

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
PANDÄMONTIUM



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Thomas Eberhard, Tara Flink, Dominic Hladek,
Peter Horstmann, Marie Mönkemeyer, Alex Spohr

Lektorat

Kristina Pflugmacher

Korrektorat

Oliver Marke

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julianna Michek

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Tim Brothage, Tristan Denecke, Lisa Heschl,
Annika Maar, Julianna Michek, Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabian Schempp,
Elif Siebenpfeiffer, Robert Schneider, Fabrice Weiss, Maja Wrzosek, Malte Zirbel

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der
Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbrei-
tung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähn-
lichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele
GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Dr. R. A. Costa Fraga, Michael Heinz, Alexander Mai und Dr. Petridis.
Ebenso vielen Dank an Pauline Billert, Gina Flora, Sarah Richter, Jonathan Werle, und Ariane Willumeit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Amazeroth-Dämonen	74
Kategorien von DSA-Büchern	5	Karunga	74
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6	Nishkakak	76
Komplexitätsgrade der Regeln	6	Quitslinga	78
Aufbau der Dämonenbeschreibung	8	Xamanoth	80
Kampfsonderfertigkeiten	9	Ylmadath	82
Domänen	11	Nagrach-Dämonen	84
Tyakra'man	11	Glaz'madraa	84
Xarfai	12	Karmanath	86
Gal'k'zuul	13	Umdoreel	88
Thezzphai	14	Usuzoreel	90
Tijakool	15	Yash'Natam	92
Iribaar	16	Asfaloth-Dämonen	94
Nagrach	17	Atuum	94
Calijnaar	18	Cthllanogog	96
Zholvar	19	Li'baal	98
Mishkara	20	Trachrhabaar	100
Widharc	21	Ugrabaan	102
Dar-Klajid	22	Tasfarelel-Dämonen	104
Der Abgrund	23	Balkha'bul	104
Blakharaz-Dämonen	24	Etema-soroph	106
Bal'Irhiadh	24	Fargy'raff	108
Gotongi	26	Nurumbaal	110
Heshthot	28	Uttara'Vha	112
Irrhalk	30	Mishkara-Dämonen	114
Nemanar	32	Duglum	114
Belhalhar-Dämonen	34	Hektabelus	116
Darkha	34	Hirr'Nirat	118
Karmoth	36	Sordul	120
Sharbazz	38	Tlaluc	122
Shruuf	40	Agrimoth-Dämonen	124
Zant	42	Ark Hobal	124
Charyptoroth-Dämonen	44	Azzitai	126
Elymelusinas	44	Deolgolup	128
Scylaphotai	46	Je-Christlayk-Ura	130
Udapoht	48	Orciosil	132
Ulchuchu	50	Belkelel-Dämonen	134
Yo'Nahoh	52	Bhurkhesch	134
Lolgramoth-Dämonen	54	Kaa-rototh	136
Dharai	54	Khelevathan	138
Frazzaroth	56	Thaz-Laraanji	140
Karakil	58	Yeol-Khardas	142
Xarmalk	60	Namelose Dämonen	144
Yel'Arizel	62	Atesh'Seruhn	144
Thargunitoth-Dämonen	64	Ghon'chmur	146
Braggu	64	Grakvaloth	148
Dhormarhei	66	Ivash	150
Nephazz	68	Maruk-Methai	152
Oboraddon	70	Anhang	154
Yaq-Hai	72	Neue Zaubersprüche	154
		Neue Rituale	157
		Neue Sonderfertigkeiten	157
		Fokusregeln	157

VORWORT



Ifritim, Dämonen, niederhöllische Kreaturen – die Aventurier kennen viele Bezeichnungen für die Wesen der 7. Sphäre. Jeder Beschwörer kennt die Gefahren, die mit der Invokation von Dämonen einhergehen. Dennoch nehmen Gildenmagier, Hexen und bisweilen andere Zauberer das Risiko auf sich, die Bewohner jenseits des Sternenwalls zu beschwören, um von deren Macht und Fähigkeiten zu profitieren. In vielen Fällen werden die siebtsphärischen Wesen für Kampfzwecke gerufen, doch erfahrene Dämonenbeschwörer wissen die Vielfalt der Möglichkeiten zu schätzen, die ihnen die Niederhöhlen bieten.

Das **Aventurische Pandämonium** bietet Spielern wie Meistern einen Überblick über mehr als 60 Dämonen, die als Gegner auftreten oder von einem zaubermächtigen Helden mit den notwendigen Ritualen beschworen werden können. Wir haben die Dämonen so gewählt, dass für jede der zwölf erzdämonischen Domänen und des Namenlosen fünf Diener vorgestellt werden (jeweils zwei niedere, zwei gehörnte mit bis zu 5 Hörnern und einer mit mehr als 5 Hörnern). Somit können Beschwörer mit jedem der verfügbaren Zauberrituale Dämonen unterschiedlichster Stärke aus jeder dieser Domänen herbeirufen. Dabei haben wir uns einerseits auf einige der bekanntesten Dämonenarten konzentriert, andererseits auch einige komplett neue Dämonen eingeführt – die Niederhöhlen bieten eine schier unendliche Menge an Ideen und Ifritim.

Im Anhang sind einige zusätzliche Fokusregeln für die Invokation von Dämonen aufgeführt sowie Zauber und Fähigkeiten, über die die Wesen im **Aventurischen Pandämonium** verfügen. Dies beinhaltet u. a. Wesensfähigkeiten, mit denen ein Beschwörer die gerufene Kreatur ausstatten kann, die Klärung einiger Fragen im Bezug zum Wesen von Dämonen und

Regeln zur Rudelbeschwörung, Übernahmekontrolle und Beschwörerzirkel.

Es bleibt mir nur noch, euch viel Spaß bei dieser Sammlung von Dämonen zu wünschen!

Alex Spohr (für die Redaktion)

Steinfischbach, an einem eisigen Mai-Montag 2019



Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Aventurisches Pandämonium** handelt es sich beispielsweise um ein Quellenbuch.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Umengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigungsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu

gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.



In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailspekte mit feingliedrigen Regelementen.

Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?

Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wie viel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.



Offizielle Abenteuer

Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.

Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.

Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.



Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spiellunden mit unterschiedlichen Fokusregeln

Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände

Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-Stil^{AKO156}. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerepunkte und Fokus-Fähigkeiten

Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokusfähigkeiten erwerben

Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

Aufbau der Dämonenbeschreibung

Größe: Wie groß wird der Dämon? Wie ist die Spannweite der Flügel?

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? Hier steht meist eine Spanne in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft

LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.

AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.

INI: Der Initiativwert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.

RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich vermerkt.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradowert

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfrunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs

RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel oder lang. Bei Fernkampfwaffen sind die drei Entfernungen kurz, mittel und weit jeweils in Schritt angegeben.

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Hat ein Wesen mehrere Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das jeweilige Wesen automatisch verfügt.

Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in

Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. Zur Unterscheidung zwischen passiven SF, Basis-SF und Spezial-SF siehe **Regelwerk** Seite 246. SF wie Verbessertes Ausweichen oder Kampfrelexe sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.

Talente: Talente, insbesondere *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*.

Zauber: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Wesensgruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.

Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens

Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Beute: Was kann man bei einem Wesen verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe „zähles Fleisch“ enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist überhaupt nicht essbar. Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Der Preis beträgt 25 % vom Kaufwert des Giftes bei einem Giftmischer.

Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Schmerz +1 bei: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe *Schmerz* erleidet.

Sphärenkunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Sphärenkunde* und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Zusätzliche Dienste: Hier sind zusätzliche Dienste angegeben, die der Dämon für den Beschwörer leisten kann.

Kampfsonderfertigkeiten

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Anspringen-Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer

angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Schwanz- oder Tentakelschwung

(Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanz- oder Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter (Schwanz) bzw. vor (Tentakel) dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größekategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Durch den Trampeln-Angriff erleidet der Angreifer einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen oder ist ein Dämon

Verbeißen (Spezialmanöver) • ○

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

• Der Spielleiter muss bei diesem Manöver die Situation abwägen. Nicht jedes Wesen beißt sich dauerhaft fest oder fixiert den Helden.



DOMÄNEN



Tyakra'man

Herrscher: Blakharaz

Beinamen: Herr der Rache, Gubernator von Kohlak-Kai, Schwarzer Mann, Rächer von der wabernden Lohe, Sehender Sohn

Aspekte: Rache, Vergeltung, Despotismus, Intrigen, Verfolgungswahn

Frevlergewand: Eisenkragen des Blakharaz

Unmetall: Brandbronze

Magnum Opus: Magnum Opus der unendlichen Folter

Donaria: benutzte Geißeln, Stricke und Henkerbeile, amtierende Geweihte des Praios und des Namenlosen, herzlose Urteile, verfasst mit Tusche aus Frevlertränen und Ruß oder die Asche versöhnlicher Rechtskodizes, Bernsteine mit grotesken Einschlüssen, Zungen von Predigern, Politikern und Richtern, Rachebeweise wie abgetrennte Diebeshände

Feindbilder: Praios, Praiosgeweihte, gerechte Personen, Richter, Advokaten

Dämonenmale: lodernde Augen, aus der Haut wachsende Kohlen, Galgenmale, schwarze Hautstellen

Diener: u. a. Bal'Irhiadh, Gotongi, Heshthot, Irrhalk (Asqarath), Nemanar



Blakharaz, im Zhayad Tyakra'man, ist die erzdämonische Synthese von Ankläger, Folterer, Richter und Henker. In seiner Gerichts- und Folterkammer in den Niederhöhlen ist genauso wie bei den Riten seiner Diener auf Dere nicht das geringste Licht der Praiosscheibe erlaubt. Nie darf für ihn beleuchtet werden, was die herzlose Logik der Rache bereits als verdientes Urteil festgestellt hat. In den Reihen seiner Anhänger finden sich neben blutdurstigen Demagogen auch solche Leute, deren Seelen an der Gerechtigkeit verzweifeln. Die Mutter, die den Tod ihres Sohnes hinnehmen soll, der für die Schlacht zwangsverpflichtet wurde, der zahnlose Bauer, dessen König die Kornsteuer eintreiben lässt, die Überlebenden, deren Peiniger in Frieden leben dürfen. All jene und viele weitere Schicksale sind leichte Beute für den *Rächer von der wabernden Lohe*, der den Verzweifelten alle Mittel zur gnadenlosen Vergeltung versprechen wird, um ihre eingetauschten Seelen auf ewig quälen zu können. Anders als Praios, der in gleichem Maße richtet und vergibt, wird Blakharaz seinen Dienern befehlen, die Seele der Angeklagten auf links zu kehren, bis jede Tat und jeder Gedanke gewogen

und vergolten ist. Doch kennt der Herr der Rache kein Maß und keinen Kodex und wird seine Anhänger bald zu Knechten machen, die über die perverse Freude der Folter vergessen, dass ihre Reise einst mit einer Sinnsuche begann. So wird nach und nach das dämonische Prinzip im Inneren der Aspekte des Blakharaz ebenso zum Wesenszug seiner Paktierer: Egoismus ohne Grenzen. Sein Reich ist eindimensional und jegliche Perspektiven gelten ihm nichtig, da nur sein absolut gültiges Urteil existiert. So finden Herrscher und solche, die vom Herrschen träumen, gleichermaßen oft zu Tyakra'man. Ironischerweise gilt der Großteil seines Hasses nicht Praios, sondern dem Dreizehnten Gott und seinen Rattenkindern. Ob Neid oder gar ein unvergoltenen Frevel des Namenlosen die Ursache ist, weiß kein Sterblicher.

Die Zitadelle von Tyakra'man soll ein dunkler Ort voller Schattenwesen, Folterkeller und Gerichtssäle sein. Böse Zungen berichten zudem, dass dort einige Adlige und sogar Kaiser der aventurischen Vergangenheit in einem sich immer wiederholenden Prozess gefangen sind.

Xarfai

Herrscher: Belhalhar

Beinamen: Jenseitiger Mordbrenner, Söldner der Niederhöllen, Blutdürstiger Zerstückler, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith

Aspekte: Blutdurst, Kampf

Frevlergewand: Stachelpanier des Belhalhar

Unmetall: Mordstahl

Magnum Opus: Magnum Opus des Blutbades

Donaria: Körperteile von Soldaten und Kriegerinnen, Blut, unheilige Waffen

Feindbilder: Rondra, Kor, Schwächlinge, Ehre

Dämonenmale: immer blutende Wunde, blutiger Ausfluss aus Körperöffnungen, Raubtiergebiss

Diener: u. a. Darkha, Karmoth, Sharbazz, Shruuf, Zant



Wer sich mit Belhalhar einlässt, dem geht es um den Sieg gegen einen Feind um jeden Preis. Mehr als Kampfkraft, Stärke und ein Gefolge aus brutalsten Schlächtern hat der Erzdämon nicht zu bieten. Für einen Söldner oder Gladiator, dem es hauptsächlich um das Besiegen seines Gegners geht, ist dies aber ein ausreichender Grund, um sich mit dem *Jenseitigen Mordbrenner* einzulassen. Belhalhar verabscheut Ehrgefühl, gleich aus welcher Kultur es stammt. Wer dem Erzdämon dient, der greift zu jedem Mittel, was zur Verfügung steht, macht auch vor Schwachen oder Unschuldigen nicht halt und kennt kein Mitleid.

Nicht jeder, der einen Pakt mit Belhalhar schließt, tut dies aus Kalkül. Wenn es während einer Schlacht schlecht läuft, und es um Leben oder Tod geht, kann einem sonst ehrenvollen Menschen der Pakt mit Belhalhar als der einzige Ausweg erscheinen, um sein eigenes Leben zu retten.

Abgesehen von Paktierern sind ebenso gewöhnliche Dämonenbeschwörer häufig mit Belhalhar verbandelt. Seine Diener gehören zu den häufigsten beschworenen Wesen, die ein Zauberkundiger für den Kampf einsetzt. Fast jeder Held kennt den Namen des berüchtigten Zant und auch der Vernichter Shruuf ist erfahrenen Abenteurern ein Begriff. Allen Dienern Belhalhars ist gemein, dass sie äußerst effektiv kämpfen können, manchmal

aber auch mit ihrem Opfer spielen und es leiden lassen, bevor sie es töten. Je grausamer sie ihre Gegner zermetzeln, desto glücklicher wirken sie.

Das Opfer, das man Belhalhar zu entrichten hat, ist Blut. Ob es von den zerstückelten Feinden kommt, oder man selbst diesen Preis zu zahlen hat, ist dem *Blutdürstigen Zerstückler* gleichgültig.

Ein wichtiger Unterschied zu Kor ist das Fehlen jeglicher Regeln. Während Kor auf das Einhalten der Söldnerethik pocht und Schwache nicht als würdige Gegner ansieht und man sich nicht an ihnen vergreifen sollte, ist es Belhalhar völlig gleichgültig, gegen wen gekämpft wird, und mit welchen Mitteln der Sieg errungen wird. Schmutzige Tricks und hinterhältige Angriffe sind ebenso erlaubt wie tollkühne Angriffe und das Erschlagen des Feindes im Bluttausch.

Gal'k'zuul

Herrscherin: Charyptoroth

Beinamen: Die Unbarmherzige Ersäuerin, Tiefe Tochter, Herzogin der Nachtblauen Tiefen

Aspekte: Meeresungeheuer, dreckiges Wasser, Tiefen des Meeres, Stürme, Wasserleichen

Frevlergewand: Fließender Mantel der Charyptoroth

Unmetall: Krakensilber

Magnum Opus: Magnum Opus der Flutwelle oder des Mahlstroms

Donaria: Perlen, Teile von Seeungeheuern, Wale und Delphinen, Muscheln

Feindbilder: Efferd, Swafnir, Numinoru, Delphine, Wale, efferdgefällige Matrosen und Seeleute

Dämonenmale: dauerhaft feuchte Haut, dauerhaft tränende Augen, Krakenarme, Fischschuppen auf der Haut, Geruch nach Meeresgetier

Diener: u. a. Elymelusinas, Scylaphotai, Uda-poth, Ulchuchu, Yo'Nahoh



Die *Herzogin der Nachtblauen Tiefen* ist die große Gegenspielerin von Efferd und anderen Meeresgöttern. Einst soll sie eine Göttin gewesen sein, die die anderen Götter gegen sich aufgebracht hat und in die Niederhöllen floh. Charyptoroth ist die Herrin der Meeresungeheuer, z. B. der Kraken und Seeschlangen. Wer sie anbetet, der will Macht über das Element Wasser, das Meer und Seeungeheuer erlangen. Und genau diese Macht gibt Charyptoroth ihren Dienern.

Oft ist nicht immer leicht zu unterscheiden, ob das Auftauchen von Stürmen und eines Kraken ihr oder beispielsweise einem Gott wie Numinoru zuzuschreiben ist. Verehrt wird Charyptoroth nicht nur von gefallenem Seeleuten und verblendeten Fischern, sondern auch von zahlreichen nichtmenschlichen Spezies, etwa den Krakoniern. Die Achaz kennen sie ebenfalls, doch wie die meisten Götter der Echsenmenschen wird Charyptoroth vor allem gefürchtet und weniger angebetet.

Die Ziele der Erzdämonen sind unergründlich wie das Meer. Wenn es stimmt, dass sie vor Äonen eine Göttin war, so mag sie, anders als aus dem Chaos geborene Erzdämonen, ein Ziel haben, welches nicht der Sturz der Ordnung ist. Charyptoroths Einfluss erstreckt sich über

die Grenzen Aventuriens hinaus, denn die Kontinente Deres sind allesamt über das Meer verbunden. Wie jeder Erzdämon hat sie einen göttlichen Gegenspieler. Es ist jedoch auffällig, dass nicht nur Efferd dabei genannt werden muss, sondern auch der alte Gott *Numinoru* und der Walgott *Swafnir*.

Charyptoroths Einfluss war an den aventurischen Küsten in den letzten Jahrzehnten durch die Blutige See immens groß, doch nach der Vernichtung ihres Splitters der Dämonenkrone schien sie geschwächt zu sein. Doch noch immer wird sie an verschiedenen Orten, etwa der Unterstadt Havenas, dem Friedhof der Seeschlangen auf Maraskan und in den Echsen Sümpfen angebetet. Auch in Sümpfen und Mooren kann man das Wirken Charyptoroths weiterhin beobachten, denn nicht selten können Abenteurer Wasserleichen an diesen Orten begegnen, die nicht von der Macht eines Totenbeschwörers erschaffen wurden, sondern durch die Essenz der Erzdämonin höchstselbst.

Thezzphai

Herrscher: Lolgramoth

Beinamen: Der Rastlose, Gebieter der Chumai-Kal

Aspekte: Geschwindigkeit, Bewegung, Unruhe, Zwietracht

Frevlergewand: Trippelnde Stiefel des Lolgramoth

Unmetall: Zitterzinn

Magnum Opus: Magnum Opus des Immerwährenden Verrats

Donaria: abgetragene Schuhe und Stiefel, Rennkuckuckfedern, Pardelfell

Feindbilder: Travia, Freunde, Freundschaft, Ehepartner

Dämonenmale: mehr als 5 Zehen, verschwommene Körperumrisse, dämonisch-verzerrte Stimme

Diener: u. a. Dharai, Frazzaroth, Karakil, Xarmalk, Yel'Arizel

Ein oft unterschätzter Erzdämon ist Lolgramoth, der auch *Der Rastlose* oder der *Gebieter der Chumai-Kal* genannt wird. Er ist der Gegenspieler der Göttin Travia und ist das genaue Zerrbild ihrer fürsorglichen und Ruhe ausstrahlenden Art. Wer mit ihm einen Pakt schließt, der wird von Unruhe erfüllt, oder vertraut keinen anderen Menschen mehr, oder verspürt das Verlangen, Zwietracht zu säen. Doch Lolgramoths Macht verleiht ihm dafür die Fähigkeit sich übermenschlich schnell zu bewegen, mit güldener Zunge zu sprechen und andere zur Rastlosigkeit zu verdammen.

Lolgramoth verabscheut die Gemeinschaft, sodass alles, was Ehepartner trennt, Unruhe in eine Dorfgemeinschaft bringt, oder dafür sorgt, dass eine Freundschaft endet, ihm gefällt.

Die Domäne Thezzphai soll ein Ort sein, der nicht gefunden werden kann. Obgleich im Chaos der 7. Sphäre alles in Bewegung ist, scheint die Zitadelle Thezzphais ständig durch die Niederhöhlen zu rasen und ihren Standort ständig zu verändern. Auch der Ort an sich soll ständigen Veränderungen unterliegen. An einem Tag mag er aussehen wie die düstere Ebene, an einem anderen ist es ein Gang, der in einer finsternen Fledermaushöhle endet, aus dem seltsame Stimmen dringen, die den Besucher auffordern, alles zu verraten, was er liebt.



Gemein ist allen Erscheinungsversionen Thezzphais, dass Verrat und Zwietracht abgebildet werden und jeden in Versuchung führen, der die Zitadelle besuchen will.

Kaum jemand erahnt, dass die Suche nach Lolgramoth üblicherweise vergeblich ist, da er sich nicht in seiner Zitadelle – oder zumindest nur selten – aufhält. Lolgramoth ist getrieben und verweilt nur ungerne an einem Ort länger als ein paar Augenblicke. Seine Unruhe ist den anderen Erzdämonen nur recht, denn er ist es, der als Bote die anderen Zitadellen aufsucht, wenn die Erzdämonen sich austauschen müssen. Lolgramoth soll es auch sein, der Zwietracht zwischen ihnen sät und falschen Rat gibt, sodass die Herrscher der Niederhöhlen sich nie einigen können und den anderen als jeweils einen genauso großen Feind begreifen wie die Götter. Ob dies stimmt, verliert sich in den lücken- und lügenhaften Geschichten der Diener Lolgramoths.

Tijakool

Herrscherin: Thargunitoth

Beinamen: Präzentorin der Heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai

Aspekte: Alpträume, Untote

Frevlergewand: Untragbares Halsband der Thargunitoth

Unmetall: Knochenblei

Magnum Opus: Magnum Opus der Nekromantie

Donaria: Körperteile von Leichen, Staub, Spinnweben

Feindbilder: Boron, Marbo, Das Leben, Der Tod

Dämonenmale: skelettierte Körperteile, verfaultes Fleisch, Verwesungsgeruch

Diener: u. a. Braggu, Dhormarhei, Nephazz, Obraddon, Yaq-Hai

Thargunitoth steht für die Herrschaft über die Träume und die Erschaffung von Untoten. Damit ist die Herrin der Untoten die favorisierte Erzdämonin für alle jene Zauberer, die sich der Nekromantie, der Geisterbeschwörung und der Alptraumwelten verschrieben haben. Die *Präzentorin der Heulenden Finsternis*, wie Thargunitoth bisweilen auch genannt wird, soll eine oder vielleicht gar die älteste aller Erzdämonen sein. Aufzeichnungen führen sie zumindest selbst in den ältesten Schriften auf. Manche Paktierer Thargunitoths hoffen auch auf ewiges Leben, obwohl ihnen bewusst ist, dass dies im Falle der Erzdämonin bedeutet, in einem untoten Körper den Tod zu überlisten. Nicht selten wird Thargunitoth angefleht, um eine Wiedervereinigung mit einem verstorbenen Liebsten zu arrangieren. Anders als Boron ist es der Erzdämonin aber nur möglich, eine Hülle anzubieten, die mit dämonischem Wesen gefüllt ist und nicht die echte Seele oder den Geist des Verstorbenen. Diese Macht haben allein die Götter.

Die Diener Thargunitoths zeichnet aus, dass sie fast alle körperlos sind, und Zauberer, die sie rufen, sie üblicherweise nicht sehen können. Oft benötigt man einen Körper, um sie in der 3. Sphäre zu halten.

Tijakool soll einer der schrecklichsten Orte der Niederhöllen sein und aus einem Meer aus Knochen bestehen. Die Zitadelle Tijakools soll ein Turm aus untotem Fleisch



zahlloser Wesen sein, deren Seele in der Seelenmühle zermahlen wurde und deren Körper hier gelandet sind. In den obersten Stockwerken der Zitadelle sollen Gerüchten zu Folge die ersten gestorbenen Wesen, deren Seele verloren war, gefangen gehalten werden. Die Rede ist von Drachen, Riesen und noch weitaus schlimmeren Kreaturen, die nie ein Menschenauge zuvor gesehen hat. Angeblich soll es sogar vampirische Wesen geben, die nicht Kreaturen des Namenlosen oder Boron sind. In einigen unheiligen Schriften der Thargunitoth-Paktierer findet sich sogar ein Hinweis, dass Thargunitoth einen Vater hatte, der vor ihr existierte. Sie tötete ihn jedoch und ließ ihn als geisterhaftes Wesen in einem der Zimmer der Knochenzitadelle einsperren, um seinem hasserfüllten Rat zu lauschen, wann immer sie ihn benötigte.

Iribaar

Herrscher: Amazeroth

Beinamen: Der Prächtige, Der Vielgestaltige Blender, Herr des Verbotenen Wissens, Herzog der Dunklen Weisheit, Verschlinger von Gnap'Caor

Aspekte: Wahnsinn, Verbotenes Wissen und Zauberei, Täuschung, Illusion

Frevlergewand: Spiegelmaske des Amazeroth

Unmetall: Narrenglas

Magnum Opus: Magnum Opus des Irrsinns

Donaria: Diener und Artefakte des Nandus, Grimoire sowie Protokolle profaner Geheimnisse, verstörende Kunst, Sinnesorgane, die Opfer von Traumata wurden, Giftschlangen ungewöhnlicher Farbe und Edelsteine perfekter Struktur

Feindbilder: Hesinde, Nandus, Wissende, Unwissende, Leichtgläubige

Dämonenmale: Drittes Auge, quecksilberne Zunge, Abdriften in eine Traumwelt und dauerhafte Halluzinationen

Diener: u. a. Karunga, Nishkakak, Quitslinga, Xamanoth, Ylmadath

Der *Vielgestaltige Blender* residiert, seit er freiwillig in die Niederhöhlen zog, in einem Spiegelpalast, dessen Bibliothek des Verbotenen Wissens gerade Gelehrte und Magier immer wieder zu einem Pakt mit dem Erzdämon verführt. Solchen Individuen, denen die Gabe der Magie nicht in die Wiege gelegt wurde, oder die mit ihrem Talent chronisch unzufrieden sind, verschafft Amazeroth Zugang zu den Verbotenen Pforten, die Blutmagie ermöglichen. Vier Arme zieren die meisten Gestalten, die der *Herr des verbotenen Wissens* wählt, und derlei vier Insignien definieren sein Herrschaftsgebiet: die rechte Schwerthand, Trägerin der Spiegelklinge, die jeden Zauber auf seinen Ursprung zurücklenken soll; in der Linken die Sykarian trinkende *Iribaarslilie*, die der Dämon statt einer Zitadelle überall in Aventurien sprießen lässt; darunter die zweite Rechte mit dem Schlüssel zum Potenzial des Geistes; gegenüber schließlich, je nach Quelle, mal der Narrenglasspiegel und mal die Giftschlange, deren lähmender Blick die Weisheit der Hesindeschlange persifliert. Mal erscheint der Vierarmige



dabei als Kind-König auf einem Lilienthron, bedeckt mit Binden aus den geheimnisbeschriebenen Häuten seiner Paktierer. Sein Haupt ziert eine Maske, die drei Augen zur Geltung kommen lässt, von denen jedes in eine andere Zeitrichtung blicken soll. Das verbindende Element zwischen allen Aspekten Amazeroths ist die Verfremdung des Geistes. Was im Volke oft als unergründlicher Wahnsinn abgetan wird, hat System und folgt festen Regeln. Schließlich mussten die Verbotenen Pfade, die der Erzdämon bewandert, von den Göttern nur gebannt werden, da sie gangbar sind. Wie beim Gift der Schlange, die er zu Hesindes Spott umherträgt, sind es die Dosis des jenseitigen Wissens, die Komplexität der Erkenntnisse und die Unerträglichkeit der Zusammenhänge, die Paktierer des Amazeroth nach und nach gesellschaftsuntauglich machen. Vom Stoff, der die Welt zusammenhält, zu kosten, kann die Seele vernichten oder erleuchten – letztlich nährt sich Amazeroth von allen Gradienten mangelnder Selbsterkenntnis.

◦Nagrach

Herrscher: Belshirash

Beinamen: Der Eisige Jäger, Jäger der Verdammnis, Verführer zur Gnadenlosigkeit der zur Jagd Verfallenen, Der-dessen-Pfeile-immer-treffen

Aspekte: Eis, Schneestürme, Jagd, Unerbittlichkeit, Tollwut

◦**Domäne:** Nagrach

Frevlergewand: Erstarrtes Wams des Belshirash

Unmetall: Frostkristall

Magnum Opus: Magnum Opus des Ewigen Winters

Donaria: erfrorene Leichen, Wildtiere

Feindbilder: Firun, Ifirn, Jäger, Hilfsbedürftige

Dämonenmale: eisige Augen, erstarrte Körperteile, eiskalte Körpertemperatur

Diener: u. a. Glaz'madraa, Karmanath, Umdoreel, Usuzoreel, Yash'Natam



• Die Aventurier verwenden bei Belshirash üblicherweise den Namen der Domäne (Nagrach) als den Beschwörungsnamen.

Der Gegenspieler Firuns wird auch der *Eisige Jäger* oder *Der-dessen-Pfeile-immer-treffen* genannt. Üblicherweise kennt man Belshirash unter seinem Domänennamen Nagrach und benutzt den richtigen Beschwörungsnamen nur selten. Wer ihn zu seinem Pat-

ron wählt, der will entweder Macht über die Kälte und das Eis erlangen, oder steht selbst kurz vor dem Tod in einer Eiswüste und hat seinen Glauben an die Götter verloren. Belshirash kennt weder Gnade noch Mitleid. Während die Eiswüsten Aventuriens und das Paradies Firuns ein eisiger und bisweilen lebensfeindlicher Ort sind, spürt man in der Domäne Nagrach hingegen nicht nur die Kälte, sondern die Verdorbenheit der Natur und die Gnadenlosigkeit des Eises. An vielen Orten der Niederhöhlen, sieht man von der Domäne Widharcas und einigen anderen Ausnahmen ab, soll es niederhöllisch kalt sein. Im Reich Belshirash hingegen ist die Temperatur so niedrig wie an keinem anderen Ort, und Leben nicht möglich. Alles erfriert und erstarrt und das einzige, was sich in der ewigen Ödnis um die Zitadelle des Erzdämons

herum bewegt, sind die ihm dienenden Dämonen und Eisleichen, deren Seelen bereits verloren sind.

Der eisige Turm, der Belshirash als Heimstatt dient, ist ein Palast, in dem keine Schönheit existiert, sondern in dem alles mit dunklem Raureif und spitzen Eiskristallen überzogen ist. Den Legenden einiger Paktierer zufolge soll es in den untersten Stockwerken einen Kerker geben, wo die Wilde Hatz ihre Opfer hinbringt. Dort warten die unglücklichen Seelen, um irgendwann von den Jagdhunden des Erzdämons bei lebendigem Leib gefressen zu werden.

Einer der wenigen Bewohner der Zitadelle soll ein Pfeilmacher sein, angeblich ein Firunhochgeweihter längst vergessener Zeiten, der den Einflüsterungen des Erzdämons anheimfiel und für ihn Freipfeile schnitzt. Angeblich soll Ifirn demjenigen, der den Pfeilmacher aus den Niederhöhlen befreit, einen Wunsch gewähren.

Calijnaar

Herrscherin: Asfaloth

Beinamen: Herzogin des wimmelnden Chaos, die Vielfarbene Macht, Herrin der Chimären

Aspekte: Chaos, Unbeständigkeit, Mutation, Zufall

Frevlergewand: Wandelndes Tuch der Asfaloth

Unmetall: Qualkupfer

Magnum Opus: Magnum Opus der Chimärologie

Donaria: alle der Tsa heiligen Gegenstände, Tiere und deren Geweihte; alle weiteren sind experimentell und nicht dauerhaft erfolgversprechend

Feindbilder: Tsa, Ordnung, die Natur

Dämonenmale: wechselnde Anzahl an Fingern, chaotische chamäleonartige Annahme von Eigenschaften aus der Umwelt, Verfestigung oder Verflüssigung der Eingeweide

Diener: u. a. Atuum, Cthllanogog, Li'baal, Trachrhabaar, Ugrabaa

Unbeschreibliche Schrecken werden von der *Herzogin des wimmelnden Chaos* ausgespien. Scheinbar ohne Sinn und Verstand schändet sie die Kreativität der tsagefälligen Schöpfung mit absurden Mischwesen, die nur zufällig handlungsfähig sind. Asfaloth bietet ihren Paktiererinnen intuitives Wissen über die Körperlichkeit des Seins, sodass ihnen die Fähigkeit zur Formung und Erweiterung von lebendem Fleisch möglich wird. Da der Geist nicht automatisch mit dem neuen Material umzugehen weiß, handelt es sich selbst bei Fällen sorgfältig von Menschenhand gestalteter Chimären letztlich um geifernde Biester mit wabernden Gliedmaßen. Doch gerade das Versprechen ewiger Jugend und korrektiver Eingriffe am eigenen Körper lockt so manchen in den Pakt mit der *Herrin der Chimären*. Das Laster der Hochmut haftet an solchen Individuen, maßen sie sich doch sogar im Angesicht der Niederhöllen an, sie selbst könnten das Chaos kontrollieren, indem sie mit der Personifikation des herzlosen Zufalls paktieren. Gewöhnlich wird die erste Lektion für einen Asfaloth-Paktierer eben jene sein, dass die Hoffnung auf Gnade vom Chaos



lächerlich ist. So wird denn meist die erste Amtshandlung des Jungpaktierers das Verhandeln um die Ausmaße und Form des Dämonenmals sein, welches nicht selten mit zügigen Schritt in den zweiten und 3. Kreis der Verdammnis bezahlt werden muss, bevor überhaupt irgendeine Form der nützlichen Macht ausgehändigt wird. Als *Vielfarbene Macht* ist die Erzdämonin zudem bekannt für ihre bunten Launen, die ohne jeglichen Impuls mal dies und mal jenes als rechtes Opfer, effizientes Vorgehen oder nützlichste Lösung verstehen. Der Lohn für die Flexibilität des Paktierers ist immerhin die Macht Leben zu formen. Zweifellos wird das chaotische Element jedes Werk der Asfaloth begleiten, doch macht gerade ihre hemmungslose, unreflektierte Kreativität das Ergebnis meist potenter als jede von limitierender Logik durchwachsene Blaupause es ermöglichen könnte.

Zholvar

Herrscher: Tasfarelel

Beinamen: Der Gierige Feilscher, Der Seelenfressende Vermehrer des Blutbefleckten Goldes

Aspekte: Gier, Neid, Gold

Frevlergewand: Gestohlene Brosche des Tasfarelel

Unmetall: Neidblende

Magnum Opus: Magnum Opus des Tödlichen Reichtums

Donaria: gestohlene Waren, Gold, Edelsteine

Feindbilder: Phex, ehrliche Diebe und Händler

Dämonenmale: Edelsteine, die aus Körperteilen wachsen, vergoldete Zähne, versilberte Hautstellen

Diener: u. a. Balkha'bul, Etema-soroph, Fargy'raff, Nurumbaal, Uttara'Vha

Gewiss einer der verführerischsten Erzdämonen ist Tasfarelel, der Gegenspieler des Phex. Tasfarelel verspricht den Sterblichen, wonach diese sich oftmals sehnen: Reichtum. Anders als Phex steht Tasfarelel aber nicht für den gerechten Handel, sondern benachteiligt immer eine Seite zu Gunsten der anderen. Was wie ein fairer Handel aussieht, erweist sich am Ende als fataler Fehler. Sterbliche rufen Tasfarelel an, wenn sie schnell und ohne Arbeit zu Wohlstand gelangen wollen, wenn sie Angst haben, dass der Reichtum, den sie erlangt haben, wieder abnehmen könnte, oder weil sie etwas in ihren Besitz bringen wollen, was jemand anderem gehört. Neid, Geiz und Missgunst beschreiben die grundlegenden Eigenschaften, die man mit Tasfarelel assoziiert. Und diese Eigenschaften sind auch bei jenen zu finden, die ihn verehren.

Die Zitadelle Zholvars soll auf den ersten Blick ein angenehmer Ort sein, eine Schatzhöhle, wie sich kleine Kinder diese in Märchen über Drachenhorte vorstellen. Überall wird ungeheurer Reichtum dargestellt. Man findet in ihr unermessliche Schätze, Gold, Edelsteine und andere Kleinodien. Allen Reichtümern gemein ist jedoch, dass sie mit Blut erkaufte wurden. Entweder sind es Opfergaben an Tasfarelel, oder es handelt sich um Gold

aus einem Bluthandel, die Beute eines Raubmörders, oder die Dublonen eines Sklavenhändlers.

Unter den Tasfarelel-Paktierern hat sich herumgesprochen, dass der Hort des Erzdämons von einer Frau bewacht wird, die die *Buchhalterin* genannt wird. Sie soll beständig damit beschäftigt sein, die Besitztümer des Erzdämons zu zählen – eine Arbeit, die niemals endet. Ihr Gesicht ist von einer Kapuze verborgen, aber sie scheint früher ein Mensch gewesen zu sein und ist bereit, Auskunft auf Fragen zu geben.

Tasfarelel hat zudem einen Schatzwächter in seiner Zitadelle, ein Wesen, das schon länger an diesem Ort lebt als der Erzdämon. Es soll sich um einen goldenen Drachen handeln, der eifersüchtig über die Schätze wacht und jeden verschlingt, der etwas stehlen will, gleich ob Mensch oder Dämon.



○Mishkara

Herrscherin: Belzhorash

Beinamen: Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums, Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer

Aspekte: Pestilenz, Siechtum, Unfruchtbarkeit

Frevlergewand: Wimmelschurz der Belzhorash

Unmetall: Seuchenerz

Magnum Opus: Magnum Opus der Pestilenz

Donaria: Störche und Ibis, die heiligen Tiere der Peraine, ungenießbar verdorbene Nutzpflanzen, riesige Exemplare von Würmern, Maden und Heuschrecken, Schweiß, Blut, Galle und Eiter von Kranken, komplette, noch lebendige Seuchenträger

Feindbilder: Peraine, Gesundheit, Heiler, fruchtbare Felder, Fruchtbarkeit

Dämonenmale: Stinkender Ausschlag, Maden unter der Haut, Selbstverstümmelungszwang

Diener: u. a. Duglum, Hektabelus, Hirr'Nirat, Sordul, Tlaluc



• Die Aventurier verwenden bei Belzhorash üblicherweise den Namen der Domäne (Mishkara) als den Beschwörungsnamen.

Der Fauligen Monarchin des Ewigen Siechtums wird die unheilige Schöpfung des virulenten Lebens nachgesagt, das Myriaden winzigster Risse zwischen den Sphären nutzen soll, um als Krankheit diesseitig Wirte zu befallen. Ihr Chaos in

der 7. Sphäre bringt in ewigen Geburtswehen endlose Schwallen vielbeinigen Ungeziefers hervor. Auf Dere gilt ihre Aufmerksamkeit den Feldern und Hainen der Sterblichen, deren Früchte sie von Gesandten der Fäulnis verrotten lässt. Anders als andere Erzdämonen ist *Mishkara* damit nicht nur eine latente, archetypische Gefahr, sondern vielerorts als Personifikation der Missernte ein Antagonist, der direkt angesprochen wird. Wo Hunger und Krankheit dem Tod die Türen öffnen, wird daher gelegentlich das Gnadenflehen nicht mehr gen Himmel an Peraine gerichtet. Stattdessen werden der *Herrin der Ratten, Würmer und Maden* Opfergaben dargereicht, um sie zu besänftigen. Jene intensive Präsenz im Leben des einfachen Volks gibt der Erzdämonin alltägliche Gelegenheit zur Rekrutierung

neuer Diener. Hier zeigt sich ebenso einmal mehr, wie unterschiedlich das Gesicht des Bösen aussehen kann: Neben solchen, die sich durch einen Pakt mit *Mishkara* eine Minderung ihrer Leiden erhoffen, entscheiden sich immer wieder Individuen für einen Pakt mit der Erzdämonin, die schlicht gebraucht werden wollen. Wenn alles und jeder um sie herum leiden, ist ihr Moment triumphalen Heldentums gekommen. Und wer die perverse Idylle des Paktierers stört, verliert erst Ernte, dann Vieh und schließlich Kind. Gnade ist *Mishkara* als Konzept wohlvertraut, soll sie doch einst als Göttin für Fruchtbarkeit und Heilung gesorgt haben, bis sie aus nicht eindeutig zu klärenden Gründen die Grausamkeit erlernte. Ihre Gnade nimmt nun die Form des chaotisch sprießenden Lebens an, das sich in seinem Wahn selbst vergiftet. Im Puls des ewigen Gebärens gefangen, nährt sich die Dämonin vom Siechen und Sterben des Lebens, um es als krankes und krankheitsbringendes Geschöpf wieder hervor zu würgen.

