höhlen im Vulkan Visra). All diese Verschiebungen von Sikaryan gehen ohne Tribut an den Namenlosen vonstatten, aber die Betroffenen scheinen nur über wenige besonderen Kräfte und Verwundbarkeiten (Sikaryanraub durch Handauflegen oder Geschlechtsverkehr, sehr selten durch Bluttrinken oder Kannibalismus, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchs- oder Tastsinn, Lichtempfindlichkeit oder Lichtscheu ...) zu verfügen. Angeblich soll es 'im Gildenland oder im Riesland' auch wilde Tiere geben, die einem Lebewesen Sikaryan entziehen können, es wird von den 'höheren Graden des MAGISCHEN RAUBES' gemunkelt, ja sogar von den 'Dienern Uthars', schwarzgeflügelten Alveraniaren, die ein von Boron ausersehenes Opfern nicht schlagartig sondern durch den Raub seiner Lebenskraft zu Tode bringen.

Letztlich muss noch erwähnt werden, dass es im Verlauf der aventurischen Geschichte einigen wenigen Vampiren gelungen ist, ihre unsterbliche Gier in 'verträgliche' Bahnen zu lenken und ihre Seele nicht an den Namenlosen zu verlieren. Die meisten von ihnen sollen sich der Gnade Borons und seiner Geweihten überantwortet haben, und den meisten wurden Borons Gaben zuteil.

ERHEBUNG

»Als dieser verd... Blutsauger endlich weg war, da hab' ich mich dann um Amseltraud gekümmert. Ach, die Arme, sie ist einfach so dagelegen. Ganz blass ist sie gewesen, und ihr Herzlein mochte auch nimmer mehr schlagen. Ja, und dann hab' ich geweint, und die Herrin Travia gefragt, warum sie mir mein Liebchen weggenommen hat, wo wir doch immer gebetet und unseren Tempelzehnt geopfert haben. Und wie ich so in ihr hübsches Gesicht geschaut habe, da hat sie plötzlich die Augen aufgeschlagen. Doch das ist kein Zeichen der Gütigen Mutter gewesen, da bin ich mir sicher. Denn ihre Augen haben so komisch rot gefunkelt, ja, ganz böse und fremd. Dann hat sie auf einmal so furchtbar spitze Zähne gezeigt und mich in den Hals beißen wollen. Ja, und da bin ich dann gerannt, als wenn die tausend Oger hinter mir gewesen wären.«

—Befragung eines Bauern durch die Inquisition anlässlich der Vampirplage in Weiden, Winter 1016 BF

Die Entstehung eines neuen Vampirs durch einen Vampirangriff wird als *Erhebung* bezeichnet. Dabei wird dem Opfer sein ganzes Sikaryan geraubt (siehe Kasten). Der dämonische und plötzliche Verlust der Lebenskraft hinterlässt beim Opfer eine Leere, die den Körper zu einem Scheinleben erwachen lässt. Jeder Vampir ist erfüllt von unsterblicher Gier nach Sikaryan, um diese Lebenskraft wieder aufzufüllen. Jedoch vergeblich, denn das geraubte Sikaryan ist ein äußerst flüchtiger Stoff und entweicht aus dem untoten Körper besonders schnell. Wegen des Mangels an Sikaryan verspürt ein Vampir bohrenden Hunger, den er schnellstens stillen muss (als Faustregel können Sie einen Zeitraum von einer Woche festlegen, währenddessen ein frisch erhobener Vampir unbedingt an Sikaryan gelangen muss; andernfalls wird er zum *Minderen Vampir*).

Der Raub des Sikaryans erfolgt in den meisten Fällen durch Trinken des Blutes. Es kommen aber auch Fälle vor, wo Berührung, Kuss oder Geschlechtsakt zur Übertragung dienen. Schließlich gibt es auch selte-

ne Fälle von Kannibalisierung, bei dem das Essen des Fleisches nicht als ein magischer Akt ist.

Ein Teil des geraubten Sikaryans fließt direkt an den Namenlosen und ist damit eine der wenigen Machtquellen, die der Gefallene Gott auch heute noch besitzt. Der größte Teil entweicht, wie es die Art dieses flüchtigen Schatzes ist.

Regeln zum Raub des Sikaryans

Die Beißattacken eines Vampirs werden nach den Regeln des *Würgegriffs* abgewickelt (siehe MBK 53). Erst wenn die Kampfunfähigkeit des Opfers eintritt (Ausdauer sinkt auf null), kann der Vampir mit dem Raub des Sikaryans beginnen. Der Ausgangswert des Sikaryans entspricht der maximalen Lebensenergie. Ein Vampir raubt seinem Opfer – unabhängig von der Übertragungsart – pro 10 Kampfrunden 1W20 Punkte Sikaryan. Gleichzeitig erleidet das Opfer gewöhnlichen Schaden von W6+1 SP pro 10 Kampfrunden, die separat ausgewürfelt werden. Sinkt das Sikaryan auf null, wird das Opfer zum Vampir. Sinkt hingegen die Lebensenergie zuvor auf null (durch die Betäubung wurden ja bereits LeP verloren), stirbt das Opfer einen einfachen Tod. Sofern der Vampir nicht vom Rausch überwältigt wird, kann er vorher den Saugvorgang abbrechen, um sein Opfer am Leben zu lassen.

Wenn das Opfer überlebt, sollte der aktuelle Stand des Sikaryans gesondert notiert werden. Einmal geraubtes Sikaryan kann nur sehr langsam – mit einem Punkt pro Monat, wenn eine IN-Probe gelingt – zurückgewonnen werden. Die einfache Lebensenergie kann nach den normalen Regeln regeneriert werden.

Tributpflicht: Der Namenlose verlangt als Tribut von seinen Dienern bei jedem Raub seinen Anteil am geraubten Sikaryan. Nach Abzug des entweichenden Sikaryans bleibt dem Vampir selbst daher effektiv nur ein Zehntel des geraubten Sikaryans. (Zum allmählichen Entweichen des geraubten Sikaryans aus dem Vampirkörper s.u.)

Rausch: Nicht selten kommt es vor, dass der Vampir die Grenzen seiner Gier nicht mehr wahrnimmt. Das zeitweilige Hochgefühl, das durch den Raub des Sikaryans entsteht, mag ihm unter Umständen die Sinne rauben. Wird er derartig vom Rausch überwältigt, ist es ihm nicht mehr möglich, den Raub zu unterbrechen, bis sein Opfer selbst zur vollständig entleerten Hülle wird. Danach greift der Vampir das nächststehende 'Sikaryangefäß' an.

Als Meister können Sie für je 7 geraubte Sikaryan-Punkte eine erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* auswürfeln. Der Probenaufschlag lässt sich wie folgt bestimmen:

- **Geraubtes Sikaryan:** +1 für je 7 Punkte, die der Vampir seinem Opfer geraubt hat
- **Mangel an Sikaryan:** +1 für je 7 Punkte, die dem Vampir zu seinem maximalen Sikaryan fehlen. Das maximale Sikaryan entspricht dem Grundwert der normalen Lebensenergie vor der Erhebung.
- **Erfahrung als Vampir:** -1 für je 13 Jahre, in denen der Vampir sein unheiliges Leben bereits geführt und die Gefahr des Rausches kennen gelernt hat.

Körper und Persönlichkeit

Grundsätzlich erhebt sich jeder Vampir mit dem Körper und Geist, den er auch als Lebender besessen hat. Hinzu kommen einige besondere vampirische Eigenschaften: Beweglichkeit und Stärke steigen auf unheimliche Weise. Der Körper wird durch die Macht des Namenlosen nahezu unverwundbar. Spitze Reißzähne sind häufig, aber keineswegs immer vorhanden; es kommt auch vor, dass sich die Zähne nur nächsten oder nur beim Angriff zeigen. Die Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler. Vampire brauchen keine Nahrung, kein Wasser, keine Luft (können jedoch erlernen, so zu tun als ob sie atmen) und keine Wärme. Sie können nicht weinen und auch keine Nachkommen zeugen (oder gar bekommen!). Ein weiteres klassisches Kennzei-

chen ist, dass sie keinen Schatten werfen und in Spiegeln (selbst in Wasser- oder Eisflächen) nicht zu sehen sind.

Interessanterweise brauchen Vampire aber Schlaf (in der aventurischen Kosmologie stets ein Hinweis darauf, dass man dem Geheimnis der Unsterblichkeit nicht nahe gekommen ist). Manche Vampire ziehen sich nach einigen Raubzügen zurück und verbringen Monate oder gar Jahre im Schlaf. Ein Vampir erwacht nur, wenn sich ihm ein lebendes Wesen auf einige Dutzend Schritt nähert oder wenn sich der Hunger wieder regt. In der Vergangenheit ist es immer wieder vorgekommen, dass ein Vampir durch 'unvorsichtige Besucher' aus seinem Schlaf aufgeschreckt wurde – mit unliebsamen Folgen für die Umgebung!

Trotz der weit verbreiteten Ansicht, dass alle Vampire seelenlos seien, verfügt ein Vampir weiterhin über eine Seele. Diese Seele mag der letzte Funken Hoffnung sein, um einen Vampir mit göttlichem Beistand zu retten. Das Wesen eines Vampirs wird jedoch mit der Zeit zunehmend bösartiger. Positive Charakterzüge, die den Vampir vor seiner Erhebung ausgezeichnet haben, verkehren sich nun allmählich ins Gegenteil, während sich negative eher noch verstärken. In der ersten Zeit nach der Erhebung sehen sich viele Vampire als tragische Opfer und hadern mit ihrem Schicksal. Ihr Hass auf die Lebenden ist beinahe grenzenlos und droht sie zu verzehren; nur ihre Gier nach Sikaryan hält sie am Unleben. Mit der Zeit kühlt sich diese ungezügelte Wut ab, ohne jedoch schwächer zu werden. Die meisten Vampire fügen sich allmählich ihrem Schicksal, das der Namenlose ihnen zugebracht hat, und betrachten sich immer mehr als auserwählte und machtvolle Diener ihres Herrn. Viele *Schlechte Eigenschaften* sinken im Lauf des weiteren Unlebens, wenn der Vampir feststellt, dass ihm kaum etwas Schaden oder wenig nützen kann.

Die Aura eines Vampirs verändert sich ins Dämonische und wird von den meisten höheren Lebewesen intuitiv als solche wahrgenommen: In der Nähe von Vampiren schlagen Hunde an, Pferde schnauben und lassen sich nur widerwillig reiten, Vertrautiere verkriechen sich, und Menschen (Elfen, Zwerge usw.) spüren eine Gänsehaut oder ein bestimmtes Gefühl der Verfolgung.

Vampire gelten als magische Kreaturen und können mit den bekannten Mitteln der arkanen Analyse (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCAN-STRUKTUR, OCULUS ASTRALIS) als solche erkannt werden. Dabei wird auch die dämonische Präsenz mit ihren für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern offenkundig. Bemerkenswerterweise zeigt der EXPOSAMI auch Vampire an, die vor kurzem getrunken haben und damit fremdes Sikaryan in sich aufgenommen haben.

Regeltechnisch wird ein Vampir wie alle kulturschaffenden Lebewesen mit Eigenschaften, Vor- und Nachteilen, Talenten, Sonderfertigkeiten usw. gemessen. Die folgenden Werte geben die *Veränderungen* nach der Erhebung zum Vampir an:

LE: * AU: unendlich RS: entsprechend der getragenen Rüstung**
MU: +5 CH: +5 GE: +5 KO: +7 KK: +7 GS: +2 MR: +10***

*) Die normale Lebensenergie des untoten Körpers entspricht dem Grundwert vor der Erhebung. Jeglicher Schaden, der nicht durch Verwundbarkeiten entsteht, wird quasi sofort regeneriert (2W6 LeP pro KR): Die Wunden schließen sich augenblicklich. Dabei fließt kaum Blut, und der Schmerz hält sich in Grenzen. Das geraubte Sikaryan wird in Klammern angegeben. Es kann niemals regeneriert werden und entweicht mit der Zeit aus dem untoten Körper: Ein schlafender Vampir verliert alle drei Monate 1 Punkt Sikaryan, ein aktiver Vampir W6 Punkte pro Monat. Sinkt das Sikaryan auf null, wird der Vampir zum *Minderen Vampir* (s.u.).

**) Ein Vampir ist resistent (TP halbiert) gegen *profane, magische* und *geweihte* Angriffe und vollständig immun gegen alle Gifte und Krankheiten. Er ist nur durch seine *Verwundbarkeiten* (s.u.) effektiv zu verletzen, wodurch die jeweilige Resistenz wieder aufgehoben wird.

***) Auch Magie zeigt kaum Wirkung: Die erhöhte Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*. Ein Vampir kann nicht mittels Antimagie wie VERWANDLUNG BEENDEN oder PENTAGRAMMA ausgetrieben werden.

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch oder Gehör); Jähzorn und Rachsucht jeweils +5; darüber hinaus können Sie Punkte auf Nachteile wie Arroganz, Goldgier, Lichtscheu, Sucht o.ä. verteilen; alle Ängste reduzieren sich im weiteren Verlauf des Vampirlebens (als Faustregel können Sie 1 Punkt pro Jahr festlegen).

Talente: Schleichen +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff; für magisch begabte Vampire zudem die SF *Verbotene Plorten*.

Magische Fähigkeiten: Ungewöhnlich viele Vampire (1–15 auf W20) stellen sich bei ihrer Erhebung als Magiedilettanten heraus, wenn sie zuvor nicht ohnehin magisch begabt waren. Regeltechnisch bedeutet dies, dass sie die Vorteile *Viertelzauberer* und *Übernatürliche Begabung* erhalten. Sie besitzen W6 Vampirzauber, üblicherweise mit den Merkmalen *Eigenschaft, Einfluss, Form oder Herrschaft*. Klassische Beispiele sind BANNBALADIN, ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT oder NEBELLEIB. Ausführliche Informationen zu den Magiedilettanten finden Sie in der Box **Zauberei und Hexenwerk** im gleichnamigen Kapitel.

Vampirische Fähigkeiten: Die besonderen vampirischen Fähigkeiten werden ähnlich wie *Übernatürliche Begabungen* gehandhabt und gelten zusätzlich zu diesen. Jede der vorhandenen Fähigkeiten hat zu Beginn einen ZfW von 3, der im weiteren Verlauf des Vampirlebens nach Maßgabe des Meisters gesteigert werden kann. Einige Vampire erhalten diese Fähigkeiten direkt bei der Erhebung, während alle anderen nicht darüber verfügen und diese auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt erlernen können. Ob ein Vampir eine der folgenden vampirischen Fähigkeiten besitzt, wird jeweils mit einem Wurf auf W20 festgelegt:

- **Sikaryan-Gespür** (1–19 auf W20): Das unstillbare Verlangen nach Sikaryan verleiht nahezu jedem Vampir die Fähigkeit, das Sikaryan lebender Wesen schon aus der Entfernung spüren zu können. Die Reichweite beträgt 1 Schritt pro Punkt Sikaryan eines Lebewesens. Der zusätzliche Sinn reagiert automatisch und muss nicht aktiviert werden.

- **Ruf des Vampirs** (1–13 auf W20): Der Vampir formuliert 2 KR lang einen geistigen Ruf an sein Opfer und zwingt es, ob lebend oder ebenfalls Vampir, sich in schlafwandlerischem Gehorsam dem Vampir zu begeben. Dazu muss ihm eine Probe auf MU/IN/IN (+MR) gelingen. Misslingt die Probe, vernimmt das Opfer zwar den Ruf, kann ihm aber widerstehen. Der geistige Ruf muss jede SR wiederholt werden, um nicht seine Wirkung zu verlieren. Die Reichweite des Befehls beträgt 2W6 mal 5 Meilen.

- **Blick des Nachtmahrs** (1–7 auf W20): Der Vampir fixiert sein Opfer mindestens 1 SR lang mit starrem Blick und baut dadurch eine magische Brücke zu seinem Opfer auf. Gelingt dem Vampir eine Probe auf MU/CH/KK (+MR), kann er durch seinen Blick dem Opfer jede SR einen Punkt Sikaryan sowie entsprechend einen LeP rauben. Wird die Konzentration gestört, der Vampir angegriffen oder gelangt das Opfer außer Reichweite, ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Die Reichweite des Blicks beträgt 7 Schritte.

- **Sog des Purpurnen** (1 auf W20, nur magisch begabte Vampire): In der Regel wird das Sikaryan in Form der reinen Lebenskraft geraubt. Doch das Sikaryan besteht nicht nur aus Lebensenergie, sondern bei Zauberern auch zu einem Teil aus Astralenergie. Sehr wenige Vampire, die zudem noch magisch begabt sind, verfügen daher über die Fähigkeit, ihrem ebenfalls magisch begabten Opfer Sikaryan in Form von Astralenergie zu rauben: Der Vampir presst beide Hände an die Schläfen des Opfers und erschafft auf diese Weise eine astrale Verbindung. Bei Gelingen einer Probe auf MU/KL/CH (+MR) raubt der Vampir seinem Opfer pro SR einen Punkt Sikaryan und entsprechend W6 AsP als 'Schaden'. Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder kann sich das Opfer erfolgreich wehren (die oben vorgestellten Regeln zu den Beißattacken des Vampirs gelten analog), ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Sinkt die AE des Opfers auf null, bricht die Verbindung ebenfalls ab.

VERWUNDBARKEITEN

»Mit einem Pflock im Herzen sank er nieder.«
—aus einem Gedicht jüngerer Datums, Autor unbekannt

Kosmologisch handelt es sich bei den Verwundbarkeiten um einen Fluch der Götter, der vor Äonen von Jahren gegen den Namenlosen und seine Brut gesprochen wurde. Wie sich der allgemein wirkende Fluch im speziellen Fall der Erhebung eines Vampirs auswirkt, hängt vom Vampir selbst ab. Generell lässt sich sagen, dass ein Vampir gegen die Symbole seines früheren Glaubens bzw. seiner früheren Weltanschauung anfällig ist. Demnach ist die konkrete Auswirkung des Fluches nichts anderes als eine Schockreaktion des Körpers auf bestimmte Störungen des Geistes. Die Verwundbarkeit ist gewissermaßen eine 'karmal bedingte, psychosomatische Allergie'. In der Regel steckt dahinter der Glaube an eine oder mehrere Hauptgottheiten, die dem Vampir nach seiner Erhebung als schlimmste Feinde erscheinen. Ob die betreffende Gottheit den Vampir nun tatsächlich 'verflucht' hat, oder ob der Vampir nur aufgrund seiner bisherigen Überzeugungen an diesen Fluch glaubt, ist dabei unerheblich. Um keine umständlichen Begriffe einzuführen, sprechen wir im folgenden vereinfachend davon, dass ein Vampir von der jeweiligen Gottheit tatsächlich 'verflucht' wurde (z.B. praios-verfluchte, rondra-verfluchte, brazoragh-verfluchte Vampire usw.), auch wenn der eigentliche Bannfluch einst von einem unbekannten Kreis machtvoller Entitäten ganz allgemein gesprochen wurde.

Daneben können profane Symbole wie Talismane, Fetische, Trophäen und dergleichen, die nicht unbedingt im Zusammenhang mit einem Götterglauben stehen müssen, als Ursache für eine Verwundbarkeit in Frage kommen. Auch das Vorleben des Vampirs hat einen maßgeblichen Einfluss. Ebenso scheinen Verfehlungen oder gar göttliche Frevel kurz vor der Erhebung ausschlaggebend zu sein. Für den Zwölfgötterkult

gilt als gesichert, dass zumindest der Geburtsmonat des Opfers für eine Verwundbarkeit verantwortlich ist.

Die Verwundbarkeiten sind die einzige Möglichkeit, einen Vampir effektiv zu verletzen. Im Gegensatz zu gewöhnlichem Schaden werden Verletzungen, die durch Verwundbarkeiten entstehen, **nicht sofort** sondern erst in der nächsten längeren Ruhephase wieder regeneriert, wie dies auch bei anderen Lebewesen üblicherweise der Fall ist (W6 LeP pro sechs Stunden Schlaf, bei gelungener KO-Probe 1 LeP zusätzlich). Die möglichen Schadenswirkungen einer Verwundbarkeit haben wir in drei Stufen unterteilt. Anhand dieser Klassifizierung können Sie je nach Situation festlegen, welchen Schaden ein Vampir erleidet:

- **Vernichten:** Der Vampir erleidet erheblichen Schaden durch bestimmte Ereignisse oder Gegenstände (2W20 SP), was meist seine vollständige Vernichtung zur Folge hat. Sinkt seine Lebensenergie auf null, 'stirbt' er innerhalb einer SR. Kommt er in dieser Phase in Kontakt mit Blut, sei es absichtlich oder zufällig, wird er wiedererweckt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass er durch das Blut LeP erhält, bis seine Lebensenergie wieder auf 1 gestiegen ist. Fällt die Lebensenergie unter den negativen Wert der halben KO, zerfällt er binnen weniger Augenblicke: Haut und Fleisch lösen sich qualmend auf, Schädel und Knochen verrotten zusehends und zerfallen zu stinkender Asche.

- **Verbrennen:** Eine sehr schmerzhafteste Erfahrung für Vampire sind Verbrennungen (2W6 SP), die selten die direkte Vernichtung bewirken. Im toten Fleisch entstehen klaffende Wunden, Haut und Haare werden verkohlt oder beginnen langsam, sich vom Körper zu lösen. In den meisten Fällen bleibt dem Vampir allerdings die Möglichkeit zur Gegenwehr oder zur heilbringenden Flucht.

- **Versengen:** Der Vampir erleidet geringfügigen Schaden (W6 SP) in Form von leicht blutenden Wunden oder starken Hautrötungen.

WIRKSAME WAFFEN

Die traditionelle Waffe zur Vernichtung eines Vampirs ist ein Pflock aus dem Holz eines heiligen Baumes. Die richtige Wahl des Holzes richtet sich danach, von welchem Fluch ein Vampir getroffen wurde. Um einen verteidigungsbereiten Vampir zu 'pflocken', müssen eine improvisierte AT +8 (mit dem Talent *Dolche*) und eine KK-Probe +5 gelingen. Wenn dem Vampir eine *waffenlose* PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden. Natürlich kann er auch mit einer *normalen Waffe* parieren und erleidet bei Gelingen natürlich keinen Schaden. Eventuell können Sie einen Bruchtest für den Pflock verlangen (BF 5). Ein einfacher Pflock fügt W6 TP Schaden zu und muss erst die normale Rüstung durchdringen. Erst dann kann sich die volle, *vernichtende* Schadenswirkung entfalten.

Für Angreifer mit Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Gezielter Stich* oder *Todesstoß* halbiert sich der Aufschlag beim Attacke-Wurf. Es ist auch möglich, diese Sonderfertigkeiten gezielt als Manöver einzusetzen, um so die Rüstung des Gegners zu umgehen. In diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln (siehe MBK 42f.).

Für den Einsatz *geweihter Waffen* gelten ähnliche Bedingungen: Da-

mit eine Waffe überhaupt eine Wirkung zeigen kann, muss sie der gleichen Gottheit geweiht sein, die den Vampir 'verflucht' hat. Gegen alle anderen geweihten Angriffe ist der Vampir resistent. Zudem scheint es erforderlich zu sein (wie auch beim pflocken), dass der Träger der Waffe aufrichtig an die jeweilige Gottheit glaubt und die göttlichen Gebote zumindest achtet.

Eine auf solche Art wirksame geweihte Waffe richtet entsprechenden Schaden an (TP der Waffe zzgl. TP durch hohe Körperkraft, durch Einsatz spezieller Manöver o.ä.), der nicht sofort regeneriert werden kann. Die Trefferpunkte einer *verletzenden* geweihten Waffe werden verdoppelt.

Magische Waffen sind nur gegen jene Vampire wirkungsvoll einsetzbar, die durch Magie zu verwunden sind (z.B. hesindeverfluchte Vampire). Der entsprechenden Schaden einer wirksamen magischen Waffe kann ebenfalls nicht sofort regeneriert werden. *Verletzende* magische Waffen richten zudem doppelte TP an.

Eine Definition der verschiedenen Waffenarten finden Sie im Kapitel Zauberwaffen, Weiheschwerter und Dämonendolche ab Seite 55.

Die Wertangaben gelten für einmaligen Schaden, den ein Vampir augenblicklich erleidet. Soll der Gesamtschaden auf mehrere Kampfrunden (Spielrunden, Stunden usw.) verteilt werden, sind die SP pro KR (SR, Stunde usw.) entsprechend anzupassen (s.u.).

DIE MACHT DER ZWÖLFGÖTTER

Die Zwölfgötter und ihre halbgöttlichen 'Kinder' gelten als stärkste Feinde des Namenlosen. Seit Äonen bekämpfen sie ihn und sein Gefolge. Zuzufolge werden Vampire besonders häufig von den Zwölfen und ihrem Gefolge 'verflucht'. All jenen Vampiren ist gemein, dass sie keine heiligen Orte einer beliebigen Gottheit und keine einfach oder zweifach geweihten Orte einer Gottheit, von der sie verflucht sind, betreten können. Werden sie doch an einen solchen Ort gezwungen, werden sie an einfach geweihten Orten versengt, bei zweifach geweihten Plätzen verbrannt und bei heiligen Orten vernichtet (Schaden jeweils pro Kampfrunde).

Intensive und vor allem aufrichtige Gebete eines Gläubigen dienen als wirksamer Schutz vor einem Vampirangriff. Auch heilige Symbole (dazu gehören neben den heiligen Pflanzen auch die Edelsteine) der jeweili-

gen Gottheit mögen helfen. Die einzige Bedingung ist, dass sie in festem Glauben an die Gottheit verwendet werden. Um festzustellen, ob ein Gebet Wirkung zeigt, oder ob der Gläubige auch stark genug in seinem Glauben ist, können sie Proben auf Charisma oder *Götter/Kulte* verlangen, die je nach Situation erschwert werden sollten. Leider sind Vampire nicht zu beeindrucken, wenn sie die entsprechende Verwundbarkeit der angerufenen Gottheit nicht besitzen...

Im folgenden haben wir beispielhaft verschiedene Arten von Verwundbarkeiten skizziert. *Vorkommen* gibt dabei an, welche Verwundbarkeiten besonders häufig auftreten. Wir verwenden hierbei die Stufen *extrem häufig* – *sehr häufig* – *häufig* – *gelegentlich* – *selten* – *sehr selten* – *extrem selten*. Ein Vampir kann durchaus von mehreren verschiedenen Flüchen getroffen werden. Die genaue Festlegung der Verwundbarkeiten und der entsprechenden Schadenswirkung möchten wir Ihrem meisterlichem Ermessen überlassen. So ist durchaus denkbar, dass z.B. ein Praiosverfluchter aus dem Mittelreich viel empfindlicher auf Sonnenstrahlen reagiert als beispielsweise ein Praiosverfluchter aus Albarnia, der zudem noch von Efferd verflucht wurde und etwa durch geweihtes Wasser schwer zu verletzen ist.

Praiosverfluchte entsprechen oft dem klassischen Bild des schwarzgekleideten Gruftvampirs. Sie meiden die Sonne und werden meist erst in der Nacht aktiv. Sie suchen sich gerne dunkle Verstecke, wo sie auf allzu unvorsichtige Opfer lauern.

Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, einzelne Lichtstrahlen, heilige Pflanzen und Steine des Praios (s. GKM 27)

Vorkommen: extrem häufig

Rondraverfluchte sind besonders häufig Krieger, deren Charakter sich vor oder nach der Erhebung zum Schurken verkehrte. Sie scheuen den offenen Zweikampf und greifen ihre Opfer vor allem aus dem Hinterhalt an. Ehre und Tapferkeit widern sie an.

Verwundbarkeiten: Treffer im ehrenhaften Zweikampf, Sturmgewitter, Blitze, heilige Pflanzen und Steine der Rondra (s. GKM 33)

Vorkommen: selten

Efferdverfluchte ziehen sich meist ins Landesinnere zurück, da sie den Anblick von Meer und Flüssen kaum ertragen. Sie meiden Wasser in jeder erdenklichen Form und fürchten sich sogar davor. Wasser trägt sie nicht; sie müssen daher in Gewässern über den Grund laufen.

Verwundbarkeiten: Regen, fließendes Wasser, geweihtes Wasser, heilige Pflanzen und Steine des Efferd (s. GKM 38f.)

Vorkommen: häufig

Traviaverfluchte sind meist treulose Einzelgänger, die einen besonderen Hass gegen Gefährten und Verwandte hegen. Sie neigen dazu, vor allem ihre Blutsverwandten zu verfolgen, in einer morbiden Mischung aus Sehnsucht und Rachsucht. Sie haben den zusätzlichen Nachteil, dass sie kein Heim ohne Einladung eines Bewohners betreten können (die sie allerdings mit ihren vampirischen oder magischen Fähigkeiten erzwingen können). Sie müssen stets auf Heimerde schlafen, da sie sonst,

sobald die bleierne Müdigkeit sie überwältigt, zu Asche zerfallen.

Verwundbarkeiten: Fackel oder Glut aus dem Herdfeuer, Umarmung/Zuwendung eines Verwandten, heilige Pflanzen und Steine der Travia (s. GKM 42)

Vorkommen: häufig

Boronverfluchte sind stets ruhelose Wiedergänger, für die kein Grab angelegt wurde. Ein Boronrad schreckt sie ab. Für sie gilt die zusätzliche Beschränkung, dass sie schlafende Opfer weder angreifen noch wecken können.

Verwundbarkeiten: Bestattung (auch bei Bewusstsein des Vampirs), heilige Pflanzen und Steine des Boron (s. GKM 46f.)

Vorkommen: gelegentlich

Hesindeverfluchte sind besonders häufig Magiebegabte, die auch als Vampir zaubern können. Doch während andere Vampire durch Magie kaum

zu verletzen sind, wenden sich Hesindes Gaben mit aller Macht gegen sie. Die erhöhte Magieresistenz hat bei ihnen keine Gültigkeit.
Verwundbarkeiten: gegen den Vampir gerichtete Magie, magische Waffen, alchemistische Produkte, Schlangengifte, heilige Pflanzen und Steine der Hesinde (siehe GKM 52)
Vorkommen: sehr selten

Firunverfluchte sind naturgemäß selten, überlebt doch kaum einer als Vampir den ersten Winter. Denn Eis und Schnee sind ihr Verderben. Als Beschränkung gilt, dass sie kein Opfer angreifen können, ohne ihm vorher die Gelegenheit zur Flucht zu geben.
Verwundbarkeiten: Schneeflocken, Schnee, Eisflächen, Eiszapfen (wirkt als heilige Waffe und ist in diesem speziellen Fall unzerbrechlich), Jagdtrophäen, heilige Pflanzen und Steine des Firun (s. GKM 56)
Vorkommen: extrem selten

Tsaverfluchte sind üblicherweise friedlos und verbittert. Alles, was neu geschaffen wird oder Freude bereitet, empfinden sie als zutiefst abstoßend. Blü-

hende Blumen sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können.
Verwundbarkeiten: Jungfräulichkeit, mit Hoffnung erfüllte Lebewesen, Blüten, frisch geschaffene Werkstücke und Kunstwerke, heilige Pflanzen und Steine der Tsa (s. GKM 59)
Vorkommen: sehr selten

Phexverfluchte sind meist raffigieriger, humorloser Sammler, die ihr ewiges Unleben dazu verwenden, um Schätze anzuhäufen. Bei den Tulamiden gilt Phex mitunter als Gott der Magie, weswegen für phexverfluchte Tulamiden zusätzlich die gleichen Verwundbarkeiten gelten wie für hesindeverfluchte Vampire.
Verwundbarkeiten: Glückstreffer, Nebel, Angriffe aus dem Hinterhalt, heilige Pflanzen und Steine des Phex (s. GKM 62f.)
Vorkommen: gelegentlich

Peraineverfluchte können den Anblick von Wachsen und Gedeihen kaum ertragen. Alle Heilkräuter (nicht nur Peraines heilige Pflanze, der Knoblauch, und das magische Allheilmittel Alraune) sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können.

Verwundbarkeiten: grünes Holz, Heilkräuter, Früchte, Honig, heilige Pflanzen (insbesondere Knoblauch) und Steine der Peraine (s. GKM 67)
Vorkommen: sehr häufig

Ingerimmverfluchte tauchen vor allem bei Handwerkern auf. Sie sind meist treulose Gesellen oder hinterlistige Pfuscher, die stets auf den eigenen Vorteil bedacht sind.
Verwundbarkeiten: vor kurzem geschmiedete Waffen, Waffen aus Edelmetallen, Fackel oder Glut aus dem Schmiedefeuer, heilige Pflanzen und Steine des Ingerimm (s. GKM 70)
Vorkommen: gelegentlich

Rahjaverfluchte sind meist freudlose, von Leidenschaft verzehrte Kreaturen. Alle Rauschmittel sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können. Sie können keine Opfer angreifen, die von inniger Liebe oder echter Schönheit erfüllt sind.
Verwundbarkeiten: Rauschmittel (besonders Wein), Lust, Umarmung, heilige Pflanzen und Steine der Rahja (s. GKM 75)
Vorkommen: sehr selten

ANDERE MÄCHTE

Bei den **Zwergen** sind Vampire recht selten, doch wissen ihre Chroniken hin und wieder von Fällen zu berichten, in denen ein zwergischer Vampir über den heimatischen Stollen hergefallen ist. Vampire werden als kriecherische Diener des Guldeneren Pyrdacor angesehen und dementsprechend erbittert bekämpft. Getroffen vom göttlichen Fluch des Angrosch sind zwergische Vampire in erster Linie durch die Elemente Feuer und Erz in reinsten Form verwundbar. Darüber hinaus bestehen einige Parallelen zu ingerimmverfluchten Vampiren.
Die **Elfen** kennen und fürchten die Elfenvampire, *Feylamias*, von denen man sagt, sie seien von Pardona geschaffen worden. Feylamias sind ungewöhnlich selten, nur alle paar Jahrzehnte hörte man davon. Meist gelang es befallenen Elfensippen im letzten Augenblick, das Unwesen zu entlarven und zu vernichten. Menschen werden von Elfenvampiren meist völlig überrumpelt: Sie bewegen sich so lautlos, dass sie kaum noch wahrnehmbar sind. Ihre korrumpierte Elfenmagie macht sie überdies extrem gefährlich. Feylamias sind ausschließlich von Mada verflucht.

Feylamia

LE: * **AU:** unendlich **RS:** entsprechend der getragenen Rüstung**
MU, KL, IN, CH, GE: je +7 **GS:** +2 **MR:** +10

*) Sinkt die normale Lebensenergie auf 0, fällt er bewusstlos zu Boden und erwacht erst wieder bei den nächsten Sonnenstrahlen. In praller Mittags-sonne regeneriert ein Feylamia W6 LeP pro SR, in normalem Sonnenlicht W6/2 LeP pro SR, in schwachem Sonnenlicht 1 LeP SR. Ein Elfenvampir muss mindestens zweimal im Monat das Sikaryan eines Elfen aussaugen, andernfalls trocknet er aus: Alle Eigenschaftswerte sowie sein Attacke- und Paradowert sinken auf eins. Darüber hinaus verliert er alle dämonisch gesteigerten bzw. erworbenen Eigenschaften und Fähigkeiten (mit Ausnahme der Hypnose). Eine 'Mahlzeit' dauert 3 SR.

**) Ein Elfenvampir ist ebenfalls resistent (TP halbiert) gegen *profane, magische und geweihte* Angriffe sowie vollständig immun gegen alle Gifte und Krankheiten. Durch folgende Verwundbarkeiten ist er effektiv zu verletzen:

- **Mondlicht:** Feylamias gefrieren augenblicklich zu Eis (2W20 SP), wenn sie von einem Mondstrahl getroffen werden.
- **Silber:** Silberne oder versilberte Waffen gelten als *verletzende* Waffen (TP verdoppelt), deren Schaden bei Sonnenlicht nicht sofort regeneriert werden

kann. Ein gelungener gezielter Kopf- oder Rumpftreffer mit einer silbernen Waffe tötet den Feylamia auf der Stelle.

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Herausragender Sinn (Gehör und Geruch), Dunkelangst, Verwundbarkeit Mondlicht (s.o.)

Talente: alle körperlichen Talente +7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff

Magische Fähigkeiten: Ein Feylamia verfügt über sämtliche Zauber, die er vor seiner Erhebung beherrscht hat. Alle Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* haben einen um 5 Punkte erhöhten ZfW.

Vampirische Fähigkeiten: Alle Elfenvampire verfügen zusätzlich noch über besondere vampirische Fähigkeiten. Jede der Fähigkeiten hat zu Beginn einen ZfW von 3, der im weiteren Verlauf des Vampirebens nach Maßgabe des Meisters gesteigert werden kann.

● **Gestaltwandlung:** Ein Feylamia kann die Gestalt eines von ihm getöteten humanoiden Lebewesens annehmen. Dafür muss er drei SR lang den Körper des Leichnams fixieren und anschließend eine Probe auf MU/KO/KK +7 ablegen, bei deren Gelingen er sich augenblicklich verwandelt. Wenn ein Feylamia die Gestalt eines anderen Wesens aufgibt, kann er dieses Aussehen nie mehr annehmen. Ein Elfenvampir behält seine Eigenschaften und Fähigkeiten in jeder angenommenen Gestalt.

● **Hypnose:** Ein Feylamia kann sein Opfer in seinen Bann ziehen. Der Bann entspricht regeltechnisch dem Zauber IMPERAVI (siehe **Liber Cantiones**, S. 84 in der Box **Zauberei und Hexenwerk**).

Bei den **Novadis** sind Vampire extrem selten. Seit Rastullahs Erscheinen mögen höchstens zwei oder drei Fälle aufgetreten sein. Nur wenige Wüstensöhne können mit Vampirismus überhaupt etwas verbinden. Die kleine Schar der Kundigen betrachtet Vampirismus als Fluch der Ungläubigen und ihrer Götzen. Da Rastullah zur Zeit schläft, ist er vermutlich nicht imstande, diesen Fluch zu brechen. Der rechtschaffene Gläubige befeißigt sich daher, dem Schrecken mit dem eigenen Glauben entgegenzutreten. So hofft man (möglichlicherweise zu Recht), einen Vampir durch die eifrige und aufrichtige Rezitation der 99 Gesetze abzuhalten. Zu verwunden ist ein Vampir angeblich nur im ehrenhaften Reiterkampf oder durch einen gezielten Bogenschuss mitten ins Herz. Bei den **Naturreligionen** treten Vampire ebenfalls selten auf. Hier sind es vor allem die Schamanen, die durch ihre intuitiven Kräfte ihren Stamm vor dem Schlimmsten bewahren können:

Die verschiedenen Stämme der **Waldmenschen** und **Utulus** zählen die Vampire zu besonders bössartigen *Satuul*. Ihrer eigenen Lebenskraft beraubt streifen die Vampire durch den Dschungel und machen unerbittlich Jagd auf ihre ehemaligen Stammesgefährten. Sie gelten als extrem abergläubisch und meiden jede Art von Talismanen und Jagdtrophäen. Gefürchtet werden sie vor allem wegen ihrer Fähigkeiten im waffenlosen Kampf, wobei sie die Geschmeidigkeit ihrer Bewegungen mit der Schnelligkeit eines Jaguars kombinieren. Neben ihrem Aberglauben sind sie angeblich mit hölzernen Waffen effektiv zu bekämpfen. Die **Nivesen** berichten über vereinzelte Fälle, in denen einsame Hirten durch die Macht des **Überzähligen** verführt und somit zu Vampiren gemacht wurden. Bei nivesischen Vampiren scheint oftmals die raubtierhafte Wolfsnatur auszubrechen, was auf eine Ähnlichkeit zur Lykanthropie hindeutet. Die Überlieferungen vermischen allerdings diesbezügliche Angaben zu den beiden Flüchen, so dass kaum gesicherte Erkenntnisse über Entstehung, Häufigkeit und wirksame Bekämpfung von Vampiren existieren. Jedoch gibt es immer wieder Andeutungen und Analogieschlüsse, dass Vampire besonders durch Waffen aus Silber, Mondsilber oder Zwergensilber zu verletzen sind.

Bei den **Orks** sind Vampire vor allem unter den *Yurach* und unter jenen Orks zu finden, die in der Nähe von menschlichen Siedlungen leben. Über ihre Entstehung ist so gut wie nichts bekannt, doch hier scheint der Glaube an eine oder mehrere Gottheiten einen entscheidenden Einfluss zu haben: Ein Brazoraghverfluchter ist vor allem anfällig gegen hitzige Kämpfe und gegen ungezügelte Naturgewalten. In einem Kampf ist er erst dann zu besiegen, wenn er oder sein Gegner in Bluttausch geraten. Blitz und Sturm, sengende Sonne und eisige Kälte können ihn schwer verletzen.

Tairachverfluchte sind extrem selten und treten meist bei verstoßenen Schamanen auf. Sie sind in erster Linie durch Magie und freiwillige Blutopfer zu verwunden. In der Nähe von Toten- oder Naturgeistern leiden sie unter grausamen Qualen. Sobald sie jedoch die blutrote Mondscheibe am Himmel erblicken, zerfallen sie binnen weniger Augenblicke. Orkische Vampire, die von Gravesch oder Rikai verflucht wurden,

weisen ähnliche Verwundbarkeiten wie Ingerimm- bzw. Peraine-verfluchte auf.

Während der Vampirplage in Weiden sind auch unter den **Goblins** einige wenige Vampiropfer bekannt geworden. Betroffen waren vor allem unvorsichtige Jäger, die sich in die Nähe menschlicher Siedlungen gewagt hatten. Ein goblinischer Vampir gilt als extrem abergläubisch. Er ist durch zahlreiche Fetische und Trophäen zu verwunden, insbesondere durch Knochenwaffen aus dem Bein mächtiger Tiere wie Bär, Wolf und Hirsch oder aus Geweih oder Gehörn. Hinzu kommen elementare Verwundbarkeiten durch Feuer und Sturm.

Ob auch bei den **Trollen** Vampire existieren, ist bisher nicht bekannt geworden. Die aventurischen Gelehrten lehnen eine Existenz kategorisch ab und verweisen jegliche Spekulationen ins Reich der Hirnspinster verwirrter Basarkrämer. Doch wollen diesbezügliche Gerüchte nicht abreißen, und gerade in Gauklergeschichten aus jüngeren Tagen ist bisweilen von einem uralten und sehr finsternen Troll die Rede, der irgendwo im Gebirge im Tiefschlaf verweilt und nur darauf wartet, geweckt zu werden ...

Bei den **Achaz** scheinen bisher noch keine Berichte über Vampirplagen bekannt geworden zu sein. Doch vielleicht mag das daran liegen, dass bisher kaum ein menschlicher Forscher sich mit diesem Thema eingehender befasst hat.

MINDERE VAMPIRE

Ein 'verhungertes' Vampir, dessen Sikaryan einmal erloschen ist, verliert für immer seine Seele und die Fähigkeit der sofortigen Regeneration; er wird zum minderen Vampir. Normale Waffen und Gefahren fügen ihm Schaden zu. Auch sinken seine übermenschlichen Fähigkeiten auf normale Werte. Sinkt seine Lebensenergie auf null, fällt er in eine Bewusstlosigkeit von W20 Spielrunden, ehe er wieder voll regeneriert erwacht. Er ist endgültig vernichtet, wenn seine LE unter minus KO/2 fällt. Mindere Vampire sind weiterhin vollständig immun gegen Gifte und Krankheiten. Auch seine Verwundbarkeiten gelten nach wie vor.

IM BANN DER SHAZ-MAN-YAT

Bei den Lamijanim (Einzahl: Lamijah) handelt es sich um 'Vampire', die anstatt dem Namenlosen vielmehr Belkelel bzw. Shaz-Man-Yat verpflichtet sind. (Die einst unabhängige Dämonin Shaz-Man-Yat stahl die Fähigkeit zum Sikaryan-Raub dem Namenlosen; sie gilt allerdings momentan als zum Gefolge Belkelels zugehörig.) Wie Vampire ernähren sie sich vom Sikaryan der Sterblichen. Dieses rauben sie jedoch nicht über einen Biss, sondern durch Kuss, Geschlechtsverkehr oder andere Liebkosungen, womit sie je Spielrunde W20 Punkte Sikaryan und W6 LeP rauben.

Die oben vorgestellten Regeln für den Raub des Sikaryans gelten analog. Wer einmal so zum Opfer eines Belkelel-Vampirs wurde, ist diesem verfallen und kann mit dem *Befehl der Lamijah* (siehe bei den Schwarzen Gaben auf S. 101) zu einem willenlosen Sklaven werden. Lamijanim sind mit normalen Mitteln kaum zu verwunden; verfügen

sie doch über die typische Resistenz der Vampire gegen gewöhnliche und magische Waffen und Zauber.

Ähnlich wie 'klassische' Vampire zeichnen sich Lamijanim durch besonders hohes Charisma und dämonisch veränderte körperliche Fähigkeiten (CH, GE, KK jeweils +5; alle körperlichen Talente je +5) aus. Viel schwerer wiegt jedoch, dass sie anscheinend nicht vom 'Fluch der Götter' betroffen sind: Verwundbarkeiten im gewöhnlichen Sinne kennen sie nicht, lediglich der Rahja geweihte oder heilige Gegenstände meiden sie. Es heißt, dass sich Lamijanim von wahrhaft rahjagefälliger Hingabe abschrecken lassen. Herkömmlicher Wein und Rauschmittel eckeln sie an, so dass sie sich ihnen nur widerstrebend nähern können. Eine besondere Verletzlichkeit durch diese Stoffe besteht allerdings nicht. Weitere Hintergrundinformationen zu Lamijanim finden Sie in *Blutrosen und Marasken* (S. 41f.) in der Box *Borbarads Erben*.

Einsatz von Vampiren im Spiel

Vampire werden in jedem Fall als Meisterperson geführt und sind immer eines eigenen Abenteuers würdig. Als Meister sollten Sie Vampire gezielt und vor allem selten einsetzen. Je nach seiner Herkunft und seinem Glauben ist jeder Vampir eine einzigartige Persönlichkeit mit einer eigenen, wenn auch meist böartigen, Motivation. Viele Vampire sind sehr alt und wandeln bereits mehr als einem Jahrhundert auf Dere. Sie verfügen in der Regeln über ein beachtliches Wissen auf verschiedenen Gebieten, das sie geschickt einzusetzen wissen. Gegenüber Sterblichen zeigen sie sich bewusst überlegen und unbeindruckt, haben sie doch im Laufe ihres Unlebens die meisten Schwächen eines Sterblichen überwunden. Dabei kommt ihnen ihre ins Dämonische verwandelte Ausstrahlung zugute. Nicht selten setzen sie ihr hohes Charisma gezielt gegen ihre Opfer ein.

Vampire sind sehr mächtige Wesen, die von Ihren Helden nicht einfach im Handumdrehen beseitigt werden sollten. Gerade die weit verbreitete Unwissenheit über die Verwundbarkeiten macht Vampire so gefährlich.

Vampire eignen sich auch als tragische Gestalten. In den ersten Jahren kämpfen Vampire oftmals gegen ihr Schicksal an und versuchen, sich von ihrem Fluch zu befreien. Es gibt sogar einige Vampire, die ihrerseits auf Vampirjagd gehen und durch ihr göttergefälliges Verhalten auf

Erlösung hoffen. Doch selbst dann kann ein Vampir nur durch direktes Eingreifen einer Gottheit geheilt werden – und am Ende siegt meist die unsterbliche Gier nach Sikaryan über die letzten Gedanken an Reue und Umkehr ...

Wenn Sie einen Vampir einsetzen, geben Sie jedem Helden einen Überblick, was seine Vorstellungen über Entstehung, Wesen und Möglichkeiten der Bekämpfung seines unheiligen Gegners sind. Diese (möglicherweise auch falschen) Ansichten sollten von der Kultur, in der der Held aufgewachsen ist, und seinem Vorleben geprägt sein. Als Anhaltspunkt können Sie die oben vorgestellten Volksweisheiten heranziehen. Vielleicht machen die Helden auch Bekanntschaft mit einem verrückten Forscher oder unbeirrbar Vampirjäger, der ganz vom Kampf gegen die Kreaturen des Namenlosen besessen ist. Die gesammelte Lebenserfahrung eines solchen Fanatikers kommt der Wahrheit möglicherweise schon recht nahe und kann den Helden aufschlussreiche Details geben – vorausgesetzt, dieser ist nicht bereits dem Wahnsinn verfallen.

Sofern Ihre Helden die Gelegenheit erhalten sollten, einen Vampir längere Zeit zu beobachten, sollten Sie ihnen (gegebenenfalls erschwerte) Proben auf *Götter/Kulte* oder *Menschenkenntnis* gewähren, um so Hinweise auf die Verwundbarkeiten des Vampirs zu geben. Beachten Sie dabei auch, dass ein junger, unerfahrener Vampir seine Verwundbarkeiten noch gar nicht kennt, sondern allenfalls ahnt.

Mit dem Willen der Geister

»Von den heidnischen Wilden: Der Moha in den Dampfwäldern des Südens, der Nivese im Schnee

des Nordens, der kampflüsterne Ork und der diebische Goblin, der Wilde Tulamide im Raschtulswall und die Barbaren in Trollzacken und Gjalskerlanden – sie alle wissen nicht um die Macht der Zwölfe, ja, schlimmer noch: sie werfen sich vor tiergestaltigen Götzen in den Staub. Und da ihre Gebete natürlich unerhört bleiben (denn wie jeder Rechtgläubige weiß, gibt es keine Götter neben den Zwölfen), sehen sie in ihrer Verblendung die Hexerei ihrer Schamanen als Wunder an. Diese Medizinmänner, Wolfsfrauen und Geisterseher aber (manche werden gar ketzerisch Priester genannt) täuschen sie mit einer primitiven Magie grad wie die Jahrmärktsauberer ihr Publikum.

Wir sehen also, dass die heidnischen Wilden in weitaus größerem Frevel leben als die Götzenanbeter von Khôm und Maraskan, denen das Hirn von der Wüstensonne verbrannt oder den Käfern ihrer Heimat zerfressen wurde. Denn der Wilde glaubt nicht nur an falsche Götzen, sondern betet gar die Kraft der lästerlichen Mada an!«

—Praiowin Lichtenstein, Der kleine Unterschied, Wehrheim, 1008 BF

Der Glaube der meisten Naturvölker Aventuriens ist geprägt von der Vorstellung, dass die Welt erfüllt ist von zahlreichen Geistern. Für manche Völker leben diese Geister überall in ihrer Umgebung: in Steinen, Pflanzen, Tieren, aber auch im Wind, auf Bergen oder in Quellen. Für andere wohnen die Geister in einer anderen Welt, eventuell sogar einer großen Zahl unterschiedlicher Welten, und verweilen nur manchmal in der 'eigentlichen' Welt (selbst die Elfen erzählen von einer Traum- oder Lichtwelt, aus der sie einst kamen – doch sind sie nicht Gegenstand dieses Kapitels).

Aufgeschlossene und vor allem freigeistige aventurische Gelehrte fassen diese Religionen daher unter dem Begriff *Animismus* zusammen. Weit- aus häufiger werden ihre Anhänger aber (besonders unter dem Einfluss der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft) je nach ihrem Götterbild als Heiden, Götzen- oder gar Dämonenanbeter eingestuft.

Ein Bild der Geisterwelt

Der Begriff *Geister* wird in den animistischen Religionen derart umfassend verwendet, dass wir an dieser Stelle kaum näher darauf eingehen können (einige weiterführende Anmerkungen zum Geisterbegriff finden die Spieler im Kapitel *Mythos und Wahrheit*). Sowohl den Geistern an sich wie auch einzelnen Geisterarten werden jeweils sehr unterschiedliche Eigenschaften zugeschrieben: Manche werden als eigenständig handelnde Wesen betrachtet und sogar einzeln benannt, anderen dagegen wird jede individuelle Persönlichkeit abgesprochen.

Wesentlich ist, dass im Glauben der animistischen Völker nichts ohne den Willen zumindest eines Geistes geschieht, und oft ist es nichts Gutes, was man von ihnen zu erwarten hat. Denn die Geister gelten als nur sehr schwer zufrieden zu stellen – manche Schamanen behaupten gar, dass sie nur mit den Lebenden spielen würden, weil ihnen in ihrer Welt so langweilig sei. Jeder Kontakt zu Geistern ist demnach mit einem schwer vorausschbaren Risiko verbunden, denn viele Geister versuchen, jeden Sterblichen, der ihnen zu nahe kommt, in ihre Gewalt zu bekommen, zu verletzen oder gar zu töten. Besonders gefährlich ist natürlich eine Reise in die Welt der Geister, denn diese Welt soll vielen Erzählungen zufolge bezaubernd schön sein, und man muss auf der Hut sein, dort nicht den Willen zur Rückkehr zu verlieren.

Es verwundert darum kaum, dass viele Kulturen die Reise in eine Geisterwelt möglichst vermeiden und ihre Schamanen statt dessen viele Bitten und Befehle an Geister ritualisiert haben. Mit Hilfe von zahllosen Hilfs-

Eng verbunden mit dem Animismus ist das Wirken der *Schamanen*. Wie immer sie in den einzelnen Kulturen auch genannt werden, ihnen allein wird die Fähigkeit zugesprochen, mit Geistern Kontakt aufzunehmen und eventuell sogar deren Welten bereisen zu können. Und da in der animistischen Weltanschauung nicht nur unerklärliche Geschehnisse durch das Wirken von Geistern erklärt werden, sondern auch ganz Alltägliches unter ihrem Einfluss steht, kommt dem Schamanen innerhalb seines Stammesverbandes eine ungeheure Bedeutung zu. Seine vielfältigen Aufgaben umfassen dabei fast das gesamte Spektrum priesterlicher Pflichten, die in der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft auf die Geweihten der einzelnen Götter verteilt sind: von der Beratung des Stammesführers und der Bewahrung von Tradition und Gesetz über Seelsorge und Totenbestattung, dem Herbeirufen von Jagdglück sowie der Krankenpflege bis hin zur Segnung von Liebespaaren und oftmals sogar der Geburtshilfe.

Aufgrund dieser Aufgabenfülle wird statt von Animismus auch oft von *Schamanismus* oder *schamanistischen Religionen* gesprochen – auch wenn das Schamanentum genau genommen nur die rituellen Praktiken, nicht aber die ganze Glaubenswelt der Naturvölker umfasst.

In diesem Kapitel wollen wir auf die Gemeinsamkeiten aller animistischen Kulturen und deren Schamanen eingehen. Einzelheiten, Abweichungen und besondere Merkmale werden daran anschließend in den Abschnitten zur jeweiligen Glaubenswelt beschrieben, wobei natürlich besonderes Gewicht auf den spielbaren Kulturen liegt (dies sind vor allem die Kulturen der Waldmenschen, Nivesen, Goblins und Stammes-Achaz sowie die Gjalskerländer und Trollzacker). Die regeltechnischen Grundlagen des Schamanismus finden Sie in *Seelenfahrer und Geisterseher*, die gesammelten Schamanenrituale in *Die Mysterien der Schamanen* (jeweils in *Aventurische Götterdiener*), Hintergrundinformationen für den Spielleiter in *Mythos und Wahrheit* ab S. 150) und die zugehörigen Professionen schließlich in *Schamanen und Priester der animistischen Religionen in Aventurische Götterdiener*.

mitteln wie Trommeln und Rasseln, Körperbemalungen und Feder- schmuck sollen die Geister besänftigt oder ihr Weg in eine bestimmte Richtung gelenkt werden. Letztlich sind dies jedoch keine Sinnbilder und Symbole für die einzelnen Zauber – vielmehr stellen die Gerätschaften der Schamanen, die Kräuter, Bilder und Gesänge die einzelnen an der Wirkung des Rituals beteiligten Geister selbst dar.

Was Angehörigen 'zivilisierter' Kulturen oft ein mitleidiges Lächeln auf die Lippen treibt, ist die Vielzahl von 'offensichtlich natürlichen' Vorgängen, die in Naturvölkern mystifiziert und mit dem Wirken von Geistern erklärt werden. So sieht man beispielsweise in jeder schwereren Wunde oder Krankheit, die nicht sogleich auf profane Behandlung anspricht, eine gestörte Beziehung des Kranken zur Geisterwelt. Dann haust wahrscheinlich ein böser Krankheitsgeist in ihm (vielleicht weil der Patient sich den Zorn eines mächtigeren Geistes zugezogen hat), oder seine Seele wird gar von Geistern gefangen gehalten – in all diesen Fällen aber muss der Schamane die bösen oder verstimmten Geister vertreiben oder besänftigen, damit der Kranke wieder genesen kann.

AHNENKULT

Religion und Ahnenverehrung gehen in den meisten Naturvölkern Hand in Hand, ja, bilden oft sogar eine untrennbare Einheit – nur Goblins und Achaz bilden hier eine Ausnahme. Bei allen anderen Kulturen

zählen die Seelen verstorbener Vorfahren zu den bedeutendsten Geistern überhaupt, da sie den größten Bezug zum Schicksal der Stammesgemeinschaft haben. Welche Form diese Geister in der jenseitigen Welt annehmen, wo diese in der Vorstellung der Lebenden lokalisiert ist oder ob sie sich gar bisweilen im Diesseits blicken lassen, wird allerdings in jeder Kultur anders erklärt.

Eine der wichtigsten Aufgaben des Schamanen ist es daher, durch entsprechende Begräbnisriten für eine gute Reise der Ahnengeister ins Jenseits zu sorgen und später auf deren Stimmen zu hören und sie zu deuten. Die Ahnen machen sich den Lebenden verständlich, indem sie das Verhalten von Tieren oder das Wachstum von Pflanzen beeinflussen, den Flug eines fallenden Blattes oder den Lauf eines Rinnals lenken – mächtigere Geister wirken sogar auf das Wetter oder die Sterne ein, und manche erscheinen ihren Nachfahren oder dem Schamanen bei besonders dringlichen Anliegen im Traum.