Widharcal

Herrscher: Agrimoth

Beinamen: Schänder der Elemente, Knechter der Wildnis, Verderber des Handwerks, Fürst von Yol-Ghurmak und Träger des Flammenreifs

Aspekte: Erz, Feuer, Luft, Humus, Schmieden

Frevlergewand: Vierfarbige Handschuhe des Agrimoth

Unmetall: Hölleneisen

Magnum Opus: Magnum Opus des Weltenbrandes

Donaria: giftige Gase, Sterbliche, die verbrannt oder lebendig begraben werden, verdorbene Handwerksgeräte, eingeschmolzene Kunstwerke, Finger und Hände von Meisterhandwerkern, magische Metalle, Meteoreisen

Feindbilder: Ingerimm, Simia, ehrliche Handwerker

Dämonenmale: versteinerte Körperteile, brennende Haare, verwurzelte Füße

Diener: u. a. Arkhobal, Azzitai, Deolgolup, Je-Christlayk-Ura, Orciosil

Wer Agrimoth anruft und verehrt, der möchte Macht über die Naturgewalten (mit Ausnahme von Eis und Wasser) erlangen oder etwas erschaffen, was ihn unsterblich und berühmt macht. Als Erzdämon, der seine Diener mit ungeahnten Möglichkeiten ausstatten kann, um Waffen und Rüstungen zu schmieden, Werkzeuge herzustellen, die keine Menschenhand ansonsten zu erschaffen vermag, oder der Baupläne zu Konstrukten jenseits allen Vorstellungsvermögens offenbart, ist das Klientel Agrimoths sehr vielseitig. Handwerker und Krieger folgen ihm, aber auch Naturzauberer wie Druiden, Geoden und Hexen können sich für die Kraft begeistern, die sie durch den Erzdämon erlangen können. Die Kontrolle über Wälder, das Feuer eines Vulkans oder den Himmel mag in vielen Menschen den Wunsch auslösen, sich mit Agrimoth einzulassen.

Die Domäne Widharcal soll Legenden zufolge eine finstere Festung sein, die gänzlich als Höllenschmiede dient. Dämonische Diener aus Erz und Feuer betreiben dauerhaft-brennende Hochöfen, die mit den armen Unglücklichen gespeist werden, deren Seele es nicht einmal wert ist, durch die Seelenmühle zu einem Dämon gemacht zu werden. Hier sollen die mächtigsten Dämonenwaffen entstehen, die man sich



vorstellen kann. Selbst Wesenheiten aus anderen Domänen sollen damit ausgestattet werden, um gegen die Diener der Zwölfe zu bestehen. Das Schwert des Heshtoth soll beispielsweise aus eben dieser Schmiede stammen.

Andere Legenden berichten von einem Turm der Zitadelle, in der Agrimoth einen Sohn eingesperrt hat, den er mit Belkelel zeugte, ein Wesen, das voller feuriger Leidenschaft ist, das nur ein Ziel kennt: die Vernichtung aller Erzdämonen, um selbst die Macht in den Niederhöllen zu übernehmen.

Darüber hinaus soll es einen Ort in der Zitadelle geben, in der die dunklen Unelemente eingesperrt sind: Feuer, Luft, Humus und Erz. Zwei Türen sind mit den Elementen Wasser und Eis versehen, doch sind sie leer. Dies verwundert nicht, sind doch Charyptoroth und Belshirash die Herrscher dieser Unelemente. Aber vielleicht gab es in anderen Zeitaltern eine andere Verantwortlichkeit und Agrimoth war der Herr aller Elemente?

Dar-Klajid

Herrscherin: Belkelel

Beinamen: Vielgeschlechtlicher Versucher, Herrin der Blutigen Ekstase, Meister der Schwarzaugen Lust

Aspekte: Begehren, Lust, Macht über den Willen von Menschen

Frevlergewand: Zemal-el-Sulef, Gürtel der Belkelel

Unmetall: Rauschgold

Magnum Opus: Magnum Opus der Grenzenlosen Orgie

Donaria: abgetrennte Geschlechtsteile, Hoden von Widdern, Ziegen und Pferden, Schwarzer Wein, Dornrosen, starke Rauschmittel, abgezogene Menschen- und Tierhäute, kakophonische Musikinstrumente, Neunschwänzige Peitschen mit Dornen, beim Geschlechtsakt Verstorbene

Feindbilder: Rahja, (manchmal) Levthan, Freude, Liebe, Zuneigung

Dämonenmale: Schlangenzunge, übergroße primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale, übler, dauerhafter Parfümeruch

Diener: u. a. Bhurkhesch, Kaa-rototh, Khelevathan, Thaz-Laraanji, Yeol-Khardas



Die Herrin der Schwarzaugen Lust, der am häufigsten verwendete Beinamen von Belkelel, wurde in der Geschichte Deres häufig als Göttin verehrt. Viele Kulturen sahen in ihr die Hoffnung, die Liebe eines Menschen zu gewinnen oder die eigenen Laster zu befriedigen. Dies vermag Belkelel, doch ihr Preis dafür ist hoch. Paktierer, die sich ihr angeschlossen haben, verlieren die Freude, die durch Liebe und den Rausch erzeugt wird. Ekstase befriedigt sie nicht mehr, sondern ist für sie nur noch so aufregend wie das Essen des täglichen Brots.

Doch die Domäne Dar-Klajid steht nicht nur für die fleischliche Lust. Vielmehr ist die Herrschaft über andere Menschen ein wesentlicher Bestandteil. Dies kann sich in echter Adelsherrschaft ausdrücken, so wie dies einige Jahre im Moghulat Oron der Fall war, oft aber auch in einem ungleichen Machtverhältnis zwischen zwei Personen. Wer gerne anderen seinen Willen aufzwingt und keine andere Meinung zulässt, der wandert immer stärker zu dem, was Belkelel gutheißt. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich Sterbliche den härteren Spielarten der Liebe hingeben oder nicht. Wenn alles aus freien Stücken geschieht, so sieht Rahja wohlwollend darauf.

Unter Zwang geschehen solche Dinge aber nur im Interesse der Herrin der Schwarzaugen Lust.

Die Zitadelle Belkelels in den Niederhöhlen soll ein Ort sein, an dem die geheimsten und widernatürlichsten Wünsche in Erfüllung gehen sollen. Es soll Hunderte von Folterkammern der fleischlichen Lust geben, in denen grausame Praktiken vollzogen werden, die bei Menschen schon bei der Nennung des Namens Übelkeit und Grauen auslösen. Und dennoch soll die Domäne, anders als die anderen Orte der Niederhöhlen, wunderschön und verführerisch sein, ganz so wie die Herrscherin der Domäne selbst.

In ketzerischen Schriften der Oronis soll es einst einen Ort in der Zitadelle der Domäne gegeben haben, in denen Levthan zuhause war, bis seine Mutter Rahja ihn aus den Händen Belkelels entführte. Die Schönheit Dar-Klajids soll zudem nicht aus den Niederhöhlen stammen, sondern eine Baumeisterin namens Owalka soll die Zitadelle im Licht der Sterne erschaffen haben, um sie selbst zu bewohnen, aber sie wurde ihr von Belkelel gestohlen.

Der Abgrund

Herrscher: Der Namenlose

Beinamen: Der Dreizehnte, Der Gesichtslose, Der Güldene, Rattenkind

Aspekte: Erfolg, Hass, Heimtücke, Herrschaft, Lüge und Verrat, Macht, Rache, Selbstsucht, Selbstverstümmelung, Versuchung, Zerstörung

Frevlergewand: Die Dämonenkrone (?)

Unmetall: Rattengold

Magnum Opus: keines

Donaria: gesichtslose Masken, Blut, Gold, Purpur, Weihrauch, heilige Tiere der Zwölfgötter

Feindbilder: Die Zwölfgötter und ihre Verbündeten, die Erzdämonen und ihre Verbündeten

Dämonenmale: keine, aber Geweihte des Namenlosen haben stets etwas von sich geopfert, um einen Weihegrad zu erreichen.

Diener: u. a. Atesh'Seruhn, Ghon'chmur, Grakvaloth, Ivash, Maruk-Methai

Obleich der Gott ohne Namen kein Erzdämon ist, hat er sich mit einigen Dämonen verbündet und belegt eine Domäne, die wie er keinen Namen trägt, sondern einfach nur „Der Abgrund“ genannt wird. Während die anderen Erzdämonen über Domänen in den Niederhöllen herrschen, ist der Abgrund zwischen der Sechsten und 7. Sphäre gelegen. Nur die wenigsten Zauberer wissen ohne einen Pakt mit dem Namenlosen, dass diese Domäne überhaupt existiert, aber selbst diese kennen nicht alle Geheimnisse dieses dunklen Ortes. Am ehesten ist es myranischen Optimaten und die den Namenlosen anbetenden Draydal bekannt, aventurische Gelehrte haben in großen Teilen nur unvollständige Informationen über den Abgrund und die Dämonen, über die der Gott ohne Namen herrscht. Am ehesten kennen die Diener der Zwölfe den Feuerbringer Ivash und auch Grakvaloth ist einer der bekannteren Wesenheiten, die in den Diensten des Namenlosen stehen. Neben den fünf Tagesherrschern der Namenlosen Tage gibt es aber noch eine Handvoll weiterer Dämonen.

Wer sich mit dem Abgrund einlässt, ist in der Regel an den Lehren des Namenlosen interessiert und bald meist ein eifriger Anhänger. Zauberern fällt es meistens sehr schwer, namenlose Dämonen herbeizurufen. Es kostet sie zudem viel Astralenergie und dauert lange. Als Geweihter des Namenlosen kann man dessen Diener viel leichter herbeirufen und es dauert weniger lang, so dass Zauberer hier meistens, nach einer Weihe, ihre karmalen Kräfte für Invokationen verwenden. Obwohl es ungewöhnlich ist, ist es mit finsternen Liturgien und Zeremonien solchen Geweihten möglich, die Kräfte der Niederhölle herbeizurufen.

Wer vor der Festkettung des Namenlosen am Sternenhall den Abgrund besetzte, ist nicht bekannt, aber es gibt unter eingeweihten Zauberern Gerüchte, dass Wesenheiten mit vielen Namen oder sogar andere Götter die Macht der Domäne nutzten. In alten Aufzeichnungen der Urtulamiden wird ein Wesen namens *Shelhezan* erwähnt, aber auch eine *Wanderin-die-durch-den-Äther-reist* und ein *Kind aus dem Abgrund*.

Was macht aber den Abgrund als Domäne aus? Niemand kann dies mit Sicherheit sagen, doch scheinen die Finsternis, das Ende aller Dinge, die dunkelsten Geheimnisse der Sphären die gemeinsamen Nenner zu sein. Der Namenlose selbst ist nur der aktuelle (Zwangs-)Herrscher dieses ungastlichen Ortes.



BLAKHARAZ- DÄMONEN

Bal'Irhiadh

»ES blickt zu mir herüber, während ich diese Zeilen schreibe, also vergebt mir meine unbedacht gewählten Worte. Begrabt meinen Leib nicht, verbrennt ihn zwölf Mal zu Asche, zu Staub, bis nichts mehr übrig ist, falls ihr diesen letzten Brief findet. Ich bin zu weit gegangen, habe ES nicht mehr füttern können. Dereinst ward jeder mein Feind, ein jeder hatte meine kalte Rache verdient, doch ich bereue. Höre mich Götterfürst, höre doch, rette meine Seele, ehe ES mich zurückholt, um einen jeden zu richten, der je in meinem Herzen eine Spur hinterlassen hatte. ES findet alle, jeden einzelnen, und zerzt sie in die Finsternis, wo jede Tat einen Schatten wirft, der alles umfängt, ganz gleich ihrer Natur! Oh Sonne, oh Licht, rette meine Seele, denn ohne dich, Herr, wird ES meine Seele als nächstes richten und du weißt, ich werde der erste sein, der den Tod durch seine Hand verdient. Doch wie kann ich selbst auf diese Gnade hoffen?«

—Blakharaz-Paktierer, unsignierter Abschiedsbrief, gefunden in Mendena, um 1042 BF

Der mächtigste bekannte Dämon aus der Domäne des Erzdämons der Rache versteht sich als Zuständiger für die raffinierten Spielarten der psychischen Folter. Einst als

Rechte Hand des Schwarzen Mannes bekannt, ruft man ihn nun als den Sechshehörnten Bal'Irhiadh (Mehrzahl: keine bekannt). Während ein Jäger aus Nagrachs Domäne sich mit Effizienz brüsten kann, ist Bal'Irhiadh, der Unbarmherzige Verfolger, nicht an Ergebnissen, sondern wortwörtlich an Prozessen interessiert. Je länger das Fragespiel dauert, das er seinem Opfer in einer

elaborierten Parodie eines Gerichtsprozesses aufzwingen kann, desto kreativer wird er mit seinen Mitteln nachhaltig jegliches Vertrauen in Gerechtigkeit, Ordnung und Milde im Herzen des Gequälten zerkrümeln. Tatsächlich agiert Bal'Irhiadh beherrscht, akribisch, doch nie effizient.

Als Marschall des Herrn der Rache verweilt Bal'Irhiadh gewöhnlich in der 7. Sphäre, um seinen Diensten als Taktiker der niederhöllischen Heerscharen der Tyakra'man-Domäne nachzukommen. Nicht nur die enormen Ressourcen, die seine Beschwörung erfordert, lassen selbst erfahrene Dämonologen vor der Herausforderung zurückschrecken, Bal'Irhiadh zu invozieren, sondern vielmehr die Angst davor, ihn nicht mehr bannen zu können. Wurde der Appetit des Dämons einmal mit Rached Gedanken angeregt, gräbt er sich tief in die Psyche seines Beschwörers, um immer neue Opfer in seinen Erinnerungen zu finden, die ihre Untaten in einem Prozess sühnen sollen. Während Frevler tatsächlich stets zuerst seine Aufmerksamkeit erregen werden, sind schnell ebenso kaum mit Straftaten belastbare und nur durch dämonisch verzerrte Gedankengänge nachvollziehbare Opfer auserkoren.

Bal'Irhiadh ist ein einzigartiger Dämon, der nie an zwei Orten gleichzeitig gerufen werden kann. Dem widersprechende Zeugenberichte stützen sich meist auf Hörensagen im Umfeld der Praioskirche. So habe er einst als einer der höchsten Diener des Blakharaz auf Dere Kriege getrieben und Doppelgänger aus Schatten (*Irhiadhzal* (Mehrzahl: *Irhiadhzalim*)) geformt sowie Armeen an Untoten erhoben haben. Jene Fähigkeiten sollen ihm allerdings von seinem Herrn persönlich entzogen oder zumindest verstümmelt worden sein, nachdem er im Kampf wider Praios' Diener versagte.

In der Sphäre der Sterblichen wählt Bal'Irhiadh stets ein Tier in der Umgebung seines Beschwörers als Wirt, um sich während der langen Recherchephase im Vorfeld seines Dienstes ungehindert bewegen zu können. Meist fällt die Wahl auf ortsbekannte Lieblinge wie Hunde.

Beschwörungsname: Bal'Irhiadh / -

Beiname: Der Unbarmherzige Verfolger, Der Gnadenlose Scharfrichter, Rechte Hand des Schwarzen Mannes

Domäne: Tyakra'man

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwörritual: Invocatio Maxima

Bal'Irhiadh

Größe: ca. 10,00 Schritt Körpergröße / je nach GK*

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

FF 12 / **GK** **GE** 11 / **GK** +1 **KO** 24 / **GK** +2 **KK** 30 / **GK** + 4

AW 3 / **GK** +2 **SK** 7 / **GK** +2 **ZK** 6 / **GK** +2 **GS** 4 / **GK** +2

LeP 250 / **GK** +10 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 21+1W6 / **GK** +2

Klaue: **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

Riemen:** **AT** 17 **PA** 6 **TP** 2W6+6*** **RW** lang oder

Waffe: **AT**, **PA**, **TP**, **RW:** je nach GK

RS/BE: 5/0 / **GK** +1

Aktionen: 2 / Aktionen des Gastkörpers +1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), weitere je nach Gastkörper

Sonderfertigkeiten: Finte I (Klaue, Riemen), Hammer-schlag (Klaue), Klammergriff (Riemen), Mächtiger Schlag (Klaue), Wuchtschlag I-II (Klaue, Riemen) / je nach Gastkörper

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch), oder falls höher: **FW** des Gastkörpers

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Dunkelheit 15, Horr-
rhythobus 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig / je nach GK

Typus: Dämon (gehörnter, Blakharaz), humanoid / nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –7

Beute: keine / **GK**

Kampfverhalten: In seinem Gastkörper legt es der Dämon nur selten darauf an, selbst zu kämpfen. Er wird es tun, wenn er dazu gezwungen ist, aber er lässt beispielsweise viel lieber beherrschte Untote für sich kämpfen. Wenn er kämpfen muss, dann kennt er keine Gnade und attackiert solange, bis sein Gegner tot ist oder sein Gastkörper zerstört wurde.

Flucht: Bal'Irhiadh könnte jederzeit fliehen, tut es aber nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Bal'Irhiadh ist der vermutlich mächtigste Diener aus der Domäne von Blakharaz. Er wird vor allem gerufen, um einen Gegner unnachgiebig zu jagen.

☛ **QS 2:** Bal'Irhiadh schlüpft in einen tierischen Gastkörper, folgt so seinem Beschwörer und kann Untote kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Seine wahre Gestalt kann nicht in der 3. Sphäre wahrgenommen werden. Diese ist auf andere Sphären und den Limbus begrenzt.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Die Werte vor dem Strich gelten für den echten Körper Bal'Irhiadhs, die hinter dem Strich für einen tierischen Gastkörper (**GK**). Der Gastkörper erhält die Wesensfähigkeit *Regeneration I* und regeneriert pro **KR** 1W6 **LeP**.

) **Riemen abschlagen: Um dem Bal'Irhiadh einen Riemen abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Riemen angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können den Riemen durchdringen. Dazu sind 7 **SP** notwendig, die innerhalb einer **KR** erzielt werden müssen. Riemen wachsen augenblicklich wieder nach.

***) **Riemenschlag:** Wird ein Gegner vom Riemen getroffen, kann der Dämon zwischen drei Wirkungen wählen: 2W6+6 **TP** oder der Gegner erleidet nur 1W6+2 **TP** befindet sich aber automatisch in einem *Klammergriff* oder der Gegner erleidet nur 1W6+2 **TP** und 1 Stufe *Betäubung*.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Bal'Irhiadh ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Praios'. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Sonnenlicht, Gerechtigkeit oder Magiebann verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ucuri.

Limbusexistenz: In seiner wahren Gestalt kann Bal'Irhiadh nur im Limbus oder Sphären jenseits der 3. existieren. In der 3. Sphäre kann er nur einen Gastkörper besitzen.

Untote erschaffen: Bal'Irhiadh kann bis zu 13 Untote erschaffen und kontrollieren. Der erschaffene Untote darf maximal 13 Schritt entfernt sein. Der Vorgang dauert pro Untotem 5 Minuten. Die permanente Kontrolle jedes Untoten kostet den Dämon 4 **AsP**. Sobald einer der 13 Untoten zerstört wurde, kann er wieder so viele erschaffen, bis er wieder 13 unter Kontrolle hat.

Dämonen-Regeln: Für Bal'Irhiadh gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Alptraum:** Ziel hat nach dem Schlafen für 2 Stunden 1 Stufe *Furcht*.

☛ **Suchen und Plagen:** Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer der Anklage und wird alles daran setzen, es zu plagen und ihm Angst einzujagen. Die Suche darf sich bis zu 13 Monate lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere. (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 2)

☛ **Suchen und Richten:** Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer der Anklage und wird alles daran setzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Monate lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere. (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3)

☛ **Untote kontrollieren:** Der Dämon kann bis zu 13 selbsterschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.



Gotongi

»Vor mir befindet sich ein weiteres Exemplar des gemeinen Go-tong-i, diesmal allerdings mit einer faszinierenden Modifikation. Dem Beschwörer war es offenbar erhebliche Mühe wert, dem Auge das Lid zu entfernen und gleich drei Pupillen in den Apfel zu setzen, die gleichzeitig in dreierlei Richtungen blicken. Es widerstrebt mir, dies für unverschämtes Glück zu nehmen. Deshalb soll die folgende Studie Erkenntnisse über die *technologia mutatio* dämonischer Wesenheiten enthüllen. [...]

Das Versuchsobjekt wurde im Inneren eines sechseckigen Zylinders aus Silberspiegeln fixiert, dessen Innenwände abwechselnd abgedeckt werden. Ergebnis: Augenblickliche, unwillentliche Versteifung im gesamten Körper des Versuchsobjekts. Es folgt: Alle Pupillen „sehen“. (Bin versucht das Phänomen ‚Paralys Panoptica‘ zu nennen – seriös genug für den Spiegel der Schwarzmagier? – Magistra Mactana fragen.) Daraus für die Forschungsfrage abzuleiten: es handelt sich nicht um eine rein ästhetische oder allgemein stärkende Anpassung, sondern um einen spezifischen, intentionalen Eingriff. Bei den Göttern, dass so etwas möglich ist!«

—Adepta Minor Asfoleus, Tagebucheintrag, Forschungslager in den Schattenlanden, 1039 BF

Mit Gotongi (Mehrzahl: Gotongui oder Gotongis) befindet sich in der Gefolgschaft Blakharaz' ein in seiner Einfachheit als elegant zu beschreibender niederer Dämon. Von ewiger Treue kann in diesem Verhältnis jedoch keine Rede sein, da das *Geflügelte Auge*, vermeintlich ebenso in den Diensten des Vielgestaltigen Blenders Amazeroth beobachtet worden sein soll. Doch selbst von Beobachten kann hier nur in eingeschränktem Sinne gesprochen werden, hat der Gotongi doch vor allem anderen die Fähigkeit seinen kindskopfgroßen Körper samt zer-schlissener, fleder-mausartiger Flügel magisch zu verhüllen. Nur durch einen Spiegel soll man seiner Gestalt ansichtig werden können, sofern man nicht anderweitige Magie zum Zerstreuen der dämonischen Täuschung einsetzen kann. So erklärt sich demnach auch die Assoziation mit Amazeroths Gefolge, der ja bekanntlich dem Narren-glas – also der Negation des Spiegels – gebietet. Doch nicht nur Spiegel vermögen die Pläne des Gotongi zu durchkreuzen. Dichter Rauch, allen voran getrocknete Teile der Alraune, sind dem Dämon ein Graus, sodass er, von dichten Schwaden umgeben, weder näherkommen, noch seinen Unsichtbarkeitszauber erhalten können wird. Wer kein Alraunenkraut oder -wurzel zur Hand hat, aber von Tsa reich gesegnet wurde, kann ebenso Kinder zum Schutze mit sich führen,

deren Lachen, Gesichter und ganze Existenz den Gotongi bis ins Innerste verstören. Neueste Forschungsergebnisse der Halle der Geister zu Brabak verweisen auf einen Zusammenhang mit der innewohnenden Lebenskraft junger Wesen, deren Essenz nahezu unverdorben sei und daher der Schwärze der dämonischen Existenz schwächend entgegen scheine. Andere vermuten, die Augen der Jugend seien noch nicht von Erfahrung getrübt und erlauben Dinge zu sehen, deren Wahrnehmung sich herangewachsene Recken als Hirngespinnst verbieten. So der gewohnten Anonymität beraubt, könne selbst ein Dämon in Ungemach geraten.

Gotongui werden meist in Schwärmen gerufen, da ihre Invokation und Handhabung auch unerfahrenen Beschwörern kostengünstig gelingen. Die fliegenden Späher sind nicht mit starkem Willen gesegnet und anfällig für die Übernahme durch andere Beschwörer. Solange sie nicht direkt angesprochen oder attackiert werden, halten sie jedoch stringent an ihrem Auftrag fest und legen mitunter extreme Strecken zurück, die jedes Lebewesen dahinraffen würden. Dementsprechend sind sie überall in Aventurien anzutreffen, wo Beschwörer interessante Personen oder Objekte vermuten. Eine „stichprobenhafte Erhebung zur magischen Aktivität im Luft-raum“ der Drachenei-Akademie zu Khunchom ergab jüngst die Beobachtung eines erschreckend großen Gespinnstes astraler Fäden, die sich in alle Himmelsrichtungen über den Kontinent auszudehnen scheinen. Ein Großteil jener Residualenergie konnte bei genauerer Analyse auf Gotongui zurückgeführt werden, deren Flug stets eine feinste Linie hinter sich herzieht, die bis zum Beschwörer zurückverfolgt werden kann, wenn der nötige Aufwand betrieben wird. Ein solches Verfahren lohnt jedoch nur in begrenzteren Umgebungen, wo we-

niger Störquellen durch andere magische Aktivität vorliegen und der Beschwörer sich nicht meilenweit entfernt befindet. Dennoch sollte die Option stets bedacht werden.

Eine weitere Erkenntnis aus dem Vorfall besteht darin, dass Gotongui nach wie vor

in den entsprechenden Kreisen zu den beliebtesten Schergen zählen und vielfach nach Dere geladen werden.

Wird ein Gotongi über längere Zeit ohne konkreten Befehl zurückgelassen, zieht er sich zurück und richtet sich ein Eckchen ein, das man mit dem Nest eines Vogels vergleichen könnte. Dazu quetschen sich die fliegenden Augen gerne in enge Ritzen und Ecken. Folgt er allerdings einem Befehl seines Gebieters, wird er weniger vorsichtig rein auf seinen dämonischen VISIBILI vertrauen und keine Zeit mit der



Gotongi

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt Länge, 1,20 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 KL 9 IN 14 CH 8

FF 9 GE 18 KO 8 KK 8

LeP 12 AsP 35 KaP – INI 15+1W6

VW 9 SK –1 ZK –1 GS 1/12 (am Boden / in der Luft)

Zwicken: AT 15 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör) / Angst vor eigenem Spiegelbild III (erzeugt bei Gotongis den Zustand *Furcht*, auch wenn üblicherweise Dämonen diesen Zustand nicht erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 14, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Gotongis können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 18, Verbergen 14, Willenskraft 3

Zauber: Große Gier 8, Große Verwirrung 8, Horriphobus 8, Visibili 12

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Blakharaz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gotongis halten üblicherweise Abstand von Gefahrenquellen und bleiben unsichtbar. Wenn sie zum Kampf gezwungen werden, wehren sie

sich mit ihren Zaubern und versuchen den Angreifer damit zu erschrecken oder zu verwirren, um dann zu fliehen. Nur wenn sie sich überlegen fühlen, greifen sie direkt an, meist indem sie im Flug auf ihr Ziel niederstoßen und es recht schmerzhaft zwicken.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.

☞ **QS 2:** Gotongis fürchten ihr eigenes Spiegelbild.

☞ **QS 3+:** Gotongis sind sehr neugierig. Um sie nah heranzulocken, kann es helfen, geheimnistuerisch zu tun oder etwas vor ihren Blicken zu verbergen.

Sonderregeln:

Diener zweier Domänen (Tyakra'man und Iribaar): Gotongis unterliegen den Regeln für Dämonen aus zwei Domänen. Sie gelten als Dämonen beider Domänen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Gotongi ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Praios' und der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Sonnenlicht, Gerechtigkeit, Magie, und Wissen verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ucuri und Nandus.

Rudeldämon: Gotongis lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Gotongis gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Verstecksuche verschwenden. Durch Intuition, Magie, Alraunenrauch oder Spiegel enthüllt, reagiert der niedere Dämon mit den passiv-aggressiven Zaubern GROSSE GIER, GROSSE VERWIRRUNG und HORRIPHOBUS, die den Geist seines Gegners von ihm ablenken. Manchmal mag der Beschwörer gar ein Exemplar erwischt haben, dem der Schabernack hinterm Glotzer sitzt. Solche Gotongui amüsieren sich damit, ihre Opfer unbemerkt bis zu steilen Abhängen oder Treppenstiegen zu verfolgen und in kritischen Augenblicken zu erschrecken, sodass sie in den Tod stürzen. Listige Meuchler, die vor dem Bund mit den Niederhöhlen nicht zurückschrecken, sollen Gotongui tatsächlich gezielt zur Eliminierung von Zielpersonen herbeirufen, um mit der Erzeugung von Gier, Verwirrung oder nackter Angst Unfälle zu

provozieren, die sich kaum als Anschläge nachweisen oder zurückverfolgen lassen.

Nur in den Schattenlanden sollen gebundene Gotongui über längere Zeit in schwarmähnlichen Gemeinschaften überdauert haben, die auch ohne direkten Befehlshaber mehr Aktivität zeigen als völlige Lethargie.

Beschwörungsname: Gotongi / Gotongis oder Gotongui

Beiname: Das Geflügelte Auge

Domäne: Tyakra'man / Iribaar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Heshthot

»Drum glaub der Mär vom SCHWARZEN MANN und hüte dich vor seyner Geißel Schwung. Es kracht da an die Schwelln seyner Klauenhand, wo die Balgen nücht ihrer Schlafstund huldgen. Seyne gelbe Galle bliebe da am Tore haften, wo die Ordnung fern sey, heißts. Und seyn Schwert bräche das Haupt von den, die dem Riemen nicht spurn. Drum schick deyn Knaben und deyne Maid ohne Lichtscheyn ins Bett, sodaß der Kuttenknecht nücht die Flamm und die Seel in einem Zuge nimmt. Kommt ER in deyn Haus, so bet leis. Kämpf nicht die Schatten.«

—aus Almanach des Volksglaubens, Gilda von Honingen-Salpertin, Honinger Fassung, Honingen, 921 BF

Der Zelemja-Ausdruck *Heshthot* (Mehrzahl: *Heshthotim*) beschreibt nicht weniger als den wohl allgemein bekanntesten Dämon, und lässt sich mit *Aschegeist* übersetzen. In den Reihen des einfachen Volkes erzählt man sich Geschichten vom *Schwarzen Mann* oder der *Schwarzen Kutte*, deren Kern auf eine Begegnung mit diesem niederen Diener des Blakharaz zurückzuführen ist. All jene Umschreibungen fassen das Wesentliche an seiner Erscheinung bereits zusammen, hat man es doch mit der Gestalt eines etwa zwei Schritt großen, humanoiden Kuttenträgers zu tun, aus dessen tief gezogener Kapuze der Schein roter Augen hervorleuchtet. Ansonsten scheint sein Leib aus kriechenden Schatten zu bestehen, die unter dem Gewebe hervorlaufen und wie Glutasche vergehen. Im Kampf trägt der Heshthot eine dämonische Klingenwaffe, meist schartig und rostig und mit gelbem Schleim von seinen Krallenhänden verklebt. Die andere führt eine Peitsche, deren Schläge sich wie Kohlen ins Fleisch brennen. Der Bauer von nebenan wird in seinem Leben glücklicherweise kaum mit den Umtrieben des niederhöllischen Gezüchts kollidieren. Und dennoch

hat die schwarze Gestalt ihren Weg in zahlreiche Sagen und Legenden der unterschiedlichsten Völker gefunden, wo sie als archetypischer Schrecken die Leiber der Frevler züchtigt. In den Niederhöllen bekleidet der Heshthot trotz seines Rufes in der 3. Sphäre lediglich den Rang eines Fußsoldaten. Im Gefecht ist er nur halbwegs gerissen und sein Leib schnell dahingerafft, so eine magische Waffe zur Verfügung steht. Den Mangel an Raffinesse und Konstitution macht er durch Flexibilität und die Fähigkeit sich mit seinesgleichen zu plötzlichen Hinterhalten abzusprechen wieder gut. Dazu steht ihm vor allem eine sich augenblicklich ausbreitende Finsternis zu Diensten, die er magisch herbeirufen kann, um sich ungehindert in die entscheidende Position für einen Wuchtschlag zu bringen. Wenn die Umstände es erlauben, zieht der Dämon jedoch einen Hinterhalt im Schutze der Nacht einer offenen Konfrontation vor. Vor allem seine Opfer im Schlaf mit Peitschenhieb und Klingenstich zu überraschen bereitet ihm scheinbar eine besondere Freude, so man bei Dämonen von solchen Reaktionen sprechen kann.

Heshthotim wurden im Laufe der überlieferten Geschichte regelmäßig in Scharen beschworen, um Dämonologinnen, Paktierern und finsternen Gesellen aller Art den Kriegsdienst zu erweisen. Als Attentäter wird er auch allein mit manch unvorbereitetem Ziel fertig. Doch dem Beschwörer steht ebenso die Wahl offen, sich eine oder gar beide dämonische Waffen von seinem Kuttenknecht aushändigen zu lassen, um die unheilige Klinge selbst ins Herz seines Opfers zu stoßen oder es zu Tode zu geißeln. In finsternen Stätten wie Yol-Ghurmak in den Schattenlanden sollen immer wieder Heshthotim als dauerhafte Wächter gebunden werden, sodass sich deren Waffen dort gelegentlich bei Händlern und an den Gürteln von Bewohnern sichten lassen. Wenig beruhigend für Reisende (und in gleichen Maßen erfreulich für Sphärenkundler) lässt sich allgemein sagen,

dass Heshthotim einem überall begegnen können, da sich jeder halbwegs versierte Dämonologe auf ihre Beschwörung verstehen sollte. Pfllegt man Beziehungen in entsprechend zwielichtigen Kreisen, kann einem der Kuttenträger gar bald wie ein alter Bekannter vorkommen, der es nie versäumt, mal wieder vorbei zu schauen und einem süffisant mit Folter und Tod zu drohen.

Ohne konkreten Befehl zurückgelassen, wird ein Heshthot zunächst sicherstellen, keinem Sonnenlicht zu begegnen, welches er als ekelerregend empfindet. Weiterhin pflegt er erschreckend menschliche Handlungsmuster, aus deren Beobachtung die Legende der Zweitverwertung von Paktiererseelen als dämonische Knechte des Dämonensultans rühren dürfte. Konkret äußert sich dies in scheinbar sinnlosem Herumsitzen oder Hin- und Herlaufen, wie es gewöhnlich nur von Kulturschaffenden zu erwarten ist, die sich „ausruhen“ oder „spazieren gehen“. Weiterhin



Heshthot

Größe: 1,90 bis 2,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

AW 7 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 9

LeP 35 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 15+1W6

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Heshthot-Langschwert*: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **RW** lang

Heshthot-Peitsche:** **AT** 16 **PA** – **TP** 1W6+1 **RW** lang
RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Heshthot-Langschwert, max. 1 x Heshthot-Peitsche)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos), Haltegriff (Waffenlos), Schildspalter (Heshthot-Schwert), Vorstoß (Heshthot-Peitsche, Heshthot-Schwert, Waffenlos), Wuchtschlag I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 2, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 9, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 15, Horriphobus 6

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Blakharaz), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Wenn er die Gelegenheit hat, wird ein Heshthot gegen mehrere Gegner zuerst seine Zauberkraft anwenden und Dunkelheit erzeugen. Anschließend wird er versuchen, seine Gegner abwechselnd mit Schwert und Peitsche anzugreifen. Zu Beginn greift er sehr willkürlich seine Gegner an. Sobald er verletzt wurde, wird er rachsüchtig reagieren und diesen Gegner bevorzugt angreifen.

Flucht: Heshthotim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.

☞ **QS 2:** Der Heshthot kann eine unnatürliche Dunkelheit hervorrufen, durch die er große Vorteile genießt.

☞ **QS 3+:** Manche Heshthotim verwenden auch Waffen wie Henkersbeile oder Ketten (deren Werte jedoch mit denen von Schwert und Peitsche identisch sind).

Sonderregeln:

*) **Heshthot-Schwert:** Wird mit einer Waffe der Angriff des Schwertes pariert, zerbricht sie bei einer 19 oder 20 auf einem W20, so sie nicht unzerbrechlich ist.

) **Heshthot-Peitsche: Erzielt der Heshthot mit der Peitsche SP, erhält sein Opfer pro Treffer eine Stufe Schmerz bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Heshthot ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Praios'. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Sonnenlicht, Gerechtigkeit oder Magiebann verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ucuri.

Sofortige Vernichtung: Wird der Heshthot mit einem einzigen Angriff aller seiner LeP beraubt, bleiben seine beiden Waffen zurück (für 1W6 Tage, siehe auch Zusatzlicher Dienst *Waffenauslieferung*).

Dämonen-Regeln: Für Heshthotim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Waffenauslieferung:** Der Heshthot übergibt dem Beschwörer eine seiner beiden Waffen; die Waffe verbleibt 1W6 Tage auf Dere, bevor sie sich auflöst; um auch die andere Waffe ausgehändigt zu bekommen, muss man erneut Dienste opfern. (verbraucht 2 Dienste)



sind die Kuttenträger nicht völlig gleich, was ihre Bewaffnung angeht, welche, so scheint es, nicht einmal von ihnen selbst wie ein Teil ihres gegebenen Körpers wahrgenommen werden. Vielmehr werden sie gezielt auf Jagd nach exquisiten Klingen gehen, um die sie Krieger wie Händler gleichermaßen erleichtern können. So sollen schon Heshthotim mit dämonisch pervertierten Henkersbeilen und Ketten oder Streitkolben und Morgensternen gesichtet worden sein.

Beschwörungsname: Heshthot / Heshthotim

Beiname: Die Schwarze Kutte, Der Aschegeist, Der Schwarze Mann

Domäne: Tyakra'man

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Heshthot-Peitsche	Peitschen	1W6+1	GE 18	–1/–	lang	1 Stn	300 HF	30-200 S
Heshthot-Langschwert	Schwerter	1W6+5	KK 18	0/0	lang	1,5 Stn	190 HF	200-350 S

Irrhalk

»Nach dem Eimer da drüben hab ich gegriffen – so – und die Plörre auf ihn drauf gekippt. Hätt ich lieber nich machen sollen! Aber was blieb mir übrig? Den Besen hatt ich schon direkt aus Schreck an seim Wanst zerbrochen. Sonst is ja net viel in unsrer Kaschemme, wird ja eh alles nur geklaut von den undankbaren Plänklern, die hier absteigen. Jedenfalls hau ich dem Vieh den Besen übern Kopf und spritz ihm dat Wischwasser in die Augen, da wummerts mir die Brüh direkt wieder umme Ohren! Wusch! Nebel überall! Und heiß! Siehste die Verbrennungen hier – da, siehste! Überall auf Brust, Arme, alles. Hätt ich eingeatmet wär ich inn verbrüht und druffgegangen, sag ich dir. Eben hör ich schon das Brüllen des Praiospfaffen von draußen und ne Horde Gardisten, also schemmer ich dem Ding noch den Eimer hinterher. Hat sich endlich durchs Fenster gequetscht und draußen gewütet. Wer hätt gedacht, dass ich olle Ilsebra noch so einen Mumm in den Knochen hab. Dem Pfaff wüds leidtun, dass er meim süßen Bub so viel Leid bedeut hat. Mama kümmert sich um alles, egal wie störrisch ihre Knecht manchmal sin...«

—Magd Ilsebra Kälberauer zu ihrem Lausbub Jost, irgendwo in Tobrien, zu-Bett-geh-Zeit, 1040 BF

Asqarath (Mehrzahl: Asqarathi), verbreiteter im Aureliani ebenso als Irrhalk (Mehrzahl: Irrhalken) bekannt, ist der viergehörnte General der Tyakra'man-Domäne. Sein massiver Leib scheint sich immerfort in glühenden

Kohlen aufzuzehren, während Funken und Hitzewellen in Schüben aus seiner Brust hervorbrechen. Meist schütteres, pechschwarzes Gefieder hält den Glutklumpen zusammen, der den größten Teil des Raubtier-

körpers eines Irrhalken ausmacht. Neben vier Gliedmaßen, deren Gestalt gewöhnlich entweder mit Vogelkrallen oder Raubtierpranken vergleichbar ist, zieren stets zwei, jeweils bis zu drei Schritt lange Flügel den Rücken des Wesens. Wann immer die Schwingen die Brust des Irrhalken streifen, entfaltet sich ein Brechreiz erregender Gestank von Schwefel und verbranntem Haar. Hals und Schweif des Dämons sind oft geschwungen und befiedert, seltener lang, nackt und faltig, wie die Haut eines Geiers oder der Schwanz einer Ratte. Das Haupt erinnert an Raubvögel, was im Zusammenspiel mit den vagen Legenden, die dem durchschnittlichen Gelehrten bekannt sind, wiederholt zu Vergleichen mit den heiligen Greifen des Sonnengottes Praios geführt hat. Dennoch berichten einige Dämonologen von Exemplaren wesentlich grässlicherer Form, deren Haupt nichts mehr von der Anmut des Adlers zeigt. So soll die Niederhölle gelegentlich blasenwerfende Brandopfer mit abgebrochenen Schnäbeln, nackter, verkohlter Haut, mehrfach gebrochenen und verdrehten Hälsen und zittrigen, vernarbten Beinen auswerfen, deren Identität nur an Anzahl der Hörner, Gliedmaßen und Beschwörungsritual zweifelsfrei festgemacht werden kann. Der Macht der *Rächenden Flamme*, so der bekannteste Beinamen des Dämons, tut dies jedoch keinen Abbruch, obwohl der Dienst des Rittes auf dem Ungeheuer seinen Beschwörer sicherlich noch einmal mehr Überwindung kosten wird. Irrhalken, so sei warnend gesagt, sind für ihren starken Willen und ihre ausgeprägte Persönlichkeit berüchtigt, deren Fundament wohl die Vierzahl ihrer Hörner begründet. Jener Sitz der Macht verbirgt sich beim Irrhalk oft zwischen den Federn der Schwingen oder aber, praktisch für die extrem seltenen Reiter, an Schultern oder Hals, wo sie als Griffe dienen können

– schließlich wird kein Sattel der Glut des Leibes standhalten, die der Dämon widerwillig und höchstens für Paktierer in seinen Körper zurückziehen wird.