Um diese mitunter kaum merklichen Zeichen und Hinweise zu verstehen, muss der Schamane lernen, 'die Sprache der Ahnen zu sprechen' – und dies ist keine leichte Aufgabe, denn sie ist fremdartig und oftmals kaum fassbar. Dies ist auch der Grund, warum sich Schamanen nur äußerst selten in einer fremden Sippe zurechtfinden. Denn deren Ahnen haben andere Vorlieben bezüglich der Mittel und Wege, sich mit ihren Nachfahren zu verständigen – sie 'sprechen eine andere Sprache'. In manchen Fällen wollen sich die Lebenden auch von sich aus an ihre Ahnen wenden, und dann muss der Schamane deren Geister aus dem Jenseits rufen. Dies kann der Fall sein, wenn ein Vorfahr in einer Familienstreiterei um Rat gefragt werden soll, aber auch bei einem Zwist im Stammesrat (so es einen solchen gibt) oder bei Fragen, die die Geschichte des gesamten Stammes betreffen, kann die Weisheit der Ahnen in Anspruch genommen werden. Daher wundert es auch nicht, dass bei Stammesversammlungen oft für einen wichtigen Ahnen ein Platz freigehalten wird oder vielleicht sogar ein 'Platzhalter' am Rat teilnimmt, der diesen Ahnen symbolisiert.

Wie alle anderen Geister auch sind die Ahnen dem Stamm keineswegs immer nur wohlgesinnt, auch sie kennen Gefühle wie Argwohn, Hass,

Zorn oder Rache. Der Vorstellung mancher Kulturen zufolge weilen sie sogar an einem schrecklichen Ort und neiden den Lebenden ihre Existenz.

INITIATION: AUFNAHME IN DIE WELT DER GEISTER

Was den Schamanen von seinen Stammesbrüdern und -schwestern unterscheidet, ist seine einzigartige Fähigkeit, aktiv mit den Geistern in Kontakt treten oder sogar eine Seelenreise in die Geisterwelt unternehmen zu können. Dazu muss er jedoch zunächst von den Geistern akzeptiert werden, und zu diesem Zweck kennt jede einzelne Kultur ein besonderes Initiationsritual. Ähnlich wie bei der Aufnahme eines jungen Stammesmitglieds in den Kreis der Jäger und Krieger, muss der junge Schamane bei seiner Initiation Aufnahme in die Welt der Geister finden.

Während die Berufung zum Schamanen bereits in der frühen Kindheit erfolgt, muss der Initiation eine mehrjährige Lehrzeit bei einem erfahrenen Schamanen vorausgehen. Die Form des Rituals ist von der Kultur abhängig, jedoch handelt es sich stets um eine von dem Mentor eingeleitete Reise in die Geisterwelt. Dort muss der junge Schamane in irgendeiner Form gegen die Geister kämpfen. In manchen Kulturen muss er einen Sieg davon tragen, in anderen gehört es aber zu dem Ritual, dass er von den Geistern besiegt (meist sogar getötet) wird, um dann wieder geheilt zu werden (diese Verletzung bringt nicht selten auch körperliche Folgen mit sich, weswegen viele Stammeszauberer ein *Stigma* tragen – siehe AZ 152). Durch den Sieg oder den Tod in der Geisterwelt wird der Schamane ein zweites Mal geboren, was ihm künftig den Kontakt zu und sogar die Existenz in beiden Welten ermöglicht.

Im Glauben mancher Kulturen bindet der Schamane durch dieses Ritual sogar einige Geister an sich (entweder die besiegten oder aber diejenigen, die seine Heilung und Wiedergeburt verantwortlich sind), so dass sie ihn ein Leben lang begleiten und unterstützen. Oft sind diese Hilfsgeister dieselben, die ihn in seiner Kindheit auserwählt haben (und davor bereits einen anderen Schamanen der Sippe begleitet haben).

MEIN TAPAM LEBT EWIG – DIE GLAUBENSWELT DER WALDMENSCHEN*

»Das Gesicht des alten Mannes sieht aus wie einer der Schrumpfköpfe, die an seinem Gürtel hängen, jedoch tragen Schrumpfköpfe keine Sorgenfalten zur Schau. Bedächtig wiegt der dreiundneunzigjährige Wapiya das federgekrönte Haupt und atmet die beißenden Dämpfe ein, die aus seinem Feuerfass aufsteigen. Der Rhythmus, den er auf der Trommel schlägt, ist nur für die Geister bestimmt.

Der Körper auf seinen Knien zeigt keine Regung, denn Maqatta-Pe ist seit drei Sonnenläufen tot. Vorgestern hat Haya-Makaw das Herz des alten Häuptlings gegessen, gestern hat Wapiya den Nipakau entlassen und heute wird er den Tapam geleiten, ja vielleicht wird er gar von ihm oder der jungen Uniwa, seiner Ziehtochter, Besitz ergreifen und mit ihnen das Wissen der Ahnen und Urnahmen teilen, bis hin zu der Zeit, als Kamaluq den fürchterlichen Burdaq seiner Seele beraubte ...

Sie hatten Cante-Tinza festbinden müssen, nachdem er von Takates Medizin erwacht war und wie eine ganze Affenhorde zu kreischen begonnen hatte. Seine Glieder waren seit dem Sturz seltsam verdreht, der gesplitterte große

Knochen des rechten Armes hatte sich gar durch die Haut gebohrt. Takate und sein Schüler waren mittlerweile fertig mit dem Anrühren der Farbe, in die er zuletzt ein Stück von Cante-Tinzas zeretzter Haut beigegeben hatte. Nun malte er damit Zeichen auf die umstehenden Bäume, welche die bösen Geister vom Kranken fortlocken sollten, und markierte schließlich die Öffnungen von Cante-Tinzas Körper, um ihnen den Weg hinaus zu weisen. Während sein Schüler um das Feuer tanzte und in regelmäßigen Abständen Kräuterbündel hineinwarf, dessen beißender Rauch in Augen und Nase stach, legte der alte Takate auf seiner linken, den Geistern zugewandten Körperhälfte sein Tigergewand an (denn dessen Stärke würde er brauchen, um die geborstenen Knochen wieder zusammenzufügen). Nachdem er auch sein gelbes Lulua vollendet hatte, begann er sogleich mit einem heulenden Gesang, der an Cante-Tinzas Schmerzensschreie erinnerte. Takate bog sein rechtes Bein hinter den Kopf, bis er nur noch mit dem linken Bein auf dem Boden

* Für die Texte dieser Box wurde der Einfachheit halber die Bezeichnung *Waldmenschen* auf die Gesamtheit der Eingeborenen Südaventuriens ausgeweitet, meint also die Kulturen *Dschungelstämme*, *Verlorene Stämme*, *Waldinsel-Utulus*, *Miniwatu* und *Tocamuyac* (siehe AH 51ff.) sowie *Darna* (AZ 65). Obwohl dies natürlich nicht nur Waldmenschen im engeren Sinn, sondern auch Angehörige der selbständigen Rasse Utulu mit einschließt, schien uns diese Verallgemeinerung dennoch sinnvoll, um den in seinen Grundzügen gemeinsamen Glauben dieser Kulturen mit einem gängigen Begriff handhaben zu können. Mehr zu den verschiedenen Waldmenschen-Kulturen finden Sie im Band zu den südaventurischen Regionen und Kulturen.

stand. Dann hüpfte er in dieser gebückten Haltung um den Kranken herum, seine Schreie wurden immer schriller und schließlich beugte er sich wie ein jagendes Raubtier über Cante-Tinza, um ihm mit seiner linken Hand in den Körper zu fassen. Während der Schamane dort langsam begann, die Knochen wieder gerade zu richten, schraubten sich die Schreie der beiden immer höher und höher ...»

DER GLAUBE DER WALDMENSCHEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Kamaluq (vorwiegend Dschungelstämme), Obaran (vorwiegend Waldinsel-Utulus)

Weitere Götter: Takehe (Geister-spinne), die Nachtschwarze Herrin, Burdaq (besiegter Widersacher Kamaluqs)

Geister: Nipakau (gute und böse Geister in jedem Ding und Lebewesen), Tapams (unsterbliche Schutzgeister jedes Waldmenschen), Satuul (dämonisch pervertierte Tapams)

Schöpfungslehre: Kamaluq als Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen; Kinder einer anderen Welt, die vor der Nachtschwarzen Herrin in den Dschungel flohen.

Verbreitung: Waldmenschen (Regengebirge und seine Flanken, Waldinseln, Loch Harodröl; als Sklaven im ganzen Süden, vor allem auf Plantagen – dort meist verwässerter bis völlig verdrängter Glaube)

Derische Vertreter: Schamanen ('Medizinmänner' oder 'Geisterseher', meist Männer)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Errichtung und Bewachung von Tabuzonen, Totenbestattung, Heilung

Heilige Orte (Tabus): Tempel der Roten Jaguare in Gulagal, Kun-Kau-Peh (verlassene Stadt Kokanu, Geister-spinne), Gron'gu'mur, H'Rabaa, Toteninseln Ibekla und Ibonka, Shan'r'Trak

Heilige Tiere: (roter und schwarzer) Jaguar, Waldelefant (weitere je nach Stamm und Sippe), Nebelspinne

Feiertage: keine

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (viele Vorurteile gegenüber 'Blasshäuten' und anderen Fremden, die als Wesen ohne Tapam gelten – andererseits wird ihnen gerade deswegen oft vieles verziehen); auf den Waldinseln: gering

Feindbilder: Sklavenjäger, Schlangen, Alligatoren, Echsen

Glaubenslehre: Unsterblichkeit des Tapam, Beseeltheit aller Dinge und Wesen; es gibt Böses in der Welt, das nicht besiegt werden kann – darum muss es bewacht werden.

Glaubensziele: Bewahrung der Großen Tabus, Geleitung der Tapams ins 'Land hinter der Sonne'

Jenseitsbild: keines – Der Tapam geht in das 'Land hinter der Sonne', um dann wiedergeboren zu werden; der Nipakau geht in den Dschungel ein.

Bestattungsriten: Vernähen aller Körperöffnungen, Begräbnis an einem Totenkultplatz (bei den Insulanern eigene Totendörfer oder -inseln) oder Versenken im Meer (Tocamuyac)

Weltbild: Unsere Welt ist der Dschungel. Warum sollten wir ihn verlassen, und warum betretet ihr ihn?



Selbstbild: Nur Waldmenschen besitzen einen Tapam.

Stärkstes Argument: Die Stimmen der Ahnen und des Dschungels sind weise.

Lebensinhalte der Gläubigen: Das Überleben der Stammesmitglieder und ihrer Tapams.

WIE DIE WELT BEGANN

»Eines Tages blieb Kehala der Schamane auf einer Lichtung stehen, um mit einem Stein zu sprechen. Er begrüßte ihn ehrfürchtig und nannte ihn

Iokotanga, was 'sehender Großvater-Stein' bedeutet.

"O Iokotanga, erzähl mir, wie die Welt begann."

Und der Stein sprach ...«

—Beginn eines Taya der Oijaniha

Nur wenige Tayas der Waldmenschen (wie die bei Stammmestreffen in ritueller Form tradierten Überlieferungen und Sagen genannt werden) sprechen über die Schöpfung, und nur selten geht deren Horizont über die Geschichte des eigenen Stammes hinaus. Überhaupt bedeuten den Waldmenschen mythologische Erzählungen, zumal wenn sie von anderen Stämmen oder gar anderen Rassen handeln, selten mehr als andere Geschichten. Sie mögen unterhaltend und mitunter auch sehr lehrreich sein – für Gedanken über das Wesen und Werden der Welt bleibt ihnen inmitten des gefährlichen Dschungels aber nicht viel Zeit. Und derlei Erkenntnisse könnten ihnen im täglichen Überlebenskampf auch kaum von Nutzen sein.

Ein gutes Beispiel ist das oben angeführte Taya von Kehala. Die Oijaniha führen fast ihr gesamtes mythologisches Wissen auf des Schamanen berühmte

Frage an den Großvater-Stein zurück. Doch zugleich warnt man die Kinder vor seiner übergroßen Neugier, denn Kehala soll während des Zuhörens ganz und gar das Essen und Trinken vergessen haben und schließlich selbst zum Stein geworden sein. (Manche vermuten gar, dass bereits Lokotanga ein alter Schamane sei, der demselben Schicksal anheim fiel.)

Am Anfang war der Wald ...

»Vor langer Zeit gab es nur den Wald. Er war das Werk von Kamaluq, dem Großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht.

Am Anfang war der Wald, am Anfang war der Wald, der Wald von Kamaluq, der Wald von Kamaluq.

Doch dann kamen blasshäutige Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Am Anfang war der Wald.

Kamaluq musste mit ansehen, wie sein Werk zerstört wurde. Ja, selbst die mächtigen Panther, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloss er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und ebenfalls Menschen zu schaffen. Am Anfang war der Wald. Er nahm Holz vom Mohagoni und schnitzte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren auch alle schön und wohlgestalt, so dass sie ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mussten. Und Kamaluq gab ihnen eine warme Hautfarbe, weil sie nicht so totenblass aussehen sollten wie die Eindringlinge. Am Anfang war der Wald.«

Diese wohl vorbereitete Schöpfungsgeschichte der Waldmenschen findet sich in nahezu wortgleicher Form bei den meisten Festland-Stämmen, namentlich vor allem bei den *Mohaha*, *Oijaniha*, *Napewanha*, *Keke-Wanaq* und *Panaq-Si*, aber auch den Miniwatu auf den Gewürzinseln sowie einigen *Yakosh-Dey* und *Shokobunga*, die noch den alten Traditionen folgen. Das Taya des Waldes vermittelt einen guten Eindruck von der grundsätzlichen Beschaffenheit der Schöpfungsmythen dieses Volkes. Zugleich ist es in zweierlei Hinsicht bemerkenswert: Jeder Stamm, der dieses Taya kennt, nennt andere Pflanzen oder gar Tiere, aus denen ihre Ahnen geformt wurden, und bezieht die ganze Überlieferung zudem nur auf sich selbst. Die Existenz anderer Dschungel-Stämme wird oft überhaupt nicht erwähnt, noch seltener die Herkunft der blasshäutigen Menschen hinterfragt.

Kinder einer anderen Welt

»Und Kamaluq sprach: Vergesst, meine Kinder! Und seine Kinder vergaßen.«
—Inscript in unbekannten Zeichen auf der Tempelpyramide von Gulagal, entziffert mit göttlicher Hilfe

Die übrigen Stämme der Waldmenschen kennen sehr unterschiedliche Tayas über ihre Herkunft. Sie alle sind jedoch durch die gemeinsame Vorstellung verbunden, dass ihre Ahnen aus einer anderen Welt stammen, aus der sie vertrieben oder fortgeführt wurden. Kein Taya widmet sich allerdings ihrer Entstehung. Bis auf vage Beschreibungen scheinen sämtliche Erinnerungen an ihre frühere Heimat bei diesen Stämme wie ausgelöscht. Es ist zu vermuten, dass eines der ältesten Tabus (zur Bedeutung von 'Tabu' siehe unten) für dieses Vergessen verantwortlich ist. Die *Waldinsulaner* erzählen, ihr Volk habe einst in Obarans Sonnenreich gelebt. Es war aber soviel Licht dort, und Obarans Gaben waren so reichlich, dass ihre Ahnen alle Sorgen ablegten und damit auch die Wachsamkeit aufgaben. So gelang es der Nachtschwarzen Herrin, sie in ihr lichtloses Finstermeer zu reißen, wo sie lange dahin vegetierten, ehe ihnen die Flucht gelang. Doch nun konnten sie nicht mehr zu Obaran zurück, sondern mussten der Sonne den Rücken kehren und gelangten so in ihre neue Heimat. Die *Tschopukikuhas* kennen ähnliche Tayas, die aber nicht von Obarans Sonnenreich, sondern von Kamaluqs dampfendem Dschungel berichten.

TAPAM, SATUUL UND NIPAKAU – GÖTTER UND GEISTER DER WALDMENSCHEN

Der Geisterglaube der Waldmenschen ist gerade deswegen so verwirrend, weil zur Benennung von allen Götter, Geistern und Dämonen im Grunde nur wenige Begriffe verwendet werden. Folgende Definitionen sollen das Verständnis dieses Abschnitts erleichtern (obwohl sie in dieser Form natürlich keinem Aventurier zugänglich sind):

● **Nipakau (Geister):** Sie leben in jeder Pflanze, jedem Gegenstand und jedem Lebewesen und umfassen alles, was in anderen animistischen Kulturen zumeist 'Geister' genannt wird. Manifestierte Elementare sind ebenso Nipakau wie Ahnengeister. Stirbt ein Wesen oder wird ein Gegenstand zerstört, löst sich sein Nipakau auf und zerstreut sich in der Geisterwelt ('geht in den Ewigen Dschungel ein'). Besteht allerdings noch eine Verbindung zum Diesseits, kann sich der Nipakau durch entsprechende Rituale wieder manifestieren – z.B. mittels *Rat der Ahnen* in einem direkten Nachfahren.

● **Tapams (Seelen):** Der Waldmensch glaubt daran, dass nur Angehörigen seiner eigenen Rasse einen Tapam oder 'Schutzgeist' haben. Er ist unsterblich und wählt sich nach dem Tod seines Schützlings immer wieder einen neuen Waldmenschen, wobei er zwischen zwei Leben im 'Land hinter der Sonne' weilt. Im Verständnis der Waldmenschen ist der Tapam wohl am ehesten mit der Wahren Seele eines Menschen gleichzusetzen.

Auch die *Haipu* auf Altoom erzählen von der Nachtschwarzen Herrin und dem Bösen, das diese über sie brachte. Ihre alte Heimat soll unter den Wellen in den Tiefen der Meere gelegen haben. Doch mussten die *Haipu* nicht aus eigenem Verschulden fliehen, sondern wurden von Kamaluq gerettet, indem er sie und ihre ganze Insel mit seinem Fischernetz aus dem Wasser zog.

Verblüffende Ähnlichkeit dazu zeigen die Tayas der *Anoihas*, denen zufolge ihre ersten Ahnen in einem goldenen Einbaum aus der Sonne herab stiegen. Sie wurden von Roten Jaguaren geführt und errichteten große Stufenberge, in denen alle Toten bestattet werden sollten. Die Höhlenmalereien der *Anoihas* zeigen neben Jaguaren aber auch Sphingen und Greifen.

Die *Darna* führen ihren Stamm auf *Kucanha* zurück, der sich von dem Meeres-Ungeheuer *Tschomatachap* verschlingen ließ, um es zu töten, und schließlich auf der Insel Altoom ausgespuckt wurde.

Bei den *Tocamuyac* kennt fast jede Sippe eigene Erzählungen, deren Vielfalt die Überlieferungen aller anderen Waldmenschen übertrifft. Neben etlichen Gemeinsamkeiten mit den Tayas anderer Stämme verdient ein Schöpfungsmythos der Floßleute aber besondere Beachtung:

»... da gelangten seine Kinder an das Große Wasser. Sie wollten darüber gehen wie über Land, doch Etliche wurden von den Wellen verschlungen. Darum setzte Kamaluq drei Samen in das Große Wasser: Das waren Schildkröte, die Mutter, Wasserkäfer, der Schwimmer, und Muschel, die Weise. Sie waren die ersten Personen [dieses Wort verwenden die *Tocamuyac* nur für Floßleute!]. Sobald die Samen das Wasser berührten, wuchsen sie ins Dasein und wussten, was Leben bedeutet.«

Schenkt man all diesen Mythen Glauben, scheint es fast, als hätten die heutigen Waldmenschen ihren Ursprung in mehreren Völkern, die etwa zur gleichen Zeit entweder im Dschungel erschaffen oder aber von (einem oder mehreren) göttlichen Wesen aus anderen Teilen Deres dorthin geführt wurden. Möglicherweise gehörten einst nur die deutlich größeren und dunkleren Utulus zu den Einwanderern. Viele Stämme aber haben sich mittlerweile vermischt; manche kleineren führen ihre Herkunft gar unmittelbar auf zwei unterschiedliche Ahnen oder Sippen zurück.

● **Große Tapams (Götter):** Die Großen Tapams sind die Götter der Waldmenschen, auch wenn sie kaum verehrt werden, da sie sich nur selten um die Welt kümmern. (Man beachte den Unterschied: Ein Waldmensch *hat* oder *trägt* einen Tapam, ein Gott hingegen *ist* ein Großer Tapam.)

● **Satuul (Dämonen):** Diese verrotteten Tapams sind ebenso unvergänglich wie Tapams und können daher nicht wie böse Nipakau einfach vertrieben werden, sondern müssen eingesperrt und bewacht werden.

● **Große Satuul (böse Götter):** Analog zu den Großen Tapams sind die Großen Satuul die bösen Götter der Waldmenschen und Widersacher der Großen Tapams (wobei sich die Schamanen nicht einig sind, ob sie aus gewachsenen Satuul oder pervertierten Großen Tapams entstanden sind). Auch die meisten Götter anderer Rassen werden zu den Großen Satuul gezählt, denn üblicherweise wollen deren Geschöpfe ja den Waldmenschen und vor allem dem Dschungel schaden.

Weit mehr Beachtung als allen göttlichen Wesen und selbst ihrem Schöpfer Kamaluq schenken die Waldmenschen der sie ständig umgebenden Geisterwelt (womit in diesem Fall keine Nebenwelt im Sinn einer Globule oder anderen Sphäre gemeint ist, sondern die Gesamtheit aller Geister, die für den einfachen Sterblichen in der Regel nicht zu sehen sind). Ihrer Vorstellung nach ist die Natur von einer Unzahl guter und

böser Geister bewohnt, mit denen jeder Stein und Bach, jeder Baum und noch so kleine Käfer beseelt ist. All diese Geisterwesen nennt der Waldmensch Nipakau ('Baum-Leben-überderisch-stark'). Der gewöhnliche Jäger kennt sich in dieser verwirrenden Geisterwelt kaum aus. Allenfalls ein Schamane weiß, welcher Nipakau wofür zuständig ist. In gewissem Sinne pflegen die Waldmenschen den zugleich umfassendsten wie auch einfachsten Animismus aller Völker: Sie betrachten ausnahmslos alles innerhalb und außerhalb des Dschungels als beseelt (auch leblose Dinge, in denen kein anderer Aventurier eine Seele erkennen kann), verzichten aber gleichzeitig auf eine nähere Unterscheidung der Nipakau. Auch die Lebensseele denkender Wesen wird als Nipakau betrachtet. Die Waldmenschen glauben, dass ihr Nipakau nach dem Tod im Ewigen Dschungel aufgeht und so wieder ein Teil von Kamaluqs Schöpfung wird. Selbst die auf dem Meer lebenden Tocamuyac sind davon überzeugt, dass der Wind die Nipakau ihrer Toten zurück in den Ewigen Dschungel trägt.

Gewöhnlich haust in jedem Ding und Lebewesen nur ein einziger Nipakau, und wenn sich zwei oder gar mehrere um einen Wohnsitz streiten, hat dies meist üble Folgen. Vor allem Nipakau, die das Vergessen ihres Körpers nicht verwinden können, werden oftmals zu Krankheitsgeistern. Darum ist es eine wichtige Aufgabe der Schamanen, die möglicherweise rachstüchtigen Nipakau getöteter Tiere auszutreiben und sie trotz ihres Widerstandes in den Ewigen Dschungel eingehen zu lassen.

DER TAPAM

Die Waldmenschen glauben, dass nur Angehörige ihrer eigenen Rasse zusätzlich zu Nipakau einen Tapam ('ewig-Erinnerung') tragen, denn nur dunkelhäutige Menschen sind seiner würdig. Dieser Schutzgeist ist das spirituelle Zentrum ihres Glaubens. Während der Nipakau nach einem Leben im Dschungel aufgeht, ist der Tapam eines Waldmenschen unsterblich. Für gewöhnlich wird dieser Schutzgeist dann in einem neuen Leib wiedergeboren, und in ihm vereinigen sich die besten Eigenschaften aller Körper, die er jemals behütete. Aus diesem Grund praktizieren einige Stämme (vornehmlich die Panaq-Si und in geringerem Maße auch die Tschopukikuhas) rituellen Kannibalismus, da man durch den Verzehr von Herz, Leber oder Hirn eines starken Feindes oder verehrungswürdigen Ahnen hofft, einen Teil der Kraft von dessen Tapam in sich aufzunehmen (niemals aber könnte natürlich der ganze Tapam aufgenommen werden). Der Name seines Tapams wird einem Kind von der Mutter gegeben, die ihn bei der Geburt von den Geistern erfährt (in der Regel mit Hilfe des Schamanen). Er wird als intimstes Geheimnis gehütet, denn durch fortwährendes Rufen des Tapam-Namens kann man den Schutzgeist auch von seinem Träger fortlocken.

»Ob die Weisshäute ein Tapam besitzen, mein Sohn? Ich sage: Nein! Wie können sie Teil von etwas sein, das sie weder verstehen noch zu verstehen suchen? Der Dschungel nimmt sich jener an, die mit ihm und in ihm leben. Die Fremden scheren sich nicht um die Geister, sie hören noch nicht einmal ihre Stimmen, sehen ihre Zeichen nicht. Ich frage dich: Was für ein Interesse sollte ein Geist haben, sich ihnen in hilfreicher Absicht zu nähern? Und nun kannst du dir deine zweite Frage vielleicht selbst beantworten, mein Sohn: Deine Schwester Take-Cekai hat viel Leid gesehen. Die Frucht dieses Leides werden die Geister nicht erwählen. Was sie gebären würde, hätte kein Tapam. Es wäre nicht Teil unseres Stammes. Und diese Palinai – ja, sie hat Take-Cekai geholfen und sie uns zurückgebracht. Sie ist eine gute Frau. Aber sie ist eine Fremde, sie ist blind und taub und fühlt nicht und spricht nicht unsere Sprachen. Du magst versuchen, ihre Sinne zu schärfen, wenn du vorsichtig bist und nicht preisgibst, was sie gegen uns verwenden könnte. Aber sie in unseren Stamm aufnehmen? – Niemals. Nicht, so lange ich lebe. Es brächte Unheil über uns. Die Geister haben es mir gesagt, mein Sohn, und die Geister sind weise...«

—aus dem Reisetagebuch Palinai Marnions über ihren Aufenthalt bei den Mohaha

Die Bestattung

Große Bedeutung kommt dem Tapam-Namen auch bei den Begräbnisriten aller Waldmenschen zu. Denn nur wenn dieser Name (meist von einem engen Verwandten oder Freund) genannt wird, kann sich der Tapam von seinem alten Leib lösen und in das 'Land hinter der Sonne' reisen, wo er sich bis zum Antritt seines nächsten Lebens aufhalten wird. Die Totenrede richtet sich daher auch nicht an die Lebenden, sondern an den Tapam des Verstorbenen (und zuweilen fährt dieser auch in einen Anwesenden, um noch etwas Wichtiges mitzuteilen). Um den Tapam sicher zu geleiten, wird er rituell den Ahnen vorgestellt und anempfohlen.

Dem Leichnam selbst wird vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Nachdem ihm Mund und Nase vernäht wurden (siehe unten), wird er an einem Kultplatz bestattet. Bei den Festland-Stämmen ist dies ein ritueller Ort der Ahnenverehrung, der bei manchen Sippen sogar mitten im Dorf liegt (wozu eigene Totenhütten errichtet werden). Für die Insulaner hingegen sind diese Grabstätten *tabu*, weswegen sie ihren Toten eigene, weit abgelegene Dörfer bauen oder ihnen gar ganze Toteninseln widmen.

DIE SATUUL

Wird bei der Bestattung der Tapam-Namen des Toten nicht genannt (oder findet gar keine Bestattung statt), dann muss dessen Tapam im Dschungel verweilen, beginnt zu verrotten und wird zu einem dämonischen Satuul (etwa: 'verrottete Seele'). Dies ist auch ein Grund, warum die Waldmenschen in der Regel versuchen, verlässliche Gefährten in ihrer Nähe zu haben, denen sie ihren geheimen Namen anvertrauen können. Sollten sie sich aus irgendeinem Grund von ihrem Stamm entfernen, dann ist es ihnen ein Anliegen, andere Menschen zu finden, die diese Aufgabe übernehmen können. Wenn ein Waldmensch einem Tapam-losen Weißen seinen geheimen Namen anvertraut, ist dies entweder eine Tat der Verzweiflung oder ein besonders großer Vertrauensbeweis.

Satuul sind die mächtigsten aller bösen Geister, denn im Gegensatz zu Nipakau sind Tapams unsterblich – und da die Satuul aus den Tapams hervorgehen, sind auch sie unsterblich.

Wird also ein Krieger eines anderen Stammes getötet, muss sein Kopf schnellstmöglich zu einem Tsantsa (Schrumpfkopf) verarbeitet werden. Denn durch das Vernähen von Mund- und Augenöffnungen wird der Tapam gefangen und kann nicht in den Dschungel entweichen, wo er unweigerlich zum Satuul würde. (Eigentlich müssten daher nur die Köpfe getöteter Waldmenschen zu Schrumpfköpfen verarbeitet werden, da andere Rassen ja keinen Tapam besitzen. Dennoch ist es üblich, sich des Ruhmes wegen auch mit Schrumpfköpfen von getöteten Weißen zu schmücken.)

Natürlich versuchen die Verwandten des Getöteten von nun an, dem Kopfsäger seinen Tsantsa wieder abzunehmen, um den Tapam zu befreien und ihn ins Reich hinter der Sonne zu geleiten.

Es mag verwundern, dass ein Tsantsa nicht freiwillig an die Angehörigen des Getöteten zurückgegeben wird, um diesen eine korrekte Bestattung zu ermöglichen.

Doch sind die Waldmenschen davon überzeugt, dass ein im Schrumpfkopf gefangener Tapam keinen Schaden mehr anrichten kann – und für das Seelenheil fremder Stämme und Sippen fühlt man sich herzlich wenig verantwortlich. Dass auch den eigenen Toten beim Begräbnis die Gesichtsoffnungen verschlossen werden, ist auf die schlimmste Waffe eines Satuuls zurückzuführen: Durch Augen und Mund kann er in eine Leiche eindringen und erhebt diese zu untotem Leben, dem gefürchteten Yaq-Hai ('Raubkatze-zum-zweiten-Mal').

DIE WELT DER GEISTER UND DAS JENSEITS

Im Weltbild der Waldmenschen gibt es neben der eigentlichen Welt noch den *Ewige Dschungel* des Kamaluq. Hier verweilen die Nipakau ebenso wie die Tapams und die pervertierten Satuul, so lange sie sich nicht gerade in der hiesigen Welt aufhalten. Die Schamanen sehen diese Welt als Abbild des sichtbaren Dschungels, denn auch dort gibt es Tiere (Nipakau), Menschen (Tapams) und Bestien (Satuul) – nur vom Übel der Blasshäutigen (die in den Augen mancher Waldmenschen noch schlimmer als Satuul sind) wurde der Ewige Dschungel bislang verschont. In gewisser Weise ist der Ewige Dschungel aber auch das Jenseits der Waldmenschen, denn in ihn gehen auch die Nipakau ihrer Töten ein. Und nur wenn ein Tapam nach dem Tod seines Körpers dorthin geleitet wird, kann er den ewigen Kreislauf fortsetzen. Die Hoffnung mancher anderer Kulturen, dereinst für immer in diesem Jenseits weilen zu können, scheint den Waldmenschen fremd zu sein, denn sie wurden nun einmal in und für den Dschungel geboren.

DIE GROSSEN TAPAMS

Den Waldmenschen ist die Vorstellung von überirdischer Allmacht fremd. Sie bezeichnen Götter daher einfach als 'Große Tapams'. Sie wissen zwar um deren Existenz, im praktischen Leben nimmt ihre Verehrung aber wenig Raum ein, denn die Großen Tapams sind in ihrer Gesamtheit ebenso wenig zu erfassen wie das pulsierende Leben des Dschungels selbst.

Am ehesten könnte man das Verhältnis zu ihnen als eines zu alten Kriegerern beschreiben, die am Rande des Dorfes leben. Sie werden nicht als Weltenlenker und Schicksalsmächte gesehen. Auch Naturphänomene schreibt man nur selten göttlichem Wirken zu. Das Taya von Kahemaha ('Hand-macht-Morgendämmerung') aber erzählt zum Beispiel von Kahemaha, der auf der höchsten Palme sitzt und jeden Morgen mit einem Bananenblatt den Himmel vom Ruß der vielen Stammesfeuer befreit.

Kamaluq ('Hand-machen-Urgrund'), der *Göttliche Jaguar*, ist den meisten Tayas zufolge der Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen. Die übrige Welt und andere Geschöpfe hingegen 'waren einfach schon da'. Bisweilen werden sie auch als das Werk anderer mächtiger Geister angesehen. Kamaluqs Hütte steht am Himmel; das Licht, das aus seiner Tür fällt, ist der Los-Stern.

Kamaluq ist der *Herr der Geister des Dschungels* und *Meister über Leben und Tod*, vergleichbar mit einem mächtigen Tier, das kaum natürliche Feinde hat. Deswegen gelten nahezu unbesiegbare Kreaturen auch als Diener, Sendboten oder bisweilen gar Inkarnationen Kamaluqs. Diese heiligen Tiere unterscheiden sich von Stamm zu Stamm, stets zählen aber Jaguare und Waldelefanten dazu. Kaum eine Sippe kennt allerdings ein Tabu, das die Jagd auf heilige Tiere verbietet. Das Fell des Jaguars gilt vielmehr gar als größte Trophäe, da es nur getragen werden darf, wenn das Tier alleine erlegt wurde. Es ist sogar eine Ehre, von Kamaluq für einen Kampf gegen einen Jaguar ausgewählt zu werden – denn kein Krieger würde es wagen, das heilige Tier aus eigenen Stücken zu jagen: Die Herausforderung muss immer vom Jaguar ausgehen.

Vor allem auf den Waldinseln kennt man außerdem noch den mächtigen Sonnenvater **Obaran** als Herrn aller großen und kleinen Geister. Über ihn wird nur wenig erzählt, doch allgemein sieht man ihn als gütigen Hochhäuptling, der seinen Kindern ihre Sorglosigkeit und die Flucht

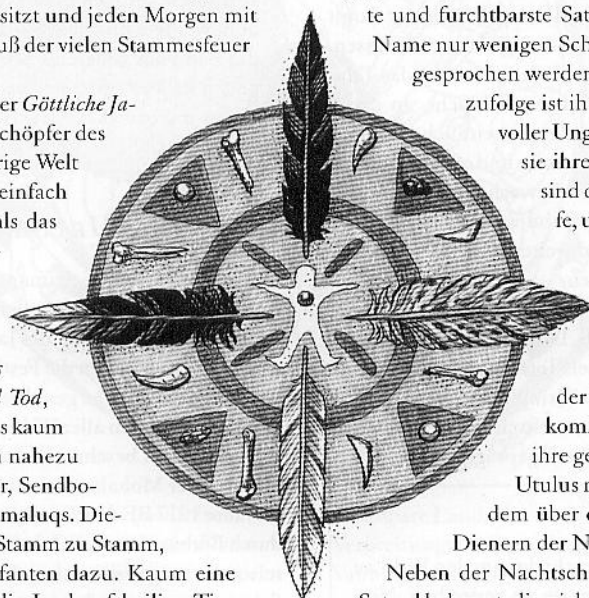
aus seinem Sonnenreich vergeben hat (siehe *Kinder einer anderen Welt*, S. 123). Unermüdlich kämpft er gegen alle Satuul und bösen Nipakau. Als sein Symbol und König der Tiere betrachten die Waldinsel-Utulus ebenfalls den Jaguar, dessen Fellzeichnung sie an die zahllosen Augen des allsehenden Obaran erinnert. Er ist aber auch Vater der Flammen, Braun und Schwarz sind seine Farben der Macht und der Ebenholzbaum ist ihm heilig. Doch nur der Sonnenvater selbst vermag mit seiner Hitze den Utulu ihre kraftvolle, schwarze Hautfarbe zu verleihen. Der Name Obaran lässt sich in etwa mit 'sehr guter Boden' oder 'gute Heimat' übersetzen. Die genaue Bedeutung ist jedoch unklar und möglicherweise auf eine heute unbekannte Sprache zurückzuführen. Die Wächter von Kun-Kau-Peh vom Stamm der Oijaniha verehren die Geisterspinne **Takehe**, eine leibhaftige (und über dreitausend Jahre alte) Dienerin Kamaluqs. Der Kult lehrt, dass sie die Herrin aller Spinnen sei, welche die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und auch die Tapams in die Körper der Waldmenschen einweben. Auch die Keke-Wanaq pflegen in ihrer Ruinenstadt Shan'rTrak einen Spinnenkult. Sie huldigen den **Keke** oder 'Glücksspinnen' (viele Gerüchte kursieren über diese Geschöpfe, aber noch kein Stammesfremder hat sie je zu Gesicht bekommen).

Überhaupt kennen die Tayas jedes Stammes eigene Große Tapams. So sollen einige Utulu-Sippen eine gigantische Hirnkoralle verehren, während bei den Miniwatu die Ahnin **Wapiya** als 'Mutter des Volkes' fast schon göttliche Verehrung im eigentlichen Sinne genießt.

DIE GROSSEN SATUUL

Den Herren der guten Geister stehen die Gebieter der bösen Geister gegenüber, sie werden 'Große Satuul' genannt. Der unbestritten größte und furchtbarste Satuul ist die **Nachtschwarze Herrin**, deren Name nur wenigen Schamanen bekannt ist und der nicht laut ausgesprochen werden darf. Den Tayas vieler Waldinsel-Stämme zufolge ist ihr Reich das tiefe und unergründliche Meer voller Ungeheuer und Gefahren, doch des Nachts kann sie ihre Schrecken auch an Land senden. Darum sind die amphibischen Alligatoren ihre Geschöpfe, und wer ihnen zum Opfer fällt, dessen Tapam wird von ihnen verschlungen und verwandelt sich in einen Satuul. Die Nachtschwarze Herrin wird oft als die Erz-Rivalin Obarans gesehen, die ihm die Farben seiner Macht rauben will: Das ist der Grund, weshalb Tote bleichgraue Haut bekommen, und das Yaq-Hai (siehe S. 124) gilt als ihre gefährlichste Waffe. Nicht wenige Waldinsel-Utulus munkeln darum, dass die Blasshäute, die zudem über das Meer reisen, ganz offenkundig zu den Dienern der Nachtschwarzen Herrin zählen.

Neben der Nachtschwarzen Herrin sind kaum weitere Große Satuul bekannt, die nicht bereits gebannt wurden (andererseits werden auch fremde Götter oft unter die Großen Satuul gerechnet). Ein Taya der nördlichen Stämmen berichtet von **Burdaq**, einem mächtigen Widersacher Kamaluqs, der jedoch schon vor Urzeiten vom Göttlichen Jaguar seines Tapams beraubt wurde; das Meeres-Ungeheuer **Tschomatachap** ('schwarz-frisst-Berg') wurde angeblich von Kucanha, dem Urahn der Darna, besiegt; und der Spinnenkult der Keke-Wanaq sieht in Skorpionen die Sendboten eines Großen Satuuls, der mit deren Hilfe aus seinem Gefängnis ausbrechen will. Gefürchtet wird auch **Anpa-Tonku** ('giftig-starker-Geist'), der weiße Panther, der die Lykanthropie unter die Waldmenschen getragen haben soll.



DIE GROSSEN TABUS – HEILIGE ORTE DER WALDMENSCHEN

Eine der wesentlichen Grundlagen des Glaubens der Waldmenschen ist das **Tabu** ('ewig nicht nähern' oder 'ewiges Verbot'), ein überliefertes Verbot, ein Gebiet zu betreten, ein Ding zu berühren oder zu benutzen, eine Handlung auszuführen, über einen Sachverhalt zu sprechen oder dergleichen. Charakteristisch ist dabei die Ausdehnung auf alles, was mit dem Tabuisierten zu tun hat.

Die Waldmenschen kennen eine Handvoll uralter 'Großer Tabus', die bestimmte Gebiete betreffen. Sie (und vor allem ihre Schamanen) sehen es als ihre heilige Aufgabe an, diese Orte zu bewachen – sowohl um das Eindringen von Fremdem wie auch das Ausbrechen von Gefangenem zu verhindern. Vermutlich handelt es sich bei den meisten großen Tabus um Stätten, an denen großes Unheil bewacht werden soll. Doch ist das Verdrängen und Vergessen belastender, schrecklicher Erfahrungen ein wichtiger Teil des Tabus, weshalb wohl nur noch die Hochschamanen selbst wissen, was sie dort bewachen.

Das Wesen des Tabus macht es möglich, dass die Großen Tabus trotz ihrer Gefährlichkeit Zentren des Glaubens und als heilige Stätten zu betrachten sind. Dem legendären Hüpftling Manaq gelang es vor fast 400 Jahren durch die Einigung der Waldmenschenstämme des Festlandes, die Hoheit über die einzelnen Heiligtümer unter den Stämmen zu regeln. So haben die Mohaha die Aufgabe, den Tempel der Roten Jaguare von **Gulagal** zu bewachen, eine fünfstufige Pyramide, gesäumt von 20 bronzenen Jaguar-Statuen, in der der *Kessel des Lebens* aufbewahrt wird (Näheres zu diesem Artefakt finden sie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**). An Gulagal ist zudem das mächtige Tabu Manaqs gebunden, das es strengstens verbietet, mit Nicht-Waldmenschen über die Geheimnisse dieses Ortes zu sprechen.

An der Westseite des Regengebirges findet sich auf dem Gebiet der Oijaniha das heilige Tal **Kun-Kau-Peh**, wo in den Ruinen einer uralten Stadt die Geisterspinne Takehe lebt. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg zur Hoch-Schamanin Take-Ca ins Kun-Kau-Peh ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Dem Tabu zufolge hat er damit überall freies Geleit und muss auch selber Feindseligkeiten unterlassen. Die Anoiha wiederum hüteten schon vor den Zeiten Manaqs das Tabu von **Gron'gu'mur**, einer etwa eine Meile langen Schlucht, an deren Ende eine Höhle liegt. Dieses Tabu zählt zu den unheimlichsten überhaupt (Magier vermuten dort daimonoide Präsenzen und offene Sphärentore) und wird angeblich von Kamaluq selbst bewacht.

Die Napewanhas hüten schlussendlich das Tabu von **H'Rabaaal**, doch ist zu vermuten, dass nach fast ein Dutzend weiterer Großer Tabus im Dschungel Süd-Aventuriens verborgen liegen.

Ebenfalls zu den Großen Tabus zählen die **Toteninseln** der Waldinsel-Utulus, deren größte Ibekla und Ibonka sind. Die Angst vor dem Tod ist bei diesen Insulanern so groß, dass sie sich den Toteninseln nicht einmal nähern und sogar nur selten gegen weiße Eindringlinge vorgehen (Kapitäne auf Entdeckungsfahrt haben für diese menschenleeren Massengräber daher die Bezeichnung 'Gespensterinsel' geprägt).

Einige Beispiele für Ansichten der Waldmenschen über Diener ...

der Zwölfgötter: Ihre Götter haben sie geschickt, um den Wald zu zerstören. Da schickte Kamaluq uns, um sie zu vertreiben. Nun kommen ihre Prediger und wollen Kamaluq vertreiben.

von Boron: Sie verbergen ihre weiße Haut unter schwarzem Tuch. Sie wissen viel über den Tod und noch mehr über das Schweigen – vielleicht hüten sie ein *Tabu*, das verbergen soll, warum sie einst Farbe und Tapam verloren haben.

von Praios: Wenn ihr Sonnenvater sie wirklich liebte, hätte er ihre Haut so schön gefärbt wie die unsere.

von Rur und Gror: Sie kommen aus einem fremden Dschungel, aber auch in ihnen wohnen wiederkehrende Geister. Vielleicht sind es Geschwister unserer Tapams.

DIE RELIGION DER SKLAVEN

Unter den versklavten Waldmenschen gibt es so viele 'Religionen' wie Plantagen. Welche Glaubensausübung erlaubt ist, hängt davon ab, welcher Philosophie der Plantagen-Herr folgt, um Ruhe und Disziplin unter seinen Sklaven zu halten. Das Spektrum reicht dabei von der (vor allem im Einflussbereich von AFA nfa üblichen) zwanghaften 'Bekehrung' zum Boron-Glauben über das Verbot jeglicher Religion bis hin zur völligen Freizügigkeit, sofern keine Gefährdung für Leib, Leben und vor allem Profit des Sklavenhalters besteht. Offiziell glauben die Sklaven das, was der Herr ihnen erlaubt, aber hinter seinem Rücken sieht das bisweilen ganz anders aus. So sind viele Misch-Religionen aus Boron-Verehrung und überlieferten Fragmenten des Kamaluq-Glaubens entstanden, angereichert durch ein wenig Zauberei einiger Magiedilettanten, die sich dann als 'Plantagen-Schamanen' aufspielen.

So unterschiedlich die Glaubensausrichtungen auf den verschiedenen Plantagen auch sein mögen, alle kennen einen Heilsbringer: den *Großen Buccanaq*, ein direkter Nachfahre Manaqs, der eines Tages kommen und alle Sklaven befreien wird.

DER SONDERWEG DER CHIRAKAH

Bei den Chirakah hat der Zwölfgötterglaube, besonders der Tsa-Glaube, die alte Religion verdrängt beziehungsweise überlagert. In ihren Tayas hat nicht Kamaluq, sondern Tsa die Menschen aus Maismehl geschaffen, und Fleischverzehr und Gewalt sind *tabu*. Die magische Tradition des Schamanismus besteht jedoch im Verborgenen weiter. Halblegal und von der Obrigkeit beargwöhnt (ähnlich wie Hexen im Mittelreich) heilen und exorzieren dörfliche Schamanen an Ritualplätzen, die sie mit Heiligenbildchen und Tempelkerzen ebenso dekorieren wie mit schamanistischen Federn und Fetischen. Sie rufen Efferd an, wenn sie den Regentanz aufführen, bringen Praios Rauchopfer, damit die Steuern nicht erhöht werden, und geleiten die Tapams der Verstorbenen „zu Tsa in das Land am anderen Ende des Regenbogens“. Was ihnen an der neuen Religion nützlich erscheint, das übernehmen sie und verbinden es mit bewährter Überlieferung – ganz im Sinne Tsas, könnte man sagen.

BEKANNTE WALDMENSCHEN-SCHAMANEN

Die bedeutendsten Schamanen der Waldmenschen sind zugleich die Hüter der Großen Tabus, allen voran der *Tonko-Tapam* ('Schlafen-Secle') als oberster Wächter des Jaguar-Tempels von Gulagal. Seit Manaq, der vor fast 400 Jahren die Festlandstämme einte, wird dieses ehrenvolle Amt von den Mohaha gestellt und kommt in seinem Ansehen dem eines Hoch-Schamanen aller Waldmenschen zumindest recht nahe. Sein direkter Einfluss beschränkt sich jedoch auf seine Tabuzone und einige Stämme der Mohaha. Derzeitiger Tonko-Tapam ist **Bohantopa**, seit er im Jahre 1017 BF den Tempel nach einer vorübergehenden Entweihung durch Borbarad zurück eroberte. Seine erstaunliche Begabung als Traumreisender zeigte sich schon kurz nach seiner Geburt, an die sich der Schamane sogar noch erinnern kann.

Die Hüterin des Tabus von Kun-Kau-Peh ist nur unter ihrem Titel *Take-Ca* ('ewig-Spinne-Frau' oder 'Geisterspinne-Schwester') bekannt, obwohl eine der zahlreichen Legenden rund um ihre Person von einer einzigen, unsterblichen Schamanin spricht. Jedenfalls stammt sie aus den Reihen der Oijaniha und ist (nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter) in der Lage, geistigen Kontakt zu der Geisterspinne Takehe herzustellen. Die Take-Ca ist jedoch weit mehr als eine machtvolle Wächterin, denn ihre prophetischen und heilenden Kräfte sind weit gerühmt und werden von Waldmenschen aller Stämme in Anspruch genommen.

ebenfalls zu den bekannten Schamanen sind Schetento ('Sonnensohn') und Schehaiya ('Sonnenbruder') zu zählen, wobei auch hier nicht sicher ist, ob es sich um Titel oder besonders langlebige Individuen handelt. Über das tatsächliche Ausmaß ihrer Kräfte ist wenig bekannt, doch gelten sie den Utulus der Ziminseln bzw. auf Sukkuvelani als von

Obaran gesandte Herrscher. Da vergleichbare, fast gottgleiche Verehrung allerdings nirgendwo sonst bei den Waldmenschen üblich ist und gerade in ihrem Herrschaftsbereich die größten Toteninseln der Utulus liegen, ist anzunehmen, dass Schetento und Schehaiya die gewaltigen Tabus von Ibekla und Ibonka hüten.

GESCHWISTER DER WÖLFE – DIE GLAUBENSWELT DER NIVASEN

»Das Zeichen von Madas Schande stand hoch am Himmel, bereits fast ganz gerundet. Lakki fühlte jenen Zorn, jene Ohnmacht, jene Furcht in sich aufsteigen, die sie um Vollmond immer überkam. Sie rief die Kraft der Wölfe zu diesen Zeiten ungern an, doch mit diesem Ritual war das etwas anderes – alles, was sie tun musste, war dem Zorn freien Lauf zu lassen: dem Zorn des Wolfes in ihr.

Hastig kämpfte sie sich durch den hohen Schnee zu der Lichtung, die sie für das Ritual auserwählt hatte, und legte sorgsam ihre Waffen um sich herum aus. Sie schaufelte den Schnee fort, um eine Feuerstelle freizulegen, schichtete das mitgebrachte Holz auf und entzündete es aus dem Feuertopf, in dem eine muntere Flamme brannte. Den Feuertopf stellte sie abseits – nicht dass von dem Geist der Kekkääle etwas ihr Ritual störte. Nun musste sie sich beeilen!

Sie verteilte Karenfett und Asche auf ihrem Gesicht, um sich die heilige Wolfsmaske aufzumalen – das Zeichen, mit dem sie ihre menschliche Seite für eine Zeit lang verbannte, um ganz Wölfin zu werden.

Wild raste das Herz in ihrer Brust. Hoffentlich war es noch nicht zu spät; hoffentlich konnte ihre Sippe die Südländer hinhalten, bis sie zu Hilfe kommen konnte. Die Südländer waren zu gierig, und die Karenherde der Sippe zu groß. Schwer atmend griff Lakki nach ihrem Dolch und zog ihn mehrfach durch die Flammen des Feuers. Dabei grollte sie: »Großer Gorfang, Vater der Wölfe und der Menschen! Sieh auf dies Madakind herab und tilge die Schande aus seinem Leib! Erblicke nicht den Menschen in mir, sondern lass mich Wolf sein! Senke deinen kalten Zorn in meinen Geist, lasse mich nicht Freude noch Leid, nicht Liebe noch Schmerz fühlen!«

Tief schnitt Lakki in ihren Arm. Ihr Blut tropfte in den weißen Schnee, und sie benetzte ihre Waffen mit ihrem Blut. Die Farben der Flammen schienen zu flackern, für winzige Augenblicke zwischen rot und grau zu wechseln.

Dann benetzte die Wolfsschamanin ihre Brust mit dem Blut, direkt über dem Herz. Lakki fiel das Atmen schwer, und die Gliedmaßen fühlten sich an, als seien sie in trocknendes Harz gegossen. Erschöpft sank sie in den im Schnee und wartete, während der Zorn des Großen Wolfes über sie kam. Doch es war nicht die besinnungslose Wut des tollwütig schäumenden Tieres, die über sie kam. Sie spürte gar nichts, als sei ihr Körper taub, ihr Geist bereits tot, nichts in der weiten Tuurundar mehr wichtig für sie. Flüchtig kreuzte das Gesicht ihres einen Winter alten Sohnes ihre Gedanken – doch auch bei dessen Anblick empfand sie nichts.

Ruhig erhob sie sich, sammelte ihre Waffen ein und machte sich auf den Weg. Gorfang würde ein würdiges Blutopfer erhalten.«

—aus einem semi-authentischen Roman von Keki Breitensiepen über seine unerfüllte Liebe zu einer Nivesen-Schamanin

DER GLAUBE DER NIVASEN FÜR DEN EILIGEN LESER

Panthcon: Himmelswölfe

Hauptgötter: Liska, Gorfang

Weitere Götter: Grispelz, Reißgram, Rotschweif, Firngrim, Arngrim, Rangild, Rissa, Tongja, Ranik

Geister: Kekkääle (Feuergeister, verzehren Dinge), Fienlauki (Wintergeister, die dem Boden und den Menschen die Kraft entziehen), Gabetaj (Luftgeister, entreißen dem Boden die Pflanzen), Uonii (bringen das Wasser zum Fließen), Juajok (Erdgeister, lassen Dinge zur Erde fallen), Fien-Nikkaa (Wolfsgeister), Taarjuk (Bärengeister), Pirtinaj (Jurtengeister), der Überzählige (Verführergeist)

Schöpfungslehre: Gorfang und Grispelz, das mythische Himmelspaar, gebaren einst zwei Kinder: einen Menschen und einen Wolf. Lange Zeit lebten Menschen und Wölfe einträchtig beisammen, bis der Mensch Mada die Kinder der Himmelswölfin Liska aus Neid erschlug. Zur Strafe zerpflegten und zerklüfteten die Himmelswölfe das einstmals flache und

fruchtbare Land.

Verbreitung: Nivesen (im ganzen Norden nördlich der Linie Thorwallusa, besonders im Bornland, der Grünen Ebene, dem Hochland von Riva und dem Svelltiland, seltener in Thorwal und im Orkland)

Derische Vertreter: Niejaas (heilige Wolfswesen), Kaskjua (Schamanen, meist Frauen)

Weltliche Aufgaben: Opfer-Rituale, Kontakt zur Geisterwelt, Austreibungen, Bewahrung der Tradition, Toten-Bestattung

Heilige Orte: Nivilaukaju-Stein (Karen-Opferungen an die Himmelswölfe), Liskas Fährte (nahe Walserwacht)

Feiertage: Feste sind abhängig von der Wanderschaft der Karene, dem Frühlingseinbruch, etc.

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel – die Nivesen fürchten die 'Südländer', die die Traditionen der Himmelswölfe nicht kennen und oft die Geister erzürnen.



Feindbilder: Frevler der Sitten und Gebräuche, Wolfsjäger
Glaubenslehre: Mensch und Wolf sind Bruder und Schwester. Auch wenn Gier und Missgunst sie trennten, sollten sie doch einträchtig leben.
Glaubensziele: Einvernehmen zwischen Menschen und Wölfen, Menschen und Geistern.
Jenseitsbild: die Ewiggrüne Ebene
Bestattungsriten: Verbrennung von Leichnamen, der Rauch trägt die Seele ins Jenseits.
Weltbild: Das Leben ist schwer seit Madas Untat. Der Natur ringt man ab, was man zum Leben braucht. Wer die Geister nicht erzürnt und den Himmelswölfen folgt, wird ein ruhiges Leben führen können.
Selbstbild: Die Nivesen bezeichnen sich als Nivauesä – wandernde Menschen. Ihr Selbstbild ist genügsam und bescheiden.
Stärkstes Argument: der Zorn der Geister
Lebensinhalte der Gläubigen: Überleben, die Gemeinschaft der Menschen, ein Auskommen mit den Wölfen

DIE WELTENSCHÖPFUNG

»Am Anfang war das Land einst flach wie ein Fladenbrot und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, nur für dreißig Tage herrschte die Wintermutter Firngrim. Sie war nicht so unerbittlich wie in heutigen Tagen. Vielmehr bedeckte sie das Land sanft mit Schnee, dass es schlafen konnte, und sie sorgte dafür, dass sich alle Tiere einen fetten Wanst anfraßen. Zu dieser Zeit, am Anbeginn der Welt, gebar das mythische Himmelspaar zwei Kinder, einen Menschen und einen Wolf. Beide wurden von ihren Eltern geliebt und genährt, und der Wolf wärmte den Menschen, während dieser wiederum seinen Brüdern und Schwestern im grauen Pelz die Sprache beibrachte. Nun kam Liska zu den Menschen. Die Sippenführerin Vaë nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, seinen Lagerplatz für die Wölfin mit dem silbernen Auge zu räumen. Dieser war sehr empört darüber, dass er einem Tier Platz machen musste. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er, dass Liska zwei Welpen mit goldenem Fell geboren hatte, und da überkam ihn die Gier. Er griff die Welpen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere.

DIE VEREHHRUNG DER HIMMELSWÖLFE

Regelmäßige Gottesdienste, in denen die Himmelswölfe angebetet werden, kennen die Nivesen nicht. Allerdings werden die göttlichen Wesen bisweilen um Beistand angerufen. Ansonsten versucht der Schamane, ständig eine Verbindung zu den göttlichen Wesen und Geistern zu halten. Er erkennt die Zeichen, die sie ihm geben, und ihm obliegt deren Interpretation, seien es nun Besonderheiten im Verhalten der Karene, auffällige Moosfiguren an Bäumen oder Wolkenbilder. Oftmals sind auch Wölfe die Überbringer göttlicher Botschaften. Lediglich zu Beginn und am Ende der frühjährlichen und herbstlichen Wanderungen werden den Himmelswölfen in einer Zeremonie Opfer dargebracht: Karene oder erjagtes Wild, das dann von irdischen Wölfen verzehrt wird. Der Schamane bittet um Schutz für die bevorstehende Reise, oftmals verbunden mit einem Opfer-Versprechen, das nach der sicheren Ankunft eingelöst wird.
 Nur selten erbittet sich ein Nivese Beistand von einem Himmelswolf, denn die Angst vor den göttlichen Wesen sitzt tief. Dies zeigt sich in einigen Eigenarten der Nivesen, von denen kaum ein Aventurier weiß, ob sie tatsächlich alle ins Reich des Aberglaubens gehören. So ist für die Steppen-Nomaden der Nordstern das Auge Liskas, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Auch fürchten die Nivesen die alljährliche Annäherung des Madamals an das Sternbild des Ogerkreuzes im Frühling und Sommer, und sie raten, bei Vollmond nichts anzufassen, das zerbrechlich ist.

Als Liska den Mord entdeckte, sprach sie: "Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen."

Dann wandte sie sich um und stieg über den Himmelsturm zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt. Diese wird seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt. In jeder Vollmondnacht werden die Nivesen an Madas Verbrechen erinnert, und die Wölfe lassen ihr anklagendes Lied erklingen, wenn sie um Liskas Kinder trauern.

Doch Liska kehrte zurück – mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Liska war groß, doch gegen ihre Geschwister oder gar ihren Vater Gorfang war sie winzig wie ein Staubkorn. Die Himmelswölfe fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Sie hätten gewiss die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war und dachte, dass nun der Rache genug getan wäre, ihren Vater um Einhalt gebeten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend.»

—aus dem Buch der Schlange von Damiano zu Valavet, Mentor des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben

So weit eine Version. Möglicherweise kam es auch schon vor Madas Untat zum Bruch zwischen Menschen und Wölfen. Kailäkinnen, der derzeitige Schamane der Lieska-Leddu, berichtet, dass schon das erste menschliche Paar, das direkt von dem mythischen Himmelspaar abstammte, aufgrund seiner unermesslichen Gier seinen vierbeinigen Geschwistern keinen Teil der Jagdbeute gönnte. So wandten sich die Rauwölfe schließlich von den Menschen ab, und es werden erst wieder besser Zeiten kommen, wenn die Wölfe den Menschen vergeben.

Welches Körnchen Wahrheit in diesen Erzählungen steckt und welche Variante der nivesischen Urgeschichte näher kommt, werden wir wohl nie erfahren. Unbestritten ist jedoch, dass die Nivesen nicht von einem anderen Kontinent her eingewandert sind und somit zu den Ureinwohnern Aventuriens zählen. Die Feen jedenfalls erkennen vor allem Rothaarige als Menschen und behaupten, sie seien beinahe von Anfang an da gewesen.

DIE HIMMELSWÖLFE

Im Folgenden verwenden wir die gebräuchlichen Garethischen Namen der Himmelswölfe, da wir unsere und die Zungen der Leser schonen wollen. Die Nujuka-Namen haben wir in Klammern nachgestellt.

Gorfang (Goauan), der Rudelführer, wird von allen Himmelswölfen am meisten gefürchtet. Er verkörpert Herrschaft und Rache und wird meist nur dann angerufen, wenn eine Untat geahndet werden soll. Zum Beispiel gilt Mord bei den Nivesen als fürchterliches, unvorstellbares Verbrechen, denn im rauen Norden ist ein Leben zu kostbar, als dass man es einfach opfert. So bitten manchmal die Hinterbliebenen des Opfers Gorfang, den Mörder heimzusuchen.

Grispelz (Griekii) ist Gorfangs Gemahlin. Man kann also getrost annehmen, dass beide jenes mythische Wolfspaar, Urvater und Urmutter, sind, die erstmals die ersten Wölfe und Menschen geboren haben. Alle anderen Himmelswölfe sind Kinder der beiden. Grispelz ist gewissermaßen 'die gute Seele' des Rudels und kümmert sich aufopferungsvoll um die Ihren. Für die Nivesen symbolisiert sie zudem Fruchtbarkeit.

Reißgram (Rieinan) ist ein geschickter Jäger und wird dementsprechend um Jagdglück angerufen.

Rotschweif (Rokjok) hingegen ist sehr schlau. "Der gehört auch nicht zu Rotschweif's Rudel", ist eine nivesische Redewendung und umschreibt einen ausgemachten Dummkopf. Rotschweif möchte gerne die Herrschaft seines Vaters brechen, doch dessen rohe Kraft konnte seinen

Machanspruch bisher erhalten. Wenn im Sommer die für den Norden typischen, schweren Gewitter übers Land ziehen, streiten sich nach Ansicht der Nivesen Vater und Sohn.

Firngrim (Fienjei) mit dem weißen Pelz ist die Wintermutter; sie lässt durch ihren kalten Blick Wasser zu Eis erstarren und überzieht jedes Jahr im Herbst das Land mit einer dicken Schneedecke. Der Bruch zwischen Menschen und Wölfen hat ihr Herz zu einem kalten Eisblock werden lassen. Führt sie nun das Regiment, ist sie hart und unerbittlich, und wie ihr Vater kennt Firngrim keine Gnade. Wenn ein Nivese im Sterben liegt, sagt man, dass er Firngrim heulen hört.

Ihre Zwillingschwester **Arngrim** (Fianjei) weckt aber jedes Jahr im Frühling das Land aus seinem Winterschlaf. Sie gebietet im Peraine oder Ingerimm der Wintermutter Einhalt, und ihr warmer Atem taut das Eis und haucht den Pflanzen neues Leben ein. Ihr gelten Gebete in harten Wintern, während Firngrim eigentlich nicht angerufen wird.

Liska (Lieska) ist die Mittlerin zwischen Wolf und Mensch. Zum Glück für die Nivesen ist sie auch Gorfangs Lieblingskind. Ihr Herz ist voller Milde, und sie konnte ihren Vater schon manches Mal besänftigen. Bisweilen nimmt sie die Gestalt einer schlanken, zierlichen Wölfin an und wandelt durchs Land. Dabei ist sie zunächst nicht von den gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden. Tritt man ihr allerdings gegenüber, wird man bald ihres göttlichen Wesens gewahr. (Bisweilen soll auch Gorfang die Menschen heimsuchen, wenn sie sich an seinen vierbeinigen Schützlingen vergangen haben. Allerdings gibt es bisher keinen Überlebenden, der davon berichten könnte.)

Erwähnenswert sind auch noch **Rangild** (Raaukjo) und **Rissa** (Rijaaissa), die ewig Liebenden, die das Pendant zur zwölfgöttlichen Rahja darstellen. Unter ihrem Zeichen werden gewöhnlich nivesische Ehen geschlossen. Ebenso genannt seien **Tongja** (Toauja), die Schönheit und Anmut verkörpert, oder der verspielte **Ranik** (Ruanjik), der die Sonnenscheibe über den Himmel rollt. Die Legenden der Nivesen berichten auch von **Kyrjaka**, einer bösen Wölfin, die von den Himmelswölfen aus der Ewiggrünen Ebene vertrieben wurde und gar mit ihrem Fluch belegt wurde. Weltoffene Geweihte des Firun und der Hesinde zählen die Himmelswölfe zum Gefolge Firuns und sie könnten unter diesem Aspekt auch als Alveraniare betrachtet werden. Einige sesshafte Nivesen im Bornland verehren neben den Himmelswölfen auch den **Wintermann Firun** – und vor allem seine Tochter **Ifirn** – als einzige der Zwölfgötter.

Mada hingegen gilt den Nivesen als Verkörperung allen Bösen: hauptsächlich Habsucht, Eifersucht, Gier, Mordlust, Zwietracht, Hinterlist und Verrat. Kein Nivese käme auf den Gedanken, Mada anzubeten, und die Zeit von Madas Schande (Vollmond) wird abergläubisch als Unglück bringend betrachtet, so dass keine großen Unterfangen, Vereinbarungen oder Werke zu dieser Zeit begonnen oder fertig gestellt werden. Neuerdings munkeln manche Nivesen, die Eiskönigin Glorana sei eine Wiedergeburt des Mada (ähnliches wird allerdings auch von der uralten Hochelfe Pardona sowie dem Orkgott Tairach behauptet, dessen Zeichen der blutrote Vollmond ist).

TUUNDARAR UND NIVALEIKEN – WELT UND GEISTERWELT

Tuundarar ('die Gesamtheit aller Steppen') ist die Welt, die die Nivesen kennen – und sie bezeichnen damit Aventurien, auch wenn die wenigsten Nivesen jemals weiter als bis nach Gareth gekommen sind.

Tuundarar ist das von den Himmelswölfen für ihre Wolfs- und Menschenkinder erschaffene Land, das früher so paradiesisch war wie die Ewiggrüne Ebene (siehe unten), nach Madas Frevel jedoch von den Himmelswölfen verwüstet wurde, so dass die Nivesen nun in einer recht lebensfeindlichen Welt voller Misstrauen und Verrat um ihr Überleben kämpfen müssen.

Nivaleiken (das Land des 'schnellen Wanderns') ist die Bezeichnung für die Geisterwelt der Nivesen. Hier leben Elementar- und Wolfsgeister, aber auch die ruhelosen Geister der Verstorbenen. Nivaleiken weist

GEISTER

Neben den Himmelswölfen gibt es noch eine Unzahl von Geistern, die fast in jedem Ding wohnen und die Diener der Himmelswölfe sein sollen. Die drei wichtigsten Geister sind die gleichgültigen **Fienlauki** des grimmen Winters, die allen Wesen die Kraft entziehen und deren Mitleid und Aufmerksamkeit die Schamanen erwecken müssen, und die eifrigen **Kekkääle** des Lagerfeuers, die alles verzehren, was sie berühren, und die stets in ihre Schranken verwiesen werden müssen. Die wilden und unberechenbaren **Gabetaj** wiederum hausen in der Luft und entreißen dem Boden – wenn die Juajok nicht aufpassen – die Pflanzen. Außerdem sorgen die Gabetaj auch noch dafür, dass sich Mensch und Karen fortpflanzen.

Weiterhin bestimmend für das Leben der Nivesen sind die vom Wesen höchst unterschiedlichen **Fien-Nikkaa**, Wolfsgeister, die von den Himmelswölfen gesandt werden, um den Menschen und Wölfen beizustehen (und die zum Beispiel auch die Seelen von Toten ins Jenseits geleiten), und die **Taarjuk**, die in den mächtigen Bären wohnen und der Inbegriff für Kraft und Mut sind.

Genannt seien hier weitere Geister, die von den oben genannten oft bezwungen werden und deshalb als mindere Wesen gelten. Doch auch sie muss ein Nivesenstamm sich gewogen halten. Dazu zählen die **Juajok**, grimmige und missmutige Kreaturen, die in der Erde wohnen und dafür sorgen, dass alle Gegenstände nicht zum Himmel, sondern zum Boden fallen, oder die **Uonii**, die die Wasser zum Fließen bringen und meist verspielte, aber eigenwillige Wesen sind.

Daneben gibt es noch den **Überzähligen**, einen mächtigen Geist der Verführung, der einsame, nachlässige Hirten überfällt, dessen Kraft sich manche Schamanen jedoch auch zu bedienen wissen (und hinter dem manche Nivesen-Forscher in den Reihen der Hesinde-Kirche den Namenlosen vermuten). Vor ihm kann letztendlich nur eine **Pirtinaj**, ein freundlicher, weiblicher Jurtengeist, schützen. Diese Pirtinaj bewahren die Bewohner der jeweiligen Behausung vor allerlei Gefahren. Um sie bei Laune zu halten, opfert man ihnen immer wieder hübsche Kleinigkeiten wie Spielzeug oder Schmuck.

Die Schamanen versuchen, die Geister, die ihnen wohl gesonnen sind, dazu zu bringen, sie zu begleiten. In einem Feuertopf zum Beispiel können sie eine Kekkääle über die ganze Reise hinweg gut speisen (was gleichzeitig das Feuer am Leben hält). Der Fien-Nikkaa, der ihnen einmal einen Wunsch gewährt hat, wird mit Gaben und Gesängen gewogen gehalten. Doch diese Wolfsgeister (die oft Namen haben, die sie den Schamanen mitteilen) sind 'ihrer' Sippe ohnehin meist treu ergeben. Eine Fienlauki verschleißt sich den Nivesen im Regelfall – ein Wiedersehen gibt es hier nur, wenn die Sippe zu dem Wohnort des Geistes zurückkehrt. Die Gabetaj dagegen reisen oft mit den wandernden Sippen – sehr zu deren Ungemach, sind sie doch wild und unberechenbar. Und sie rächen sich gerne, wenn sie übersehen werden.

große Ähnlichkeit mit Tuundarar auf, erscheint den Schamanen aber auch fern ihrer Heimat stets als endlos weite Steppe – selbst höchste Gebirge werden zu unbedeutenden Erhebungen.

Ein besonderer Ort in der Geisterwelt ist das stürmische **Kekkasavu**. Der 'Rauch der Totenfeuer' soll die Geister verbrannter Nivesen in die Ewiggrüne Ebene tragen; darin werden alle Geister empor gewirbelt (und auch unvorsichtige Schamanen wurden schon mitgerissen). Ins Kekkasavu werden auch alle geannten Geister (sprich: Geister, Dämonen etc.) geschleudert, damit sie dort verbrennen, weshalb man hier auch manchen sehr üblen Geistern begegnen kann. Vereinzelt Hesinde-Priester vermuten hinter Kekkasavu den Limbus der Sphären-Theorie.

DIE EWIGGRÜNE EBENE

Die Jenseitsvorstellung der Nivesen ist von ihrer Schöpfungsgeschichte geprägt. Die Seelen der Verstorbenen ziehen in die Ewiggrüne Ebene ein (nicht zu verwechseln mit der Grünen Ebene nördlich der Roten Sichel), in der sie – wie die Menschen im Alten Land – niemals Hunger oder Kälte erleiden müssen. Um diese Seelenreise zu erleichtern, verbrennen die Nivesen ihre Toten. Der Rauch trägt den Geist des Verstorbenen (meist im Geleit einiger Fien-Nikkaa) zur Ewiggrünen Ebene, die jenseits des Himmelsgewölbes liegt, das wiederum am Himmels-turm aufgehängt ist.

Die Nivesen verehren ihre Ahnen sehr, und ihre Geister werden oftmals angebetet und um Rat gefragt. Jedes Sippenmitglied kennt Geschichten über seine Vorfahren, so dass diese in den Erzählungen weiterleben. Um diese Art der Unsterblichkeit zu erlangen ist jeder Nivese bemüht, eine Tat zu vollbringen, an die sich seine Nachfahren noch erinnern werden.

Nivesen fürchten sich vor Leichnamen und Gräbern, und normalen Sippen-Angehörigen ist oft auch der Umgang mit Geistern ein Graus (der Rat der Ahnen, mit dem die Schamanen Geister in deren Nachfahren rufen, wird jedoch weniger skeptisch gesehen). Die Schamanen jedoch sind für die Verbrennung der Leiber zuständig und sorgen dafür, dass die Seelen der Menschen in die Ewiggrüne Ebene gelangen können – zudem halten sie oft Kontakt zu den Geistern der Ahnen, um deren Rat einzuholen. Trotzdem werden sie den Kult, den die Südländer um ihre Leichname und deren Gräber machen, niemals verstehen können.

BRUDER WOLF UND SCHWESTER MENSCH

Mit den Wölfen verbindet die Nivesen eine intensive Beziehung – was nicht heißt, dass sie einander immer wohl gesonnen sind. Normale Nivesen haben vor Wölfen ebenso viel zu befürchten wie Mittelreicher oder Horasier. Allein den Wolfskindern und Niejaas sowie (in der Regel) auch den Schamanen sind die Wölfe etwas positiver gesonnen. Nivesen (mit Ausnahme der Nuanaä-Lie, die mit den Wölfen in kriegerrischem Wettstreit stehen) töten jedoch niemals Wölfe – es sei denn, in schierer Notwehr. Und selbst dann gilt eine solche Tat als Frevel, für die den Wölfen eine Art Ausgleichszahlung an Karenen zusteht. Um dies zu verhindern, wird jede Sippe von einer *Kaskju* (Schamanin, auch 'Wolfsfrau' genannt, denn meist handelt es sich tatsächlich um Frauen) geführt, die Verhandlungen mit den Wölfen führen kann und so Katastrophen oft vermeidet. Trotzdem werden Fleisch, Pelz und Knochen toter Wölfe natürlich ebenso 'weiter verwertet' wie die aller anderen Tiere. Die Wolfshäute aber gehen immer an die Schamanen und werden in deren heilige Rituale eingebunden.

Zwischen Niejaas (siehe 131), Menschen, Wolfskindern und Wölfen kommt es bisweilen zu Liebesbeziehungen, aus denen Nachkommen entstehen können. Solche Bindungen halten oft bis zum Tode eines der beiden Partner.

VOM FLUCH DER HIMMELSWÖLFE

Die der Legende nach verstoßene Himmelswölfin Kyrjaka gilt den Nivesen als Widersacherin Liskas, die von Gorfang und Gispelz aus der Ewiggrünen Ebene verstoßen wurde. Gleichzeitig wurde sie mit dem Fluch belegt, dass sie sich nach ihrer Heimat verzehrt, ohne sie jemals wieder erreichen zu können. Kyrjaka jedoch ließ sich mit finsternen Geistern ein und schuf sich selbst ein 'Volk', bestehend aus Blutwölfen (nivesisch: *Madyaka*) und menschlichen Werwölfen (nivesisch: *Myrkkeijanan*). Beide sind mit ihrem Geifer infiziert, so dass sie sich langsam in aufrecht gehende Wölfe verwandeln, die zu Zeiten von Madas Schande (Vollmond) in bestialische Raserei verfallen.

Weiter im Süden haben Hesinde-Priester und Heilkundige den Namen 'Lykanthropie' für diesen Fluch, denn die Infizierten verwandeln sich

über Monate in schreckliche Parodien der Wolfsnivesen: Sie werden Werwölfe ohne jegliche Kontrolle über ihre Gestalt oder ihre wahnsinnige Blutgier.

MYSTISCHE ORTE

Die Nivesen kennen eine wahre Unzahl von Sagen, die an langen Winterabenden erzählt werden. Für den Mittelländer ist es schon unbegreiflich, wie die Nomaden diese unüberschbare Vielfalt an Geschichten im Gedächtnis behalten können. Die Legenden sind – ähnlich den Sagas der Thorwaler – sehr lang. Die Erzähl-Abende gleichen oftmals einem Wettbewerb, in dem es darum geht, der Geschichte hier und da noch weitere Schnörkel hinzuzufügen. Gerade tragische Geschichten, die von Liebe, Leid und Eifersucht handeln, sind bei den Nivesen beliebt. Oft geht es in den Sagen natürlich auch um Menschen und Wölfe, wobei die Zweibeiner meist die Bösewichte sind. Viele Legenden haben zumindest einen wahren Kern, und die Orte, an denen sie sich abspielten, sind den Nivesen oft heilig.

Genannt sei hier der *Nivilaukaju-Stein* (in dessen Schatten ein Nivesen-Mädchen die Wolfsgeliebte ihres Bräutigams getötet haben soll) in Riva, an dem regelmäßig den Himmelswölfen Karene geopfert werden. Manche Schauplätze der Sagen und Geschichten gelten aber auch als verflucht, da hier die ruhelosen Geister der unglücklichen Toten umgehen (und davon gibt es viele in den Nivesen-Märchen). Und nichts fürchtet der Nivese mehr als eine Seele, die nicht dort ist, wo sie hingehört – nämlich in einem lebendigen Körper oder in der Ewiggrünen Ebene. *Liskas Fährte* nahe dem kleinen bornländischen Ort Walserwacht ist angeblich ein Pfotenabdruck der Himmelswölfin selbst, der von den dort lagernden Nivesen-Schamanen als prophetischer Ort angesehen wird – und auch der dortige Firun-Tempel hat die Heiligkeit der flachen Senke erkannt.

Mit viel Phantasie erkennen die Nivesen Abbilder von Menschen, Tieren und Dingen in Steinen, Baumformen, Hügelketten, Bachläufen oder Seeufern. Besonders häufig gibt es natürlich Wolfsbäume, Wolfssteine, Wolfsseen usw. Hier werden oftmals die Verhandlungen mit den Wölfen über den Fleischtribut geführt.

Der höchste Berg des Rhorwed-Massivs, die *Silberkrone*, zieht offenbar nicht nur Hexen, sondern auch die Silberwölfe an und gilt unter Nivesen-Schamanen als besonders kraftvoller Ort der Erdgeister.

Der *Silvanden Fae* ('Wald der Feen') ist ein Waldstück nahe dem Örtchen Walden, das zu den ältesten Wäldern der Welt zählen soll. Die Nivesen erzählen von Geistern, die dort den Schatz eines versunkenen Königreiches bewachen, aber keine Menschen dulden.

Die Nivesen errichten einfache *Steinkreise*, von denen häufig angenommen wird, dass sie der religiösen Verehrung der Himmelswölfe dienen. Die eher unscheinbaren Kreise aus Findlingen liegen allesamt auf magischen Kraftlinien entlang der Wanderrouten der Karene. Wo immer der Weg einer Nivesen-Sippe eine solche arkane Ader schneidet, wird ein Steinkreis errichtet, in den sich die Schamanen zur Meditation zurückziehen können, um so ihre Zauberkräfte aufzufrischen. Auch Zusammenkünfte mit Wölfen und Niejaas sowie die Initiation zukünftiger Schamanen finden hier statt.

WOLFSKINDER

Das Erbe des himmlischen Wolfspaares hat sich bis heute bewahrt, was sich unter anderem darin ausdrückt, dass sich einige Nivesen in Wölfe verwandeln können. Besonders häufig ist diese Fähigkeit unter den Nuanaä-Lie, den 'Wolfsjägern' im Ehernen Schwert. Die meisten dieser so genannten Wolfskinder sind – abgesehen von ihrer besonderen Gabe – 'ganz gewöhnliche' Menschen, haben also rein menschliche Eltern, und sollten nicht mit den Heiligen Wesen verwechselt werden (die jedoch bisweilen Wolfskinder zeugen oder gebären). Tatsächlich sind unter den Nivesen Verbindungen zwischen Wölfen und Menschen fruchtbar, aufgrund der Entfremdung der beiden Völker jedoch eine Seltenheit.

Lykanthropie ist eine Krankheit der Stufe 20, die hauptsächlich im Norden (Steppen, Wälder und Tundren) sowie im Süden (im Dschungel) vorkommt. Einige aventurische Forscher führen ihren Ursprung auf die Dämonin Madayaräel zurück, die sich im Norden als Wölfin *Kyrjaka*, im Süden als weißer Panther *Anpa-Tonku* (siehe S. 125) manifestiert. Die Nivesen, die in der Lage sind, Wölfgestalt anzunehmen, werden oft mit Lykanthropen verwechselt, tatsächlich sind beide Phänomene hingegen deutlich voneinander zu trennen. Neben den Wolfs- und Pantherlykanthropen werden auch Löwen-, Bären- und Tigerlykanthropen vermutet.

Ausgelöst durch den Biss eines infizierten Opfers überträgt sich die Lykanthropie direkt auf den Gebissenen, wenn diesem nicht drei KO-Proben in Folge gelingen (Resistenzen und Immunitäten helfen natürlich). Elfen und Zwerge sind immun gegen diese Krankheit, was sie jedoch selbst in der Regel nicht wissen. Die Bisswunde schmerzt dann trotz etwaiger Heilung magischer oder profaner Natur sehr stark und bricht immer wieder auf.

Die bekannteste Heilungsmethode bieten das äußerst seltene Kraut *Roter Drachenschlund*, das ganzjährig nördlich der Linie Dröl-Thalusa zu finden ist (und selbst von dieser Heilungsmethode wissen nur wenige erfahrene Heiler – also solche mit zweistelligen Werten in *Pflanzenkunde* und *Heilkunde Krankheiten*). Allerdings kennen in der Regel nur wenige kräuterkundige Einheimische die Standorte der Pflanze, so dass die Suche schnell zu einem kleinen Abenteuer werden kann. Und selbst, wer ihren Standort weiß, erkennt das unauffällige Pflänzchen nicht ohne weiteres (*Pflanzenkunde*-Probe +12). Das Blatt darf höchstens eine Woche alt sein und heilt einmal bei einem Menschen die Lykanthropie, solange sie noch nicht zum Ausbruch gelangt ist (sprich, solange noch keine Verwandlung stattgefunden hat).

Ansonsten helfen nur der *Segen der Heiligen Theria* (Grad VI, siehe im Band *Aventurische Götterdiener*), ein Großes Wunder oder eine schamanistische *Geistheilung* (zwar nur Grad II, aber um die Stufe der Krankheit erschwert). In Aventurien weitgehend unbekannt ist, dass eine Behandlung mit 49 Punkten Theriak (siehe im Band *Unter der Dämonenkrone*) die Krankheit wohl beenden könnte, wobei der Geheilte jedoch keinen permanenten Nutzen aus dem 'Grünen Gold' ziehen kann (abgesehen davon, dass die Verwendung von Theriak quasi ein Sumu- bzw. Peraine-Sakrileg darstellt).

Am ersten Tag nach der Infektion erleidet der Erkrankte durch Blutung oder Wiederaufreißen 1W+2 Schadenspunkte, an den darauf folgenden jeweils einen weniger (1W+1, 1W, 1W-1 etc.), bis sie schließlich verheilt ist, sobald der Kranke einmal keine Schadenspunkte erleidet (bei 1W-1 also nur bei einer gewürfelten 1, bei 1W-2 bei 1 oder 2 etc.).

Der Infizierte erhält den Nachteil *Bluttausch*. Zudem muss er in der auf den Biss folgenden Vollmondnacht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 ablegen, um die Verwandlung zu unterdrücken. Misslingt diese

Probe, behält das Opfer für 7 Stunden seine Werwolfsgestalt, in der es blindwütig und unkontrolliert mordet und so viel blutiges Fleisch verschlingt, wie es nur bekommen kann. In den folgenden Nächten nach Vollmond sind die *Selbstbeherrschungs*-Proben jeweils um 1 Punkte erleichtert und die Dauer der Verwandlung um eine Stunde verkürzt, so dass der Werwolf in der vierten Nacht nach Vollmond bei einer misslungenen Probe +3 (7 minus 4) noch 3 Stunden wütet. Nach einer Woche findet keine Verwandlung mehr statt, bis der nächste Vollmond heran ist. Gelingt die Probe schon in der ersten Vollmondnacht, hat der Werwolf die Verwandlung für die gesamte Mondphase unterdrückt und wiederholt sie erst beim nächsten Vollmond. So kann sich also der Ausbruch der Krankheit bei starken Naturen Monate hinauszögern, in denen der Betroffene in Vollmondnächten von merkwürdigen Krämpfen heimgesucht wird.

Mit jeder Verwandlung verliert der Infizierte jedoch einen Teil seiner menschlichen Natur, und werden die *Selbstbeherrschungs*-Proben pro Vollmondphase, in der der Lykanthrop sich wenigstens einmal verwandelt hat, um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Nach einer gewissen Zeit benimmt sich der Infizierte dann auch immer tierhafter und blutrünstiger, und selbst in unverwandelter Gestalt überkommt ihn der Hunger nach rohem Fleisch (am liebsten Menschenfleisch). Nach und nach kann es dann auch zu Verwandlungen kommen, sobald der Infizierte von Wut oder Hass erfüllt ist oder sobald ihm starke Schmerzen zugefügt werden.

Profane und magische Waffen richten ebenso wie Schadensmagie nur den halben Schaden gegen Lykanthropen in verwandelter Gestalt an, geweihte Waffen jedoch normalen Schaden. Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber oder einem magischen Metall wirkend verletzend (richten also doppelte TP an) und schlagen zusätzlich zum normalen Waffenschaden mit jedem Schadenstreffer eine *Wunde*.

Lykanthropen haben erstaunliche Regenerationsfähigkeiten, so dass ihre normalen Verletzungen (also solche, die nicht durch die oben genannten Metalle hervorgerufen wurden) in Minutenschnelle verschwinden: Alle zwei Kampfunden regeneriert sich ein Lebenspunkt, so dass ein Verlust von 15 LeP innerhalb von 30 KR (also einer Minute) ausgeheilt wäre. Sobald der Lykanthrop auf diese Weise den ganzen Schaden, der nicht schwer heilend ist, regeneriert hat, verschwinden regeltechnische Wunden in einer Geschwindigkeit von einer Wunde pro Spielrunde.

Dies gilt ebenfalls natürlich nur für Wunden, die nicht durch die oben genannten Metalle geschlagen wurden. Alle Verletzungen, die von Silber oder magischen Metallen herrühren, heilen so schnell wie die Verletzungen normaler Menschen: mit 1W6 Punkten pro Nachtruhe plus eventueller Zuschläge durch KO-Proben und Vorteile.

Übrigens: Mit Lykanthropie Infizierte haben keine Oberbeschränkung bei der Steigerung ihrer körperlichen Eigenschaften oder ihrer Lebensenergie, so dass manche dieser Kreaturen schreckliche und zähe Kämpfer sind.

Ein Wolfskind wird in der Gestalt der Mutter geboren – als Wolf oder als Mensch. Diese Gestalt bestimmt auch sein weiteres Leben, denn sie ist seine normale Erscheinungsform – und die jeweils andere die, in die es sich mittels der ihm angeborenen Magie verwandeln kann. (Es gibt also unter Wölfen durchaus auch 'Mensch-Welpen', deren normale Gestalt wölfig ist und die sich für einen Tag in Menschen verwandeln können.) Die Wolfskinder können diese Verwandlung meist bewusst herbeiführen, bei besonderer Erregung, starker Verwundung oder Ähnlichem kann sie aber auch gegen ihren Willen geschehen. Wolfskinder wählen oft früher oder später den Weg des Schamanen. Übrigens sind längst nicht alle Nivesen-Schamanen Wolfskinder – in den meisten von ihnen ist das Wolfserbe zu schwach.

Natürlich gibt es auch Wolfskinder, deren magische Gabe nicht früh genug entwickelt wurde (zum Beispiel, wenn sie unter Wölfen aufgewachsen sind) und die deswegen eigentlich keine magischen Rituale durchführen können, selbst wenn sie nachträglich zu Schamanen ausgebildet werden. Das hält sie jedoch nicht davon ab, tatsächlich als Schamanen zu fungieren – wenn auch mit geringem magischem Erfolg.

NIEIJAA – HEILIGE WESEN

Manche Menschen oder Wölfe tragen, so sagen die Nivesen, den Segen der Himmelswölfe und sind damit Heilige Wesen, von den Nivesen Nieijaa genannt. Sie entstehen aus der Verbindung zweier heiliger We-

sen, die sehr selten fruchtbar ist. Ein solches Kind wird ebenfalls stets in der Gestalt der Mutter geboren und ist nicht unbedingt zur Gestaltwandlung fähig. Die meisten Kinder aus Verbindungen von Niejaas mit normalen Menschen oder Wölfen bringen allerdings Wolfskinder in menschlicher Gestalt hervor – und erhöhen so wieder den Anteil wölfischen Erbes im Volk der Nivesen. Für gewöhnlich wachsen die Niejaas bei dem Volk auf, dessen Gestalt sie aufweisen. Doch oft integrieren Wolfsrudel wie selbstverständlich auch die menschlichen Sprösslinge der Wölfinnen.

Oft erinnern bei menschlichen Niejaas Äußerlichkeiten an ihre Herkunft, beispielsweise haben sie eine graue Haarsträhne, auffallend gelbliche Augen oder ausgeprägte Eckzähne. Niejaas in Wolfsgestalt sind für Menschen kaum von gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden, sind aber anatomisch in der Lage, menschliche Sprachen zu sprechen. Innerhalb des Rudels / der Sippe werden sie mit Respekt und Hochachtung behandelt, auch wenn sie nicht unbedingt die Leittiere bzw. -personen sind.

Niejaas stehen den Himmelswölfen besonders nah und sind außerordentlich selten (und daher Meisterfiguren). Es heißt, sie hätten von Geburt an karmale Kräfte, und nur die wenigsten von ihnen besitzen darüber hinaus eine magische Begabung. Werden sie von alten und weisen Schamanen entdeckt und ausgebildet, können sie die Liturgien der Himmelswölfe (siehe *Anrufungen des Großen Geistes* im Band *Aventurische Götterdiener*) erlernen.



BEKANNTE PERSÖNLICHKEITEN DES NIVESISCHEN GLAUBENS

Der annähernd einhundert Jahre alte **Kailäkkinnen** gilt als einer der weisesten Schamanen der Nivesen (zum Beispiel warnte er aventurienweit als erster vor der Rückkehr Borbarads). Der gebrechliche Mann, der jedoch geistig wacher ist als mancher junge Jäger, strebt die Aussöhnung mit den Wölfen und Friede unter den Stämmen an, straft aber jeden Frevel unbarmherzig.

Eine weithin bekannte Geistersängerin hingegen ist **Paakauka** vom Stamm der *Rika-Lie*, die in der Grünen Ebene bis Riva mit ihrer Sippe mit den

Beispiele für Ansichten der Nivesen über Diener der ...

Zwölfgötter: Die meisten sind freundlich, wenn auch aufdringlich. Wir wollen sie nicht zu den Himmelswölfen bekehren, doch sie wollen uns ihre Götter bringen. In unserem Wintermann sehen sie einen der ihren. Sie können Vielfalt nicht ertragen.

Orkgötter: Mada hat ihnen die Sinne geraubt. Nicht nur, dass sie rauben, töten und morden – sie beten sogar Madas Schreckenstat an, wenn sich seine Schale mit dem Blut der Welpen füllt.

Goblingötter: Sie sind vom Überzähligen versucht, der sie zu Dieben und Feiglingen macht. Hüte deine Jurte vor ihnen!

Glorana und Pardona: Wie Mada einst Wolf und Mensch entzweite, trennen sie nun Mensch von Mensch. Diese Unsäglichen sind von Madas Denken erfüllt.

Karenen zieht. Manchmal scheint ihr die Welt der Ahnen vertrauter als die der Menschen zu sein. Sie wird oft von Nivesen anderer Stämme um Rat gebeten.

In der Gegend des Rhorwed lebt **Kantala** mit ihrem rauwölfischen Gefährten Ruokol beim Volk der Silberwölfe. Vom Denken eher eine Wölfin als eine Menschenfrau, kämpft sie unerbittlich gegen jene, die ihr Volk töten oder zum Raubbau in das Rhorwed-Massiv vordringen wollen.

Karuukijo dagegen ist ein Niejaa, ein heiliges Wesen, von dem sich die Schamanen erzählen, er vollbringe Liskas Werk und werde das Bündnis zwischen Mensch und Wolf wieder erneuern.

Darüber hinaus erkennen etliche Nivesen

Iloinen Schwanentochter als Kind Ifirns an, wodurch diese in etwa die Stellung einer ehrwürdigen Niejaa besitzt.

RITUALE IM JAHRESLAUF

Liska und Liskas Auge werden bei Verhandlungen mit den Wölfen angerufen, um die Fien-Nikkaa (Wolfsgeister) gewogen zu stimmen. In solchen Fällen bringt man ihr Opfer aus Milch und Honig und kleine Wildtiere, wenn möglich (nur nicht solche mit goldbraunem Pelz). Im Winter rufen die Schamanen **Arngrim** an, um ihre gnadenlose Schwester **Firngrim**, die Wintermutter, zu beschwichtigen. Die Schamanen müssen immer wieder die den Nivesen gegenüber gleichgültigen Fienlauki auf sich und die Sippe aufmerksam machen, damit der Winter erträglich bleibt. In diesen Zeremonien

haben die Kekkäale eine ganz besondere Funktion, denn ohne Feuer im Winter ist das Leben der ganzen Sippe bedroht, und eine einmal gewogene Kekkäale ist oft ihr größter Schatz. Im Frühling soll Arngrim gestärkt werden, um die Fienlauki zu vertreiben – und die Schamanen und die Sippen helfen ihrerseits dabei mit verbrannten Kräutern und in langen Nächten geschlagenen Trommeln.

Um die Karene unter Grispelz' Schutz zu stellen, werden sie in der Frühlings-Tag-und-Nacht-Gleiche mit Bändern und Blumen geschmückt und zwischen brennenden Feuern hindurch getrieben. Oft folgen die Nivesen-Männer und -frauen den Karenen auf diesem Weg durch die Feuer, denn sie glauben, hierdurch einen Segen zu empfangen, der ihren Kinderwunsch unterstützt.

Wenn ein nivesisches Paar heiratet, erhält es den Ehesegen von Rangild und Rissa, indem der Schamane das Paar mit Karenmilch besprenkelt. Grispelz' Aufmerksamkeit wird in das Ehelager gerufen, indem Haarlocken der ganzen Sippe an Schnüren darum herum befestigt werden, und darüber hinaus so mancher Federkranz oder prachtvolles Pelzstück von der Jagd.

Im Frühjahr werden die Gabetaj durch wilde Tänze und Gesänge willkommen geheißen, die Juajok hingegen mit Gertenschlägen auf den Boden verwirrt, damit die Luftgeister ihr Werk vollbringen können.

Einige Stämme ziehen in ihren Sommerlagern, die sie zwei bis drei Monate bewohnen, ein paar Nutzpflanzen, wie etwa die höllisch scharfe Kvill-Zwiebel, Kräuter oder langjährig nutzbare Beerensträucher. Bisweilen geht der Schamane um die Beete herum und lässt einige kleine Steine fallen. Damit werden die Juajok abgelenkt, und die Gabetaj können zu Werke gehen.

Die Uonii dagegen wollen mit sanftem Gesang gelockt werden, wenn einmal lange kein Regen gefallen ist, und meist werden aus der Sippe ein Uonuk und eine Uoniju ausgewählt, die rituelle Schreittänze ausführen, begleitet vom Klatschen und Zungenschnalzen der ganzen Sippe. Nicht vergessen werden darf das Opfer zu Grispelz' und Reißgrams Dank im Herbst. Erstere spendete den Nachwuchs der Nivesen und Karene, die Ernte und die Früchte der Natur, letzterer gönnte den Jägern Erfolg bei der Jagd. Diese Zeremonie zur Tag-und-Nacht-Gleiche fällt bei jedem Stamm, sogar jeder Sippe unterschiedlich aus. Oft werden von allen Sippen-Mitgliedern in großen Dankesfeuern Kräuter

und Harze verbrannt. Und wer besonders erfolgreich beim Jagen oder Ernten war (oder Zwillinge oder gar Drillinge geboren hat), opfert schon mal Fleisch, Tierhäute oder etwas noch Kostbareres wie Wein, Salz oder kleine persönliche Schnitzwerke aus Bein. Ebenfalls im Herbst zum ersten Zeichen von Madas Schande (Vollmond) nach der Tag-und-Nacht-Gleiche wird den Fien-Nikkaa geopfert. Da die Nivesen glauben, dass die Herbststürme die guten wie schlechten Geister schnell in den Rauch der Totenfeuer wehen und forttragen, versuchen sie, die guten Wolfsgeister auch über den Winter mit Gaben an sich zu binden.

DREIFACH VERGOSSENES BLUT – DIE GLAUBENSWELT DER ORKS

»Blut tropfte von Kurruz' Stirn und rann ihm die kupferverzierten Reißzähne hinunter. Abermals zog er mit seinem knöchernen Ritualmesser eine Linie des Schmerzes über seinen Körper, vom Rücken über Nacken und Kopf bis zur Stirn. Die Augen des sehnigen Schamanen füllten sich mit Blut und zuckten bereits wie das freigelegte Herz eines verendenden Tieres. Er hatte nun den ersehnten Punkt erreicht, da er in seinen Wunden kein Leid mehr fühlte, sondern nur mehr sprudelnde Quellen blutiger Macht. Da erhob er seine kehlige Stimme und brüllte dem bleichen Vollmond die rituellen Worte entgegen. Jedes Mal, wenn er den Namen seines Gottes in die Nacht hinaus rief, zog er ein kupfernes Sichelmesser und trieb es tief in eines der gefesselten Opfertiere: "Tairach, in dem der Geist des Siegers wohnt, Tairach, der Blut und Leib des Besiegten genossen hat, Tairach, der Blut und Leben überwunden hat."

Dreifach war nun Blut vergossen worden, und endlich glaubte Kurruz der Blutgier seines Gottes Genüge getan zu haben. Er fühlte sich bereit, den mächtigen Harrguhlach des vor Urzeiten verstorbenen Häuptlings Sherazzak anzurufen. Und sollte Tairach einen weiteren Tribut verlangen, war er vorbereitet: Vor genau einem Mond hatte er drei messerscharfe Kupferscheiben unter seine Haut gepflanzt, die er sich mit einer einzigen Bewegung tief in den Leib treiben konnte.«

DER GLAUBE DER ORKS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Brazoragh, Tairach

Weitere Götter: Rikai, Gravesesh, Ranagh (Mokolash), Klubukh (Tordochai), Glantuban (einige Olochta), Mamrehk (Ork-Frauen)

Geisterwelt: Zorkyach (Naturgeister), Harrgyuhl (Totengeister)

Schöpfungslehre: Brazoragh formt (bis heute) die Orks.

Verbreitung: Orks (ganz Aventurien, Orkland), bisweilen auch bei deren Sklaven sowie bei manchen menschlichen Sveltdländern

Derische Vertreter: Brazoragh-Priester (Häuptlinge), Tairach-Priester (Schamanen), Rikai-Priester (Heiler, Pflanzenkundler), Gravesesh-Priester (Schmiede, Handwerker)

Weltliche Aufgaben: Brazoragh-Priester: Stammesführung, Auslegung göttlicher Gebote, Befruchtung und Zuteilung der Frauen; Tairach-Priester: Beschwörung von Totengeistern, Totenbestattung, Opfer-Rituale, Austreibungen, Zeitrechnung, Bewahrung der Tradition und göttlicher Gebote; Rikai-Priester: Ackerbau, Heilung, Zucht von Rauschkräutern, Bierbrauen; Gravesesh-Priester: Aufsicht über Handwerk, Hütung handwerklicher Geheimnisse (insbes. Metallverarbeitung), Waffensegen

Feiertage: Mondfinsternisse (verschiedene Tairach-Feste), Tag-und-Nacht-Gleichen (Orgien zu Ehren Rikais)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: sehr hoch (was den Glauben an die Existenz anderer Götter angeht), gering (bezüglich des Umgangs mit diesen und deren Geschöpfen)

Feindbilder: Jedes Geschöpf (insbesondere jene fremder Götter) und

jedes Ereignis kann zum willkommenen Feind gemacht werden.

Glaubenslehre: Das Leben ist voller göttlicher Prüfungen, in denen sich der Ork beweisen muss. Denn nur wer um sein Leben kämpft, hat es auch wirklich verdient und kann im Tod bestehen.

Glaubensziele: Volles Auskosten des Lebens vor dem Gang in Tairachs Totenreich. Behauptung der Orks als herrschende Rasse.

Jenseitsbild: Tairachs Totenreich (Aufharte Prüfungen folgen je nach Interpretation ein Reich der Freude für die Tapferen oder ewige Qualen.)

Bestattungsriten: nach Stamm verschieden (von Erdbestattung über Verbrennen und Bestatten der Knochen bis zum Lufttrocknen und Mumifizieren)

Weltbild: Da Brazoragh stets mehr Leben schafft, als auf der Welt Platz hat, ist das Dasein ein steter Kampf und eine endlose Folge göttlicher Prüfungen. Man muss sich erkämpfen, was man beansprucht, oder als Feigling zurückweichen und sich mit weniger zufrieden geben.

Selbstbild: Orks sind durch ihre Stärke das auserwählte Herrschervolk.

Stärkstes Argument: Das Recht des Stärkeren und die Macht der Totengeister haben stets das letzte Wort.

Lebensinhalte der Gläubigen: sich seinen Platz im Leben erkämpfen.

DER SCHÖPFUNGSKAMPF

»Als noch kein Kampf geschlagen und kein Ding geschaffen war, trafen sich im endlosen Nichts zwei Häuptlinge. In einem von ihnen wohnte das Blut, im anderen der Geist. Und da es weder Waffe noch Werkzeug, weder Wissen noch Erinnerung gab, waren in der Welt nur diese beiden Mächte. Da erkannte der zweite Häuptling die Macht des Blutes, da es so stark im Leib des anderen floss und diesen leben machte. Und da die Kraft seines Geistes ihn selbst nur sein, aber nicht leben machte, wollte er sie für sich gewinnen.

So ging er hin und schlug dem ersten Häuptling eine große Wunde, und dessen Lebensmacht vergoss sich. Da erkannte auch der sterbende Häuptling die Kraft, die in seinem Blut wohnte, und brachte Geschöpfe daraus hervor. Der Häuptling des Geistes aber neidete ihm seine Schöpfung. Und um sie zu übertreffen, nahm er vom Blut seines Feindes und mischte es mit seinem Geist, und daraus gingen neue Geschöpfe hervor. Diese aber waren vom zweiten Blut gemacht, und mit dem Geist ihres Schöpfers wohnte eine maßlose Herrschsucht in ihnen. Dann entbrannte ein Krieg, und als der siegreiche Häuptling die Schwäche seiner Kinder erkannte, wandte er sich voll Verachtung von ihnen und der Welt ab.«

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Orichai

Wie kaum anders zu erwarten, erklärt die orkische Mythologie die Entstehung der Welt mit einem großen Kampf. Wie und mit welchen Waffen dieser ausgetragen wurde, darüber herrscht Uneinigkeit in den

Überlieferung der Schamanen verschiedener Stämme. Sogar über die Kontrahenten selbst ist man sich uneins. Jedenfalls handelte es sich aber um zwei Häuptlinge, die um die Macht des Blutes kämpften, also um die Herrschaft über das Leben. Auch wird übereinstimmend erzählt, dass der Herausgeforderte seinem Gegner unterlag und dass dessen Sterben die ersten Götter hervorbrachte.

«Seit dem Kampf der beiden großen Häuptlinge sind viele neue Geschöpfe geschaffen worden, und viele davon haben wiederum eigene Geschöpfe hervorgebracht. In ihnen allen war und ist die Macht des Blutes; denn ohne Blut ist kein Leben. Doch nur jene, die geboren wurden, als sich der siegreiche Häuptling noch nicht abgewandt hatte und als die Lebensmacht des sterbenden Häuptlings noch nicht ganz verströmt war, wurden erfüllt vom geringen Geist des Siegers und tranken darum vom Blut des Besiegten. Darum heißen sie Maruchk*, denn sie allein haben den Schweiß des ersten Kampfes und das Blut der ersten Wunde getrunken. Und darum können sie allein mit der Macht ihres eigenen Blutes neues Leben schaffen.

Viele Götter waren es, die in jener Stunde geboren wurden. Takhairrach** war einer von ihnen, und obgleich sein Blut jung war, war er doch alt im Geiste. Darum vermochte er vor den anderen Göttern die Quelle der verströmenden Lebensmacht zu erkennen. Und da weder Erz, Stein noch Holz waren am Anbeginn der Welt, formte er sich eine Waffe aus schierem Licht. Er schwang die gleißende Klinge wie eine Klaue, und mit 12 mal 20 Hieben drang er damit in die Brust des sterbenden Häuptlings ein, bis das Herz zuckend vor ihm lag. Er riss es heraus, und ein Beben lief durch den Leib des Besiegten, als er es zerteilte und verschlang.

Doch das Herz zuckt und blutet bis heute, und Takhairrach konnte nicht alles Blut trinken, das es in Unmengen vergoss. Darum floss viel vom Blut der zweiten Wunde in die Welt.

Und so sind auch manche jüngeren Geschöpfe mit der Macht des Blutes gesegnet, obwohl ihr Blut von minderer Macht ist als jenes der ersten Wunde. Darum können sie keine neuen Geschöpfe erschaffen und werden Ai'Maruchk*** genannt.»

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Orichai

TAKHAIRRACHS KINDER – DIE ORKISCHEN GÖTTER

«Als Takhairrach das Herz des toten Häuptlings verzehrt hatte, war er so stark wie kein anderer Maruchk, denn in ihm war die Macht des ersten und des zweiten Blutes, und er gebot über alles Leben. Doch als er erkannte, wo seine Macht endete, hieß er seine Söhne, die er noch zur ersten Stunde geboren hatte, ihn zu erschlagen. Darum schuf Gravesch das Erz und daraus eine mächtige Axt, mit der sein älterer Bruder Brazoragh ihrem Vater das Leben nahm. Da nahm Brazoragh das Blut seines Vaters und schuf daraus die ersten Krieger der Orks. Und da sie aus dreifach vergossenem Blut entstanden, waren sie stärker als alle Geschöpfe, die seit der Stunde der Götter gezeugt worden waren. Als ihm aber sein Blut genommen war, hörte Takhairrach, der Herr des Lebens, auf zu sein und wurde Tairach, der Herr des Nicht-Lebens.»

—aus einer Erzählung von Sharraz Sichelklaue, Tairach-Priester der Orichai

Dem orkischen Schöpfungsmythos zufolge sind alle Wesen göttlich, die am Anbeginn der Zeit 'in der ersten Stunde, bevor der Sieger sich abwandte' geboren wurden (unabhängig davon, ob sie von einem der beiden Häuptlinge selbst oder einem anderen Gott erschaffen wurden). Die Orks schenken freilich nicht allen Göttern Beachtung, sondern nur jenen, von denen sie Unterstützung erwarten können – was vor allem an den Taten ihrer Diener gemessen wird.

Im religiösen Leben der Orks spielen die Priester des Schöpfergottes Brazoragh und seines erschlagenen Vaters Tairach die größte Rolle. Die Diener des Herrschaftsgottes sind meist auch die Häuptlinge, die ihren Stamm über die Weiten der Orklandsteppe führen, während die Tairach-Priester als zauberkräftige Schamanen alle Zeremonien durchführen. Gemeinsam lenkt dieses Zweiergespann als Harordak die Geschicke der Sippe, wobei der Schamane für die wortgetreue Überlieferung der 'Gebote der Götter' verantwortlich ist, der Häuptling aber für deren Auslegung und Anwendung. Daneben sind auch die Kulte von Rikai und Gravesch recht weit verbreitet, während sich Bekanntheit und Verehrung der unzähligen Ai'Maruchk (siehe unten) von Sippe zu Sippe, ja oft von Ork zu Ork stark unterscheiden.

BRAZORAGH

Pantheon: Orkgötter

Aspekte: Naturgewalten, Kampfrausch, Überlebenswillen, Männlichkeit, Schöpfergott, (männliche und tierische) Fruchtbarkeit

Beinamen: Herr des Kriegs, Vater der Krieger, Oberster Häuptling

Heilige Talismane und Artefakte: Brazoraghs Axt (mit der er seinen

Vater erschlug, im Besitz des Aikar Brazoragh), Hurgarka Brazoraghi ('Brazoraghs Helm', verschollen)

Heilige Orte: Azzchabragh ('Brazoraghs Pfuhl')

Wichtige Tempel: Khezzara

Heilige Farbe: schwarz

Heiliges Tier: schwarzer Steppenrindbulle

Symbol: zweifach geschwungene Hörner

Opfergaben: Zweikampf, Krieg

Brazoragh verkörpert den kämpferischen Aspekt der ungezügelten Naturgewalten: Sturm und Blitz, sengende Sonne und eisige Kälte (während die heimlich wirkenden Geister der Natur dem Gefolge des Tairach zugeschrieben werden). Aber er repräsentiert auch den Kampfesrausch des Kriegers, die Zeugungskraft des Ork-Mannes und den Willen zum Überleben. Die Orks verehren Brazoragh als ihren Schöpfergott, den ewigen Herausforderer, der nur das Recht des Stärkeren anerkennt. Welchen Stellenwert Brazoragh im Leben eines Orks einnimmt, kann jedoch kaum allgemein beschrieben werden, denn einen einheitlichen Kult gibt es nicht. Manche beschreiben ihn als einen Gott der (nach orkischen Maßstäben gemessenen) Männlichkeit. Andere sehen ihn als Gott des Lebens, der die Welt durch seine Gefahren und Prüfungen zu einem Ort macht, an dem sich ein Ork durch Kraft und Mut beweisen kann: In der orkischen Kultur ist kein Platz für Schwächlinge. Wer sich Brazoraghs als würdig erweisen will, der muss seine Stärke und seinen Mut unter Beweis stellen. Ist er dazu nicht fähig, so muss er sich dem Stärkeren unterwerfen. Dieses Prinzip erklärt die ewige Fehde zwischen den einzelnen Ork-Stämmen, die Verachtung für ihre Sklaven und Gefangenen und ihren Eroberungsdrang.

So ist es kein Wunder, dass Brazoragh in Gestalt eines schwarzen Steppenrindbullen verehrt wird und die ihm geweihten Rituale meistens in Form von blutigen Kampfspielen, Mannbarkeitsproben und anderen Zurschaustellungen von Stärke gefeiert werden. Bei größeren Festen zu Ehren Brazoraghs (die sich zeitlich unabhängig nach kriegerischen Vorhaben ausrichten) werden Schaukämpfe gegen gefangene Krieger oder Jagden auf gefährliche Tiere veranstaltet. Die Opfergaben an Brazoragh sind nicht materiell. Es ist die reine Kampfeslust, die ein orkischer Krieger verspürt, und natürlich der Sieg über seine Feinde, denn der Gott freut sich der Stärke seiner Kinder.

Die eigene Schöpfung durch Brazoragh ist in den Vorstellungen der meisten Orks recht bildhaft. Häufig finden sich handwerkliche Erklä-

* Maruchk: Götter; eigentlich: erste oder früheste Anführer; ** Takhairrach: 'der als erster das Blut trank'; *** Ai'Maruchk: 'Nicht-Götter'

rungen wie Schnittzen oder Modellieren, andere denken eher an eine Erschaffung der anderen, minderen Lebewesen. Brazoragh gilt den Orks bis heute als Erzeuger aller Orks, dessen unendliche Manneskraft vertreten wird durch seine Priester, die Häuptlinge. Denn ihnen stehen sämtliche Frauen einer Sippe als Besitz zu. Und auch wenn es üblich ist, dass sie die meisten davon als Belohnung für besondere Taten an hervorragende Sippen-Mitglieder verleihen, gelten dennoch bei fast allen Stämmen sämtliche Jungorks als Kinder des Häuptlings, der damit tatsächlich die derische Verkörperung des Brazoragh ist: der Vater der ganzen Sippe.

Demzufolge stehen die Häuptlinge in besonderer Gunst des Gottes. Sie deuten seinen Willen, und nur sie dürfen sich mit seinem Symbol schmücken: den zweifach geschwungenen Hörnern. Die Übernahme der Priester- und Häuptlingswürde führt fast unweigerlich zum Kampf, wozu der amtierende Häuptling herausgefordert und (meist in einem waffenlosen Ringkampf) besiegt werden muss. Der unverhoffte Tod eines Häuptlings führt meist ebenfalls zu erbitterten Kämpfen. Nur wenige, bereits arg dezimierte Sippen bestimmen den neuen Priester durch eine Form der Mannbarkeitsprüfung, bei der die Kämpfer alleine ausziehen und nach ihren errungenen Trophäen verglichen werden.



man sie nur bei Mondfinsternissen oder über dem staubigen Horizont der Orklandsteppe erblicken kann. Die regelmäßig wiederkehrende totale Mondfinsternis über dem Orkland ist auch Grundlage des orkischen Kalenders, der durch seine 240 Mondmonate mit jeweils eigenen Namen praktisch Geheimwissen der Schamanen darstellt.

Die seltenen bildlichen Darstellungen Tairachs heben vor allem seinen Aspekt als Blutgott hervor und stellen ihn als Ork mit einem blutenden Herz in jeder Klauenhand dar, die seine Macht über das erste und zweite Blut symbolisieren. Denn seit seinem Gang ins Tötenreich lechzt Tairach förmlich nach dem Blut von Lebewesen, das in Riten zu seinen Ehren stets in großen Mengen geopfert wird. Obwohl die Opfer meist Tiere und nur vergleichsweise selten orkische oder menschliche Gefangene sind, hat dieser Blutkult sicher wesentlich zum unter Menschen verbreiteten Bild des grausamen und sinnlos mordenden Ork beigetragen. Durch Blutopfer soll Tairach versöhnlich gestimmt, aber auch gestärkt werden (bei fremdrassigen Gefangenen wird zudem sein Beistand gegen der Zorn von deren Göttern erfleht). In letzter Konsequenz hoffen die meisten zu Tairach betenden Orks aber, dass ihr Blut nicht zu früh

genommen wird – was weniger auf Angst vor dem Tod selbst als vor Krankheit und Altersschwäche zurückzuführen ist. Außerdem wird das Leben vor dem Tod in vollen Zügen ausgekostet. Denn ein Ork weiß nie, welche Prüfungen Tairach in seiner Welt für die Verstorbenen bereithält. Besonders mutige Orks wählen diese Zeremonien für einen rituellen Freitod, um zu zeigen, dass sie den Gefahren aller Welten ins Auge blicken können.