Innerhalb seiner Domäne in der 7. Sphäre gehorcht Irrhalk lediglich *Bal'Irhiadh*, dessen Wort als Heerführer dort einiges Gewicht haben soll. Einem Beschwörer

wird der Ungreif sich vermutlich bereitwillig beugen, solange dieser seine Dominanz beweisen kann. Der Herausforderung sieht man sich unter Dämonologen augenscheinlich nur in den Schattenlanden gewachsen, da Irrhalken eher selten an anderen Orten gesichtet werden. Neben dem Töten wird der geflügelte Glutträger selten, aber noch immer am



Irrhalk

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt Länge; 6,50 bis 8,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 KL 12 IN 15 CH 12

FF 9 GE 18 KO 24 KK 26

LeP 90 AsP 45 KaP – INI 18+1W6

VW 9 SK 3 ZK 4 GS 12/36 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 16 TP 2W6+6 RW kurz

Klauen: AT 19 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss, Klauen), Sturmangriff (Biss, Klauen)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 14, Klettern 4, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 16, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Irrhalken können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 6

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Schwarm)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Blakharaz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Irrhalken stoßen häufig aus dem Flug auf ihr Opfer nieder und rammen es mit ihren Klauen in den Boden. Bisweilen greifen sie sich auch ihr Opfer, heben ab und lassen es in die Tiefe stürzen.

Flucht: Irrhalken fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu

verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.

☞ **QS 2:** Der Kot der Irrhalken besteht aus alles verzehrender Glut (und bleibt 1 Tag lang auf Dere, bis er sich auflöst).

☞ **QS 3+:** Irrhalken hassen Greifen zutiefst. Kaum etwas kann sie davon abhalten, sich auf einen Greifen zu stürzen, sollten sie eines solchen ansichtig werden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Irrhalk ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Praios'. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Sonnenlicht, Gerechtigkeit oder Magiebann verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ucuri.

Feurige Glut: Wer durch den Angriff eines Irrhalken verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich dessen feurige Glut berührt. Sie verursacht 1W3 SP und kann zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Zerplatzen: Wenn der Irrhalk alle LeP verloren hat, zerplatzt er und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite lang oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können durch die Glut des Dämons getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf Ausweichen ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er 1W6+4 TP.

Dämonen-Regeln: Für Irrhalken gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Langer Transport:** Der Irrhalk transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit. (verbraucht 2 Dienste)



häufigsten für den Transport des Beschwörers, fast nie anderer Personen, beschworen. Per Irrhalk zu reisen ist alles andere als subtil, da er sich einerseits lautstark gegen Sonnenlicht sträubt und andererseits seine Glutbrust des Nachts rote Schlieren am Himmel zieht, die weit zu sehen sind. Häufiger, obwohl sicherlich nicht unauffälliger, wird der *Karakil* als fliegendes Reittier gerufen, da sein Wille schwächer ist und keine Sonderwünsche hervorbringt. Tatsächlich wird ein Irrhalk im Gegensatz dazu mit donnernder Stimme diskutieren, wann immer ihm der Raum gelassen wird.

Als Krieger beweist Irrhalks Intellekt seinen Wert, da er von sich aus taktisch agiert und Selbsterhaltungstrieb besitzt. Außerdem hat er ähnlich ausgestatteten Dämonen, wie dem *Zant*, noch immer die Flügel voraus, die er für Sturzflüge und zum Ausweichen nutzt. Gegen Nahkämpfer nutzt er den ganzen Körper als Waffe, indem er die glühenden Kohlen unter seiner verschlissenen Haut gegen Rüstung und Leib des Feindes drückt. Spürt der

Dämon das Ende seiner zeitweiligen irdischen Existenz, begibt er sich an einen strategischen Punkt auf dem Schlachtfeld, ehe seine Haut vollends aufreißt und mit Federn und Fleischfetzen die Esse aus seinem Inneren allen Nahestehenden entgegenspritzt, um sie zu versengen. Nicht mal Fernkämpfer sind vor der *Rächenden Flamme* sicher, die den Hass des Irrhalks immerfort anschürt. So ist sein liebster Trick der Flug in die Lüfte und über den Feind hinweg, während sich aus seinem Inneren Glut ablöst und über dem Feind hinabregnet wie die Fäkalien eines Vogels.

Beschwörungsname: Irrhalk oder Asqarath / Irrhalken oder Asqarathi

Beiname: Die Rächende Flamme

Domäne: Tyakra'man

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Nemanar

»[...] Während der Suche nach dem Falken begegnet die ausgesandte Gruppe einem zweigehörnten Dämon, der mit einer Sichtung in Kuslik identisch zu sein scheint: „Augen, wie glühende Kohlen, stachen durch schwärzliche Binden. Fixierten uns. Bewerteten uns. Doch das Feuer in den Augen war kalt, unbeschreibbar kalt. Bar jeglicher Gefühle maß uns der Blick. Seine Rechte spielte mit einem Dolch, der aus Rauch zu bestehen schien, stetig die Form wechselnd. Gräulich-grüne Schuppen bedeckten die klauenartigen Finger. Diese Details brannten sich mit einer geradezu schmerzhaften Deutlichkeit in meine Erinnerungen. Steif standen wir vor dem nächtlichen Jäger, während er uns maß. Einen nach dem anderen. Selbst Leona zog den Kopf zwischen die Schultern und ihre Ohren lagen eng am Kopf. Als er sich mir zudrehte, gewahrte ich zwei Wülste unter den Tüchern, die den Schädel umspannten. Das Wesen besaß Hörner! Wie ein Blitz traf mich die Erkenntnis, dass wir es keineswegs mit einer kriegerischen Echse zu tun hatten. Niederhöllische Kälte machte sich in meinem Innersten breit. Wie eisiges Wasser kroch sie durch meine Adern. Ein Zittern erfasste mich. Ein Dämon! Und er war auf der Suche. Auf der Suche nach einem Opfer. [...]“ An der Leiche des Kaufmanns waren nur die 21 Stichwunden zu erkennen. Nichts deutete darauf hin, dass er sich gewehrt hatte. Sein Gesicht war in einer Fratze der unbegrenzten Angst erstarrt. Seine Haut so kalt wie Eis.«

—Bericht der Geweihten Hejara nach Durchsicht der Logbücher der Lamea-Expedition, 1032 BF

Nemanar (Mehrzahl: Nemanarim), Der Schattentod, Der Vollstrecker im Dunkeln, ein zweigehörnter Diener der Domäne Tyakra'man, erscheint in humanoider, meist menschlicher Gestalt. Er ist hochgewachsen, länger als die meisten Menschen. Gekleidet ist er in verschlungene schwarze Tücher, selbst den Kopf durch Bänder verborgen, sodass nur zwei glühend rote Augen den Dämon in all der Schwärze anzeigen. Legenden, nach denen er keine Spuren hinterlässt oder seine Fußspuren denen eines wilden Tieres ähneln, sind unbestätigt. Vielmehr gleichen seine Beine und Füße denen eines Menschen.

Als todbringende Waffen werden ihm die Nutzung eines Dolches aus Nebel und Rauch sowie einer Armbrust nachgesagt. Haben deren Bolzen ihr Ziel gefunden und sich mit dem Blut des Opfers vollgesogen, lösen sie sich in roten Nebeln auf, was regelmäßig die Aufklärung der Morde erschwert.

Schatten sind sein natürlicher Lebensraum, soweit man das von einem Wesen der äußeren Sphären sagen kann. Als Beschwörer kommen jene in Frage, die eine schnelle und saubere Arbeit bevorzugen, ohne großes Blutvergießen. Hier steht definitiv das Ziel im Vordergrund und nicht der Weg. Das Ableben unliebsamer Feinde, von Konkurrenten und Personen, die einfach im Weg sind, scheinen die üblichen Ziele zu sein. In den Schulen der Dämonologie hat er den Ruf, der beste Meuchler zu sein. Seine Unbeirrbarkeit kennt keine Grenzen, sein Gespür das vorgegebene Opfer auch unter schwierigen Bedingungen zu finden, übertrifft jeden Spürhund.

In einzelnen Gilden werden vielversprechende Lehrlinge der nachtschwarzen Zunft durch Anschauungsunterricht ausgebildet: So lernen angehende Assassinen vom Meister persönlich.

Sichtungen und Opfer werden auf allen bekannten Kontinenten gemeldet. Dennoch scheint es eine Konzentration auf die 'kultivierteren' Regionen Aventuriens und Myranors zu geben, vielleicht, da man andernorts eher drastische Methoden bevorzugt. So wird er im Gildenland gerne als Waffe gegen

die Anhänger des Namenlosen eingesetzt, kann sich der Beschwörer doch damit rechtfertigen, nur der Gerechtigkeit und dem Schutz des Imperiums gedient zu haben.

Die Beschwörung soll vergleichsweise leicht sein, es reicht ein persönliches Objekt, um eine Verbindung zum Opfer herzustellen.

Schwieriger wird der Einsatz gegen mehrere Ziele, besonders, wenn diese nicht persönlich bekannt sind. Doch mittels eines Trugbildes ist es möglich ein räumliches Ziel – wie etwa einen Versammlungs- oder Kultort – vorzugeben. Dann wird an diesem Platz alles Leben ausgelöscht. Eine solche Beauftragung ist allerdings um ein Vielfaches schwieriger.

Der Schattentod ist ein heimlicher Jäger, der so hervorragend mit den Schatten zu verschwimmen vermag, dass ihm die Fähigkeit der Unsichtbarkeit nachgesagt wird. Diesen Dämon umgibt eine Aura von erbarmungsloser Gefühlskälte. Es scheint keine Unterschiede zu machen, wer sein Ziel ist: ob alt oder jung, arm oder reich, männlich, weiblich oder etwas anderes – dieser Rache entkommt keiner. Dadurch unterscheidet er sich von vielen anderen Schrecken der 7. Sphäre, die einen bevorzugten Feind haben.



Nemanar

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 15

LeP 60 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 20+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 12

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Nemanar-Dolch: **AT** 17 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Nemanar-Armbrust: **FK** 15 **LZ** 1 **TP** 2W6+8 **RW** 25/50/100
RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich,
Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür,
Finte I-II (Waffenlos, Nemanar-Dolch), Gezielter
Schuss/Wurf I-II (Nemanar-Armbrust), Präziser Stich
(Nemanar-Dolch), Schnellziehen (Nemanar-Dolch),
Todesstoß (Nemanar-Dolch)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 14, Körperbeherr-
schung 14, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherr-
schung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13,
Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 8, Silentium 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Blakharaz), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Nemanar versucht im Kampf zu-
nächst aus dem Hinterhalt anzugreifen, da dadurch
seine Angriffe effektiver sind (siehe Sonderregel *Hin-
terlistiger Angriff*). Er schleicht sich gerne mittels eines
SILENTIUMS an seine Opfer heran oder verursacht
vor dem Kampf DUNKELHEIT, um sich Vorteile zu
verschaffen. Ansonsten nutzt er gerne *Finten*, *Gezielte
Schüsse* und den *Todesstoß*.

Flucht: Nemanarim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Nemanar ist ein Atten-
täter-Dämon und zählt zum Gefol-
ge Blakharaz'. Er wird gerufen, um
ihn auf Feinde zu hetzen und diese zu
meucheln.

☞ **QS 2:** Nemanar ist in der Lage, seine Armbrust ohne
große Nachladezeit abzufeuern, da die Bolzen auf
magische Weise auf der Waffe erscheinen.

☞ **QS 3+:** Nemanar verfügt über Zauber, die ihn ver-
bergen. So kann er Dunkelheit erzeugen und jedes
Geräusch in Keim ersticken.

Sonderregeln:

*Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objek-
ten/Waffen:* Der Nemanar ist besonders empfindlich
gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen
Praios'. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit
Sonnenlicht und Gerechtigkeit verbundenen Gotthei-
ten ein, beispielsweise Ucuri.

Hinterhältiger Angriff: Eine Person mit dem Status *Über-
rascht* erleidet bei Angriffen von Nemanar doppelt
so viele TP. Der Dämon greift deshalb gerne aus dem
Hinterhalt an (siehe **Regelwerk** Seite 237).

Dämonen-Regeln: Für Nemanarim gelten die allgemeinen
Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ *Suchen und Meucheln:* Der Beschwörer benennt ein
humanoides Ziel, das er persönlich kennt und des-
sen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die
Suche nach dem Opfer und wird alles daran setzen,
es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu
13 Tage lang hinziehen, solange bleibt der Dämon
auf Dere. (verbraucht alle Dienste)



Diese unbarmherzige Endgültigkeit ist das einzige Ge-
fühl, welches ihm zuzuschreiben ist. Das völlige Er-
löschen von Hoffnung, das viele seiner Opfer erfasst,
bevor Dolch oder Bolzen das Leben beenden, ist ihm Be-
lohnung und Genuss gleichermaßen.

Beschwörungsname: Nemanar / Nemanarim

Beiname: Der Schattentod, Der Vollstrecker im
Dunkeln

Domäne: Tyakra'man

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

BELHALHAR-DÄMONEN



Darkha

»Es scheint mir, als handle es sich hierbei um einen ganz und gar untypischen Vertreter aus der Domäne des Jenseitigen Mordbrenners. Sind doch Zant, Shruuf und Karmoth gewaltige Bestien, die in ihrer Stärke jedem Menschen überlegen sind, wirkt ein einzelner Darkha eher schwächlich. Eine kleine Kreatur, schnell, aber nicht sehr widerstandsfähig. Doch ich entnehme diesen Zeilen, dass er in einer Art Rudel angreift, ähnlich wie man es von einem Tier wie dem Wolf kennt, und dabei mit animalischer Tücke vorgeht. Ein Spott auf die Herrin Rondra per se. Sollten diese Wesen tatsächlich mit einer solchen List vorgehen, stellen sie als Meute selbst für einen Kämpfer meiner Schule eine nicht zu unterschätzende Bedrohung dar. Wir können nur hoffen, dass sich die Abschriften dieser Thesis zur Invocation nicht weiterverbreiten. Ich werde sie jedenfalls in meinen Lehrplan aufnehmen, alles andere wäre Leichtsinn.«

—die Schwarzmagierin Shanada von Ben-Oni, angesichts Chrmk-Schriften über die Darkhahim, 1040 BF

Der Darkha (Mehrzahl: Darkhahim) ist ein niederer Dämonen aus dem Gefolge des Belhalhar, der meistens in einer Meute auftritt. Man nennt sie auch Zerfetzter oder Teil der blutigen Horde, ein Hinweis darauf, dass sie vor allem als Dämonenrudel gefährlich sind. Ihre sehnige, aufrechte Gestalt erinnert entfernt an einen Goblin, wobei sie deutlich kleiner und völlig unbehaart sind. Der Körper eines Darkha ist von schwarzer, ledriger

Haut überspannt und ihr mit messerscharfen Zähnen bestücktes Maul stets zu einem gierigen Grinsen verzogen.

Ein einzelner Darkha ist zwar lästig, für einen geübten Kämpfer jedoch keine Bedrohung. Eine Meute Darkhahim hingegen kann ein gefährlicher Gegner sein, da sie stets zusammen angreifen und zusammenarbeiten, um ihre Opfer zu Fall zu bringen und am Boden gemeinsam zu zerreißen.

Obwohl ihr Körper genug Waffen aufweist – kämpfen sie doch üblicherweise mit ihren Krallenhänden und ihrem Maul – sind sie in der Lage, kleine Waffen wie Dolche in den Händen zu halten und machen auch gerne Gebrauch davon. Sie sind exzellente Messerstecher und scheinen es zu mögen, ihre Gegner nicht mit einem einzigen Angriff zu töten, sondern ihnen viele kleine Nadelstiche zuzufügen. Nach der Beschwörung verfügt ein Darkha üblicherweise über einen Darkha-Dolch. Größere Waffen, etwa Schwerter, Äxte und Speere, können sie wegen ihres kleinen Körpers nicht richtig führen und verzichten deswegen auf sie.

Die Formel zur Beschwörung einer Meute Darkhahim war vor Bosparans Fall hauptsächlich unter den Kophtanim^{*} verbreitet. Diese setzten sie vor allem ein, um kleinen Gruppen von Gegnern zuzusetzen oder entlaufene Gefangene zu beseitigen. In einer offenen Schlacht wurden sie nur von den fähigsten Beschwörern eingesetzt, da man sehr viele von ihnen in die 3. Sphäre rufen muss, um sie effizient gegen ausgerüstete Gegner einzusetzen, die ihren Angriff erwarten. Mit dem Sieg Sulman al'Nasoris über die Magiermogule vom Gadang geriet das

Wissen um die Beschwörung der hinterlistigen Darkhahim in Vergessenheit, konnte jedoch kürzlich mit der Entdeckung einiger alter Schriften in einem Grabmal im

oberen Mhanadistan rekonstruiert werden.

In den letzten Jahren sind die Darkhahim bei Beschwörern beliebt, die größere Heerhaufen unterstützen und schicken die Dämonen im Rudel als Vorhut aus, um ihre Gegner zu demoralisieren. Dadurch, dass die Darkhahim leicht in größerer Zahl zu beschwören sind, machen Magier gerne Gebrauch von der kostensparenden Beschwörung und verzichten bisweilen auf Zantim oder einen Shruuf.

* Kophtanim waren tulamidische Zauberer, deren Tradition vor Jahrhunderten untergegangen ist. Sie waren begabte Beschwörer, Chimärologen und Golembauer.



Darkha

Größe: 1,20 bis 1,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 11

AW 7 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 11

LeP 15 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 17+1W6

Krallen: **AT** 12 **PA** 3 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Biss: **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Darkha-Dolch: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Darkha-Speer: **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Krallen), Finte I (Krallen, Biss, Darkha-Dolch), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 8

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Darkhahim versuchen zunächst ihre Gegner mit einem CORPOFESSO zu schwächen und Schmerzen zu verursachen, dann suchen sich die Dämonen einen gemeinsamen Gegner aus und attackieren nur ihn.

Flucht: Darkhahim fliehen gelegentlich.

Ist nur noch ein Darkha aus einem Rudel übrig, flieht er bei 1-3 auf W6. Ein einzelner beschworener Darkha flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Darkhahim sind niedere Dämonen aus Belhalhars Gefolge. Sie sind nur als Rudel gefährlich, ein einzelner Darkha ist relativ schwach.
- **QS 2:** Darkhahim greifen gerne in Überzahl an und stürzen sich auf einen Gegner.
- **QS 3+:** Darkhahim können mittels Magie Schmerzen verursachen. Damit schwächen sie vor einem Kampf ihre Opfer.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Darkha ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Meute: Darkhahim, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Darkha in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Rudeldämon: Darkhahim lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Darkhahim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Die Darkhahim sind nicht sonderlich stark, jedoch flink und listig. Sie greifen immer gleichzeitig an und konzentrieren sich zunächst auf einen Gegner, bevor sie sich dem nächsten zuwenden. Im Angriff springen sie an ihrem Widersacher hoch und treiben ihm ihre spitzen Klauen in die Haut. Während einzelne Darkhahim das Opfer ablenken, indem sie seine Arme blockieren und besonders empfindliche Stellen wie Gesicht und Hals mit ihren Klauen angreifen, treiben andere ihm ihre Zähne in die Waden, bis es sich nicht mehr aufrecht halten kann. Liegt das Opfer dann am Boden, fallen sie alle auf einmal über es her und versuchen, ihm Stücke aus dem Fleisch zu reißen, bis es aus mehreren Wunden gleichzeitig verblutet.

Die Darkhahim verlassen sich am liebsten auf ihre Kiefer und Krallen, können jedoch auch Waffen greifen und verwenden, sofern sie nicht zu schwer oder komplex sind. Außerdem besitzen sie ein tierisches Verständnis von Taktik, das es ihnen erlaubt, ihre Gegner bei einem Angriff zu umzingeln.

Innerhalb ihrer Meute ist kein Anführer auszumachen. Es scheint vielmehr so, als würden sie sich telepathisch verständigen oder besäßen eine rudimentäre Schwarmintelligenz. Unterliegen sie im Kampf, ziehen sie sich zurück, um in einem geeigneten Moment aus einem Hinterhalt erneut anzugreifen. Da der einzelne Darkha nicht sonderlich widerstandsfähig ist, ist ein Zauber, der auf großer Fläche möglichst verheerenden Schaden anrichtet, die effizienteste Art, sich der lästigen Darkhahim zu erwehren.

Beschwörungsname: Darkha / Darkhahim
Beiname: Der Zerfetzter, Teil der blutigen Horde
Domäne: Xarfai
Wesenstypus: niederer Dämon
Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Karmoth

»Mein Bruder Haldan und ich, wir haben uns damals von Haffax anwerben lassen, weil uns das wie eine sichere Sache erschien. Wir sind ja vorher schon oft unter ihm in die Schlacht gezogen und was soll ich sagen, der wusste einfach wie man es macht. Mit dem ganzen Magiekram, da hatte ich ja nicht viel am Hut ... Abgemacht habe ich mich erst nach den Vallusanischen Weiden. Wir haben das Heer vom Brin regelrecht überannt. Ein Gemetzel, meine Klinge war rot und klebrig und ich schlitzte eine Kehle nach der anderen auf, wie im Rausch. Ich fühlte mich unbesiegbar, denn der Jenseitige Mordbrenner war auf unserer Seite. Haldan und ich jubelten, als wir sahen, wie eine gewaltige Kreatur in unseren Reihen auftauchte. Ein Stier auf zwei Beinen, mit qualmendem Nüstern und gleich zwei Doppeläxten in den Händen. Ich dachte, das Wesen versetzte den arroganten Mittelreichern den letzten Schlag. Dem Dämon war es aber egal, wer da vor ihm stand. Einem nach dem anderen schlug er seine Äxte in den Leib, Gegner und Kameraden gleichermaßen wurden zerteilt und zerhackt. Da wurde mir klar, dass man sich nicht so einfach mit den Niederhöllen einlässt, ohne seine Schuld zu bezahlen. Ich suchte meinen Bruder, um ihn von dem Schlachtfeld zu zerren, aber ich erreichte ihn nicht mehr rechtzeitig. Wie von Sinnen rannte der dumme Idiot auf den Dämon zu. Er stellte sich ihm so todesmutig entgegen, wie ich es von ihm nie zuvor erlebt habe – und wurde kurzerhand in zwei Teile zerschlagen. Von der Schulter bis zur Hüfte, einmal sauber durch. Seitdem arbeite ich nicht mehr für diese Dämonenanbeter, aber mach du doch was du willst. ...«

–gehört in einer bei Söldnern beliebten Taverne in der ehemaligen Wildermark, um 1030 BF

Der sechsgehörnte Dämon Belhalhars erscheint nur, wenn das Blut auf dem Schlachtfeld die Erde durchtränkt, das Fleisch unzähliger Krieger reißt und eine

Kakophonie aus Schmerzensschreien bis in die Niederhöllen tönt. Der Karmoth (Mehrzahl: keine bekannt) gleicht einem gewaltigen, unheilig pervertierten Minotaurus: Er ist über fünf Schritt groß, von dichtem schwarzen Fell bedeckt und hat einen schweren Stierkopf mit einem einzigen, starrenden Auge. Statt einem Horn sprießen ihm jeweils drei Hörner auf einmal aus beiden Seiten seines Schädels, deren sechs dolchscharfe Enden seinem Gegner in einem erregten Kampf zum Verhängnis werden können. Während er schweren Schrittes über das Schlachtfeld stapft, zuckt seine lange grellrote Zunge immer wieder aus seinem breiten Nüstern und leckt den Schleim davon ab. In der Schlacht führt er zwei doppelblättrige Streitäxte (oder sichelartige Schwerter), an deren Klingen das Blut tausender toter Krieger klebt, und sein bedrohlicher Raubtiergeruch haftet sich meilenweit an Kleider und Haare.

Ein Schlag mit seiner Waffe reicht aus, um einen Menschen in zwei Hälften zu teilen. Fordert der Karmoth seine Gegner auf dem Schlachtfeld mit bebender Stimme zum Kampf, ist es unmöglich sich ihm zu entziehen. Wer seine Forderung vernimmt, wird sich ihm unweigerlich stellen und durch seine mächtigen Hiebe den Tod finden.

Der Karmoth wird so gut wie nie gerufen, denn er ist nicht zu kontrollieren und unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind. Stattdessen erscheint er am liebsten dann, wenn eine Schlacht sich zu einem niederhöllischen, xarfaigefälligen Inferno wandelt. In der jüngeren Geschichte Aventuriens kennt man nur ein einziges Ereignis, bei dem der Karmoth zugegen war: die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Jahr 1021 BF.

Sein Erscheinen wurde durch wahnhaft Visionen und seinen penetranten Gestank angekündigt, bis er urplötzlich inmitten der Kämpfer stand und sowohl unter den

Borbaradianern als auch den Mittelreichern ein verheerendes Blutbad anrichtete. Er verwundete Ayla von Schattengrund, das damalige Oberhaupt der Rondra-

kirche, schwer und tötete sowohl den legendären Herzog Waldemar von Weiden wie auch das fliegende Pferd der Amazonenkönigin Thesia Gilia von Kurkum, bevor diese und die mächtige Zauberin Nahemai Tamerlein ihn unter

Aufbringung all ihrer Kräfte bezwingen konnten. In längst vergangenen Zeiten muss er bereits erschienen sein, da man schon vor der Schlacht Berichte über ihn kannte.



Karmoth

Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 24 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 14

FF 12 **GE** 17 **KO** 40 **KK** 36

AW 8 **SK** 9 **ZK** 12 **GS** 10

LeP 700 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 24+1W6

Waffenlos: **AT** 26 **PA** 3 **TP** 1W6+10 **RW** mittel

Karmoth-Axt: **AT** 23 **PA** 3 **TP** 2W6+18 **RW** lang

Karmoth-Schwert: **AT** 23 **PA** 3 **TP** 2W6+14 **RW** lang

Trampeln: **AT** 20 **TP** 3W6+4 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 18 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 4 (max. 2 x Karmoth-Axt, max. 2 x Karmoth-Schwert, max. 1 x Überrennen, max. 1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Karmoth beherrscht jede Kampfsonderfertigkeit sowie *Klammergriff*, *Mächtiger Schlag*, *Trampeln* und *Überrennen*; der Meister entscheidet, ob er die jeweilige Sonderfertigkeit auch mit der geführten Waffe ausführen kann.

Talente: Einschüchtern 18, Klettern 7, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 17, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Karmoth kennt keine Gnade, wenn er erst mal auf dem Schlachtfeld erschienen ist. Er benutzt seine Fähigkeit zum Anlocken von Sterblichen und greift mit allen Waffen an. Überrennen und Trampeln setzt er am liebsten gegen Feinde ein, die ihn provoziert oder gar verletzt haben. Kampfsonderfertigkeiten setzt er ab und an ein (vor allem *Wucht-* und *Hammerschläge*), obwohl er sie in den meisten Fällen nicht benötigt.

Flucht: Karmoth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Karmoth gilt als der mächtigste Dämon aus Belhalhars Gefolge. Er wurde so gut wie noch nie beschworen, kann aber durch große Schlachten angelockt werden.

• **QS 2:** Karmoth kann durch seine Fähigkeiten Opfer hypnotisch anlocken.

• **QS 3+:** Karmoth macht keinen Unterschied zwischen Feinden und Freunden. Er tötet alles, was ihm zwischen seine Waffen kommt.

Sonderregeln:

Anlocken: Karmoth kann alle Humanoiden im Umkreis von 13 Schritt zu sich locken. Um dem Drang zu widerstehen, gegen ihn kämpfen zu wollen, muss das Opfer eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) –7 bestehen. Misslingt die Probe, wird es sich Karmoth für 20 KR zum Kampf stellen.

Einzigtiger Dämon: Karmoth unterliegt den Regeln für einzigtige Dämonen (siehe Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Karmoth ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Schlachtfelderscheinung: Der Meister kann entscheiden, dass es Karmoth gelingt, angelockt von dem Blutgeruch einer großen Schlacht, spontan zu erscheinen. Er verbleibt dann 2W20 KR.

Regeneration II: Der Karmoth regeneriert pro KR 2W6 LeP.

Unbeschwörbar: Der Meister kann entscheiden, dass Karmoth trotz eventuell gelungener Proben des Beschwörers nicht erscheint. Karmoth widersetzt sich üblicherweise seiner Beschwörung (wenn der Meister den Zufall entscheiden lassen will: bei 1-18 auf einem W20).

Dämonen-Regeln: Für Karmoth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Im Kampf verfolgt Karmoth eine ebenso grobe wie effiziente Taktik: Wer sich ihm im Kampf stellt, wird früher oder später von seinen gewaltigen Axtblättern zerteilt. Dabei führt er wuchtige Schläge aus und greift mit einer so schonungslosen Geschwindigkeit an, dass selbst der talentierteste Kämpfer ihm nicht auf ewig ausweichen kann. Wer seinen dröhnenden Schlachtruf oder seine spöttische Aufforderung zum Kampf vernimmt, ist gezwungen, sich ihm entgegenzustellen. In einer erhitzten Kampfsituation lässt der Karmoth sich manchmal dazu hinreißen, einen Gegner auf seine Hörner zu nehmen. Im Duell mit den Recken Rondras hat das *Blutsaufende Rind* einen niederhöllischen Spaß daran, seinen Gegnern

zunächst Fleischwunden beizubringen und sie langsam zu verstümmeln, um zu sehen, wann sie um Gnade winseln, bevor er ihnen den Lebensgeist aus dem Körper schlägt. Banner und Zeichen Rondras ziehen seine Aufmerksamkeit auf sich, sodass es dadurch eine vage und feige Chance gibt, ihm zu entkommen.

Beschwörungsname: Karmoth / –

Beiname: Der unaufhaltsame Bulle, Das blutsaufende Rind

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwörritual: Invocatio Maxima

Sharbazz

»Trotz eurer hervorragenden Ausbildung, eures stählernen Willens und eurer hoffentlich klug gewählten Pakte werdet auch ihr euch zukünftig eingestehen müssen, dass ihr nicht in allen erforderlichen Bereichen die nötigen Höchstleistungen werdet bringen können. Hättet ihr Taktik und Strategie studieren wollen, so hättet ihr wohl besser Mendena als Ausbildungsort gewählt. Eine eindrucksvolle Armee aus Zantim oder ein anmutiger Shruuf wird euch nicht viel nützen, wenn ihr ihnen unsinnige Anweisungen gebt. Da ihr möglicherweise in eurem Leben nicht umhinkommen werdet, an Schlachten teilzunehmen und die von euch gerufenen Geschöpfe im Kampf gegen die selbstgerechten Götterbündler einzusetzen, möchte ich euch nahelegen, euch die Formeln zur Beschwörung des Sharbazz genau einzuprägen. Der Befehlshaber der niederhöllischen Truppen ist ein wertvoller Verbündeter, denn er verfügt über hervorragende Kenntnisse der Kriegskunst und wird eure Streitmacht eindrucksvoll zum Sieg führen. Dennoch solltet ihr eure Befehle – wie immer – klar formulieren, denn der Sharbazz unterliegt nicht selten den Verlockungen der blutigen Ekstase.«

—Asfolus von Alsum, ehemalige Vize-Spektabilität der Heptagonakademie zu seinen Schülern, kurz bevor er 1035 BF bei einer missglückten Beschwörung zerrissen wurde

Der Sharbazz (Mehrzahl: Sharbazzim oder Sharbazze) ist der unbestrittene Weibel der Niederhöllen. Der zweigehörnte Taktiker aus dem Gefolge des Belhalhar zeichnet sich durch große Autorität und kriegerisches Geschick aus. Er hat einen muskulösen, gedrungenen Körper und zwei große, ledrige Schwingen, die in spitzen Klauen enden. Der Sharbazz trägt einen langen Bart, zwei Hörner auf der Stirn, hat große, mit hörnernen Auswüchsen

besetzte Ohren und ein riesiges Maul, aus dem er stimmgewaltig Befehle brüllen kann. Seine Klauen enden in vier spitzen Krallen und er schwingt gerne eine bestialische Streitaxt oder einen grotesken Säbel, mit dem er auch schnelle und kraftvolle Angriffe zu führen vermag. Das Wesen zieht in einem schwarzen Lendenschurz in den Kampf und schmückt sich wie ein menschlicher Krieger mit reich verzierten, metallenen Rüstungsteilen, die dämonische Fratzen zeigen.

Der Sharbazz ist ein ausgezeichnete Kriegsherr und Taktiker, der seiner Natur entsprechend vor unrondranischen Befehlen nicht Halt macht. Der dämonische Weibel befiehlt andere Dämonen mit fester Stimme, hat jedoch besondere Autorität über Zantim, die ihm häufig unterstellt werden. In der Schlacht schwebt er gern über dem Schlachtfeld und befiehlt seine Truppen aus der Luft.

Der Sharbazz ist zwar, wie alle Dämonen aus der Domäne des Blutdürstigen Zerstücklers, ein hervorragender Kämpfer, wird von Beschwörern, die selten eine militärische Ausbildung genossen haben, aber vor allem eingesetzt, um ihre dämonischen Truppen kommandieren zu lassen. Den Sharbazz allein zu beschwören wäre wenig effektiv und Verschwendung von Kraft, weshalb man ihm vor allem auf dem Schlachtfeld begegnet. Man kennt Berichte darüber, dass Sharbazzim in den Dunklen Zeiten vom Großsultanat Elem in kriegerischen Auseinandersetzungen eingesetzt wurden oder dass die Wesen an der Belagerung des Rondratempels in Sindibab auf Maraskan in Folge von Haffax' Verrat beteiligt waren.

In den letzten Jahren haben zunehmend Schwarzmagier Sharbazzim beschworen, um ihrem Dienstherrn, gleich ob tulamidischem Potentaten oder meridianischem Gubernator, einen Vorteil auf dem Schlachtfeld zu verschaffen. Der Sharbazz verfügt über eine hervorragende Taktik und profunde Kenntnisse der Strategie. Er kennt sich hervorragend mit den Fähigkeiten der Dämonen der Domäne seines Herren aus und weiß bestens darüber Bescheid, wie er sie einzusetzen hat. Auch das Spiel mit der Angst seiner Gegner beherrscht der Weibel der Niederhöllen meisterlich. Er scheint die Schwachstellen seiner Feinde, speziell die Ehrvorstellungen der Rondrakirche, genau zu kennen und zu seinem Vorteil zu nutzen zu wissen. Der Beschwörer muss dem Sharbazz lediglich das Ziel vorgeben, den Weg dorthin wird er selbst finden, auch wenn er dabei nicht darauf



Sharbazz

Größe: 2,50 bis 3,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14

FF 12 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 17

AW 8 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 6/10 (am Boden / in der Luft)

LeP 70 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 24+1W6

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Sharbazz-Axt: **AT** 10 **PA** 10 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Sharbazz-Säbel: **AT** 12 **PA** 10 **TP** 2W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Sharbazz-Säbel oder Sharbazz-Axt)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Sharbazz-Axt, Sharbazz-Säbel), Feindgespür, Flugangriff (Waffenlos, Sharbazz-Axt, Sharbazz-Säbel), Schildspalter (Waffenlos, Sharbazz-Axt, Sharbazz-Säbel), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Sharbazz-Axt, Sharbazz-Säbel), Zu Fall bringen (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Sharbazz versucht sich aus Kämpfen herauszuhalten und lenkt die Schlacht vom Himmel aus. Ist er gezwungen zu kämpfen, dann wird er zunächst sein *Einschüchterndes Gebrüll* benutzen, einen CORPOFESSO auf den Gegner werfen und ihn mit seinen Waffen angreifen. Das Auslösen des *Blutrauchs* kann ebenfalls eine Strategie sein, um die Gegner durch einen Wüterich in den eigenen Reihen zu schwächen.

Flucht: Sharbazz flieht nicht, aber er kann einen strategischen Rückzug in Erwägung ziehen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Sharbazz ist der Weibel der Niederhöllen und ein Dämon aus der Domäne Xarfai.

☛ **QS 2:** Sharbazz kann andere Belhalhar-Dämonen für den Beschwörer kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Sharbazz verfügt über die Fähigkeit, einen Blutrausch auszulösen und kann mit seinem Gebrüll vielen Kämpfern in seiner Nähe Angst einflößen.

Sonderregeln:

Blutrausch auslösen: Ein Sharbazz kann bei einem Lebewesen in 13 Schritt Entfernung den Status *Blutrausch* verursachen. Das Lebewesen kann sich mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* –3 dagegen wehren. Dies kostet den Sharbazz bei jedem Versuch 4 AsP.

Einschüchterndes Gebrüll: Der Sharbazz kann 1 Aktion verwenden, um einschüchternd zu brüllen. Alle Lebewesen in einem Radius von 13 Schritt um den Sharbazz herum müssen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –3 bestehen. Misslingt die Probe erleiden sie 1 Stufe *Furcht*. Der Sharbazz kann keinem Lebewesen damit mehr als 2 Stufen *Furcht* beibringen. Jeder Versuch kostet den Sharbazz 8 AsP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Sharbazz ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Sharbazzim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Belhalhar-Dämonen kontrollieren:** Der Dämon kann bis zu 13 Belhalhar-Dämonen für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen. Niedere Dämonen zählen beim Maximum von 13 als 1 Dämon, gehörnte Dämonen werden mit der Anzahl ihrer Hörner eingerechnet (ein Shruuf mit 5 Hörnern gilt z. B. als 5 Dämonen). Ein Sharbazz kann keinen Sharbazz kontrollieren. Karmoth kann ebenfalls nicht kontrolliert werden. Mehr zur Kontrolle mehrerer Dämonen siehe Seite 157.



verzichtet, das größtmögliche Massaker anzurichten. Sein unkontrollierter Blutdurst und die Wagnisse, die er im Gegensatz zu den meisten menschlichen Befehlshabern bereit ist einzugehen, um seinen Gegnern effektiv zuzusetzen, sind zugleich seine größte Stärke und Schwäche.

Man erzählt sich, dass mehrere Dämonen der gleichen Art auf dem Schlachtfeld zwar für grausame Effektivität sorgen können, hin und wieder sind sich die Sharbasse aber nicht einig und bekämpfen sich gegenseitig. Nur machtvolle Beschwörer mit einem starken Willen

können die Dämonen dann noch voneinander trennen und Ordnung in die Schlachtfeldreihen bekommen.

Beschwörungsname: Sharbazz / Sharbazzim oder Sharbasse

Beiname: Der Weibel der Niederhöllen

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Shruuf

»Von den Shruufya: Zuzusehen, wie sich die Heptarchen gegenseitig zerfleischen, hat vielen im Orden Genugtuung gebracht, doch ob der Schrecken, die dabei geschahen, besteht nur wenig Grund zur Freude. Xeraan mag besiegt sein, aber statt seiner herrscht nun der Verräter Haffax, dessen Heere sich nicht minder mit dämonischen Mächten verbünden, sondern vielmehr die Grausamkeit der Niederhöhlen nur noch weiter als Werkzeug der Vernichtung einsetzen. Nimmt nicht die Dämonenpaktiererei noch einmal schrecklichere Formen an, wenn man nicht einmal mehr das Grauen wahrnimmt, das man in unsere Sphäre holt, sondern Unwesen der Niederhöhlen schon nur noch als Kampfmaschinerie sieht? So beobachteten unsere Späher mehrfach jene feisten, tentakelbewehrten Unwesen, die man Shruufya nennt. Sie berichteten vom unaufhörlichen Kreischen aus den Schnäbeln dieser Widerlichkeiten, das regelrecht am Verstand nagt. Noch schrecklicher aber sind ihre Berichte über gleich mehrere solcher Wesen bei der Invasion durch Haffax, um sein ‚Fürstprotektorat Tobimorra‘ auszurufen. Sie zerfetzen, vernichten, zerstören und spucken auf die Heiligkeit des Lebens, das sie wieder und wieder nehmen.«

—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Draconiterin Lea Elida Welfenhaag, Schattenlande, 1030 BF

Der Shruuf (Mehrzahl: Shruufya), auch *Feister Blutsäufer* oder *Vernichter* genannt, ist ein viergehörnter Dämon aus der Domäne Belhalhars und gilt als furchtbarer Kampfdämon. Seine manifestierte Gestalt ähnelt meist einem aufrecht stehenden, vogelartigen Wesen mit einem scharfen Schnabel, einem geifernden und unablässig kreischenden Krakenmaul sowie Vogelbeinen. Aus seinem warzenbedeckten Leib ragen vier Hörner und fünf Tentakel. Über diese grundsätzlichen Eigenschaften hinaus ist seine Erscheinung sehr variabel: Mal ist sein Leib auf widerliche Weise feist, mal hingegen sehr schlank. Mal sind seine Gliedmaßen lang

und peitschend, mal sind die Tentakel mannsdick und gedrunken. Auch seine Farbe und Form ist veränderlich, sodass man ebenso schon von sandfarbenen Shruufya mit Geierschnabel und gerupft wirkendem Gefieder gehört hat, wie auch von Peraine verhöhnenden Storchengestalten mit eitrig-gelben Storchenebenen und einem maskenartigen Gesicht. Es gibt Varianten wie den *Bushruuf*, den *Zerquetscher der Leiber*, der sich als vier Schritt großer Affe mit vier Tentakeln manifestiert.

Nicht selten verändert sich die Gestalt sogar während der Manifestation. Tentakel dehnen sich plötzlich, um weiter entfernt stehende Gegner zu packen, oder der Leib wird windschnittig, während der Shruuf blitzschnell rennt. Durch ihre vielen Tentakel können Shruufya es mit einer gut ausgerüsteten Ritterlanze oder gar einem ganzen Soldatenbanner aufnehmen. Und da er kein einzigartiger Dämon ist, wurden schon mehrere dieser Unkreaturen gleichzeitig auf Schlachtfeldern gesichtet. Taktisch gut eingesetzt sind Shruufya dabei eine Gefahr, der nur Armeen mit magischer oder karmaler Unterstützung gewachsen sind.

Der Shruuf wurde sowohl während der Invasion Borbarads als auch unter dessen Nachfolgern oft bei Schlachten beschworen. Der dunkle Herrscher Xeraan hatte Shruuf-Leibgardisten und auch Haffax, der verräterische Erzmarschall des Mittelreiches, bediente sich der Shruufya während seiner Feldzüge. Darüber hinaus haben schon viele Schwarzmagier auf die Hilfe eines Shruuf zugegriffen, um ihre Gegner zu besiegen, sich zu schützen oder etwas zu bewachen.

Offenbar sind Shruufya schon seit langen Zeiten bekannt, denn bereits alte Legenden und Götzendarstellungen berichten bzw. zeigen den feisten Blutsäufer. So wird unter anderem in Legenden eine Verwandtschaft zum Basiliken beschrieben: Wenn statt einer Kröte eine



Shruuf

Größe: 3,50 bis 4,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 14

FF 11 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 25

LeP 100 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 6

Schnabel: AT 18 TP 2W6+8 RW mittel

Tentakel*: AT 15 TP 1W6+6 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 3W6+2 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Schnabel)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel, Schnabel), Hammerschlag (Tentakel, Schnabel), Klammergriff (Tentakel), Mächtiger Schlag (Tentakel), Schildspalter (Tentakel, Schnabel), Tentakelschwung (Tentakel), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Tentakel, Schnabel)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 14, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 8

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Shruuf setzt zunächst seine Tentakel ein, um Gegner zu Fall zu bringen oder sie zu erschlagen. Sollte ein Gegner seinen Zorn auf sich

geladen haben, z. B. weil er den Shruuf verletzt hat, versucht dieser ihn zu beißen.

Flucht: Shruufya fliehen nicht, außer der Beschwörer verlangt es.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Shruuf wird nur zu einem einzigen Zweck beschworen: um zu töten, zu zerfetzen und zu vernichten.

☛ **QS 2:** Der Shruuf ist ein viergehörnter Dämon aus dem Gefolge Belhalhars.

☛ **QS 3+:** Die Tentakel abzutrennen bringt nichts, sie wachsen sofort wieder nach.

Sonderregeln:

***) Tentakel abschlagen:** Um einem Shruuf ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Tentakel wachsen bei einem Shruuf augenblicklich wieder nach.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Shruuf ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Shruufya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Henne das Ei eines schwarzen Hahns mit rotem Kamm ausbrütet, entstehe ein ungleich vogelartigeres Gezücht, der Schurrufai.

Shruufya werden gerufen und existieren nur, um zu töten, zu zerfetzen und zu vernichten. Im Gegensatz zum Zant sind sie aber nicht nur skrupellose Angreifer, sondern können auch vortrefflich zur Bewachung eingesetzt werden. Ein Shruuf ist gnadenlos effektiv und gehorcht den Befehlen seines Beschwörers dabei meist ohne Umschweife, sodass er eher die Rolle einer taktisch einsetzbaren Kampfmaschine innehat statt der einer wilden Bestie.

Dennoch sollte man nicht die Lust des Shruufs am Töten unterschätzen. Wie alle Dämonen aus Xarfais Gefolge ist sein eigentlicher Daseinszweck das Gemetzel. Nichts tut er lieber als mit seinen Tentakeln Menschen zu würgen oder zu erschlagen, mit seinem Biss Köpfe zu

verschlingen oder seine Gegner einfach mit seinen vogelartigen Beinen zu zermalmen.

Der Shruuf mag nicht der intelligenteste Dämon sein, aber er ist nicht dumm, sondern erkennt schnell Vorteile, die sich ihm bieten, und nutzt sie auch. Allerdings ist er immer noch ein Dämon und reagiert trotz scheinbarem Plan manchmal chaotisch: Ein schon besiegt geglaubter Gegner mag noch einmal eine Chance haben zu entkommen, weil der Shruuf ihn lieber noch quälen will, statt ihn zu töten.

Beschwörungsname: Shruuf / Shruufya

Beiname: Der Vernichter, Der Feiste Blutsäufer

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Zant

»DEIN aber ist die Macht, zum Former zu werden über jene Materie, die da ist außerhalb der Sphären, und die wir da nennen das Chaos. DEIN Geist aber muss die Schreie des Krieges, die BELhalhar ein Wohlklang sind, aufsaugen und ihre Essenz an diese Form weitergeben. Spüre die Angst der Sterblichen um ihr Leben, fühle die Verzweiflung der Sterbenden, ergötze dich an ihrem Schrecken, sodass DEIN inneres Auge den Hetzer, die Bestie, die da ist fleischgewordener Siegeswille, erschaffen und ihr Gestalt geben kann. Forme sie nach dem Abbild des Raubtieres und verspote damit die schwache Gegnerin des Xarfai, peitsche sie auf mit blutigen Hieben deines Geistes gegen ihr Fell, ihr Fleisch, ihre Knochen und du wirst sehen, sie wird nur umso stärker. Panzere und wappne sie mit Krallen, Knochenplatten und Klingen aus Gebein. Dann aber schreie den Namen der Bestie in die 3. Sphäre und rufe sie zu dir, auf dass sie deine Feinde zerschmettere: Vielzahniges Maul, Hetzer des jenseitigen Mordbrenners, Kralle des blutdurstigen Zerstücklers – ZANT ERSCHEINE!«

—aus dem Arcanum, Kopie aus dem Nachlass von G. C. E. Galotta

Beim Zant (Mehrzahl: Zantim) handelt es sich um einen allein zum Kampf gerufenen Dämon. Sein Name stammt angeblich aus dem Tulamidischen und bedeutet



Raubtier oder Bestie, er soll aber auch jenseits Aventuriens im Gildenland bekannt sein. Wie ein Raubtier mutet er jedenfalls auch an: Typischerweise hat er die Form eines aufrecht gehenden Tigers von gut drei Schritt Höhe. Das Fell des Zants ist gelb und schleimig, während violette Risse und Schnitte dabei die Tigerstreifen bilden. Unter ihnen ist blutiges Fleisch sichtbar, aus dem Maul tropft kampfgierig stets Geifer, der Schwanz ist lang, gepanzert und endet in einer scharfen Knochenklinge. Diese Gestalt ist bei vielen Aventuriern als Inbegriff des bösen Dämons bekannt und wird in allerlei Erzählungen aufgegriffen. Einige Gelehrte vermuten, die Ähnlichkeit zur Raubkatze soll zudem eine Schmähung Rondras bedeuten. Es wurden aber auch schon andere Formen dieser Unkreatur gesehen, so beispielsweise chitingepanzerte und säuretriefende Kampfbestien, die einem Insekt weit ähnlicher als einer Raubkatze waren, und Manifestationen, die anderen Raubkatzen oder generell Raubtieren glichen, beispielsweise löwenköpfige, fleckige Werwolfartige. Gleich in welcher Form der Zant erscheint, sein einziger Zweck ist stets das Vernichten seines Gegners. Und die Mittel, wie ihm das gelingt, sind ihm gleichgültig. Was zählt, ist allein der Sieg.

Zantim sind niedere Dämonen des Belhalhar und nennen damit die Niederhölle des Jenseitigen Mordbrenners in der 7. Sphäre ihre Heimat. Das Wissen um ihre Beschwörung ist jedoch aventurienweit und auch darüber hinaus bei Anwendern der schwarzen Künste verbreitet, sodass man nahezu überall auf die dämonischen Bestien treffen kann. Da sie fast ausschließlich im Kampf dienen, sind sie leider kein seltener Anblick auf Schlachtfeldern mit schwarzmagischer Beteiligung. Gerade in den Kriegen während und nach Borbarads Rückkehr waren und sind sie häufig präsent.

Gelegentlich nehmen Zantim bei der Manifestation in der 3. Sphäre regionale Varianten von Raubtieren als Grundgestalt an, sodass man im Norden auf schmutzig-weiß gefärbte Wolfsvarianten stoßen kann, während im Süden der Anblick verschiedener Raubkatzen möglich ist. Man vermutet, dass sich ihre Gestalt aus den gesammelten Ängsten und Vorstellungen der Anwesenden nährt, um größtmögliche Furcht zu verbreiten, oder sie auf irgendeine Weise erspüren können, welches die gefährlichsten Jäger der Umgebung sind, um diese auf groteske Art nachzuahmen. Der Name des Dämons stammt wohl aus Myranor, denn dort wie in Aventurien ist er als Zant bekannt.

Zantim werden zum blutigen Kampf beschworen und kennen nichts außer ebendiesem. Ihre Verweildauer in der 3. Sphäre ist oft nicht länger als eine Schlacht. Meist manifestieren sie sich als tobende, blutrünstige Bestien, sie sind aber durchaus zu überlegtem, häufig auch hinterhältigem Handeln fähig. Dabei folgen sie den Befehlen ihres Beschwörers durchaus, legen aber oft auch eine raubkatzenartige Verspieltheit an den Tag. Offenbar genießen sie es, ihre Beute grausam zu quälen, sie

Zant

Größe: 2,80 bis 3,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12

FF 9 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 18

LeP 40 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+3 **RW** kurz

Pranke: **AT** 16 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (beliebige Kombination von Angriffen)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss, Schwanz), Schildspalter (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Schwanz), Zu Fall bringen (Pranke, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 6

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Zant agiert manchmal effektiv, manchmal verspielt. Sein Daseinszweck ist das Töten und er versucht mittels Anspringen und Verbeißen seine Gegner schnell zu erledigen. Sollte er es mit gefährlicheren Feinden zu tun haben, so setzt er zuerst den Schwanz aus der Distanz ein und schlägt mit Finten zu oder aber er versucht, den Gegner zu Fall zu bringen. Mit Vorliebe stürzt der Zant sich auf den schwächsten Gegner, sollten jedoch Geweihte anwesend sein, so sind in jedem Fall sie seine bevorzugten Gegner. Jeder Zant verhält sich jedoch anders und mag auch eine völlig undurchschaubare, ja

sogar chaotische und ineffektive Taktik wählen.

Flucht: Zantim fliehen nicht, außer der Beschwörer verlangt es.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Der Zant ist ein aufrecht gehender, tigerähnlicher Dämon. Er will nur töten und zerstören.

• **QS 2:** Geweihte Waffen, insbesondere die von Kriegsgottheiten wie Rondra, verletzen den Zant.

• **QS 3+:** Zantim sind zwar in erster Linie Tötungsmaschinen, aber sie besitzen dennoch menschliche Intelligenz. Meistens nutzen sie sie nicht, um einen Dialog zu führen, aber für die Nutzung von taktischen Vorteilen reicht sie aus.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zant ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke oder Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Raserei: Zantim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Säure: Wer durch den Angriff eines Zants verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

Dämonen-Regeln: Für Zantim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



gar kurzzeitig entkommen zu lassen und dann erneut einzuholen – zumindest wenn ihnen nicht klar befohlen wurde, sie schnell zu töten. Ihr schauriger Anblick und ihre Magie sorgen zudem dafür, dass ihre Gegner leicht in Panik verfallen. Der Zant muss keinerlei Nahrung zu sich nehmen. Dass er dennoch manchmal Fleischstücke aus seinen Opfern herausreißt und diese anschließend frisst, ist selbst für erfahrenes Kriegsvolk ein äußerst demoralisierender Anblick. Obwohl sie ein tierhaftes Äußeres besitzen, weisen sie die Intelligenz eines Menschen auf. Es soll sogar schon beobachtet worden sein,

wie diese Dämonen mit ihren Gegnern sprachen, um sie zu verhöhnen. Meist zerfetzen und töten sie ihre Opfer allerdings lieber als zu sprechen und zu diskutieren.

Beschwörungsname: Zant / Zantim

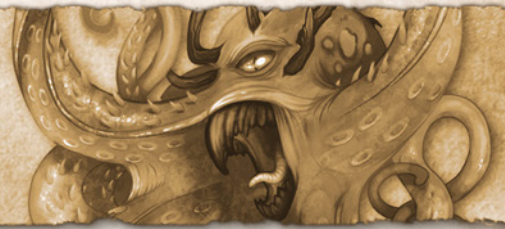
Beiname: Das Vielzahnige Maul

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: *Invocatio Minor*

CHARYPTOROTH-DÄMONEN



Elymelusinas

»Als wir das verdammte Seelenfeuer endlich gelöscht hatten, hingen von unserem Segel nur noch einige Fetzen herab. Diese Thorwalerin, so eine Hexe aus Olport, die wir für die Fahrt angeheuert hatten, und unser Käpt'n zogen sich unter Deck zurück, um eine Lösung zu suchen. Der Rest von uns saß oben, den Rum hatte einer schon aufgemacht, und traute sich kaum ein Wort zu sagen. Rundherum war ja gar nichts, nur offene See und das ein oder andere Ungeheuer, das uns gerne verschlungen hätte. Ob wir den Klabauter verärgert hätten, fragte da der Schiffsjunge, und niemand wollte dem Kerlchen antworten, viel zu viel Schiss hatten sie alle. Auf einmal stand da noch wer, den hab ich gar nicht kommen sehen. Dachte erst das wäre so ein Necker, aber der sah schon anders aus, größer, mit so einem Hexenstab und einer Krone. Schwarze Augen hatte er, dunkel wie das Seemannsgrab. Alle sind aufgesprungen und haben durcheinander gebrüllt, aber das Ungeheuer hat einfach gewartet. Irgendwann sagte es dann mit fester Stimme, so wie der Käpt'n, wir sollten uns beruhigen, und die

Mannschaft war schlagartig still. »Ich kann euch helfen, wenn ihr von nun an meiner Herrin dient«, hats ge-

sagt und seine Hand ausgestreckt. Der einäugige Stippen wollte schon einschlagen, aber dann kam die Hexe heraufgestürmt und hat dem Vieh einen Feuerstrahl entgegen geschleudert. »Hrann-gargezücht!, hat sie gebrüllt. Das Wesen hat aufgeheult und sich über Bord geworfen. Danach rief sie dann so einen Luftgeist, um uns anzuschieben. War mir zwar auch nicht wohl dabei, aber das war mir schon lieber als diese stinkende Kreatur, die war dem Herrn Efferd sicher nicht gefällig ... wen nennst du hier eine Lügnerin? Dir zeig ichs ...«

—gehört in einer Spelunke in Sylla, kurz vor einer Schlägerei, neuzeitlich

Der dreiehörnte Elymelusinas (Mehrzahl: Elymelusinas), der Bote der Tiefe, nimmt eine Sonderstellung unter den Dienern der Herzogin der Nachtblauen Tiefen ein: Während ihr Gefolge größtenteils aus mächtigen und abgründigen Meereswesen besteht, die mit Tentakeln und gewaltigen Mäulern die Feinde der Allesverschlingenden in ihren nassen Tod reißen, tritt der Elymelusinas als neckerähnliche Gestalt mit elfischen Zügen auf. Er ist nur wenig größer als ein Mensch, hat langes, weißes Haar, spitze Ohren und große schwarze Augen. Sein Körper ist tiefblau und seine Haut scheint zu fehlen, stattdessen sieht man seine ausgeprägten Muskelstränge mit jeder Bewegung zucken. An seinen Pranken hat er Schwimmhäute und auf seinem Haupt sitzen drei Hörner, die fast wie eine Krone erscheinen. Er trägt einen mit dämonischen Symbolen verzierten Lendenschurz und einen herrschaftlichen Stab in seiner Hand, an dessen Spitze dunkles Unmetall schimmert.

Er tritt vor allem als Unterhändler und Lehrmeister auf, der Fischern gute Beute, Piraten große Schätze und Schiffbrüchigen ihr Leben schenkt – im Austausch gegen ihre Seele. Durch sein würdevolles und gebietarisches Auftreten und seine humanoide Gestalt fällt es dem Elymelusinas leicht, Vertrauen zu erwecken.

Der Elymelusinas ist, soweit man weiß, eine einzigartige Kreatur, die immer dann auftaucht, wenn es scheint, als habe Efferd seine treuen Anhänger verlassen, oder wenn ein Anhänger seiner Herrin bereit ist, einen Pakt zu schließen (in alten Schriften aus dem Gildenland wird aber eine Pluralform seines Namens erwähnt, woraus man schließen kann, dass es mehrere Dämonen dieser Art gibt). Nicht selten sind die Notlagen, in denen sich seine Opfer befinden, von Charyptoroth selbst verursacht. Er ist dabei in der Lage, überall dort aufzutauchen, wo eine Verbindung zum Wasser gegeben ist. Man kann ihm auf offener See, am Strand oder sogar in einem unterirdischen Brunnenschacht begegnen. Seine Erscheinung wird oft von dem fauligen Geruch abgestandenen Wassers begleitet.

Er ist nicht nur ein gewiefter Diplomat, der zuverlässig erspürt, was sein Gegenüber am meisten braucht, sondern auch ein hervorragender Kämpfer. Der Elymelusinas trägt einen Stab mit Krakensilber an seinem Ende, mit dem er in der Lage ist, gewaltige Angriffe zu führen und mächtige Zauber zu wirken.

Beschwörungsname: Elymelusinas / Elymelusinas

Beiname: Der Bote der Tiefe

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior



Elymelusinius

Größe: 2,10 Schritt Körperlänge

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 16

LeP 65 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8/15 (an Land/im Wasser)

Klauen: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Krakensilberstab: **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **RW** lang
RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max.1 x Klauen, max. 1 x Krakensilberstab)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Klauen, Krakensilberstab), Wuchtschlag I+II (Klauen, Krakensilberstab), Unterwasserkampf

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 17, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 9, Überreden 13, Willenskraft 15

Zauber: Aquafaxius 12, Flim Flam 17, Große Gier 13, Horriphobus 10, Nebelwand 6, Wasseratem 15

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: Krakensilberstab (s. u.)

Kampfverhalten: Zu Kampfbeginn wird er sich stets in eine schützende NEBELWAND hüllen, um von dort aus Angst und Schrecken zu verbreiten. Im Nahkampf wehrt er sich mit Stab und Klauen. So wechselhaft wie seine Natur ist auch sein Kampfverhalten. Er ändert ständig sein Ziel und setzt nie dieselben Kampfmanöver oder Zauber zweimal in Folge ein. Eine Ausnahme bilden Geweihte, die er mit voller Härte bekämpft.

Flucht: W20 zu Kampfbeginn (1-10: Flucht bei Verlust von 50 % seiner LeP, 11-20: keine Flucht)

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Elymelusinius ist ein Dämon aus der Domäne Charyptoroths.
- ☞ **QS 2:** Der Bote wird oft als Vermittler eingesetzt, um einen Pakt für seine Herrin zu schließen.
- ☞ **QS 3+:** Überlebende konnten berichten, dass sein Kampfverhalten sehr unstet ist und er sich selten auf ein Ziel konzentriert.

Sonderregeln:

Eins mit dem Stab: Elymelusinius bezieht seine Astralkraft aus dem Krakensilberstab, der auch Werkzeug all seiner magischen Handlungen ist. Ohne seinen Stab kann er keine Zauber wirken. Die Bindung ist wechselseitig und der Stab verschwindet oder vergeht ebenfalls, sobald Elymelusinius die 3. Sphäre, also die physische Welt, verlässt.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Elymelusinius ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Grauen aus dem Nebel: Wer Elymelusinius im Nebel bekämpfen will, muss eine Probe auf Willenskraft (erschwert um die QS von Nebelwand) bestehen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe Furcht.

Krakensilberstab: Der Stab fungiert als Zauberspeicher. Die Ladung ist so hoch wie der AsP-Stand beim Zurücklassen durch den Dämon. Wer ihn in der Hand hält, kann die gespeicherten AsP für Elymelusinius' Zauber nutzen, als wären es seine eigenen. Auch ohne die Zauber zu kennen, selbst ohne den Vorteil Zauberer, ist es möglich, den Stab zu nutzen, da der Besitzer instinktiv weiß, wie er funktioniert. Geprüft wird auf 14/14/14. Neben den normalen AsP-Kosten aus dem Stab verliert der Benutzer des Stabes 1W6+QS LeP durch aus dem Stab in seine Hand schießende Dornen. Dieser Blutzoll wird ein besonderes Interesse an dem Benutzer bei Charyptoroth wecken, unabhängig davon, ob der Nutzer den Stab noch besitzt oder nicht. Um den Stab aus der Hand zu legen, ist eine Probe auf Willenskraft (erschwert um die Anzahl der vom Besitzer gewirkten Zauber) nötig. Eine Wiederaufladung ist nicht möglich. Sinken die AsP des Stabes auf 10 oder weniger, zerfließt er zu fauligem Wasser und versickert unwiederbringlich. Das gleiche tritt ein, wenn Elymelusinius die 3. Sphäre verlässt (gleich ob freiwillig oder unfreiwillig).

Dämonen-Regeln: Es gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe Regelwerk Seite 355).



Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Krakensilberstab	Stangenwaffen	1W6+3	GE/KK 15	–1/–1	lang	0,75 Stn	180 HF	10- 400 S (je nach Ladung) bei entsprechenden Käufern

Scylaphotai

»Wir jubelten noch über unseren vermeintlichen Sieg, da riss der Himmel auf und die Legionen der Niederhöllen fielen über unsere Streiter her, wie Schlinger über ein hilfloses Lamm. Unzählige Schiffe unter rotschwarzer Flagge erschienen am Horizont, besetzt mit Paktierern, widernatürlichen Wasserkreaturen und ausgestattet mit gewaltigen Geschützen. Wir waren dem Sphärenschänder in die Falle gegangen. Es war ein Gemetzel ohnegleichen, auf das niemand vorbereitet war ...

Das rote Glimmen unter der Meeresoberfläche fiel niemandem auf, ob des infernaln Spektakels über unseren Köpfen. Ich beobachtete einen Matrosen, der über Bord sprang, um sich schwimmend zu retten, wohin auch immer. Kurz nach seinem Sprung stiegen Blasen an die Wasseroberfläche und beißender Wasserdampf zog zu uns herauf. Der Mann schrie wie ein verwundetes Tier. Seine Haut wurde rot und blähte sich auf. Eine Erschütterung ging durch unser Schiff und ich verlor den Halt. Als ich mich wieder aufrichtete und erneut zu ihm herübersah, stieß eine wild züngelnde Flamme aus seinem weit geöffneten Mund empor. Er wand sich noch immer im Todeskampf, doch was auch immer ihn gepackt hatte schien ihn nicht freizugeben. Wenige Augenblicke später sackte der Körper – mittlerweile bis zur Unkenntlichkeit verbrannt – in sich zusammen und

sank unter die Wasseroberfläche. Erst da erkannte ich, dass das rote Schimmern von einem unförmigen Wesen ausging, das wie eine groteske Qualle seelenruhig inmitten des Gefechts unter der Wasseroberfläche dümpelte. Dem Ewigen sei Dank hatte ich noch genug Kraft, um bald darauf den Zauber Adlerschwinge zu wirken und das Schiff als Möwe zu verlassen. Du möchtest nicht wissen, was mit jenen passiert ist, die einen Transversalis versucht haben ...«

—Magistra Ezmira Delazar zu einer Vertrauten über ihre Teilnahme an der Seeschlacht von Andalkan am 8. Tsa 1019 BF, neuzeitlich

Der niedere Diener der Charyptoroth erinnert stark an eine blutrote, feurige Qualle. Ein Scylaphotai (Mehrzahl: Scylaphotaii) ist blutrot gefärbt und hat lange Nesseln, die so dünn werden können, dass man sie im wogenden Wasser kaum wahrnimmt. Der runde Leib der Kreatur pulsiert wie ein übergroßes Herz und leuchtet dabei von

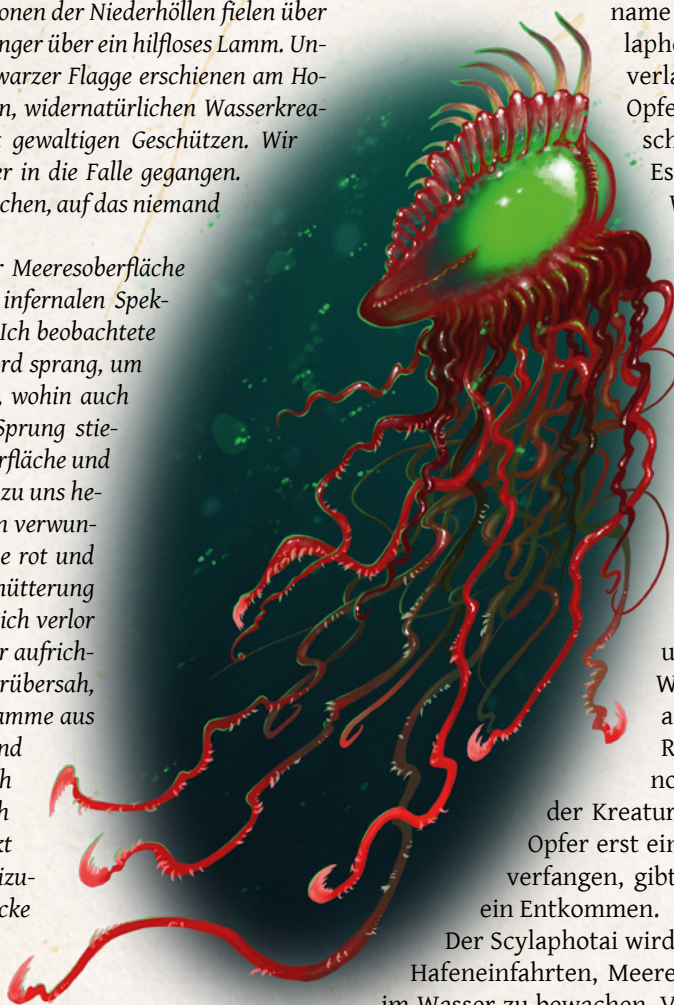
innen heraus. Daher lautet sein Beiname *Die Flammenqualle*. Die Scylaphotaii sind sehr träge und verlassen sich darauf, dass ihre Opfer in ihre langen Nesseln schwimmen.

Es ist ihnen ein Leichtes, das Wasser um sie herum zum Kochen zu bringen. Verharret etwas oder jemand lange genug in Reichweite ihrer Nesseln, können sie sogar lebende und tote Materie entzünden. Nimmt man sie früh genug wahr, geht von den Scylaphotaii keine allzu große Gefahr aus. Da ihre Nesseln jedoch etliche Schritte lang werden können und unberechenbar durch das Wasser treiben, ist es durchaus wahrscheinlich, in ihre Reichweite zu gelangen, noch bevor man den Körper

der Kreatur bemerkt hat. Hat sich ein Opfer erst einmal in den langen Nesseln verfangen, gibt es kaum eine Chance auf ein Entkommen.

Der Scylaphotai wird vor allem beschworen, um Hafeneinfahrten, Meerengen und andere Zugänge im Wasser zu bewachen. Versucht ein feindlicher Kapitän diese Stelle zu passieren, ist es sehr wahrscheinlich, dass eine Vielzahl von Scylaphotaii sein Gefährt entzünden wird, und dann gibt es auch für die Besatzung kein Entkommen mehr. Beliebte waren und sind sie daher als Wächter in Xeraanien und bei den Schergen der Fürstkomturei Maraskan. In der Vergangenheit hat man die Scylaphotaii auch bei Seeschlachten eingesetzt, um die besiegten Gegner (und Deserteure in den eigenen Reihen) an der Flucht zu hindern. Unter anderem wurden sie bei der Seeschlacht von Andalkan beobachtet, wie sie auf Borbarads Befehl hin im Wasser fliehende Streiter des Bundes der Schatten verbrannten.

Die Scylaphotaii treiben reglos im Wasser und strecken ihre Nesseln nach allem aus, was sie erhaschen können. Hat man einen Scylaphotai rechtzeitig ausfindig gemacht, kann man sich ihm leicht entziehen, ihn unschädlich zu machen ist jedoch umso komplizierter. Um ihm beizukommen, muss man seinen üppigen Körper verwunden, was ohne Fernkampfaffen oder Zauber



Scylaphotai

Größe: 2,10 Schritt Körperlänge, Tentakel bis zu 21 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 11

FF 13 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 15

LeP 35 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 3 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 1/3 (an Land / im Wasser)

Nesseln: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Nesseln), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Incendio 17

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Scylaphotai beschießt seine Gegner mit Nesseln, nimmt sie in einen Klammergriff oder versucht sie mit einem INCENDIO anzuzünden.

Flucht: Scylaphotai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Scylaphotai ist ein Dämon aus der Domäne Charyptoroths.

☛ **QS 2:** Scylaphotai hat die Form einer Qualle und kann Wasser zum Kochen bringen.

☛ **QS 3+:** Wird Scylaphotai angegriffen, wehrt sich das Wesen dadurch, dass es Nesseln abschießt oder versucht, einzelne Gegner zu entflammen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Scylaphotai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Eferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Formlos: Der Körper des Scylaphotai ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Wasser zum Kochen bringen: Der Dämon kann Wasser innerhalb von 4 Aktionen und in einem Radius von 30 Schritt zum Kochen bringen. Berührung mit dem Wasser verursacht pro KR 1W6+2 SP. Das Kochen kostet den Dämon 8 AsP und hält 24 Stunden, solange der Dämon im kochenden Bereich bleibt.

Quallengas: Der Scylaphotai kann eine um 4 erschwerte AT ausführen. Wird diese nicht verteidigt, dann hat der Gegner den Nebel eingeatmet und erleidet neben den SP noch 1 Stufe *Betäubung*.

Dämonen-Regeln: Es gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



ein schwieriges Unterfangen sein kann. Werden sie angegriffen, beginnen sie augenblicklich das Wasser um sich herum auf tödliche Temperaturen zu erhitzen und stoßen außerdem ein abscheulich stinkendes Gas aus, das jeden in ihrer näheren Umgebung benebeln und sogar betäuben kann.

Beschwörungsname: Scylaphotai / Scylaphotaii

Beiname: Die Flammenqualle

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor



Udapoht

»Bei Efferd und Swafnir! Ich schwöre euch, ich hab sie gesehen. Hranngargezücht! Sie sahen so aus, wie die Legende von Ragnar Grimmwulfson berichtet. Groß wie Menschen sind sie, vielleicht einen Kopf größer. So etwas Widerliches habt ihr noch nie gesehen. Statt eines Kopfes tragen sie Tentakel wie die eines Tintenfischs. Ihre Arme, nein, ihr ganzer Körper ist mit einer Schicht Schuppen bedeckt, so wie ein Fisch. Vielleicht war es auch eher eine Haut wie die eines Aals. Aber das ist auch unwichtig. Sie sind zäh und nur schwer zu töten. Ich habe dutzende Male auf sie mit meiner Orknase eingeschlagen, bis das Ding tot war und sich in rotem Nebel auflöste. Ich sage dir, das Gezücht hat Hranngar persönlich zu uns geschickt, um alle Thorwaler auszulöschen. In der Kaverne, die wir erkundeten, gab es fünfzig oder mehr von diesen Wesen, ich schwör es. Hab sie mit eigenen Augen gesehen. Wir haben bei der Flucht Enil, Frenja und Halkir verloren. Ich und die anderen sind nur mit Swafnirs Beistand wieder an die Oberfläche gekommen. Keine zehn Wale bringen mich nochmal dort hin, eher werde ich nie wieder ein Schiff betreten.

—Erzählung von Eilif Thundradottir, 1035 BF

Obwohl er bereits seit Urzeiten den Beschwörern und Paktierern der Charyptoroth bekannt ist, war der Udapoht (Mehrzahl: Udapohtim) während der Borbarad-Invasion

und der Zeit der Heptarchien ein seltener Anblick. Dies lag vor allem daran, dass sein Beschwörungsname nur wenigen Kennern der Dämonologie bekannt war. Mittlerweile sind jedoch wieder mehrere Schriften aufgetaucht, in denen vom Udapoht berichtet wird. Diese Schriften, teilweise von der Lamea-Expedition nach Aventurien gebracht, teilweise Vervielfältigungen aus den Schattenlanden, die ihre Wege in die Tulamidenlande und nach Brabak gefunden haben, beschreiben die Funktion und das Aussehen dieses niederen Dieners von Charyptoroth. Der Udapoht wird auch als *Das Grauen aus dem Wasser* bezeichnet, ein Beinamen, den das hässliche Wesen mehr als nur verdient hat. Es ist im Grunde der Fußsoldat Charyptoroths, eine Kreatur, die beschworen wird, um Gegner des Beschwörers zu verängstigen und zu töten. Sein Aussehen ist das eines rothäutigen Humnoiden, mit schwimmflossenartigen Füßen oder Händen, sowie einem Tintenfischkopf anstelle eines normalen Menschenschädels.

Das Charyptoroth-Gezücht ist nicht besonders intelligent und nur ein minderer Diener der Herrin der Nachtblauen Tiefen. Dennoch sind Udapohtim wegen ihrer Regenerationsfähigkeiten und ihrer gummiartigen und nur schwer zu durchdringenden Haut widerstandsfähige Kämpfer. Zudem sind sie in der Lage, zusammenzuarbeiten und deshalb als Rudeldämonen besonders gefährlich.

Der Udapoht wird vor allem an den Küstengebieten Aventuriens beschworen. Dabei kann er überall auftauchen: an den Stränden Meridianas, an der Küste Thorwals, auf Maraskan oder in Flüssen des immer noch dämonisch-verseuchten Tobriens. Dämonenbeschwörer rufen Udapohtim vor allem als Leibwächter, zur Abschreckung oder als Entführer unschuldiger Menschen herbei. Der Legende nach fressen Udapohtim nicht nur ihre menschlichen Opfer, sondern paaren sich auch mit ihnen, um grauenhafte Dämonide zu erschaffen. Ob sie, oder wie bislang vermutet, Krakonier für die Erschaffung der sogenannten Gal'kzuulim-Dämoniden verantwortlich sind, ist nicht sicher.

Udapohtim tauchen in den Legenden vieler Völker auf. Am verbreitetsten sind sie bei den Sagas der Thorwaler, aber auch viele Geschichten der Utulus auf den Waldinseln handeln von Tintenfischmenschen, die die Diener des Obaran in die dunkle Tiefe des Meeres ziehen wollen.

Udapohtim verhalten sich, wenn man ihre Dienste nicht benötigt, passiv und verweilen an dem Ort, den ihnen ihr Beschwörer zugewiesen hat. Manchmal machen Udapohtim jedoch aus Spaß Jagd auf Ratten oder kleine Haustiere, die sie fressen. Sie bevorzugen Tümpel, Kanalisationen und andere feuchte und dunkle Orte, wenn sie die Wahl haben. Dort lungern sie herum und verlassen das ihnen auserkorene Versteck nur im äußersten Notfall.



Udapoht

Größe: 1,70 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 12

FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15

LeP 35 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8/10 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Maul: **AT** 10 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht II

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Unterwasserkampf, Verbeißen (Maul), Wuchtschlag I (Waffenlos, Maul),

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Aquafaxius 7

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Charyptoroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Ein Udapoht versucht sich lautlos an sein Opfer anzuschleichen und attackiert es aus der Entfernung zunächst mit einem AQUAFAXIUS, der ihm aus dem Maul schießt. Danach versucht der

Udapoht den Feind mit seinen Händen niederzuschlagen und den besieigten Gegner mit seinem Maul zu fressen.

Flucht: Udapohtim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Ein Udapoht ist ein Dämon in Gestalt eines Tintenfischmenschen, der zu Charyptoroths Gefolge zählt.

• **QS 2:** Ein Udapoht ist ein niederer Dämon, der vor allem für Kampfszwecke gerufen wird. Er besitzt eine zähe Haut und Regenerationsfähigkeiten, die ihn zu einem widerstandsfähigen Kämpfer machen.

• **QS 3+:** Wie die meisten Dämonen aus Charyptoroths Gefolge ist ein Udapoht empfindlich gegen Feuer.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Udapoht ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Regeneration I: Der Udapoht regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Dämonen-Regeln: Für Udapoht gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Udapohtim verehren ihre Herrin Charyptoroth fast wie sterbliche Kultisten. Es wurde schon öfter darüber berichtet, dass sich einzelne oder ganze Gruppen von Udapohtim bei Statuen oder Unheiligtümern der Erzdämonin versammeln und seltsame Geräusche, die entfernt an ein gurgelndes Zhayad-Gebet erinnern, von sich geben.

Beschwörungsname: Udapoht / Udapohtim

Beiname: Das Grauen aus dem Wasser, Der Tentakelkopf

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungritual: Invocatio Minor



Ulchuchu

»Schließlich sahen wir die Höhle der Kultisten vor uns, nur ein brackiger, kreisrunder See von etwa dreißig Schritt Durchmesser lag noch dazwischen. Das Wasser war unter einer großen Tangdecke überhaupt nicht zu erkennen, aber es roch abgestanden und faulig. Was immer unter dem Tang lebte, wollten wir nicht aufschrecken, weswegen wir den See vorsichtig umgingen. Kurz bevor wir die Höhle erreicht hatten, hörten wir ein Schmatzen aus dem Wasser, doch wir konnten nichts unter den grüngrauen Algen erkennen. Alrik näherte sich vorsichtig dem See, und da geriet der Algenteppich in Bewegung. Mehrere Schlingen – oder Tentakel, was weiß ich – erhoben sich aus dem See, ergriffen Alrik und rissen ihn unter den Tang. „Es sind die Algen selbst!“, brüllte der Magister und sandte eine Feuerlanze auf den See, die den Algenteppich an einer Stelle zerfasern ließ. Dafür griffen umso mehr Schlingen nun nach ihm, und er konnte sich nur mit größter Not zurückziehen. Gemeinsam hackten wir auf die Schlingen ein, bis der See Ruhe gab. Von Alrik sahen wir keine Spur mehr.

[...]

Als wir aus der Höhle zurückkehrten, lag der See unberührt vor uns, als wäre nichts geschehen. Die Algen waren noch da, aber schwammen nun in einzelnen kleinen Feldern. Irgendwie hatte ich in Erinnerung, dass sie nach unserem Kampf noch weiter verteilt waren, fast so, als hätten sie sich neu zusammengesetzt.«

—Bericht einer unbekannten Abenteurerin in einer Taverne am Rand der Schattenlande, 1036 BF

Beim Ulchuchu (Mehrzahl: Ulchuchui) handelt es sich um einen eingehörnten Dämon aus der Domäne Charyptoroths, der wie ein dunkelgraugrüner Algenteppich aussieht und faulig nach verrottetem Seegras riecht. Ulchuchui sind zwar in der Lage, einzelne Tangschlingen aus sich selbst heraus zu bilden, können damit aber keine länger dauernden Schwimmbewegungen durchführen. Sie sind somit örtlich gebunden und können sich nur wenige Schritt von ihrem Beschwörungsort entfernen, sofern sie nicht durch eine Strömung bewegt werden. Gerade in dunklen Tümpeln oder Kellern, in denen der Algendämon bevorzugt anzutreffen ist, wird er aufgrund seiner Unbeweglichkeit oftmals nicht erkannt und für einen gewöhnlichen Algenteppich gehalten. Lediglich ein leises Schmatzen im Wasser oder ein Gurgeln, wenn er ein Opfer ausgemacht zu haben scheint, verraten den Dämon.

Ein beschworener Ulchuchu ist etwa einhundert Rechtschritt groß und wächst durch die Opfergabe von Blut. Mit seinen Tangschlingen kann er wie ein Tentakel nach Tieren oder Menschen in Ufernähe greifen, um diese zu ertränken. Ist der Ulchuchu dabei erfolgreich, wächst er um mehrere Rechtschritt, je nach Lebenskraft des Opfers. Algendämonen, die in der Nähe von düsteren Kultstätten leben, werden von Kultisten regelmäßig gefüttert – zumeist mit Tieren, aber auch mit Menschenopfern oder einem eigenen Blutopfer des Kultisten, um sich selbst als würdig zu erweisen.