GRAVESH

Pantheon: Orkgötter

Aspekte: Handwerk, Schmiedekunst, Metall (sowie dessen Gewinnung und Verarbeitung), Feuer, Erz

Beinamen: Meister des Feuers, Herr der Erdentiefen

Heilige Talismane: Graveshs Hammer (den der Gott der Mythologie zufolge einst an den stärksten seiner Diener weitergeben wird), Brazoraghs Fluch (heiliger Fels, der den Naturgewalten Einhalt gebietet)

Wichtige Tempel: Kharkush, Rorkvell

Heilige Farben: stahlgrau

Opfergaben: Handwerks- und Schmiedegut (durch Verbrennen oder Vergraben)

Zu den weniger angebeteten, aber nichtsdestoweniger noch recht weit verbreiteten Orkgöttern zählt Gravesh, der Gott der Handwerker und

TAIRACH

Pantheon: Orkgötter

Aspekte: Tod, Geister, Zeit, Wiederkehr von Freud und Leid, Magie, Erinnerung

Beinamen: Herrscher des Nicht-Lebens / des Todes

Heilige Talismane und Artefakte: Xarvlesh ('Fleischreißer'), Largresh (Tairachs Opfermesser, verschollen)

Wichtige Tempel: Khezzara, Saljeth / Greifenfurt

Heilige Farben: blut-/kupferrot

Heiliges Metall: Kupfer

Symbol: rote Mondscheibe

Opfergaben: Blutopfer (Tiere oder Gefangene)

Tairach ist der Vater des orkischen Schöpfungsgottes Brazoragh und hat durch ihn das Leben überwunden, um über das Tötenreich zu herrschen. Ihm schreiben die Orks daher all jene mystischen Kräfte zu, derer sie sich nicht einmal mit überlegener Kraft und Wildheit erwehren können: Alter, Tod und Verfall sowie die nur für Schamanen sichtbaren Geister der Toten und der Natur, aber auch den unerbittlichen Zeitfluss. Dieser wird als Prinzip der ewigen Wiederkehr aller Leiden und Freuden gesehen, versinnbildlicht durch die Phasen des Mondes. Tairach selbst wird in Gestalt der blutroten Mondscheibe verehrt, wie

Schmiede. Er ist der Beschützer von denjenigen, die die Künste der Metallgewinnung und -bearbeitung beherrschen, der Beherrscher der Schmiedeflamme und des Werkzeuges. Doch von den Drasdech (der Kaste der Handwerker) wird er auch für Fertigkeiten wie Holzschnitzerei und Töpferei angerufen. Gravesh ist bei fast allen Orkstämmen bekannt – oft jedoch unter anderen Namen wie Grawosch, Hangrahesch oder Angrowasch, was gemeinsame Wurzeln mit dem Glauben der Zwerge vermuten lässt (und tatsächlich sollen ja in der legendären Zwergenbinge Umrazim Orks als Sklaven gehalten worden sein). Die Bedeutung seines Kultes hängt von Einfluss und Fähigkeiten der Drasdech einer Sippe ab und steigt vor allem mit deren Möglichkeiten der Metallverarbeitung. Bei den für ihre Schmiedekunst berühmten Korogai gilt der Herr der Waffenerzeugung gar als zweiter Kriegsgott und wird fast gleichrangig neben Brazoragh verehrt. Die Rituale des Gravesh bestehen in der Regel in Anrufungen des Feuers und dem Verbrennen oder Vergraben von Opfergaben, meist handwerklichen Erzeugnissen oder Schmiedegut. Denn Gravesh ist nicht nur der Meister des Feuers, sondern auch der Herr der Erdentiefen, wo er das Erz erschafft. Auf jeden Fall aber schreibt man es der besonderen Wundertätigkeit Graveshs zu, wenn aus rohem Gestein biegsames Metall und daraus blitzende Waffen werden. Die meisten Schritte der Metallurgie gelten den Orks nach wie vor als geheimnisvolle Kunst, die der Zauberei der Schamanen in wenig nachsteht und von den Priestern des Schmiedegottes daher eifersüchtig gehütet wird.

RIKAI

Pantheon: Orkgötter

Aspekte: Ackerbau, Pflanzenwelt, (ausschließlich pflanzliche) Fruchtbarkeit, Heilkunde

Beinamen: Bringer der Freude

Heilige Artefakte: Kasharraikach ('Kessel der nahrhaften Gärung', vermutlich in Khezzara)

Heilige Orte: Thakrhizz'Sharach ('Schlund der rauschhaften Rauches', Orakel-Stätte im nördlichen Steineichenwald)

Heilige Farben: braun, grün

Opfergaben: Feldfrüchte, Vergorenes, Rauschkräuter

Rikai gilt den meisten Stämmen ebenfalls als Sohn des Tairach. Er war jedoch zu feige, um offen gegen seinen mächtigen Vater aufzubegehren, und verbündete sich darum mit seinem älteren Bruder Brazoragh, der ihm für dafür die Herrschaft über unbeweglichen Geschöpfe, die Pflanzen und den Ackerboden übertrug. Seitdem befindet sich Rikai in stetem Kampf mit der Erde. Denn diese ist eine geizige und unwillige Kraft, der er jedes Jahr aufs Neue mühsam die neuen Knospen und Schösslinge entreißen muss. Überhaupt sind Landwirtschaft und Ackerbau bei den Orks von unzähligen Mythen und Mysterien umgeben. Doch die Ernährung der Orks ist nicht der einzige Zweck, zu dem Rikai die Pflanzen der Welt erschafft. Auch die 'erfreuende' Wirkung verschiedener Pflanzen ist ihm zu verdanken. Und den vielleicht größten Respekt genießt Rikai als *Bringer der Freude* – so nennen die Orks ihn als Schöpfer von berausenden Getränken und Rauschkräutern. Während Rikai von den meisten Orks als Schwächling verachtet wird und nur bei jenen Sippen größere Verehrung genießt, die viel Ackerbau betreiben (vor allem bei den Orichai), wissen seine Priester um die verborgene Macht ihres Gottes. Durch die Herrschaft über scheinbar nutzlose und unehrenhafte Dinge gelang es ihm, die absolute Herrschaft seines Bruders über dessen eigene Geschöpfe deutlich zu mindern. Denn durch seine Gaben sind die Orks nicht mehr allein auf das Fleisch von Brazoragh Kreaturen angewiesen, um zu überleben. Gegen die Wunden des Krieges schenkte Rikai den Orks heilkräftige Pflanzen und seinen Priestern das Wissen um deren Anwendung. Und angeblich soll es Rikai-Priestern sogar schon gelungen sein, Tairach-Schamanen mit Hilfe von Rauschmitteln unter ihre Kontrolle zu bringen, was ein heimlicher Sieg Rikais über seinen Vater wäre.

AI'MARUCHK – DIE NICHT-GÖTTER

Das Ansehen eines Orks hängt nicht von Alter und Geburt ab, sondern von seinen Taten. Nicht anders verhält es sich bei den Göttern: Ihre Macht wird an der Kraft ihrer Taten gemessen. Dies führt zu der verwirrenden Tatsache, dass Orks viele Wesen verehren, die zwar von großer Bedeutung für ihre Sippe sind oder waren, aber nicht als Götter bezeichnet werden, sondern als deren Gegenstücke: *Ai'Maruchk* oder 'Nicht-Götter'. Sie werden allerdings nur selten eigenständig verehrt, sondern nur innerhalb größerer Zeremonien angerufen.

Vielfach handelt es sich um mächtige, aber durchaus leibhaftige Wesen, wie etwa die Riesen **Glantuban** und **Neunfinger**. Auch berühmte Ahnen werden bisweilen angebetet (wie der Kriegsheld **Klubukh**, der bei dem mittlerweile untergegangenen Stamm der Tordochai bereits Brazoragh als Kriegsgott verdrängt hatte). Ihre Taten werden als Beispiele für tugendhaftes Verhalten genannt. Die Überwachung dieser Lehren liegt wie alles Götterwissen natürlich ganz in den Händen der Tairach-Priester.

Andere Götter sind offenbar auf den Einfluss fremder Kulturen zurückzuführen. Die in engem Kontakt zu den Orkland-Achaz stehenden Mokolash verehren die Wassergottheit **Ranagh** und die Olochtai statt Gravesh den an Ingerimm erinnernden Feuergott **Angarai**, während viele im Svelltland ansässige Orks einige der Zwölfgötter in ihr Glaubensbild aufgenommen haben und diese – beeinflusst vom Lowanger Dualismus – ihren traditionellen Göttern gegenüberstellen. Die von manchen Orkinnen insgeheim angerufene **Mamrek** schließlich zeigt deutliche Ähnlichkeit zur goblinischen Mailam Rekdai.

FREMDE GÖTTER UND DEREN GESCHÖPFE

Bemerkenswert am orkischen Glauben ist die Tatsache, dass die Existenz fremder Götter überhaupt nicht bestritten wird. Vielmehr sind die Orks der Auffassung, dass diese fremden Gottheiten eigene Wesen erschaffen haben – von denen die Kinder Brazoraghs freilich nur wenig Gutes zu erwarten haben: Die Menschen zählen dazu ebenso wie die Greifen, Elfen, Einhörner und Achaz. Den meisten Orks gilt der Umgang mit diesen Wesen als schädlich, denn allzu leicht können dabei entweder die fremden oder die eigenen Götter verärgert werden. Noch gefährlicher ist daher deren Verzehr. Und dass Oger ohne große Not Menschen fressen, wird als Beweis für deren Dummheit und Tierhaftigkeit gesehen.

Zwerge zählen üblicherweise ebenfalls zu den Geschöpfen fremder Götter. Nur die Korogai akzeptieren sie als Kinder des Gravesh, mit denen bisweilen sogar gedeihliche Zusammenarbeit möglich ist. Goblins schließlich werden ob ihrer Feigheit gemeinhin als Schöpfung minderer Götter betrachtet, die man nicht zu fürchten braucht.

DIE GEISTER

Tairach-Priester unterscheiden im Wesentlichen nur drei Arten von Geistern: Die **Zorkyach** sind Naturgeister und umfassen die Elementarkräfte von Wind, Fels und Feuer ebenso wie die Geister von Tieren oder Orks. Solange ein Geist aber durch einen Körper ans Diesseits gebunden ist, hat er nur geringe Macht und ist der lebendigen Kraft des Blutes unterworfen. Erst wenn diese Fesseln zerschlagen sind, wird er zu einem **Harrguhlach**, einem Totengeist in Tairachs Reich. Nur diese können sich in der Geisterwelt frei bewegen und werden vom Schamanen angerufen, um ihn im Kampf gegen andere Geister zu unterstützen. Denn natürlich gibt es auch eine Vielzahl fremder Geister, den so genannten **Gharyakach**, die von anderen Göttern erschaffen wurden oder einfach schon immer waren.

TAIRACHS TOTENREICH – GEISTERWELT UND JENSEITS

Im Glauben der Orks sind Zorkyach und Harrguhlach gleichermaßen Tairach untertan, denn sie verkörpern jene unsichtbare Macht, die jenseits des Blutes liegt. Sie können nur mit dessen Duldung oder gar auf seinen Befehl hin handeln, weswegen ihm bei fast allen Ritualen eifrig geopfert wird. Außerdem benötigen die Geister das Blut der Opfertiere, um überhaupt im Diesseits wirken zu können.

Tritt ein orkischer Schamane die Seelenreise in die Geisterwelt an, begibt er sich in unmittelbare Nähe zu Tairachs Totenreich und sieht die Welt der Lebenden (nach Glauben der Orks) so, wie sie den Geistern erscheint: Nur Blut ist noch deutlich zu erkennen, denn danach lechzen die Geister, während alles Übrige in dunklen Schatten verschwindet. Tairachs Totenreich liegt somit nur eine schmale Schwelle von der orkischen Geisterwelt entfernt, doch sind sich die Tairach-Priester uneins, was einen Ork dort erwartet. Die wenigen, die ihren Blick von der Welt der Lebenden abwandten, um das Jenseits zu erblicken, kehrten nicht von ihrer Seelenreise zurück. Manche prophezeien ein Reich der Freude, andere ewige Qualen. Alle sind sich jedoch darüber einig, dass der Tote von Tairach geprüft wird. Und wer schon im Leben den Kampf gescheut oder verloren hat, wird ihn im Tode mit Sicherheit nicht für sich entscheiden.



ter des Brazoragh erkannt wurde. Als *Aikar Brazoragh* (eine Gestalt aus der orkischen Mythologie) einigte er binnen fünf Jahren die Stämme des Orklandes und brachte im folgenden Orkensturm das Mittelreich an den Rand des Untergangs. Der brillante Prophet und Kriegerpriester muss als geistliches und weltliches Oberhaupt aller Orks gelten und residiert heute in seiner Hauptstadt Khezarra.

Der mächtige **Uigar Kai** wurde einst Verkünder des Tairach und Meister der Drei Welten genannt. Er war der oberste Schamane und Hohepriester aller Orks, bis er vor einigen Jahren erfolglos den Aikar Brazoragh zu entmachten versuchte. Danach wandte er sich dem Erzdämon Nagrach zu und herrscht heute in den Eiszinnen über den weißpelzigen Stamm der Schurachai.

Kupfermond wird von ihren Anhängern als von ihrer Göttin Rikai gesegnete Heilerin verehrt und lebt an einem kleinen Zufluss des Hilval in den nördlichen Blutzinnen. Sie ist die einzige bekannte orkische Frau, die sich je einen eigenen Namen gemacht hat (der übrigens auf den leicht metallischen Glanz ihres Fells zurückzuführen ist und für Tairach-Priester eine schiere Provokation darstellt).

Der Gravesh-Priester **Mardugh Orkhan** ist unumstrittener Oberhäuptling der Rorwhed-Orks. Sein silberglänzend weißer Pelz gilt als Zeichen besonderer Nähe zu seinem Gott (wie auch sein mittlerweile hohes Alter). Er ist ein gerissener Taktierer und verfolgt mit beharrlicher Geduld das Ziel, ein gut organisiertes orkisches Großreich unter seiner Führung zu errichten. Diese Ambitionen und seine außerordentlichen Führungstalente haben schon oft zur fälschlichen Annahme geführt, er sei ein Priester eines der beiden orkischen Hauptgötter.

TEMPEL DER ORKGÖTTER

Im Unterschied zu den meisten anderen Naturvölkern bauen Orks Tempel zu Ehren ihrer Götter. Die Zahl dieser Bauwerke ist jedoch äußerst gering. Viele alte Heiligtümer sind zerstört oder in Vergessenheit geraten, wie etwa der Brazoragh-Tempel im alten Cuslicum oder das Tairach-Heiligtum von Saljeth, das jetzt in Katakomben unter Greifenfurt verborgen liegt. Namhafte Tempel der beiden orkischen Hauptgötter finden sich heute nur noch in Khezarra, während das Zentrum des Gravesh-Kultes in Karkush liegt. Dem Rikai geweihte Tempel sind hingegen nicht bekannt.

BEKANNTE ORKISCHE PRIESTER

Im Jahre 1003 BF tauchte im Stammesgebiet der Korogai **Ashim Riak Assai** auf, der die spirituelle und magische Macht eines Tairach-Priesters mit solcher Kampfkraft verband, dass in ihm schon bald ein Erwähl-

Einige Beispiele für Ansichten der Orks über Diener von ...

Rondra: Sie haben Ehre und Tod. Wir haben Sieg und Leben.

Kor: Starkes Blut und klarer Geist – warum sind sie nicht die Häuptlinge der Menschen?

Goblingöttern: Erdferkel, die Schweine anbeten. Nur schade, dass sie nicht wie Schweine schmecken.

Tsa: Sie hätten sich doch wehren können ...

Hesinde: Sie haben die Macht des Wissens erkannt, aber ihnen fehlt die Kraft, es im Kopf zu behalten.

AUS ERDE GEBOREN – DIE GLAUBENSWELT DER GOBLINS

»[...] Und so hatte ich die Möglichkeit, einem solchen Ritual beizuwohnen. Die Schamanin erklärte mir später den Hergang genauer: "Die Wunde sah böse aus und bewies, dass der kleine Traak besser erst im nächsten Jahr zu den Männern hätte gehen sollen. Aber er war einfach zu hibbelig gewesen und im Lager nicht mehr zu ertragen. Ein erfahrener Jäger wäre vorsichtig gewesen und hätte sich dem Streifendachs nicht genähert, solange er nicht ganz sicher war, ob er tot sei. Glücklicherweise hatte Traak überlebt, und es würde ihm eine Lehre sein. Sein Bein allerdings sah übel aus. Viivelas, Traaks Mutter, hielt ihren lieben Jungen auf dem Schoß und flößte ihm den Kräutertrank ein, den ich ihm zubereitet hatte. Während dessen erklärte ich einigen neugierigen Kindern, was mit Traak passiert war und wozu die Farben dienen sollten, die ich zerrieb: Rot wie das Fell für Traaks Wjassus Suulakai, damit er sich anstrengen und die Heilung vorantreiben solle, Schwarz, um auf weißgegerbtem Leder ein Dachs-Bild zu malen, in das ein eventuell noch an der Wunde hängender Dachsgeist umziehen könnte, damit er nicht im Fleisch wühlen und Eiter hervorrufen sollte. Aber ich machte mir keine Illusionen – morgen würden die Kleinen schon wieder alles vergessen haben. Wie gut, dass ich wenigstens eine Schülerin gefunden habe: Seenä, die Tochter von Gorleuni, die übrigens die Schwester von Kriegshauptling Gruum ist. Ach, Gruum – wenn er doch noch jünger wäre! Das war mal wirklich ein stattlicher Mann gewesen. Das fröhliche Lachen der Kinder weckte mich aus meinem Tagtraum. Die Schweine waren eingetroffen. Eine alte Bache rieb sich aufmunternd an Traak, der schon fast eingeschlafen war – die Kräuter hatten schnell gewirkt. Die Farben waren fertig, alles lag bereit. Seenä, die Kinder und zwei Tanten, die auch zuschauen wollten, klatschten im Takt in die Hände – das Ritual war in vollem Gange. Ich schwang drohend meine Keule und herrschte den Dachsgeist an, zu verschwinden.«

DER GLAUBE DER GOBLINS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Mailam Rek dai, Orvai Kurim
Weitere Götter: Gasavä, Gilevala, Imithridai, Suukram, Suvingivala, Svaiilas (Töchter Mailam Rek dais); Glantuban, Milzenis (Söhne Mailam Rek dais), Nacka Racht (das besiegte Böse)
Geister: Wjassus Blogai (böse Geister), Wjassus Juugabai (Pflanzen-, Erd- und Felsgeister), Wjassus Kubukai (Luftgeister), Wjassus Margai (Tiergeister), Wjassus Suulakai (Goblingeister)
Schöpfungslehre: Aus dem 'Ur-Haufen' hat Mailam Rek dai, die Große Mutter Sau, mit ihrem Rüssel die Dinge nach oben gewühlt, die man heute an der Oberfläche sieht.
Verbreitung: Goblins der Gebirge und Wälder Nord- und Mittelaenturiens (vor allem Sichelgebirge) sowie der Grünen Ebene; im Festumer Goblin-Ghetto fast gänzlich vom Zwölfgötter-Kult verdrängt
Derische Vertreter: Priesterinnen der Mailam Rek dai (Schamaninnen)
Weltliche Aufgaben: Heilerin und Ratgeberin, oft zugleich auch 'Älteste' (Friedenshauptide)
Heilige Orte: Narai Tuschas (Höhle in der Roten Sichel)
Heilige Tiere und Pflanzen: Wildschwein, Buche, Eiche, Haselnuss



Feiertage (nur in Kultur Goblinstamm): Vertreibung aus der Höhle (Ende Tsa oder später; Muttersauen und Frischlinge verlassen die Wurfkessel, heranwachsende männliche Goblins werden zu den Männern gegeben), Großes Eier-Essen (Mitte Phex oder später, wenn die Zugvögel nisten; erstes reichliches Essen nach dem Winter), Tag-und-Nacht-Gleiche im Herbst (1. Travia, Fest der Eicheln, Eckern und Nüsse, Stammes-Treffen, Riten in den Kulthöhlen); regional weitere Nahrungsfeste, etwa Beerenfest oder Begrüßung der Lachse

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel – was andere glauben ist deren Sache, aber Bekehrungsversuche sehen die Schamaninnen äußerst ungern.

Feindbilder: Hunger, Krankheiten, lange harte Winter; Großraubtiere (besonders Säbelzahniger), Soldaten, Ritter, Elfen, Holzfäller und alle anderen, die gerne Goblins töten oder vertreiben.

Glaubenslehre: Der Sieger hat Recht. Sieger ist der, der überlebt hat.

Glaubensziele: Vermehrung und Ausbreitung der Goblins, Wohlergehen des jeweils eigenen Stammes bzw. der eigenen Sippe.

Jenseitsbild: Die Geister der Toten werden von den Schweinegöttern gefressen und verdaut, bis nichts mehr von ihnen übrig ist.

Bestattungsriten: keine

Weltbild: Die Welt ist ein großes Durcheinander, das ständig um und um gewühlt wird. Man muss sehen, wo man bleibt; Ruheplätze sind nicht von Dauer.

Selbstbild: "Wir Suulak sind sehr gesegnet, denn wir haben viele Kinder; Mutter Sau schiebt sie uns zu."

Stärkstes Argument: Man muss die Dinge nehmen, wie sie sind. So ist das Leben.

Lebensinhalte der Gläubigen: satt werden, nicht erschlagen werden, ein

bisschen Spaß haben ('suul unvingul' als Kernbegriff goblinischen Lebensgefühls – unübersetzbar, aber vermutlich auf Identifikation mit dem 'Schweinsein' hindeutend)

VOM WESEN DES GLAUBEIS

»Ihr nennt sie die Gigantin Mithrida, aber sie ist Imithri-Dai, die Tochter der Mailam Rek dai, der Großen Mutter. Sie und ihre Schwester Suukram [oder: ihr Bruder Sorukragim, die Chronisten und Übersetzer sind sich hier unceins] betteten sich auf ihrer Wanderung über die Welt auf der blühenden Wiese am Tiefen See zur Ruhe. Doch da kam das Böse, sah sie schlafen und stach sie zu Tode. Mailam Rek dai spürte ihre Kinder sterben und eilte herbei. In ihrem Zorn erschlug sie den Bösen. Dann weinte sie, und ihre Tränen wurden eins mit deren Blut. So wurde die Kraft der Mutter eins mit den Leibern der Kinder. Sie ließ sie liegen, und so wurden ihre Kinder zu den lebenden Bergen, die unsere Heimat sind.«
 — aus einem Gespräch mit Manika Riiba

AUFGEWÜHLTES DURCHEINANDER – DIE SCHÖPFUNG

Aus *Puur Mulla*, dem 'Großen Haufen', dem anfänglichen, allumfassenden Durcheinander der Dinge, hat Mailam Rek dai mit ihrem Rüssel allerlei Dinge hervorgewühlt und an die Oberfläche gehoben. Sonne, Mond und Sterne hat sie hoch in die Luft geworfen, Erdhügel aufgetürmt, Seen-Suhlen und Bäche für das Wasser gegraben. Sie hat all die Pflanzen und Tiere an die Oberfläche befördert und natürlich auch die Goblins, Wildschweine und die nützlichen Geister, aber auch unangenehme Dinge wie die Menschen, Orks, Oger und böse Geister. Einige besonders unangenehme Dinge hat sie zum Glück gefressen und verdaut, so dass sie niemandem mehr schaden können, aber leider sind einige Bröckchen danebengefallen und immer noch da.

Was diese besonders schlimmen Dinge gewesen sein könnten, ahnen nur noch wenige weise alte Schamaninnen. Wenn sie mit Außenstehen-

den darüber reden würden (was sie nicht tun), könnten sie von *Uumegatan* erzählen, dem vielleißigen Schleimpilz, wegen dem der Neunaugensee gemieden werden muss und einst ein heiliges Standbild am Radromfall errichtet wurde. Die Goblins der Roten Sichel kennen außerdem noch Legenden von *Nacka Racht*i, dem personifizierten Bösen, das von Mailam Rek dai und Orvai Kurim erschlagen und unter dem Ehernen Schwert begraben wurde, wo es mit seinem Speichel die Felsmassen aufzulösen sucht, um sich dereinst zu befreien.

Mailam Rek dai stöbert immer noch herum, verändert die Welt und bringt neue Dinge ans Tageslicht. Die Elfen zum Beispiel waren nicht immer da und die gelbhaarigen Menschen auch nicht. Sie wird auch in Zukunft so weitermachen: Angenehmes wie auch Unangenehmes aufwerfen und einiges wieder unterwühlen. Und die Suulak müssen damit zurechtkommen, weil die Welt nun einmal so ist. Gewöhnliche Goblins brauchen um diese Dinge nicht zu wissen – das würde sie höchstens beunruhigen. Die Schöpfungsgeschichte ist Schamaninnen-Wissen.

DIE GÖTTER DER GOBLINS

Die Goblins kennen ursprünglich nur zwei Gottheiten: **Mailam Rek dai**, die 'Große Mutter' oder 'Mutter Sau' ist die Schöpferin und Göttin der Fruchtbarkeit, Heilkunde und Nahrung, des Friedens unter den Suulak (so nennen die Goblins sich selbst) und des Sommers. Sie segnet zahlreiche Suulak mit einem weiblichen Körper und beschenkt sie mit Nachkommen. Da einfache Goblins nicht um den Zusammenhang zwischen Geschlechtsverkehr und Empfängnis wissen, ist für sie jedes Kind direkt von Mailam Rek dai gesandt, um den Stamm zu erhalten. In gewissem Sinne gilt also jede gebärende Goblinfrau (also nahezu jede) als Auserwählte der Mailam Rek dai.

Das Ansehen der Schamaninnen gründet sich weniger auf ihrer besonderen Beziehung zur Göttin als auf ihren praktischen (magischen) Fähigkeiten als Heilerin und Ratgeberin. Ihre Rolle als Priesterin der Mailam Rek dai wird nur selten beansprucht, im Grunde kennen die Goblins nicht einmal eine eigene Bezeichnung für ihr Amt. Unterschieden von der Schamanin wird die 'Älteste' (obwohl sich beide Funktionen bisweilen in einer Goblinfrau vereinen): Diese Goblin-Frau wird ob ihrer großen Lebenserfahrung verehrt und ist Stammesoberhaupt in Friedenszeiten. Und obwohl die tatsächliche Anzahl der Lebensjahre dabei nicht unbedingt eine Rolle spielt (und von Goblins ohnehin nicht gezählt wird), handelt es sich meist wirklich um eine alte, zahnlose Goblin-Frau, aber keineswegs zwangsläufig um die Schamanin.

Mailam Rek dais männliches Gegenstück ist **Orvai Kurim**, der 'Herr der Jäger', ein kriegerischer Gott, denn für die Goblins zählen Stammesfehden und Feldzug zu den Jagdaktivitäten. Nach der goblinischen Schöpfungslehre gesellte er sich der Göttin erst später hinzu, als sie die Welt schon gestaltet hatte. Wie ein alter Keiler streift er gern allein umher. Er ist wild, stark und sehr männlich, aber auch vorsichtig. Orvai Kurim wird ausschließlich von den männlichen Goblins verehrt, während Mailam Rek dai von beiden Geschlechtern angerufen wird.

Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrecht gehende Wesen nach Goblin-Vorbild, deren Köpfe aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen aufweisen – ein deutlicher Bezug zur engen Verbindung mit diesen Tieren. Einige Stämme geben den Göttern auch die Gestalt von Hirschen oder Gebirgsböcken. In der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt immer häufiger Firun an die Stelle des Orvai Kurim, was von menschlichen Geweihten jedoch zumeist verschwiegen wird. Bisweilen verdrängt sogar Peraine die Mailam Rek dai, was umgekehrt die Schamaninnen nicht gerne sehen.

Die Töchter Mailam Rek dais spielen eine untergeordnete Rolle in der Mythologie. Sie stehen für die Territorien der einzelnen Stämme und werden nicht direkt verehrt oder angerufen. Die Goblins der Gelben Sichel berufen sich auf *Gasavä*, die der Roten Sichel und Grünen Ebene auf *Imithridai*, die der Schwarzen Sichel auf *Suukram*. Die wenigen

Goblins im Sveltall, die nicht von Orks versklavt wurden und noch ihre Riten in Höhlen der Blutzinnen oder des Finsterkamms praktizieren, sprechen von *Gilevala* bzw. *Svavilas*, und diejenigen im Steineichenwald von *Suvingivala*.

Ein weiterer Teil der Verehrung kommt den Riesen zu – hier findet auch die Hilflosigkeit gegenüber dem Übermächtigen ihren Ausdruck. Sie werden von Goblins wenn nicht sogar für Götter, so doch für Mailam Rek dais Kinder und Abgesandte gehalten.

IM MAGEN VON MUTTER SAU – DAS JENSEITS

Ein in menschlichen Augen äußerst morbider Goblin-Brauch ist die 'Bestattung' der Toten. Diese werden weder mit einer rituellen Zeremonie verabschiedet, noch trauert man ihnen lange nach. Die Kadaver werden einfach beiseite gelegt, und in aller Regel nehmen sich dann die halbzahmen Schweine ihrer an. Auf ähnliche Weise kümmern sich nach dem Glauben der Goblins die Schweinegötter um die Seelen der Toten. Für die Goblins gibt es kein Weiterleben der Seele in einer anderen Welt. Dementsprechend praktizieren sie auch keinen Ahnenkult. Es ist für sie allerdings durchaus vorstellbar, dass es anderen Völkern nach dem Tode anders ergeht, und erst recht, dass die Götter hin und wieder einen Geist überschen.

DIE GEISTER

Die Schamaninnen der Goblins erklären Vorgänge wie das Wachsen der Pflanzen, das Fließen der Bäche oder Nachwuchs bei Goblin und Tier im Großen und Ganzen mit dem Wirken Mailam Rek dais und nicht mit der Aktivität von Geistern. Sie glauben jedoch, dass es körperlose Geisteswesen gibt (die *Wjassus*; Singular: das *Wjassus*), die sich den stofflichen Dingen gewissermaßen 'anheften' und sie auch beeinflussen können, wenn sie das wollen. An erster Stelle sind hier natürlich die *Wjassus Suulakai* zu nennen, die den Goblins selbst innewohnen sollen. Andere Geister, mit denen die Schamaninnen des öfteren zu tun haben, sind *Wjassus Margai* (Tiergeister, die auch bereit sind, Bilder oder Statuen von Tieren zu bewohnen), *Wjassus Juugabai* (Elementargeister der unbeweglichen Dinge wie Pflanzen, Erde und Fels), *Wjassus Kubukai* (Elementargeister der Luft) und *Wjassus Blogai*, böse Geister, die Krankheiten und Fäulnis verursachen, Gegenstände zerbrechen, Kälte erzeugen und Feuer außer Kontrolle geraten lassen.

Ob es parallel zur diesseitigen eine Geisterwelt gibt, darüber zerbrechen sich die wenigsten Schamaninnen den Kopf. Es interessiert sie nicht, ob ein Tiergeist 'von meilenweit her' kommt oder 'aus einer anderen Welt', solange er nur da ist, wenn sie ihn brauchen.

Einst, als die Goblins noch überall in den Ebenen wohnen konnten, gab es zahlreiche heilige Orte, an denen die Statuen der beiden hohen Götter offen stehen konnten, und an gefährlichen Orten hielten doppelgesichtige Statuen von Goblینگstalt Wache. Seit die Theaterritter das Goblinreich im Bornland und seine Hauptstadt Wajssuula ('die Geisterreiche') zerstörten, gibt es nur noch einige Höhlen, vor allem in den Sichelgebirgen, die als heilige Plätze gelten können. Der einzige Ort von zentraler Bedeutung ist Narai Tuschas, eine Höhle in der Roten Sichel, die angeblich bis nah ans Herz der Göttin Imithridai hinabreicht. Nur die mutigsten Goblin-Mädchen wagen sich dorthin, und höchstens eine von zehn kehrt lebend zurück – diese aber ausgestattet mit überwältigender magischer Kraft.

БЕКАППЕ ГОБЛИНСЧАМАПІППЕ

Die greise Scherschai darf mit ihrer Sippe in den Wäldern der Gräfin von Ilmenstein hausen, seit sie diese aus der Gefangenschaft bei Graf Uriel von Notmark befreite. Sie hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben, über ihre menschliche Gönnerin ein Verbot der Goblin-Jagd im ganzen Bornland erwirken zu können.

Morka lebt mit ihrem Stamm am Thurensee und soll eine gute Freundin der örtlichen Druiden und Waldschrate sein.

Die wohl bekannteste lebende Goblin-Frau ist Mantka Riiba, Oberhaupt der Goblins von Festum. Die nicht einmal anderthalb Schritt große Schamanin leitet seit Jahrzehnten ihr Volk zu Anpassung und Wohlverhalten an, verhandelt erfolgreich mit dem Festumer Stadtrat und genießt beinahe schon eine Art Respekt unter den Menschen. Wenige wissen, dass sie die Hehlerei und den Schmuggel der Stadt fest im Griff hat. Was niemand außer ihr selbst weiß ist, dass sie an die tausend Jahre alt ist, seit ihrer Initiation in Narai Tuschas offenbar unsterblich, und über enorme magische Kräfte verfügt. Mantka Riiba ist die Kunga Suula, die legendäre Königin der Goblins, von der die Menschen glauben, sie sei in der Schlacht von Wjassuula gefallen.



Die jahreszeitlich wiederkehrenden Feste der Stammeskulturen werden jeweils von der ganzen Sippe gemeinsam begangen, wobei es nicht sehr zeremoniell zugeht – man freut sich einfach gemeinsam des Lebens. Besonders die herbstlichen Stammestreffen könnten einem Beobachter wie Fruchtbarkeitsriten erscheinen, und es hat seinen Grund in diesem Zeitpunkt, dass die meisten Goblins im Frühling geboren werden, wenn die Nahrung wieder reichlicher wird.

Daneben gibt es Feierlichkeiten, die in den Kulthöhlen stattfinden (in Festum: in der Hütte der Schamanin), von denen die Männer ausgeschlossen sind. Dann schlägt die Schamanin die Schädeltrommel, und die Frauen tanzen, 'bis ihre Geister schweben und die Tiergeister von den Höhlenwänden sich unter sie mischen'.

Solche Feste finden statt, wenn eine Goblin-Frau ihr erstes Kind geboren hat und wenn eine Schamanin initiiert wird; in manchen Sippen auch für jedes neugeborene Kind. Das ist der Dank der Goblins an die große Mutter Mailam Rekda, denn Opfergaben sind nicht üblich.

Rituale der Heilung oder der Bindung von Geistern an Gegenstände sind dagegen eher eine handwerkliche, nicht religiöse Tätigkeit, der die Schamaninnen genauso munter und ungezwungen mitten zwischen ihren Angehörigen nachgehen, wie sie Leder gerben oder Körbe flechten.

Einige Beispiele für Ansichten der Goblin-Schamaninnen über ...

Firun: Mutig und stark sein, Jagd, Waffen, viel Beute – ja, sowas gefällt den Männern.

Peraine: Ganz nett, aber eine Tochter Mailam Rekda ist das nicht. Dann müsste sie doch irgendwo sichtbar liegen.

Rondra: Bestien mit Säbeln oder Säbelzähnen töten zum Spaß und kennen keine Gnade.

die Orkgötter: Das sind nicht unsere. Das sind – zum Glück – nur die der Orks.

Mokoscha / die Norbarden: Irgendwas haben wir gemeinsam ...

FOLGE DEINEM INNEREN TIER – DIE GLAUBENSWELT DER GJALSKER

»Gierig waren die Oger geworden und hatten in den letzten Wochen drei Jäger gefressen. Diese Oger mussten sich außerhalb ihres Waldes aufhalten, immer noch in der Nähe des Haerads. Wir brachen auf, sie zu finden.

In unsere Gruppe war auch Miharra dár Crenna, eine Brancha-Dân des Haerads. Noch bevor wir aufbrachen, begann sie den Geist des Falken zu beherrschen, der über ihren Köpfen kreiste. Sie schnürte sich ihre Knochenkeule auf den Rücken, fing an, in unregelmäßigen Kreisen zu tanzen. Dabei ließ sie den Vogel nicht aus den Augen, vollführte Armbewegungen, die dem Schwingenschwung des Falken glichen, und kreischte in langen, schrillen Tönen. Es verging einige Zeit, bis ihr Atem schneller und schneller wurde. Miharras Blick fing immer noch den Falken ein, doch ihre Augen waren weiß wie Schnee. Plötzlich sackte sie in sich zusammen und startete mit ihren weißen Augen in den leicht bewölkten Himmel. Der Falke jedoch beendete seinen letzten Kreis, stieß zu uns herab und landete auf der nahe gelegenen

Palisade. Er schaute uns an und öffnete ohne einen Laut seinen Schnabel. Im selben Augenblick sprach Miharra in hohem Ton: "Ich werde jetzt die Oger suchen, es dauert hoffentlich nicht lang."

Der Falke machte einen Satz und schwang sich wieder in die Lüfte. Mit kräftigem Flügelschlag entfernte er sich von uns. Einige Zeit später sprach Miharra mit schwer gehendem Atem: "Ich sehe eine Rauchsäule. Ja, dort hocken sie zu zweit und ... essen."

Wieder verging etwas Zeit. Ruckartig richtete sich dann die Brancha-Dân auf; ihr Blick war wieder klar. Schweiß perlte über ihren Körper.

"Bis Sonnenuntergang sollten wir ihr Lager erreichen; lasst uns aufbrechen", sprach sie und wandte sich gen Osten.

—aus Der Weg der Gefährten, ein Auszug aus dem Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Walpurga Tiefensee

DER GLAUBE DER GJALSKERLÄNDER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Natûru-Gon, Zwanfir, Ifrunn, Sindarra

Weitere Götter: Fekorr, Tayrach, Makka, Yurriga, Wolkenkopf (verschollener Riese)

Geister: Odûn (Tiergeister), Brayya-Dûn (Ahnengeister), Zummu-Dûn (Geister der Erde), Halla-Dûn (Geister der Lüfte), Aqa-Dûn (Geister des Wassers), Tûru-Dûn (Naturgeister), Molû-Parra-Dûn (Geister der Nachtschwarzen)

Schöpfungslehre: Die Welt war schon immer da, Götter und Geister haben sie geformt.

Verbreitung: Gjalskerland (Halbinsel nördlich des Orklandes, zwischen Olporter Kreideklippen und Brinasker Marschen)

Derische Vertreter: Branchi-Dûn (Schamanen)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Bewahrung der Tradition und des Wissens, Austreibungen, Totenbestattung

Heilige Orte: Amanma Rudh und Knochenklippen (Bestattungsstätte), Wolkenkopfs Höhle, Dûnthark (Geisterwald)

Feiertage: Sonnenwenden (Zeit der Bestattungen und Fest zur Ehrung

der Ahnen); Barrach-Dân, 1. bis 4. Efferd (Kampfspiele)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch

Feindbilder: Thorwaler, fremde Mammutjäger

Glaubenslehre: Sei ehrenvoll und mutig; erzürne weder Götter noch Geister.

Glaubensziele: Harmonie zwischen Menschen, Natur und Geistern.

Jenseitsbild: der lange Schlaf in Zwanfirs Leib (Totenreich). Die Verstorbenen warten auf die 'Grüne Sonnenzeit', die Einzug hält, wenn Wolkenkopf Zwanfir erwürgt hat.

Bestattungsriten: Die Toten werden zur Sonnenwende mit Hilfe gebogener Bäume bei den Knochenklippen ins Meer (Zwanfirs Reich) geschleudert. Zwanfir frisst Leib und Seele.

Weltbild: Das Leben ist leicht, wenn man mit der Natur und den Geistern im Einklang lebt.

Selbstbild: Die Gjalsker streben danach, den Tieren ähnlich zu sein, denn nur Menschen sind wahrlich grausam.

Stärkstes Argument: Die stärkste Waffe ist die Natur, da von Göttern geschaffen und von Geistern durchwirkt.

Lebensinhalte der Gläubigen: ehrenvoll leben mit Natur, Menschen, Geistern und Göttern

DIE GÖTTER DER GJALSKERLÄNDER

»Und jetzt hörst du mir zu! Du kommst in unseren Hearad und sagst, unsere Götter sein falsch. Du maßst dir an, das bestimmen zu können? Warum siehst du die Welt nur mit deinen Augen? Ja, ich glaube dir, dass du gute Götter hast; und vielleicht wird dir dein Prajos auch helfen. Euch haben deine Götter Schriften gegeben, ihr aber befolgt sie nicht; uns aber hat Sindarra die Branchi-Dûn gegeben, und wir tun, was sie sagen, und leben in Frieden. Nun kannst du wählen: Entweder wir essen nun zusammen und reden nicht weiter über Götter, oder du gehst besser – jetzt.«

—Antwort der Yaldingra Morrga brai Tarroch auf den Versuch Cederico di Garrelos, Wanderprediger vom Bund des Wahren Glaubens, die Dorfgemeinschaft Lyrgachs zum Zwölfgötterglauben zu bekehren

Zwanfir ist der unbarmherzige Gott des Todes, der häufig durch einen großen Wal mit messerscharfen Zähnen versinnbildlicht wird. Zwanfirs Reich ist der eisige Ozean, in dessen Tiefen das Totenreich liegt. Die Tatsache, dass Zwanfir ein Wal ist und sein Name deutlich an Swafnir erinnert, hat schon zu manchen blutigen Auseinandersetzungen mit Thorwalern geführt. Verstärkt wird diese Fehde durch die jedem Gjalsker geläufige Legende vom Kampf zwischen Zwanfir und Wolkenkopf, dem Riesen, der vor rund 300 Götterläufen seine Heimstatt in den Donnerzacken verließ und bei den Knochenklippen ins Meer sprang. Die Gjalsker glauben fest daran, dass Wolkenkopf zu Zwanfir schwimmt, um ihn zu erwürgen, denn er ist der Gott des Lebens und der Stärke. Sie sind sich sicher, dass die 'Grüne Sonnenzeit' auf Dere Einzug hält, wenn er Zwanfir getötet hat und dieser so gezwungen ist, die Toten aus seinem Reich freizugeben.

Natûru-Gon steht für den Schutz der Familie, die Kraft der Natur, die Fruchtbarkeit und den Krieg. Seine Kinder, die Mammut, die von den Gjalskern **Brenna-Gon** genannt werden, wandeln unter den Gjalskern und sind Angehörige der **Haeradi** (Dorfgemeinschaft). Fremde, die ein Mammut jagen und erlegen, schaffen sich damit einen ganzen Haerad zum erbitterten Feind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Gjalsker selbst die Brenna-Gon nicht jagen dürfen. So lange sie es ehrenvoll tun und unter der Maßgabe, dass es zum Überleben eines Haerads erforderlich ist, ist es von Natûru-Gon sogar erwünscht.

Natûru-Gon streift bisweilen in der Gestalt eines weißen Mammut durch das Land. Es gilt unter den Gjalskern als höchstes Glück, das weiße Mammut zu Gesicht zu bekommen. Einige Auserwählte bekom-

men bei einer solchen Erscheinung Prüfungen gestellt, die sie selbst in ferne Länder führt.

Sindarra ist die Göttin der Zauberei und Hüterin des Wissens der Ahnen und damit **Yaldingra** (Oberhaupt) aller Menschen und **Dân-Branacha-Dûn** (Schamanin der Schamanen) ihrer Kultur. Die meisten Gjalsker achten sie als die große Mutter, die mit ihrem goldenen Auge über das Leben der Gjalsker wacht. Für die Schamanen ist sie jedoch mehr, denn sie schenkte ihnen sowohl das Wissen über die Odûn und die damit verbundene Magie als auch die Schrift, die sie zu nutzen verstehen, um erlangtes Wissen zu wahren.

Ifrunn ist der gnadenlose Gott des Winters und des Kampfes ums Überleben gegen die Widrigkeiten von Sturm und Frost. Er schätzt es, wenn die Menschen sich seiner Weisheit beugen (die auch die Weisheit seines Bruders Natûru-Gon ist), und er verzehrt diejenigen, die es nicht tun. Er schickt Sturm und Schnee über das Land, um die nachtschwarze Spinne und ihre Kreaturen einzufrieren. Die Gjalsker schlagen aus den Kreidefelsen lange Stelen, versehen sie mit Inschriften und Bildern, befestigen Opfergaben daran und stellen sie in ihren Jagdgründen und bei ihren Dörfern auf, um Ifrunns Blick anzuziehen und die Spinne fernzuhalten.

Yurriga, Tochter der Sindarra und des Natûru-Gon, schützt die Reisenden und schenkte ihnen das Wissen über die Heilkunde. Sie weist dem Reisenden mit ihrem hellen Leuchten, das man sogar an vielen Tagen sehen kann, den Heimweg. Das Leuchten Yurrigas wird durch den Nordstern verkörpert.

Weitere Götter sind die zwistigen Brüder **Fekorr** (Nacht, Geheimnisse, List) und **Tayrach** (Rache, Kampfrausch), die um **Makka** (Träume, Schlaf) buhlen.

Natürlich kennt die Mythologie der Gjalsker auch das personifizierte Böse, das in einer großen Spinne Gestalt annimmt. Sie ist die **Nachtschwarze**, die vielgesichtige Verführerin, die alles hasst, was nicht durch ihre Kraft geschaffen wurde, und danach strebt, es zu vernichten und zu verderben. Sie verführte in grauer Vorzeit selbst die Götter und zeugte mit ihnen bössartige Geschöpfe, die noch heute über Dere wandeln und ihre Saat über das Land und die Lebewesen bringen. Die Götter bemerkten jedoch ihre Bösartigkeit und ketteten sie in einer tiefen Grube an. Ihre Kinder und Kindeskindern sind ihre Diener, die die Gjalsker die **Mochûla** (Dämonen) nennen.

ODÛN UND BRAYYA-DÛN – GEISTER DER GJALSKERLÄNDER

Im Zentrum des Gjalsker Geisterglaubens stehen die **Odûn** oder 'Tiergeister' (siehe dazu auch AZ 74). Jeder Tierart wird ein Odûn zugeordnet und ehrfürchtig mit Namen wie *Großer Bär*, *Alter Rabe* oder *All-Hirsch* bedacht (wobei die Gjalsker diese Zuordnung natürlich nur für solche Tierarten treffen, die sie kennen, die also im Gjalskerland vorkommen). Die Tiergeister nehmen nie körperlich Gestalt an, sondern erscheinen nur in Träumen oder fahren in Tiere ihrer Art ein (oder eben in Tierkrieger oder Schamanen), um diesen ihre Kräfte zu leihen. Den Odûn wird dabei eine fast göttliche Allgegenwart zugeschrieben, die für Außenstehende verwirrend und schwer fassbar ist. Denn obwohl die Gjalsker nur von einem einzigen Odûn für jede Tierart sprechen, kann dieser doch anscheinend an mehreren Orten gleichzeitig wirken. Außerdem lebt ein Teil des Odûn auch ohne seine direkte Präsenz in jedem einzelnen Tier seiner Art, und auch jeder Mensch hat entsprechend seinem Wesen Anteil an einem gewissen Odûn – und ebenso steht jeder Haerad (Dorfgemeinschaft) unter dem Zeichen eines, selten auch zweier Leit-Odûn. Dieses 'innere Tier' gilt den Gjalskern als Kern der Seele und eigentliches Selbst. Sie versuchen ein Leben lang, auf dessen Stimme zu hören und den Tieren dadurch ähnlicher zu werden. Die *Brenchi-Dûn* (Schamanen) können in der Geisterwelt zwar den Odûn jedes einzelnen Menschen erkennen, doch müssen sie darüber Stillschweigen bewahren – denn das Wissen um seinen Odûn könnte dazu verleiten, sich an Äußerlichkeiten des entsprechenden Tieres zu orientieren und taub für die feinen Töne der inneren Stimme zu werden. Nur den Schamanen und *Durro-Dûn* ('Tierkrieger') ist es beschieden, dass sich ihnen bei ihrer Initiation ihr Odûn offenbart (siehe AZ 73f. und MW 75f.).

Ebenfalls von entscheidender Bedeutung sind die *Brayya-Dûn*, die Ahnengeister. Sie warten entweder im Leibe Zwanfirs auf die 'Grüne Sommerzeit' oder sind noch ruhelos an die Welt der Lebenden gebunden (sei es aus eigenem Antrieb oder durch fremde Mächte). Bei wichtigen Entscheidungen werden die Brayya-Dûn von den Brenchi-Dûn befragt. Daneben gibt es noch eine Reihe von weiteren Geistern, die jedoch völlig im Schatten der Odûn und Brayya-Dûn stehen. *Zummu-Dûn* (Geister der Erde), *Halla-Dûn* (Geister des Windes) und *Aqa-Dûn* (Geister des Wasser) werden von den Schamanen gelegentlich angerufen, den übrigen *Tûru-Dûn* (Geister der Natur) steht man jedoch recht gleichgültig gegenüber.

Verderbte Geister, die *Molû-Parra-Dûn*, sind meist pervertierte Seelen von Menschen, die mit Mochûla (Dämonen) gebuhlt haben. Sie bergen stets eine Gefahr für den Schamanen, der sich in die Geisterwelt begibt. Doch nicht nur im Dûnthyr sind sie gefährlich, sie ergreifen Besitz von Lebendem und sind der häufigste Grund für Austreibungen.

HEILIGE ORTE DES GJALSKERLANDES

Amanma Rudh ist eigentlich eine tote Siedlung, denn nur zu den Zeiten der Bestattungen wird sie von den Prozessionsteilnehmern besiedelt. Einzig das Zwanfir-Heiligtum ist das ganze Jahr über von Kriegen bewohnt, die diesen Ort vor einer Entweihung schützen.

Die **Knochenklippen** tragen ihren Namen wegen der vielen Knochen der ins Meer geschleuderten Toten, die hier angeschwemmt werden.

Ein Betreten der Kalkfelsen durch Fremde kommt einem Frevel an den Ahnen und der Störung der Totenruhe gleich – der richtige Ort für Personen, die ihrem Leben ein Ende bereiten wollen.

Der eisige **Yager** entspringt in den Donnerzacken in einer seltsamen Höhle am Fuße eines Gletschers. Das Höhleninnere besteht aus purem Eis, das selbst im Hochsommer nicht schmilzt und in dessen Tiefen sich unförmige Schatten abzeichnen. Im Glauben der Gjalsker ist dieser Ort eine Pforte, die die Mochûla nutzen, um in die Welt einzudringen.

In den Donnerzacken befindet sich die ehemalige **Wohnhöhle des Riesen Wolkenkopf**, in der auch heute noch 'Möbel' und 'Werkzeuge' von beklemmender Größe gepflegt werden. Hinter der Wohnstatt soll ein Höhlensystem von wahrhaft gigantischen Ausmaßen liegen, mit zahlreichen Felsendomen voller Schätze, die der Riese im Kampf gegen Drachen und andere Gegner erbeutet hat. Wolkenkopfs Heim ist für die Gjalsker ein heiliger Ort, ein 'Tempel', der von einer Trollsippe und einem Brenoch-Dûn geschützt und bis zur Rückkehr des Riesen in standgehalten wird.

Der **Zwanfirs Zahn** ist ein Kalksteinberg, in dessen zahlreichen Höhlen und Tunneln eine bleiche Höhlenspinne lebt. Unzählige Seevögel, die an seinen Flanken nisten, tragen dazu bei, dass eine Besteigung des Berges nahezu unmöglich ist. Hoch auf dem Gipfel erkennt man vom Fuße des Berges aus eine gewaltige weiße Feste, die von den Gjalskern Zwanfirs Zahn und von Thorwalern Aarkenhorst genannt wird und, so sagt man, schon stand, als Hjaldinger und Gajka das Land in Besitz nahmen. Die Gjalsker meiden diesen Berg, denn er ist von der Nachtschwarzen durchwirkt, die jedem, der sich anmaßt, ihn zu besteigen, die Seele aus dem Leib saugt.

DÛNTHYR, DIE GEISTERWELT

»Im Dûnthyr leben und wirken die Geister. Nun wäre es jedoch falsch zu behaupten, die Geister hätten keinen Einfluss auf die Welt der Körperlichen. Sie nehmen Anteil an dem weltlichen Geschehen, denn Dûnthyr ist der körperlichen Welt nicht fern. Geistern fällt es leichter, aus ihrer Welt in diese zu blicken als uns in die ihre. Im Gegensatz dazu können wir jedoch leichter in die Geisterwelt reisen als jene in die unsere. Doch nicht nur Geister halten sich im Dûnthyr auf, vieles ist dort existent – Gutes und Böses.

Wir Brenchi-Dûn sehen dort nicht mit unseren Augen, wir schauen mit unserem Geist und reden mit unserem Herzen, denn nur so entsteht Harmonie zwischen Dûn und Brenoch-Dûn. Im Dûnthyr rufen wir die Brayya-Dûn und Odûn, sie folgen dem harmonischen Ruf und helfen uns, wie auch wir ihnen helfen, denn wer nimmt, gibt dafür.«

—Brenoch-Dûn Tsharbak dûr Morrai, um 450 BF

Einige Beispiele für Ansichten der Gjalskerländer über Diener ...

von Swafnir: Wirkköpfe, denen die wahre Natur des Totengottes verschlossen ist.

von Rondra: Das heilige Tier dieser Göttin ist ein Löwe; warum kämpfen ihre Diener nicht nach dem Vorbild des Löwen? Nämlich hinterhältig!

der Himmelswölfe: Hirten, die über die vielen Jahre die wahren Götter nicht erkannt haben und den Odûn des Wolfes anbeten. Dies ist jedoch nicht minder fromm.

BLUTRITEN IM EIS DER BERGE – DIE GLAUBENSWELT DER FERKINAS

»Djershar reinigte den Platz mit Eibenzweigen und breitete ein Kuhfell aus. Einen Pinienzapfen in Händen haltend, verneigte er sich gegen die vier Himmelsrichtungen und zum Boden. Dann hob er den Zapfen schließlich in die Luft empor, um die Elemente gewogen zu stimmen. Wenige Schritte entfernt brannte bereits das Opferfeuer, das den Rauch der Gaben zum Mond empor tragen würde, als Gegenleistung für die Weissagung, die er hoffentlich schenken würde. Der Schamane schwankte ein wenig, seine Bewegungen waren langsam wie im Traum – die Wirkung des Krauts, das seinen Geist von ablenkenden Gedanken befreit hatte. Als das schwarze Lamm vor ihn gelegt wurde und die Trommeln einsetzten, durchfuhr ihn die Macht des Gottes. Raubtiergleich stürzte er sich auf das zappelnde Wesen, zerbiss ihm die Kehle und riss ihm mit bloßen Händen den Bauch auf. Große schwarze Galle – der Kriegszug würde nicht gut ausgehen. Beschädigtes Herz – der Häuptling würde sterben ...«

DER GLAUBE DER FERKINAS FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Raschtula, Rascha
Weitere Götter: Adawadt (nur bei den Shai'aian), der Mond, personifizierte Steppenbrände
Geister: Ahngeister, Blutgeister, Elementargeister
Schöpfungslehre: Polarstern als Schöpfergott
Verbreitung: Ferkinas (Raschtulswall, Khoram-Gebirge, Ongalo-Berge, Hochländer von Thalusion und Mhanadistan)
Derische Vertreter: Nuranshârim (Schamanen), Anach-Nûr (Besessene, AZ 71)
Weltliche Aufgaben: Durchführung von Feiern, Bestattungen und Mannbarkeitsriten; Kalenderführung, Opfer an die Götter, Weitergabe der Sagen; oft ist der Schamane zugleich Shahr (Häuptling)
Heilige Orte: Quellen, Quellgrotten, Teiche; Shai'aian auch: Vulkanschlote, v. a. Raschtul Kandscharot und Schlund ('Chul-e-Raschtula')
Heilige Tiere: Raschtula: Stier, Hengst; Rascha: Stute, Kuh
Feiertage (Raschtulswall): Frühlings-Tag-und-Nacht-Gleiche (1. Peraine; Neujahr, Schneeschmelze), Umzug der Hirten zu den höher-

gelegenen Bergwiesen (meist Ende Ingerimm), Herbst-Tag-und-Nacht-Gleiche (1. Travia; Rückkehr der Hirten in die Winterquartiere)

Feiertage (Khoramgebirge und Thalusion): Feiern der Sommer- und Winter-Regenzeit (meist erster Vollmond nach Einsetzen der Regenfälle im Rondra und Tsa), Lämmer-Schlachten (dritter Vollmond nach Ende der Winterregen)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: hoch – Ferkinas erschlagen ihre Gegner nicht wegen deren Glauben.

Feindbilder: die Blutlosen im Tal, vor allem alle Echsen

Glaubenslehre: Den Göttern sind die Menschen weitgehend gleichgültig, nur Kampf, Rausch, Blut und Qualen erregen ihre Aufmerksamkeit.
Glaubensziele: die Aufmerksamkeit der Götter erhaschen.

Jenseitsbild: individuell: jeweils das Gegenteil des Lebens im Diesseits
Bestattungsriten: Aufbahnen der Toten für die wilden Tiere

Weltbild: Die Welt ist in Unordnung, weil Raschtula sie während seines Kampfes mit dem Riesen Adawadt vernachlässigt hat.

Selbstbild: Wir sind wahre Menschen. Was im Tal lebt, ist blutloses, verachtenswertes Gewimmel.

Stärkstes Argument: Was uns nicht umbringt, macht uns härter.

Lebensinhalte der Gläubigen: sich für ein besseres Leben im Jenseits qualifizieren – durch Heldentaten und blutige Riten (Männer) oder wilden Rausch (Männer und Frauen)

FERKINER STERN IM PORDEN – DIE SCHÖPFUNG

In der Überlieferung der Ferkinas spielt die Schöpfung keine große Rolle. Die meisten Stämme bezeichnen den Polar- oder Los-Stern als Schöpfer und nennen ihn 'Geburtsstern'. Folgerichtig glauben sie, dass die Schöpfung vor langer Zeit und weit entfernt erfolgte, so dass heute niemand mehr wissen kann, was genau damals geschah. Andere Stämme sind der Meinung, die heute noch anwesenden Götter hätten die Welt geschaffen, vermutlich als ihr Zelt und ihre Liegestatt, und die Sterblichen, um sie zur Kurzweil zu beobachten.

STIER UND STUTE – DIE GÖTTER

Für die Ferkinas sind die Götter unglaublich mächtige Wesen, denen aber keinerlei moralische Qualitäten zugewiesen werden. Auf jeden Fall kümmern die Götter sich kaum um die Menschen. An höchster Stelle steht das göttliche Paar, Mann und Frau, Nehmen und Geben, Tod und Leben, das von den meisten Stämmen unter den Namen Raschtula und Rascha verehrt wird.

Raschtula ist der machtvolle Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod. Zu ihm betet man um Stärke, ihm sind auch die Zweikämpfe der Männer geweiht. Raschtulas heiliges Tier ist der Hengst oder auch der Stier, auf dem er durch die Berge reitet und nur durch seine Anwesenheit Kämpfe anstachelt. Die ihm gefallen, deren Anblick genießt er; die anderen zermalmt er achtlos unter den Hufen seines Reittiers. Er ist ein grimmiger Herr, der sich wenig um seine Diener kümmert und nur an Krieg und Gewalt seine Freude hat. Die Tobsüchtigen, die beim kleinsten Anlass in Bluttausch verfallen, und die Besessenen, die durch die Berge ziehen und alles erschlagen, was sich ihnen naht, gelten als seine heiligen Männer.