Die Größe des Algenteppichs ist für Dämonenbeschwörer und Paktierer Charyptoroths von besonderer Bedeutung: Je größer er ist, umso stärker bildet er eine Verbindung zwischen der 3. und 7. Sphäre. In

der Nähe großer Ulchuchui gehen Anrufungen von Dämonen aus Charyptoroths Gefolge dem Beschwörer leichter von der Hand.



Ulchuchu

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 20 **KK** 30

LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 3 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 3

Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Ulchuchu wartet und greift am liebsten getarnt als Algent Teppich von hinten an.

Flucht: Ulchuchu flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Ulchuchu ist ein Algendämon.

☞ **QS 2:** Der Ulchuchu kann sehr gefährlich werden, denn er ertränkt seine Opfer.

☞ **QS 3+:** Der Ulchuchu ist zunächst nicht von einem Algent Teppich zu unterscheiden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Ulchuchu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Eferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Ertränken: Sobald der Ulchuchu einen Gegner im Klammergriff hat, versucht er ihn zu ertränken. Es gelten die Regeln für Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Allerdings beginnt der Schaden sofort und nicht erst nach KO Minuten. Jede KR verliert der Held 1W6 SP. Betäubungsstufen treten nach 10 KR ein (statt nach 25).

Formlos: Der Körper des Ulchuchu ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Dämonen-Regeln: Für den Ulchuchu gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Ulchuchui gibt es überall dort in Aventurien, wo die Herzogin der Nachtblauen Tiefen angerufen wird. Man findet sie in der Nähe von Charyptoroths Unheiligtümern, wo sie einerseits von der Macht ihrer Herrin zehren, andererseits als Wächter dienen. Sie sind in der Lage, unbegrenzt in der 3. Sphäre zu verbleiben, und schon eine kleine Algenranke reicht aus, damit ein Ulchuchu fortbestehen kann. Wird er im Kampf getötet, löst sich der Ulchuchu in zahlreiche einzelne Algenranken auf und versucht sich nach einiger Zeit wieder zusammenzusetzen.

Nur ein erfolgreicher Exorzismus, der Einsatz starker Feuermagie oder eine sehr ausdauernde Jagd auf alle Algenranken vernichten einen Ulchuchu endgültig. Durch diese Zähigkeit gehört er zu den weitest verbreiteten Dämonen in Aventurien.

Der Algendämon wird stets im Wasser beschworen, das er zum Überleben braucht. Am einfachsten ruft man ihn in brackigen Tümpeln oder überfluteten Kellern, wo das Licht der Praioisscheibe nicht hinreicht. Die größten Ulchuchui leben beim Friedhof der Seeschlangen an der Küste Maraskans, in den riesigen Tangfeldern der Sargasso-See im Perlenmeer und an Kultstätten wie der Pirateninsel Rulat. Aber auch in Binnengewässern wie dem Loch Harodrôl oder dem Thurán-See leben jahrzehntealte Exemplare.

Ein Ulchuchu verfolgt keine Ziele außer zu wachsen. Dies erreicht er durch das Ertränken von Tieren oder Menschen. Er ist nicht intelligent, erkennt aber Diener seiner Herrin und attackiert diese nicht. Bei seinen Versuchen, Gegner zu ertränken, kann ein Ulchuchu sehr einfache Strategien einsetzen, wie etwa die Tarnung im Uferschlick oder das Stillhalten zum Abpassen eines Hinterhalts. Davon abgesehen sind Ulchuchui vollkommen passiv und agieren nicht, weswegen sie oft von Dienern Charyptoroths als Wächter für ihre Kultstätten eingesetzt werden. Ulchuchui sind zwar in der Lage, sich wieder zusammenzusetzen, wenn sie in Folge eines Angriffs in einzelne Ranken zerteilt wurden, aber sie können nicht aus sich heraus neue Dämonen ausbilden. Separiert man eine einzelne Algenranke, welkt diese vor sich hin und beginnt langsam auszutrocknen. Sobald sie in die Nähe des Ulchuchu zurückkommt, blüht sie wieder auf und kann sich dem Algent Teppich anschließen.

Beschwörungsname: Ulchuchu / Ulchuchui

Beiname: Die Verschlingende Tiefe, Der Algendämon

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Yo’Nahoh

»Bevor ich meine Heimat Albernia verlassen und mich aufmachen sollte, um auf ganz Dere von Efferds Größe zu verkünden, ließ mir der Hochgeweihte Graustein die Ehre zukommen, die heilige Streiterin unseres Herren, die Drachenschildkröte Lata, zu besuchen. Er führte mich bis an den Eingang zu ihrer Kaverne, wo sie majestätisch und schön im weißen Sand auf mich wartete. Ich näherte mich der Heiligen so langsam und andächtig, wie es mir nur möglich war. Sie war gewaltig, mit einem mächtigen Hornkamm auf ihrem Haupt, friedlichen und wissenden Augen, und einem mächtigen Kiefer, der jedem Feind des Unergründlichen zum Verhängnis werden würde. Noch während ich mich verbeugte, fiel mein Blick auf die tiefen Furchen und Narben, die etwas Gigantisches in ihren Panzer geschlagen haben musste, und ich fragte mich, welch ein Wesen dazu im Stande wäre. Ich hatte den Gedanken noch nicht vollendet, da wurde mein Geist von unfassbaren Bildern geflutet: Dunkle Greifarme reckten sich mir aus den tiefsten Schluchten entgegen und zogen mich in die nachtschwarzen Tiefen. Ein Schlund, dessen Wände gespickt waren mit Reißzähnen, bohrte sich in mein Fleisch und riss Stücke daraus. Ich befand mich Angesicht in Angesicht mit einem Grauen, in dessen blutunterlaufenen Augen nichts anderes als die

niederhöllische Lust am Zerreißen lag, doch ich wusste, dass ich diesem Übel im Kampf trotzen müsste, trotzen würde. Denn wenn ich versagte, würde es mit meiner noch tausend weitere Seelen in den Abgrund reißen. Und dann kehrte der Frieden in meinen Geist zurück und wo ich zuvor andächtige Bewunderung für Lata empfunden hatte, fühlte ich nun tiefe Verbundenheit und Geborgenheit. Und da wusste ich, welche Worte ich in der Fremde finden müsste, um die Ungläubigen und Zweifler von Efferds Größe, seiner Macht und seiner Liebe zu uns Menschen zu überzeugen.«

—die Efferdgeweihte und Missionarin Elida von Havena zu einem Akoluthen, neuzeitlich

Der mächtige, zehngehörnte Yo’Nahoh (Mehrzahl: keine bekannt) ist der höchste Diener der Charyptoroth und wird von ihren Anhängern auch als ihr erstgeborener Sohn bezeichnet. Manifestiert sich das Ungetüm auf Dere, zeigt es sich am liebsten in Form eines gigantischen, entstellten Kraken. Er hat einen gewaltigen Leib, der weit über fünf Schritt misst, und besitzt schrittdicke, schmutzigschwarze Tentakel, an denen statt Saugnapfen häufig dicke, eitergefüllte Blasen wachsen, die einen giftgrünen Schleim über ihre Opfer ergießen. Mal erscheint er mit dreizehn, mal mit acht, neun oder zehn Tentakeln, seinem chaotischen Naturell entsprechend. Seine Haut scheint kränklich und vernarbt, manchmal auch eitrig, und die tellergroßen, blutunterlaufenen Augen starren klar und eindringlich ihre Opfer an. Er wurde auch schon mit einem einzigen, dafür aber umso gewaltigeren Auge gesehen.

Yo’Nahoh sucht die Flüsse, Meere und Seen Deres heim, wenn ein Unheiligtum oder eine Kultstätte seiner Herrin in Gefahr ist. Kultisten rufen ihn vor allem zur unkontrollierten Zerstörung oder im äußersten Notfall, denn sein ungezügelter Zorn und sein reißen Hunger unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind.

Die legendären Gezeichneten bekamen es 1019 BF mit einer Manifestation des Yo’Nahoh zu tun, der von Paktierern zum Friedhof der Seeschlangen gerufen wurde, um ein unheiliges Ritual zu schützen. Dort vermischten die Diener Borbarads mehrere unheilige Elemente miteinander, um dämonische Wesenheiten gigantischen Ausmaßes zu erschaffen. Doch selbst die größten Helden Aventuriens konnten Yo’Nahoh nicht beikommen und mussten die Flucht ergreifen. In der Unterstadt von Havena, wo sich eine Pforte des Grauens in Charyptoroths Grotte befindet, treibt schon seit Urzeiten Yonahoh, eine permanente, derische Manifestation der Essenz des zehngehörnten Dämons, sein Unwesen. Das Krakenwesen besitzt eine Kraft und



Yo'Nahoh

Größe: 5,00 bis 8,00 Schritt Rumpf

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 15

FF 11 **GE** 13 **KO** 32 **KK** 60

LeP 1.400 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 0 **SK** 8 **ZK** 9 **GS** 11

Biss: AT 9 TP 2W6+18 RW lang

Tentakel*: AT 11 TP 2W6+19 RW lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (maximal 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel), Mächtiger Schlag (Tentakel), Schildspalter (Biss, Tentakel), Tentakelschwung, Trampeln (Trampeln), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Biss, Tentakel)

Talente: Einschlüchtern 18, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 18, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 17, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Willenskraft 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –9

Beute: keine

Kampfverhalten: Yo'Nahoh schlägt entweder mit seinen Tentakeln zu oder versucht einen Gegner zu ergreifen und zu fressen. Taktisches Vorgehen kümmert ihn nicht – er benötigt in der Regel auch keines.

Flucht: Yo'Nahoh flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Yo'Nahoh ist der mächtigste bekannte Dämon aus dem Gefolge Charyptoroths.

☞ **QS 2:** Das Krakenmonster gilt als unbesiegbar und als Sohn Charyptoroths.

☞ **QS 3+:** Man erzählt sich, dass in Havena ein Kraken gesehen wurde, der einen ähnlichen Namen tragen soll, aber nicht identisch ist mit Yo'Nahoh.

Sonderregeln:

*) **Tentakel abschlagen:** Um Yo'Nahoh ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 50 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Einziger Dämon: Yo'Nahoh unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Yo'Nahoh ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Regeneration II: Der Yo'Nahoh regeneriert pro KR 2W6 LeP.

Dämonen-Regeln: Für Yo'Nahoh gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Zerstörungswut, die dem Zehngehörnten kaum nachsteht, und trachtet danach, die Anhänger Efferds, Swafnirs und anderer Feinde seiner Herrin ins Verderben zu reißen. Seine Erzfeindin, die efferdheilige Drachenschildkröte Lata, durchstreift dort die dunklen Ruinen und lauert ihm und den anderen Kreaturen der Allesverschlingenden auf. Seit Jahrhunderten bekriegen sich die beiden mächtigen Wesenheiten, doch keiner von beiden scheint längere Zeit die Oberhand zu gewinnen. Der Zehngehörnte wird von seiner Zerstörungslust und seinem unbändigem Hunger angetrieben. Es gibt kaum jemanden, der noch in der Lage ist, von einer Begegnung mit dieser Urgewalt zu berichten. Die Pforten in Charyptoroths Reich sind für ihn durchlässig, sodass er jederzeit auf Dere auftauchen und wieder verschwinden kann. Auch wenn er über eine dröhnende, urtümliche Gedankenstimme mit den Sterblichen kommunizieren kann, betrachtet er sie die meiste Zeit als Fressen. In der Vergangenheit wurde Yo'Nahoh von verschiedenen Völkern verehrt. In der Unterwasserstadt Yal-Zogot, die die Krakonier nahe Selem bewohnen, ist ihm ein Tempel errichtet worden. Auch die Risso verehren

einen großen Kraken, wobei man nicht genau sagen kann, ob es sich bei dem Götzen um Yo'Nahoh, eine andere krakenähnliche Entität oder vielleicht einen Tierkönig handelt.

Über den Ursprung Yo'Nahohs gibt es in gelehrten Kreisen verschiedene Meinungen. Brabaker Gelehrte vertreten die Theorie, dass Charyptoroth sich dem Dämonensultan hingab und nach dieser Verbindung Yo'Nahoh gebar. Andere glauben, dass er bereits eine Zeit lang als nicht-dämonische Entität existiert hat, bevor er in die Niederhöllen gerissen wurde. Manch einer meint in ihm den verdorbenen Tierkönig der Krakentiere zu erkennen.

Beschwörungsname: Yo'Nahoh / –

Beiname: Der Multipode, Der Neunkrake, der Arm aus der Tiefe, der erste Sohn Charyptoroths, Die Arme aus der Tiefe

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: 10-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

LOLGRAMOTH-DÄMONEN



Dharai

»Dharai, Plural Dharayim: zweigehörnter Dämon aus der Domäne des Säers der Zwietracht. Die Encyclopaedia Magica ist zwar zutreffend an dieser Stelle, aber wie so oft sehr knapp. Deswegen werde ich etwas weiter ausholen, damit ihr wisst, in welcher Situation ihr euch einem solchen dämonischen Schleimklumpen gegenübersehen könnt, was euch erwartet und wie ihr ihn wieder in die Niederhöhlen zurückschickt. Die Unförmigen werden gern auf Baustellen eingesetzt, sie arbeiten immer, solange sie in der 3. Sphäre sind. Stillstand ist mit der Domäne, aus der sie stammen, bekanntlich unvereinbar. Sie wurden gesehen, wie sie in Yol-Ghurmak die Wände hochkriechen und dabei Steine tragen. Hesinde hilf, angeblich soll die halbe Stadt von ihnen gebaut worden sein, ich glaub es gern.«

—die weitgereiste Magistra Lindenfels in der Vorlesung „Praktischer Exorzismus für Fortgeschrittene“ an der Schule der Austreibung zu Perricum, 1029 BF

Der Dharai (Mehrzahl: Dharayim), auch Unförmiger Vielformbarer genannt, ist ein zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge Lolgramoths, des Rastlosen, und wird üblicherweise für den Schwertransport und Bauvorhaben eingesetzt, kann er doch ein Gewicht von mehreren Quaden bewegen.



Der Dharai sieht aus wie ein überdimensionaler Schleimklumpen, aus dem zwei dämonische Hörner ragen. Seine Farbe schwankt zwischen Tiefschwarz und verschiedenen Grautönen, bei manchen Dharayim verändert sie sich sogar permanent. Die Gestalt des Dharai wandelt sich dauerhaft, immer wieder bildet die gallertartige Masse Tentakel aus und bewegt sich auf kleinen Scheinflüßen, die im nächsten Moment wieder verschwinden. Lediglich die Anzahl der Hörner verändert sich nie, wobei auch diese ihre Position auf dem Dharai wechseln können. Immer wieder öffnen sich kleine Blasen in der Haut, aus denen eine schleimige Flüssigkeit tropft, die wieder vom Dharai aufgenommen wird. Dennoch hinterlässt der Dämon keine feuchte oder gar schleimige Spur, wenn er sich fortbewegt, er walzt lediglich den Untergrund flach.

Obwohl es optisch eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit mit der Riesenamöbe gibt, ist diese nicht mit dem Dharai verwandt. Ein Gegenstand, den ein Dharai transportiert hat, wird dadurch nicht dämonisch, doch allen Gebäuden, die mit Hilfe eines Dharai errichtet wurden, haftet eine düstere Aura an. Besonders Sensible meinen auch eine Veränderung der Umgebung wahrnehmen zu können. Einige Magiebegabte, besonders Elfen, sprechen auch von Änderungen und dämonischen Verunreinigungen der astralen Flüsse. Ob dies an der längerfristigen Anwesenheit des Dharai liegt oder an all den Blutopfern, die notwendig waren, um ihn für längere Zeit auf Dere zu binden, ist dabei jedoch ein Streitpunkt.

Der Dharai ist überall dort anzutreffen, wo Magier mit einer mehr oder weniger finsternen Gesinnung Bauprojekte realisieren wollen. Besonders häufig sind sie derzeit in den Schattenlanden zu beobachten, wo sie schwere Steine langsam aber beharrlich über weite Strecken und sogar Wände hinaufschieben, wenn Herrscher die Zerstörungen der letzten Jahrzehnte ausbessern oder Dharayim überbauen lassen wollen und einen Beschwörer finden konnten, der ihnen einen Dharai ruft. Schon seit langer Zeit wird der Dharai für Bauten verwendet, der Dämonenmeister Borbarad ließ seine Schwarze Festung in der Wüste Gor von Dharayim errichten und auch Teile der verfluchten Stadt Elem sollen mit Hilfe von Dharayim erbaut worden sein.

Dharai

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 30 **KK** 36

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 1 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 4

Tentakel: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Dharai kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder sein Beschwörer dies durch einen Dienst wünscht. Dann versucht Dharai seinen Gegner in den *Klammergriff* zu nehmen und ihn dann zu *zerreißen*.

Flucht: Dharai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Dharai ist ein Dämon, ein Schleimklumpen, der an eine Riesenamöbe erinnert.

☛ **QS 2:** Der Dharai wird für Lastaufgaben gerufen, denn er ist unglaublich stark und kann, wenn auch langsam, fast jedes Gewicht bewegen.

☛ **QS 3+:** Der Dharai ist kein guter Kämpfer, dafür ist er zu langsam und unbeweglich, aber wenn er dich ergriffen hat, gibt es kaum ein Entkommen. Wenn du dich mit Riesenamöbenschleim eingeschmiert hast, kannst du aber vielleicht noch entkommen (Probe auf *Kraftakt* (Ziehen und Zerren) beim *Klammergriff* ist um 1 erleichtert).

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Dharai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Travia. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Freundschaft, Heim und Ehe verbundenen Gottheiten ein.

Formlos: Der Körper des Dharai ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Traghilfe: Ein Dharai kann ein Gewicht bis zu 5.000 Stein mit dem Dienst *Arbeit* bewegen.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im *Klammergriff* des Dharai, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+12 TP).

Dämonen-Regeln: Für den Dharai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Der Dharai ist weder besonders schnell noch besonders klug, aber dafür stark und ausdauernd. Er wird üblicherweise gerufen, um körperliche Arbeiten durchzuführen, die kein sonderlich großes Fingerspitzengefühl erfordern. Schon auf so mancher Baustelle eines Schwarzmagiers oder in den Schattenlanden wurde ein Dharai gesichtet, der unermüdlich Steine, Balken und andere schwere Materialien transportiert. Einige Stadtviertel der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak sollen vollständig von Dharayim erbaut worden sein. Auch in Minen wird er gern eingesetzt, benötigt er doch weder Licht noch Luft zum Arbeiten und braucht als Dämon weder Nahrung noch Pausen, was ihn menschlichen Arbeitskräften gegenüber für manche Arbeiten deutlich überlegen macht, vorausgesetzt, er passt in den Stollen.

Als Dämon aus dem Gefolge Lolgramoths steht der Dharai niemals still, sondern ist permanent in Bewegung. Er mag zwar nicht schnell sein, doch er bildet ständig kleine Scheinfüße und Greifarme aus, die sich wieder in den Schleim zurückziehen. Mit diesen kann er sich auch Wände hoch und an der Decke entlang bewegen, zwar langsam, aber problemlos, auch mit einer schweren Last.

Der Dharai ist kein Dämon, der zum Kampf gerufen wird. Wird er angegriffen, setzt er sich jedoch zur Wehr. Oft bildet er dafür einen Schleimtentakel aus, mit dem er nach dem Gegner zu schlagen versucht, deutlich häufiger versucht er jedoch, diesen komplett zu verschlingen, um ihn dann zu zerreißen. Sollte ein Gefährte oder eine Mitreisende in einem Dharai eingeschlossen sein, sollten seine oder ihre Freunde sich beeilen, ihn oder sie aus der Gallertmasse herauszuschneiden, da der Dharai nicht lange wartet, bis er zerreißt, wen auch immer er gerade umschlungen hat. Die wirkliche Gefahr, die im Kampf von einem Dharai ausgeht, ist dabei seine pure Kraft. Als Dämon, der quaderschwere Steine mühelos bewegt, ist es für ihn eine Kleinigkeit, einen Menschen oder Zwerg in Stücke zu reißen, besonders, wenn dieser im Dämon eingeschlossen ist.

Beschwörungsname: Dharai / Dharayim
Beiname: Der Unförmige und Vielförmbare
Domäne: Thezzphai
Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon
Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Frazzaroth

»Mir war bewusst, dass etwas nicht stimmt, als Anselmus plötzlich auf dem ehrbaren Allaventurischen Konvent der Magie in Kuslik auftauchte, im Jahr 1034. Er hatte mir zuvor geschrieben, er wolle noch einige Wochen in Festum verweilen. Ich fragte ihn daraufhin, wie er so schnell hier sein konnte. Zuerst erzählte er mir, er hätte sich bereits Wochen zuvor für die Reise entschieden und wäre noch rechtzeitig aufgebrochen. Später hörte ich, wie Anselmus einem Studiosus erklärte, er hätte einen Transversalis gewirkt. Ich wusste, dass er Kuslik vorher niemals bereist hatte, das musste also eine Lüge sein. Da erschien er mir bereits unruhig, konnte im Disput kaum dem roten Faden folgen und zuletzt stellte er mich noch bloß, indem er mich mit einem Abilachter Fleckvieh verglich. Ich gebe ja zu, ich habe ein wenig zugelegt, aber diese vulgäre Beleidigung schien mir für meinen respektierten Collega doch unter aller Würde. Am letzten Abend beobachtete ich ihn – natürlich rein zufällig – wie er Vorbereitungen für einen Invocatio Maior traf. Da lief ich los, um einen Vertreter der Ordo Defensores Lecturia hinzuzuziehen, doch Anselmus war nirgendwo mehr auffindbar.«

—Magistra Racalla von Punins Aussage vor dem Tribunal der Großen Grauen Gilde des Geistes zu der Dämonenbündelei des Magisters Anselmus Schlangenstabs, 1036 BF

Der Frazzaroth (Mehrzahl: Frazzarothim) kann gerufen werden, um seinen Beschwörer von einem Platz auf Dere zu einem anderen zu bringen. Dabei spielt die Entfernung keine Rolle, denn der Dämon weiß die Tore zum Limbus

zu öffnen und so weite Distanzen zu überwinden. Dafür nimmt er seinen Beschwörer an die Hand und tritt mit ihm in das graue Nichts der Astralebene, um die Zwischenwelt am Zielort wieder zu verlassen. Dabei ist es umso wichtiger, dass der Beschwörer das kalte Händchen des Wesens niemals loslässt, selbst dann nicht, wenn der Dämon ruckartig seinen Kopf auf den Rücken dreht und seinen Begleiter mit seinem verzerren Maskengesicht unerwartet anstarrt. Wer während der Reise den Kontakt zum Dämon verliert, kann in der Zwischenwelt verloren gehen und wird zugrunde gehen oder ist eine leichte Beute für jedwede Kreatur, die diesen Ort bewohnt.



Da ein Magier mit einem TRANSVERSALIS normalerweise sicherer reisen kann, ist die Beschwörung des Frazzaroth keine sehr gängige Praxis. Im Gegensatz zu dem Transportzauber ermöglicht es der Frazzaroth, auch Orte auf Dere zu bereisen, die man selbst noch nie erblickt hat. Vor allem bei Lolgramoth-Paktierern, die selbst keine magische Ausbildung genossen haben, ist er sehr beliebt, denn wenn man sich an seine Regeln hält und nicht trödelt, kann er seinem Beschwörer ganz Dere zugänglich machen. Ist man erfolgreich mit der Kreatur gereist und an seinem Zielort angekommen, bleibt über mehrere Tage eine nervöse Unruhe und unbestimmtes Fernweh zurück. Es wird berichtet, dass manch ein Beschwörer bereits nach einer Reise mit dem Dämon süchtig wurde und mit dem Ritual und im Limbus mehr Zeit verbrachte als an seinen eigentlichen Zielorten.

Der Frazzaroth wird normalerweise gerufen, um seinen Beschwörer von einem Ort an den anderen zu bringen. Seiner Natur gemäß verachtet er es, längere Zeit an einem Ort verweilen zu müssen. Erteilt man dem Dämon einen Befehl, sollte man darauf achten, sehr genau zu formulieren, wohin man gebracht werden möchte, denn es bereitet ihm große Freude, die Anweisungen seines Beschwörers möglichst frei auszulegen. Ein besonders übles Spiel treibt er mit jenen, die nach der Beschwörung nicht sofort aufbruchbereit sind und ihn warten lassen.

Der Dämon ist kein Kämpfer und entzieht sich einem Konflikt in der Regel durch Flucht. Sollte er dennoch in die Enge getrieben werden, ist er in der Lage vor sich ein Portal zu öffnen, das seinen Angreifer in die Unendlichkeit des Limbus stürzen lässt oder ihn an einen Ort bringt, der ihm grundlegend zuwider ist. So hat sich ein Wasserphobiker bereits auf offener See oder ein wechselwarmer Achaz in der Grimmfrostöde wiedergefunden.

Frazzaroth ist allerdings auch anfällig für Geschenke. Hinterlassenschaften anderer Dämonen, beispielsweise Schwert und Peitsche eines Heshthot, nimmt Frazzaroth gerne entgegen und er schüchtert dann den Limbusreisenden nicht mehr so stark ein.

Beschwörungsname: Frazzaroth / Frazzarothim

Beiname: Der kindliche Herr der Dunklen Pforten, Der Schließer der Sphären, Der Geist des Limbus, Der rastlose Reisende, Das trippelnde Kind, Der niederhöllische Führer durch den Äther

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Frazzaroth

Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 13

FF 12 **GE** 16 **KO** 8 **KK** 9

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 15 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 20

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Waffenlos), Finte I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 9, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 17, Transversalis 17

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Lolgramoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Frazzaroth ist kein Kampf dämon und vermeidet Konflikte. Sollte er angegriffen werden, wird er gerne *Finten* einsetzen, um seinen Gegner an *ungeschützten Stellen* zu kratzen und zu beißen. Zu Beginn weicht er gerne in den Limbus aus, sollte er keine AsP mehr besitzen, wird er, sobald die Fluchtbedingung eingetreten ist (siehe unter *Flucht*), weglaufen.

Flucht: sobald der Dämon mehr als 5 LeP verloren hat

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Der Frazzaroth sieht aus wie ein Kind und ist ein Dämon aus Lolgramoths Gefolge.
- ☞ **QS 2:** Man ruft den Frazzaroth, um sich durch den Limbus an einen bestimmten Ort transportieren zu lassen.
- ☞ **QS 3+:** Der Frazzaroth kann einen während der Reise erschrecken, sodass man die Kontrolle verliert und der Dämon einen an einem ungünstigen Ort absetzt.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Der Frazzaroth kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Frazzaroth ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Traviass. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Freundschaft, Heim und Ehe verbundenen Gottheiten ein.

Limbusportal: Der Frazzaroth kann einen waffenlosen Nahkampfangriff ausführen, der um 4 erschwert ist und ihn 16 AsP kostet. Sollte der Angriff gelingen und das Ziel nicht verteidigen, wird es durch ein erscheinendes Limbusportal in den Limbus gezogen. Das Portal schließt sich sofort wieder und das Opfer fällt an einer vom Dämon vorgesehenen Stelle auf dem Kontinent wieder heraus.

Dämonen-Regeln: Für Frazzarothim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

- ☞ **Limbusreise:** Der Frazzaroth kann eine Person an die Hand nehmen und für 8 AsP innerhalb von maximal 13 Minuten an einen beliebigen Ort auf dem Kontinent bringen, auf dem die Reise beginnt. Die transportierte Person muss den Ort gut kennen, sie muss aber nicht schon einmal dagewesen sein. Während der Limbusreise muss die Person eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1 ablegen. Ein Misslingen bedeutet, dass sie 1 Stufe *Furcht* durch den Frazzaroth erleidet und der Meister entscheiden kann, ob der Dämon die Person an einen anderen Ort gebracht oder gar im Limbus allein gelassen hat. Ein passendes Geschenk erleichtert die Probe um 1.



Karakil

»Von irgendwoher waren schrille Schreie zu hören, ganz ähnlich wie Möwenschreie, aber viel, viel lauter. Sie gingen einem durch Mark und Bein – gerade wie das Gekreische eines Wahnsinnigen, der den Verstand verloren hat und nicht mehr von dieser Welt ist. Da haben wir auch nach hinten geschaut, Lina und ich, und dann haben wir sie gesehen: Vor der dünnen roten Sichel des Praiosschildes flatterten schwarze Kreaturen, sie wanden und krümmten sich, während sie flogen, wie leibhaftige Schlangen. Waren aber doch keine Schlangen, sondern hatten kurze Flügel wie Fledertiere. Dicht über dem Boden kamen sie heran, fünf Stück an der Zahl, schrecklich schnell, trotz ihrer feisten Schlangenleiber.

[...]

Aber dann warfen die Reiter der Schlangen Feuersbrände unter unsere Soldaten, ach, was rede ich, Feuersbrände? Gleißende Geschosse waren es, die einem die Augen versengten, wenn man hineinschaute, und was mit einem geschah, der von einer solchen Lichtkugel getroffen wurde, mag ich mir nicht vorstellen.

[...]

Und denkt euch nur, was nach dem Tod der Reiterin mit dieser Flügelschlange geschah: Sie hat noch einmal aufgekreischt, noch viel lauter als vorher, dann hat sie sich emporgeschwungen. Ihr dicker Leib hat sich gekrümmt wie eine Spirale und ist von oben auf ein anderes dieser Ungeheuer hinabgestoßen. Und – so wahr ich hier vor euch sitze und Fredja genannt werde – sie hat dem Reiter der anderen fliegenden Schlange einfach den Kopf abgebissen!«

—Fredja Schorkin, Altzoller Landwehr, Bericht nach der Schlacht an der Tobimora, 1020 BF

Der Karakil (Mehrzahl: Karakilim oder Karakile) wird der Domäne Lolgramoths zugerechnet. Es handelt sich um einen eingehörnten Diener des rastlosen Erzdämons. Karakile sind bis zu dreizehn Schritt lange, dunkelgrün geschuppte, schlangenartige Dämonen mit ledrigen Fledermausflügeln. Sie dienen ihrem Beschwörer meist als flinkes Luftreittier, von dem aus er in Schlachten auch mit Zaubersprüchen, Fernkampfswaffen, ätzenden Wurfgeschossen und Feuersätzen eingreifen kann. Im Nahkampf kann der Karakil zudem mit seinem säbelzahnbewehrten Drachenmaul zubeißen oder das auf dem Schädel, der Schnauze oder seltener am Schwanzende sitzende Horn als Waffe einsetzen. Das markdurchdringende Kreischen des Dämons hat eine furchterlich demoralisierende Wirkung bei seinen Feinden. Die Hilflosigkeit der meisten aventurischen Armeen gegen magische Feinde aus der Luft trägt ihr Übriges dazu bei, dass Karakilim zu den gefürchtetsten und taktisch wertvollsten Dämonen Aventuriens gehören.

Wie die meisten Dämonen erscheint ein Karakil dann, wenn er beschworen wurde, was prinzipiell überall geschehen kann. Bekannt wurden sie vor allem während der Invasion Borbarads. Auf den Schlachtfeldern waren ihr Anblick und ihre Schreie ein allgegenwärtiger Schrecken für die Feinde des Dämonenmeisters. Auch später in den Armeen einiger Herrscher der Schattenlande wurde auf die geflügelten Biester zurückgegriffen. Als Transportmittel genießen sie unter schwarzmagischen Beschwörern mittlerweile große Bekanntheit. So kann er überall auf Aventurien angetroffen werden,

besonders in den Schattenlanden, auf Maraskan sowie dem Süden Aventuriens. Auch in Myranor sind sie bekannt (unter dem Namen Caragil bzw. Caragiles im Plural). Dort dient gar eine Reiterstaffel in der Imperialen Armee als Kommandoplattform, Botendienst und Flugabwehr.



Karakil

Größe: 7,00 bis 13,00 Schritt; 4,00 bis 8,00 Schritt

Flügelspannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 9 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 24

LeP 160 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 10 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3/18 (an Land / in der Luft)

Biss: **AT** 10 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+6 **RW** lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 11, Verbergen 5, Willenskraft 15

Zauber: Armatruz 6 (bis **RS** 2, Zielobjekte sind der Karakil selbst und sein Reiter), Axxeleratus 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonengeschwader)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: In erster Linie wird ein Karakil beschworen, um seinen Beschwörer zu transportieren. Dennoch kann er auch angreifen und stürzt sich mit

Vorliebe ins Kampfgetümmel, um Gegner zu beißen.

Flucht: Karakilim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Karakilim sind riesige Flugschlangen, die von Schwarzmagiern beschworen werden, um ihnen als Flugreitertiere zu dienen.

• **QS 2:** Ein Karakil ist ein eingehörnter Dämon aus Lolgramoths Domäne.

• **QS 3+:** Karakilim können nur von ihrem Beschwörer oder von diesem benannten Wesen geritten werden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Karakil ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Travias. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Freundschaft, Heim und Ehe verbundenen Gottheiten ein.

Dämonen-Regeln: Für Karakilim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

• **Langer Transport:** Der Karakil transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit (verbraucht zwei Dienste)



Karakile dienen ihren Beschwörern oft für längere Zeiträume als Reittier und haben deshalb genug Gelegenheit, in der 3. Sphäre auch Langzeitverhaltensweisen an den Tag zu legen. Dabei sind die dämonischen Reitechsen, ihrem Herrn Lolgramoth entsprechend, jedoch auffallend rastlos und ungeduldig. Sie hassen es, untätig zu bleiben, und je länger sie sich nicht in einem Gefecht oder wenigstens auf einem Ritt durch die Lüfte befinden, desto aggressiver und blutdurstiger werden sie. Im Extremfall können sie sich auch gegen Verbündete wenden. Zwar benötigen sie als Dämonen keine Nahrung, nutzen aber jede Gelegenheit, ihren Feinden Arme, Beine oder den Kopf abzubeißen und diese Körperteile zu verschlingen – ein überaus grausiger Anblick, der die Furcht vor ihnen noch weiter erhöht.

Mit der Verfütterung von Gefangenen an die geflügelten Schlangen kann ihre notorische Ungeduld für eine Weile in Zaum gehalten werden. Karakile sind völlig unzähmbar, ausgenommen durch ihre Beschwörer oder von diesen benannten Einzelpersonen. Sie unternehmen alles, um unerwünschte Reiter abzuwerfen oder besser noch, sie mit Haut und Haar zu fressen.

Beschwörungsname: Karakil / Karakile oder Karakilim

Beiname: Die Geflügelte Schlange

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Xarmalk

»Der Xarmalk ist ein seltener, da in der heutigen Zeit kaum bekannter Diener des Lolgramoth. In früheren Zeiten, insbesondere in den Dunklen Zeiten, soll er ein vielbeschworenes Wesen aus den Niederhöhlen gewesen sein, dessen Dienste sich sowohl die Magier der Bosparaner als auch die Kophtanim, die Zauberer des Diamantenen Sultanats, bemächtigten. Xarmalk verfügt über ein recht menschenähnliches Äußeres und kann sich bisweilen mit der richtigen Kleidung längerfristig tarnen und den Anschein erwecken, dass er gar kein Dämon, sondern ein gewöhnlicher Gelehrter ist. Er wurde gerufen, um Menschenmassen für den Beschwörer zu gewinnen und zu beeinflussen, aber ebenso, um Volksaufstände zu provozieren und so Chaos zu verbreiten. Xarmalk ist äußerst intelligent, sodass man ihn eher in die Domäne von Hesindes Gegenspieler einordnen würde. Der Aspekt des Zwietrachtsäens ist jedoch ein sicheres Anzeichen für seine Zuordnung zur Domäne Thezzphaj.«

–Vortrag des Xaron aus Punin, Magus der Akademie der Hohen Magie zu Punin, neuzeitlich

Der Xarmalk (Mehrzahl: Xarmalkim) ist ein sechsgehörnter Dämon, der zum Gefolge von Lolgramoth gerechnet wird. Er erscheint als menschenähnliches Wesen, jedoch ist sein Kopf von Hörnern geziert und manchmal weist er auch andere Auffälligkeiten auf, die ihn als Dämon zu erkennen geben. Meist sieht er aus wie ein älterer Mann von 60 Jahren. Er weist in den meisten Fällen einen grauen Bart und graue Haare auf und wird für einen Gelehrten gehalten (je nach Kultur des Beschwörers). Dabei trägt er eine Schriftrolle oder ein Buch bei sich, aus dem er während seiner Reden vorliest.

Xarmalk wird gerufen, um seine Fähigkeiten als Demagoge zu nutzen. Er ist in der Lage, Menschenmassen mit seinen feurigen Reden zu begeistern, sie gegen die Adels Herrschaft aufzuwiegen und Umstürze einzuleiten. Offenbar bereitet es dem Dämon große Freude, demokratische und häretische Gedanken zu verbreiten und es wäre möglich, dass auf ihn der aventurische Begriff der „Dämonokratie“ zurückzuführen ist – eine Verballhornung der Demokratie.

Da Xarmalks Name selbst

unter Beschwörern verhältnismäßig unbekannt ist, ist das niederhöllische Wesen nur selten Gast in der 3. Sphäre. Am ehesten findet man Xarmalk im Gefolge eines Dämonenbeschwörers aus den Schattenlanden, der mit dem Lolgramoth-Dämon Dörfler oder militärische Einheiten des Feindes gegen die rechtmäßigen Herrscher der zwölfgöttlichen Lande aufbringen will.

Weite Verbreitung hatte Xarmalk in früheren Zeiten bei einzelnen Ilaristen-Magiern, die den Dämon benutzten, um das Volk anzustacheln und für einen demokratischen Umsturz zu sorgen. Die meisten Ilaristen waren jedoch nie Freunde von Dämonenbeschwörungen, da sie nicht an der Zerstörung der Ordnung, sondern nur an deren Neuerfindung interessiert waren.

Es gibt Gerüchte, dass es einzelnen Xarmalk-Dämonen gelungen ist, sich unerkannt ohne Beschwörer auf Dere aufzuhalten und ihre eigenen Ziele verfolgen. Da Dämonen üblicherweise nicht ohne eine

Bindung in der 3. Sphäre verbleiben können, mag dieses Gerücht nur ein Schreckgespenst der Praiosanhänger sein, die den Xarmalk besonders fürchten, da er an den Grundfesten ihrer Weltordnung rüttelt. Ein weiteres

Gerücht besagt, dass es abtrünnige Anhänger des Tsa-Kultes gibt, die mit diesen Dämonen zusammenarbeiten, da ihr Ziel – eine Zerschlagung der Adels Herrschaft – dasselbe ist.

Anders als viele andere Dämonen verbringt Xarmalk gerne Zeit in der 3. Sphäre. Er versucht seinen Aufenthalt so lange wie möglich hinauszuziehen, aufgrund seiner Tätigkeiten als Zwietrachtsäer erfordern seine Dienste in der Regel auch deutlich länger Zeit als dies bei anderen Dämonen der Fall ist.

Oft verbringt Xarmalk Zeit mit seinem Beschwörer und tauscht sich mit ihm aus. Er versucht in Erfahrung zu bringen, wie seine Gegenspieler denken, aber auch wie sein Beschwörer denkt, um so eine Strategie zu entwickeln.

Seine Argumente hält er in seinem dämonischen Buch fest und liest gerne daraus vor, wenn er öffentliche Reden hält. Ist der Xarmalk nicht mit einem Dienst beauftragt, so scheut er



Xarmalk

Größe: 1,90 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 16

FF 12 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 17

LeP 60 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 6 **SK** 5 **ZK** 4 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Geborener Redner, Vertrauen-erweckend

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos)

Talente: Bekehren & Überzeugen 17, Einschüchtern 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Überreden 17, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 15, Große Gier 15, Imperavi 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Xarmalk ist kein Dämon, der gerne kämpft. Wenn er gezwungen ist, sich zu verteidigen, wird er dies mit Faustschlägen, Tritten und Kopfstößen tun. Zwar sind seine Angriffe im Vergleich zu einem gewöhnlichen Menschen kraftvoll, aber er ist nicht besonders geschickt darin, seinen Gegner zu treffen oder sich zu verteidigen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Xarmalk ist ein mächtiger Diener Lolgramoths.

• **QS 2:** Xarmalk wird gerufen, um Menschenmengen zu manipulieren. Er ist ein hervorragender Demagoge.

• **QS 3+:** Xarmalk sieht fast aus wie ein Mensch und kann sich so verkleiden, dass er nicht als Dämon erkannt wird.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Der Xarmalk kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Xarmalk ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Traviass. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Freundschaft, Heim und Ehe verbundenen Gottheiten ein.

Dämonen-Regeln: Für Xarmalk gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

• **Unruhe stiften:** Der Xarmalk setzt alle seine Mittel ein, um Unruhe zu stiften und eine Gruppe von bis zu 50 Sterblichen gegen eine andere aufzuwiegeln. (verbraucht alle Dienste)



nicht davor zurück, philosophische Dialoge mit seinem Beschwörer oder anderen Menschen zu führen, und sie auf Fehler ihres Denkens und die besonderen Vorteile von Demokratie und gerechter Warenverteilung hinzuweisen.

Viele Zuhörer finden den Xarmalk sympathisch und anders als andere Dämonen verspürt man in seiner Nähe kein Unwohlsein. Selbst wenn er als Dämon enttarnt wird, wirkt Xarmalk immer noch freundlich und umgänglich und versucht sein Gegenüber von der Notwendigkeit seines Tuns zu überzeugen.

Beschwörungsname: Xarmalk / Xarmalkim

Beiname: Der Vielleibige Aufhetzer

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima



Yel'Arizel

»Alle waren im großen Kaiserzelt zusammengekommen. Die Heerführer der Verbündeten standen Seite an Seite mit den Kirchenoberhäuptern um den schweren Eichentisch, auf dem die Karte der Trollpforte ausgebreitet lag. Und ich stand in ihrer Mitte, um an der Stelle Eures Vaters die Beratungen unseres Angriffs gegen die Horden des Dämonenmeisters zu leiten. Diese liefen zunächst nicht gut an. Es kam zu Meinungsverschiedenheiten, Streitereien und sogar Handgreiflichkeiten unter den Verbündeten. Kaum einer war willens, den kurz-sichtigen Zwistigkeiten Einhalt zu gebieten. Fast alle waren wir wie verblendet von den Fehlern, die wir jetzt im Verhalten der anderen während der schweren Zeit der Invasion erkannten. Unser gegenseitiger Zorn wurde dabei durch das Gefühl zu lang geübter Zurückhaltung nur noch weiter angefacht. Nur einige Helden durchschauten das finstere Spiel. Der Heliodan begann schließlich einen Segen zum Schutz wider jegliches unheiliges Dämonengezücht. Da formte sich aus dem schweren Holz des Tisches eine schrecklich entstellte Fratze, deren Form durch die große Karte zu sehen war. Sie spie uns in unzähligen Stimmen ein schwer zu unterscheidendes, schmerzverzerrtes Gezischel entgegen. All die Lügen, welche uns dieser niederhöllische Bote des Haders zuvor einge-flüstert hatte, kamen so zum Vorschein. Scham und Erschrecken machten sich breit, denn es waren unsere Stimmen, die wir da hörten. Als aber der Segen vollendet war, kreischte die wirbelnde Missgestalt aus hundert Zungen und tausend Gesichtern auf und warf sich gegen den Heliodan. Von diesem aber prallte sie ab und verfring sich rasend in den Leintuchwänden des Zeltes, bevor sie in die Niederhöhlen zurückgeschleudert

wurde. Erst nach seinem Verschwinden konnten die Beratungen in neuer Eintracht gelingen.«

—aus einem Brief der Reichsregentin Emer ni Bennain an ihre Zwillingsstöchter im Nachgang der 3. Dämonenschlacht, Rahja 1021

Yel'Arizel (Mehrzahl: Yel'Arzalim) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Lolgramoths, des erzdämonischen Widersachers der Herrin Travia, der Göttin von Ehe und Familie, Treue und Gastfreundschaft. Er hat keine diesseitige Gestalt, erscheint nach erfolgreicher Bekämpfung bei der Rückkehr in die Niederhöhlen aber als geisterhafter Schemen in der in Besitz genommenen Materie. Sein Gesicht stellt sich dann als stetig wandelnde, missgestaltete Fratze dar. Diese zischelt mit tausend Zungen gleichzeitig ebenso viele Lügen und bringt diese mit den kreischend verzerrten Stimmen der Anwesenden hervor. Ganz der Knecht seines rastlosen Herrn wirft er sich bei der Flucht in die Niederhöhlen vor lauter Zorn rasend umher und vermag noch manches Mobiliar zu zerstören.

Der Dämon ergreift vom Geist seines Opfers Besitz. Er gibt diesem Ratschläge, die der Betroffene zunächst für seine eigenen Gedanken und vermeintlichen Erinnerungen hält. Die sich aus ihnen ergebenden Folgerungen klingen im ersten Zugriff vernünftig, schüren aber letztlich nur Zwist und Missmut, beispielsweise unter den Teilnehmern eines Gesprächs. Nur bei kritischer Selbstüberprüfung kann ein Betroffener den fremdartig

zischelnden Unterton der ihm eingegebenen Gedanken heraushören und seiner Beeinflussung auf die Spur kommen.

Der Dämon greift mit besonderer Boshaftigkeit ein, wo er den ihm verhassten Werten Travias entgegenwirken kann. So hat es schon von Eifersucht zerfressene Verschmähte gegeben, die ihn zum Zwecke des Zerwürfnisses einer Ehe der angebeteten Person eingesetzt haben. Auch auf Festen, in Gasthäusern und an Lagerfeuern kommt Yel'Arizel mit Vorliebe zum Einsatz, um Feierlichkeiten im Streit zu beenden oder einsame Reisende aus dem Schein des Feuers in die Dunkelheit zu locken.

Als Diener Lolgramoths, des rastlosen Bringers von Friedlosigkeit, Zwietracht und Verrat, werden Yel'Arzalim von Beschwörern zumeist dann herbeigerufen, wenn diese die Gedanken ihrer Gegner vernebeln möchten.



Yel'Arizel

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 43 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 13

FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 2

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Bekehren & Überzeugen 14, Einschüchtern 11, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 11, Überreden 12, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Blitz dich find 8, Fulminictus 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Yel'Arizel kann sich nur mit Zauber-
kraft, einem FULMINICTUS-artigen Zauber verteidigen.

Flucht: Yel'Arizel versucht zu fliehen, wenn er entdeckt wurde.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Yel'Arizel ist ein niederer Diener Lolgramoths.

☛ **QS 2:** Der Dämon soll Zwietracht zwischen Verbündeten säen.

☛ **QS 3+:** Der Dämon flieht bei seiner Entdeckung, kann sich aber mit einer Art von magischer Entladung wehren.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Yel'Arizel ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Traviass. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Freundschaft, Heim und Ehe verbundenen Gottheiten ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Yel'Arizel gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Zwietracht säen:** Der Yel'Arizel setzt alle seine Mittel ein, um Zwietracht in einer Gruppe von bis zu 20 Sterblichen zu säen. (verbraucht alle Dienste)



Dabei werden sie zumeist eingesetzt, um vom Geist eines Opfers Besitz zu ergreifen und diesem schlechte Ratschläge einzugeben. Daneben vermögen sie es, Charakterschwächen zu befeuern und dadurch für Konflikte zu sorgen. Aber auch reine Spionage oder der Einsatz von Zaubern können ihnen aufgetragen werden. Nur dem Wachsamsten wird die Flüsterstimme auffallen, mit der der Dämon die erlangten Informationen wiederholt und seine Zauber spricht.

Der bereits im Arcanum beschriebene Yel'Arizel ist unter Beschwörern bekannt, die Kenntnis seines Wahren Namens nicht besonders selten. Er trägt die Beinamen *Der Flüsterer*, *Der schlechte Ratgeber* und *Der Sämann der Zwietracht* und wird von Paktierern seines treulosen Herrn auch als *Der treulose Schultersitzer* bezeichnet. In Myranor wird er als Geist mit den Namen Jalarasil der Quelle Thesephai zugeordnet.

Yel'Arizel nistet sich in den Gedanken seines Opfers ein und speist aus ihnen die von ihm gegebenen schlechten

Ratschläge. Seine tückischen Empfehlungen gibt er allegorisch, nämlich in Gestalt vermeintlicher Erinnerungen aus dem Munde alter Freunde und vertrauter Mentoren. Dabei dringt er immer tiefer in den Geist seines Opfers ein und verwendet schließlich die prägendsten Erinnerungen und größten Ängste, um diese gegen die Gesprächspartner zu wenden.

In mächtigerer Form des Dämons ist dem Beschwörer dessen gleichzeitiger Einsatz gegen mehrere Gegner möglich, sofern sich diese beieinander befinden und etwa bei einer Beratung gegenseitig anstacheln sollen.

Beschwörungsname: Yel'Arizel / Yel'Arzalim

Beiname: Der Flüsterer, Der schlechte Ratgeber, Sämann der Zwietracht

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

THARGUNITOTH- DÄMONEN



Braggu

»Der Braggu ist trotz oder gerade wegen seines abstoßenden Aussehens ein nützlicher Diener, dessen Invocatio bereits für einen Eleven zu bewältigen ist und deren Formel ihr euch gut einprägen solltet. Er schützt eure Besitztümer zuverlässig vor dreisten Dieben, bewacht eure Laboratorien vor ungewollten Blicken und hält euch aufdringliches Gesindel vom Leib. Bedenkt aber gut, wo ihr ihn einsetzt, manch ein neugieriger Bauer könnte bei seinem plötzlichen Anblick gleich vor Schreck vor Boron treten, und das bringt euch nur ungewollte Aufmerksamkeit. Folgt meiner Ausführung aufmerksam – aber wehe ich erwische einen von euch dabei, wie er Schabernack mit dem Braggu treibt!

Außerdem solltet ihr die Gefahren der Braggu-Invocation nicht unterschätzen. Zwar wirkt der Braggu in seiner Grundform harmlos und scheint niemanden körperlich angreifen zu können, doch sind die nebelartigen Schwaden, die ihn

umgeben, ätzend und giftig. Sie dringen durch jede Kleidung und Rüstung und fügen dem Körper eines Lebewesens Schaden zu. Eine besondere Gefahr besteht beim Einatmen des Nebels. Dies kann nicht nur zu inneren Schäden führen, sondern auch zu Brechreiz und Übelkeit.«

—Lehrmeister Demiron Ophenos in einer frühen Lehrstunde zur Dämonologie, neuzeitlich

Wer in der Kenntnis der 7. Sphäre nicht allzu bewandert ist, könnte den Braggu (Mehrzahl: Braggui) mit seinem übelkeiterregenden Gestank und seiner fauligen Form für ein Geschöpf der Mishkara halten, allerdings ist er ein niederer Diener Thargunitoths. Auf Dere tritt er in Gestalt einer dämonischen Fratze inmitten einer stickigen Wolke auf. Er trägt dabei stets ein gedunsenes Antlitz mit einem schlingenden Mund und kalten, toten Augen, wobei er sich in seiner Form an den unterbewussten Ängsten seines Gegenübers orientiert. Ein Mensch wird immer eine menschliche Fratze sehen, während einem Ork ein entstellter Artgenosse und einem Achaz ein geschwollenes Echsengesicht begegnen kann.

Vor allem wird er gerufen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Allein durch sein plötzliches Erscheinen und seine grausige Gestalt, aber auch mittels eines HORRIPHOBUS kann er in seinem Gegenüber Panik erzeugen. Darüber hinaus gebietet er über Alpträume und ist in der Lage, sein Opfer des Nachts in eine düstere Welt voll Schmach, Schmerz und Leid zu reißen.

Für Angriffe kann der Braggu seinen Gegner in den Nebel hüllen, der ihn umgibt. Dieser hat eine ätzende Wirkung auf die Haut von Lebewesen. Zwar ist diese Wirkung nicht besonders stark, aber sie kann sehr lästig werden. Wird der Nebel eingeatmet, wird dem Opfer speiübel und sein Geist wird dadurch von einer betäubenden Schwere erfüllt.

Der Braggu gehört zu den bekanntesten und am weitesten verbreiteten Dämonen. An Akademien, die sich zur Verteidigung oder aus düsteren Motiven mit der Dämonenbeschwörung beschäftigen, kennen sogar schon Eleven seinen Namen. In den Schattenlanden ist er vielerorts als Wächterdämon anzutreffen. Der ein oder andere Dämonenbeschwörer hat einen Braggu an sein Haus gebunden, um unliebsame Besucher abzuschrecken, und häufig wird er auch in der Schlacht genutzt, um den herannahenden Feind zurückzutreiben. Wer selbst nicht über Traummagie gebietet, aber einen Braggu zu beschwören weiß, kann ihn zu einem unliebsamen



Braggu**Größe:** 0,50 bis 1,00 Schritt Körpergröße**Gewicht:** kein Gewicht**MU** 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 12**FF** 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 13**LeP** 30 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 20+1W6**AW** 7 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 8**Nebel:** **AT** 12 **TP** 1W6 **SP** **RW** mittel**RS/BE:** 0/0**Aktionen:** 1**Vorteile/Nachteile:** Dämmerungssicht II**Sonderfertigkeiten:** keine**Talente:** Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 10, Sinneschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 10**Zauber:** Horriphobus 10**Größenkategorie:** klein**Typus:** Dämon (niederer, Thargunitoth), nicht humanoid**Anrufungsschwierigkeit:** –1**Kampfverhalten:** Braggu versucht seine Gegner mit einem HORRIPHOBUS zu verängstigen und anschließend mit der Berührung durch seinen Nebel zu verletzen.**Flucht:** Braggui fliehen nicht.**Schmerz +1 bei:** immun gegen *Schmerz*
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Braggu ist einer der bekanntesten Dämonen überhaupt. Er kommt aus der Domäne Thargunitoths.

☛ **QS 2:** Die Aufgabe des Braggu ist es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Im Kampf ist er recht harmlos.

☛ **QS 3+:** Braggu kann einen Gegner verletzen, indem er ihn mit seinem Nebel streift.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Braggu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Nebelgas: Der Braggu kann eine um 4 erschwerte AT ausführen. Wird diese nicht verteidigt, dann hat der Gegner den Nebel eingeatmet und erleidet neben den SP noch 1 Stufe *Betäubung*.

Dämonen-Regeln: Für Braggu gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Zeitgenossen schicken, um ihm Alpträume zu senden. Sei es, um einen Konkurrenten um den Titel des Jahrgangsbesten vor seiner Abschlussprüfung zu zermürben oder um einem gegnerischen Heerführer ein schlechtes Omen vor der Schlacht zu senden, der Braggu ist ein zuverlässiger Weber alptraumhafter Nachtschrecken.

Ein Braggu verlässt sich vor allem auf seine schreckliche Gestalt und seine Fähigkeit, in den Menschen Angst und Entsetzen zu verursachen. Tritt er im Traum auf, so liest er die unterbewussten Ängste seines Opfers und findet ein perfides Vergnügen daran, sie gegen es einzusetzen. Wird er oder sein Beschwörer angegriffen, wird er zuerst immer versuchen, seinen Gegner zur Flucht zu bewegen. Sollte diese Taktik scheitern, kann er ätzende Dämpfe erzeugen, die auf der Haut brennen und die Atemwege angreifen. Tödlich ist dieses Gas für einen gesunden Erwachsenen nur, wenn man sich ihm über eine längere Zeit schutzlos aussetzt, es ist jedoch fast unmöglich, unter seinem Einfluss einen Kampf fortzusetzen. Das Opfer beginnt unkontrolliert zu husten und die Augen schwellen ihm zu, bis es fast erblindet ist. Gegen Waffen, die einem Feind ihrer Herrin geweiht sind, sind die Braggui jedoch besonders empfindlich.

Beschwörungsname: Braggu / Braggui**Beiname:** Der Nebelschrecken**Domäne:** Tijkool**Wesenstypus:** niederer Dämon**Beschwörungsritual:** Invocatio Minor

Dhormarhei

»Dhormarhei, Dhormarhei, Dhormarhei ...

Nichts geschieht, siehst du. Es ist nicht so einfach, einen Dämon zurufen. Das Aufsagen seines Namens reicht dazu nicht aus. Allenfalls bei einem Erzdämon könnte es funktionieren, aber da musst du den Namen dreizehnmal aussprechen.

Dhormarhei ist ein Wesen aus dem Reich Tijakools, der Herrin der Untoten. Du wirst Dhormarhei beschwören, wenn du jemand dir Verhasstes in ewige und nicht endende Alptraumwelten sperren willst. Einmal gerufen, ist Dhormarhei zunächst unsichtbar, aber du wirst seine dunkle, grausame, schallende Stimme hören. Er spricht aus zwei Mündern, die nicht sprechen können und es doch tun. Beuge dich nicht seinem Willen, sondern zwinge ihm deinen auf, mein Schüler. Begibst du dich selbst auf eine Reise in die Träume deines Feindes, so wirst du Dhormarhei an den zwei verbundenen Schädeln erkennen. Sie blicken dich aus ihren leeren Augenhöhlen an und seine toten, kalten Hände greifen nach dir und allen anderen Opfern. Der Nachtmahr ist ein machtvoller Diener Thargunitoths und wird meist unterschätzt. Was kann man denn schon in einer Traumwelt mit jemandem anstellen? Ich sage dir: alles.«

—Tsaribella Lurios aus Brabak, Maga der Dunklen Halle der Geister zu ihrem Scholaren Alrico, 1035 BF

Der Dhormarhei (Mehrzahl: Dhormarheii) ist ein zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge Thargunitoths. Wie

praktisch alle Dämonen aus der Domäne Tijakools ist auch Dhormarhei körperlos. Das Wesen kann in die Träume eines Schlafenden eindringen und eine Alptraumwelt erzeugen, aus der es unter normalen Umständen kein Entrinnen mehr gibt. Der Schlafende bekommt von Dhormarhei eine Aufgabe gestellt, die er in seinen Träumen erfüllen muss, damit er wieder aufwachen kann.

In der Alptraumwelt erscheint der Dämon aus zwei Totenschädeln, die zusammengewachsen sind und die von Händen durch die Luft getragen werden. Dhormarhei fliegt schwerelos durch die Luft und ist nur sehr schwierig zu bekämpfen, da er vor Angriffen flieht und es versteht, die Traumwelt zu seinem Vorteil zu manipulieren. Er ist in den Träumen nicht in der Lage, seine Erscheinung anzupassen und ist stets als Dhormarhei-Dämon zu erkennen. Oft ist er der finale Gegner, bevor die Aufgabe in der Traumwelt erfüllt ist, es kann aber ebenso gut passieren, dass er sich passiv verhält oder das Opfer nur durch seine Taten in die Irre führt und behindert.

Wer in einer der Traumwelten des Dhormarhei gefangen ist, wird bemerken, dass der Dämon eine Vorliebe für düstere Wälder, verzerrte Boronanger und staubige Gräfte hat. In den Träumen sind es fast immer finstere, dämonische Orte, die mit dem Tod und Verderben assoziiert werden, die der Träumer aufsuchen muss. Oft geht es bei der Aufgabe um die Rettung einer geliebten Person, die man vor dem Tod bewahren muss, oder das Entkommen vor einer Horde Untoter, die den Träumer eingekesselt haben.

Dhormarhei ist ein in Nekromantenkreisen bekannter Name, auch wenn nur wenige Totenbeschwörer sich daran versucht haben, ihn zu beschwören. Dies liegt vor allem daran, dass die meisten Nekromanten sich dem Aspekt Thargunitoths verschrieben haben, Untote zu erschaffen und nicht, die Träume von Menschen zu manipulieren. Dass diese Manipulation ein machtvolles Mittel ist, um Rache zu üben oder seine Ziele zu verfolgen, beachten nur die wenigsten von ihnen. Dennoch gibt es einige Spezialisten der Traummagie, die Dhormarhei als ein nützliches Werkzeug betrachten und sich an seine Beschwörung gewagt haben.

Die meisten Beschwörungen fanden in der ehemaligen Warunkei, in Südaventurien und in der Gegend des heutigen Thalusiens statt. Viele alte Stellen in dem kleinen tulamidischen Reich berichten von Alptraummeistern, die diese Art von Dämonen zu ihren Favoriten zählten, da sie mit diesen offenbar Aufständische bestrafen konnten.

Einigen erstaunlichen Berichten zufolge soll es Menschen geben, die einen Dhormarhei beschwören lassen, um durch ihn selbst Alpträume zu erleben. Dieser Nervenkitzel ist für diese Menschen offenbar so erfüllend, dass sie sogar das Risiko ihres Todes durch den Alptraum in Kauf nehmen.



Dhormarhei

Größe: 0,50 bis 0,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10

LeP 50 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 9, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Blitz dich find 12, Horriphobus 12

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Kampfverhalten: Dhormarhei kämpft grundsätzlich nicht, sondern geht Konflikten aus dem Weg. Wenn er sich wehren muss, greift er auf seine Zauber zurück.

Flucht: Dhormarhei fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Der Dhormarhei ist ein Dämon aus Thargunitoths Gefolge.
- **QS 2:** Der Dämon kann machtvoll Alpträumen erzeugen.
- **QS 3+:** Dhormarhei kann nur sehr schwierig in der Wirklichkeit bekämpft werden, da er körperlos ist.

Sonderregeln:

Alpträumen erzeugen: Dhormarhei kann eine Alpträumwelt erzeugen, in der er eine große Kontrolle über den

• Verlauf und Form hat.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Dhormarhei ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Dhormarhei gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

- **Alpträum:** Ziel hat nach dem Schlafen für 2 Stunden 2 Stufen Furcht.
- **Suchen und Alpträumwelt erzeugen:** Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer und wird es beim nächsten Schlaf in eine Alpträumwelt reißen, aus der es nur entkommen kann, wenn es eine (lösbare) Aufgabe, die der Dämon gestellt hat, beendet. Die Suche darf sich bis zu 13 Stunden lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere. (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 2)



Dhormarheis einziger Sinn und Zweck scheint das Erzeugen von Alpträumen zu sein. Er verharrt ohne Regung (und unsichtbar) in der Nähe des Ortes, an dem er beschworen wurde. Außerdem folgt der Dämon seinem Beschwörer stets, wenn dieser nicht einen Dienst von ihm verlangt. Der Dhormarhei verhält sich ansonsten äußerst passiv und scheint keinen weiteren Sinn und Zweck in der Sphäre der Sterblichen zu verfolgen. Ihn zu vernichten ist sehr schwierig, da er körperlos und geisterhaft ist und von den meisten Waffen nicht verletzt werden kann. In den Träumen hingegen kann er besiegt werden, ist dann allerdings nicht aus der 3. Sphäre gebannt.

Beschwörungsname: Dhormarhei/Dhormarhei

Beiname: Der Nachtmahr an den Ufern der Sinnen zu Metakorth

Domäne: Tjakool

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

• Wenn du Traummagie im Detail ausspielen willst, dann kannst du die Fokusregeln dazu in **Aventurische Magie II** Seite 45 verwenden.

Nephazz

»Als sich der Himmel verdunkelte und die Wolken in einem dichten, dunklen Wall das Licht der Praiosscheibe von uns nahmen, wusste ich, dass Wehrheim verloren war. Meine Kameraden von der Landwehr und ich, wir zogen trotzdem mit in die Schlacht, obwohl so viele andere versuchten, ihre Haut zu retten. Es war doch unsere Heimat, wir hätten Darpatien doch nicht einfach so seinem Schicksal überlassen können. Die Heerscharen des Gegners waren furchtbar, verwesene Tote, denen man durch ihre leeren Augen in den Schädel blicken konnte, Brandleichen, denen mit jedem Schritt die verkohlte Haut ein Stück mehr aufriss, zusammengesetzte Abscheulichkeiten mit den Körpern von Menschen und den verrotteten Schädeln von Darpatbullen. Dazu wurden sie von berittenen, untoten Golgariten begleitet und zogen sogar Belagerungstürme aus Knochen mit sich. Über all dem wehten Standarten mit Symbolen, deren reine Existenz mir wie ein Frevel schien. Die Männer und Frauen neben mir schlotterten vor Angst, und trotzdem warfen wir uns mit unserem alten Offizier in die Schlacht, furchterfüllt, aber bereit für unsere Heimat durch die Niederhöhlen zu gehen. Und so kam es. Meiner Kumpanin Rovenna bissen sie den Hals auf, daraufhin fuhr ein geisterhafter Schemen aus dem Himmel in ihren Körper herab. Sie stand wieder auf und kämpfte mit ihrem Mörder Seite an Seite gegen ihre einstigen Kameraden. Der alte Zornbald, der schon so viele Schlachten

gesehen hatte, wurde von einem toten Oger entzwei gerissen. Kurz darauf kroch er übers Schlachtfeld und biss uns in die Beine. Wie ich diese Niederhölle überlebt habe? Nun ja, die Untoten hatten mich schon umzingelt, da kam ein hoher Herr mit seinem Pferd angeprescht, um mir beizustehen. Die Toten machten mit Ritter und Gaul kurzen Prozess, sodass das Tier im Todeskampf auf mich stürzte und mich unter sich begrub. Beide Beine brach mir das Vieh, aber der Schmerz ließ mich in Ohnmacht fallen und unter dem Tier fanden die Untoten mich nicht.«

—die humpelnde Nella, Veteranin von der Schlacht vom Mythraelsfeld und Dauergast in der Taverne Zum wilden Eber in Gallys, die gegen einen Becher Gallyser Ogermet und manchmal ungefragt ihre Kriegsgeschichten erzählt

Jedem Nekromanten sollte der Name Nephazz ein Begriff sein, denn die Beschwörung des niederen Dieners der Thargunitoth ist das effizienteste Mittel zur Erhebung von Untoten. Der Dämon ist körperlos und wird in der 3. Sphäre nur als flüchtiger Schatten mit verzerrtem Grinsen wahrgenommen. Der Nephazz dringt in einen Leichnam ein, um ihn mit unheiligem Leben zu erfüllen. In der Domäne ihrer fauligen Herrin oder in Alpträumen, die sie ebenfalls senden können, erscheinen sie wie besonders entstellte Untote in der Gestalt eines geliebten Menschen oder als bedrohliche Schattenfiguren. Ein von ihnen belebter Leichnam ist besonders stark, widerstandsfähiger und intelligenter als ein mittels SKELLETARIUS oder TOTES HANDLE erhobener Untoter. Es ist auch möglich, den Nephazz in einen bereits existierenden Untoten zu binden, um seine Leistung kurzzeitig zu steigern oder von dem Dämonen eine Schar wandelnder Toter kontrollieren zu lassen. Das gefürchtete Magnum Opus der Nekromantie beschwört eine Unzahl von Nephazzim, die immer aufs Neue die Körper gefallener Streiter zu erheben in der Lage sind.

Bereits seit Jahrtausenden kennt man die Formel zur Beschwörung der Nephazzim, und bis heute wird sie gebraucht, um Untote zum Unleben zu erwecken. Das Magnum Opus der Nekromantie, das in den Namenlosen Tagen 1019 BF durchgeführt wurde, rief eine Unzahl von Nephazzim in die 3. Sphäre, wo sie in die Körper gefallener Krieger eindringen und sie auf der Seite ihres Beschwörers kämpfen ließen. Im Gegensatz zu einer regulären Beschwörung blieben die so gerufenen Nephazzim jedoch über einen langen Zeitraum auf Dere und kehrten nicht in die Niederhöhlen zurück, sobald ihr Wirtskörper zerstört wurde. Der Endlose Heerwurm, den die so erhobenen Untoten bildeten, konnte während der Borbaradkrise gestoppt werden, formierte sich bis 1027 BF jedoch neu und fügte dem Mittelreich in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld eine erschütternde Niederlage zu.

Reste des Endlosen Heerwurms durchstreifen noch immer die ehemaligen schwarzen Lande. Dabei erwecken die beschworenen Nephazzim die Untoten in der Nacht zum Leben und ziehen marodierend mit ihnen durch



Nephazz

Größe: je nach GK

Gewicht: kein Gewicht

MU GK+2 **KL** GK+3 **IN** GK+1 **CH** GK+1

FF GK+1 **GE** GK+1 **KO** GK+1 **KK** GK+1

LeP GK+5 **AsP** 8 **KaP** – **INI** GK+1W6

AW GK **SK** GK+1 **ZK** GK+1 **GS** GK

Angriffe (nach GK): **AT** GK+2 **PA** GK+2 **TP** je nach Waffe
RW je nach Waffe

RS/BE: GK+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht II / Lichtempfindlichkeit

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: GK+2

Zauber: Horriphobus 4

Größenkategorie: GK

Typus: Dämon (niederer, Thargunitoth), nicht humanoid oder humanoid (je nach GK)

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: In den meisten Fällen wird ein Nephazz-besessener Untoter so handeln, wie der Beschwörer dies wünscht. Er greift mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an.

Flucht: Nephazzim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Nephazz ist ein Dämon aus dem Gefolge Thargunitoths.

☛ **QS 2:** Ein Nephazz wird dafür eingesetzt, in eine Leiche zu fahren und sie so zu einem Untoten zu machen.

☛ **QS 3+:** Von einem Nephazz kontrollierte Untote sind stärker, widerstandsfähiger und klüger als gewöhnliche Untote.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Untoten, in den der Nephazz schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Nephazz ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Rudeldämon: Nephazzim lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Nephazz gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **In Leiche fahren:** Ein Nephazz kann in einen Leichnam fahren. Er verwendet dann die (modifizierten) Werte des Gastkörpers und verliert die Sonderregel **Körperlos**.

☛ **Untote kontrollieren:** Der Dämon kann bis zu 5 vom Beschwörer erschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.



Dörfer und Städte. Im Morgengrauen, wenn die Untoten sich zur Ruhe legen müssen, um nicht von der Sonne verletzt zu werden, nisten sich die Dämonen in die Träume der noch schlafenden Menschen ein und laben sich an ihrer Angst. Seitdem das Land an das Mittelreich zurückgefallen ist, nimmt die Anzahl dieser Untoten zwar stetig ab, aber ihrer schieren Unzahl kann man nur langsam beikommen.

Die Fähigkeiten des Nephazz variieren, je nachdem an welche Art von Leichnam er gebunden wurde. Belebte Mumien sind beispielsweise durch ihre Konservierung besonders stark, jedoch auch sehr feuerempfindlich, während verwusste Zombies langsame Gegner sind, jedoch nur besiegt werden können, indem man sie in Stücke haut. Der Nephazzim kehrt in die 7. Sphäre zurück, sobald der Leichnam zerstört wird oder sein Dienst beendet wurde. Hierbei kommt es darauf an, wie der Beschwörer seine Forderung formuliert hat.

Wofür der Nekromant den Untoten gebraucht, variiert ebenfalls: Vom Kampf über Wächter, Diener und

Lastenträger oder Bauarbeiter ist jeder Dienst vorstellbar. Es gibt sogar Berichte aus den schwarzen Landen, dass sie auf alle denkbaren und undenkbaren Arten der Belustigung der Menschen dienen.

Dringen die Nephazzim nicht in einen Leichnam, sondern in die Träume eines Lebenden ein, können sie dem Träumer im Gegensatz zum Braggu auch schaden oder ihn im Alptraum gar töten. Meist ergötzen sie sich jedoch daran, ihn leiden zu lassen, indem sie ihn in Gestalt eines Untoten verfolgen. Die Nephazzim scheinen eine makabre Faszination für die Trauer der Menschen um Verstorbene zu haben, die sie sich gern zunutze machen und provozieren.

Beschwörungsname: Nephazz / Nephazzim

Beiname: Der Knochengeist

Domäne: Tijakool

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Oboraddon

»Der Name dieses Dieners der Präzentorin der Heulenden Finsternis ist glücklicherweise nur wenigen Nekromanten bekannt. Die Kirche hat in ihrem jahrhundertealten Bestehen das Wissen um Oboraddon getilgt. Selbst der Nekromantenrat von Warunk hatte keine Kenntnis des Beschwörungsnamens. Leider mussten wir feststellen, dass offenbar Totenbeschwörer aus Brabak auf Quellen über Oboraddon gestoßen sind – vermutlich in der Silem-Horas-Bibliothek in Silem. Mittlerweile ist der Name wieder bei einigen ketzerischen Individuen verbreitet und wird in nekromantischen Kreisen weitergegeben. Wir müssen vermehrt Jagd auf diese Schwarzmagier machen, denn sollte Oboraddon wieder häufiger in unserer Sphäre erscheinen, müssen wir mit einem weitaus größeren Problem als dem Endlosen Heerwurm rechnen. Der Heerwurm wurde von zahllosen Nekromanten und Nephazzim kontrolliert, aber mit einigen Oboraddonoi können finstere Mächte vermutlich doppelt oder gar dreifach so viele Untote erschaffen und kontrollieren.«

—Auszug aus einem geheimen Brief, der zwischen einem Borongeweiheten und einer Golgaritin verschickt wurde, 1040 BF

Oboraddon (Mehrzahl: Oboraddonoi) ist ein machtvoller, sechsgehörnter Dämon aus dem Gefolge Tijkools. In

seiner Erscheinungsform ist er körperlos und geisterhaft, aber wird nach der Beschwörung in eine frische Leiche gebunden, die er zu einem Untoten macht. Aus dem Rücken wächst ein schauriges, maulähnliches Geschwür: der Oboraddon.

Die Leiche selbst ist deutlich stärker als ein gewöhnlicher Untoter, doch das ist nicht der primäre Grund, warum man einen Oboraddon ruft. Er kann mehrere Tutzend Untote erheben und für den Zauberer beherrschen. In früheren Zeiten war der Oboraddon der dämonische Heerführer ganzer untoter Banner. Vermutlich sind auch Legenden über einen untoten Mumienkönig oder Zombiekönig auf ihn zurückzuführen, da seine Kampfkraft nicht zu unterschätzen ist.

Zwar wollen die meisten Nekromanten ihn wegen seiner Fähigkeit Untote zu kontrollieren beschwören, doch kann man von ihm auch einen Dienst verlangen, all seine Kraft in einen einzigen Leichnam zu stecken. Diejenigen, die sich diesem Untoten stellen müssen, müssen all ihr Können einsetzen, um gegen ihn zu bestehen.

Über Oboraddon ist den aventurischen Nekromanten nur sehr wenig bekannt. Der Dämon muss in den Dunklen Zeiten häufig das Ziel einer Invokation gewesen sein, denn aus den Überresten einiger alten Quellen aus der Zeit des Bosparanischen Reiches kann geschlussfolgert werden, dass es dort Gang und Gäbe war, Oboraddon bei Feldzügen zu beschwören und somit aus den gefallen Truppenteilen eine schlagkräftige Gruppe von Untoten zu machen.

Obwohl sein Beschwörungsname lange Zeit vergessen war und nur eine Handvoll Nekromanten ihn kannte, wurde Oboraddons Name in alten Schriften der Silem-Horas-Bibliothek entdeckt und über den Umweg durch die Dunkle

Halle der Geister zu Brabak wieder an viele neugierige Totenbeschwörer weiterverkauft. Der Dämon ist deutlich schwieriger als ein Nephazz zu beschwören, aber seine Macht ist auch deutlich stärker. Der Sechshehörnte zählt zu den gefährlichsten Dienern Thargunitoths und selbst Nekromanten wagen es selten, mehr als einen Oboraddon auf einmal zu beschwören.

Oboraddon hat nur einen Zweck in der 3. Sphäre: Er erhebt und kontrolliert zahlreiche Untote für seinen Beschwörer. Oboraddon selbst ist zu Beginn seiner Beschwörung körperlos, allerdings muss der Beschwörer ihm einen nicht stark verwesenen humanoiden Leichnam überlassen, in den er einfahren kann.

Der untote Geist ist deutlich intelligenter als andere Dämonen aus dem Gefolge Thargunitoths. Er wird angetrieben von regelrechtem Hass auf alles Lebende. Es ist ihm eine Freude, Lebewesen zu töten und sie sofort anschließend in die Reihe der Untoten einzureihen, die von ihm kontrolliert werden.



Oboraddon

Größe: ca. 1,80 Schritt Körpergröße / je nach GK*

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 KL 14 IN 13 CH 15

FF 11 / GK GE 11 / GK +1 KO 22 / GK +2 KK 20 / GK +4

AW 3 / GK +2 SK 5 / GK +2 ZK 5 / GK +2 GS 4 / GK +2

LeP 100 / GK +20 AsP 80 KaP – INI 17+1W6 / GK +2

Klaue: AT 15 PA 5 TP 1W6+7 RW mittel

oder

Waffe, AT, PA, TP, RW: je nach GK

RS/BE: 5/0 / GK +1

Aktionen: 2 / Aktionen des Gastkörpers +1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / weitere je nach Gastkörper

Sonderfertigkeiten: Finte I (Klaue), Mächtiger Schlag (Klaue), Wuchtschlag I-II (Klaue, Riemen) / je nach Gastkörper

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 9, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch), oder falls höher: FW des Gastkörpers

Zauber: Dunkelheit 10, Horriphobus 15

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig / je nach GK

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), nicht humanoid / humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine / GK

Kampfverhalten: Wenn Oboraddon Untote kontrolliert, versucht er an einem sicheren Ort zu bleiben und kämpft nur, wenn er angegriffen wird. Sollte er ein Meisteruntoter sein, so kämpft er gerne in der vordersten Reihe mit und hat kein Problem damit, sich dem gefährlichsten Gegner zu stellen. In den meisten Fällen verwendet er *Finten* und *Wuchtschläge*. Um seine Gegner zusätzlich zu schwächen, verwendet er vor einem Kampf gerne noch die Zauber **DUNKELHEIT** und **HORRIPOBUS**.

Flucht: Oboraddon flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Oboraddon ist ein Dämon aus Thargunitoths Gefolge.

☛ **QS 2:** Er ist eher unbekannt, dient aber dazu, zahlreiche Untote zu kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Einige Legenden berichten davon, dass Oboraddon seine ganze Kraft in einen einzigen Leichnam stecken kann, um ihn fast unbesiegbar zu machen.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Die Werte vor dem Strich gelten für den echten Körper Oboraddons, die hinter dem Strich für einen Gastkörper (GK). Der Gastkörper erhält die Wesensfähigkeit *Regeneration I* und regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Oboraddon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Meisteruntoter: Der Oboraddon kann in eine ältere Leiche (Zombie, Skelett, Mumie) einfahren. In diesem Fall kann er die Sonderregel *Untote erschaffen* nicht einsetzen, aber die Boni für den Gastkörper verdoppeln sich und er bekommt *Regeneration II* und kann pro KR 2W6 LP regenerieren.

Untote erschaffen: Oboraddon kann bis zu 39 Untote erschaffen und kontrollieren. Der erschaffene Untote darf maximal 13 Schritt entfernt sein. Der Vorgang dauert pro Untotem 1 Aktion. Die permanente Kontrolle jedes Untoten kostet den Dämon 2 AsP. Sobald einer der 39 Untoten zerstört wurde, kann er wieder so viele erschaffen, bis er wieder 39 unter Kontrolle hat.

Dämonen-Regeln: Für Oboraddon gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Untote kontrollieren:** Der Dämon kann bis zu 39 selbsterschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen.

☛ **König der Untoten:** Der Dämon kann in eine Leiche einfahren und die Sonderregel *Meisteruntoter* anwenden. (verbraucht alle Dienste).



Angeblich soll der Oboraddon, bevor er in die 7. Sphäre zurückkehrt, versuchen, seinen Beschwörer zu töten, aber dies sind vermutlich nur Gerüchte über missglückte Beschwörungen. Der Oboraddon ist in der Tat sehr schwierig zu rufen und oft geschehen Missgeschicke dabei.

Beschwörungsname: Oboraddon / Oboraddonoi
Beiname: Der Herrscher der Nimmer Ruhenden
Domäne: Tijakool
Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon
Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Yaq-Hai

» [...] In diesem Teil des Landes scheint es nichts als barbarische Unsitten zu geben. Diese Wilden wollten meinem geschätzten, verschiedenen Collega Kedor di Casella vor seiner Bestattung doch tatsächlich mit Nadel und Faden zu Leibe rücken. Kann man sich das vorstellen, Mund und Augen wollten sie ihm zunähen. Selbstverständlich blockte sie sofort unser geschätzter Expeditionsleiter, Magister Muracino della Trezzi, ab, es wäre ja ein Unding gewesen, den armen Mann, wo er doch schon so elend am Sumpffieber verendet war, auch noch mit frevlerischen Verstümmelungen in Borons Hallen einfahren zu lassen. Die Kofferträger verließen daraufhin mit falscher Entrüstung unsere Expedition und redeten etwas von „Tabu“ und „Yaq-Hai“, was auch immer dieses abergläubische Geschwätz bedeuten soll. Ich bin zuversichtlich, dass wir die wenigen Meilen bis ins nächste Dorf allein durchschlagen können. Dort werden wir sicherlich neue – und hoffentlich weniger abergläubische – Träger anheuern können.«

—auf den vergilbten Seiten eines Tagebuchs, gefunden im Dickicht der Dschungel von Meridiana neben einem unhandlichen Koffer und einem stark verwesenen Leichnam

Das Yaq-Hai (Mehrzahl: Yaq-Hais), in den meisten Dialekten des Mohischen auch Raubkatze-zum-zweiten-Mal genannt, ist ein eigensinniger Dämon aus dem Gefolge der Thargunitoth, über den man in Aventurien noch nicht allzu viel weiß. Das Yaq-Hai dringt über den Mund oder die Nase in einen Leichnam ein und erweckt ihn zum Unleben, um anschließend unbarmherzig und gerissen Jagd auf alles Lebendige zu machen. Der Dämon ist für das menschliche Auge nicht sichtbar, im Gegensatz zum Nephazz muss es jedoch durch eine Öffnung in einen Wirtskörper eindringen.