Raschtulas Frau ist **Rascha**, die Göttin der wilden Lust und Raserei. Ihr huldigt man durch Wein-, Rauschkraut- und Liebesgenuss, und die

Märchen der Ferkinas ehren das Andenken jener, die nach tagelangem Feiern an Erschöpfung gestorben sind.

Der **Raschtulswall** ist für die dort lebenden Ferkinas (die Shai'aian) nicht einfach ein Gebirge, sondern ein lebendes Wesen – häufig mit Raschtula gleichgesetzt –, das nur die Würdigen auf seinem schützenden Rücken duldet. Besondere Verehrung bei den Shai'aian genießt auch der Riese **Adawadt**. Der Name soll 'Der, den die Zeit fürchtet' bedeuten und wird damit erklärt, dass nicht einmal Raschtula selbst den Adawadt töten konnte, als es Zeit für ihn war, zu sterben, und dass er – unbesiegt – seitdem wächst. Adawadt gilt als besonnen und weise, und viele Märchen erzählen, wie er den tobenden Raschtula besänftigte und den Kampf abbrach, damit die Welt nicht noch weiter in Unordnung geriete. Die **Trolle** (tulamidisch: Rakshazanim), von denen ein Stamm im Raschtulswall lebt, gelten den Shai'aian als Adawadts (oder Raschtulas) verehrungswürdige Kinder. Märchen handeln von Kriegen, in denen Ferkinas und Trolle gemeinsam ins Tal zogen und die Blutlosen besiegten. Verehrt wird weiterhin das mythische erste Menschenpaar **Zulhamid** und **Zulhamin**. Die Stämme im thalusischen Bergland bewahrten die Erinnerung an ein göttliches Paar von Stier und Kuh, **Ras'Ragh** und **Adschaja**, während die

Mherem im Khoram-Gebirge zunehmend vom Rastullah-Glauben beeinflusst werden.

Der *Mond* gilt seit Urzeiten als Schutzgeist, in dessen Licht man die größten Wagnisse eingehen kann. Kundschafter und Bluträcher, die bei Nacht herumschleichen, bitten den Mondgott um Beistand, und den Schamanen gilt er als Spender der magischen Kraft. Viele Feste der Ferkinas richten sich nach dem Mondkalender. Der Name des Mondgottes scheint jedoch verloren gegangen zu sein. Ob er aus Ehrfurcht verschwiegen wurde oder ob eifersüchtige Götter diejenigen strafen, die ihn nannten, ist nicht mehr bekannt.

Einige *Tier- und Pflanzenkönige* werden in Südost-Aventurien vermutet und scheinen von Ferkinas verehrt zu werden. Man spricht sie als Vater oder Mutter ihrer Kinder an oder als Moghul (ein alttulumidischer Herrscher-Titel); genannt werden insbesondere der *Moghul ul Shuhân* (König der Falken) und *Umm Urwar-ul-gin* (Mutter Olginwurz).

Naturgewalten werden personifiziert, insbesondere die Stürme der *Regenzeiten*, *Eis und Kälte* des Hochgebirges (von den Ferkinas als schützend und freundlich empfunden, da in alter Zeit Zuflucht vor den Echsen) und schließlich die *Steppenbrände*, die mit jener grausamen Gleichgültigkeit über die Fluren ziehen, die Geistern und Göttern zu eigen ist. Und dennoch blüht die Steppe nach einem Brand stets noch schöner auf.

DIE GEISTER

Neben den Geistern der Ahnen, die manchmal um Rat gefragt werden, beschäftigen die Ferkinas sich mit zwei großen Gruppen von Geistern: Elementaren und Blutgeistern. Die **Elementargeister** unterscheiden sie nach denselben sechs Elementen, die die klassische Magietheorie nennt. Von diesen sechs Elementen gelten Eis, Luft und Erz als Verbündete und werden um Dienste gebeten, Feuer und Wasser sind Gegenstand von Verehrung, Humus hingegen gilt als schwach und weiblich und wird ignoriert. **Blutgeister** sollen in warmblütigen Tieren und Menschen wohnen und sie von den kaltblütigen, 'blutlosen' Echsen unterscheiden – auch wenn ein Ferkina das nicht so ausdrücken würde. Sie stehen für Mut, Kraft und Wildheit, weshalb man in Haustieren (von Kampfstieren und Ähnlichem abgesehen) und verweichlichten Talbewohnern keine erwartet ('blutlos' wird gleichbedeutend mit 'verweichlicht' verwendet).

Es gibt einen regelrechten Kult um diese Geister: Manche Männer, die *Anach-Nûr* (AZ 71), nehmen auf ritualisierte Weise den Blutgeist eines Tieres (nur *zhinaî*) in sich auf und machen ihn zu ihrem eigenen *nur zhulach*, der sie in Blutrausch versetzen kann und sie dem Tier ähneln lässt. Die blutgierigen Besessenen sind selbst unter Ferkinas Außenseiter und ziehen die meiste Zeit allein durch die Berge. Schamanen vermeiden es möglichst, fremde Blutgeister an sich zu ziehen, und verlassen sich ganz auf ihren jeweils eigenen *nur zhulach*. Alles Geisterhafte, was nicht zu einer der drei genannten Kategorien gehört, wird nicht näher klassifiziert und zumeist gebannt und ausgetrieben.

JENSEITS UND BESTATTUNGSRITEN

Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf und von ihrer Jenseitsvorstellung bestimmt. Nach ihrer Meinung ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Bergland-Bewohner, ständig frierend und von Tausenden Gefahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies sein; den Weichling aber erwarten Mühe und Entbehrung und den Feigling Gefahren, die seine schlimmsten Alpträume übertreffen.

Damit die Geister der Verstorbenen schnell zu ihrem hoffentlich angenehmen Dasein im Totenreich übergehen können und dort ungestört bleiben, bahnen die Ferkinas tote Stammesmitglieder und würdige Gegner so auf, dass sie von Geiern, Khorams-Bestien und Schakalen schnell und restlos vertilgt werden.

Es soll nichts übrig bleiben, was den Geist im Diesseits binden könnte oder was missgünstige Zauberer verwenden könnten, um ihn zu beschwören. Nur durch die Blutsbande zu den direkten Nachkommen soll noch Kontakt möglich sein.

Mit den Überresten von Feinden, die keinen besonderen Eindruck hinterlassen haben, geht man weniger rücksichtsvoll um. Wenn man sie nicht einfach liegen lässt, werden ihre Knochen gemeinsam mit denen von erlegten und geopfert Tieren zu Trophäenhäufen aufgeschichtet. Schädelhaufen, Köpfe auf Stangen und die wehenden Kopftücher der Gefallenen des Nachbarstamms auf Passhöhen und an anderen markanten Orten zeigen dem Fremden die Kampfkraft der Krieger und das Schicksal, das ihn erwartet.

HEILIGE ORTE

Fast alle Ferkina-Sippen hüten eine geheime Quelle, Grotte oder einen Teich als Heiligtum. Zumeist werden dem Wasser Heilkräfte zugeschrieben. Manche Sippen glauben aber auch, dass ihre Ahnen in die Quelle eingehen und von der anderen Seite des Wasserspiegels zu ihnen sprechen.

БЕКАПТЕ ФЕРКИНА-ШАМАНАПЕ

Nur wenige Schamanen sind weiter als bis zur Nachbarsippe hin bekannt, denn anders als den Kriegern, die in die Täler hinabsteigen, um Beute zu machen, begegnet ein 'blutloser' Reisender dem Schamanen meist erst, wenn er auf dem Opferstein liegt.

Jikhab iban Tscharik, der Schamane der Ban Sharîda am Ostrand des Khoram-Gebirges, wird in Schriften der Akademie Khunchom lobend erwähnt: Er soll wichtige Hinweise zur Beschaffenheit von Bastrabuns Bann gegeben haben, der magischen Mauer, die einst die Ostküste abschirmte. Jikhab soll ältlich und habgierig sein und für friedlichen Handel mit den Talbewohnern eintreten.

Zivilisiert und umgänglich für einen Ferkina ist auch **Azad iban Madawan** vom Stamm der Ban Malya, die ihre Herden nicht weit von Fasar wei-



den und für die Zucht besonders gefährlicher Kampfstiere berühmt sind. Seit er zwei seiner Schwestern mit dem Hohegeweihten des Kor verheiratet konnte, ist der athletische Mittzwanziger, der schon etliche Konkurrenten im Zweikampf und mit Zaubern getötet hat, zweifellos der politisch einflussreichste aller Ferkinas.

BLUT RÖTET DIE ALTÄRE – KULT UND RITEN

Die meisten (männlichen) Ferkinas bemühen sich stets, für einen kurzen Moment die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen, sei es durch halbsbrecherische Rite, tollkühne Taten im Kampf oder blutige Opfergaben. Am nächsten aber glauben sie ihnen im Rausch zu kommen. Und so kennen die Ferkinas viele Wege, diesen Zustand zu erreichen:

Durch tagelanges Fasten, gefährliche Zweikämpfe oder unmäßigen Genuss von Wein und Rauschkräutern steigern sie sich in eine Raserei, die Fremden als Irrsinn erscheint, von ihnen aber als Weg zu den Göttern angesehen wird.

Dem Raschtula bringen sie Menschenopfer, sobald sie Gefangene gemacht haben oder einen Stammesbruder für entbehrlich halten – und letztere sind nicht selten freiwillig bereit, sich der langwierigen Zeremonie von Folterungen zu unterwerfen, die nach einigen Stunden bis Tagen mit dem Tod enden. Denn das Jenseits ist das Gegenteil des Dies-

seits, und je grausamer die Schmerzen vor dem Tod sind, desto größere Freuden erwarten den Krieger danach.

Zu Ehren Raschas nehmen die Ferkinas Unmengen von Wein und Rauschkräutern zu sich, bis Mann und Frau wie rasend übereinander herfallen. Bei großen Feiern peitschen sie sich gegenseitig auf, bis alle schreiend durch das Lager stürmen. Und wehe dem Gefangenen, der dann in ihren Händen ist... Menschenopfer bringt man der Rascha, indem man sie von Stuten oder Kühen zertrampeln lässt.

Die sicherste Methode, die Aufmerksamkeit der Götter zu erregen, ist aber die *Buskurdh*, das wilde Reiterspiel mit einem Gefangenen als 'Spielball', und die Stämme feiern sie, so oft sie können.

Beispiele für Ansichten der Ferkinas über Diener von ...

Rastullah: Raschtula erlässt keine Gesetze, er erschlägt dich einfach.

Rahja: Blutlos. Vom Baden verwässert. Rascha gehört der wahre, wilde Rausch.

Rondra: Kampf ist Männersache.

Kor: Hier ist Wildheit. Auf in den Kampf!

Aves: Diese bunten Vögel kommen freiwillig her, und dann jammern sie, wenn man sie zu Tode foltert. Nutzlos.

ZWISCHEN TRAUM UND SCHMERZ – DIE GLAUBENSWELT DER TROLLZACKER

»Wo sind sie?«, fragt Bal'Achat, der Shochzul der Tach'al Tur.

»Dort, hinter dem Felsen; sie haben einen Zauberer dabei, der uns alle verbrennen wird – so sagen sie.«

Bal'Achat schaut in die Gesichter der Krieger um sich herum. »Sie erzählen viel; wir hingegen, wir tun viel! Von ihnen wird niem...«

Jäh wird der Schamane von dem Gesang sich entspannender Armbrustsehnern unterbrochen. Eine Kriegerin, die zu seiner Rechten steht, wird von einem Bolzen durchbohrt und geht in die Knie. Noch während sie schreit, treten die Feinde aus ihrer Deckung hervor; in ihrer Mitte ein hagerer Mann, der in rotes Tuch gehüllt ist. Er murmelt, hebt seine Hände vor die Brust und formt sie zu einer Schale.

»Nein!«, schreit Bal'Achat und ritzt sich die linke Hand mit einem Stück Feuerstein. Zwei, drei Schritte springt er vor, gefolgt von den Kriegerinnen und Kriegern. Eine gleißende Kugel erscheint in den Händen des Rotberobten. Der Shochzul der Kurga wird von einem Bolzen in die Schulter getroffen, doch nicht ein Laut entfährt seiner Kehle; zu sehr ist er auf seinen Gegner fixiert, der seine Hände nun weit von sich streckt.

»Dein Blut ist mein Blut!«, schreit der Trollzacker Schamane und spritzt das gesammelte Blut in seiner Linken in Richtung des Zaubers. Bal'Achat schlägt seine Keule in die blutige Hand und schreit auf, ohne den Gegner aus den Augen zu lassen.

In dem Moment, als die feurige Kugel in den Händen des Magiers sich zu bewegen beginnt, reißt dieser unter einem erschrockenen Aufschrei die Hände weit auseinander. Die Kugel, nun herrenlos, sinkt herab und geht in einem gewaltigen Feuerball auf, mitten zwischen seinen Leuten.«

GLAUBE DER TROLLZACKER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Röschtula, Rasch(i)a / Perasch(i)a

Weitere Götter: Schoma, die Erdmutter (Trolle und Riesen gelten als Götterkinder, werden jedoch nicht als Götter verehrt.)

Geister: Die *Mudran'Nur* (Geister) werden unterteilt in *Habizi* (die

Freundlichen) und die *Molaschtu* (die Unfreundlichen). Hinzu kommen die *Iffri'Nur* (Gegengeister), unterteilt in *Ibaffrit* (die Lockenden) und *Mechaffrit* (die Verderbenden).

Schöpfungslehre: Das Liebesspiel der Götter formte die Welt und schuf alles Leben.

Verbreitung: Trollzacker (Gebiet der Trollzacken, selten in der Ebene)

Derische Vertreter: Shochzuli (Schamanen)

Weltliche Aufgaben: Kontakt zur Geisterwelt, Wegbereiter für die letzte Reise ins Totenreich, Austreibungen, Heilung, Schutz vor bösen Geistern, Blutsbund zwischen Mann und Frau

Heilige Orte: Al'Zul (Erdheiligtum bei Altzoll), Gebiet der Baronie Gadang, Blutsee, Grotte der *Mudran'Nur*

Heilige Tiere: Adler, Bär; auch anderen starken Geschöpfen wird große Achtung entgegen gebracht

Heiliger Stein: Blutstein

Feiertage: Wintersonnenwende (Schamanentreffen am Blutsee), Tag des Blutes (30. Rahja, Opferung von Eigenblut)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: gering

Feindbilder: alle Völker außer Trollen, bis hin zu anderen Trollzacker-Sippen.

Glaubenslehre: Wir Trollzacker haben eine schreckliche Schuld auf uns geladen, für die wir in der Nachwelt büßen müssen.

Glaubensziele: Nur ein schmerzhafter Tod macht die Qualen im Jenseits erträglicher.

Jenseitsbild: unendliche Qualen in der Ebene der Schmerzen / unerreichbares Paradies im Tal der Träume

Bestattungsriten: Begräbnis mit geöffnetem Leib unter Findlingen. Das Blut gelangt zurück in Schomas Leib, denn von dort hat Raschia es entliehen.

Weltbild: Das Leben ist leicht. Im Jenseits wird jeder zerbrechen, der sich im Leben nicht auf den Tod vorbereitet hat.

Selbstbild: Die Trollzacker bezeichnen sich selbst als die *Kurga*, die

Felsgeborenen. Sie sehen sich als starke Rasse, die zusammen mit den Trollen alle anderen Kulturen überleben wird.

Stärkstes Argument: Dein Blut ist nur geliehen – du wirst es zurückgeben müssen, früher oder später.

Lebensinhalte der Gläubigen: Das kurze Leben muss schmerzhaft und entbehrungsreich sein, damit die Qualen im Jenseits zu ertragen sind.

DIE WELTENSCHÖPFUNG

Vor Urzeiten führte Röschtula seine Liebste aus dem Tal der Träume in die Felswüste des Blutes, um dort für sie das Lied der Liebe zu singen. Während er sang, kamen sie sich näher und liebten sich 360 Tage und Nächte, bis sie in einen fünf Tage währenden Schlaf fielen. Als sie erwachten, hatte sich die Welt verändert, denn das Liebesspiel der Götter hatte Berge und Täler geschaffen. Selbst die Felswüste des Blutes wurde durch die Götter belebt und speichert seit dieser Zeit das Blut Raschias: Schoma, die Erdmutter, war geboren.

DIE GÖTTER DER TROLLZACKER

Röschtula ist der Urvater, Gott der Gewalt und der Stärke. Er bestimmt das Wetter und die Urgewalten; sein Same durchdringt die Erde, in der die Kraft für das Leben gespeichert ist. Der Gott leiht allen Lebewesen die Essenz seines Samens, welche die Stärke und den Mut zum Überleben enthält.

Raschia ist die Herrin des Blutes und der Fruchtbarkeit. Alles Blut, das auf der Welt existiert, ist das ihre und in **Schoma** gespeichert. Sie leiht es den Sterblichen für ihr Dasein, fordert es jedoch früher oder später wieder zurück.

MUDRAN'NUR UND IFFRI'NUR – GEISTER UND GEGENGEISTER

In gelehrten Kreisen herrscht die Meinung vor, dass sich das Geisterbild der Trollzacker auf Elementargeister beschränkt. Dies ist jedoch nur ein Teil der Wahrheit, denn tatsächlich ordnen sie nur alle Geister ihres Weltbildes jeweils einem der Elemente zu (siehe nebenstehenden Kasten). Die Shochzuli unterscheiden die *Mudran'Nur* ('gute Geister' oder einfach nur 'Geister') in freundliche und unfreundliche Geister. Zu den freundlichen gehören die Geister des Erzes, der Luft und des Wassers; die unfreundlichen sind die Geister des Humus, des Eises und des Feuers. Die Ahnengeister der Trollzacker gehören zu den Geistern des Wassers, weil das Blut als höchste Form des Wassers gilt. Sie werden jedoch nicht als Ahnen- oder Wassergeister, sondern als *Zul'razi* ('Blutgeister') bezeichnet.

Auch die *Iffri'Nur* ('böse Geister' oder 'Gegengeister') sind den Elementen zugeordnet und unterteilen sich ebenfalls in zwei Kategorien, die Lockenden und die Verderbenden. Diese Geister wirken gegenteilig, in perverser Form, und lassen dies den Schamanen sowie die weltlichen Trollzacker spüren. Zerstörung ist ihr Streben; zumeist fahren sie in die Körper von Tieren oder auch Menschen ein, um ihr Werk zu vollbringen. Erst, wenn sie ihr Ziel erreicht haben oder von einem Shochzul verbannt wurden, lassen sie von ihrem Vorhaben ab und suchen sich neue Wege, um von vorn zu beginnen.

Werden die Seelen der Ahnen gefangen, werden sie umgewandelt (perversiert) und gehen fortan als *Zira'zul* auf die Jagd, um Schoma das Blut Raschias zu rauben. Ab und an kommt es vor, dass sie sich bei misslungenen oder unvollendeten Ritualen der Shochzuli manifestieren, und dann ihre Jagd in der Welt der Lebenden fortsetzen. Vereinzelt gibt es verstoßene Shochzuli, die aus eigenem Antrieb einen *Zira'zul* herbeirufen, um dessen Kräfte für ihre Belange zu nutzen.

Die Säfte der jungfräulichen Götter sickerten in den steinernen Untergrund und verwandelten ihn in nie zuvor geahnter Pracht. Allerorten sprossen bunte Pflanzen und aus dem Fels wurden die ersten Riesen und Trolle geboren, die das Ebenbild der Götter sind. Es folgten alle weiteren Rassen, die auf zwei Beinen gehen, und darauf die Tiere. Ob der wunderbar verwandelten Welt begannen die Götter vor Freude zu weinen. Die vergossenen Tränen sammelten sich zu salzigen Meeren und erinnern noch heute an die Zeit der Schöpfung.

Die verschiedenen Rassen führten über unzählige Jahre in den weiten grünen Ebenen ein friedliches und harmonisches Leben. In dieser Vorzeit liegt der Grund für die tiefe Schuld, welche die Trollzacker auf sich luden. Seit dieser Zeit ist die Ebene für sie das Unheil und die schützenden Berge das Wohl. Wie es dazu kam, dass die Kurga eine solch gewaltige Schuld auf sich luden, ist heute nicht mehr zu ergründen; Fakt jedoch ist, dass sie existiert.

Die Geister, Mudran'Nur

Habizi, die Freundlichen

Erz: Ramazi

Luft: Hawazi

Wasser: Mayyazi

Blut: Zul'razi

Molaschtu, die Unfreundlichen

Humus: Zumechtu

Eis: Djaliftu

Feuer: Tscharritu

Die Gegengeister, Iffri'Nur

Ibahffrit, die Lockenden

Erz: Amarti

Luft: Awahti

Wasser: Ayyamti

Blut: Zira'zul

Mechaffrit, die Verderbenden

Humus: Tschemuwi

Eis: Filadwi

Feuer: Rachawi

QARA'NUR UND DIE EBENE DER SCHMERZEN – GEISTERWELT UND JENSEITS

Die Shochzuli nennen die Geisterwelt *Qara'Nur*, was soviel bedeutet wie 'Heim der Geister' oder auch 'Traumwelt'. Denn in der kargen Gebirgslandschaft von *Qara'Nur* lebt die Felswüste des Blutes in ihrer Gestalt vor dem schöpfenden Liebesakt der Götter fort. Ihre Bäche aus Blut und Tränen entspringen im Tal der Träume, ihre Kraft macht *Qara'Nur* zu jenem einzigartigen Ort, an dem die Geister leben. Der Weg ins Tal der Träume aber ist den Kurga verwehrt, denn nach ihrem Tod werden ihre Geister von den Flüssen ins Tal gespült, in die schreckliche *Ebene der Schmerzen*. Diese wird von einem schwarzen Totendrachen beherrscht und hält unaussprechliche Qualen für die Geister der Verstorbenen bereit.

Über allem jedoch schwebt der neblige *Atem der Götter*, der die Welten miteinander verbindet. Ihn müssen die Shochzuli durchdringen, um mit den Geistern Kontakt aufzunehmen. Diese geben ihnen Rat, folgen ihren Bitten oder weisen ihnen den Weg in ihre Gefilde – wundersame Orte, die meist hoch in den wolkenumspielten Gipfeln liegen. Aber auch die Gegengeister haben ihre Domänen: tiefe Täler, verborgen hinter dichten Nebelschwaden, die fast alles Licht abschirmen. Dorthin verschleppen sie die Geister der Verstorbenen, derer sie auf ihrem Weg durch den Atem der Götter habhaft werden können, und halten sie auf ewig gefangen. Kein Kurga spricht darüber, was mit diesen Geistern dort geschieht, doch scheint ihr Schicksal besiegelt und wird weit mehr gefürchtet als die Ebene der Schmerzen.

HEILIGE ORTE

Es gibt zwei bekannte heilige Orte der Trollzacker. Zum einen das Gebiet der **Baronie Gadang** am Nordrand der Trollzacken und zum anderen das Erdheiligtum im Hügelland bei Altzoll, das die Kurga **Al'Zul** (etwa: Ur- oder Erdblut) nennen und seit Jahrhunderten zurückzuerobert suchen. Nur die Shochzuli sowie die Schamanen der Trolle aber wissen um den **Blutsee** und die **Grotte der Mudran'Nur** inmitten der Trollzacken. Der Blutsee befindet sich im Krater eines ruhenden Vulkans und wird von den Shochzuli zur Wintersonnenwende aufgesucht, da zu dieser Zeit alle Elemente vereint an einem Ort zusammenkommen. Diese Zusammenkünfte werden meist für Großrituale und den Austausch von Wissen genutzt. In der Grotte der Mudran'Nur, die nur über einen Trollpfad erreicht werden kann, treffen sich alle fünf Jahre die Trollschamanen mit einigen Shochzuli der Trollzackern. Bis heute ist es geheimnisumwoben, was die Vertreter dieser beiden Völker dort treiben.

SITTEN UND BRÄUCHE

Im Mittelpunkt der Welt der Trollzacker steht das Blut, denn für sie spendet es Leben. Der karge Boden wird daher mit Wasser bewässert, in welches das Blut der Sippe gemischt wird. Die Kurga, allen voran die Shochzuli, graben sich in regelmäßigen Abständen über Nacht in den Boden ein und schöpfen aus ihm Erdkraft.

NUR DIE STÄRKSTEN ÜBERLEBEN – DIE GLAUBENSWELT DER FJARNINGER

»Die Isalfar waren wieder auf der Jagd – Ulfgard sah deutlich die Unruhe der alten Leitkuh. Sie mussten schon nah sein, die Spitzohren. Offenbar hatten sie die kleine Herde von der Ebene aus ins Gebirge getrieben und vom Nachbartal abgeschnitten, wo der Steinkreis den Tieren die Flucht auf den alten Mammutpfaden ermöglicht hätte. War dies die Zeit, die Sippe mit Fleisch zu versorgen? Eingekellt in dem engen Tal waren die zotteligen Ungetüme leichte Beute. Das tiefe Grollen der riesigen Tiere wühlte in Ulfgards Magen-grube, dumpf wie der Heraschlag. Ihr Geist flog über das Land. Fern am Meer kalbte donnernd ein Gletscher. Eisschollen tanzten, auf denen Robben lagen. Robben – reiche Beute. Dies war kein Jahr verzweifelten Mangels. Trompetenstöße aus haarigen Rüsseln holten Ulfgard zurück. Die Mammuts hatten sich entschieden: Großmutter Leitkuh ging den Alfar entgegen, um zu kämpfen und für ihre Sippe zu sterben. Auch Ulfgard entschied sich: Unwürdig ist es, das Wild zu töten, das ein anderer gestellt hat. Keine leichte Beute – die Storfjell-Sippe würde mit den Alfar kämpfen: um Fleisch, Revier und Ehre.«

DER GLAUBE DER FJARNINGER FÜR DEN EILIGEN LESER

Hauptgötter: Angara, Frunu

Weitere Götter: keine verehrungswürdigen

Geisterwelt: Dwerгар (Geister der Unterwelt, machen das Gras), Harigastar (beseelen Waffen), Ondtrollar (böse Unterwelt-Geister)

Schöpfungslehre: Angara und Frunu schufen die Welt für ihre Kinder.

Verbreitung: Fjarninger (Nebelzinnen und angrenzende Gebiete)

Derische Vertreter: Skuldar (Priester Frunus und Angaras, 'Fjarninger-Schamanen')

Weltliche Aufgaben: Bestattungen, Einhaltung der göttlichen Gebote überwachen, Erziehung der Heranwachsenden, Schiedsrichter-Funk-

tion bei Streit und Wettstreit, Weitergabe der Sagen
Heilige Orte: Asainyf-Massiv nördlich der Nebelzinnen, Kristall-Kavernen in den Nebelzinnen
Heilige Tiere: Mammuts, Mastodonten
Feiertage: Frühlingsfeste (über Peraine- und Ingerimm-Mond verteilt)
Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Wassergottheiten und ihre Anhänger sind ihnen suspekt, alle anderen gleichgültig)
Feindbilder: Fjarninger haben keine Feinde, nur Gegner.
Glaubenslehre: An den Prüfungen, die die Götter schicken, wachsen die Starken, und die Schwachen sterben. Gebete werden nicht erhört.
Glaubensziele: Bereit sein für die letzte Schlacht.
Jenseitsbild: Die Toten verbleiben erstarrt und unverändert, bis Angara sie wiedererweckt für den letzten Kampf.
Bestattungsriten: Einfrieren in den Kristallkavernen der Nebelzinnen.
Weltbild: In dieser wilden, rauen Welt ist das Leben Tag für Tag ein Kampf.
Selbstbild: Unter Angaras und Frunus jüngeren Kindern sind die Fjarninger ihre Auserwählten.
Stärkstes Argument: Wer mag schon Jammerlappen? Menschen nicht, und Götter erst recht nicht.
Lebensinhalte der Gläubigen: stark sein

Einige Beispiele für Ansichten der Trollzacker über Diener ...

Borbarads: Schwächliche Blutsauger, die im Schlaf den schmerzlosen Tod erleiden werden.

der Zwölfgötter: Götzendiener, die in den weiten Ebenen die Menschen versklaven und ihnen falsche Bilder des Jenseits vorgaukeln.

Raschtula und Rascha (die Ferkinas): Sie haben vernünftige Ansichten und Riten. Solange sie dort bleiben, wo sie hingehören, haben sie nichts zu befürchten.

tion bei Streit und Wettstreit, Weitergabe der Sagen

Heilige Orte: Asainyf-Massiv nördlich der Nebelzinnen, Kristall-Kavernen in den Nebelzinnen

Heilige Tiere: Mammuts, Mastodonten

Feiertage: Frühlingsfeste (über Peraine- und Ingerimm-Mond verteilt)

Toleranz gegenüber Andersgläubigen: mittel (Wassergottheiten und ihre Anhänger sind ihnen suspekt, alle anderen gleichgültig)

Feindbilder: Fjarninger haben keine Feinde, nur Gegner.

Glaubenslehre: An den Prüfungen, die die Götter schicken, wachsen die Starken, und die Schwachen sterben. Gebete werden nicht erhört.

Glaubensziele: Bereit sein für die letzte Schlacht.

Jenseitsbild: Die Toten verbleiben erstarrt und unverändert, bis Angara sie wiedererweckt für den letzten Kampf.

Bestattungsriten: Einfrieren in den Kristallkavernen der Nebelzinnen.

Weltbild: In dieser wilden, rauen Welt ist das Leben Tag für Tag ein Kampf.

Selbstbild: Unter Angaras und Frunus jüngeren Kindern sind die Fjarninger ihre Auserwählten.

Stärkstes Argument: Wer mag schon Jammerlappen? Menschen nicht, und Götter erst recht nicht.

Lebensinhalte der Gläubigen: stark sein

FEUER UND EIS – DIE SCHÖPFUNG

»Gunnvor kam von Süden zurück und pries Rondra und Efferd. Sie hielt dem Volk vor, dass Rondra schon vielen großen Helden im Kampf geholfen habe, und Efferd bewahre die Schiffe auf See. Gjallar, ihr Bruder, antwortete ihr: "Das ist geringe Macht, Holz schwimmen zu lassen, und nur Schwächlinge brauchen Hilfe im Kampf. Die dagegen erscheinen mir mächtig, die

am Anfang die Welt erschufen – das Wasser, die Gegner, und auch uns selbst. Das sind Angara und Frunu; die haben unsere Vorfahren auch schon verehrt.“«

—aus einer Sage der Olaval-Sippe

Alle Frundengar – wie die Fjarninger selbst sich nennen – eint der Glaube an das Schöpfer-Paar Angara und Frunu. Am Anfang waren sie weit voneinander entfernt, und dazwischen war nichts. Dann wurde Angara Frunus gewahr. Feuerig raste sie auf ihn zu, den Eisigen, und aus

dem Liebespiel der beiden entsprang eine Wasserflut, die das Meer füllte. Angara gebar Frunu zahlreiche Kinder, und die Götter erschufen das Land, damit ihre Kinder dort wohnen konnten. Mammuts und Mastodonten (‘Tromm’ oder ‘Donnerwanderer’ in der Sprache der Eisbarbaren) gelten als die Erstgeborenen der beiden Göttlichen. Man schreibt ihnen zu, den Willen der Götter besser zu kennen, als jedes andere Lebewesen dies vermag. Des Weiteren stehen Yetis, Wollnashörner und Firunsbären in hohem Ansehen. Die jüngsten Kinder Angaras aber sind die Menschen.

GÖTTER UND GEISTER DER FJARNINGER

Frunu heißt der grimme und mitleidlose Herr von Schnee, Eis, Jagd und gefährvollen Prüfungen – Prüfungen, die die Fjarninger gegen jede Unbill stählen und für die letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vorbereiten sollen. Eis gilt den Fjarningern als Frunus Gestalt gewordener Wille, verkörpert es doch unnachgiebige Härte und endlose Beständigkeit. Was von ihm umschlossen wird, folgt Frunu in die Ewigkeit. Frunus Frau **Angara** gilt als ebenso heißblütige wie unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst. Sie allein vermag Frunus Grimm zum Schmelzen zu bringen und seine Leidenschaft zu entfachen – was die Fjarninger als Erklärung für den fruchtbaren Sommer ansehen.

Der landfressende **Hramaschtu**, Frunus finsterer Bruder, warb am Anfang aller Zeiten ebenfalls um die Gunst Angaras, wurde aber von ihr zugunsten Frunus zurückgewiesen. Der Unterlegene schwor Rache und zeugte aus sich selbst heraus einhundert landfressende Bestien, um Frunus und Angaras gemeinsame Schöpfung zu zerstören. Doch das göttliche Paar rang den Bösatigen nieder und fesselte ihn mit Ketten aus Feuer und Eis an den Urgrund der Welt. Anschließend begrub **Frunu** den Angeketteten und seine vieleibigen Ausgeburten unter Bergen von Schnee, die die Brut solange im Klammergriff halten werden, bis es Hramaschtu dereinst gelingt, seine Fesseln zu zerreißen – und er sich im Bruderkrieg zur Letzten Schlacht um die Schöpfung erhebt.

Swafnir der Neiding durchstreift als Wal das weltumspannende Meer. An Land gehen kann er nicht, darum frisst er die Robben, die es können, und lockt mit falscher Rede die Landbewohner auf See, um sie dort in die Tiefe zu ziehen. So umgarnte er auch **Ifnir**, Frunus schöne Schwester, die nun gefangen in seiner Halle tief unten im Meer sitzt, in Gesellschaft von Ertrunkenen und Fischen. Freude hat sie nur an den Eisbergen, die Frunu ihr schickt. Ifnir und Swafnir haben einen Sohn, **Swafnirormr** heißen. Der unterspült die Küsten und bohrt seinen Schlangenleib von See her ins Land, und es mag sein, dass er dereinst Hramaschtu erreichen und dessen Fesseln lösen wird.

Viele Sippen nennen noch weitere Götter, etwa **Lisgram** den Wolf, der den Mond jagt und frisst, oder **Teiraf** den Zauberer, der in unbestattete Tote einzufahren vermag. Einige verehren Drachen als Götterboten, und manche sogar die Heptarchin Glorana.

Ganz allgemein ist es so, dass die Frundengar von den Göttern keine Wohltaten erwarten. Ob ‘gut’ oder ‘böse’, sie sind für sie vor allem Quellen neuer Herausforderungen.

DIE GEISTER

Tief unter der Erde liegt **Svarthallir**. Dort leben die **Dwergar** und schmieden das Gras, das sie dann für Angara hinaufschieben, wenn diese von Süden herannaht, weil sie es im Sommer gern mit Bränden verzehrt. Sie tragen dort auch die Wurzeln zusammen zu großen Haufen und zünden sie an. Dann bricht die Glut hervor aus den Feuerbergen, und Wasser schießt aus den Klüften in heißem Strahl. Die Kinder der Dwergar kommen manchmal aus der Erde hervor, um mit den Menschen ihr Spiel zu treiben. Wenn Gesichter im Wind sind oder Gebüsch sich erhebt, wo am Vortag keines stand, dann stecken meist sie dahinter. Sie

sind launisch und zaubern; manchmal heilen sie jemanden ganz unverhofft. Man erkennt sie daran, dass sie winzig klein sind, zahme Wölfe bei sich haben und Frösche in Körben umher tragen.

Unter dem Bergeis sind **Ondtrollar** gefangen. Sie erzürnten einst Frunu, weil sie zu weich und behäbig wurden und nicht mehr nach seinen Regeln leben wollten. Manchmal, besonders an den Gletscherzungen, wühlt der eine oder andere sich ins Freie. Aber Angara zürnt ihnen auch, und bei Tageslicht erstarren sie zu Stein.

Hochgeschätzt werden **Harigastar**, Geister der Waffen, Schilde und Helme. Sie bringen Glück und können guten Rat geben, doch nur die wenigsten Waffen werden von einem dieser Geister bewohnt.

IM EIS ERSTARRT – DAS JENSEITS

Zu den Priester-Pflichten gehört, die Toten in eisige Kavernen inmitten des Gebirgsmassivs zu tragen. Hier werden sie von Frunu bis ans Ende aller Tage mit grimmer Kälte bewahrt, damit Angara sie mit ihrer feurigen Leidenschaft wieder zum Leben erwecken und gemeinsam mit ihrem Gatten in die Letzte Schlacht führen kann. Und es ist der feste Glaube der Fjarninger, dass jeder Krieger während dieser letzten aller Schlachten nur jene Fähigkeiten vorweisen wird, die er zu Lebzeiten erworben hat.

HEILIGE ORTE

Mammuts waren es, die die in der Eiswüste gestrandeten Vorfahren der Fjarninger auf wundersamen Wegen vor ‘Frunus Thron’ führten – zum **Asainyf-Massiv**, wohin auch manche Firun-Gläubige aus dem Süden heute noch pilgern. Unter ‘Heulen und Donner’ soll ihnen hier offenbart worden sein, dass sie in Wahrheit die auserwählten Kinder des grimmen Gottes und seiner Frau Angara seien, die diese nach langer und entbehrungsreicher Irrfahrt wieder zu sich gerufen hatten.

In den bitter kalten **Nebelzinnen** liegt ein Höhlensystem mit meilenlangen Gängen. Tief im Innern des Berges befindet sich eine gespenstische Nekropole mit Abertausenden festgefrorener Leichen. Ihr Alter ist nicht zu erkennen, doch nur die obersten Plätze werden von Fjarningern eingenommen. Wer es wagt, tiefer hinab zu steigen, sieht tierhafte Gestalten mit zottigem Fell, noch tiefer Wesen mit Fangzähnen und Krallen. Aus den untersten Gewölben ist seit Generationen niemand mehr zurückgekehrt, der dorthin zu gehen wagte – die Skuldar raunen vom ‘Reich des Flüsterschattens’.

‘**Bautasteine**’, ein bis zwei Schritt hohe Felsen, die von den Fjarningern vielfach schon vor langer Zeit errichtet wurden, markieren Plätze, in deren Umfeld Seltsames geschieht. Sie folgen dem Vorbild trollischer Steinsetzungen, von denen es im hohen Norden ebenfalls einige gibt. Fjarninger reden sogar von Ehrfurcht gebietenden Eisblock-Kreisen, die die höchsten Gipfel krönen und den Wintersturm locken, wenn das Nordlicht scheint. Diese schreiben sie den Yetis oder ‘Jettrollar’ zu, den ‘Weisen im weißen Pelz’.

Fyrveig Doppelaxt, die Meisterschmiedin, ist derzeit vermutlich die angesehenste Priesterin bei den Fjarningern. In der Erzhöhle von Skeifeldfell weist sie ihre Schüler in die tiefsten Geheimnisse der Schmiedekunst ein und empfängt die Wenigen, die einer Heldenwaffe würdig sind.

Die Walfänger der Bernsteinbucht sehen manchmal von weitem eine bärenhafte, doch menschliche Gestalt sicheren Schritts über das Packeis streifen oder auf einer Eisscholle treiben. Das ist **Hjorvard der Wanderer**, der die Meeres-Angst seines Volkes überwunden hat, um Swafnir selbst zum Kampf aufzufordern. Um den 'großen Alten des Wander-Eises', wie er auch genannt wird, ranken sich viele Legenden: So soll er etwa der Sohn oder Enkel eines Ork-Schamanen sein, mit außergewöhnlichen magischen Kräften begabt oder gar von Yetis großgezogen.

TÄNZE UM DIE SCHÄDELHAUFEN: KULT UND FESTE

Inmitten eines Fjarninger-Dorfs aus urtümlichen Fellhütten ist fast immer ein Schrein aus aufgetürmten, oft Jahrhunderte alten Mammut-Schädeln zu finden. Hier werden – vor allem im Frühling – reichlich

Blutopfer dargebracht, um Angara zu helfen, Frunus Leidenschaft zu entfesseln. Dieses Ereignis entwickelt sich stets zu einer wilden Orgie, bei der die Männer und Frauen einer Sippe nackt im Schnee übereinander herfallen, um es den Göttern gleichzutun. Denn fällt der Sommer in einem Jahr sehr kurz aus, hat dies auch auf die Jagd Auswirkungen. In Zeiten der (Hungers-)Not opfern die Fjarninger auch Menschen auf den Schädel-Altären. Meist ist dies ein freiwilliges Mitglied der Sippe – manchmal aber auch Fremde, derer man im Gebirge habhaft werden konnte.

Einige Beispiele für Ansichten der Fjarninger über Diener von ...

Swafnir: Er hat uns belogen und verraten, und wer ihn verehrt, ist nicht besser.

den Orkgöttern: Diese Krieger wissen zu kämpfen und zu leben. Aber das Seltsame ist: Anscheinend gibt es bei ihnen keine Frauen.

den Himmelswölfen: Kann sein, dass es diese Wölfe wirklich gibt. Dann sind's wohl Kinder Frunus – und warum zu den Kindern sprechen, wenn man sich an den Vater halten kann?

den Zwölfgöttern: Götter, die es nötig haben, zu zaubern, damit man sie anbetet, können nichts taugen.

DER SCHAMANISMUS DER STAMMES-ACHAZ

»Nachdem der Häuptling beschlossen hat, dass er die Hilfe eines Zshn Zlahh benötigt, macht sich Nga'Churr daran, einen Ort dafür zu suchen. Nach einiger Zeit hat sie eine Lichtung gefunden, die ihr geeignet scheint. Sie räumt die Äste und Zweige auf dem Boden weg und sieht sich noch einige Zeit um. Einen Achat legt sie in die Astgabel, einen weiteren vor den Busch. Den Aquamarin stellt sie auf den Stein und ihren letzten Achat in ein Baumloch. Mit dem Mondstein und Granat vollendet sie dann das Sechseck. Zum Abschluss zeichnet sie noch die beiden Kreise des Lebens in rot und grün an die Bäume und macht sich dann auf, den Stamm zusammenzurufen. Als sich dieser versammelt hat, beginnt Nga'Churr mit dem Rufen des Zshn Zlahh. Ihren größten Kristall – den faustgroßen Rubin – in der einen und das von einer Kristallknole gekrönte Szepter in der anderen, schreitet sie das Sechseck ab und wiederholt immer wieder den Ruf an den Geist. Während der gesamte Stamm ehrfürchtig wartet, legt sie den Rubin in die Mitte des Sechsecks und berührt ihn mit der Knochenkeule. Abermals das Sechseck abschreitend wiederholt Nga'Churr dieses bei den anderen Kristallen und wiederholt den Ruf jedes Mal. Als sich dann das Zshn Zlahh zeigt, stellt die Schamanin sich vor es hin und spricht mit befehlender Stimme: "Ich, Nga'Churr, befehle dir, Zshn Zlahh. Gehorche oder spüre meinen Zorn."«

DER ACHAZ-SCHAMANISMUS FÜR DEN EILIGEN LESER

Geister: H'Ranga (mehr oder minder mächtige Wesen, deren Friedfertigkeit mit Opferungen bezahlt werden müssen), Zshn Zlahh (Diener-Wesen, meist beschworene Elementare, aber auch einige Dämonen u. ä. fallen.)

Einen Überblick über Götter und Glauben der Achaz, insbesondere ihre Überzeugung von ewiger Wiedergeburt, finden Sie im Kapitel **H'Ranga – Heilige Wesen** im Band **Götter, Kulte, Mythen**. Der Glauben der Stammes-Achaz unterscheidet sich nicht grundlegend davon, wird jedoch vom animistischen Weltbild ergänzt, das an dieser Stelle kurz beleuchtet werden soll.

»Tzikztal sagte, du hättest unachtsam Steine in den See geworfen. Stimmt das? Du weißt doch, was dort schläft. Willst du es wirklich wecken und uns alle so dem Tod weihen? Nun geh und besorge mir eine lebendige Sumpfechse, während ich die anderen rufe.«

—ein Schamane am Loch Harodrol zu einem viergehüteten Achaz

Die Hauptaufgabe eines Schamanen der Stammes-Achaz besteht darin, die H'Ranga zu besänftigen, wenn ein Stammes-Mitglied im Speziellen oder der Stamm im Allgemeinen die Aufmerksamkeit eines dieser göttlichen Wesen erregt hat. Meistens geschieht dies unachtsam, aber es kann auch zum Überleben des Stammes nötig sein. Wenn zum Beispiel in Zeiten der Not ein heiliges Tier bei der Jagd getötet wird, kann dies den Zorn eines H'Ranga erregen.

Daher müssen solche Handlungen von dem Schamanen überwacht und durch entsprechende Rituale begleitet werden. Dieses geschieht durch Opfergaben, die der Tat angemessen sind. Solche Rituale werden in Anwesenheit aller Stammes-Mitglieder an einem vom Schamanen erwählten Platz durchgeführt, damit die H'Ranga sehen, dass dieses Opfer vom ganzen Stamm gebracht wird und nicht einzelne Achaz durch Ignoranz ihren Zorn herausfordern.

Die Stätten für die Rituale werden häufig gewechselt, da der Stamm sonst befürchten muss, dass ein H'Ranga sich diesen Ort merkt und ihn auch dann im Auge behält, wenn gerade kein Ritual ausgeführt wird – ein Risiko, das kein Schamane eingehen will.

Auch muss sich der Schamane bemühen, dass keinem der Stammes-H'Ranga zu wenig oder auch zu intensiv geopfert wird. Denn entweder könnte der H'Ranga wegen mangelnder Beachtung zornig werden, oder aber ein anderer H'Ranga wird neidisch und fällt über den Stamm her. Aus diesem Grund würde auch kein Schamane jemals einen Gott zu seinem persönlichen Favoriten erwählen, könnte dies doch den Untergang des ganzen Stammes bedeuten. Der Schamane muss also immer abwägen, welchem H'Ranga wie intensiv geopfert werden muss, abhängig von seiner Macht und Gefährlichkeit. Diese Beurteilung ist jedoch flexibel und kann durch gegenwärtigen und vergangenen Einfluss des

H'Ranga verändert werden. Die Häufigkeit der Opferungen und die Auswahl der konkreten Opfergaben sind natürlich auch von der Entfernung der Lebens-/Aufenthaltsräume zum Stamm, der Einmischung des Stammes in dessen Territorien bzw. dem Tagesablauf und ähnlichen Faktoren abhängig.

Nicht in die Kategorie der H'Ranga fallen die häufig vom Schamanen gerufenen **Zshn Zlahh**. Dieser Begriff fasst alle (vom Schamanen) beschworenen Diener-Wesen zusammen, seien es Hilfsgeister zur Austreibung eines minderen H'Rangar, der eine Krankheit hervorruft, oder rituell gerufene Elementarwesen.

MYTHOS UND WAHRHEIT – DER SPIELLEITER ALS STELLVERTRETER DER ANIMISTISCHEN GEISTERWELT

Schamanen behandeln so unterschiedliche Manifestationen wie Dämonen, Elementarwesen, Geister, die Seelen der Toten, die gebundene Astralenergie von Zaubersprüchen und Flüchen, Gifte und Krankheiten in verblüffender Weise gleich, denn sie alle werden als *Geister* bezeichnet. Und auch wenn jede Kultur verschiedene Geisterarten kennt und benennt (am häufigsten treten Toten- und Elementargeister als eigene Gruppen hervor), gelten sie doch ausnahmslos als Wesen einer anderer Welt. Der schamanistische Geisterbegriff darf also nicht mit dem klassischen (gildenmagischen) verwechselt werden, der 'Geist' oft als Kurzform für den eigentlichen Fachbegriff 'Tötegeist' verwendet (zu selbigen siehe *Die Welt der Geister* ab S. 107).

Ganz offensichtlich steht die Vorstellung dieses animistischen Weltbilds, die in jedem unerklärlichen Vorgang das Wirken von Geistern erkennt, im Widerspruch zu vielen publizierten 'kosmologischen Fakten'. Denn selbstverständlich ist gemäß der üblichen Magietheorie, auf die sich der Großteil des DSA-Regelsystems stützt, ein Beherrschungszauber kein eigenständiges Wesen – dennoch kann ein Schamane mit ein und demselben Ritual *Exorzismus* sowohl einen Beherrschungszauber brechen wie auch einen Besessenheitsgeist oder -dämon austreiben. Ebenso wird ein Magier, der einen Schamanen während einer *Geistheilung* durch einen OCULUS beobachtet, nichts anderes erkennen als den Fluss astraler Kräfte mit den Merkmalen Heilung und Form zur Wiederherstellung des natürlichen Körperzustandes (einem BALSAM nicht unähnlich) – während jener der festen Überzeugung ist, einen Krankheitsgeist auszutreiben.

Doch obwohl der Gildenmagier zu Recht völlig verschiedene arkane Muster erkennt, beherrscht der Schamane beide genannten Rituale gleich gut, da er sie auf ein und dieselbe rituelle Fertigkeit zurückführt: *Geister bannen*. Seine Weltsicht nivelliert offenbar Unterschiede, die Spruch-

zaubern bei diesen Magiehandlungen größte Kopfschmerzen bereiten würden – die Regeln zum Schamanismus stellen also durchaus die Wirklichkeit dar.

ANIMISMUS UND WIRKLICHKEIT

Der überzeugenden Darstellung eines Helden ist kaum etwas abträglicher als das Bewusstsein, einem 'falschen' Welt- und Glaubensbild zu folgen, also einem, das der offiziellen Realität der Spielwelt zuwiderläuft. Und auch wenn erfahrene Rollenspieler dies als lohnenswerte Herausforderung betrachten mögen, haben wir uns doch entschlossen, durch das Regelsystem von Spruchmagie und schamanistischer Ritualzauberei zwei in rollenspielerischer Hinsicht absolut gleichwertige Weltanschauungen zu unterstützen.

Freilich bilden gildenmagisch-wissenschaftliche Weltsicht und klassische Sphärentheorie (siehe S. 8ff.) weiterhin die Grundlage für jene Regeln und Erklärungsmodelle, derer sich der Spielleiter zur Präsentation einer in sich konsistenten Spielwelt bedienen sollte (und die auch in diesem Kapitel zur Handhabung des Schamanismus gebraucht wurden). Deswegen muss der Animismus aber noch lange nicht als fiktives, inhaltsloses Gedankenkonstrukt abgetan werden – schon gar nicht in einer phantastischen Welt. Unabhängig davon, ob Sie die Funktionsweise schamanistischer Magie also überhaupt nicht näher begründen, sie ganz pragmatisch als von gildenmagischen Kategorien unbelasteten Kräftefluss interpretieren oder sogar im Einklang mit der Magierphilosophie zur Basis einer alternativen Wirklichkeit machen: *Das Bewusstsein des Schamanen bestimmt die Realität seiner Ritualzauberei*.

ARTEN VON GEISTERN

Wesentlich im Umgang mit schamanistischen Geistern ist für den Spielleiter die Entscheidung, um welche Art von Wesen es sich handelt. Dabei ist zu unterscheiden zwischen dem Standpunkt des Schamanen und jenem der Regeln. Ersterer hängt vom Geisterbild der entsprechenden Kultur ab und bestimmt im Wesentlichen, was der Schamane überhaupt alles als Geist sieht und welche Möglichkeiten er zu deren Beeinflussung hat (d.h. welche Rituale er anwenden kann). Regeltechnisch ist hingegen vor allem interessant, in welche der untenstehenden Kategorien ein 'Geist' einzuordnen ist, denn dies bestimmt für den Spielleiter wiederum die Handlungsmöglichkeiten des Geistes (ein Beherrschungszauber kann nur passiven Widerstand gegen seine Aufhebung leisten, ein Dämon hingegen auch selbst aktiv werden). Schamanen sind sich

dieser Verschiedenheiten durchaus bewusst, sehen sie aber schlicht als unterschiedliche Erscheinungsformen oder Individuen derselben Geisterart, die als schwach, stark, gut, böse, launisch, lebhaft, schlafend oder ähnlich charakterisiert werden.

Im Folgenden eine Liste der Erscheinungsformen, die sich hinter einem schamanistischen Geist verbergen können, mit Angabe der entsprechenden Quelle:

● **Verstand, Willen und Gefühle:** Was die geistigen Eigenschaften eines Lebewesens ausmacht, wird in der animistischen Weltsicht als persönliches Geistwesen interpretiert – seien das nun die Wjassus Margai und Suulakai der Goblins, die Nipakau der Waldmenschen oder die Blutgeister der Ferkinas. Wann immer ein solches Geistwesen Ziel eines

Schamanenrituals ist, behandeln Sie es wie einen entsprechenden Zauber mit dem Merkmal *Einfluss* oder *Herrschaft*. Nach Meisterentscheid kann bei solchen Ritualen die MR des Opfers daher auch dort als Probenerschweris verwendet werden, wo dies bei der Ritualprobe nicht angegeben ist.

● **(Toten-)Geist:** Wenn Schamanen einen Ahnengeist anrufen, handelt es sich meist tatsächlich um den Totengeist eines Verstorbenen – ob er nun ruhelos in der dritten Sphäre weilt, aus der vierten herbeigerufen oder dort befragt wird. Siehe dazu **Die Welt der Geister** auf S. 107ff.

● **Mindergeist:** Schamanen sehen Mindergeister meist als ausgesprochen launische, kurzlebige Bewohner der Geisterwelt, die dem Diesseits gelegentlich einen kurzen Besuch abstatten – und zwar an Orten, die für den Übergang zur Geisterwelt (und daher auch für Schamanenrituale) geeignet sind. Andererseits wohnen Mindergeister aber auch in manchen Pflanzen und werden dort als Pflanzengeist oder (bei den Waldmenschen) als Nipakau behandelt. Siehe dazu **Mindergeister** in **MWW 117f**.

● **Zauberkunde und magische Wesen:** Die übernatürlichen Fähigkeiten und das außergewöhnliche Erscheinungsbild von Kobolden, Grolmen, Feen, Lichtelfen, Drachen, Einhörnern, Tierkönigen usw. erklären die meisten Schamanen dadurch, dass es sich um Geister handelt, die einen Weg ins Diesseits gefunden haben. Manchen von ihnen wird gar die Fähigkeit zugeschrieben, mühelos zwischen und in den verschiedenen Welten reisen zu können (was natürlich vor allem auf Feen zutrifft). Will ein Schamane ein Ritual auf ein solches Wesen sprechen, tritt in jedem Fall dessen MR als Probenaufschlag in Kraft (womit Feen, Kobolde und Lichtelfen ohnehin unangreifbar sind). Außerdem muss die Wirkung der meisten Rituale angepasst werden, wenn sie auf 'diesseitige Geister' gewirkt werden: So kann ein *Großer Geisterbann* durchaus auch auf ein Einhorn gewirkt werden (Grad III wäre angemessen), wird das Wesen aber natürlich nicht auflösen, sondern es vielmehr in die Flucht schlagen. Siehe dazu **Zauberkunde und magische Wesen** in **MWW 118ff**.

● **Gebundene Astralenergie:** Zauber, Rituale und Flüche, die auf Personen gesprochen wurden (vor mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Eigenschaften* oder *Form*), interpretieren Schamanen als eine minderschwere Form von Besessenheit, die durch den *Exorzismus* geheilt werden kann. Auch jede andere aktive Zauber- oder Artefaktmatrix wird als Geist gesehen, der in bzw. an dem entsprechenden Gegenstand oder Ort wohnt (und mit dem *Großen Geisterbann* vertrieben werden kann). Rituale, die eine Zaubermatrix oder ein Artefakt beeinflussen sollen, können nach Meisterentscheid auch dann um deren ZiP* oder RkP* bzw. die MR des Artefakts erschwert werden, wenn dies nicht explizit bei der Ritualprobe angegeben ist. Andererseits schafft der Schamane seinerseits ebenfalls Zauber matrices, die er als eine Form von Geist bezeichnen würde (meist mit der Fertigkeit *Geister binden*, wie z.B. bei *Aufmerksamster Wächter*). Siehe dazu **Die Astralenergie** in **MWW 7ff**, die entsprechenden Zauber- und Ritualbeschreibungen in **LC** und **MWW** sowie die Artefakt-Spielhilfe **SRD**.

● **Beseelte Artefakte:** Während besessene Artefakte bezüglich schamanistischer Magie entsprechend der in ihnen hausenden Wesenheit (Geist, Dschinn, Dämon ...) behandelt werden, sind beseelte Artefakte von einem Astralgeist erfüllt. Je nach dessen Charakter und Eigenschaften sieht der Schamane darin ein entsprechendes Geistwesen, welches sich das Artefakt zur Wohnstatt erkoren hat. Schamanenrituale zur Beeinflussung von Artefakten sollten grundsätzlich um deren MR erschwert werden. Siehe dazu **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**.

● **Elementarwesen:** Zu den wichtigsten individuellen Geistern des Schamanismus gehören: natürlich Elementarwesen, namentlich Elementargeister und Dschinne (während Elementare Meister im animistischen Glauben mit den ewigen Naturkräften selbst gleichgesetzt und daher auch nicht angerufen werden). Der schamanistische Umgang mit diesen Elementarwesen unterscheidet sich kaum vom druidischen. Allerdings fühlt sich jede Schamanenkultur nur jeweils drei Elementen verbunden, während die anderen zwar (an-)erkannt, aber als unfreundlich bis feindlich wahrgenommen und daher nicht angerufen werden (was sich im Nachteil *Eingeschränkte Elementarnähe* ausdrückt). Siehe dazu **Die Macht der Elemente** in **MWW 98ff**.

● **Elementare Essenz:** Die meisten Schamanenkulturen sehen das Wirken und die Präsenz von personifizierten Elementar-'Geistern' auch dort, wo schlicht eine Essenz des entsprechenden Elements vorhanden ist: also in jedem Feuer einen kleinen Feuergeist, im Wasser eine Fülle von Wassergeistern. Vielfach glauben Schamanen sogar, dass erst diese Geister aller Materie ihre spezifischen Eigenschaften verleihen. Das bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass ein

Großteil schamanistischer Zauberei im Grunde Elementarmagie ist, welche die elementare Essenz beeinflusst (ein gutes Beispiel dafür ist *Hauch des Elements*), oft auch zonenwirksame Zauberei, die der Gildenmagier als *Verwandlung der Umwelt* einstufen würde (z.B. *Arngrims Höhle*).