Da sich der Leichnam nach seiner Besessenheit sofort auflöst, konnten Gelehrte bisher nicht genau bestimmen, was das Yaq-Hai genau ist. Da man aus den Augen der Toten jedoch ein gelbes, schwammiges Geflecht wuchern sieht, nehmen Dämonologen an, dass sich das Yaq-Hai ähnlich wie ein Pilz über Sporen verbreiten und im Schädel eines Leichnams ansiedeln könnte, um ihn anschließend zu

kontrollieren. Diese Theorie würde auch erklären, weshalb sich das Yaq-Hai epidemieartig in bestimmten Gebieten ausbreiten kann.

Hat das Yaq-Hai von einem Toten Besitz ergriffen, wird er zunächst von Maden und Gewürm gemieden. Nach einer unbestimmbaren Zeit, die stets unterschiedlich ausfällt, springt der Leichnam auf die Beine und greift mit List und Tücke alles Lebendige an, um es zu verstümmeln und zu zerreißen. Die Haut des Leichnams verfärbt sich dann gräulich, seine Finger verwachsen zu langen, harten Krallen und die Zunge zuckt wie blutrotes Gewürm aus dem fahlen Schädel. Obwohl der besessene Leichnam blind ist, sind seine Sinne geschärft und die unheilige Kreatur bewegt sich geräuschlos durch das Dickicht, ähnlich wie eine Raubkatze. Verlässt das Yaq-Hai nach unbestimmter Zeit den Kadaver oder wird der Untote erschlagen, löst sich der Körper in gelblichen Schleim auf.

Das Yaq-Hai wird nur selten beschworen und breitet sich oft von selbst aus, kann jedoch von seiner Herrin auch gezielt ausgesandt werden. In den Dschungeln Meridianas kommt es besonders häufig vor, aber auch in den Schwarzen Landen wurden bereits Besessene gesichtet.

Es mag einem borongläubigen Aventurier zwar zunächst barbarisch erscheinen, doch die Waldmenschen haben eine eigene kluge und durchaus effektive Weise, die Verbreitung des Yaq-Hais einzudämmen: Sie verschließen ihren Toten fest Mund, Nase und Augen. Leben die Stämme in einem Gebiet, das besonders stark von der Plage der Yaq-Hais betroffen ist, pflegen sie sogar ihren Toten die Köpfe abzutrennen und sicher in ihren Schreinen zu beherbergen, um ihre verstorbenen Lieben vor dem grausamen Schicksal, als gieriger Untoter umherzuziehen, zu bewahren.

Obwohl das Yaq-Hai am liebsten Besitz von toten Menschen ergreift, wurde auch von Tieren und lebenden Menschen berichtet, die sich mit der dämonischen Kreatur infiziert haben.

Über einen Lebenden kann das Yaq-Hai anscheinend nicht vollständig die Kontrolle übernehmen, sondern ringt mit der Seele wiederholt um die Vorherrschaft über den Körper. Die Anwesenheit des Yaq-Hais in einem Lebenden kann jedoch recht schnell bemerkt und von den meisten Priestern exorziert werden, weshalb die klugen Dämonen in der Regel nur Lebende übernehmen, die entweder auf sich allein gestellt sind oder ihrer fauligen Herrin wohlgesonnen gegenüberstehen. Es kursieren Geschichten aus den Schattenlanden, nach denen vom Yaq-Hai infizierte Schädel in Puppen eingearbeitet worden sein sollen, die anschließend die Kontrolle über die ganze Figur übernommen haben. Viele



Yaq-Hai

Größe: je nach GK

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

FF 12 / **GK**+1 **GE** 15 / **GK**+2 **KO** 18 / **GK**+3 **KK** 19 / **GK**+4

LeP **GK**+20 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** **GK**+3

Waffenlos: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **RW** kurz oder

Waffe, AT, PA, TP, RW: je nach GK

RS/BE: **GK**+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht II / Lichtempfindlichkeit

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II (Waffenlos), Wuchtschlag I-II (Waffenlos) / zusätzliche je nach GK

Talente: **GK**+4

Zauber: Horriphobus 8

Größenkategorie: GK

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), nicht humanoid / humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Yaq-Hai jagt seine Opfer gerne und tötet sie nicht sofort. Im Kampf setzt es gerne *Finten* und den **HORRIPHOBUS** ein.

Flucht: Yaq-Hai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Yaq-Hai ist ein gefährlicher Dämon, der viele Jahre lang nicht für einen solchen gehalten wurde, da man nicht wusste, wie man ihn beschwört. Er dient Thargunitoth.

• **QS 2:** Das Yaq-Hai kann in den Körper einer Leiche einfahren, oder auch menschenähnliche Dinge, wie Vogelscheuchen in Besitz nehmen.

• **QS 3+:** Yaq-Hai liebt es, sein Opfer zu jagen. Er wird es meistens erst zu Tode erschrecken, bis es zu einem finalen Kampf kommt.

Sonderregeln:

***) Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Untoten, in den der Yaq-Hai schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Yaq-Hai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Yaq-Hai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

• **Suchen und Vernichten:** Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer der Anklage und wird alles daran setzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Tage lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere. (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3)



Gelehrte verweisen diese Berichte jedoch ins Reich der Legenden.

Während sich der Dämon im Schädel des Toten einnistet und sich darauf vorbereitet, ihn zur Gänze zu übernehmen, verhält er sich ruhig und unbemerkt. Seine Anwesenheit kann man einzig daran erkennen, dass der Verwesungsprozess stockt und Geziefer den Kadaver meidet. Hat das Yaq-Hai jedoch vollends die Kontrolle übernommen, verfällt der Untote in einen gierigen Blutrausch, der vor keinem Leben haltmacht. Er pirscht sich einem Jaguar gleich unhörbar durch das Unterholz und greift jeden, dem er begegnet, mit seinen harten, durchdringenden Krallen an.

Wunden, die das Yaq-Hai mit seinen Zähnen reißt, entzünden sich oft so stark, dass sie den Verletzten noch Tage später in Borons Hallen senden können. Hat es getötet, hält es sich nicht mit Fressen auf, sondern lässt den Leichnam unberührt liegen, um sein nächstes Opfer

auszuwählen. Wird der Tote nicht in geweihtem Boden begraben oder vergisst man, ihm Mund, Nase und Augen zu verschließen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sich auch in seinem Schädel ein Yaq-Hai einnistet wird. Ein Yaq-Hai im Blutrausch kann man kaum stoppen, denn auch wenn man ihm Wunden zufügt, wuchern sie innerhalb weniger Augenblicke wieder zu. Das einzige Mittel, das dann noch hilft, ist den Kopf von dem Körper zu trennen oder den besessenen Leichnam komplett zu zerstören, indem man ihn beispielsweise anzündet, auflöst oder zerteilt.

Beschwörungsname: Yaq-Hai / Yaq-Hais

Beiname: Der Hauch der Herrin der Untoten

Domäne: Tjakool

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

AMAZEROTH- DÄMONEN



Karunga

»Als der wabernde, heptasphärische Schmauch plötzlich vor dem Magier auftauchte, wussten wir, dass es sich bei ihm um einen Dämonenknecht handelte. Erst nachher kam mir der undeutliche Schemen in den Sinn, der vorher an der Hauswand entlanggezogen war. Und dabei habe ich doch sonst immer alles im Blick!

Der grünlich irisierende Schwaden, der sich dann vor dem Paktierer ausbreitete, ließ jedenfalls keinen Zweifel mehr. Aus ihm formte sich in der Luft eine schier unendliche Folge Zeichen einer boshaften Schrift aus den Niederhöhlen. Der Magier an meiner Seite, der die Zeichen vielleicht lesen konnte, wie mir leider erst später einfiel, versuchte wohl noch, mich aufzuhalten. Doch für mich gab es kein Halten, so erzürnt war ich. Im Land meines Mhaharans konnte ich dieses unheilige Treiben nicht gewähren und ihn vielleicht gar noch eine Antwort auf den Weg bringen lassen. Ja, besser zu früh als zu spät handeln! Ich stürmte darob mit dem Krummsäbel in der Hand mit schnellen Schritten zum Gebäude, stützte mich behände auf dem Fenstersims ab und sprang in das Zimmer.

Ich wusste, dass ich ihn zur Strecke bringen würde, als ich seine Überraschung sah. Ihm gelang es, ein fremdartiges Wort zu murmeln, aber er verharrte ansonsten. Doch mit einem Mal zogen sich die feinen Schriftzeichen zusammen und umlagerten mich. Nicht nur

nahm mir der Schmauch den Blick, sondern er lenkte mich auch durch die irreführendsten Trugbilder ab, von denen ich hier gar nicht sprechen will. Ich hieb ins Leere und versuchte noch einen verdeckten Fußfeger, aber es war zu spät. Mit einem Klopfen seines Stabes war er verschwunden. So entkam mir Rohaldor von Mersin ein weiteres Mal.«

–Rosenritter Reinmar von Hagenau ay Bakrachal zu einem seiner Bastardkinder, Rondra 1036 BF

Karunga (Mehrzahl: Karungai) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Amazeroths, dem vielgestaltigen Herrn des verbotenen Wissens. Dieser ist der erzdämonische Widersacher der Göttin Hesinde. Während seiner Aufenthalte in der 3. Sphäre schwebt er in sich stetig verändernder Form als träger Luftwirbel, dessen Bewegungen zu einer unaufhörlichen Durchmischung führen. Dabei bildet er immer neue Formen und Schemen. Er lässt sich an seiner Peripherie nicht klar abgrenzen, sondern scheint fortwährend von der Luft um ihn herum Besitz ergreifen zu wollen. Im Kampf und bei der Darstellung von Botschaften nimmt der Dämon eine intensive grünliche Farbe an, die den Aveskundigen an die Penetranz des maraskanischen Dschungels erinnern mag. Bei der Fortbewegung kann er sich chameleonhaft an den Hintergrund anpassen und so mit der Umwelt geradezu verfließen. Auf Befehl wird er unsichtbar. Längere Distanzen legt er ohnehin durch den Limbus zurück.

Vom trügerischen Wesen seines Herrn bestimmt, versucht Karunga stets insgeheim, sich als überlegen zu erweisen. Er wird etwaige Mehrdeutigkeiten seiner Nachrichten bei der Übermittlung betonen, um Missverständnisse zu schüren und in den Schemen, die er im Kampf und als Trugbilder zeigt, Hinweise auf die Beschwörerinnen und ihre Schwächen verstecken wollen.

Karungai sind für Beschwörerinnen auch als „Grünwirsche“ weit bekannt. Der Wahre Name ist verbreitet. Es passt zu der irritierenden Undurchschaubarkeit seines Herrn, dass diese Diener Amazeroths seit langer Zeit zu zwei sehr unterschiedlichen Zwecken gerufen werden: zur Hilfe im Kampf und zur Überbringung von Nachrichten. In jüngerer Zeit gelingt es zudem, ihn zu der Darstellung von Trugbildern zu zwingen, die die Feinde der Herbeirufenden täuschen und auf einen Irrweg führen können.

Wegen der unbegrenzten Länge der Botschaften, die von ihm übertragen werden können, ist er an Magierakademien, die die Beschwörung von Dämonen zulassen, in den theoretischen Studienfächern für besonders

Karunga

Größe: um 0,50 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 12

FF 10 **GE** 17 **KO** 12 **KK** 13

LeP 15 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 18+1W6

AW 10 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 60

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Fliegen 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Verwirrung 10, Oculus Illusionis 7

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Amazeroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Kampfverhalten: Karunga umfliegt seinen Gegner und setzt den Zauber GROSSE VERWIRRUNG ein.

Flucht: Karungai fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Karungai sind die am häufigsten beschworenen Dämonen, da es einem Beschwörer weder schwer fällt, sie zu rufen, noch sie zu beherrschen. Sie zählen zu Amazeroths Gefolge.

☞ **QS 2:** Karungai sind kleine Irrwische, die einen Gegner verwirren können.

☞ **QS 3+:** Karungai können auch Trugbilder erzeugen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Karunga ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Formlos: Der Körper des Karunga ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Dämonen-Regeln: Für Karunga gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



hervorgehobene Schüler zu einer Art Fernstudium verwendet worden. In gleicher Weise lässt er sich zur Transkription von Beratungen und anderen Gesprächen und wegen der ihm möglichen Unsichtbarkeit auch zum heimlichen Ausspionieren derselben verwenden.

In Myranor wird er unter dem gleichen Namen als Geist der Quelle Iryabaar zugeordnet.

Den Botendienst überbringt Karunga durch die Darstellung von Schriftzeichen beliebiger Länge, wobei ihm die Verwendung des Zhayads am liebsten ist. Die aus dem Luftwirbel geformten Schriftzeichen erscheinen dabei in einer übertrieben verschnörkelten und deshalb durchaus schwer lesbaren Schrift, bei der manche Worte durch die Größe und Intensität der Zeichen betont werden. Überdies ziehen sie als laufendes Textband und je nach Qualität der Beherrschung in langsamerer oder schnellerer Geschwindigkeit vor dem Empfänger der Botschaft her. Zu einer Wiederholung der Botschaft lässt sich der Dämon nur durch die Opferung eines geringen Blutopfers bewegen.

Bei einem Einsatz im Kampf umschwirrt Karunga den Kopf seines Opfers. Die Beeinträchtigung geht dabei weniger von einer dichten Sichtsperrre als den schemenhaften Schreckensbildern von spontanen Geschehnissen und zusätzlichen dämonischen Gegnern aus, die der Dämon seinem Opfer vorgaukelt.

Als Sendboten von Trugbildern können Karungai ihre Opfer durch Bilder in die Irre führen, indem sie beispielsweise Tarnung für einen Hinterhalt geben oder eine andere unbewegte Illusion zeigen, die nur mit besonderer Aufmerksamkeit zu durchschauen ist. Nur in seltenen Fällen gelingt dem Dämon auch die glaubhafte Darstellung einer bewegten optischen, aber niemals akustischen Illusion.

Beschwörungsname: Karunga / Karungai

Beiname: Grünwirsch

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Nishkakak

»Warum dieser Dämon den Beinamen »Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth« trägt, ist nicht mit Sicherheit bekannt. Nabuleth war eine Stadt in der Bucht von Al'Anfa. Ihre Nachfolgerin Tyrinth wurde vor etwa hundert Jahren gleichfalls zerstört. In der Bezugnahme auf die drei Köpfe sehen manche einen allegorischen Hinweis auf die drei Hörner, die dem Dämon eigen sind, wenngleich sie nach dem sprachlichen Bezug nicht ihm, sondern seinem Herrn gehören müssten. Jener ist aber zweifellos der vielgestaltige Herr des verbotenen Wissens. Die in der Bezeichnung als Echse liegende Verhöhnung seiner Gegenspielerin, der als Schlangengestalt verehrten Herrin der sechs Künste, ist unnachahmlich treffend. Dies zu den Hintergründen. Weitere Einzelheiten werdet Ihr in der Bibliothek im Expeditionsbericht von Erzmagus Rakorium Muntagonus nachlesen. Dort findet Ihr auch mehr zu verschiedenen Erscheinungsformen des Dämons.

Wichtiger ist es für Euch, hier und jetzt anzuerkennen, dass dieser Dämon Euch überlegen und nicht der wahren Erkenntnis verpflichtet ist. Er kann Euch Fragen aus nahezu jedem noch so fernliegenden Gebiet beantworten, weil er sich, so behaupten manche, das Wissen aller Seelen einverleibt, die er selbst in die Spiegelhallen seines Herrn gelotst hat. Bei jeder Antwort aber wird er Euch nur genau so viel Wahrheit verkünden, wie er annimmt, Euch wegen Eurer Astralmacht und Eures Vorwissens geben zu müssen. Jedes weitere Wort wird eine Täuschung sein. Oftmals sind diese so versteckt mit den vorgetragenen Wahrheiten verknüpft, dass Ihr den Grund Eures Irrtums nicht erkennen werdet. Ruft Ihr den Dämon dann erneut herbei, wird er Euch zur Beseitigung aller Missverständnisse die Anrufung noch mächtigerer und damit zugleich gefährlicherer Diener seines Herrn empfehlen und auch deren Wahre Namen nennen. Von diesen Dämonen werde ich nun vortragen.«

—Magister extraordinarius Sarastro di Shumir in einem Seminar zu praktischen Erfahrungen mit der Dämonologie an der Halle der Macht zu Lowangen, Rondra 1033 BF

Nishkakak (Mehrzahl: keine bekannt) ist ein dreigehörnter Dämon aus der Domäne Amazeroths, dem Herrn von Wahn und Irrsinn und Gegenspieler der Göttin Hesinde. In der 3. Sphäre erscheint er stets als fliegender Wicht, vermag aber seine nähere Erscheinung zu wechseln. Zumeist wählt er eine feuerrote Koboldsgestalt mit zerschlossenen ledrigen Drachenflügelchen, aber seltener auch in Gänze die Form eines harmlosen, verkrüppelten Meckerdrachens. In beiden Fällen ist sein überlanger Schwanz gegabelt wie die Zunge einer Schlange und er hat zu klein geratene Krallen an den Vordergliedmaßen. Seine Lehre erbringt Nishkakak mit einer irritierenden und zunehmend nervenzehrenden Fisteltimme, die von Fall zu Fall auch heiser, lispelnd, näselnd, quietschend, säuselnd oder schrill sein kann. Sein Duktus ist übertrieben kompliziert und lässt immer etwas Verachtung erkennen. Aber nicht nur dieser Habitus, sondern auch das gelegentlich übertrieben lange Nachdenken des Dämons kann den Beschwörer provozieren.

Die harmlose Erscheinung des Dämons vermag leicht zu täuschen. Seine Gefährlichkeit liegt, da er ohnehin nicht zum Zwecke des Kampfes gerufen wird, an anderer Stelle. Zwar kann Nishkakak nämlich vielerlei profane Kenntnisse vermitteln. Er wird dabei aber immer versuchen, Fehler oder die Beschwörung gefährlicherer Dämonen zu provozieren. Dies gilt noch mehr, wenn seine Beschwörung nicht gelungen ist. Er greift den Beschwörer dann nicht an, sondern lenkt ihn mit seinem falschen Rat ins Verderben.

Nishkakak, welcher früher auch selten Nishkathot genannt wurde, trägt dem Beinamen „Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth“. In der aventurischen Dämonologie gilt er wie die meisten höheren Diener des prächtigen Blenders als Einzelwesen. Sein Wahrer Name, mit dem er



Nishkakat

Größe: um 0,50 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 14

FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 11

LeP 18 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 11+1W6

AW 10 **SK** 4 **ZK** 2 **GS** 8

RS/BE: 3/0

Krallen: **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 12

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Kampfverhalten: Nishkakat versucht Kämpfe zu vermeiden und greift nur an, wenn er sich verteidigen muss.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Nishkakat ist ein Diener Amazeroths.

☞ **QS 2:** Der kleine, geflügelte Kobold kann viele Geheimnisse verraten.

☞ **QS 3+:** Nishkakats Weisheiten muss man jedoch mit Vorsicht genießen, da er kleine Unwahrheiten ausspricht und Fehler einbaut.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Nishkakat unterliegt den Regeln für einzigtige Dämonen (siehe Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Nishkakat ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Dämonen-Regeln: Für Nishkakat gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



zu größerer Wahrhaftigkeit gezwungen werden kann, ist wenig bekannt.

Er wird gerufen, um an seinem Wissen teilhaben zu können. Zu diesem gehören Kenntnisse über Zauberei und Dämonen samt deren Wahren Namen, aber auch Wissens- und Handwerkstalente sowie beliebige Sprachen und Schriften. Besondere Erfüllung findet Nishkakat, wenn ihm aufgetragen wird, einem Gegner des Beschwörers möglichst viel falsches Wissen einzugeben.

In Myranor wird er mit dem Namen Nishkath als Archon der Quelle Iryabaar zugeordnet.

Nishkakat wird durch die Eigenschaften seines Erzdämons geprägt. Auch wenn er vielfältiges Wissen besitzt, ist er sogar unter der Kontrolle eines Beschwörers nicht fähig, reine Erkenntnis zu vermitteln. Er kann daher dazu nicht gezwungen werden. Stattdessen wird er in seinen Ausführungen immer Irrlehren und Trugschlüsse unterbringen; und zwar so viele, wie er glaubt, sie würden nicht als solche erkannt. Sein Vorgehen wählt Nishkakat anhand der Stärke der auf ihm liegenden Kontrolle und des Vorwissens des Beschwörers, die er durch geschickte Rückfragen zur genauen Bedeutung der an ihn gerichteten Fragen ermittelt.

Nishkakat vermeidet aber, dass der Beschwörer ihn direkt oder später einer Lüge überführen kann. Stattdessen verliert er sich in Abstraktionen und Mehrdeutigkeiten oder beruft sich später auf solche. Sein Ziel ist es dabei aber nicht, dem Beschwörer direkt zu schaden; insbesondere nicht, solange dieser keinen Seelenpakt mit seinem Herrn geschlossen hat. Stattdessen legt er die Saat für neue Beschwörungen, indem er unter Hinweis auf deren Wissen und Fähigkeiten zu mächtigeren Dämonen aus seiner Domäne wie Xamanoth (siehe Seite 80) rät. Dabei hilft er so viel, dass die Beschwörung gewagt wird. Eine erfolgreiche Kontrolle jener gefährlicheren Dämonen ist für Nishkakat indes nicht von Belang.

Beschwörungsname: Nishkakat / –

Beiname: Der scheinheilige Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Quitslinga

»Komm näher, ich kann nur flüstern. Also, das erste Mal habe ich von ihnen auf der Akademie gehört. ›Großes Pandämonium‹ hieß das Seminar. Von Gestaltwandlern, die jede Form annehmen und sogar wechseln können, hat die Magistra da berichtet. Vielgehörnte in unbekannter Anzahl. Dem Herrn des Wahnsinns und Irrwitzes sollten sie gehorchen. Da wurden mir die Augen geöffnet. Die Erkenntnis hat aber ein halbes Leben gebraucht, um in mir zu reifen, das gestehe ich wohl ein. Aber wahre Erkenntnis setzt ja nicht nur eine wahre Überzeugung, sondern auch noch einen guten Grund voraus, durch den die Erkenntnis gerechtfertigt werden kann.

Diesen fand ich, als meine eigenen dämonologischen Forschungen schon sehr weit fortgeschritten waren. Dadurch kam ich natürlich in den Blick der Mächte der Niederhöhlen. Mir fiel auf, wie meine Schüler und die Akademiendiener immer mehr Zeit in meinen Gemächern verbrachten und mich bei der Arbeit störten. Warum? Da erinnerte ich mich natürlich an die Worte meiner Magistra. Von einer unbekannten Anzahl hatte sie gesprochen. Aber wenn die Anzahl unbekannt ist, dann können es derer auch unzählige sein. Und wenn es unzählige von ihnen gibt, kann jeder von

uns einer von ihnen sein. Außer mir natürlich, denn ich bin ja ich. Jeder von uns kann ersetzt werden. Meine Schüler und Diener waren die Ersten. Wie war es sonst zu erklären, dass sie sich an die vereinbarten situationsbedingten Zufallszeichenkombinationen nicht erinnern konnten? Zu bald waren die Niederhöhlen am Ziel und ich kam erst nicht mehr zur Arbeit und dann hier hin. Das war vor 23 Jahren. Aber seitdem weiß ich, was vorgeht. Und warum bist Du hier, Dämon?«
—überhört im Keller der Schule der Austreibung zu Perricum, 1041 BF

Quitslinga (Mehrzahl: Quitslinga) ist ein viergehörnter Dämon aus der Domäne von Amazeroth, dem vielgestaltigen Blender und Erzfeind der Göttin Hesinde. Der Dämon ist ein mächtiger und hochintelligenter Gestaltwandler, welcher von einem Lebewesen Besitz ergreift und dessen Körper nach eigenem Belieben und den Wünschen seiner Beschwörerin formt. Er kann dabei ein willkürliches Äußeres, insbesondere aber das Aussehen irgendeiner humanoiden Person annehmen. Mit dieser Tarnung kann ein Quitslinga als nahezu perfekter Doppelgänger die Stelle einer Person einnehmen. Immer hat der Dämon aber einen kleineren oder größeren Schönheitsfehler, der von einem Bekannten oder Sphärenkundigen bemerkt werden kann.

In der Gestalt einer Person kann er etwa über ein Verbrechen an ihr hinwegtäuschen oder Vertrauen ausnutzen, indem er einen heimlichen Angriff ausübt oder Informationen sammelt, die nur diese Person erhalten kann. Unter misstrauischen Magiekundigen und anderen Geheimnisträgern gibt es daher bisweilen große Befürchtungen, diesem dämonischen Doppelgänger zu erliegen. Manche Magierin fürchtet sich so sehr davor, ihre Forschungsergebnisse an ihre Konkurrentinnen zu verlieren, dass sie von ihren Schülerinnen, Vertrauten und sogar Dienerinnen immer wieder verlangt, neue zufällige Fragen aus der gemeinsamen Vergangenheit zu beantworten. Der Verfolgungswahn und die Verschwörungstheorien, die damit durch die bloße Existenz der Quitslinga gefördert werden, sind ihrem Erzdämonen pure Labsal.

Quitslinga wird auch als *Höherer Gestaltwandler* und *Hülle des Formlosen* bezeichnet. Sein Wahrer Name ist wenig bekannt. Wird er gerufen, dient er meist als Spion oder Kurier. Er kann aber auch als Meuchler, für das Eindringen in Träume oder sogar als magischer Lehrmeister insbesondere für Illusionsmagie aller Art eingesetzt werden.

Besonders häufig treten Quitslinga im Horasreich auf, den Landen der Göttin Hesinde. Dorthin streben sie langfristig insbesondere dann, wenn sie nicht (mehr) unter Kontrolle stehen. Denn sie gieren so sehr nach den Leibern der Sterblichen, aus denen sie ihre verzehrende Erscheinung formen, dass sie mitunter in der 3. Sphäre verbleiben, nachdem sie dem Beschwörer die geschuldeten Dienste erbracht haben. Ihr Ziel ist dann die



Quitslinga

Größe: je nach imitierten Kulturschaffenden

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 15

FF je nach Körper **GE** je nach Körper **KO** je nach Körper
KK je nach Körper

LeP je nach Körper **AsP** 64 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 6 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 8

RS/BE: 4/0

Tentakel: **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz
oder

je nach Waffe (Grundwerte: **AT** 12, **PA** 6, modifiziert
nach Waffenmodifikator)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Waffe), Wuchtschlag I (Waffenlos, Waffe) (beides nur, wenn durch Körper Voraussetzungen erfüllt sind)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 12, Imperavi 12, weitere 1W6+2
Zauber nach Wahl des Meisters auf FW 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Quitslinga kämpfen nicht gerne direkt und tun dies nur, wenn es unvermeidlich ist.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Quitslinga ist ein Diener Amazeroths.

• **QS 2:** Quitslinga ist ein Gestaltwandler, der jede beliebige Gestalt annehmen kann.

• **QS 3+:** Quitslinga besitzt ein großes magisches Potenzial und einen bemerkenswerten Intellekt. In seiner wahren Gestalt besitzt er große Tentakel, mit denen er angreifen kann.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Quitslinga ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Gestaltwechsel: Innerhalb von 4 Aktionen kann ein Quitslinga wie ein anderer Humanoid aussehen. Dies kostet ihn 4 AsP.

Dämonen-Regeln: Für Quitslinga gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Mehrung von Macht und Ruhm, um die Göttin Hesinde zur Närrin zu halten. In Myranor wird er unter dem gleichen Namen als Genius der Quelle Iryabaar zugeordnet. Bei der Beschwörung muss dem Quitslinga ein Gefäß bereitgestellt werden, in das der Dämon einfahren kann. Hierbei muss es sich um ein Lebewesen handeln. Der Dämon bevorzugt humanoide Körper. Die Beschwörung ist leichter, wenn der Körper noch belebt ist und ihm eine Seele innewohnt, die er dann bei der Besitzergreifung in die Niederhöllen schleudert.

Den bereitgestellten Körper können Quitslinga sodann nahezu beliebig und nur beschränkt durch die Größenklasse des Körpers nach den eigenen Wünschen umgestalten. Sie vermögen deshalb auch die Erscheinung eines Beschreibungs- oder Anschauungsobjekts zu kopieren. Der Dämon kann die angenommene Form (mehrfach) wechseln, tut dies jedoch äußerst ungern, da ihn dies einen Teil seiner körperlichen und astralen Kraft kostet. Er muss allerdings eine andere Form annehmen,

falls die gewählte Gestalt zu schwer geschädigt wird. In die 7. Sphäre wird er demgegenüber nur bei einer Exorzierung oder dem vollständigen Verlust aller körperlichen und astralen Kraft zurückgeworfen. Während eines Kampfes wählen Quitslinga meist eine schreckliche Albtraumgestalt mit vielarmigen Tentakeln, die ihnen auch gegen eine Überzahl hilft, sobald sie enttarnt sind oder dies nicht länger fürchten. Ihre wahre Gestalt wird kein Sterblicher je sehen, da sie über keine eigene Stofflichkeit verfügen.

Beschwörungsname: Quitslinga / Quitslinga

Beiname: Hülle des Formlosen, Höherer Gestaltswandler

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Xamanoth

»Wir sind die Kinder von Balathandis! Uns wird zuteil das Wissen.

Das Erbe des Vaters ist unser Schatz und unser Vorteil. Die Gaben des Vaters sind uns gegeben, dass wir sie nutzen! Wir werden sie anwenden zu formen, zu schaffen den Einen, der uns alle verkörpert.

Uns wird zuteil das Wasser der Erkenntnis! Wir dürfen keine Angst haben. Angst tötet den Geist. Angst führt zu Unwissen. Wir werden uns stellen der Angst, denn sie steht entgegen dem Erbe des Vaters. Wir werden sie in uns aufnehmen, uns ihr hingeben und sie besiegen!

Uns wird zuteil die Mitra des Wissens! Und die Mitra Balathandis' wird uns geben die Antwort nach den Fragen zur Gabe Madas. Perle für Perle werden wir sammeln die Worte in Mondsteinen, zu erschaffen den Leib und unter den Namen seines Kanzlers werden wir preisen: Heil Chamenhoth! Mitra des Wissens!

Uns wird zuteil der Stein der Wahrheit! Der Fels, auf dem wir das Erbe errichten. Das Erbe wird uns führen zum jüngsten Spross. Er wird sein aus dem Fleisch des Jüngers und aus der Frucht des Feuers.

Der Geist ist der Wegbereiter. Der Weg führt zu Balathandis, der wird wandeln auf der Erde unter unseren Füßen.«

—aus den Prophezeiungen der Kinder von Balathandis, Orden und Kulte in Myranor, Dokumentsammlung der „Lamea“-Expedition III, neuzeitlich

Xamanoth (Mehrzahl: keine bekannt) ist ein siebengehörnter Dämon im Dienste Amazeroths. Viele Legenden ranken sich um den Turbanträger, der auch als Mitra Balathandis' und als eine der vier Hände Amazeroths bezeichnet wird. Dabei ist der an die Magiermogule erinnernde Turban, der in vielen Beschreibungen erwähnt wird, keineswegs ein Kleidungsstück. Vielmehr handelt es sich um den enorm erweiterten Kopf des Dämons. Das Wissen, das in diesem Schrecken aus der 7. Sphäre steckt, hat den Kopf anschwellen lassen, sodass er enorm erweitert wirkt. Die sieben Hörner stechen wie kleine Applikationen daraus hervor, als würden sie durch die Haut nach außen gedrückt. Das kurze Gesicht am unteren

Ende der Kopfstruktur besteht aus kaum mehr als einer zerfurchten Stirn und zwei großen Augen, die mal misstrauisch und mal wissend in die Welt hinaus schauen, doch immer hat man bei der Mimik dieses „Gesichtes“ das Gefühl, als würde etwas Wichtiges zurückgehalten. Ein Mund fehlt dagegen vollständig. Kein Wort hat diese Kreatur je gesagt. Eine Vielzahl an Tentakeln wächst stattdessen aus dem unteren Teil des Kopfes und ist mit verschiedenen Möglichkeiten bestückt. Aus der Menge sticht ein Greifarm hervor, weist er doch einen langen, dornartigen Finger auf. Mit diesem – und dem Blut des Beschwörers – schreibt der Dämon Formeln und verbotenes Wissen auf Pergamente.

Xamanoth wird gerufen, wenn der Ehrgeiz über Vorsicht und Wissen hinausgeht. Die Hand ist der vermeintlich schnelle Weg, wenn jahrelange Recherche und fleißiges Studieren nicht ausreichen und die Angst vor einem Pakt mit Amazeroth zu gefährlich erscheint. Die Seelen all jener, die es dennoch wagen und mit dem Herrn des verbotenen Wissens ein Geschäft abschließen, so heißt es, landen nach ihrem Ende beim Turbanträger.

In Aventurien wird er darüber hinaus auch noch in einem anderen Zusammenhang genannt: Xamanoth-Borbarad. Der Dämonenmeister gilt vielen als Inkarnation Xamanoths und als Avatar des verbotenen Wissens. So preiste Azaril Scharlachkraut den vermeintlichen Siebengehörnten als Herrn des Zwölften Zeitalters. Andere sehen darin einen gefährlichen Irrglauben, sei doch der Dämon wiederholt auch während der Anwesenheit Borbarads auf Dere beschworen worden. Ob hier der Wunsch den Sphärenschänder in seiner Apotheose zu erhöhen, die Basis solcher Lehren ist, wird wohl nur Amazeroth selber beantworten können.

Ein anderer, stetig an Macht gewinnender Kult ist im Osten des Imperiums und in den Landen der Kerrishiter verbreitet: Die Kinder von Balathandis sehen in Xamanoth den Kanzler, den Sachverwalter ihres Stellars. Mit seiner Hilfe hoffen sie ein Kind des Wandelsterns zu finden. Mitglieder des Hauses

Aphirdanos sehen in dem Kult einen Versuch der Melarythor, mit Hilfe dämonischer Kräfte erneut Macht zu erlangen.

Damit ein Beschwörer Teil haben kann an Xamanoths Wissen, muss er einen angemessenen Preis zahlen. Und



Xamanoth

Größe: um 2,00 bis 3,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 26 **IN** 18 **CH** 18

FF 14 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 16

LeP 100 **AsP** 169 **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 10 **SK** 10 **ZK** 7 **GS** 9

RS/BE: 3/0

Tentakel: **AT** 16 **PA** 4 **TP** 1W6+2 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel), Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 15, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: alle Zauber (bis auf Beschwörungen) auf 16

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –9

Kampfverhalten: Xamanoth versucht einen Gegner mit einem Tentakel in den Klammergriff zu bekommen und ihn auszusaugen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Xamanoth ist einer der mächtigsten Diener Amazeroths.

• **QS 2:** Er kann geheimes Wissen übermitteln.

• **QS 3+:** Er beherrscht jeden bekannten Zauber.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Xamanoth unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Xamanoth ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Dämonen-Regeln: Für Xamanoth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



der Turbanträger feilscht nicht. In einem inneren Bild lässt er den Bittenden wissen, was er für angemessen hält. Und so ist es nicht selten vonnöten, den sieben-gehörnten mehr als einmal zu rufen, um den Preis zu erfragen und sobald man das Pfand erworben hat.

Für die Magieanwender, welche sich Borbarads Lehren anschließen, ist es der Preis eines Paktierers. Für diejenigen jedoch, welche es nach direktem Wissen, einer Thesis oder einer Formel oder auch nach den Wahren Namen jener giert, die ihnen zu Diensten sein sollen, ist es die Vernichtung von magischen Schätzen. Doch nicht das eigene Wissen wird eingetauscht. Die Hand verlangt eine bestimmte Seite aus einem Buch, ein einzigartiges Schriftstück, ein kostbares Pergament, dessen nicht selten unwiederbringbarer Inhalt durch Klinge und Bimsstein eigenhändig zu tilgen ist. Dieses Pergament dient sodann als Grundlage und nimmt das neue dämonische Wissen auf. Mit einer Klaue und dem Blut des Beschwörers werden die Worte niedergeschrieben.

Beschwörungsname: Xamanoth / –

Beiname: Das Verbotene Wissen

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima



Ylmadath

»Mit ausreichend Zeit und Geduld vermag es die Kundige, das Schicksal aus den Sternen zu lesen. Die große Niobara gab uns dafür Karten und Berechnungen. Auch eine Glaskugel vermag dir zu helfen, wenn du sie richtig einzusetzen weißt. Doch hüte dich dabei, denn nicht jeder Sternenhimmel im Inneren einer Kugel zeigt die Wahrheit. In manchem Glas funkeln nur trügerische Lichter, die dich in die Finsternis locken.«

—die Niobarastochter Kensaya zu ihrer Schülerin, 1033 BF

Bei dem Ylmadath (Mehrzahl: Ylmadathim) handelt es sich um einen niederen Dämon Amazeroths. Das *Sternenlose Leuchten in der Finsternis*, wie der Dämon auch genannt wird, hat die Form einer Kugel und gibt ein sanftes Leuchten von sich. Dieses Licht ähnelt dem der Sterne, wird jedoch durch einige dunkle Flecken getrübt und scheint sich langsam um sich selbst zu drehen, auch geht von ihm keine Wärme aus.

Auch bei Berührung lässt sich kaum Hitze spüren, der Ylmadath hat eine ähnliche Temperatur wie die Hand, die ihn anfasst. Allgemein mag es der Dämon jedoch nicht angefasst zu werden.

Dafür schätzt er es umso mehr, betrachtet zu werden. Die Lichter in seinem Inneren befinden sich in permanenter, leichter Bewegung und entziehen sich immer wieder dem genaueren Blick. Zwischen den tanzenden Lichtern sind immer wieder entsetzliche oder verlockende Trugbilder zu erkennen, die Mut und Götterglauben der Betrachtenden erschüttern. Der langsame Tanz der Bilder kann regelrecht hypnotisch wirken.

Seinem Beschwörer kann er den Sternenhimmel oder auch einen anderen, fernen Ort zeigen, der Wahrheitsgehalt dieser Bilder sollte jedoch bezweifelt werden.

Besonders die Hexenschwesternschaft der Seherinnen von Heute und Morgen kennt Geschichten über den Ylmadath und dessen Fähigkeit, Prophezeiungen zu verzerren. Oft warnen diese Erzählungen davor, einen Dämon zur Prophezeiung zu nutzen. Ähnliches murmeln auch Scharlatane, die zahlreiche ähnliche Sagen kennen. Oft spielt darin eine Glaskugel mit besonders farbenprächtigen Illusionen und seltsamem Glanz eine wichtige Rolle, die jedoch nicht nur auf Willen des Zauberkundigen Bilder zeigt und diesen letztlich an der Wahrheit zweifeln lässt und in den Wahnsinn treibt. Auch die Achaz kennen den

leuchtenden Stein, der kein Stein ist, bei dem es sich um einen Ylmadath handeln könnte.

Eine weitere und gerne genutzte Fähigkeit des Dämonen ist es, in den Zauberer oder einen anderen freiwilligen Humanoiden einzufahren, um ihm für kurze Zeit die Fähigkeit der Zauberei zu übertragen.

Ylmadathim können fast überall angetroffen werden, einige geheime Zauberer- und Hexenzirkel rufen ihn oft seit Jahrhunderten immer wieder, auch im ehemaligen Xeraanien und in Oron soll der Ylmadath recht beliebt gewesen sein. Wo in Oron eher die Hypnosefähigkeit des Dämons geschätzt wurde, bevorzugten angeblich einige Offiziere der Fürstkomturei den Ylmadath im maraskanischen Dschungel als Leuchtmittel.

Hin und wieder sind Scharlatane, Hexen und Sterndeuter anzutreffen, die statt einer Glaskugel einen Ylmadath nutzen, um in die Zukunft, den Sternenhimmel oder an einen fernen Ort zu blicken.

Der Ylmadath wird bereits seit grauer Vorzeit gerufen, um die Sterne und andere Orte zu zeigen und mitunter auch einfach nur, um Licht zu spenden. Ob es sich bei allen magischen Lichtern in Geschichten um Dämonen gehandelt hat, wird jedoch zu Recht von aventurischen Gelehrten bezweifelt.

Hochelfische, echsische und menschliche Herrscher und Zauberkundige der Vergangenheit kannten verschiedene Möglichkeiten der magischen Beleuchtung, von denen der Ylmadath nur eine war. Doch es ist anzunehmen, dass gebundene Ylmadathim noch manch eine uralte Stätte in ihr trügerisches Licht tauchen.

Als Dämon, der einen nicht magisch begabten Menschen zubern lassen kann – obgleich nur für kurze Zeit – ist er ebenfalls sehr beliebt.

Der Ylmadath wird gerufen, um Licht abzugeben, einen Feind zu erschüttern oder um seiner Beschwörerin ein Abbild des Sternenhimmels zu zeigen. Zwar kann er die Gestirne wiedergeben, dennoch wird das Bild immer leicht verzerrt sein und kleinere Fehler aufweisen. Auch ferne Orte kann der Ylmadath auf Befehl seiner Beschwörerin zeigen, jedoch wird er dabei Details und Ereignisse vor Ort verändern. Bei diesen Änderungen wird er versuchen, sie so auszuwählen, dass sie den Glauben derjenigen erschüttern, die sie sehen.