● **Dämonen:** Die Wesenheiten der Siebten Sphäre werden fast durchgängig in allen Kulturen als böse Geister bezeichnet, und selbst dämonische Einflüsse durch deren Präsenz erklärt (z.B. bei Zaubern mit dem Merkmal *Dämonisch* oder in Chimären oder Dämoniden). Hat ein Schamanenritual einen Dämon zu Ziel, kann die Ritualprobe nach Meisterentscheid um dessen Beherrschungs-Schwierigkeit oder (v.a. wenn die Fertigkeit *Geister bannen* erprobt wird) sogar um dessen Beschwörungs-Schwierigkeit erschwert werden. Siehe dazu die Ausführungen zu Dämonen in diesem Band.

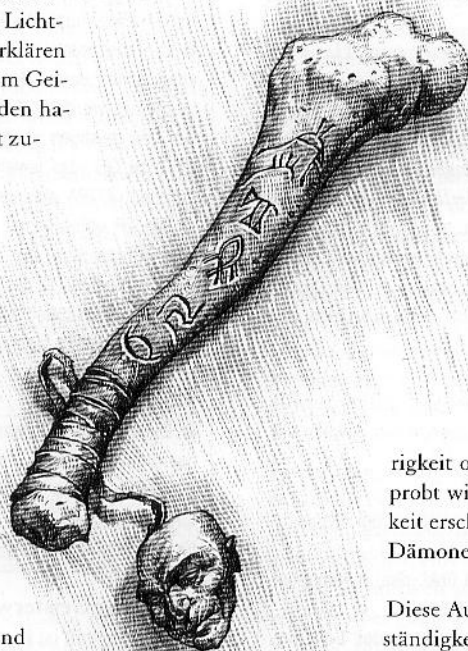
Diese Aufstellung erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll Ihnen als Spielleiter lediglich ein Gefühl für den Umgang mit Schamanismus verleihen. Der Kernpunkt der animistischen Weltsicht besteht ja eben darin,

dass sie mit der Vorstellung von mehr oder weniger selbständig agierenden 'Geistern' nur ein einziges Denkmodell für Magie sowie magische (und andere) Phänomene verwendet – wohingegen die so genannten 'zivilisierten' Kulturen Aventuriens die Magietheorie (wie auch alle anderen Wissenschaften) in viele verschiedene Fachgebiete unterteilen und die magischen Erscheinungen in kleinste (Sinn-)Einheiten zerlegen will.

Schamanistische Ritualmagie ist also weniger spezialisiert als aventurische Spruchzauberei, was sich einerseits in der variablen Zaubertechnik (und daraus resultierenden längeren Zauberdauer) ausdrückt, andererseits dadurch, dass sie weit flexibler anwendbar sind: Die Zaubervirkung ein und desselben Rituals sogar kann sogar je nach Anwendung den Charakter unterschiedlicher Merkmale annehmen.

Haben Sie daher durchaus den Mut für nach herkömmlichem Regelverständnis ungewöhnliche Auslegungen – ein Beispiel mag dies verdeutlichen: Der Schamanismus lehrt, dass ein durch *Exorzismus* ausgetriebener und mittels *Geisterkerker* gefangener Geist von demjenigen Besitz ergreifen wird, der sein Kerkergefäß öffnet.

Warum sollte das aber nur für den offensichtlichen Fall des Besessenheitsdämons zutreffen? Ebenso können andere auf diese Art gebundene 'böse Geister', welche aus Sicht der Regeln Zaubersprüche, Druidenrituale oder Hexenflüche sind, auf denjenigen fallen, der sie 'befreit'...



Für die Handhabung der beschriebenen Schamanenrituale sind die Angaben aus **Seelenfahrer und Geisterseher** auf im Band **Aventurische Götterdiener** völlig ausreichend, während der folgende Abschnitt Ihnen das nötige Material bietet, um den Aufenthalt in der Geisterwelt näher auszugestalten und dem Schamanen die unabhängige Seelenreise (mittels des Rituals *Freie Seelenfahrt*) zu ermöglichen.

DIE GEISTERWELT ALS TRAUMWELT

Bei jeder Seelenreise hebt der Schamane seinen Geist auf eine visionäre Ebene, deren Gestalt ebenso von äußeren Einflüssen und (meist außersphärischen) Entitäten wie von seiner eigenen Vorstellungskraft geprägt ist. In dieser Hinsicht ist die Geisterwelt also das, was wir regeltechnisch als *Traumwelt* bezeichnen. Die unentbehrliche Grundlage bilden daher die Regeln zu Träumen und Traumwelten, welche Sie im Kapitel **Tödliche Träume** in **MWW 173ff.** finden (dort sind auch die hier verwendeten Begriffe erklärt).

- Der Schamane gilt regeltechnisch als *aktiver Träumer*, seine Handlungen in der Traumwelt können jedoch die Wirklichkeit beeinflussen (siehe weiter unten).
- Wie bei Träumen kann man mit den entsprechenden Fähigkeiten auch in die Geisterwelt eines Schamanen *eindringen*. Um selbige aber zu *kontrollieren*, werden die entsprechenden *Heilkunde Seele*-Proben zusätzlich um die MR des Schamanen erschwert.
- Mittels schamanistischer Rituale ist es nicht möglich, in fremde Geisterwelten einzudringen. Andere seelenreisende Schamanen werden innerhalb der eigenen Geisterwelt wahrgenommen und können dort beeinflusst werden wie andere Geister auch.

Die **Realitätsdichte (RD)** der Geisterwelt berechnet sich analog zur RD von Traumwelten wie folgt (die Eigenschaftswerte beziehen sich jeweils auf den Schamanen selbst):

- Grundwert: $(MU + IN + Aberglaube)/10$
- +1, wenn der Schamane den Nachteil *Einbildungen* hat, +2 bei *Wahnvorstellungen*
- +1 für jeden am Ritual beteiligten Zauberkundigen (inkl. des Schamanen)
- Zuschlag für Drogen (siehe **Gewächse der Geisterwelt**)
- falls sich außersphärische Wesenheiten im Wirkungskreis des Schamanen befinden (Meisterentscheid, die RD kann dadurch auch nachträglich steigen): +W6 für junge Totengeister, +2W6 für alte Totengeister, +3W6 für niedere Dämonen, +4W6 für gehörnte Dämonen
- +doppelter Grad des Rituals
- bei *Blick ins Geisterreich*: nach Wunsch des Schamanen bis zu +/- doppelte RkP*
- bei *Freier Seelenfahrt*: nach Wunsch des Schamanen bis zu +/- RkP*
- bei allen anderen Ritualen: -RkP*

Realitätsdichte

Wie bei Traumwelten kann auch die *Realitätsdichte (RD)* der Geisterwelt kann von Mal zu Mal verschieden sein. Sie ist vor allem ein Maß dafür, wie intensiv der erreichte Trancezustand des Schamanen ist – je höher die Realitätsdichte, desto tiefer dringt er in die Geisterwelt ein und desto größer ist seine Macht dort. Da er sich aber im gleichen Maße vom Diesseits entfernt, wird es zunehmend schwieriger, die Geisterwelt wieder zu verlassen (mächtige Geister versuchen dies sogar meist zu verhindern), und mit der Realitätsdichte steigt auch die Verwundbarkeit des Schamanen. Darum sucht ein Schamane stets nur soweit in die Geisterwelt einzudringen, wie für seine Absicht unbedingt nötig: Manchmal wirft er nur einen kurzen *Blick ins Geisterreich*, manchmal dringt er für schwierige Aufgaben sehr tief in sie ein. Die unter **Mysterien der Schamanen** im Band **Aventurische Götterdiener** vorgestellten Rituale

jedoch haben stets zum Ziel, den eigentlichen Kontakt zur Geisterwelt (und damit die RD) auf das absolut nötige Minimum zu beschränken.

Das Tierkleid

Die Gestalt des Schamanen in der Geisterwelt entspricht der Verkleidung, die er für die Seelenreise gewählt hat (siehe dazu **Fetisch und Tiergewand** im Band **Aventurische Götterdiener**). Verzichtet er auf Verkleidung oder ist eine solche in seiner Kultur gar nicht üblich, behält der Schamane sein Erscheinungsbild. Anders als bei gewöhnlichen Ritualproben können bei der freien Seelenreise oder einem ungewollt längeren Aufenthalt in der Geisterwelt (siehe **Gefahren der Geisterwelt**) die genauen Werte und Fähigkeiten benötigt werden: Im Folgenden gelten die Werte vor dem Schrägstrich jeweils für einen Schamanen mit Tierkleid, jene danach für einen unverkleideten Schamanen.

- Die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) entsprechen denen des Schamanen, auch die Ritualfertigkeiten bleiben unverändert.
- Die körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK, LE, AU, AT/PA, GS) entsprechen denen des Tieres (manche müssen vom Meister also passend festgelegt werden). / Die körperlichen Werte des Schamanen leiten sich von den geistigen ab: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO und CH/2 zu GS (das jeweilige Maximum ist aber die RD). LE und AU bleiben erhalten, AT/PA entspricht den Kampferten der Knochenkeule.
- Die TP entsprechen denen des Tieres / 1W + (Bonus-TP der Knochenkeule durch *Kraft der Keule*). In beiden Fällen können jedoch mit jedem Treffer maximal TP in Höhe der RD verursacht werden.
- Der RS entspricht dem des Tieres +MR/2 / MR/2.
- Bei der freien Seelenreise können RkP*, die nicht zur Veränderung der RD verwendet wurden, beliebig zur Erhöhung eines oder mehrerer Werte verteilt werden.
- Die übrigen Fähigkeiten entsprechen den Attributen, welche dem Tier in der entsprechenden Schamanenkultur zugeschrieben werden – und diese können durchaus 'sagenhaftes' Ausmaß annehmen. / Die übrigen Fähigkeiten entsprechen denen des Schamanen. In beiden Fällen ist das Maximum für eventuelle Talentwerte jedoch wiederum die RD.

Gestalt der Geisterwelten

Die Geisterwelt ist letztlich eine Traumwelt, ihre Wirklichkeit wird von der Wahrnehmung des Schamanen bestimmt. Dennoch lohnt es sich, einige Worte darüber zu verlieren, wie diese für den seelenreisenden Schamanen durchaus reale Parallelwelt sich seinen Augen darbietet (anders ausgedrückt: Vor welchem Hintergrund bewegen sich die Geister?) – einerseits als Hilfsmittel für die Beschreibung des Spielleiters, andererseits um kulturelle Besonderheiten herauszustreichen.

Die grundsätzliche Gestalt der Geisterwelt hängt von der schamanistischen Tradition ab und ist in den Kapiteln zur Glaubenswelt der einzelnen Kulturen angedeutet (siehe S. 121 – 150) sowie in untenstehendem Kasten zusammengefasst. Meist handelt es sich um ein Abbild des natürlichen Lebensraums – diese Gestalt nimmt die Geisterwelt aber auch an Orten an, die weitab von der Heimat des Schamanen liegen; ein Mediziner der Waldmenschen wird also auch dann den ewigen Dschungel erblicken, wenn er die Seelenreise im ewigen Eis oder auf See antritt (die Geisterwelt erscheint ihm an fremden Orten jedoch entfernter, da die Realitätsdichte sinkt – siehe oben).

Die Gestalt der Geisterwelt ist entscheidend für die jenseitige Wahrnehmung des Schamanen, sei es nun bei einem *Blick ins Geisterreich* oder der *Freien Seelenfahrt*: Der ewige Dschungel der Waldmenschen etwa ist so voller (Geister-)Leben, dass der Blick kaum weiter reicht als wenige Dutzend Schritte – ganz im Gegensatz zu Nivaleiken, das einer nivesischen Kaskju erstaunliche Fernsicht ermöglicht. Die jenseitige Wahrnehmung ist also streng von der diesseitigen zu trennen: Auch wenn die Kaskju

sich also in einem dichten Wald oder finsternen Verlies befinden, würde ihr Blick in der Geisterwelt mehrere Meilen weit reichen. Dennoch kann sie mit dieser jenseitigen Wahrnehmung nur Geister erkennen, nicht aber einen Blick auf die diesseitige Welt werfen (also z.B. sehr

wohl Wolfs- oder Bärengeister ausmachen, nicht aber einfach durch Wände sehen). Im folgenden Kasten ist bei der Geisterwelt jeder Schamanenkultur eine Besonderheit angegeben, welche Ihnen beispielhaft deren individuelle Darstellung erleichtern soll.

Waldmenschen: Der *Ewige Dschungel* ist (entsprechend dem vor Leben überquellenden Regenwald) bevölkert von unzähligen Nipakau, die in jeder Pflanze, jedem Ding und jedem Lebewesen wohnen – keine andere Schamanenkultur kennt eine solche Unzahl von Geistern. (Der Mediziner kann mit einer einfachen Probe auf Geister rufen und ohne weitere Kosten mit den Nipakau in seiner Nähe Kontakt aufnehmen, was dem Ritual *Stimme des Nipakau* entspricht.)

Nivesen: Die endlosen Weiten von *Nivaleiken* ermöglichen dem Schamanen erstaunliche Fernsicht über mehrere Meilen, auch wenn er natürlich nur das Vorhandensein größerer Mengen von Geistern, aber keine einzelnen oder deren Art unterscheiden kann. (Ab einer Entfernung von 500 Schritt: *Sinnenschärfe*-Proben –10)

Orks: Die orkische Geisterwelt liegt zwischen dem Diesseits und *Tairachs Totenreich*, sie wird von den Schamanen mit dem Blick der Toten gesehen: Eine knochengraue Öde, in der neben anderen Geistern nur das Blut der Lebenden deutlich zu erkennen ist. (Die Wahrnehmung ähnelt einem alle diesseitigen Materialien durchdringenden EXPOSAMI mit einer Reichweite von RD mal 50 Schritt.)

Goblins: Sie glauben als einzige aventurische Schamanenkultur nicht an eine parallel existierende Geisterwelt und empfinden die Sinnesindrücke bei der Seelenreise daher nur als erweiterte Wahrnehmung, ohne je das Diesseits aus den Augen zu verlieren. (*Sinnenschärfe*-Proben zur Wahrnehmung des Diesseits –10)

Gjalskerländer: Die Geisterwelt *Dänthyr* erinnert an das raue Gjalskerland, doch schenken die Brenchi-Dûn ihrer Gestalt kaum Beachtung. Sie haben fast nur Augen für die Odûn (Tiergeister) und

können in der Geisterwelt mühelos den Odûn anderer Personen erkennen, der deren Wesen und Charakter widerspiegelt. (Zu den Odûn siehe MWW S. 77f., der Nutzen aus dem Wissen um das Odûn des anderen ähnelt dem des Zaubers SEELENTIER ERKENNEN.)

Ferkinas: Der Nuranshâr kann in seiner Geisterwelt stets einen Hauch des Jenseits errahnen, dessen Gestalt dem genauen Gegenteil des Ortes entspricht, an dem er die Seelenreise angetreten hat. Dabei kann er auch leicht erkennen, wie stark ein Geist (noch) an diesseitige Körper oder Dinge gebunden ist. (Der Meister kann dem Nuranshâr nach eigenem Ermessen Erkenntnisse über den Grad der Stofflichkeit, die zu erwartende Existenzdauer oder sogar besondere Verletzlichkeiten eines Geistes zukommen lassen.)

Trollzacker: *Qara'Nur* ist eine zerklüftete Bergland mit Strömen aus Blut und Tränen, die in die jenseitige Ebene der Schmerzen führen. Die guten Geister hausen nahe den Gipfeln, die Gegengeister in tiefen, lichtlosen Tälern. (Shochzuli können in ihrer Geisterwelt mühelos Nebenwelten und Globulen erkennen, und zwar je nachdem als hinter Wolken bzw. Nebel verborgene Gipfel bzw. Täler. Über den Atem der Götter (Limbus) können sie diese auch erreichen und bereisen, eventuell sogar um im Diesseits versteckte Globulentore zu finden.)

Achaz: Die Gestalt der Geisterwelt wird von einem Achaz-Schamane kaum wahrgenommen, denn er spürt einzig die lauenden Blicke und drohende Aufmerksamkeit der H'Rangarim. Von deren unangenehmer Präsenz heben sich die Zshn Zlahh (meist Elementarwesen) jedoch deutlich ab. (Elementarwesen und ihr Wirken können vom Schamanen mühelos erkannt und beurteilt werden – entsprechende *Magiekunde*-Proben sind um bis zu 10 Punkte erleichtert.)

Wahrnehmung

Die Wahrnehmung eines seelenreisenden Schamanen ist dem OCULUS-Blick eines Magiers nicht unähnlich. Deutlich zu erkennen sind neben den natürlichen Gegebenheiten der Geisterwelt (siehe oben) nur die verschiedenen Geister selbst.

Welche **Arten von Geistern** ein Schamane überhaupt unterscheidet, wurde bereits zu Anfang des Kapitels erörtert. Wie er die seiner Kultur bekannten Geister jedoch wahrnimmt und anhand welcher Merkmale er sie einer bestimmten Art zuordnet, lässt sich noch nicht einmal für die einzelnen schamanistischen Traditionen allgemein beantworten: Selbst die Beschreibungen ein und desselben Schamanen können von einer Seelenreise zur anderen stark voneinander abweichen – während sich bisweilen (vor allem bei der Verwendung gleichartiger Drogen) selbst zwischen verschiedenen Kulturen erstaunliche Parallelen zeigen.

Denn letztlich handelt es sich um eine Form von astraler Wahrnehmung, die eben nicht (wie der erwähnte gildenmagische OCULUS) gewissen gesetzmäßigen Strukturen gehorcht, sondern den unbegrenzten und stark persönlich geprägten Möglichkeiten einer Traumwelt. Lassen Sie sich bei der erzählerischen Gestaltung der Geisterwelt daher schlicht von Ihrer Fantasie leiten – und schöpfen Sie vor allem reichlich aus jener des betroffenen Spielers!

Kontakt zum Diesseits

Gerade weil der Schamane (z.B. im Tierkleid eines Vogels) in der Geisterwelt mitunter sehr schnell reisen kann, stellt sich oft auch die Frage, ob er von der Geisterwelt auch ohne die Beeinflussung bestimmter Geister Kontakt zum Diesseits aufnehmen kann. Grundsätzlich gilt als Maß für die Entfernung vom Diesseits die Realitätsdichte:

● Da der Schamane das Diesseits nur mehr verschwommen wahrnimmt, ist jedes Mal eine *Sinnenschärfe*-Probe +RD vonnöten, um das diesseitige

Erscheinungsbild eines Gegenstandes oder Wesens erkennen zu können.

● Soll die Stimme des Schamanen im Diesseits gehört werden, muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +RD/2 gelingen, den Zuhörern jedoch zusätzlich eine *Sinnenschärfe*-Probe +RD/2. Bereist der Schamane die Geisterwelt jedoch in Tiergestalt, muss ihm zur Artikulation menschlicher Laute außerdem eine nach Maßgabe des Meisters erschwerte Probe auf *Stimmen imitieren* gelingen.

● Um sich Diesseits zu manifestieren, muss dem Schamanen pro KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +RD gelingen, außerdem kostet ihn dies 1 AsP/KR. Er erscheint dann leicht durchscheinend in jener Gestalt, die er in der Geisterwelt angenommen hat.

● Um körperlichen Einfluss auf das Diesseits zu nehmen (Gegenstände bewegen, ...), muss dem Schamanen für jede Aktion eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +doppelte RD gelingen, außerdem kostet sie W6 AsP/Aktion und erfordert eventuell weitere KK-Proben.

Kampf in der Geisterwelt

Ähnlich wie bei Traumwelten lassen sich keine genauen Regeln für die Darstellung von Kämpfen in der Geisterwelt formulieren (siehe dazu vor allem MWW 176). Grundsätzlich agiert der Schamane mit den ihm zur Verfügung stehenden Waffen entsprechend seiner jenseitigen Gestalt (siehe *Das Tierkleid*) und kann damit andere Geister verletzen oder sogar töten. Die Werte der an einem Kampf beteiligten Geister muss der Meister nach eigenem Ermessen festlegen, wobei Dämonen und Elementarwesen üblicherweise ihre diesseitigen Werte beibehalten. Die einzig relevante Richtlinie für die Fähigkeiten von Geistern sollte die Dramaturgie sein: Wenn ein Schamane die *Freie Seelenfahrt* antritt, um sich in seiner Bärengestalt auf den Dämon zu stürzen, den seine Gefährten derweil im Diesseits bekämpfen, dann vergessen sie für einen Augenblick die Regeln und bieten sie dem Spieler einen wahrhaft fanta-

EXPERTE: GEFAHREN DER GEISTERWELT

Alle animistischen Kulturen berichten von zahlreichen Gefahren, die einen Schamanen in der Geisterwelt erwarten – die folgende Regel soll dem Rechnung tragen. Wir gehen hier davon aus, dass nur Zaubehandlungen in der Geisterwelt so gefährlich sind, dass sie bei jeder misslungenen Ritualprobe zur Anwendung kommt, bei allen diesseitig ausgeführten Ritualen hingegen nur bei einem Patzer. Natürlich erhöht es den Reiz des Schamanismus ungemein, wenn generell bei jeder misslungenen Ritualprobe mit den hier vorgestellten Konsequenzen gerechnet werden muss. Dies sollte allerdings nur nach Absprache zwischen Spieler und Spielleiter geschehen.

Der Meister wirft zunächst 2W6 sowie einen weiteren W6 für jede bei der Probe gewürfelte 20 (bzw. 19 oder 20, wenn der Schamane den Nachteil *Wilde Magie* besitzt). Vom Ergebnis den *effektiven RkW** der misslungenen Probe ab – denn bei geringer Erfahrung des Schamanen sowie bei schwierigen oder unvorbereiteten Ritualen sind die Gefahren weit größer. Die Reaktion der Geister bestimmt auch, wie viel von den regulären AsP-Kosten für das misslungene Ritual bezahlt werden müssen und ob eventuell weitere Abzüge auftreten.

(**Experte:** Die folgende Regelung ersetzt für Schamanen jene zum Wiederholen misslungener Proben aus **MWW 13**.) Das Resultat bestimmt nicht nur die unmittelbaren Folgen für den Schamanen (siehe unten), sondern gilt auch als Maß für die Verstimmung der Geister und daher (wenn positiv) als Probenaufschlag, wenn das Ritual wiederholt werden soll. Die Geister beruhigen sich jedoch langsam, und der Malus baut sich mit einem Punkt pro Stunde ab. Und da sich schlechte Nachrede über den Schamanen in der Geisterwelt rasch verbreitet, sind während dieser Zeit auch alle anderen Ritualproben erschwert – allerdings nur um die Hälfte des aktuellen Malus. Sollten weitere Rituale misslingen, während die Geister noch verstimmt sind, wird das neue Resultat nach der Ermittlung seiner Folgen zu dem bereits bestehenden Malus hinzuaddiert.

● **Ignoriert (negativ bis 0):** Der Schamane hat sich scheinbar nur leicht im Ton vergriffen und die Geister nicht ernsthaft erzürnt. Sie

nehmen keine Notiz von ihm und behelligen ihn nicht weiter. (AsP-Kosten/3)

● **Abgewiesen (1–4):** Sind die Geister einmal verärgert, wenden sie sich im günstigsten Fall nur vom Schamanen ab und fordern ihn dazu auf, die Geisterwelt zu verlassen. (AsP-Kosten/2)

● **Verjagt (5–7):** Der Schamane wird regelrecht aus der Geisterwelt vertrieben. (AsP-Kosten/2, RD/2 Punkte Erschöpfung)

● **Verletzt (8–10):** Die Geister versuchen den Schamanen zu töten. Befindet er sich bereits in der Geisterwelt, kommt es zur Konfrontation – andernfalls erleidet er eine schwere Wunde (erlittene SP gleich AsP-Kosten des Rituals) und wird ins Diesseits geschleudert. (AsP-Kosten/2, realer LeP-Verlust abhängig von RD, zusätzlich RD Punkte Erschöpfung)

● **Verwandelt (11–12):** Die Geister haben den Schamanen enttarnt und sind erzürnt, weil er sie zu täuschen versucht hat. Darum fährt ein Tiergeist in seinen Körper und verwandelt den Schamanen in jenes Wesen, dessen Gestalt er in der Geisterwelt angenommen hatte. Hat sich der Schamane nicht verkleidet, ist er stattdessen *bezaubert*. (volle AsP-Kosten, die Verwandlung entspricht einem ADLER-SCHWINGE mit einer Wirkungsdauer von RD Tagen)

● **Gefangen (ab 13):** Im schlimmsten Fall wird die Seele des Schamanen von den Geistern entführt, sodass er ohne fremde Hilfe nicht mehr aus der Geisterwelt entkommen kann. Diese Seelenreise sollte auf jeden Fall mit dem Spieler ausgespielt werden und kann vielerlei Wendungen nehmen, oft fährt z.B. der verärgerte Geist in den Schamanen und übernimmt dessen Körper.

● **Bezaubert (Pasch):** Zeigen zwei oder mehr W6 dieselbe Augenzahl, sind die Geister nicht verstimmt über den Fehler des Schamanen (die obigen Punkte entfallen also), sondern versuchen ihn durch Verlockungen in der Geisterwelt zu behalten. Die Rückkehr ins Diesseits erfordert eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + RD (also mit dem doppelten Malus, der üblicherweise zum Verlassen der Geisterwelt erforderlich ist), die einmal pro SR wiederholt werden darf, wobei der Malus jedoch jeweils um einen Punkt steigt. Während dieser Zeit ist der Schamane nicht ansprechbar und nimmt seine Umgebung nicht wahr.

stischen Kampf, wie er eben nur in einer Traum- oder Geisterwelt stattfinden kann.

Natürlich kann der Schamane in der Geisterwelt auch verletzt und sogar getötet werden. Wie viel des in der Geisterwelt erlittenen Schadens sich auf seinen diesseitigen Körper überträgt, ist von der RD abhängig und der Tabelle in **MWW 176** zu entnehmen. Da die LE in der jenseitigen Tiergestalt sich jedoch deutlich von jener des Schamanen unterscheiden kann, wird der diesseitige Schaden entsprechend anteilig verrechnet. Stirbt der Schamane gar in seiner jenseitigen Gestalt, wird er augenblicklich ins Diesseits zurückgeworfen, erleidet RD x 2 Punkte Erschöpfung sowie 1W6 weitere SP für jede Meile, die er zu diesem Zeitpunkt von seinem Körper entfernt war.

Zauberei in der Geisterwelt

Neben den Fertigkeiten und Kräften, die seine jenseitige Gestalt dem Schamanen zur Verfügung stellt, kann er in der Geisterwelt natürlich auch mit seiner Magie auf Geister einwirken. Das Zaubern in der Geisterwelt bewegt sich jedoch außerhalb der herkömmlichen Ritualmagie (deren Formalismen die Seelenreise ja möglichst kurz und ungefährlich gestalten sollen). Vielmehr sind den Möglichkeiten zur Beeinflussung von Geistern hier keinerlei Grenzen gesetzt – weswegen die *Freie Seelen-*

fahrt vor allem dann angetreten wird, wenn der Schamane kein passendes Ritual zur Lösung eines Problems kennt.

Je nach der Art des Einflusses auf die Geister verlangt der Spielleiter eine Probe auf eine der vier schamanistischen Ritualfertigkeiten, wobei als maximale Reichweite der entsprechende RkW in Schritt herangezogen werden kann. Außerdem ordnet er der erwünschten Wirkung einen passenden Grad zu, der wie bei den Ritualen Kosten und Probenzuschlag bestimmt (weitere Zuschläge können sich aus MR oder ZiP* des zu beeinflussenden Wesens oder Zaubers ergeben). Zusätzlich wird jede Probe entsprechend der Realitätsdichte modifiziert, welche auch für den Anteil der diesseitigen AsP-Kosten (auch für die oben bei **Kontakt zum Diesseits** aufgeführten Kosten) herangezogen wird – die Regelung entspricht jener von **Zaubern in der Traumwelt** in **MWW 176**. Da der Schamane seine Kräfte unmittelbar mit denen der Geister messen kann, ist sein magisches Wirken in der Geisterwelt von den üblichen rituellen Komponenten befreit. Der Einsatz seiner Zaubermacht ist hier ebenso natürlich wie jede andere Handlung und nimmt auch selten mehr als eine Aktion in Anspruch (sofern Zeit in der Geisterwelt überhaupt eine Rolle spielt).

Welche der üblichen Modifikatoren der Ritualprobe in der Geisterwelt zur Anwendung kommen, bleibt dem Meister überlassen – Modifikatoren

* Mit dem *effektiven Ritualkenntnis-Wert* ist der RkW nach Verrechnung aller Modifikatoren der Ritualprobe gemeint, also die effektiv zur Verfügung stehenden RkP. Maximal ist dies jedoch der tatsächliche RkW, während ein negatives Ergebnis zu dem Würfelwurf addiert wird.

Ort und Zeit können durchaus auch in der Geisterwelt verwendet werden, während von den Ritualbedingungen nur die Boni der Knochenkeule angebracht erscheinen. Die Reaktion der Geister auf eine gescheiterte Zauberhandlung kann für den Schamanen schwere Folgen haben (siehe dazu Gefahren in der Geisterwelt).

Verlassen der Geisterwelt

Alle Schamanentraktionen berichten davon, dass man sich in der Geisterwelt leicht verliert, und tatsächlich kann die Rückkehr ins Diesseits zu einem echten Problem für den Schamanen werden. Zunächst einmal muss er sich dazu an jenen Ort begeben, an dem er die Seelenreise angetreten hat, denn schließlich muss seine Seele ja in ihren Kör-

per zurückkehren. Für den Schritt zurück ins Diesseits ist dann noch eine Selbstherrschungs-Probe + halbe RD erforderlich. Sie darf pro SR (oder in Abständen, die der Spielleiter für angemessen hält) wiederholt werden, allerdings erhöht sich der Zuschlag jeweils um einen Punkt. Gelingt dem Schamanen nicht aus eigener Kraft die Rückkehr, muss ein anderer Schamane in die Geisterwelt reisen und ihn ins Diesseits zurückführen (die RkP* eines Geisterbinden erleichtern die Selbstherrschungs-Probe) oder gar gewaltsam zurückschleudern (mittels Geister bannen). Auch ein EINFLUSS BANNEN oder VERSTÄNDIGUNG STÖREN (um jeweils die halbe RD und MR des Schamanen erschwert) könnten Erfolg haben, dies bleibt jedoch dem Spielleiter überlassen.

INDEX

Abbadom (Kloster)	GKM 101	Alterungstabelle	GS 19	Armleuchter (Sekte)	GKM 98	von Dämonen	GS 49	Birke	GKM 93
Abd-al-Ibis	GKM 69	Altes Väterchen	GKM 112	Angrim	GS 127, 129	von Geistern	GS 108	Bisdariel (Alveranier)	GKM 46, 49
Abdarstallah ben Mukkarib	GKM 132	Ältester Besucher	GS 74	Angrims Höhle (Ritual)	AG 144	von Golems	GS 86	Bisdariels Angesicht (Lit.)	s. Kleine Lit. d. ...
Abelino	GKM 54	Altjahr	GS 76	Äu	GKM 58		GKM 119	Bisdariels Auge (Liturgie)	AG 91
Aberglaube	GKM 14	Altum	GKM 20	Aromoloch Sohn des Xaral	GKM 114		GS 76	Bisdariels Würmung (Liturgie)	AG 91
Abgaben an die Kirchen	GKM 9	Alveran	GS 7, 10	Arras de Mott	GKM 27, 31, 32	Bar'ania	GKM 135	Bite Barvedis	GKM 110
Abracoor	GS 58	Alveranische Heerscharen	GKM 33	Arras de Mott (Kloster)	GKM 20, 32	Barabunul	GS 22	Bütersüßer Nachtschatten	GKM 101
Abramelin	GS 58	Alverans Hammer	GKM 70	Artefaktbesetzung	GS 100	Baridojan	GKM 50, 51	BKL	GS 30
Abraxandor	GS 58	Alverans Schwer und Schild	GKM 33	As'iali	GKM 126	Barra'dashtra	GKM 16	BKZ	GS 30
Abu Khomchra	GKM 132	Alveransfeder (Artefakt)	GKM 83, 85	Asaiyif	GKM 17, 56, 58	Basaltfaust (Orden)	GKM 125	Blakharaz	GS 31, 62
Abu Terfas	GKM 123	Am Busen ... (Lit.)	siehe Zuflucht finden	Asboran	GKM 20	Basaliden	GKM 18	Chimären-Erschaffung	GS 84
Abyssmaroth	GS 13, 59	Amazeroth	GKM 12	Ascandear von Baburin	AG 90	Basilikten, Aberglaube	GKM 17	Pakt	GS 95
Abyssabel	GS 13, 38, 59	Amarti	GS 146	Ascandears Hingabe (Liturgie)	AG 90	Basiliktenkönig	GS 58	Blauhimmelstern	GKM 63
Abyssandur	GS 13, 38, 59	Amazeroth	GS 35, 59	ASF	GS 30	Basilius	GKM 17	Blendstrahl aus Alveran (Liturgie)	AG 91
Achar	GKM 67, 124	Chimären-Erschaffung	GS 84	Asfaloth	GS 35, 60	Basistraben	GKM 76	BLH	GS 30
Achaz		Palat	GS 98	Chimären-Erschaffung	GS 84	Bastrun	GS 68	Blick an den ... (Lit.)	siehe Sterne ...
Geister	GS 149	Amazonen	GKM 19	Pakt	GS 99	Baum, der auf der See wurzelt	GKM 97	Blick a. d. Geist. (Lit.)	siehe Sicht auf ...
Religion	GKM 13, 118, GS 149	Kirche der	GKM 37	Asfaloths Transmutationen	GS 81	Baumriesen	GKM 108	Blick der Weberin (Liturgie)	AG 91
Schamanen	AG 141	Rondargeweite (Profession)	AG 37	Aschim Riak Assai	GS 137	Bedon-Blume	GS 62	Blick durch Tairachs Augen (Lit.)	AG 91
Weltbild	GS 6	Schwarze	GKM 37	Ashta'suul	GS 76	Beel-Yinash	GS 66	Blick für das Handwerk (Lit.)	AG 91
Zeit	GS 18	Amethona Praiadne II.	GKM 19	Asparathi	GS 32	Befehl der Lamijah	GS 101	Blick i. d. Bz. (Lit.)	siehe Kl. Liturgie ...
Achmad'ayan ... (Liturgie)	AG 88	Amethyst	GKM 75	Assaf ibn Kasim	GKM 62	Befehlstimme (Paktgeschenk)	GS 96	Blick in die Flammen (Liturgie)	AG 91
Achorholai	GS 37, 59	Amir Honak	GKM 51	As-Sefaloth	GS 36	Begehen der HL Wasser (Lit.)	AG 90	Blick in die Vierte Sphäre	GS 109
Ackerteiler (Sekte)	GKM 97	Ann d. Thona	GKM 128, 129	Assael	GS 76	Begehren überkomme euch!	GS 101	Blick in Likas Auge (Ritual)	AG 144
Ad'Djin	GKM 126	Amosh Tiljak	GKM 28, 30	Astaran	GKM 37	Beherrschung von Chimären	GS 82	Blick ins Geisterreich (Ritual)	AG 144
Adawadt	GS 143	Amriafis	GS 37, 59	Astralblick (Eigenschaft)	GS 109	Dämonen	GS 44	Blindes Auge	GS 69
Adchar von Ilsur	GKM 69	Amrychath	GS 34, 59	Astralbene	GS 10	Golems	GS 86	BLK	GS 30
Adler	GKM 98	Amulet der Tiefe (Artefakt)	GKM 119	Astralich	GKM 6	Mischungene	GS 44	BLL	GS 30
Adnan Zefonika	GKM 64, 65	AMZ	GS 30	Astralseen in Wälen	GS 56	Übernahme	GS 46	BLS	GS 30
Adschaja	GS 143	Anabih-Nür	GS 143, 144	Anaslach (Eigenschaft)	GS 87	Beherrschungs-Schwierigkeit	GS 58	Blutachat	GKM 123
Aedin zu Naris	GKM 49	Anabitha Teruhis	GKM 57	Astrologie	GS 23	Beherrschungs-Wert	GS 44	Blutbeflecktes Gold	GS 36, 62
AGM	GS 30	Anathena (Liturgie)	AG 88, GKM 10	Atem der Götter	GS 146	Behüteter	GKM 51	Blutdurst (Nachteil)	AG 157
Agribal	GS 37, 59	Ancilla (Heilige)	GKM 52, 55	Atchismus	GKM 100	Beichte	GKM 10	Blutdürstiger Zerstückler	GS 32, 62
Agrioth	GS 37, 59	Anconium	GKM 82	Äther	GS 10	Beilich	GKM 27	Blutfelder der Baburin	GKM 33
Chimären-Erschaffung	GS 84	Andachten	GKM 8	Äthrajin	GS 7, 10	Bej'Kelchamada	GKM 99	Bluriger Hezer	GS 67
Pakt	GS 100	Anderswelt	GS 17	Aufheben von ... (Paktgeschenk)	GS 94	Bekcener (Orden)	GKM 32	Blutiges Herz	GS 15
Agriothwahn (Nachteil)	AG 157	Anemonenköningin	GS 18	Aufmerksamer Wächter (Ritual)	AG 144	Belman	GKM 41	Blutküde	GKM 96
Ähnende	GKM 101	Angara	GS 147, 148	Auge (Handzeichen)	GKM 29	Belemans Hochzeit	siehe Anr. d. Winde	Blutlwin Rondras	AG 37, GKM 37
Ähnenkult	GS 120	Angarai	GS 136	Auge der wart. Seelen (Lit.)	s. Nem. Geister.	Belon-Horus	GKM 98	Blutmagie bei Beschwörungen	GS 42
Ai'Maruck	GS 134, 136	Angbar	GKM 18	Auge des Händlers (Liturgie)	AG 90	Belthar	GS 32, 62	Blutne Flamme	GS 61
Aidari	GKM 94	Angbara saba Sathena	GKM 91	Auge des Mondes (Liturgie)	AG 90	Chimären-Erschaffung	GS 84	Blutsaufendes Rind	GS 67
Akar Brazoragh	GS 137	Angriff auf die Kirche	GKM 10	Auge des Nam.	GKM 101, 103, 104, 105	Pakt	GS 96	Blutsdrüschschiff bei Novadis	GKM 12
Erscheinen	GKM 20	Angriff mit verfluchtem Element	GS 52	Auge des Praois	GKM 27, 31	Belizeth Dichelefranni	GS 41	Blutband (Ritual)	AG 144
Aikul	GKM 58	Angriffsanwärter (Eigenschaft)	GS 87	Auge des Saad'Navv (Artefakt)	GKM 123	Bellicel	GS 38	Blutbrinker (Paktgeschenk)	GS 96
Ailil Andara Galahan	GKM 78	Angrösch	GKM 17, 70	Augen im Licht	GS 61	Chimären-Erschaffung	GS 84	Blutzauberei (Paktgeschenk)	GS 94
Aisaphan Osakis	GKM 72, 73, 74	Gewichte (Profession)	AG 77	Augenstern	GKM 17	Pakt	GS 100	BLZ	GS 30
Akohol (Sonderfertigkeit)	AG 160	Kirche	GKM 112	Aura der Form (Liturgie)	AG 90	Belkelds Ekstase	GS 101	Bogumil von Arivor	GKM 19
Akoluthen	AG 28, GKM 26	Angröschs Hallen	GKM 112	Aura der Heiligkeit (SF)	AG 160	Belshirsh	GS 35, 62	Boguesgen (Liturgie)	AG 91
Akoluthenweihe, nachträgliche	AG 19	Angröschs Opfergabe (Liturgie)	AG 88	Aura des Regenbogens (Liturgie)	AG 90	Chimären-Erschaffung	GS 84	Borbad	GKM 50, 92
Akrabal	GKM 16	Angröschs Stein (Artefakt)	GKM 112	Auraaleh	GKM 31	Pakt (Paktgeschenk)	GS 98	Borbadianische Repräsentation	GS 95
Af'Abu	GKM 126	Angröschs Zorn (Lit.)	siehe Wälb. Wehr	Auraprazer (Eigenschaft)	GS 87	Belzhor	GS 37, 62	Borbadianismus (Paktgeschenk)	GS 94
Af'Andara	GKM 126	Anhänger des L. Sch. (Sekte)	GKM 124	Ausbreitung von Dämonen	GS 49	Chimären-Erschaffung	GS 84	Borbad-Kirche, Entstehung	GKM 20
Af'Drakorhim (Profession)	AG 84	Anismus	GS 120	Ausweichen in den ...	GS 52	Pakt	GS 100	Boron, Alanfanischer Kult	GKM 50
Af'Hani	GKM 17	Spilleiertips	AG 123, GS 150	Autoritätsklugheit (Nachteil)	AG 157	Beni Dervez (Profession)	AG 82	Gewichte (Profession)	AG 43
Af'Kha	GKM 126	Annalen des Güteralters	GKM 17, 55	Avatas die Bunte	GKM 84	Beni Fessari	GKM 62, 66	Gotesdienst	GKM 48
Af'Kira	GKM 126	Apa-Tunka	GS 125, 131	Aventurien	GS 7	Beitrit	AG 58	Herkmitt	GKM 17
Af'Mahaballat dar az-Zur	GKM 126	Anrufung der Erdkraft (Liturgie)	AG 89	Aventurin	GKM 83	Beni Nurbad	GKM 17	Kirche	GKM 46
Af'Mhamoud	GKM 97	Anrufung der Winde (Liturgie)	AG 89	Aves ibn Fezq	GKM 97	Beni Rurach	GKM 18	Orden	AG 45, GKM 49, 51
Af'Mouradin	GKM 64	Anrufung Nuianans (Liturgie)	AG 89	Aves	GKM 62, 75	Beni Uchakani (Profession)	AG 81	Pnniner Kult	GKM 46
Af'Tarfin	GKM 76	Anschlag von Glodenhof	GKM 19	Dienst	GKM 84	Berachende	GKM 75	Borungur	GKM 48
Af'Veran	GS 6	Anselm Horninger	GKM 31	Gewichte	AG 68	Bergkristall	GKM 56	Boron-Diener	GKM 47, 48
Alanfanischer Boron-Kult	GKM 50	Äon, Tulamdisches	GS 22	Kirche	GKM 83	Bergkristallwälen	GKM 58	Borondra	GKM 48
Aldare Fidayon	GKM 54, 100	Apelham	GKM 67	Aves-Freunde	GKM 85	Bernik von Bjaldorn	GKM 57	Boron	GKM 46, 49
Aldare VIII. Donnerhall	GKM 35	Asaphmayra	GS 38, 60	Avinas	GKM 144	Bernstein	GKM 27, 108	Boronkrieger	GKM 51
Alde Praiofold II.	GKM 18, 19, 20, 31	Palat	GS 101	Awajit	GS 146	Bernsteinreif	GKM 108, 111	Borons Hallen	GKM 8
Aldessia von Rabemund	GKM 44	Aphestadi	GKM 102, GS 34, 38, 60	Ayla al-Yeshinna	GKM 19, 37	Beschwürung	GS 39	Borons Reich	GS 7
Aldiron (Alter Drache)	GKM 100	Apokalypstiker (Sekte)	GKM 98	Ayla von Schlatt.	GKM 20, 35, 38, 105	Blutmagie	GS 42	Borons Schlafgemach	GKM 47
Alef Aytan	GKM 95	Apostase	GKM 96	Ayla Yarsid von Donnerbach	GKM 37	Dämonen	GS 39	Borons süße Gnade (Liturgie)	AG 91
Aleks Bolschanjeff	GKM 65	Apport der Keule (Keulenritual)	AG 154	Ayami	GS 146	Mehrere Dämonen	GS 40	Boronsdriner	siehe Boron-Diener
Alexandrian Anvorer	GKM 84	Apa-Dün	GS 141, 142	Azimir	GS 38, 61	Mislingent	GS 43	Boronsdriner	siehe Rukungarde
Algendämon	GS 73	Aquamar	GKM 38	Azaril Scharlachkraut	GKM 125	Niedere Dämonen	GS 39	Boronsdrin	GKM 46, 48
Al-Einer	GKM 102	Ar'Baschul	GKM 126	Azila von Awallah	GKM 78	Paktiere	GS 43	Boronsdrin	GS 116
Aller Welt Freund (Liturgie)	AG 88	Ar'Yerhani	GKM 126, 127, 129	Azilas Quellgang (Liturgie)	AG 90	Beschwürungsamen	GS 30	Boronsdrin	GKM 33
Allesverzehrende Blutrote Flamme	GS 61	Aranche	GKM 67	Baa	GS 37, 61	Beschwürungswichtigkeit	GS 58	Boronsdrin	GKM 27
Allesglühende	GKM 59, 124	Araucha Walroder	GKM 73	Bacanaq	GS 15	Besetzte Knochenkeule (Vorteil)	AG 156	Boronsdrin	GKM 79
Allespendende Mutter	GKM 119	Arhas Jondrean von Berglund	GKM 31	Badlak von Mendena	GKM 126	Bessenheit (Dämonendienst)	GS 43	Boronsdrin	GKM 72
Allesverschlingende	GKM 121	Arcanum	GS 56	Badlakener (Orden)	GKM 42, 45	Bessenscheit (Dämonendienst)	GS 34	Bote der Nacht des Irrsinnis	GS 69
Alleswandler	AG 29	Archanum Interdictum (Liturgie)	AG 89	Badlakener (Profession)	GKM 48, 49	Bestattung	GKM 10, 47	Bote der Netherhöllen	GS 64
Allgemeine Liturgien	AG 88	Archon Rohafan der Einäugige	GKM 17	Bahram Nasir	GKM 144	bei den Novadis	GKM 129	Bote des Lichts	GKM 28
Allmächtiger Baumeister	GKM 112	Ardeare (Heilige)	GKM 19, 33, 66	Bairut	GKM 126	bei den Waldmenschen	GS 124	Bote des Steges	GKM 86
Alschäne	GS 64	Ardeniten	siehe Orden der Heiligen Ardare	Bar Honak	GKM 144	Berriger (Profession)	AG 56	Brabaker Magierakademie	GS 41
Alweise	GKM 52	Argelion (Heiliger)	GKM 52, 55	Barashinda	GKM 20	Beutelschneider (Profession)	AG 56	Braggo	GS 34, 62
Alwissende	GS 45	Argelions bannende Hand (Lit.)	AG 89	Balkharheit	GKM 144	Beutelschneider (Paktgeschenk)	GS 39	Brajan (os)	GKM 17, 144
Alptrium (Dämonendienst)	GS 98	Argelions Mantel (Liturgie)	AG 89	Balkha'bul	GS 76	Bewahrer der Kraft	GKM 17, 144	Brandan	GKM 17
Alptrium erzeugen	GS 98	Argelions Spiegel (Liturgie)	AG 89	Balrygon	GS 37, 62	Bewahrer der Nacht	GKM 51	Brandstifter	GS 61
Aluna (Heilige)	GKM 72	Argelion-Stab (Artefakt)	AG 114	Baltres	GS 35	Bewahrer von Wind u. Wogen	GKM 39	Brannhor	GKM 27, 31, 100
Also sprach Rastallah	GKM 126, 129	Ariadne von Höhenföhren	GKM 30	Bann bei der Beschwürung	GKM 17, 27	Blat'Levek	GS 62	Brannhor (Praio-Kirche)	GKM 30
Alota	GS 52	Arika (Heilige)	GKM 33	Bann bei der Beschwürung	GKM 17	BHR	GS 30	Brayya-Dün	GS 141, 142
Als Schuppen (Liturgie)	AG 88	Arijak	GKM 58	Bann der Geist. (Lit.)	AG 154	Bierneil von Hengisfurt	GKM 108, 110	Brazoragh	GS 133, 142
Aker Drache	GKM 100	Arjunoor	GS 37, 60	Bann der Keule (Keulendienst)	AG 154	Biene	GS 118	Brazoragh Ghorkai (Ritual)	AG 145
Aker Gott	GKM 38	Akrohal	GS 37, 60	Bann der Keule (Keulendienst)	AG 154	Biestinger, Wald der	GS 118	Brenna-Gon	GS 141
Aker von Berg	GKM 56	Arma Ultima	GS 31	Banntruch des HL Khalid (Lit.)	AG 90	Bildstörm (Isa-Kirche)	GKM 61	Brench-Dün	GS 142
Akerer der Äonen	GKM 20, 101	Armalion (Tälsman)	GKM 18, 34, 37	Banntruch des HL Khalid (Lit.)	AG 90	Bindung an ... (Dämonendienst)	GS 48	Brench-Dün (Profession)	AG 136
Alterslosigkeit (Paktgeschenk)	GS 94	Arme aus der Tiefe	GS 75	Banntrahler (Profession)	AG 33	Bindung der Schlang (Liturgie)	AG 90	Briderga Karvostafara	GKM 107
				Bannung von Chimären	GS 82	Bindung von Dämonen	GS 47	Brin von Rhodenstein	GKM 36, 38

Brassch	GKM 144	Demokraten (Sekte)	GKM 97	Egremma	GKM 144	Weltbild	GS 6	Geburtshaus des Heiligen Rhys	GKM 70
Bruder des Blutes	GKM 87	Depositor der Göttl. Gnade	GKM 20	Elbe	AG 10	siehe Travabund	GKM 144	Geburtssegen (Liturgie)	AG 96
Bruderslöser	GKM 11, 102, 134	Der Gämütter ... (Lit.)	siehe Zuffucht	Eherne Kraft (Liturgie)	AG 92	Reinisch	AG 119	Gefährte der Güter	GKM 86
Bruderschaft d. Iod.Feuers (Prof.)	AG 62	Der-dich-in-den-Tod-treibt	GS 73	Ehbu	GS 22	Feuerdeuter	AG 62, GKM 74	Gefährte von Wind und Wogen	GKM 39
(Orden)	GKM 70, 74	Dere	GS 7, 8, 14	Ehrenhafter Zweikampf (Liturgie)	AG 92	Feuerhand (Paktgeschenk)	GS 100	Gefesselte Seele	GS 110
Bruderschaft v. Wind u. Wogen	GKM 39	Deromantie	GS 23, 24	Eibe	GKM 63	Feuerkraut	GKM 70	Gefilde der Güter	GS 7
Brukha/Klah	GS 37, 62	Derwische (Orden)	GKM 126, 127, 132	Eibisch	GKM 27	Feuerseiler	AG 62, GKM 74	Gefilde der Sterblichen	GS 7
Brunnenkresse	GKM 38	Des Einen bez. Spährenkl.	AG 116	Eidbrecher	GKM 9	Feuerlilie	GKM 33	Gefilde der Töten	GS 7
Brünstigkeit (Nachteil)	AG 157	Die Herren Gol. Mittag	siehe Weissung	Eidkresse	GKM 59	Feueropal	GKM 59	Gefligelte Göttin	GKM 108
Brünstigkeit erzeugen	GS 101	Deuter Bischdaries	GKM 47, 48	Eidkessenzauge (Artefakt)	GKM 59, 62	Feuerprobe	GKM 15	Gefligelte Schlange	GS 66
BSR	GS 30	Deuter Gulgarris	GKM 47, 48	Eidkessenhaut (Liturgie)	AG 93	Feuersalamander	GKM 97	Gefligelte Sonne, Kult der	GKM 17
Buch der Ab-/Anwesenden	GKM 11	Devokation	AG 32	Eidsegen (Liturgie)	AG 93, GKM 9	Feuersengen (Liturgie)	AG 95	Gefligelter Zerschmetterter	GKM 120
Buch der Schlange	AG 48	Dharai	GS 34, 63	Eigene Liturgien	AG 30	Feuersinger (Sekte)	GKM 97	Gefligeltes Auge	GS 64
Buch der Träume	GKM 49	Dhaza	GKM 102, 125	Eigenschaften von Dämonen	GS 51	Feuertale (Liturgie)	AG 95	Gegengötter	GS 31
Buch der Verfluchten und ...	AG 36	Diamant	GKM 121, 122, 126	Eigenschaften von Geistern	GS 109	Feuertoufel	GS 66	Gegenstände beleben (Eigenschaft)	GS 109
Buche	GKM 42	Die Goldene Hand	AG 116	Ein Bild für die Ewigkeit (Liturgie)	AG 93	Feuerturm von Vallusa	GKM 70	Gelbe ... (Dämonendienst)	GS 46
Buchorakel	GS 23	Diab (Profession)	AG 56	Ein Freund in Zeiten der Not (Liturgie)	AG 93	Feyngalos	GKM 105	Geheimbund der Schmiter	siehe Schmiter
Buchprüfung (Liturgie)	AG 92	Didische Elster	GS 73	Eingeschr. Elementarnähe (Nachteil)	AG 157	Feylamia	GS 117	Gehörnte Dämonen	GS 31
Bund der Freidenker	GKM 97	Dienr Bischdaries	GKM 48	Eingeweihter (Hesinde-Kirche)	AG 49	Fanjai	GS 129	Gehörter	GKM 95
Bund des W. Glaubens	GKM 20, 80	Profession	AG 45	Einborn	GKM 16, 90	Fenjai	GS 129	Geförderter Schmiter	GKM 87
Profession	AG 67	Dienr der Ähre	GKM 68	Eirbise	GKM 56	Fenlauki	GS 127, 129	Geißel des Geistes	GS 62
Bund z. Schutze von ...	siehe Gänseriter	Dienr des Lebens	GKM 68	Eisegrein	GKM 58	Fen-Nikkai	GS 127, 129	Geist	GKM 6
Burdq	GKM 102, GS 122, 125	Dienr des Raben	GKM 47, 48	Eiserne Schlange	AG 50	Fidlawi	GS 146	Geist der Keule (Keulenritual)	AG 154
Bulle	GKM 9, 10	Dienr Gulgarris	GKM 48	Eishauer	GS 67	Finger Angroschs (Artefakt)	GKM 112	Geist des Los	GKM 5
Bylthim ay Mechallayaz	GKM 76	Profession	AG 45	Eisiger Jäger	GS 35, 62	Finger Ingerimms (Artefakt)	GKM 70, 72, 73, 74	Geister	GS 120
BZHI	GS 30	Dienr der Leidenschaft	GKM 76	Eiskalte Seele	GS 75	Firnament	GS 7	Aberglaube	GKM 16
Calaman Sohn des Curtag	GKM 62	Dienste von Dämonen	GS 45	Eisliche	GS 78	Fingring	GS 127, 129	Athenhult	GS 120
Calipnaar	GS 35	Difaz	GS 34, 63	Elon	GKM 18	Firm, Aheraniare	GKM 58	Aren (Eigenschaft)	GS 110
Camilaran	GS 68	Dimonia von Oron	GKM 20	Elementare, Aberglaube	GKM 16	erstes Auftreten	GKM 17	Dämonologie	GS 107
Canyzerth (Heilige)	GKM 52, 54, 55	Diskus-Stafette	GKM 135	Elementare, Gebunden in Waffen	GS 56	Geweichte (Profession)	AG 30	Eigenschaften	GS 109
Cerborn (Heiliger)	GKM 17, 52, 55	Divergenzpunkt	GS 15	Elementarwandlung (Liturgie)	AG 93	Gottesdienst	GKM 57	Ferkinas	GS 144
Cerborns Hande (Lit.)	s. Handwerksegen	Djalfitu	GS 146	Elken, Religion	GKM 125	Heilige	GKM 38	Farninger	GS 148
Cha'Muyan	GS 63	Dockdiagramm	GKM 81	Vampire	GS 117	Kirche	GKM 56	Geschichten	GS 142
Cha'Shahr	GS 70	Doktrination	AG 32	Weltbild	GS 6	Nivenen	GS 129	Gjalskerlinder	GS 142
Chai-Kashet	GS 76	Dömanen	GS 31	Zeit	GS 18	Firngal aus Lowangen	GKM 56, 58	Goblins	GS 139
Chaos	GS 10, 25	Donaria	GS 31, 42	Ehda von Salza (Heilige)	GKM 38, 41	Firman (Heiliger)	GKM 72	Nivenen	GS 129
Charyb'Yaz	GKM 116, 118, 119, GS 33	Donator Lumeni	GKM 29	Elon Carvelan	GKM 100	Firn-Klinge	GKM 58	Orks	GS 136
Charyb'Yze' Zahn (Artefakt)	GKM 119	Donnerbach	GKM 33	Emirabs	GKM 135	Firn-Einsicht (Liturgie)	AG 95	Stammes-Achaz	GS 149
Charypta	GKM 144	Gründung	GKM 19	Emmeran Tralopfer	GKM 40	Firn Jagdgründe	GKM 56	Trollzucker	GS 146
Charyptophilie (Nachteil)	AG 157	Donnerer (Orden)	GKM 38	Ensig	GKM 108	Firn-Ring (Artefakt)	GKM 56, 58	Geister aufnehmen (Ritualfertigkeit)	AG 118
Charyptoren	GS 33, 63	Donnerade	GKM 33	Endurium	GS 56	Firnströhre	GKM 56	Geister bannen (Ritualfertigkeit)	AG 118
Chimären-Erschaffung	GS 84	Donnerder Himmelstreiter	GKM 87	Enrickung	AG 28	Firnverlucht	GS 117	Geister binden (Ritualfertigkeit)	AG 118
Pakt	GS 96	Donnersturm (Artefakt)	GKM 17, 33, 37	Entweichung eines Tempels	GKM 9	Fischfigel (Paktgeschenk)	GS 96	Geister rufen (Ritualfertigkeit)	AG 118
Chenia-Kaktus	GKM 126	Donnersturm-Felder	GKM 75, 79	Entzug des Wissens (Lit.)	siehe Entzug v. ...	Fjarninger, Geister	GS 147	Geisterbann	GS 108
Chimären	GS 81	Dorlen von Joborn	GKM 92	Entzug von Nandus' Gaben (Liturgie)	AG 94	Glaube	GS 148	Geisterbote (Ritual)	AG 146
Bannung	GS 82	Dorlens Verbrüderung (Liturgie)	AG 92	Ephar	GKM 144	Heilige Orte	AG 138	Geisterkerker (Ritual)	AG 146
Beherrschung	GS 82	Dozman	GKM 18, 105	Er, der liegt	GKM 102	Schamanen	AG 148	Geistermantel (Liturgie)	s. Angelions Mantel
Beisapie	GS 83	Drache	GKM 100	Erdschütterer	GS 59	Weltbild	GS 6	Geisterruf	GS 108
Eigenschaften	GS 82, 87	Drache der Vergänglichkeit	GKM 100	Ererbte Knochenkeule (Vorteil)	AG 156	Flage des Regenbogens (Liturgie)	AG 95	Geisterwelt als Traumwelt	GS 152
Erschaffung	GS 81	Drachenteule (Sekten)	GKM 100	Ergochai Tairachi (Ritual)	AG 145	Flammenquelle	GS 71	Geistheilung (Ritual)	AG 146
Loyalität	GS 77	Drachenfille	GKM 101	Erhebung von Vampiren	GS 113	Fledermaus	GKM 63	Geistseele	GKM 6
Chimärenerschaffung	GS 99	Drachenorden	siehe Draconiter	Erleiten von Liturgien	AG 29	Fliege	GKM 108	Geiz (Nachteil)	AG 157
Chimärologie	GS 81	Drachennorden (chemals)	GKM 100	Erleiten von Schamanenritualen	AG 144	Fliegende Boten der Pestilenz	GS 64	Geläutet sei Erd, Goldgestein (Lit.)	AG 96
Chirakal, Glaube	GS 126	Drachenschlafdörte	GKM 38	Erleiten von Schamanenritualen	AG 144	Fliegende Insel der Hohen Drachen	GKM 101	Geliet des Nipakan (Ritual)	AG 146
Chimären	GS 23	Drachenzwänge	GKM 101	Erleuchteter	GKM 28	Fluch (Folgeschaden)	GS 53	Geliebte der Göttin	GKM 76, 77
Chk Zaah	GKM 124	Drachenzkyklus	GKM 101	Erlösung d. Tapams (Lit.)	siehe Borons stulle ...	Fluch der Himmelswölfe	GS 130	Gemeinschaft der Brüder des Blutes	GKM 88
Chr'Soir'Sar	GKM 116, 118, 120	Drachlogikon (Buch)	GKM 101	Erneuerung des Gebornsten (Liturgie)	AG 94	Fluch der Verwirrung (Ritual)	AG 145	Gemeinschaft der Eukolizana	GKM 133, 135
Chronica Eternica	GKM 55	Draconiter (Orden)	GKM 52, 54, 55, 100	Erneuerung des Gebornsten (Liturgie)	AG 94	Fluch der Verwirrung (Ritual)	AG 145	Gemeinschaft der Freunde des Aves/GKM 83, 85	
Chrs H'Ranga	GKM 120	Profession	AG 49	Erschaffung von Chimären	GS 81	Fluch der Verwirrung (Ritual)	AG 145	Gemeinschaft der treuen Gefährten (Lit.)	AG 96
Chrysoberyll	GKM 86	Dracoconicon (Buch)	GKM 101	von Golems	GS 85	Fluch von Shan'trak	GS 61	Gepanzerte Made	GS 62
Chrysopras	GKM 101	Drachosch von Seichelhofen	GKM 20	Erscheinung	GS 111	Fluch wider die Ungläubigen	AG 116	Gepanzerte Spinne	GS 69
Chur Chaj	GS 76	Drachosch Correnstein	GKM 38	Erschrecke (Dämonendienst)	GS 46	Flug der Zeitn	GKM 50	Gerechter Gott	GKM 27
Cleo Protesamuni	GKM 38	Draconi	GKM 16	Erste Ebene	GS 12	Flussvater	GKM 38, 41, 97	Gerechtigkeitsswahn (Nachteil)	AG 157
Codes Sauris (Buch)	GS 20	Drä Delphine	GKM 38, 41	Erste Schwester der Mada	GKM 54, 55	Plüsterer	GS 75	Gernot von Halsingen	GKM 35
Codes Corvinus (Buch)	GKM 18, 50, 51	Dreifache Wehr	GKM 37	Erste Sphäre	GS 12	Pölgelchaden (Eigenschaft)	GS 52	Geron der Einkindige/GKM 17, 33, 34, 36, 101	
Coelstin	GKM 120	Dreifacher Saatsegen (Liturgie)	AG 92	Erster Mawli	GKM 128	Rolnor	GKM 135	Gesander	GKM 86
Colonelo Nandurio	GKM 91	Dreiköpfige Echse von Nabeloth	GS 70	Erster Schlangenarzt	GKM 53	Form der Formlosigkeit (SF)	AG 160	Gesang der Delphine (Liturgie)	AG 96
Compendium Drakomagia	GKM 101	Dreischö. O. GKM 42, 45, 59, 62, 67, 70	AG 42	Erster Schleier (Artefakt)	GKM 79	Formen von Dämonen	GS 52	Gesang der Wale (Lit.)	siehe Gesegneter Fang
Conchinos	GKM 83	Profession	AG 42	Erstes Schwarzes Auge	GS 21	Formlosigkeit (Eigenschaft)	GS 53	Gesang der Wölfe (Ritual)	AG 147
Connar von Quantian-Quandt	GKM 40	Dreitempel	GKM 33	Erynnion Quandan Eternenacht	GKM 54	Fortpflanzungsfähigkeit (Eigenschaft)	GS 87	Geschichte des Glaubens, Aberglaube/GKM 16	
Consonis	GKM 53	Dreizehngeschörter	GS 20	Erdkinder	GS 31	Pran-Horas	GKM 18, 105	Geschmeidige Protektorin von U'Tarr	GS 60
Coruna (Heilige)	GKM 72	Dreizehner	GKM 101	Erzkanzler der Ronda-Kirche	GKM 35	Praternits Uthari (Sekte)	GKM 96	Geschwindigkeit (Paktgeschenk)	GS 97
CPT	GS 30	Dritte Ebene	GS 12	Erzmagister	GKM 53	Prazzaoroth	GS 76	Geschwisterloser	AG 146
Gron-Epistulum	GKM 19	Dritte Sphäre	GS 8	Erzpriester	GKM 26	Freie Seelenfahrt (Ritual)	AG 79	Gesegneter Fang (Liturgie)	AG 96
Caroban	GKM 17	Druiden, erstes Auftreten	GKM 17	Erzpriester	GKM 26	Freie Untote	GS 79	Geselle des Ingerim	GKM 72
Custos Lumeni	GKM 29	Druiden, Glauben	GKM 115, 116	Erzwampire	GKM 101, 105	Freigiebt (Hesinde-Kirche)	AG 48	Gesichtsloser	GKM 101
Daimon	GKM 103	Dschajchemach	GS 6	Erzwissenbewahrer	GKM 53	Freiheitskämpfer (Profession)	AG 53	Gespür der Keule (Keulenritual)	AG 153
Daimonicon (Buch)	GS 76	Dschella	GKM 128, 129	Erzwissenbewahrer	GKM 53	Freiheitskämpfer (Tsa-Kirche)	GKM 61	Gestaltwandler	GS 36
Daimonide	GS 88	Dscherman	GKM 66	Eternium	GS 56	Freipfide (Paktgeschenk)	GS 99	Höherer	GS 70
Beispiele	GS 88	Duchanism	GKM 96	Ethila (Heilige)	GKM 46, 49, 89	Freuden des Jenseits (bei Rastullah)	GKM 12	Geweiltes Leid (Liturgie)	AG 96
Erschaffung	GS 88	Duglum	GS 37, 63	Ethilner (Orden)	GKM 46, 49, 50	Freundliche Aufnahme (Liturgie)	AG 95	Geweilte Objekte, Kontaktschaden	GS 57
Dämonen	GS 25	Duglumpest	GS 28	Ethilner (Profession)	AG 46	Frewel	GKM 9	Geweilte Waffen	GS 55, 56
Aberglaube	GKM 16	Dün-Branchna-Dün	GS 141	Ethilas Gnade (Liturgie)	AG 94	Frevler, Mal des	GKM 10	Geweilte Zauberei	AG 19
Austreibung	GS 49	Dün-Brenchi-Dün	AG 136	Ethilas Zeit ... (Lit.)	siehe Ruf zur Ruhe	Frieden der Melodie (Liturgie)	AG 95	Geweilte, Ansehen	GKM 8
Bannung	GS 49	Dunkelrochen	GS 49	Eugalp	GS 76	Friedensfreunde (Tsa-Kirche)	GKM 61	Aves (Profession)	AG 68
Beherrschung	GS 44	Dunkle Halle der Geister	GS 41, 77	Eukolizana	GKM 133, 135	Friedenskaiser-Yulag-Tempel	GKM 44	Boron (Profession)	AG 43
Beschwörung	GS 39	Dunkle Pfoten	GS 13	Ewig Junge	GKM 124	Friedhof der Seeschlangen	GKM 119	Efferd (Profession)	AG 40
Bindung	GS 47	Dunkle Verführerin	GS 64	Ewig Jugend	AG 116	Friedlicher Wanderer	GKM 83	Firn (Profession)	AG 51
Dienste	GS 45	Dunkle Wunder	AG 116	Ewig Schmiedin	GKM 73	Frunojai	GKM 135	Hesinde (Profession)	AG 48
Dömanen	GS 31	Dunkler Rausch (Paktgeschenk)	GS 101	Ewiger	GKM 46	Frungrander	GS 147	Irim (Profession)	AG 73
Eigenschaften	GS 51	Dunther	AG 136, GS 142	Ewiger Dschungel	GS 125	Prunai	GS 147, 148	Ingerim (Profession)	AG 48
Formen	GS 52	Dur Mortar ka Drax	GKM 112, 114	Ewiger Läufer	GS 74	Fuchs	GKM 63	Kor (Profession)	AG 70
Gebunden in Waffen	GS 56	Durro Wände gehen (Eigenschaft)	GS 52	Ewiger Wächter (Liturgie)	AG 94	Füschchen	GKM 63	Nachträgliche Weihe	AG 18
Gegengötter	GS 31	Durro-Dün	GS 142	Ewiges Fest	GKM 77, 78	Fuldjor (Alter Drache)	GKM 19, 100	Nandus (Profession)	AG 71
Geweihter Grund	GS 52	Dwergar	GS 147, 148	Ewiges Licht (Heiliger Talisman)	GKM 27, 31	Fünfte Ebene	GS 13	Pernate (Profession)	AG 59
Hierarchie	GS 30	Dyhlind (Heilige)	GKM 42, 45	Ewiges Wissen (Liturgie)	AG 94	Fünfte Sphäre	GS 10	Pher (Profession)	AG 55
Manifestation	GS 47	Dyhlinds Wänden (Lit.)	siehe Vertrauter ...	Ewigigkeits Ebene	GS 6, 128, 130	Fünfte Sphäre	GS 10	Priais (Profession)	AG 32
Speilteitertips	GS 102	Ebene der Erdkraft	GS 12	Ewigigkeits Ebene	GKM 59	Fünfte Sphäre	GS 10	Rahja (Profession)	AG 63
Verbanung	GS 49	Ebene der Geister	GS 12	Existenz (Eigenschaft)	GS 52	Fünfte Sphäre	GS 10	Ronda (Profession)	AG 36
Dämonenarche	GS 68	Ebene der Schmerzen	GS 146	Exkommunikation	GKM 10	Fünfte Sphäre	GS 10	Spieletertips	AG 20
Dämonenattribut (Paktgeschenk)	GS 94	Ebene des Lichts	GS 13	Liturgie	AG 94	Fünfte Sphäre	GS 10	Swafrin (Profession)	AG 75
Dämonenbaum	GS 8, 13	Ebene des Limbus	GS 12	Exorzismus (Liturgie)	AG 94	Fünfte Sphäre	GS 10	Tavia (Profession)	AG 41
Dämonenbindung (SF)	AG 160	Ebenholz	GKM 47	Exorzismus (Ritual)	AG 145	Fünfte Sphäre	GS 10	Tia (Profession)	AG 52
Dämonenkreutz	GS 89	Eberesche	GKM 108	Exorzist	GS 50	Fünfte Sphäre	GS 10	Weihe	AG 24
Dämonenkrallen	GKM 101	Echse von Nabeloth	GS 70	Sonderfertigkeit	AG 160	Fünfte Sphäre	GS 10	Geweihter Grund und Dämonen	GS 52
Dämonenmal	GS 92	Echsenklauben	GKM 116	Falka	GKM 94	Fünfte Sphäre	GS 10	Charyak Maruki (Ritual)	siehe Reiter der Geist
Dämonenmeute	GS 74	Efferd	GKM 17	Fajalaran	GS 68	Fünfte Sphäre	GS 10	Ghorio Dargulawend (Heiliger)	GKM 87, 88
Dämonenpakt	GS 89	Efferd	GKM 17	Falconia von Eslamsroden	GKM 30, 86	Fünfte Sphäre	GS 10	Ghur	GS 76
Dämonenschlacht, Erste	GKM 17, 18	Geweihter (Profession)	AG 40	Falgund der Verfluchte	GKM 103	Fünfte Sphäre	GS 10	Gier erzeugen (Paktgeschenk)	GS 99
Dämonenschlacht, Zweite	GKM 18	Gottesdienst	GKM 40	Famerlor (Holzer Drache)	GKM 33, 37, 87, 100	Fünfte Sphäre	GS 10	Gieriger Feilscher	GS 36, 72
Dämonensultan	GS 10, 31, 63	Kirche	GKM 38	Famerlot-Sekten	GKM 96, 109	Fünfte Sphäre	GS 10	Gik (Eigenschaft)	GS 87
Dämonensztadelle	GKM 16	Orden	GKM 41	Famulus	GS 88	Fünfte Sphäre	GS 10	Gik (Folgeschaden)	GS 53
Dämonische Fähigkeit	GS 87	Efferdan ay Bennain	GKM 40	Faramud ben Benayman	GKM 40	Fünfte Sphäre	GS 10	Gik der Erkenntnis (Liturgie)	AG 96
Dämonische Hilfe/Waffe	GS 94	Efferdane (Heilige)	GKM 38, 41	Farten des Krieges (Ritual)	AG 145	Fünfte Sphäre	GS 10	Gikdrisen (Paktgeschenk)	GS 100
Dämonische Waffen	GS 55, 58	Efferdbrüder (Orden)	AG 41, GKM 38, 41	Fassner Schule	GKM 130	Fünfte Sphäre	GS 10	Gilborn von Punin (Heiliger)	GKM 19, 27, 31
Dämonischer Fokus	GS 94	Efferdhorn von Rethas (Artefakt)	GKM 38, 41	Fassandklentner (Profession)	AG 56	Fünfte Sph			

Weltbild	GS 6	Guldener Drachenkönig	GKM 100	Herr der Gefilde Alverans	GKM 27	Hüter des Völgpöcklücks	GKM 76, 78	Karakli	GS 34, 66
Weltbild	GS 133, 136, 138	Guldener Götter	GKM 101	Herr der Gezeiten	GKM 38	Hüter des Zirkels	GKM 39, 40	Karappa	GS 144
Glaßernes Klirren auf dem Eis	GS 75	Gulvanand, Götter	GKM 143	Herr der Nacht	GKM 62	Hüterin der Ewigkeit	GKM 121	Kardin	GKM 135
Gleichschichtige Brüder	GS 65	Gurvan Praibour I.	GKM 19	Herr der neuen Streiche	GKM 87	Hüterorden	siehe Orden des Heiligen Hüters	Karmacenergie	AG 24
Gleichklang des Geistes (Liturgie)	AG 97	Gurvananten	GKM 32	Herr der Rache	GS 31, 62	Hübriden	GS 81	Regeneration	AG 25
Gleißender	GKM 27	Gurvanische Choräle	GKM 19	Herr der Rache	GS 76	Ibsahriten	GS 145, 146	Steigerung	AG 25
Globulen	GS 13	Guter Kampf	AG 70	Herr der Schatten	GKM 62	Ibis	GKM 67	Karmakothion, Aberglaube	GKM 16
Glost	GS 15	Gütige Mutter	GKM 42	Herr der Schlachten	GKM 87	Iblis	GKM 102	Karmalqueste	AG 25
Glückssegen (Liturgie)	AG 97	Gütige	GKM 67	Herr der vier Elemente	GKM 122	Iblisjassa	GKM 105	Sonderfertigkeit	AG 160
Gmurgan	GS 18	Göwe-Petryl	GKM 119	Herr der Vollkommenen Seelen	GKM 123	Ilfin/Nur	GS 145, 146	Karmantath	GS 35, 67
Gnadenslor	GKM 87	Gwidothenna von Fakhlan	GKM 30	Herr des Horizonts	GKM 83	Ilfin	GKM 56, 106	Karmatische Kausalknoten	GS 15
Gour'akhr	GS 76	Gydra	GKM 144	Herr des Mismatischen Hauchs	GS 72	Geweilte	AG 73	Karmoth	GS 32, 67
Gonarak der Unbezwingbare	GKM 37	Gylmyra	GKM 98	Herr des Verbotenen Wissens	GS 35, 39	Gottesdienst	GKM 94	Karmoth-Hieb (Pakageschen)	GS 96
Gowan	GS 128	Gyvana von Belhanka	GKM 75, 78	Herr des Weltenbrandes	GKM 102	Kirche	GKM 93	Kamila Gilian	GKM 65
Goblins, Geister	GS 139	H'Chazz	GKM 119, 124	Herr über Feuer und Glut (Liturgie)	AG 100	Nwesen	GS 129	Karunga	GS 35, 67
Güter	GS 139	H'Na'Rho	GKM 119	Herrin der Alten	GKM 119	Hirnjane Raskiskotir	GKM 93, 94	Karukijo	GS 132
Heilige Orte	GS 139	H'Rabaal	GKM 17, 18, GS 126	Herrin der Blütigen Ekstase	GS 38	Hirns-Rudel	GKM 56, 93, 94	Kasiniten (Kultur)	AG 83
Religion	GKM 13, GS 138	H'Ranga	GKM 116, GS 149	Herrin der Chimeren	GS 139	Hirns	GS 148	Kasiniten (Orden)	GKM 126, 132
Schamaninnen (Profession)	AG 133	Kulle	GKM 119	Herrin der Nekromanten	GS 34	Ifrunn	GS 141	Kaskpa	GS 127, 180
Vampir	GS 118	Priester	AG 79	Herrin der Plagen	GS 60	Iliarten (Sekte)	AG 49, GKM 19, 54, 55, 97	Profession	AG 126
Verteute	AG 134	H'Rangor	GKM 17	Herrin der Raten, Fliegen ...	GS 37, 62	Iljesschana Praidine Krasnakoff	GKM 30	Karalinya Adzanez	GKM 51
Weltbild	GS 6	H'rtisi	GKM 124	Herrin der sechs Könige	GKM 32	Illuminatus	GKM 29	Kathay Praiotin XI.	GKM 19
Zeit	GS 18	H'Skaltir	GKM 123	Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar	GS 65	Illumnestra I.	GKM 17, 21, 80	Katzenruf (Pakageschen)	GS 101
Goldene Hand (Pakageschen)	AG 116	H'Ssum	GKM 124	Herrin des Meeres	GKM 119	Illumnestra XII.	GKM 82	Kausalknoten, karmatische	GS 15
Goldene Hand (Pakageschen)	GS 99	H'Szint	GKM 17, 97, 116, 118, 121	Herrin vom See	GKM 97	Illumnestraner	GKM 80	Kavalere Rahjas	siehe Rahja-Kavalere
Goldene Ronda von Gareth	GKM 18	Priester (Profession)	AG 79	Herrschaft über Dschinne	GS 97, 98, 100	Illumnestra	GKM 56, 93, 94, GS 132	Kedio (Heiliger)	GKM 67, 69
Goldene Rüstung (Liturgie)	AG 97	H'Szints Haut (Artefakt)	GKM 121	Herrschaft über Gebörnte Dämonen	GS 94	Ibeta Ingrasim (Heilige)	GKM 70, 73	Keft	siehe Osse Keft
Goldener	GKM 122	H'Ychyruch	GKM 119	Herrschaft über Geister (Pakageschen)	GS 98	Ibeta	GS 38, 65	Keffer Schule	GKM 130
Goldener Blick (Liturgie)	AG 97	H'itar	GS 6	Herrschaft über Niedere Dämonen	GS 94	Ibeta als Vertreter	AG 135	Kes	GS 125
Goldener Falke	GKM 86	Iaar des Namenlosen	GKM 104	Herrscher der Herrscher	GKM 102	Iimutidin	GS 138, 139	Kekksälv	GS 127, 129
Goldener Gong von Gareth	GKM 31	Halizi	GS 145, 146	Herrscher der Läfte	GKM 120	Iimamamuter	GKM 109, 111	Kekksav	GS 129
Goldener Gong	GKM 102	Hadjinim	GKM 100, 132	Herschmucht (Nachteil)	AG 137	Immunität gegen ... (Eigenschaft)	GS 53, 87	Kelch der Rahja (Artefakt)	GKM 75, 79
Goldenes Ei (Artefakt)	GKM 20, 42, 45	Profession	AG 83	Fierz des Tieres (Ritual)	AG 147	In Dämoniesen Saurium	GS 13, 47	Kette der Zwölfgötter (Artefakt)	GKM 80, 82
Goldel	GS 70	Iacradit	GS 141	Herzog der Dunklen Weisheit	GS 35	Indokulturation (Liturgie)	AG 100	Ketzer	GKM 96
Goldtropas	GKM 86	Hamud Dlach'Gamin	GKM 126, 127	Herzog der Niederhöhlen	GS 31	Indokulturation (Artefakt)	GKM 52, 54	Keulenrituale	AG 153
Golems	GS 84	Iatiruf (Ritual)	siehe Wölfsruf	Herzog der Nachtblauen Tiefen	GS 33, 63	ING21	GKM 73	Keulenrituale (Sonderfertigkeit)	AG 160
Bannung	GS 86	Hal von Gareth	GKM 20, 98	Herzogin des Wimmelnden Chaos	GS 35	Ingalg von Silas (Heiliger)	GKM 52, 53	Kha	GKM 116, 118, 119, 121
Beherrschung	GS 87	Haldana von Ilmenstein	GKM 54	Heschjina	GKM 128, 129	Ingalis Alchimie (Liturgie)	AG 100	Khabla (Alveranir)	GKM 75, 79
Eigenschaften	GS 86, 87	Haldur-Horas	GKM 18, 105	Heshitot	GS 32, 65	Ingerimm	GKM 72	Khabla (Rastallans Frau)	GKM 128, 129
Einfache	GS 86	Haleser (Sekte)	GKM 98	Hesidine		Geweilte (Profession)	AG 61	Khabla Jugend (Liturgie)	AG 101
Erzählmonische Materialien	GS 85	Halla-Dön	GS 141, 142	Alveranire	GKM 55	Götterdienst	GKM 72	Khablas makelloser Leib (Liturgie)	AG 101
Loyalität	GS 77	Halle der Träumer	GKM 48	Erstes Auftreten	GKM 17	Kirche	GKM 70	Khadan Varsimian	GKM 100
Spezielle	GS 86	Halle des Todes	GKM 48	Geweilte (Profession)	AG 48	Ingerimmis Esse	GKM 71	Khadan Khamarud	GS 76
Golf von Percium	GKM 16	Hallen der Weisheit zu Kuslik	GKM 52	Götterdienst	GKM 33	Ingerimmis Zorn ... (Liturgie)	AG 100	Khalid al-Ghanar (Heiliger)	GKM 46, 49
Golgari der Tötenebrä	GKM 46, 49, GS 10	Hanastel	GS 38, 64	Heilige	GKM 55	Ingerimmverflucht	GS 117	Kharimad al-Rik	GKM 127
Golgarten (Orden)	GKM 46, 49	Hand Borons (Orden)	GKM 50, 51	Kirche	GKM 52	Ingra	GKM 70, 115	Kharz'orec	GS 67
Golgarten (Profession)	AG 45	Hand des Poltrons (Pakageschen)	GS 96	Orden	AG 49	Ingra-Kult	GKM 72	Khazazrach	GS 6
Gorfang	GKM 58, 94, GS 127, 128	Hand mit dem Schwert	GS 62	Hesinde mit dem Menschenschüler	GKM 52, 55	Entschung	GKM 17	Khefionen (Sekte)	GKM 97
Gorfangs Fluch (Liturgie)	siehe Sippenfluch	Hand mit dem Stab	GS 73	Hesindes Fingerzeig (Lit.)	siehe Buchprüfung	Geweilte	AG 62	Khidma'kha'ub	GS 37, 68
Gorgobaal	GS 76	Händler (Profession)	AG 57	Hesindes Hain	GKM 52	Ingrasch	GKM 70	Kholak-Kai	GS 62
Goswin v. d. Himmelsreiter-Otta	GKM 40, 41	Händlersegen (Liturgie)	siehe Eidsegen	Hesindes Weisheit	GKM 90	Ingrascha Tochter der Irin	GKM 114	Khorona Mondreigos	GKM 40
Gonngi	GS 35, 64	Handschien der Peraine (Artefakt)	GKM 67, 69	Hesindeverflucht	GS 116	Ingrinamie (Heilige)	GKM 72	Khorin Jendrenen	GKM 82
Gott der Götter	AG 116	Handwerkersegen (Liturgie)	AG 98	Heskat	GS 22, 38, 65	Initiation		Khor	GKM 144
Gott der Herrschaft	GKM 104	Hängender Gletscher	GKM 56, 58	Heterodoxie	GKM 96	Geistswelt	GS 120	Khunchomer Kodex	GKM 87, 88
Gott der Könige	GKM 27	Iaquum	GS 37, 64	Hexater	GKM 17, 144	Liturgie	AG 100	Khurkchai Tairachi (Ritual)	AG 147
Gott ohne Namen	siehe Namenloser	Häresie	GKM 96	Hexen, erstes Auftreten	GKM 17	Zweite	AG 120	Kind des Regenbogens	GKM 59
Göttenheste	GKM 8	Hargastar	GS 147, 148	Hexen, Glauben	GKM 115	Zwölfgöttliche Gemeinschaft	GKM 7	Kirchenrecht	GKM 26
Götterfürst	GKM 27, 30	Harka ni Coalgha	GKM 84	Hexenbild	GKM 15	Innere Ruhe (Liturgie)	AG 100	Kirschbaum	GKM 59
Göttergericht	GKM 15	Harnike Walsberger	GKM 57	Hexerei	GS 70	Inquisition	GKM 20, 27, 31	Kirschblütenregen (Liturgie)	AG 101
Götterlauf	GS 22	Harmoniesege (Liturgie)	AG 99	Hia'Saad	GS 76	Iroh	GS 23	Kku'Yu	GKM 119
Göttertrutz (Kloster)	GKM 80, 81	Harmoniten (Rahja-Kirche)	GKM 77	Hilberian Praioignif II.	GKM 20, 30	Inseln im Nebel	GS 14, 15	Klee	GKM 108
Göttesnamen	GKM 128, GS 22	Harodak	AG 129, GKM 12, GS 134	Hilfe in der Not (Liturgie)	AG 107	Inspiration	AG 29	Kleine Liturgie d. Hl. Nemekath (Lit.)	AG 101
Gottesurteil	GKM 15	Harpie	GS 84	Hilferuf (Ritual)	AG 140	Intelligenz (Eigenschaft)	GS 110	Kleine Segnung des Heimeistes (Lit.)	AG 101
Göttliche Löwin / Leuin	GKM 33	Hargyuhl	GS 133, 136	Hilfsfertigkeiten bei Ritualen	AG 120	Intergant (Profession)	AG 57	Kleiner Giflbann (Liturgie)	AG 101
Göttliche Verständigung (Liturgie)	AG 97	Härte der Keule (Keulenritual)	AG 153	Hilfsgeister	AG 121	Invocatio Integra	GS 39	Kleines Tabu (Liturgie)	siehe Ruf zur Ruhe
Göttliches Zeichen (Liturgie)	AG 97	Häshabits Pfeilen (Liturgie)	AG 99	Hilperion Asgareol	GKM 73, 74, 114	Invocation	siehe Beschöwung	Klubshk	GS 133, 136
Gottval	GKM 106	Hasrabal ben Yakuban	GS 41	Himmelsamtag	GKM 79	reversal	GS 49	Knapp der Göttin	AG 36, GKM 34
Grabsegen (Liturgie)	AG 97, GKM 10	Hauze von Radolch	GKM 66	Himmelsrösse	GKM 79	Iolano Schlangenstein	GKM 55	Knecht der Göttin	GKM 68
Grade von Liturgien	AG 86	Hauze von Radolch	GKM 66	Himmelswölfe	GS 127, 128	Ippolito Sifien	GKM 49	Knechter der Widnis	GS 37, 59
Gradienten	GS 12	Hauch Borons (Liturgie)	AG 99	Fluch	GS 130	Irbadhalz	GS 32, 65	Knoblauch	GKM 67
Grakaloth	GS 38, 64	Hauch der Leidenschaft (Lit.)	s. Handwerkes.	Himmelsche Familie	GKM 42, 45	Irbas	GS 35, 59	Knockenleue	AG 152
Granar	GKM 75	Hauch der Pestilenz (Pakageschen)	GS 100	Himmliche Gaukler	GKM 62	Irbalk	GS 32	Knoppfod	GKM 139
Grangor	GKM 41	Hauch des Elements (Ritual)	AG 147	Himmliche Kriegsherrin	GKM 33	Irlitich	GS 111	Kobolke, Aberglaube	GKM 16
Granus Algoniar von Hoiningen	GKM 36	Haugriff	GKM 58	Himmlicher Herold	GKM 86	Isegrin von Weiden (Heiliger)	GKM 56, 58	Kobolke, Tsa	GKM 59
Grauer	GKM 62	Hauptmann-Gewelter	GKM 88	Himmlicher Hof der Illuminanten	GKM 27	Ish-aggär	GS 76	Koboldfreundin (Tsa-Kirche)	GKM 62
Grauer Geier	GKM 67	Hausfrieden (Liturgie)	AG 99	Himmlicher Richter	GKM 27	Ispahim	GS 38, 66	Koboldfreundin (Profession)	AG 53
Graues Siegel (Liturgie)	AG 97	Haut der Chamileons (Lit.)	s. Verborgen wie ...	Himmlicher Schied	GKM 70	Istapher	GKM 70	Kollegium der Zwölfgötter	GKM 26
Graulgatschthor	GKM 19	Havena, Drachenschlökrite	GKM 41	Hindawruz	GKM 83	Iysaladin	GKM 102, GS 38, 66	König der Alveranier	GKM 86
Graulding	GKM 39, 40, 63	Havena, Große Flut	GKM 19	Hirte der Walwtütigen (Profession)	AG 75	ius concordia	GKM 8	König der Götter	GKM 27
Gravesh	GS 133, 134, 135	Hawazi	GS 146	Hjaldinger	GKM 106	Ivash	GS 38, 66	Königin der dunklen Schluften	GS 71
Gravesh-Priester (Profession)	AG 130	Heerban der friedlichen Schwestern	GKM 123	Ankunft	GKM 107	Iyi	GKM 58, 94	Konskration (Liturgie)	AG 101
Greghoth	GS 64	Heerführer d. Legion v. Yaq-Monathig	GS 32, 62	Hjaldi-Sage	GKM 106	Jaakon von Turjeleif	GKM 35	Konstruktur des Weltemech	GKM 112
Greif	GKM 27	Heiliger der Ronda-Kirche	GKM 35	Höthar von Nordmarken	GKM 18, 33, 36	jagdlieber (Nachteil)	AG 157	Konstruktionswan (Nachteil)	AG 157
Greif, der	GKM 27, 30, 86	Heiler (Profession)	AG 139	Hochelien	GS 21	jagdlieber (Ritual)	AG 147	Kontakt zum Großen Geist (SF)	AG 160
Greifen (Alveranier)	GKM 27, 31	Heilig-Blut-Orden	GKM 98	Hochschamanen	AG 120	jagdlieber (Liturgie)	AG 100	Kontaktschaden durch Objekte	GS 57
Greifendank	GKM 27	Heilige Esse zu Angbar	GKM 72	Rituale	AG 144	jagdmesteir	GS 73	Konvent der Geweihten der Zwölf	GKM 26
Greifenfuf	GKM 27	Heilige Esse	GKM 73	Hofag der Sprachen (Liturgie)	AG 100	jäger der Verdammnis	GS 35	Konvokation	AG 32
Greifengras	GKM 16	Heilige Hallen zu Xorlosch	GKM 112	Hoher Drache	GKM 100	Jahr des Tairach	GS 22	Kor	GKM 33, 37, 101
Greifenreiter	GKM 31	Heilige Inquisition	siehe Inquisition	Hoher Herold der Ronda-Kirche	GKM 35	jahrhundertwelle	GS 72	Geweilte	AG 71
Grenzland	GS 17	Heilige Laternen zu Angbar	GKM 70, 73, 112	Hoher Lehnmestre	GKM 53	Janneke ter Jatten	GKM 62, 64, 65	Kirche	GKM 87
Grieki	GS 128	Heilige Mutter	GKM 42	Hoher Schlangener	GKM 93	Jarai Praiotin XII.	GKM 20, 105	Koräuder	GKM 87
Grimoac	GS 35, 62	Heilige Rollen	GKM 17, 19, 20, 133, 135	Höhere Dämonenbindung (SF)	AG 160	Jarak der Waidmann (Heiliger)	GKM 56, 58	Kornkaben (Orden)	GKM 89
Grimma aus Notmark (Heilige)	GKM 56, 58	Heilige Salbung d. Per. (Lit.)	s. Tsa Heiliges ...	Höherer Gestaltwandler	GS 70	Jasip	GS 37, 66	Kornkirsche	GKM 87
Grispelz	GS 127, 128	Heilige Schmiedeglut (Liturgie)	AG 99	Hobes Paar	GKM 44	Je-Chrizlak-Yak	GS 32, 62	Kornfäule (Pakageschen)	GS 100
Grispelz' Ackersegen (Lit.)	s. Dreifacher Saats.	Heiliger Bechdel (Liturgie)	AG 99	Hobes Trigon	GKM 90	Jenseitiger Mondbrenner	GS 32, 62	Körper	GKM 6
Grolme, Tze	GS 18	Heiliger Drachenorden	siehe Draconiter	Holde	GS 18	Jeroman (Greif)	GKM 27, 31	Körperliche Hilfe (Dämonendienst)	GS 46
Gron'ge'u'mur	GS 60, 126	Heiliger Eid	GKM 10	Höllenhund	GS 67	Jessidora de Sylphur	GKM 35	Körperlosigkeit (Eigenschaft)	GS 53
Gror	GKM 133	Heiliger Eiskristall (Artefakt)	GKM 93, 94	Holzgomel	GS 86	Jhu'Uchch'H'Szintoi	GKM 121, 124	Korund	GKM 87
Große Bresche	GS 10, 13	Heiliger Kessel (Artefakt)	GKM 42, 45	Homoculus	GS 86	Jharhara	GKM 119, GS 21	Kosmogonika	GKM 80, 81
Große Göttin	GKM 42	Heiliger Lehnseid (Liturgie)	siehe Eidsegen	Hooninger Tegel (Artefakt)	GKM 67, 69	Jilaskan	GKM 19	Kr'mh Kr'Thiu	GKM 119
Große Seelenwaschung (Lit.)	s. Exorzismus	Heiliger Strohsack des Nandus	GKM 90, 92	Honoren (Rondra)	GKM 35	Jilaskaner (Sekte)	GKM 32, 36	Kr'Thon'Chh	GKM 17, 116, 118, 119, 122
Große Verändarin	GKM 121	Heiliges Horarium	GKM 20, 98	Horas der Verkünder	GKM 20, 27, 31, 98	Jirtan	GKM 62	Kr'Thon'Chhs Zahn (Artefakt)	GKM 122
Große Weiße des Heimeistes (Liturgie)	AG 98	Heiliges Lichtspiel (Liturgie)	AG 99	Horas-Apokryphen	GKM 98	Johoner Liebeslicht (Artefakt)	GKM 75, 79	Kraf der Keule (Keulenritual)	AG 153
Größenwahn (Nachteil)	AG 157	Heilung des Tapans (Lit.)	s. Segen d. H. Noiona	Horasritter	GKM 64	Josmabih saba Marhod	GKM 49	Kraf der Tayas (Ritual)	AG 148
Großer Alchimist	GS 59	Heiliges Hades (Liturgie)	AG 99	Profession	AG 74	Juajok	GS 127, 129	Kraf des Namenlosen	GS 69
Großer Baccanaq	GS 126	Heimat der Elemente	GS 8	Hort der Hesindianischen Gaben	GS 148	Jucho von Dallendhin	GKM 65, 66	Kraf des Tieres (Ritual)	AG 148
Großer Eidsagen (Liturgie)	AG 98	Heimat der Sterblichen	GS 8	Hramaschut	GS 148	Junge Göttin	GKM 59	Kräfigung der Schwachen ... (Liturgie)	AG 101
Großer Fluss	GKM 41, 97	Heimführung der Herde (Ritual)	AG 147	Hranngar	GKM 106, GS 33	Jünger des Raben	GKM 51	Krankenruf (Pakageschen)	GS 97
Großer Giftdim (Lit.)	s. Großer Speisesegen	Heirat	siehe Trauhand	Hülle des Formlosen	GS 70	Jüngste	GKM 144	Krakon	GKM 119
Großer Madazyklus	GS 22	Hektalibi	GS 37, 64	Hüter der Esse (Profession)	AG 77	Jurga	GKM 106	Krakonier-Religion	GKM 119
Großer Reisesegen (Liturgie)	siehe Reisesegen	Hella-Horas	GKM 18, 98, 105	Hüter der Flamme	GKM 72, 114	Jurga Trondesdotir	GKM 107	Krallervatsch Sohn des Krallhatsch	GKM 139
Großer Samul	GS 123, 125	Helaisten (Sekte)	GKM 98	Hüter der Göttlichen Gaben	GKM 76, 77	Jurge Swafinsgräb	GKM 107	Krallhatsch Sohn des Krallervatsch	GKM 139
Großer Schwarm	GKM 123	Heldenzeit	GS 22	Hüter der Heiligen Herde	GKM 49	Juste der Totengräber	GKM 49	Krankhafte Neonantie (Nachteil)	AG 157
Großer Speisesegen (Liturgie)	AG 98	Heliodan	GKM 29	Hüter der Jagd (Profession)	AG 52	K'ch'num			

Kish Tshu	KRM 116, 124	Logramoth	GS 34, 68	Meisterstück (Liturgie)	AG 102	Nandus' Schriftkenntnis (Lit.)	Schrifttum LL	der Ronda-Kirche	AG 37
Kryptor	GKM 98	Chimären-Erschaffung	GS 84	Meliador	GKM 100, GS 13	Naranda Uhhagi	GKM 20	der Rose (Beirrit)	AG 65
Kult der Geflügelten Sonne	GKM 17	Pakt	GS 97	Memento	GKM 82	Nasir Malik (Kloster)	GKM 69	der Rose	GKM 79
Kultstätten	GKM 16	Los, Geist des	GKM 5	Menacor (Hoher Drache)	GKM 100, GS 13	Natru-Gon	GS 141	der Säbelenz	siehe Säbelenz
Kunga Suula	GKM 18	Lotos	GKM 52	Menschlicher Spielstil	AG 20	Nauoke (Kultur)	AG 129	der Schwerer von Gareth	GKM 33, 38
Kun-Kau-Peh	GS 126	Lowanger Dualismus	GKM 96	Menschwelp	AG 128	Nayakis	GKM 5	der sechs Flügel Menacors	GKM 100, GS 13
Kupfermond	GS 137	Löwe	GKM 33, 126	Mentor	GKM 53	Nayakisfinken	GKM 6	der Tavia-Kirche	AG 42
Kuppeltempel von Beilunk	GKM 27	Löwenauge	GKM 33	Meriban	GKM 79	Nebachot	GKM 33	der Wächter	siehe Dar Mortar ...
Kurkum-Safaran	GKM 33	Löwenberg	GKM 33	Metal, magisches	GS 56	Nebelwelt	GS 17	des Donners	siehe Donner
Kyrjaka	GS 129, 130, 131	Löwenhelm (Artefakt)	GKM 19, 33, 34, 37	Metalgoem	GS 86	Nebewelten	GS 13	des Goldenen Falken	siehe Uccurien
Ladwenja von Tastrand	GKM 40	Löwenreiter	GKM 34	Metropoli	GKM 26	Neckerkratz	GKM 83	des Heiligen Badlak	siehe Badlakhan
Lagorax' Hammer rufen (Liturgie)	AG 101	Löwin Rondras	AG 37, GKM 37	Mha'Qasha	GKM 79	Necr von Neersand	GKM 38, 41	des Heiligen Famerlor	GKM 100
Lähmende Furcht (Pakteschen)	GS 96	Löwin	GKM 33	Mharbal al'Tisra	GKM 64	Nechmender	GKM 123	des Heiligen Hüters (Profession)	AG 27, 32
Laila ... (Wochentage)	GKM 128	Löwinität von...	GS 77	Mhek-Thagor	GS 69	Nick (Nachteil)	AG 159	des Heiligen Hüters	GKM 20, 37, 32
Lailafa	GKM 128	Lug und Trug (Liturgie)	siehe Unverstellter Blick	Mibogor	GS 76	Nekhotheth	GS 76	des Heiligen Laganu (Profession)	AG 48
Lailarba	GKM 128	Luminifakt	GKM 29	Mikail von Bjaldorn (Heiliger)	GKM 56, 58	Nekromant (Sonderfertigkeit)	AG 161	des Heiligen Laganu	GKM 50
Lailasa	GKM 128	Luminifer	GKM 29	Mikails Pfeile (Artefakte)	GKM 56, 58	Nekromantie	GS 77	des Heiligen Zonus	GKM 33, 38
Lailatha	GKM 128	Lutisana von Kullbach (Heilige)	GKM 33, 36	Milbabethjida	GKM 135	Magnum Opus	GS 77, 79	des Schwarzen Löwen	GKM 87, 89
Lailawa	GKM 128	Lyanthropie	GS 131	Milzenis	GS 138	Wahrsgestechnik	GS 23	des Schwarzen Raben	GKM 51
Lailth	GKM 128	Lylefion di Phrigos	GKM 91	Minderer Pakt	GS 90, 92	Nekroth	GS 76	des Tempels zu Jergan	s. Templorden
Lailpandja	GKM 128	M'char Utrak Rikari (Ritual)	AG 148	Minderer Vampir	GS 118	Nemekath (Heiliger)	GKM 18, 50	des Zweiten Fingers Taa	GKM 135
Lajala	GKM 58	Ma'aja	GKM 144	Mindengloben	GS 14	Nemekathier (Sekte)	GKM 18, 46, 96	Spieleitertips	AG 23
Lajata	GKM 144	Ma'hay'tam	GS 68	Minidrom	GS 56	Nemekaths Bannfluch (Lit.)	Bishariel Wärm	Unsere Herrin	siehe Theatorden
Land Jenseits	GS 17	Ma'zakaroth	GS 76	Mirakel	AG 24	Nemekaths Geisterblick (Liturgie)	AG 102	untergegangene	GKM 20
Landangr (Nachteil)	AG 157	Ma'zakaroth Schamaschtu (Buch)	GS 76	Mirakelprobe	AG 26	Nemekaths Zwiesprache (Liturgie)	AG 103	von Banstrahl Praios' (Profession)	AG 33
Langer Arm (Eigenschaft)	GS 53	Macht der Elemente (Ritual)	AG 148	Modifikatoren	AG 27	Nephaz	GS 34, 69, 77	von Banstrahl Praios'	GKM 19, 20, 27, 31
Lapislazuli	GKM 38, 83, 120	Macht des Blutes (Ritual)	AG 148	Miron ab Dugan/Kaij	GKM 82	Nepolemo ya Torese	GKM 35	vom Heiligen Zonus	GKM 33, 38
Lapislazuli-Flöte (Artefakt)	GKM 83, 85	Macht des Wahnsinns (Pakteschen)	GS 98	Misanthropische Ruinen	GKM 16	Nereton	GKM 144	vom Theater	siehe Theatorden
Laraan	GS 38, 68	Mactaleinata	GKM 37	Mishkhara	GS 37, 62	Nest der Paradiesvögel (Artefakt)	GKM 85	von der goldenen Hand	GKM 20
Laransbrut	GS 72	Mactans	GS 38, 69	Mishlungene Beherrschung	GS 44	Ness Körperteile (Pakteschen)	GS 99	zur Sanften Ruhe	siehe Maribden
Largoras' (Heiliger)	GKM 17, 112	Mada Basari	GKM 62, 64, 66	Mishlungene Beschworung	GS 43	Neu-Gareth	GKM 27	zur Würdung (Profession)	AG 38
Largorax' Hammer (Artefakt)	GKM 112, 114	Profession	AG 58	Mitberer	AG 27	Neugitter (Sekte)	GKM 97, GS 15	zur Würdung	GKM 33, 38
Larona Seetrümmern	GKM 40	Mada der Mörder	GKM 99 GS 129	Mitdelfocher	GKM 87	Neun Leben (Pakteschen)	GS 101	Ordination (Liturgie)	AG 104
Lata die Drachenschildekrone	GKM 38, 41	Mada	GKM 52, 90, 99, GS 10	Mischthrovak	GS 6	Neun Masken der Täuschung	GKM 66	Oedo	GKM 28
Laterner d. Ilpeta Ingrasim	siehe HL Laternen	Madablith	GKM 63	Mochloa	GS 141	Neun Masken der Kett	GKM 132	Organa (Heilige)	GKM 112
Lauch	GKM 67	Madalena von Punin	GKM 75	Modernisten (Swafins-Kirche)	GKM 107	Neun Streiche in Einem (Liturgie)	AG 103	Orhama	GKM 128, 129
Laufende Truhe	GS 87	Madamal	GKM 99	Modifikation von Liturgen	AG 86	Neunfing	GS 136	Orma	GKM 17, 125
Launenhafer	GKM 38	Madamant	GKM 99	Modifikation von Schamaneeritualen	AG 143	Neunkrakte	GS 75	Orkanb's (Pakteschen)	GS 100
Lazlo Fitz Stratzburg	GKM 28, 30	Madaraestra	GKM 102, GS 71	Modifikatoren, Mirakelprobe	AG 27	Nienkneuzen Gesetz	GKM 126, 127, 129	Orkenhort	GKM 62
Leatmon Phrausop d.A.	GKM 69	Madas Fluch (Nachteil)	AG 158	Modifikatoren, Ritualprobe	AG 119	Niam von Bosparan	GKM 65	Orks	GS 136
Leatmon Phrausop d.J.	GKM 69	Madas Frevel	GKM 99	Moghul ul Shulhan	GS 144	Nidari	GKM 94	Geister	GS 133
Leben der Sumu	GKM 5	Madas Haare	GKM 99	Mohagani	GKM 50	Niedere Dämonen	GS 31	Religion	GKM 12, GS 133
Lebender Leichnam	GS 78	Maday'lha	GKM 99	Mohakia, Weibbild	GS 6	Niedere Dämonen	GS 39	Schamannen (Profession)	AG 129
Lebenssee	GKM 6	Madaya Traumweberin	GKM 99, 125	Mokoscha	GKM 108	Niedere Dämonen	AG 28	Vampire	GS 118
Lebenssinn (Eigenschaft)	GS 87	Madazyklus, Groß	GS 22	Symbolik	GKM 110	Niedere Dämonen	GS 7, 10	Weibbild	GS 6
Lechmina Lucia von Harsteen	GKM 30, 32	Madayaka	GS 130	Mokoscha-Dienst	GS 145, 146	Niederhöllischer Alchimist	GS 67	Zeit	GS 18
Lechmina von Weiseprein (Heilige)	GKM 27, 31	Magica Conjuratio	GS 39	Molachut	GS 141, 142	Niejaja	GS 127, 131	Orungan (Greif)	GKM 27, 31, 98
Leffiate	GKM 95	Magerialademien	GKM 99	Molochut	GS 26	Niehran	GKM 18	Orvai Kurim	GS 138, 139
Legatisten (Praios-Kirche)	GKM 29	Magiermühle vom Gadang	GKM 17	Monatscherrscher	GS 143, 144	Nimmermüde Wanderschaft (Liturgie)	AG 103	Otajin	GKM 135
Lehmengel	GS 86	Magerphilosophie	GKM 99	Mond (Ferkinas)	GKM 63, 64	Niobara von Anchopal	GKM 19, 90, 92, 100	Oteridamon	GKM 27
Lehrer der Leidenschaft	GKM 76, 77	Magische Metalle	GS 56	Mond (Phex-Kirche)	GS 22	Nipakau	AG 124, GS 122, 123, 124	Owilmar (Heiliger)	GKM 27
Leihlung des Ingerium	GKM 72	Magische Objekte, Kontaktschaden	GS 57	Mond (Zeichnung)	GS 22	Nirgendmeer	GKM 46, 49, GS 7, 12	Pakauka	GS 132
Leibmeister der Ronda-Kirche	GKM 35	Magische Waffen	GS 55	Mondmanat	GS 22	Niraven	GS 34, 69	Pacifico	GKM 45
Leibgespiß (Pakteschen)	GS 98	Magister	GKM 53	Mondphase	GKM 63	Nishlakat	GS 35, 70	Page der Göttin	GKM 34
Leonar	GKM 17	Magisterin der Magister	GKM 53	Mondschatten	GKM 62, 66	Nitor	GKM 135	Pagol Greifau von Grafenfels	GKM 28, 30
Leonar (Heiliger)	GKM 17, 33, 36	Magnum Opus der Nekromantie	GS 77, 79	Mondsilberschlüssel	AG 102	Nivaleken	AG 127, GS 6, 129	Paisima Laikis	GKM 40
Leonar Breitenbach	GKM 44	Magnum Opus der Nekromantie	GS 98	Mondsilberzeuge (Liturgie)	GKM 38, 90, 101	Nivelen	GS 129	Pakt	GS 89
Letzte Ebene	GS 13	Ma'am al-Raul	GKM 127	Mondstein	AG 158	Geister	GS 129	Minderer	GS 90, 92
Letzte Kreatur	GS 13, GS 31	Malam Reklai	GS 138, 139	Mondsüchtig (Nachteil)	GS 15	Glaube	GS 127	Regeln	GS 91
Letztgültiger Meister d. 7. Sphäre	GS 63	Makla	AG 148	Mondurm	GKM 82	Mystische Orte	GS 130	Paktbruch	GS 92
Leuchtende Kugel von Altan	GKM 52, 55	Makla	GS 141	Monument der Zwölfgötter	AG 138	Schamannen (Profession)	AG 126	Pakteschenke	GS 92
Lev'an	GKM 95	Mai des Freiers	GKM 10	Moralokod (Nachteil)	AG 159	Vampire	GS 118	der einzelnen Erdämonen	GS 95
Lev'ha	GKM 144	Maline (Heilige)	GKM 72	Morbidity (Nachteil)	GS 34, 69	Weibbild	GS 6	Faktierer	GS 89
Levatan-Religion	GKM 119	Mallakhal im Hairadan	GKM 71	Moran	GKM 101	Noiona (Heilige)	GKM 46, 49	Dämonenbeschworung	GS 43
Levhan	GKM 75, 79, 95, GS 102	Malmar	GS 18	Morgendornstrauch	GKM 59	Noionas Zuspruch (Lit.)	Segen d. H. Velvanya	Weilschl	GS 91
Levthani Fesseln (Liturgie)	AG 102	Malvina	GS 13	Morgenröte	GKM 87	Noionen (Orden)	GKM 46, 49, 50	Paktschluss	GS 91
Levthansband (Artefakt)	GKM 75, 79	Mammтруf (Ritual)	siehe Wölfruf	Mudran'Nur	GS 145, 146	Noionen (Profession)	AG 46	Palakar	GKM 18, 50
IGM	GS 30	Mammтруf-Scher (Profession)	GS 139	Mulpan	GS 75	Nomagon (Sekte)	GKM 98	Pammi Plotz	GKM 62, 64
Liaella (Heilige)	GKM 38, 41, 46, 49	Mamrehk	GS 133, 136	Multipode	GS 78, 79	Norace Praiwar	GKM 19	Pandimonium	GS 58
Liehe Enigmarn Nandi (Buch)	GKM 91, 92	Manaq	GKM 19	Mumie	GKM 63	Norarden, Religion	siehe Moloscha	Pandimonium der Neun	GS 15
Licht des Herrn (Liturgie)	AG 102	Manifestation (Dämonendienst)	GS 48	Mungo	GKM 104	Norarden, Weibbild	GS 7	Paradiesvogel	GKM 83
Licht des verborgenen Pfades (Liturgie)	AG 102	Manifestation (Eigenschaft)	GS 47	Mura-Horas	GS 99	Nordlicht	GKM 94	Parallelwelten	GS 15
Lichdringer	GKM 28	Manifestation von Dämonen	AG 102	Mutration (Folgeschaden)	GS 53	Nordstern	GKM 100	Paranja	GKM 17
Lichdrin	GKM 28	Mannschaftslegen (Liturgie)	AG 102	Mutter der Immenmütter	GKM 110	Nouslor (Alter Drache)	GKM 94	Paraphernalia	GS 42
Lichdrin	GS 18	Mantel der Heiligen Mascha	GS 23	Mutter der Weisheit	GKM 52	Novadi-Religion	siehe Rastalluh	Pardona	GKM 17, 101, 103, 104, 105, 125
Lichdrin	GKM 28	Manie	GKM 87, GS 83	Mutter Herdgar	GKM 44	Novadis, Dämonologie	GS 105	Parinor (Heiliger)	GKM 67, 69
Lichdrin	GKM 28	Mantrik	GKM 101	Murwallanen	GS 68	Novadis, Vampire	GS 117	Parinors Vermächtnis (Liturgie)	AG 104
Lichdrin	GKM 28	Mantra kim	GKM 80, 81	Myranische Güter	GKM 143	Novizen	GKM 26	Parinors Stäbe	GKM 61
Lichdrin	GKM 28	Mantrash'Mor (Kloster)	GKM 80	Myrkkejanau	GS 130	Nra'Cez	GKM 118	Pastori (Hesinde-Kirche)	AG 48, GKM 54
Lichdrin	GS 14, 15, 16	Mantrashianer	GKM 20	Myrklyay-Kaika	GS 75	Nuanai-Lie (Kultur)	AG 128	Patriarch	GKM 26
Lidari	GKM 94	Marano (Kloster)	GKM 18	Myrklyay-Ieini	GS 75	Nur zhina	GS 144	von Al'Anfa	GKM 51
Liedbesied von Joborn (Artefakt)	GKM 75, 79	Maraskan	GKM 133	Mysterium von Kha	GKM 86, GS 8	Nur zbulach	GS 144	von Xorlosch	GKM 114
Lieska	GS 129	Maraskaner, Religion	GS 7	Mystiker (Eiffend-Kirche)	GKM 39	Nurandshrim	GS 143	Pech und Schwefel	AG 116
Limbus	GS 10	Maraskaner, Weibbild	GKM 46, 49, 50, 89	Mystiker (Pernine-Kirche)	GKM 68	Profession	AG 135	Pech wünscheln (Pakteschen)	GS 99
Beschaffenheit	GS 12	Maribden (Orden)	AG 46	Mystiker (Praios-Kirche)	GKM 29	Nurti	GKM 17, 125	Pechblende	GKM 101
Näherer	GS 12	Marbo	GKM 46, 49, 89	Mystischer Spielstil	AG 20	Nurumbaal	GS 37, 70	Pentagontempel	GKM 52
Struktur	GS 12	Marbos Geislerbl. (Lit.)	Nemekaths Geislerbl.	Mythrad (Alevanier)	GKM 33, 37, 96	Nutziel'nein finsterner Gelüste	GS 66	Pentagrammakademie	GS 41
Tieler	GS 12	Marbos Geisler (Liturgie)	AG 102	Mythralien (Sekte)	GKM 96	Oase Keit	GKM 12, 19, 126	Peradschaja	GKM 97
Limbus-Porten	GS 12	Marder	GKM 63	N'Cluurr	GKM 119	Obaran	GS 122, 125	Pernainpfel	GKM 67
Limbusreisen	GS 11	Mardegul Orkhan	GS 137	N'Cluurr'ichay	GKM 119	Obarans Bannstrahl (Lit.)	Zerschmettemder ...	Pernaine	GKM 67
Limbusreisender (Eigenschaft)	GS 53	Marhbo	GKM 97, 128, 129	Nachrichtengänger Nanduria	GKM 66	Obefeser	GKM 80	Geweichte (Profession)	AG 59
Limbus-Tore	GS 12	Marhyna	GKM 99	Profession	AG 58	Ochjesegen (Liturgie)	AG 103	Güttindienst	GKM 68
Linde	GKM 42	Markschreiber (Profession)	AG 72	Nachtalpen	GKM 17	Ochjeweiche (Liturgie)	AG 103	Pernachain von Anchopal	GKM 67, 69
Lisgram	GS 127, 129	Marmot, weißer	GKM 126	Nachtalp	GS 78, 111	Ochjeweiche (Heilige)	GKM 72	Pernates Garten	GKM 67
Liska	GKM 90	Marsch nach Gareth	GKM 20	Nachtdämon	GS 37, 66	Odenius-Dreieck	GKM 90	Pernates Pflanzengeispir (Liturgie)	AG 104
List	GKM 62	Marschall der Greife	GKM 27	Nachteile	AG 157	Oddin	GS 141, 142	Pernateverflucht	GS 117
Listenrecher (Sekte)	GKM 98	Mäyresegen (Liturgie)	AG 102	Nachtträgliche Weize	AG 18	Offenbarung der Sonne (Buch)	GKM 31, 32	Pernascha	GS 145
Litosphen (Sekte)	AG 24	Maruk-Methai	GKM 103, GS 38, 69	Nachtschatten	GKM 63	Ogerruf (Ritual)	siehe Wölfruf	Pernaschia	GS 145
Liturgiekenntnis	AG 161	Maru-Religion	GKM 119	Nachtschwarze	GS 141	Ojo-Shombri	GKM 144	Perdan	GKM 105
Liturgiekenntnis-Punkte	AG 24	Mascha (Heilige)	GKM 42, 45	Nachtschwarze Herrin	GS 122, 125	Oktaide	GKM 144	Pérex	GKM 98
Liturgiekenntnis-Wert	AG 24	Masken der Täuschung	GKM 66	Nacka Rachti	GS 138, 139	Omegatherion	GKM 20, GS 31	Pergament der Reisenden	GS 8, 9
Liturgen	AG 24	Matriachin	GKM 26	Nachador (Hoher Drache)	GKM 52, 55, 100	Omenta	GKM 51	Perr III.	GKM 49
Allgemeine	AG 29	Matriachin von Logroslos	GKM 114	Nadjescha von Gulnitz	GKM 28, 30	Ometheon	GKM 17, 99	Perle	GKM 38
Eigene	AG 30	Matriachinverändernde Zauber	GS 56	Nagrach	GS 35, 62	Ondrollar	GS 147, 148	Perlmattentempel	GKM 38
Erfahren	AG 29	Matscha	GKM 99, 139	Nagrachs Hauch (Pakteschen)	GS 99	Onychophagus (Sekte)	GKM 98	Pestbringer	GS 63
gegen Zauberei	AG 87	Matschagroll-Blutisch	GKM 39	Nagrachwaha (Nachteil)	AG 159	Onyx	GKM 52	Peugros	GS 73
Gemsverzeichnis	AG 86	Mauern Alevras	GS 12	Nähe zur Natur (Keulennritual)	AG 154	Opal	GKM 99	Pfand der Blutrache (Ritual)	AG 148
Grade	AG 86	Mawdlyay	GKM 130, 131	Nahema	GKM 20, 129, GS 22	Opferkerule (Keulennritual)	AG 153	Pfau	GKM 83
Herkunft	AG 86	Mayayzi	GS 146	Nährter Limbus	GS 12	Orakel von Altai	GKM 52	Pflege des Landes	GKM 68
Mirakelprobe	AG 26	Mechafitrit	GS 145, 146	Nairak	GKM 144	Orakel von Baltraia	GKM 17	Pher Drodon	GKM 100
Reichweite	AG 87	Meditation	AG 25	Namenlose Kälte	AG 116	Orakel von Elenivna	GKM 20	Pheranos	GKM 144
Rekonstruktion	AG 30	Medizinmann (Profession)	AG 124	Namenlose Raserei	AG 116	Oraprandya	GKM 144	Phex	AG 55
Ritualdauer	AG 87	Meister der Brandung	GKM 39, 40	Namenlose Tage	GKM 102	Oratz	GKM 83	Geweichte	AG 55
Sonderfertigkeiten	AG 161	Meister der Ernte	GKM 68	Namenloser Zweifel	AG 116	Orcul	GKM 98	Gottesdienst	GKM 64
Spezielle	AG 29	Meister der Esse	GKM 72	Namenloser	GKM 101, GS 10	Orden	GKM 15	Kirche	GKM 62
Veränderungen	AG 86	Meister der Form (Pakteschen)	GS 99	Namenloser	GS 38				

Phexens wunderbare Verst. (Lit.)	AG 105	Raschul al'Sheik	GKM 126, 127, GS 22	Rondredverflucht	GS 116	Schnurrender Verschlinger	GS 70	Si'anna	GS 18
Phexens Wursten	GKM 62, 66	Raschul Kandscharot	GKM 16	Rondred Donnerkeilinge	GKM 35, 38	Scholar	GKM 53	Sichere Wanderung im Schnee (Lit.)	AG 109
Phexgeschwind Wiesenläufer	GKM 64	Raschul Bedi al'Novad	GKM 126, 132	Rondriana von Eisenstein	GKM 35	Schoma	GS 145	Sicherer Trut (Pakgeschen)	GS 99
Phexverflucht	GS 117	Raserei (Eigenschaft)	GS 53	Rondrikan	GKM 33, 34, 41	Schomas Kraft (Ritual)	AG 149	Sicherer Weg durch Fels (Liturgie)	AG 109
Philcausen Foggwulf	GKM 20	Rasha	GKM 129	Ronnar	GKM 37	Schöne Göttin	GKM 75	Sicht auf Madas Welt (Liturgie)	AG 109
Philosophia Magica (Buch)	GKM 100	Rashduler Beschwörungsakademie	GS 41	Röschula	GS 145, 146	Schöpferwahn (Nachteil)	AG 159	Sieben Flammen	GKM 99
Phraiso	GKM 68	Rastlose Bewegung	GS 74	Rosenritter	siehe Orden der Rose	Schreckgestalt (Eigenschaft)	GS 54	Sieben Formeln der Zeit	GS 21
Phyxis von Festum	GKM 108, 110, 111	Rastloser	GS 34, 68	Ros Nagrachs	GS 75	Schriftum ferner Lande (Liturgie)	AG 107	Sieben Winde	GKM 97
Pidurina Pardisian	GKM 64, 65	Rastloser Knecht	GS 88	Rostratte	GS 68	Schulkschum Tügel	GKM 62	Sieben-Meilen-Stüfel (Pakgeschen)	GS 97
Pilgerreisen	GKM 13	Rastloser Schatten	GS 63	Roter Riten der Radscha	GKM 77	Schüler der Eidechse	GKM 59	Siebenstreich	GKM 17, 18, 20, 34, 36, 37
Pitiraj	GS 127	Rastullah, Bestattung	GKM 129	Roter Fingerhut	GKM 42	Schülerin der Leidenschaft	GKM 76	Siebte Sphäre	GS 10, 25
Plagen des felsigen Nun'kun'ur	GS 65	Erstehen	GKM 129	Roter Gott	GKM 70	Schürer der Flamme	GKM 72, 114	Siecher Schatten der Niederhöhlen	GS 63
Plagende	GS 71	Frauen	GKM 129	Roter Rat	GKM 34, 35	Schurabaal	AG 76	Siegel Borons (Liturgie)	AG 109
Plordiamant	GKM 94	Glaube	GKM 126	Rotschweif	GS 127, 128	Schutz der Jurte (Ritual)	AG 150	Siegelbewahrer der Ronda-Kirche	GKM 35
Porträts der Mächtigen (Artefakte)	GKM 52, 55	Gläubige	AG 82	Rrondr	GKM 144	Schutz des Geleges (Liturgie)	AG 108	Sigillen	GS 42
Potwal	GKM 106	Gottesdienst	GKM 127	Ruch'r'r	GKM 119	Schutz vor göttlichem Wirken	GS 94	Sikaryan	GKM 5
Prass	GKM 17, 116, 119, 122	Kalender	GKM 128	Ruanjki	GS 129	Schützende Rote (Ritual)	AG 150	Sikaryan-Raub (Eigenschaft)	GS 110
Ppyr	GKM 116, 122	Orden	GKM 132	Rudraighe ui Direach	GKM 35, 36	Schutzsegen (Liturgie)	AG 108	Sikaryan-Raub (Vampire)	GS 114
Prächter	GS 35, 39	Pilgerfahrten	GKM 14	Ruf der Gefährten (Liturgie)	AG 107	Schwan	GKM 93	Silam-Horas-Edikt	GKM 18, 80, 81
Practor	GKM 26	Rechtsschulen	GKM 130	Ruf des Schamanen (Ritual)	AG 149	Schwanendelphin	GKM 94	Simia der Erneuerer	GKM 59, 61, 70, 99
Pragmatiker (Efferd-Kirche)	GKM 39	Verehrung	GKM 12	Ruf in Borons Arme (Liturgie)	AG 107	Schwanengleiche	GKM 93	Simia-der-aus-dem-Licht-erat	GKM 99, 125
Pratorid di Balligur	GKM 28, 30	Weltbild	GS 7	Ruf zur Ruhe (Liturgie)	AG 107	Schwanenhaus	GKM 94	Simias Kelel (Lit., Tsas gegenständlicher Neuanf.)	
Praios		Rastullah in Feft (Buch)	GKM 126, 127, 129	Ruhelosigkeit (Nachteil)	AG 159	Schwarze Eiche	GS 60	Siminia	GKM 144
Alveraniare	GKM 31	Rastullahs Kullabdruck (Artefakt)	GKM 126	Ruhmestulle zu Arivor	GKM 33, 36	Schwarze Gaben	GS 93	Simiyala	GKM 99, 125
Geweichte (Profession)	AG 32	Rastullahs Garten	GKM 12	Ruhollah Marwan al-Hendji	GKM 132	Schwarze Kröte	GS 73	Sindlara	GS 141
Gottesdienst	GKM 29	Rastullahs Himmelszelt	GS 7	Rumina von Bosparan	GKM 91	Schwarze Kutte	GS 65	Sinitur	GS 18
Heilige	GKM 31	Rat der Ahnen (Ritual)	AG 148	Runenwerfen	GS 23	Schwarze Reiter (Orden)	GKM 87, 89	Sippenfluch (Liturgie)	AG 110
Kirche	GKM 27	Rat der Fünf	GKM 36	Rur-und-Glor-Glauben	GKM 133	Schwarzer Bund des Kor (Orden)	GKM 87, 89	Siras Sarool	GKM 37
Orden	AG 33	Rat der Heiligen Lichtes	GKM 29	Alltag	GKM 11	Schwarzer Karnool	GKM 47	Skelet	GS 78, 79
Praios' Magiebann (Liturgie)	AG 105	Ratte	GKM 63, 101	Anlänge	GKM 17	Schwarzer Lotos	GKM 47	Sklaven, Religion	GS 126
Praios' Mahnung (Liturgie)	AG 105	Rattenkind	GKM 101, 103	Priester	AG 81	Schwarzer Mann	GS 32	Sklavenmeister der Seelen	GS 69
Praiosblume	GKM 27	Ratempiz	GKM 101	S'zmi'ur	GKM 119	Schwarzer Mantikol	GKM 87	Skr'Nt (Sekte)	GKM 124
Praiosdank	GKM 27	Raub der Lebenskraft (Pakgeschen)	GS 100	Saat des Lebens (Artefakt)	GKM 67, 69	Schwarzer Mohr	GKM 47	Skrechu	GKM 119
Praios-Diamant	GKM 27	Rauch der Totenfeuer	GS 6	Säbelzünzer (Orden)	GKM 75, 79	Schwarzer Obsidian	GKM 87	Son der Maraskan	GKM 123
Praioson Greifas	GKM 28, 30	Razhquarz	GKM 101	Säbelzünzer (Profession)	AG 64	Schwarzer Panther	GKM 87	Skuldar	GS 147
Praiosverflucht	GS 116	Razhashthar	GKM 88	Sacer Ordo Draconis	siehe Draconiter	Schwarzer Prinz der Chimären	GKM 87	Profession	AG 138
Praioswin von Orkenfeld	GKM 30	Razorag	GKM 97	Said Yali	GKM 132	Schwarzer Rhazzazor	siehe Rhazzazor	Smaragd	GKM 33, 121
Praisen (Eigenschaft)	GS 53	Raz'x'Mal	GKM 18	Sajalana (Alveraniar)	GKM 59, 61	Schwarzer Speer (Artefakt)	GKM 87, 88	Societas Vigilantis	GKM 20
Praitor des Angelianischen Geriches	GKM 53	Rechtshelfer (Profession)	AG 72	Salbung der Hl. Noiona (Lit.)	s. Exorzismus	Schwarzer Topas	GKM 87	SOD	siehe Draconiter
Praitorzin der Heulenden Finsternis	GS 34, 72	Rechtsschulen der Novadis	GKM 130	Salix Kugris	GKM 64, 65	Schwarzes Auge, Erstes	GS 21	Sohn des Mantikol	GKM 88
Pridgen	GKM 9	Regatta der Sieben Winde	GKM 40	Saluturisten (Ronda)	GKM 35	Schwarzes Buch (Artefakt)	GKM 18, 46, 49	Söhne des Horas (Sekte)	GKM 98
Priester	GKM 26	Regeneration (Eigenschaft)	GS 53	Salzteiger-Blut - s. Orden v. Heiligen Blute	GS 75	Schwarzes Wiesel	GS 72	Söldner der Niederhöhlen	GS 62, 67
Priesterkaiser	GKM 18	Regeneration im Limbus (Eigenschaft)	GS 53	Sämann der Zwietracht	GS 75	Schwarzleiche	GS 18	Sonderfertigkeiten	AG 159
Prisma	GKM 99	Regeneration von Karmaenergie	AG 25	Sandgolemid	GS 86	Schwarzgesichtige Königin	GS 71	Sonnenjahr	GS 22
Probaton	AG 32	Regentanz (Ritual)	AG 149	Sankt Gilboras Bannfl. (Lit., s. Argeli.Bann. 11.	GKM 124, GS 15	Schweben (Eigenschaft)	GS 54	Sonnenkult d. thal. Gushteren	GKM 32, 97
Prophetezung (Liturgie)	AG 105	Regardon de Mott	GKM 30	Saphir	GS 8, 18	Schweigerder	GKM 47, 48	Sonnenkulte	GKM 96
Prophetezungen im Spiel	GS 23	Register der Ronda gefälligen Helden	GKM 36	Satinav	GS 19, 21	Schweigerder Kreis	GKM 48, 49	Sonnenlegion (Orden)	GKM 31
Protektion von U'Tarr	AG 48	Reich der Abwesenden	GS 7	Satinav's Frevel	GS 20	Schweigsamer	GKM 46	Sonnenlegion (Profession)	AG 34
Prüfung von Wissen und Wunde	AG 48	Reich der Toten	GS 8	Satinav's Ketten	AG 48, GKM 54	Schwert der Ronda	GKM 33	Sonnenleser (Sekte)	GKM 96
Puniter Boron-Kult	GKM 46	Reich unter den Wällen	GKM 20	Satori (Heinide-Kirche)	GKM 145	Schwert der Schwerter, erstes	GKM 34, 35	Sonnenscheibe (Heidnischen)	GKM 29
Purgation (Liturgie)	AG 105	Reichs-Concordat	GKM 20	Satu	GKM 115	Schwert der Schwerter, zweites	GKM 19, 20, 33, 37	Sonnenstag	GS 22
Purpormohr	GKM 101	Reichung des Amethyst (Liturgie)	AG 106	Saturia	GS 122, 123, 124	Schwert der Thaumomel	GKM 19, 20, 33, 37	Sordul	GS 37, 72
Purpurner	GKM 102	Reichweite einer Liturgie	AG 87	Satoul	GS 123, 125	Schwerbrüder	GKM 34	Spasmal	GS 76
Puur Mulla	GS 139	Reinigen des Wassers (Ritual)	AG 149	Satula	GKM 144	Schwerfluch	GKM 34	Späte Weihe	AG 18
Pyr	GKM 17, 125	Reisegen (Liturgie)	AG 106	Satrya	GS 53	Schwerflöten	GKM 37	Spätweihe (Sonderfertigkeit)	AG 161
Pyramide des Cirrahu	GKM 98	Reisegram	GKM 94, GS 127, 128	Säure (Folgeschaden)	GS 53	Schwerthwester	GKM 34	Speisegen (Liturgie)	AG 110
Pyrdacor (Alter Drache)	GKM 17, 109, GS 15	Reisegrans Fahrt (Ritual)	siehe Jagdfieber	Saz'Nagorel, Kammern von	GKM 124, GS 15	Schwester der Mada (Profession)	AG 50	Speisung der Bedürftigen (Liturgie)	AG 110
Pyrdacos Zeitalter	GS 17	Reitender Greif (Ritual)	AG 149	Sch'dil	GKM 119	Schwester und Bruder der Freunde	GKM 20	Speisung d. hungern. Seele (Lit.)	AG 110
Qara'Nur	GS 146	Rekonstruktion von Liturgien	AG 30	Schädelgott	GKM 144	Schwesterstern der Mada	GKM 52, 55, 99	Spezielle Liturgien	AG 29
Qasaar	GS 70	Religionsausübung	GKM 8	Schaden auf belebte Materie	GS 110	Schwimmende Eisblume	GKM 94	Sphärenkönig	AG 25
Qak'Maloth	GS 70	Religionswahl	GKM 8	Schaden auf unlebende Materie	GS 110	Schwindende Zauberkraft	AG 116	Sphärenmodell	GS 8
Quostor Lumini	GKM 29	Rehta Nudred	GKM 49	Schale d. Wundersamen Heil.	GKM 67, 69	Schwitzhülle (Lit., s. 5. Lobpreisung d. Frühl.	GS 34, 71	Sphärenschwinger	GS 15
Ausbildung	AG 32	Repräsentation, barbarianische	GS 95	Schallpari	GKM 38	Sclaphorta	GS 34, 71	Sphärenspalter	GS 71
Quelina von Salmfang	GKM 40	Reshalia ai Djer Kahlil	GKM 78	Schamanen, Achaz (Profession)	AG 141	Sechs Kammern von Saz'Nagorel	GS 15	Sphinx von Mhanadistin	GKM 19
Quell des Nayrals	GS 8	Resistenz gegen ... (Eigenschaft)	GS 53	Ferkinas (Profession)	AG 135	Schachmännchen Ronda	GKM 33	Spiegelklinge	GS 35
Quellen von Isur	GKM 67, 69	Resistenz gegen profane Angriffe	GS 87	Firminger (Profession)	AG 138	Schachste Ebene	GS 13	Spieletipps	GS 150
Quellengen (Liturgie)	AG 105	Rethon	GKM 46, GS 10	Gjalskerländer (Profession)	AG 136	Schachste Sphäre	GS 10	Dämonen	GS 102
Quislinga	GS 35, 70	Rethonier (Sekte)	GKM 96	Gjolsins (Profession)	AG 133	Schachzeln Ratschläge, 16 Forderungen	GKM 11	Geweihten	AG 20
Quozidil	GKM 119	Rethonik	GKM 48	Nivesen (Profession)	AG 126	Seele im Zwölfgötterglauben	GKM 7	Orden	AG 23
R'z F'Sh'Thr (Artefakt)	GKM 119	Reversalierte Invokationen	GS 49	Orks (Profession)	AG 129	Seelenbannung	AG 116	Versuchungen	GS 104
Raukjo	GS 129	Rh'yul	GS 76	Rituale	AG 143	Seelenbild	AG 139	Spielstil, Menschlicher	AG 20
Rabe	GKM 47	Rhazzazor	GKM 100	Trollzacker (Profession)	AG 139	Seelenbild	GS 34, 69	Spielstil, Mystischer	AG 21
Rabe von Punia	GKM 47, 48, 49	Rhodensteiner	siehe Orden zur Wahrung	Waldmenschen (Profession)	AG 124	Seelenfressender Vernehmer	GS 36, 72	Spioniere (Dämonendienst)	GS 46
Rabenfeder	GKM 50, 51	Rhondara	GKM 128, 129	Schamanenrituale	AG 118, 143	Seelenfresser	GS 10, 13	Sprache (Eigenschaft)	GS 110
Rabenfelsen	GKM 46, 50, 51	Rhys der Schnitter	GKM 70, 72, 73, 74	Erdenen	AG 144	Seelenopfer (Pakgeschen)	GS 94	Sprechende Symbole (Liturgie)	AG 110
Rabengarde (Orden)	GKM 50	Ribunga (Sekte)	GKM 98	Grade	AG 143	Seelenopfer	siehe Pak	Sprachzauberer bei Schamanen	AG 121
Rabengarde (Profession)	AG 47	Richter der neun Streiche	GKM 88	Hochschamanen	AG 144	Seelenprüfung (Liturgie)	AG 108, GKM 9	Spuk	GS 111
Rabenklauen	GKM 20	Richter-Sekte	GKM 135	Veränderung	AG 143	Seelenreize	AG 118	Spir des Missetäters (Pakgeschen)	GS 96
Räbblin	GKM 47	Rieinan	GS 128	Zaubersprüche	AG 152	Seelenschwatten	AG 116	Spr' Srf	GKM 116, 122
Rachawi	GS 146	Reisengrab	GKM 16	Schamanismus	AG 118, GS 120	Seelenschwern (Pakgeschen)	GS 96	Saad'Huarr	GKM 17, 116-119, 123, GS 20, 21
Rachia Lycosas	GKM 123	Rijaissa	GS 129	Kulte	GKM 13	Seelenwaage	siehe Rethon	Saad'Navv	GKM 17, 116-119, 123, GS 20, 21
RaDja	GKM 144	Rikai	GS 133, 134, 136	Ritualfertigkeiten	AG 118	Seelenzangneuf (Ritual)	siehe Wothun	Sastrim	GKM 124
Radscha Uschammar (Rahja-Kirche)	GKM 77	Rikai-Priester (Profession)	AG 132	Ritus und Vorbereitung	AG 118	Seestute (Schiff)	GKM 79	Sad'l	GKM 120
Ragna	GKM 41	Rikais Verderben (Ritual)	siehe M'char ...	Spruchzauberer	AG 121	Seller Manich	GKM 109	Sarkh'schhu	GKM 119
Ragnidil	GKM 41	Rinderauf (Ritual)	siehe Wölflur	Zaubern	AG 118	Segen der Gabetai (Lit.), Parinos Vermächtnis	AG 108	Stab der Seelenkenntnis (Artefakt)	GKM 123
Rahastes	GS 38	Ring der Platten (Artefakt)	GKM 70, 74	Schamanistische Rituale	AG 161	Segen der Heiligen Andra (Liturgie)	AG 108	Stab des Vergessens	GKM 46, 49, 50
Rahestadil	GKM 102	Ring des Satinav	GS 22	Schamaschu	GKM 119, GS 76	Segen der Heiligen Noiona (Liturgie)	AG 108	Stadt der Toten	GKM 27
		Rishal (Artefakt)	GKM 37	Schänder der Elemente	GS 59, 79	Segen der Heiligen Thoria (Liturgie)	AG 108	Stadt des Lichts	GKM 27, 18
Dienst	GKM 77	Rissa	GS 127, 129	Schänder des Waldes	GS 60	Segen der Heiligen Vehrenya (Liturgie)	AG 108	Gründung	GKM 19
Geweichte (Profession)	AG 63	Ritter der Göttin	GKM 34	Schatten	GKM 63	Segen des Hl. B. (Lit.) siehe Segen d. Hl. Noiona	GS 15	Stadt des Schweigens	GKM 51
Kirche	GKM 75	Ritter des Horas	siehe Horasritter	Schatten Alverans	GKM 62	Segen des Heiligen Hiltur (Liturgie)	AG 109	Stammes-Achaz, Geister	GS 149
Orden	AG 64	Ritter der Immerw. Kampfes	GKM 87, 89, 100	Schatten im Zyklon	GS 59	Segen des Platlings (Liturgie)	AG 109	Religion	AG 141
Rahja-Kavaliere (Orden)	GKM 79	Ritual des Chr'Sez's'Aich	GS 14	Schattenharve (Liturgie)	AG 107	Segnung der Schlacht (Liturgie)	AG 109	Schamanen	GKM 28, 30
Rahja-Kavaliere (Profession)	AG 64	Ritualdauer	AG 87	Schattenmeister der Ronda-Kirche	GKM 35	Segnung der Stählernen Stirn (Lit.)	AG 109	Staryun Lorian	GKM 99
Rahjalina (Heilige)	GKM 79	Ritualfertigkeiten, schamanistische	AG 118	Scheinhelliger Diener	GS 70	Segnung des Heimes (Liturgie)	AG 87	Stein der Simia (Artefakt)	GKM 99
Rahjalinas Kuss (Liturgie)	AG 105	Ritual-Geher	AG 26	Schelachar (Alveraniar)	GKM 27, 31	Segnungen, zwölf	GKM 84	Stein der Wandlung (Artefakt)	GKM 121
Rahjalinas Weinranke (Lit.), s. Parinos Vermächtnis	AG 105	Ritualhelfer	AG 167	Schelmischer Gott	GKM 62	Seher der verborgenen Pfades	siehe Unisten	Stein der Ingeramm (Artefakt)	GKM 70, 73
Rahjani	GKM 76	Ritualkenntnis (Sonderfertigkeit)	AG 21	Schenker des Irmins	GS 66	Sekte von Haris	GKM 126	Stengolen	GS 86
Rahjas Erquickung (Lit.), Schlaf d. Gesegneten	AG 105	Ritualplatz	AG 119	Schiff der Zeit	GS 8, 20	Sekten	GKM 96	Sterncloum	GS 23
Rahjas Fest der Freude (Liturgie)	AG 106	Ritualprobe	AG 118	Schiff in der Flasche	siehe Bootseggen	Selmer Schule	GKM 67, 69	Sterne funkeln immerfort (Liturgie)	AG 110
Rahjas Freiheit (Liturgie)	AG 106	Petisch und Tiergewand	AG 119	Schiff des Andra	GKM 20, 33, 34, 37	Selma von Arimont (Heilige)	GKM 17	Sternenglanz (Liturgie)	AG 110
Rahjas heiliger Wein (Liturgie)	AG 106	Hilffertigkeiten	AG 119	Schisma der Praios-Kirche	GKM 20	Seneh II.	GKM 35	Sternenkreuz	GKM 102
Rahjas Gütergabe	AG 106	Modifikationen	AG 119	Schlacht im Draehenspakt	GKM 19	Senne	GKM 105	Sternenkreuz	GKM 66
Rahjas heitere Gel. (Lit.) - s. Segen d. Hl. Noi.	AG 106	Zeiträume	AG 119	Schlacht des Gesegneten (Liturgie)	AG 107	Sephtin Isyahadan zu Laesadir	GKM 52	Sternenspur (Liturgie)	AG 110
Rahjas Rausschagen (Liturgie)	AG 106	Rohalan von Pailos	GKM 103	Schlafrigkeit (Nachteil)	AG 159	Serphim	GKM 119	Sternenspur (Liturgie)	AG 110
Rahjas Schoß (Liturgie)	AG 106	Rohal	GKM 19, 90, 92, GS 8, 21	Schlafrigkeit (Nachteil)	GS 97	Sh'r'ak	GKM 52	Sternenwahn (Liturgie)	GS 10
Rahjas Sinnlichkeit (Liturgie)	AG 106	Rohedal	GKM 105	Schlafrigkeit (Nachteil)	GS 97	Sh'a'y Mada (Sekte)	GKM 65, 99	Sternschatten	GKM 62, 66
Rahjas Zelt der Leidenschaft	GKM 76	Rokjok	GS 128	Schlangensitz (Pakgeschen)	GKM 44	Shafir der Prächter	GKM 100	Stereen, Kirchen-	GKM 9
Rahjaverflucht	GS 117	Rommilys	GKM 37	Schlange (Ritual)	AG 149	Shai'tan	GS 143	Stiller Wanderer	GKM 84
Rahtsa	GKM 60	Rondra, Alveraniare	GKM 37	Schlangegeist (Ritual)	AG 83	Shakaralan	GKM 132	Stimme des Mondes	GKM 64
Raia	GKM 17	Geweichte (Profession)	AG 36	Schlangegeist (Ritual)	AG 107	Shanar Saranbil ibn Amullah	GKM 16	Stimme des Nipakau (Ritual)	AG 150
Raidi Chonchobair (Heiliger)	GKM 33	Gottesdienst	GKM 35	Schlangegeist (Ritual)					

Sumus Grif	GS 8	Tionn Madaerastradin	GKM 105	Unaufhaltsamer Höllensklave	GS 66	Vierte Sphäre	GS 8	Wundersame Rüstung	GKM 33, 37
Sumus Grif	GS 8	Tionn	GS 56	Unaufhaltsamer	GKM 123	Visar	GKM 17, 97	Wundschmerz (Pakageschenk)	GS 96
Sumus Inneres	GS 8	Thaluc	GS 37, 72	Unausweichlich	GKM 46	Visariten (Sekte)	GKM 20, 97	Wundbesen (Liturgie)	AG 115
Sumus Leib	GS 8	Tua'kim Claryb'Yzz	GKM 119	Unarmherziger Ersäuerin	GS 33, 63	Visationen im Spiel	GS 23	Wundbald Hermtaler von Ehrenstein	GKM 38
Soukram	GS 138, 139	Tua'kim Chr'Ssir'Ssr (Artefakt)	GKM 120	Unarmherziger	GKM 87	Vissionssuche (Liturgie)	AG 114	Wurm von Chababon	GKM 101
Suvragiva	GS 138, 139	Touaja	GS 129	Unarmherziger Verfolger	GS 65	Visra	GKM 17, 123	Wyhen Berlind	GKM 105
Svanlas	GS 138, 139	Tochter Samarias	GKM 115	Unberchenbarer	GKM 38	Vogvikar	GKM 63	Xamanoth	GS 74
Svarthallr	GS 148	Tod und Bestattung	GKM 10	Unberührt Ebene	GS 12	Vollschleier (Profession)	AG 71	Xaroch	GKM 144
Svellfacher Dualismus	GKM 20	Todeshauch (Pakageschenk)	GS 98	Unendliches Chaos	GS 10	Vollstreckern der ertötenden Trägheit	GS 60	Xarjai	GS 32, 62
Svellfacher Städtebund, Zerschlagung	GKM 20	Todeskaute	GKM 96	Unerbittlicher Verfolger	GS 61	Vorbölle	GS 13	Xeledon (Alveranier)	GKM 52, 55
Swafrin	GKM 17, 38, 94, GS 148	Todesqualen (Pakageschenk)	GS 101	Unergründlicher	GKM 38, 46	Waage der ehernen Zeit	GS 67	Xeledons Spüter (Hesinde-Kirche)	AG 49
Geweihte (Profession)	AG 75	Tongia	GS 127, 129	Unerlöschliche Potenz (Pakageschenk)	GS 101	Wache (Dämonendienst)	GS 47	Xorloch	GKM 112, 114
Gottesdienst	GKM 107	Tor Alverans	GS 13	Ungedunden (Eigenschaft)	GS 110	Wächter	GS 62	Xaldinga	GS 141
Kult	GKM 106	Torax	GKM 45	Ungesenes Grauen	GS 64	Wächter Alverans	GKM 100	Xalcor (Hoher Drache)	GKM 42, 160
Swafrin-Helm	GKM 106	Toteninsel	GS 126	Unschärfe des Niobara	GS 20	Wächter der unermesslichen Schätze	GS 62	Xanis di Rastino	GKM 64, 65, 99
Swafrin-Insel	GKM 106	Totenreich	GS 8	Unschärbare Bringerin dunkler Gaben	GS 65	Waffen	GS 55	Xaq-Hai	GS 76, 124
Swafrin-Land	GKM 106	Tractatus Septemecaritarum	GKM 100	Unschärbare (Eigenschaft)	GS 54	Dämonische	GS 58	Xaq-Moomith	GS 62
Swafrin Plute (Liturgie)	AG 111	Traditionales (Praios)	GKM 29	Unster Pilger	GKM 83	Gewichte	GS 56	Xar'Yuraam	GS 34, 74
Swafrin Ruhed (Liturgie)	AG 111	Traditionales (Rondra)	GKM 35	Unterpfand des Heiligen Riys (Lit.)	AG 113	Magische	GS 55	Xash'Natum	GS 35, 75
Swafrinorm	GS 148	Traditionales (Swafrin)	GKM 107	Untote	GS 77	Waffenfläche	AG 116	Xash'Orel	GS 75
Swafrin	AG 77	Träger des Flammenreiß	GS 37	Eigenschaften	GS 78	Waffenwegen	GKM 71	Xashine von Tuzak	GKM 78
Sybia von Zongan	GKM 64, 66	Trägerin der Waage der ernen Zeit	GS 65	Freie	GS 79	Wahaj	GKM 16, 18, 119	Wel-Arzel	GS 34, 75
Syltete (Heilige)	GKM 72	Trägheit (Nachteil)	AG 159	Loyalität	GS 77	Wahl der Religion	GKM 8	Xeti-Religion	GKM 139
Sympathische Waffen	GS 55	Tränke meine Herde	s. Weidegründe finden	Untote erheben (Pakageschenk)	GS 98	Wahre Namen (Pakageschenk)	GS 95	Xex'Vragor	GS 76
Syntekismus	GKM 96	Trankessen (Liturgie)	AG 111	Untote Mähre	GS 79	Wahre Seele	GKM 6	Yidari	GKM 94
Szenariovorschläge	AG 162	Transport (Dämonendienst)	GS 47	Untoter Hund	GS 79	Wahrer der Glut	GKM 72	Yo'Nahoh	GS 34, 75
Taarkup	GS 127, 129	Traumdeutung	GS 23	Unverletzlichkeit (Pakageschenk)	GS 95	Wahrer der Ordnung	GKM 28	Yomahoh	GKM 119
Tabu	GS 126	Träumende Madaya	GKM 99	Unverleibter Blick (Liturgie)	AG 113	Wahrer Gott der Herrschaft	GKM 104	Yopplota von Kurkum (Heilige)	GKM 33, 36
Liturgie	siehe Siegel Borons	Traumwelt	GS 17	Unwissende (Kult des Namenlosen)	GKM 101	Wahrer Name der Dämonen	GS 29, 58	Yopplotianer	siehe Orden der Hohen Wacht
Tabu von Gulagal	GKM 19	Träumende Madaya	GKM 99	Unwii	GS 127, 129	Wahrheitssinn (Pakageschenk)	GS 96	Ysinthe (Heilige)	GKM 72
Tubazon (Ritual)	AG 150	Traviv	GKM 45	Urgund der Welt	GS 8	Wal el-Khomchra	GKM 126, 132	Yurga	GS 141
Tafel der Hl. Canyzeth (Artefakt)	GKM 52, 54	Geweihte (Profession)	AG 41	Uridabash	GS 73	Wald der Bestier	GS 18	Zaboroniten (Sekte)	GKM 135
Tagesherrscher	GS 26, 42	Götinnendienst	GKM 44	Urischar (Alveranier)	GKM 27, 31	Waldläufer (Profession)	AG 51	Zachariad (Heiliger)	GKM 72
Tagespräsenz (Eigenschaft)	GS 110	Heilige	GKM 45	Urischar ordnender Blick (Liturgie)	AG 113	Waldmenschen, Bestattung	GS 124	Zadig von Voherah	GKM 105
Tafel	GS 37, 72	Kirche	GKM 42	Usuzochana die Blutige	GKM 18	Glaube	GS 121	Zadilath	GKM 60
Tairach	GS 133, 134, 135	Orden	AG 42, GKM 45	Usuzore	GS 35, 73	Heilige Orte	GS 126	Zadilab	GKM 135
Priester (Profession)	AG 129	Travivabund	GKM 9, 43	Uhar (Alveranier)	GKM 46, 49, GS 10	Jenseits	GS 125	Zablennysik	GS 23
Tairachs Fluch (Liturgie)	siehe Sippenfluch	Liturgie	siehe Großer Eidsgegn	Uhariten (Sekte)	GKM 96	Schamanen (Profession)	AG 124	Zajida	GKM 135
Takehe	GS 122, 125	Travianer (Orden)	GKM 45	Utara'Yha	GS 37	Vampire	GS 118	Zant	GS 32, 75
Tal der Si'anna	GS 18	Travias Gänsekiel (Artefakt)	GKM 42, 45	Uulus, Glaube	GS 121	Walibura (Heilige)	GKM 72, 73	Zatura	GKM 144
Taladax (Heiliger)	GKM 112	Travias Gebet der sicheren Zufl. (Lit.)	AG 111	Uulus, Vampire	GS 118	Waliburias Wehr (Liturgie)	AG 114	Zauber (Dämonendienst)	GS 47
Talime Nebelstein	GKM 64, 65	Travias Herberge	GKM 42	Uulus, Wampire	GS 6	Walikr	GKM 37	Zauber der Keule (Keulenritual)	AG 154
Tapam	GS 121, 122, 123, 124	Traviva von Rabenmund	GKM 44	Umegatam	GS 139	Walfährten	GKM 13	Zauber gegen Liturgien	GS 98
Großer	GS 123, 125	Travivverflucht	GS 116	V'Cs'Sra	GKM 120	Walwur	AG 77	Zauberer (Pakageschenk)	GKM 87
Taphirel 'ar Ralahan	GS 15	Travienlich	GKM 44	V'Sar	GKM 17, 97, 116, 118, 123	Wandeln in Hesinde Hain (Liturgie)	AG 114	Zauberer, Geweihte	AG 19
Taphirels Turm	GS 15	Travina	GKM 17	Va's Tränen (Liturgie)	AG 113	Wandelsterne	GS 10	Zauberfähr (Eigenschaft)	GS 54
Tar (Tarquinio) Honak	GKM 20, 46, 50	Travingen	GKM 45	Walnar Ystkok	GKM 54	Wanderer zwischen den Sphären	GS 38, 74	Zauberschmidt (Profession)	AG 139
Tarishlam	GKM 76	Travinan (Heiliger)	GKM 42, 45	Valpo (Heiliger)	GKM 75, 79	Wandergelesen zu Ehren ...	GKM 74	Zaubervariabilität (Pakageschenk)	GS 98
Trisikharin (Profession)	AG 83	Travians Segen der Schwelle (Lit.)	AG 112	Valzenia	GKM 20	Wanderpriester von Rur'Gor (Profession)	AG 81	Zehnt, Tempel-	GKM 9
Tarnidennatir	AG 55	Trübseligkeit (Nachteil)	AG 159	Vampire	GKM 105, GS 112	Wapiya	GS 125	Zeichen setzen (Ritual)	AG 151
Tarung (Eigenschaft)	GS 54	Trüdelaktion	GKM 105	Aberglaube	GKM 16	Wasseratmung (Pakageschenk)	GS 97	Zeit	GS 18
Taraskash	GS 6	Troll-Religion	GKM 139	Vampirfledermaus	GKM 101	Wasserbrücke (Pakageschenk)	GS 97	Zeitenblick (Eigenschaft)	GS 110
Tasarelle	GS 36, 72	Troll-Schamanen	GKM 139	Vampirismus	GS 111	Wasserleiche	GS 78, 79	Zeitmagie	GS 21
Chimären-Erschaffung	GS 84	Troll-Zauber, Geister	GS 146	Vasnorin	siehe Nadador	Weber des Schicksals	GKM 83	Zeitmessung	GKM 29, GS 18
Pakt	GS 99	Glauben	GS 145	Vasnorin	GS 6	Weckruf (Ritual)	AG 150	Zeitpunkt eines Rituals	AG 119
Täuschende Flamme	GS 72	Güter	GS 146	Vater von Feuer und Stahl	GKM 112	Weg des Fuchses (Liturgie)	AG 114	Zeitreise	GS 20
Täuschplatz (Ritual)	AG 150	Heilige Orte	GS 146	Velenya Karinar (Heilige)	GKM 19, 50	Weg des wehrhaften Fuchses	AG 67	Zeitreise-Abenteuer	GS 22
Täuschgründer Tempelheim	GKM 69	Schamanen	AG 139	Venerator Lumin	GKM 29	Weg des Windes (Ritual)	AG 150	Zeirema-Namen von Erzdamonen	GS 30
Taynach	GS 141	Wehlbid	GS 6	Veränderung von Liturgien	AG 86	Wegzeichen (Ritual)	AG 151	Zermalmer (dämonisch)	GS 75
Tecador (Alter Drache)	GKM 100, GS 22	Trophie ertulien (Liturgie)	AG 112	Veränderung von Schamanenritualen	AG 143	Weidegründe finden (Ritual)	AG 151	Zermalmer (Hranger)	GKM 122
Edo Rahjalaj ya Anaroni	GKM 79	Trugweilen erschaffen (Pakageschenk)	GS 98	Verbannung von Dämonen	GS 49	Weibe	AG 24	Zerschmetterter Baustrahl (Lit.)	AG 115
Tedion	GKM 144	Truhe, Laufende	GS 87	Verborgene wie der Neumond (Lit.)	AG 113	Niedere	AG 28	Zerzal	GKM 17, 125
Tesatzlesen	GS 23	Tsa, Geweihte (Profession)	AG 52	Verbotenes Wissen	GS 74	Späte	AG 18	Zhayad-Namen von Erzdamonen	GS 30
Teiral	GS 148	Götinnendienst	GKM 60	Verborgenes Wissen erspüren	GS 98	Zauberer	AG 19	Zholvar	GS 36, 72
Tempel der Rauschenden Wasser	GKM 41	Kirche	GKM 59	Verbotene Furcht (Dämonendienst)	GS 47	Weibe der Ewigen Flamme (Liturgie)	AG 114	Zholvars Warnung (Pakageschenk)	GS 99
Tempel von Licht u. Dunkelheit	GKM 98	Tsa-Dualisten	GKM 62	Verbreiten (Folgeschaten)	GS 53	Weibe der Keule (Keulenritual)	AG 153	Zholvarin ai Fasar	GKM 49
Tempelbesuch	GKM 8	Tsa-Glas	GKM 99	Verdamnis	GKM 10	Weibe der letzten Ruhestatt (Liturgie)	AG 114	Zibila	GKM 109
Tempelentweihung	GKM 9	Tsiane Ullhardt	GKM 65	Kreis der	GS 90, 92	Weibe der letzten Ruhestatt	GKM 10	Ziel einer Liturgie	AG 86
Tempelgarde (Profession)	AG 47	Tsatscha (Tsa-Kirche)	GKM 61	Verderber der Ernten und Früchte	GS 70	Weibegangs d. Hl. Elida (Lit.)	s. Anrufung ...	Ziliten-Religion	GKM 118, 124
Tempelgarde (Orden)	GKM 50, 51	Tsatsa	GS 124	Verderber des Eisens	GS 62	Weibegrades des Namenlosen	GKM 104	Zizal'zul	GS 146
Tempelchur-zwölf	GKM 9	Tsa ewige Jugend (Liturgie)	AG 112	Verderber des Handwerks	GS 37, 59	Weisheitsgegn (Liturgie)	AG 114	Zizadelle der Götter	GS 10
Tempelorden	GKM 37	Tsa Heiliges Lebensgeschick (Liturgie)	AG 112	Verderber von Fleisch und Geist	GS 68	Weißer Jäger	GKM 56	Zombie	GS 78, 79
Temporalum	GS 42	Tsa Kreide (Artefakt)	GKM 18, 59, 62, 124	Verderber Traum	GS 64	Weißer Mann	GKM 57	Zorkabner	GKM 50
Temporalmagie	GS 21	Tsa Lebensschutz (Liturgie)	AG 112	Vereiniger der Schwarzen Elemente	GS 68	Weißer Wurm	GS 59	Zorkyach	GS 133, 136
TGT	GS 30	Tsa Regenbogen	GKM 59	Verfall aufheben (Pakageschenk)	GS 95	Weisung des Himmels (Liturgie)	AG 115	Zorn des Berglöwen (Ritual)	AG 151
Thalaria	GKM 97	Tsa Segen, Neuanfang (Liturgie)	AG 112	Verfallspunkte	GS 27	Weitreichendes Netz	GS 69	Zorniger	GKM 70
Thalia	GKM 82	Tsa wunderbare Erneuerung (Liturgie)	AG 112	Verfallspunkte	AG 30	Welt der Qualen	GS 6	Zorzal	GKM 64
Thalionemul von Neetha	GKM 19, 33, 36	Tsa wunders. Fruchtbarkeit (Liturgie)	AG 112	Verfallspunkte	GS 64	Weltdäber	GS 6	Zur'Kran	GKM 118
Thalionemul-Furt	GKM 33, 36	Tsatuara	GKM 96	Verfallspunkte	GS 97	Weltenbald, Herr des	GKM 102	Zushah	GKM 17, 97, 116, 118, 124
Thalionemul Schlachtgesang (Lit.)	AG 111	Tsaverfluchte	GS 117	Verfallspunkte	GS 60	Weltenherz	GS 8	Priester (Profession)	AG 80
Thallian (Heiliger)	GKM 72	Tschi	GKM 144	Verfallspunkte	GS 35	Weltenstender, Zwölfgötter	GKM 21	Zashah'Tra (Sekte)	GKM 124
Thalon	GS 35, 72	Tscharrutu	GS 146	Verfallspunkte	GKM 103	Weltschender	GKM 83	Zah'Mur	GKM 119
Thamos Nostriacus (Heiliger)	GKM 90, 92	Tschemowi	GS 146	Verfallspunkte	GKM 102	Weltschender	GKM 83, 84	Zahn Zalhah	GS 149, 150
Tharf	GKM 78	Tschomatachup	GS 125	Verfallspunkte	GS 63	Weltschender	GKM 83, 84	Zaflucht finden (Liturgie)	AG 115
Thargunoth	GS 34, 72	Tsf	GS 22	Verfallspunkte	GS 99	Werden der Elemente	GS 8	Zagugol	GKM 83, 84
Chimären-Erschaffung	GS 84	Tsina	GS 22	Verfallspunkte	GKM 98	Widhral	GS 37, 59	Zul'razi	GS 146
Pakt	GS 97	Tsilandin und Dämonologie	GS 105	Verfallspunkte	GS 58	Widrar	GS 37	Zulndistat	GS 6
Thargunoths verdammte Diener	GS 77	Tsilandisches Aon	GS 22	Verfallspunkte	GS 57	Wiedergänger	GS 78	Zulph	GKM 12
Tharun	GS 14, 15	Tsilandistat	GS 6	Verfallspunkte	GS 56	Wiedergeborene (Tsa-Kirche)	GKM 61	Zumechu	GS 146
Tharvun (Alveranier)	GKM 75, 79	Turgoh	GS 34, 72	Verfallspunkte	GS 55	Wiedergeborene (Tsa-Kirche)	GKM 61	Zummu-Dün	GS 141, 142
Thaz-Laraanj	GS 38, 72	Turm des Schweigens	GKM 12	Verfallspunkte	GS 18	Wiesel als Vertrauter	AG 135	Zurharans Tinkur	GS 82
Theater von Arivor	GKM 33	Türm-Dün	GS 141, 142	Verfallspunkte	GS 47	Wilde finden (Ritual)	AG 151	Zurückschicken (Dämonendienst)	GS 47
Theaterorden	GKM 18, 19, 20, 37	Turandir Sohn des Togomil	GKM 81	Verfallspunkte	GS 67, 71	Wilde Jagd (Furial)	GKM 56, 58	Zusätzlicher Angriff (Eigenschaft)	GS 87
Theridin von Malkid	GKM 67, 69, 70	Tuandara	GS 6, 129	Verfallspunkte	GS 54	Wilde Meute	GKM 58	Zwanfir	GS 141
Theridinen (Orden)	GKM 67, 69, 70	Tuor-Amash	GS 37, 73	Verfallspunkte	GS 73	Wilde Zwerge	GKM 114	Zwiebe Ene	GS 12
Theridinen (Profession)	AG 60	Tuor-Mhakaq	GKM 97	Verfallspunkte	GS 35	Widlgans	GS 53	Zweite Initiation	AG 120
Theridins Erkenntnis (Liturgie)	AG 111	Tyakra'man	GS 31, 62	Verfallspunkte	GS 90	Widlgäns (Travia-Kirche)	GKM 45	Zweite Spähe	GS 8
Theria ni Ughian (Heilige)	GKM 67, 69	Tzch'Kos (Artefakt)	GKM 120	Verfallspunkte	GS 104	Widlschweinruf (Ritual)	siehe Wulfruf	Zweites Gesicht	GS 23
Thesia Gilla von Kurkum	siehe Gilla	U'Tarr	GS 60	Verfallspunkte	GS 76	Wille zur Macht	GS 69	Zwerg, Vampire	GS 117
Thesikern des Kosmos	GS 8	Über die Wölken (Liturgie)	AG 113	Verfallspunkte	GS 76	Wille zur Wahrheit (Liturgie)	AG 115	Zwerg, Wehlbid	GS 6
Thiezphai	GS 34, 68	Überbringer Nachricht (Dämonendienst)	GS 47	Verfallspunkte	AG 134	Wintergiant	GKM 97	Zwerg, Zeir	GS 18
Thimom (Heiliger)	GKM 72	Übernahme der Beherrschung	GS 46	Verfallspunkte	GKM 39	Wintermann Firun	GS 129	Zwist und Hader (Pakageschenk)	GS 97
Thorgin Sohn des Tuwar	GKM 35	Übernahme eines fremden Geistes	GS 110	Verfallspunkte	AG 113	Winterschlag (Liturgie)	AG 115	Zwölfgöttern	AG 87
Thora	GKM 37	Übernahme eines Körpers (Eigenschaft)	GS 110	Verfallspunkte	AG 113	Wissende (Kult des Namenlosen)	GKM 101	Zwölfgötter (Artefakt)	GKM 38, 41
Thoral und Dämonologie	GS 105	Überzähliger	GKM 102, GS 127, 129	Verfallspunkte	AG 114	Wissender Wahn	GS 69	Zwölfgötter (Profession)	AG 97
Thylas	GKM 97	Ucari (Alveranier)	GKM 27, 31	Verfallspunkte	GS 66	Wolfsbalg	AG 128	Zwölfgötter-Geweihte (Profession)	GKM 80
Tiara des Lichtboten	GKM 27	Ucariun von Quellensprung	GKM 35	Verfallspunkte	GS 54	Wolfschne	GS 83	Zwölfgötter-Geweihte	GS 7
Tiefe Tochter	GS 33	Ucariun (Orden)	GKM 30, 32, 36	Verfallspunkte	GS 54	Wolfschne (Ritual)	siehe Schlangentuch	Zwölfgötterglauben, Wehlbid	GS 7
Tieferer Limbus	GS 12	Ucariun (Profession)	AG 35	Verfallspunkte	GS 115	Wolfskind (Vorteil)	AG 136	Zwölfgötterglauben, Wehlbid	GKM 21
Tiere aus Farben (Ritual)	AG 150	Ucari-Funkle	GKM 86	Verfallspunkte	GS 34, 74	Wolfskinder	GS 130	Zwölfgöttliche Gemeinschaft	GKM 6, 26
Tierempathie (Liturgie)	AG 111	Ucari-Kirche	GKM 86	Verfallspunkte	GS 34	Wolfs-Kulte (Sekten)	GKM 98	Alltag	GKM 7
Tiergestalt (Liturgie)	AG 111	Ucari-Gesetz (Liturgie)	AG 113	Verfallspunkte	GS 65	Wolfs-Kulte (Sekten)	AG 151	Initiation	GKM 7
Tiergewand	AG 119	Ugar Kai	GS 137	Verfallspunkte	GS 38	Wolfskopf	GS 141	Zwölfgöttliches Konzil	GKM 20, 26
Tierkadaver	GS 78, 79	Ulichuch	GS 34, 73	Verfallspunkte	GKM 144</				

GÖTTER UND GEISTER DER ANIMISTISCHEN KULTUREN

DIE WALDMENSCHEN

Hauptgötter: Kamaluq (vorwiegend Dschungelstämme), Obaran (vorwiegend Waldinsel-Utulus)

Weitere Götter: Takehe (Geisterspinne, bei den Oijaniha), die Nachtschwarze Herrin, Burdaq (besiegter Widersacher Kamaluqs), die Ahnin Wapiya (Mutter des Volkes, bei den Miniwatu)

Geister: die Nipakau (gute und böse Geister in jedem Ding und Lebewesen), die Tapams (unsterbliche Schutzgeister jedes Waldmenschen), die Satuul (dämonisch pervertierte Tapams), die Großen Tapams (Götter; siehe oben), die Großen Satuul (böse Götter, siehe oben)

Geisterwelt: der Ewige Dschungel

DIE PIVESEN

Pantheon der Himmelswölfe: Gorfang (niv.: Goauan; Rudelführer), Grispelz (Griekii; Gorfangs Gemahlin), Reißgram (Ricinan; geschickter Jäger), Rotschweif (Rokjok; sehr schlau), Firngrim (Fienjei; Wintermutter), Arngrim (Fianjei; Firngrims Schwester), Liska (Lieska; Mittlerin zwischen Wolf und Mensch), Rangild (Raaukjo) und Rissa (Rijaaissa; die ewig Liebenden), Tongja (Toauja; verkörpert Schönheit und Anmut), Ranik (Ruanjik; der die Sonnenscheibe über den Himmel rollt) und Kyrjaka (böse, vertriebene, verfluchte Wölfin; Widersacherin Liskas)

Andere Götter: 'Wintermann' Firun; seine Tochter Ifirn

Geister: die Kekkäälä (Feuergeister, verzehren Dinge), die Fienlauki (Wintergeister, die dem Boden und den Menschen die Kraft entziehen), die Gabetaj (Luftgeister, entreißen dem Boden die Pflanzen), die Uonii (bringen das Wasser zum Fließen), die Juajok (Erdgeister, lassen Dinge zur Erde fallen), die Fien-Nikkaa (Wolfsgeister), die Taarjuk (Bärengeister), die Pirtinaj (Jurtengeister), der Überzählige (Verführergeist)

Geisterwelt: Nivalceiken (das Land des 'schnellen Wanderns'); besonderer Ort: Kekkassavu (der 'Rauch der Totenfeuer')

DIE ORKS

Hauptgötter: Brazoragh (Herr des Kriegs, Vater der Krieger, Oberster Häuptling), Tairach (Herrscher des Nicht-Lebens / des Todes)

Weitere Götter: Rikai (Bringer der Freude; Sohn des Tairach), Gravesch (Meister des Feuers, Herr der Erdentiefen), Ranagh (bei den Mokolash), Klubukh (bei den Tordochai), Glantuban (bei einigen Olochta; ein Riese), Mamrek (insgeheim bei einigen Ork-Frauen)

Geister: die Zorkyach (Naturgeister), die Harrgyuhl (Totengeister), die Gharyakach (von anderen Göttern erschaffen)

Jenseits: Tairachs Totenreich

DIE GOBLINS

Hauptgötter: Mailam Rekdai (Große Mutter, Mutter Sau; Schöpferin und Göttin der Fruchtbarkeit), Orvai Kurim (Herr der Jäger, ein kriegerischer Gott)

Weitere Götter: Gasavä, Gilevala, Imithridai, Suukram, Suvingivala, Svaailas (Töchter Mailam Rekdais); Glantuban, Milzenis (Söhne Mailam Rekdais; Riesen), Nacka Rachtü (das besiegte Böse)

Geister: die Wjassus Blogai (böse Geister), die Wjassus Juugabai (Pflanzen-, Erd- und Felsgeister), die Wjassus Kubukai (Luftgeister), die Wjassus Margai (Tiergeister), die Wjassus Suulakai (Goblingeister)

DIE GJALSKERLÄNDER

Hauptgötter: Natûru-Gon, Zwanfir, Ifrunn, Sindarra

Weitere Götter: Fekorr, Tayrach, Makka, Yurgä, Wolkenskopf (verschollener Riese)

Geister: die Odûn (Tiergeister), die Brayya-Dûn (Ahnengeister), die Zummu-Dûn (Geister der Erde), die Halla-Dûn (Geister der Lüfte), die Aqa-Dûn (Geister des Wassers), die Tûru-Dûn (Naturgeister), die Molû-Parra-Dûn (Geister der Nachtschwarzen)

Geisterwelt: das Dûnthyr

DIE FERKIPAS

Hauptgötter: Raschtula (Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod), Rascha (Göttin der wilden Lust und Raserei)

Weitere Götter: Adawadt (nur bei den Shai'-aian), der Mond, personifizierte Steppenbrände

Geister: Ahnengeister, Blutgeister, Elementargeister



DIE TROLLZACKER

Hauptgötter: Röschtula (Urvater, Gott der Gewalt und der Stärke), Rasch(i)a / Perasch(i)a (Herrin des Blutes und der Fruchtbarkeit)

Weitere Götter: Schoma, die Erdmutter (Trolle und Riesen gelten als Götterkinder, werden jedoch nicht als Götter verehrt.)

Geister: Die Mudran'Nur (gute Geister) werden unterteilt in Habizi (die Freundlichen; Ramazi: Erz; Hawazi: Luft; Mayyazi: Wasser; Zul'razi: Blut) und die Molaschtu (die Unfreundlichen; Zumechtu: Humus; Djaliftu: Eis; Tscharritu: Feuer). Hinzu kommen die Iffri'Nur (Gegengeister, böse Geister), unterteilt in Ibahffrit (die Lockenden; Amarti: Erz; Awahti: Luft; Ayyamti: Wasser; Zira'zul: Blut) und Mechaffrit (die Verderbenden; Tschemuwi: Humus; Fildadwi: Eis; Rachawi: Feuer).

Geisterwelt: Qara'Nur, das Heim der Geister, die Traumwelt

Jenseits: die Ebene der Schmerzen

DIE FJARNINGER

Hauptgötter: Angara (heißblütige, unbeherrschte Göttin von Herdfeuer und Schmiedekunst), Frunu (mitleidloser Herr von Schnee, Eis, Jagd und gefährlichen Prüfungen)

Weitere Götter: keine verehrungswürdigen: Hramaschtu (Frunus finsterer Bruder), Swafnir (der Neiding), Ifnir (Frunus Schwester), Swafnirsormr (Sohn von Ifnir und Swafnir), Lisgram (Wolf, der den Mond jagt und frisst), Teiraf (Zauberer), Heptarchin Glorana

Geister: die Dwergar (Geister der Unterwelt, machen das Gras), die Harigastar (beseelen Waffen), die Ondtrollar (böse Unterwelt-Geister)

DIE ACHAZ

Götter: die H'Ranga (mehr oder minder mächtige Wesen, deren Friedfertigkeit mit Opferungen bezahlt werden müssen): Charyb'Yzz (Meer, Wasser, Regen, Flut), Chr'Ssir'Ssr (Luft, Wind, Sturm, Nebel), H'Szint (Veränderung, Wandel, Magie), Kha (Ewigkeit, Vergangenheit, Geschichte, Schrift), Kr'Thon'Chh (Krieg, Kampf, Eroberung, Ehre, körperliche Stärke), Ppyrr (Herrschaft, Feuer, Humus, Luft, Wasser), Srf'Srf (eine mysteriöse Insektengottheit), Ssad'Huarr (Leben, Erde, Geburt), Ssad'Navv (Unendlichkeit, Vergänglichkeit, Zeit), V'Sar (endgültiger Tod, Erlösung der Seele, Nacht), Zsahh (Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandel)

Geister: Zshn Zlahh (Diener-Wesen, meist beschworene Elementare, aber auch einige Dämonen u. ä.)