Ylmadath

Größe: um 0,10 bis 0,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 10 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14

FF 10 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10

LeP 10 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 1 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 1

Berührung: **AT** 15 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: keine

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Amazeroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Ylmadath versucht Kämpfe zu vermeiden. Üblicherweise befindet er sich im Körper eines Sterblichen, sodass er passiv ist und der Körper, in dem er sich befindet, die Handlungen ausführt.

Flucht: Ylmadathim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Ylmadath ist ein niederer, aber mächtiger Diener Amazerths.

☞ **QS 2:** Ylmadath kann in einen Sterblichen einfahren und ihm für kurze Zeit die Macht der Magie verleihen.

☞ **QS 3+:** Ylmadath ist ansonsten sehr gut darin, Prophezeiungen zu unterstützen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Ylmadath ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Macht der Zauberei: Ylmadath kann in einen Sterblichen einfahren, der nicht über den Vorteil *Zauberer* verfügt, und ihm diesen für 24 Stunden verleihen. Der Besessene erhält die Tradition, über die der Zauberer verfügt, der den Ylmadath gerufen hat, zudem 3 Zaubersprüche nach Wahl, die auch der beschwörende Zauberer beherrscht. Der FW der Sprüche ist FW/2 des Zauberers, es können nur Zauber der Steigerungsfaktoren A oder B gewählt werden (sowie Zaubertricks). Die AsP des Besessenen sind mit dem des Ylmadath identisch.

Dämonen-Regeln: Für Ylmadath gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Eine friedliebende Familie kann er dann tot zeigen, einen treuen Gatten im Bett mit einem anderen und ein Spukhaus als friedliche Ruine.

Paktierer können sogar versuchen, den Ylmadath wie eine gewöhnliche Glaskugel zur Prophezeiung zu nutzen. Allerdings zeigen die trügerischen Sterne in seinem Inneren selten die Wahrheit, von einer zuverlässigen Prophezeiung ganz zu schweigen. Der Dämon wird immer versuchen, den Prophezeienden näher an Amazeroth zu führen. Da er jedoch nicht sprechen kann, muss er dafür die Bilder nutzen, die er zeigt und kann damit durchaus auch sein Ziel verfehlen.

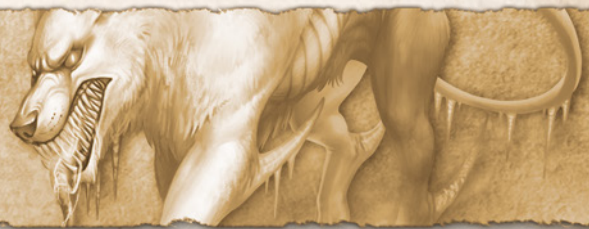
Einige Scharlatane, die mit Amazeroth paktieren, nutzen den Ylmadath auch, um in ihm statt in ihrer Glaskugel farbige Illusionen zu zeigen. Allerdings wird der Dämon auch dabei immer versuchen, seine Betrachter zweifeln zu lassen.

Kämpfen kann der Ylmadath kaum, er wird, wenn möglich, immer davonschweben oder sein Gegenüber mit

den gezeigten Bildern zu hypnotisieren trachten. Außerdem ist er recht geschickt darin, sich zu verstecken, indem er sich tarnt. Dafür gibt er seinem Äußeren das Aussehen einer gewöhnlichen Glas- oder Steinkugel, auch die Gestalt eines Steins oder gar eines kleinen Fasses sieht der Dämon bei Gefahr nicht als unter seiner Würde an. Sollte er sich jedoch verteidigen müssen und seine Hypnosefähigkeiten nicht ausreichen, wird er versuchen, seinen Gegner mit grellem Flackern zu verwirren.

Beschwörungsname: Ylmadath / Ylmadathim
Beiname: Das Sternenlose Leuchten in der Finsternis
Domäne: Iribaar
Wesenstypus: niederer Dämon
Beschwöungsritual: *Invocatio Minor*

NAGRACH-DÄMONEN



Glaz'madraa

»Die Legenden von Frostriesen sind alle wahr! Ich habe einen von ihnen gesehen. Als ich meine Reise nach Paavi antrat, da musste ich eine lange Strecke hinter mich bringen. War ganz schön verschneit zu dieser Zeit. Ich übernachtete einmal bei einer freundlichen Norbardensippe und konnte mich sogar am Lagerfeuer der Nivesen wärmen.

Einen Abschnitt der Reise bin ich aber ganz allein unterwegs gewesen. Naja, nicht ganz allein. Meine brave Madala war bei mir, das treue Tier. Und als ich am Abend am Feuer saß, hörte ich das Knacken des Schnees, ein dumpfes Geräusch, so als ob ein Mammut durch den Wald stapfte. Hinter dem Berg sah ich ihn dann. Er war größer als alle Häuser in Eestiva, ach, was erzähle ich, als alle Häuser, die ich kenne! Ein Riese, ein Frostriese aus Eis. Und er kämpfte gegen eine Gruppe Glückritter. Aber sie hatten keine Chance. Wie ich da lebend weggekommen bin? Ich weiß auch nicht mehr, aber ich bin gelaufen, so schnell ich nur konnte, die ganze Nacht lang. Madala ist bellend zu den Glückrittern gerannt, seitdem habe ich nichts mehr von ihr gehört. Aber ich gebe sie nicht auf, sie wird bestimmt eines Tages zurückkehren!«

—Zolthan Eslamsbrücker, reisender Kiepenkerl, 1033 BF



Kaum ein Dämon aus dem Gefolge Nagrachs ist grausamer und gefährlicher als der Frostriese Glaz'madraa (Mehrzahl: Glaz'madraanim). Größer noch als einer der aventurischen Riesen, wandelt Glaz'madraa nur für einen einzigen Zweck auf Dere: Zerstörung. Sieben Hörner ragen aus seinem Kopf, was ihn zu einem der machtvollsten Diener im Gefolge des Eisigen Jägers macht.

Er wird gerufen, um durch seine schiere Existenz die Sterblichen einzuschüchtern, die Umgebung einzufrieren, oder alles in Stücke zu hauen. Zwar bewegt sich der Frostriese nicht allzu schnell, doch durch seine großen Schritte kann ihm dennoch kaum jemand entkommen. Seine größte Gefahr geht jedoch von seiner immensen Stärke und seiner Gnadenlosigkeit aus. Er kennt kein Mitleid und selbst Gegner, die sich ergeben, wird er einfach zertreten wie Würmer.

Obwohl Glaz'madraa meistens gerufen wird, um einen Feind in der Eiswüste aufzuspüren und zu töten, kann der Dämon auch zu einem anderen Zweck eingesetzt werden. Er ist in der Lage, die nähere Umgebung stark abzukühlen. Diese Kälte dringt sogar durch die Erde und Häuser, sodass diese Fähigkeit des Dämons gerne eingesetzt wird, um Gegner in einem Dorf oder einer Festung zu zermürben. Der Frostriese begibt sich dann gerne in eine Höhle unterhalb des Ortes, um dort einfach zu warten, bis seine Kälte ausströmt. Im Bornland gibt es viele Legenden über den Frostriesen, der unter einem Dorf in seinem Versteck sitzt und wartet, bis tapfere Helden ihn endlich zur Strecke bringen. In einer kleinen Höhle haben Abenteuer sogar noch die besten Chancen, Glaz'madraa zu vernichten, da er hier an die Decke stoßen kann und eingengt ist.

Mit Umdoreel soll ihn eine alte, interne Feindschaft um die Gunst des Nagrach verbinden. Beide Dämonen greifen sich, gleich welche Dienste sie gerade ausführen, sofort an, sobald sie sich wahrnehmen. Laut den Sagen einiger Nagrach-Paktierer soll Umdoreel vor Äonen Glaz'madraa als Anführer der Wilden Hatz abgelöst haben. Daher soll dieser Hass rühren.

Der Frostriese ist zum Glück selbst unter den Paktierern Nagrachs ein fast unbekannter Name. Nur sehr selten wird er beschworen, in den meisten Fällen um ganze Dörfer zu vernichten oder sie in eine Zone absolut niederhöllischer Temperaturen zu verwandeln.

Aufgrund seiner großen Empfindlichkeit gegen Feuer und Hitze kann der Glaz'madraa nur längere Zeit an Orten existieren, die kalt

Glaz'madraa

Größe: 9,00 bis 10,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 11

FF 9 **GE** 10 **KO** 30 **KK** 45

LeP 400 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 2 **SK** 5 **ZK** 8 **GS** 5

Waffenlos: **AT** 12 **TP** 2W6+11 **RW** mittel

Keule: **AT** 10 **TP** 2W6+17 **RW** lang

Trampeln: **AT** 8 **TP** 3W6+14 **RW** lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos, Keule), Klammergriff, Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Keule)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Frigisphaero 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Nagrach), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Glaz'madraa ist eine scheinbar unaufhaltsame Gewalt. Wenn er eine Gruppe Gegner vor sich sieht, setzt er zuerst seinen eisigen Schneehauch ein, der ähnlich einem FRIGISPHAERO wirkt. Sollte danach noch jemand stehen, geht er auf den Rest der Gegner zu und schlägt mit Händen oder einem ausgerissenen Baum auf die Sterblichen ein. Dabei benutzt

er gerne *Wucht-* und *Hammerschläge*, auch wenn sie kaum notwendig sind, um seine Feinde zu töten und seine Treffsicherheit reduzieren.

Flucht: Glaz'madraa fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Glaz'madraa, der Frostriese, ist einer der mächtigsten Diener Nagrachs und kann kaum von einem Sterblichen aufgehalten werden.

☞ **QS 2:** Glaz'madraa kann mit seinen Füßen Menschen zertrampeln, sie mit Baumstämmen erschlagen oder mit seinen Händen in zwei Stücke reißen.

☞ **QS 3+:** Glaz'madraas größte Schwäche soll neben allem, was Firun und Ifirn heilig ist, das Feuer sein. Offenbar schmilzt Glaz'madraa, wenn er damit in Berührung kommt.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Glaz'madraa ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Winter und Eis verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ifirn.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im *Klammergriff* des Glaz'madraa, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 6W6+33 TP).

Dämonen-Regeln: Für Glaz'madraa gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ *Umgebung herunterkühlen:* In einem Radius von 50 Schritt um den Dämon entstehen 2 Kältestufen. Dies kostet 1 Aktion, hält 13 Stunden an und kostet den Dämon 8 AsP.



und eisig sind. In den südlichen Gefilden würde er, trotz seiner übermenschlichen Zähigkeit, einfach schmelzen. In der Klirrfrostöde oder dem Ewigen Eis kann er bedenkenlos beschworen werden und in einem kalten Winter mag er sogar im Bornland oder im Mittelreich heimisch werden können. Gebiete weiter südlich, wo die Temperaturen nie so kalt sind, sind Gegenden, in denen der Riese es einfach nicht aushält und schon bald weggeschmolzen ist. Es soll das erklärte Ziel des Frostriesen sein, eines Tages einen ewigen Winter über Dere zu bringen, sodass niemand mehr vor ihm sicher ist und er selbst die Bewohner der Wüste Khôm zerquetschen kann, wann immer er will. Glaz'madraas Ziel in der 3. Sphäre ist so einfach, wie der Frostriese groß ist: Er will alles Leben auslöschen und erfrieren lassen. Dabei helfen ihm seine immense Kraft und seine Fähigkeiten. Wird er von seinem Beschwörer auf jemanden gehetzt, so versucht er diesen einfach mit einem Tritt zu töten oder mit einem Baumstamm zu erschlagen. Es scheint so, als habe der Frostriese zudem einen besonders großen Hass auf alles, was firun- und ifirngefällig ist, sogar deutlich mehr, als dies Diener Nagrachs ohnehin

schon aufweisen. Wo immer der Frostriese eine Geweihte der Tochter des Firun begegnet, wo immer er einen Polarbären antrifft, er wird versuchen, diese göttergefälligen Wesen zu vernichten. Am liebsten ist es ihm sogar, seinen Dienst für kurze Zeit zu unterbrechen, und sich erst an die Verfolgung dieser Götterdiener zu machen. Glaz'madraa ist in seinem Wesen überheblich und hält sich für unbesiegbar. Das Einzige, was ihm unangenehm ist, ist Feuer. Lagerfeuern und Fackelträgern kann er sich zwar nähern und wird diese auch angreifen, aber er weiß um seine Schwäche gegenüber dem Feuer und wird versuchen, so schnell wie möglich die Flammen zu löschen, damit sie ihm nicht mehr schaden können.

Beschwörungsname: Glaz'madraa / Glaz'madraanim

Beiname: Der Herzensfrost

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

Karmanath

»In der Karmanzschlucht in der Rauhnacht, in der der Alte Weiße der Ewiglich Jungen das Zepter überreicht und dabei kurz dieses aus der Hand gibt, trafen sich Mew und Coljew. Der aufrechte Schütz Coljew hatte schon alles vorbereitet für die Weihe der Federn, auf dass sie Mew helfen würden, den Probe-schuss vor dem Bronnjaren zu setzen und damit seine Alwinje zu freien. Mew aber bangte und hatte Furcht, sah er doch aus den Büschen das grüne Leuchten von dutzenden Augen.

Da sprach Coljew beruhigend auf ihn ein: »Sieh, Mew, es sind nur die Wölfe des Eisigen, die uns ihren Respekt zollen wollen.« Doch als der feige Mew erneut vor Furcht sich krümmte, als das Heulen der Wölfe ertönte, da sprach Coljew eindringlicher zu ihm: »Willst du Alwinje freien oder nicht? So reiße dich zusammen, denn nichts Böses geschieht uns hier.« Als Mew aber noch einmal erschrak und schrie, als er die großen Wölfe sah, da schimpfte Coljew über ihn: »Sieh nur, was du angerichtet hast. Nur sechse der Pfeile werden treffen, der siebte aber gehört nun wegen deiner Zweifel dem Eisigen Jäger! Sei es drum, wenn du nun rennen willst, so renne zu deiner Braut. Nimm die Pfeile und mach Alwinje morgen zu der Deinen, aber eile besser, denn die Wölfe riechen deine Feigheit.« Und so rannte Mew, verfolgt von den edlen Geschöpfen des Eisigen, nach Hause.«

—Szene aus dem Freien Schütz, einfache Variante aus dem Bornland

Der Karmanath (Mehrzahl: Karmanthi) ist ein niederer, aber sehr gefährlicher Dämon aus dem Gefolge Belshirashs, des erzdämonischen Gegenspielers von Firun. Er manifestiert sich

als Höllenhund von der Größe eines Kalbes. Das Fell ist weiß und eisig gefroren, sodass es stets glatt wirkt. Seine Augen leuchten in kalter Farbe, mal smaragdgrün, mal eisblau oder violett. Gerade bei Dunkelheit ist dieses Leuchten deutlich zu sehen und wirkt sehr furchteinflößend. Er hat Reißzähne, die einen Spann lang sind und deren Berührung das Opfer als eisig kalt empfindet. An den Knöcheln und Gelenken des Karmanaths ragen spitze, eiskalte Stacheln hervor.

Der Karmanath gibt eine Form des Bellens oder Heulens wie bei einem Wolf oder Hund von sich, die schrill und markdurchdringend klingt. Allein dieses fürchterliche Heulen kann Opfer in Schrecken versetzen oder gar in den Wahn treiben, wenn es andauert. Derlei Geplagten mag sogar Blut aus den Ohren dringen.

Karmanthi werden vor allem im Norden Aventuriens beschworen, wo Nagrachs Macht am größten ist. So rufen Beschwörer aus dem Bornland oder dem hohen Norden diese Wesen immer wieder zu Hilfe. Auch in Tobrien gibt es zahlreiche dieser Wesen, wobei mit den daimoniden Weißen Hetzern sogar Kreaturen geschaffen wurden, die die Saat dieses Dämons dauerhaft in die Welt tragen. Dennoch beschwören die Adligen des dunklen tobrischen

Herzogs Arngrimm oder Nagrach-Paktierer nicht selten eine Karmanthi-Meute, um Jagd auf Menschen zu machen. Widerlicherweise tun sie dies oft einfach zu ihrem

Vergnügen, weil sie die firungefällige Jagd langweilt. Prinzipiell ist es aber denkbar, diese Wesen überall zu beschwören. Bislang ist unbekannt, ob die Blutigen Hetzer sich im Süden Aventuriens dabei womöglich in anderer Form manifestieren, beispielsweise als Biest, das einer Khoramsbestie ähnelt.

Wie viele andere Dämonen auch sind die Karmanthi eine Gefahr, die man bereits seit Urzeiten kennt. Es ist sogar denkbar, dass einige nivesische Geschichten um die Untaten der Himmelswölfe stattdessen auf diese Wesen zurückgehen.

Auch in Myranor sind diese Unkreaturen unter dem Namen Karmanat bekannt und werden von Beschwörern gerufen.

Typischerweise werden Karmanthi als Meute gerufen, was sie noch gefährlicher macht. In solch einer Jagdmeute können sie als taktisch geschickte Jäger und mit unterschiedlichen Rollen vorgehen, sei es als Hetzer, die die Beute jagen und erschöpfen, als fintenschlagende Scheinangreifer oder als Lauerjäger, die Hinterhalte vorbereiten. Sie genießen es, während ihrer Verweildauer in der 3. Sphäre ihre Beute – in welcher Form auch immer – zu jagen und zur Strecke zu bringen. Falls man ihnen nicht



Karmanath

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,70 bis 2,50 Schritt (mit Schwanz); 1,00 bis 1,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15

LeP 25 **AsP** 25 **KaP** – **INI** 19+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Fährtsensuchen 16, Klettern 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft 13

Zauber: Blitz dich find 8, Horriphobus 3

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde) oder 1W6+4 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belshirash), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Karmanthi versuchen zunächst, ihrer Beute Angst zu machen, sie durch Geheul einzuschüchtern und sie zu hetzen. Am liebsten greifen sie den schwächsten Gegner gemeinsam an und nutzen dabei jeden nur erdenklichen Vorteil wie Finten und Anspringen, um sich anschließend in ihrem Gegner zu verbeißen.

Flucht: Karmanthi fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Karmanthi kommen vor allem im Norden Aventuriens vor. Sie jagen häufig im Rudel und greifen zusammen an.

☛ **QS 2:** In einer Meute sind die Wesen besonders gefährlich, da sie sich gegenseitig antreiben.

☛ **QS 3+:** Diese Dämonen dienen dem eisigen Jäger Nagrach.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Karmanath ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Winter und Eis verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ifirn.

Meute: Karmanthi, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Raserei: Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 5 LeP nach den ersten 5 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schreckliches Geheul: Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihre Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Dämonen-Regeln: Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Einhalt gebietet, geben die nimmermüden Dämonen die Jagd niemals auf. Zwar benötigen sie als siebtsphärische Wesen keine Nahrung, ihre Opfer zerfetzen sie dennoch mit großer Vorliebe, fressen Körperteile und Gedärme und trinken ihr Blut wie ein Hund sein Wasser.

Beschwörungsname: Karmanath / Karmanthi

Beiname: Der Höllenhund, der Blutige Hetzer

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Umdoreel

»Die Kälte kroch mir erbarmungslos in die Knochen und selbst der dick gefütterte Mantel, den ich zuvor in Norburg erworben hatte, schien mir dünn wie Seide, obwohl ich ohne ihn wahrscheinlich schon lange in Borons Hallen eingegangen wäre. Mit größtem Respekt betrachtete ich unseren Führer, einen Firnelfen aus der Lichthüter-Sippe; den Licentiata Hubner angeworben hat. Mittlerweile zweifelte ich daran, dass diese Expedition uns an keinen anderen Ort als in unser frostiges Grab führen würde. [...] Nach drei Tagen fanden wir auf einer Lichtung, was Licentiata Hubner zu dokumentieren erhoffte. Das Bildnis überragte mich um zwei Schritt und zeigte eine Kreatur, die mit starrem Blick, gebleckten Zähnen und heraushängender, spitzer Zunge irre in die Ferne starrte. Auf seinem Kopf muss einst ein Geweih oder eine Krone gesessen haben, doch die Witterung hatte sein Haupt bereits geschliffen. Zu Füßen des wahnsinnigen Götzen standen kleinere Figuren, immer noch hüfthoch, die kaum erhalten waren, anscheinend jedoch Kreaturen aus einer wilden Meute zeigten. Einige erkannte ich als Karmanthi und Thalonen. Opfergaben legte hier schon lange niemand mehr ab.

Während die Licentiata mit zitternden Händen Notizen machte und einzelne Details in ihr Büchlein abzeichnete, stand unser Wildnisführer mit Verachtung in den Augen vor dem Götzen. Bis zur Dämmerung hielten wir uns bei dem Ritualplatz auf und schlugen dort auch unsere Zelte auf, da die Licentiata am nächsten Tag noch das umliegende Gebiet absuchen und dokumentieren wollte. Ich legte mich früh in mein Lager, denn die entbehrungsreiche Wanderung hatte stark an mir gezehrt.

Mein Schlaf war alles andere als erholsam, denn in meinen Träumen wurde ich wie ein Tier durch die Wildnis gehetzt, bis mich jemand energisch wachrüttelte. Der Firnelf blickte mir mit seinen großen bernsteinfarbenen Augen direkt ins Gesicht, legte seinen Finger auf die Lippen und deutete in die Ferne. Da wurde ich der Kakophonie, des niederhöllischen Gebells und des tiefen Grollens eines Jagdhorns gewahr, die sich bis in meine Träume geschlichen haben mussten. Eine tiefe Stimme brüllte in der Ferne Befehle auf einer alten, urtümlichen Sprache, doch verstehen konnte ich davon nichts. Die Licentiata und die Begleiter unserer

Expedition waren ebenfalls erwacht und hatten unser Feuer gelöscht. Wir drängten uns im Schatten eines Hügels zusammen und beteten zum Herrn der Nacht, dass er uns vor dieser unheimlichen Gesellschaft verbergen möge. Es glückte, denn bald ebbte das niederhöllische Gejaule ab und die winterliche Stille kehrte zurück. Am nächsten Tag brachen wir sofort unser Lager ab und machten uns auf den Rückweg, denn beim nächsten Mal würden sie uns finden und keine Macht auf Dere hätte uns dann noch schützen können.«

—Völkerkundler Helmar Hullheimer über seine Teilnahme an einer Expedition in den Norden zur Erforschung barbarischer Kulte, die er 1012 BF als Student begleitete

Der Umdoreel (Mehrzahl: Umdoreelya) ist nicht nur ein dreigehörnter Diener des Belshirash, sondern auch dessen oberster Jagdmeister, der ihn in der niederhöllischen Wilden Jagd vertritt. Größer noch als ein Oger, tritt der Meister der Jagd als grässlicher Gigant mit vier Armen auf, die in mächtigen Klauen enden. In einer dieser Pranken schwingt er drohend einen mächtigen Streitkolben, doch man wird bei seinem Anblick nicht daran zweifeln, dass er seine Gegner auch mit bloßen Händen in Stücke reißen könnte. Er besitzt drei starrende Augen, eines davon auf seinem Hinterkopf, sodass ihm nie seine Beute entgeht, und trägt ein mächtiges Elchgeweih auf seinem Haupt, von dem zerrissener Bast herabhängt. Aus seiner Haut ragen Knochensplitter und aus seinem Rückenramm wachsen drei Hörner. Um seinen Status im Gefolge des Nagrach zu unterstreichen, trägt er meist einen reich verzierten Lendenschurz, an seiner Hüfte gehalten von einem Gürtel aus aufgereihten Menschenschädeln.

Umdoreel ist der unbestrittene Meister der niederhöllischen Wilden Hatz, die er mit seiner Stimme, so tief wie das Grollen eines todbringenden Wintersturms, führt. Berichten zufolge befinden

sich in seinem Gefolge zehn formlose, graue Hetzschatten, zehn geifernde Karmanthi, zwei oder drei der bösartigen Dämonenpferde Yash'Natam und über ein Dutzend wieselartige Thalonen. Mitgerissen werden von ihnen die Seelen der Nagrach-Paktierer, die dazu verdammt sind, bis in alle Ewigkeit die Wilde Hatz zu begleiten



Umdoreel

Größe: 3,80 bis 4,20 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13

FF 14 **GE** 13 **KO** 25 **KK** 30

LeP 70 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 10

Biss: AT14 TP 3W6+5 RW mittel

Keule: AT 8 TP 3W6+8 RW lang

Krallen: AT 16 TP 2W6+2 RW lang

RS/BE: 4/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos, Keule), Klammergriff, Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Keule)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Spurlös 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Nagrach), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Umdoreel versucht seinen Gegner einfach mittels brutaler Gewalt zu zerquetschen oder totzuschlagen.

Flucht: Umdoreelya fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Umdoreel ist ein gehörnter Diener Nagrachs und sein Jagdmeister.

☞ **QS 2:** Umdoreel ist der Anführer der Wilden Hatz.

☞ **QS 3+:** Umdoreel ist trotz seiner Position nur ein dreigehörnter Dämon. Sein Konkurrent um den Titel des Jagdmeisters scheint der Frostriese Glaz'madraa zu sein.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Umdoreel ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Winter und Eis verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ifirn.

Dämonen-Regeln: Für Umdoreel gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



und wie im Wahn anzufallen, was ihnen auf ihrem Weg begegnet. Unter ihnen befinden sich auch ganze Sippen von Firnelfen, die in ihrer Verblendung Umdoreel als Gott angebetet haben und nun als geisterhafte weiße Bogenschützen die wilde Meute begleiten.

Der Umdoreel ist ein mächtiger Diener Nagrachs, der zur Verfolgung oder Jagd beschworen werden kann. Er spielt gerne mit seiner Beute, lässt sie aber niemals absichtlich entkommen. Dabei tritt er selten allein auf, denn Umdoreel ist in der Lage, die gesamte Wilde Hatz zu sich zu rufen, und daher auch in der Schlacht ein mächtiger Verbündeter. Über die Einzigartigkeit des Umdoreel wird in Fachkreisen noch immer gestritten. Die meisten Gelehrten gehen davon aus, dass es nur einen Umdoreel gibt, obwohl es auch einige Berichte über besonders große Meuten gibt, die angeblich mehrere Umdoreelya angeführt haben sollen.

Legenden zufolge durchstreift er mit seinem blutrünstigen Gefolge die Grimmfrostöde oder die Klirrfrostwüste, stellt sich den Feinden seines Herren und reißt unvorsichtige Wanderer mit sich, um sie in sein Gefolge einzureihen. In besonders kalten Winternächten wurde die Meute schon in Thorwal und sogar im Mittelreich gesehen. Er wurde in der Vergangenheit von einigen menschlichen und elfischen Stämmen anstelle des Firun oder des Nagrach verehrt, sodass man in manch einer verlassenen Kulthöhle auch heute noch ein götzenartiges Bildnis des Umdoreel finden kann.

Umdoreel lebt für die blutige Jagd und die erbarmungslose Hatz. Die Gelegenheit, wehrhafte Beute so lange zu

treiben, bis sie unter Erschöpfung und Verzweiflung zusammenbricht, wird er sich nicht entgehen lassen. Es gibt auch Berichte darüber, dass Umdoreel sein eigentliches Ziel aus den Augen verlieren kann, wenn er einem Feind seines Herren, wie beispielsweise einem Firungeweihten oder einem mächtigen Eisbären, begegnet.

Manche alte Texte über das Wesen des Dämons berichten, dass er einst ein Gott oder ein unsterbliches Wesen war, das von Nagrach verführt und in die Niederhöllen gerissen wurde. In diesen Texten ist von einer Trias der Gehörnten Brüder die Rede, die aus Levthan mit den Widderhörnern, Umdoreel mit dem Elchgeweih und Brazoragh mit den Stierhörnern besteht. Die meisten Gelehrten zweifeln jedoch an der Richtigkeit dieser alten Geschichten und gehen davon aus, dass die Gemeinsamkeiten dieser Entitäten zufällig sind.

Einige Legenden aus den Dunklen Zeiten berichten außerdem, dass Umdoreel einst die Riesin Männertod beehrte, von ihr jedoch überlistet und gefangen wurde. Gelehrte sind sich einig, dass der Name Umdoreel in der Geschichte entweder eine falsche Überlieferung sein muss oder die Legende eine Allegorie ist, die zeigen soll, dass Männertods Schreckensherrschaft jedes noch denkbare Übel überstiegen hat.

Beschwörungsname: Umdoreel / Umdoreelya

Beiname: Der Meister der Jagd

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Usuzoreel

»Als ich die Wilde Hatz hörte, da schlug mein Herz so schnell, du kannst es dir kaum vorstellen. Ich hörte ein abscheuliches Geräusch, ein Jagdhorn, das so klang, als käme es aus den Tiefen der Niederhölle. Firun wird es bezeugen können: Ich rannte so schnell ich konnte wieder nach Süden. Ich wusste schon damals, dass unsere Chancen, die Eishexe Glorana zu töten, schlecht standen. Aber nur ich kannte mich in der Region gut genug aus, um die Geweihten und Kriegerinnen aus Festum, Norburg und Neersand nach Norden zu führen.

Ich bin kein Kämpfer, bei Rondra. Aber ich schwöre, ich wollte aus der Ferne mit meinem Bogen mein Bestes geben. Aber als die Unkreatur aus Eis in einer Rotte auf mich zulief und sie klagende, eisige Schreie ausstießen, verkrampfte sich mein Magen. Mir wurde schlecht, ich lief weg. Nichts hielt mich mehr dort. Kampfeslärm, Schreie, der Klang von Metall auf Metall. Und immer wieder knackende Geräusche, von denen

ich nicht genau weiß, ob es das Eis oder ob es Knochen meiner Gefährten waren.

Ja, ich schäme mich. Ja, ich bin schuldig der Fahnenflucht. Ich hätte dableiben müssen. Aber mein Wille war durch die Dämonen aus Eis gebrochen. Sie trieben mich an, ich rannte. Und sie verfolgten mich immer weiter. Selbst jetzt, nachdem ich ihnen entkommen bin, verfolgen sie mich in meinen Träumen.«

—Lasko Huranjeff, bornischer Jäger, vor Gericht, 1030 BF

Usuzoreel (Mehrzahl: Usuzoreelya) sind die Treiber der Wilden Hatz. Die niederen Dämonen erscheinen zu Beginn körperlos, aber je länger sie auf Dere bleiben, desto deutlicher bilden sie einen humanoiden Körper aus, einen Körper, der ganz aus Eis zu bestehen scheint. Ihre Haut ist mit unzähligen nadelspitzen Eiszapfen übersät, sodass der Betrachter den Eindruck bekommt, dass jede Berührung der Wesenheiten schreckliche Schmerzen verursachen muss.

Ihr Körper hat die Farbe schmutzigen Eises oder gar gefrorenen Fleisches, aber noch viel schlimmer als ihr Anblick ist ihr Kreischen. Dieses ist so angsteinflößend, dass selbst einer tapferen Kriegerin das Herz in die Hose rutschen kann und sie im Angesicht eines Kampfes flieht.

Usuzoreelya werden häufig, so wie Karmanthi, als Rudel beschworen, um sie auf Gegner zu hetzen. Zwar sind die niederen Dämonen nicht die stärksten, aber durch ihre Fähigkeit Furcht zu säen dürfen sie nicht unterschätzt werden. Ihre Aufgabe ist vor allem, Feinde zu Tode zu hetzen und sobald sie manifestiert sind, sind sie auch in der Lage, mit ihren Klauenhänden üble Verletzungen anzurichten.

Oft arbeiten die Usuzoreelya mit anderen Wesenheiten aus Nagrachs Gefolge zusammen. Karmanthi sollen die Hetzhunde sein, die von ihnen in Schach gehalten werden können, bis sie sich gemeinsam auf die Jagd begeben. Umdoreel ist ihr Herr und Meister, dem sie Respekt entgegenbringen, ihn gleichzeitig aber auch hassen. Mit dem Frostriesen Glaz'madraa verbinden die Usuzoreelya offenbar ebenfalls eine besondere Verbindung. Im Gegensatz zu allen anderen Dämonen scheinen sie ihn zu fürchten und halten großen Abstand zu ihm. Wenn er etwas zu ihnen sagt, dann befolgen sie seinen Befehl – es sei denn, ein Umdoreel befiehlt etwas Gegenteiliges. Dann sind die Usuzoreelya verzweifelt und harren aus, da sie nicht wissen, wem sie dienen sollen.

Usuzoreelya werden fast ausschließlich dort beschworen, wo es kalt ist. Zwar macht ihnen Wärme nicht so sehr zu schaffen wie dem Frostriesen Glaz'madraa, aber sie fühlen sich dennoch wohler in einer Gegend, wo die Temperaturen auf dem Gefrierpunkt oder darunter liegen.



Usuzoreel

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 14

LeP 30 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12 Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Nagrach), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Usuzoreel greift mit seinen Klauen an, lässt aber seinen Gegner gerne entkommen, um ihm dann wieder nachzusetzen.

Flucht: Usuzoreel flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Usuzoreel ist ein Dämon aus Nagrachs Gefolge

• **QS 2:** Usuzoreel ist zunächst körperlos, wird dann aber immer materieller.

• **QS 3+:** Usuzoreel kann gut durch Feuer bekämpft werden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Usuzoreel ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Winter und Eis verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ifirn.

Kurzzeitige Körperlosigkeit: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann. Die Körperlosigkeit endet 1 Stunde nach seiner Beschwörung.

Rudeldämon: Usuzoreelya lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Usuzoreelya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Als Gloranas Eisreich noch existierte, wurden sie häufig als Verfolger von flüchtigen Sklaven beschworen, um sie wieder einzufangen oder zu Tode zu hetzen. Mit dem Rückgang des Eisreiches sind sie seltener geworden, werden aber immer noch, genauso wie Karmanthi, gerne von Nagrach-Paktierern oder Dämonenbeschwörern eingesetzt, denen eine Nähe zum Eisigen Jäger nachgesagt wird.

In vielen Legenden des Firun- und Ifirnkultes spielen die Usuzoreelya eine tragende Rolle. Mal nehmen sie dort die Gestalt von Eisgeistern, mal die von monströsen Eiswesen an, die unschuldige Menschen durch die Wildnis treiben und sie fressen wollen. In der Ifirnkirche geht man davon aus, dass die Dämonen einst Menschen waren, die Ifirns Vater durch ihre Frevel so erzürnt haben, dass er sie selbst verdammt und sie den Niederhöllen übergab. Der Dämon wird selten als einzelnes Wesen beschworen, sondern meist als Meute oder ist Teil der Wilden Hatz, wenn sich diese Ansammlung von Dämonen in Aventurien manifestiert. Als Treiber haben die Usuzoreelya die Aufgabe, die Beute der Wilden Hatz ihres Beschwörers zusammenzutreiben. Oft überlebt das Opfer wegen der Angst und den Angriffen der Dämonen die Verfolgung erst gar nicht. Was von ihm übrigbleibt, schnappen sich Karmanthi oder der Umdoreel.

Usuzoreelya sind etwa so intelligent wie ein Mensch und in der Lage, taktisch vorzugehen. Wenn sie auf einen Gegner stoßen, der nicht vor ihnen flieht und ihnen sogar Schaden verursachen kann, so erwägen sie bisweilen einen Rückzug, um später gestärkt wieder zurückzukommen. Oder sie greifen ihren Feind beispielsweise von verschiedenen Seiten an.

Obwohl sie es nicht müssen, bereitet es den Usuzoreelya Freude, kleine Wildtiere zu fangen und ihnen den Kopf abzubeißen. Zudem legen sie, wenn ihr Beschwörer gerade keinen Dienst von ihnen verlangt, seltsame Symbole aus Steinen im Schnee an, die entfernt an Zhayad-Buchstaben erinnern, insbesondere die Buchstaben B, N und Q.

Beschwörungsname: Usuzoreel / Usuzoreelya

Beiname: Der-dich-in-den-Tod-treibt

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Yash'Natam

»Du kannst dich vor ihm nicht in Sicherheit bringen. Wenn wir den Eisigen Jäger darum bitten, das Gläserne Klirren zu schicken, dann sind deine Tage gezählt. Seine sechs Beine tragen jeden Krieger über Eis und Schnee wie über sicheren Waldboden. Nichts hält das Pferd des Eisigen Jägers auf. Nichts!

Es kann dich niederreiten, oder auch beißen. Mit seinem Schweif sticht es nach dir und du verblutest in der Eismüste. Sein Atem lähmt dich und lässt das Blut in deinen Adern gefrieren und aus den Augen des Pferdes zischen Blitze und verbrennen dich. Es hat so viele Möglichkeiten, dich zu töten. Und deine Seele wird nicht in die Hallen Borons einkehren. Yash'Natam wird dich bis in die Niederhöhlen tragen, zu Nagrachs eisigem Palast, wo die Karmanthi schon auf dich warten und fressen werden. Sie haben immer Hunger. Yash'Natam wird sich auch etwas von dir nehmen, vielleicht deine Ohren, Finger und Zehen. Oh ja, es wird dir die Zehen abbeißen!

Hüte dich mein Kind, bleib bei mir, dann wird dir nichts geschehen. Der Große Jäger ist auf unserer Seite, wenn wir das tun, was er will.«

—Ilugsil, ein Nagrach-Paktierer zu seiner Tochter Shirashi, neuzeitlich

Yash'Natam (Mehrzahl: Yash'Natmay) gilt als das Ross von Nagrach. Das Eispferd, ein Eingehörnter, kann sowohl die Gestalt eines wunderschönen Hengstes,

einhorngleich und voller Anmut annehmen, als auch das Aussehen eines verunstalteten Pferdes aus den Niederhöhlen.

Gemein sind beiden Formen die sechs Beine, die schon einen guten Hinweis auf seine widernatürliche Art geben. Yash'Natam ist ein unglaublich schnelles Pferd, dass seinen Träger sicher über vereiste und verschneite Gebiete transportieren kann.

Häufig werden über den Dämon Märchen erzählt, die vor allem im Bornland, Weiden und dem Svellttal verbreitet sind. Dort wird Yash'Natam als Reittier der Wilden Hatz erwähnt, aber es gibt auch Sagen, die das Eispferd als Hauptgegenspieler einer jungen Heldin sieht. Oft wird dabei von Yash'Natam und den Einhörnern berichtet, die der Dämon wohl gerne imitiert und zugleich auch hasst. Einhörner und Dämonen sind keine Freunde, aber Yash'Natam sagt man geradezu einen unbändigen Hass auf diese schönen Wesen nach. Es kann gut sein, dass an der Legende des Firunkultes, dass Yash'Natam einst Einhörner waren, die gefallen sind, mehr Wahrheit ist, als nur ein Körnchen.

Yash'Natmay werden als Dämonenhorde nur sehr selten beschworen, was daran liegt, dass sie sich gegenseitig ebenfalls gerne beißen. Einem mächtigen Beschwörer mag es aber gelingen, die Wesen unter Kontrolle zu halten.

Unter einige Experten der Dämonologie hält sich zudem das Gerücht, dass Yash'Natam nicht das Pferd Nagrachs ist, da man mehrere Dämonen dieser Art gleichzeitig rufen kann. Es soll ein dämonisches Urpferd namens Bel'Natar geben, von dem die Yash'Natmay abstammen und das mindestens doppelt so groß und vielfach so gefährlich sein soll. Gesehen hat diesen einzigartigen Dämon aber noch nie ein Beschwörer – es scheint fast so, als wäre er nur eine Magierlegende.

Wie nicht anders zu erwarten, sind die Sichtungen von Yash'Natam vor allem im Norden Aventuriens häufig. Das Dämonenpferd ist das Reittier des Umdoreel, aber Dämonen dieser Art können auch unabhängig von Jagdmeister der Wilden Hatz beschworen werden. Yash'Natam ist ein gefährlicher

Gegner für jeden Sterblichen, denn es beherrscht mannigfaltige Angriffsarten. Seine eigentliche Aufgabe ist aber der Transport eines Reiters, denn Yash'Natam ist nicht nur aufgrund seiner sechs Beine schnell, sondern lässt sich durch Schnee und Eis kaum aufhalten.

Man darf jedoch nicht davon ausgehen, dass Yash'Natam ausschließlich im eisigen Norden beschworen wird. Ab und an haben Dämonologen das höllische Ross auch schon in südlichen Gefilden beschworen, denn als Reittier kann es auch hier dienen. Zudem ist seine Gestalt so beeindruckend und bedrohlich, dass man damit als tulamidischer Potentat seine Untertanen so einschüchtern kann, dass jeder Widerstand gebrochen ist.



Yash'Natam

Größe: 2,50 bis 3,10 Schritt lang, 1,90 bis 2,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 8 **GE** 15 **KO** 23 **KK** 23

LeP 80 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12

Tritt: AT 16 TP 1W6+7 RW mittel

Biss: AT 14 TP 1W6+5 RW kurz

Niederreiten: AT 15 TP 2W6+6 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Niederreiten

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt immer)

Zauber: Kulminatio 12

Anzahl: 1 oder 1W3 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (niederer, Nagrach), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Yash'Natam verhält sich sehr aggressiv und greift ohne Vorwarnung an. Nur der Beschwörer und Diener des Nagrach bleiben verschont.

Flucht: Yash'Natam flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Yash'Natam ist ein Diener Nagrachs.

☞ **QS 2:** Das Ross ist gefährlich und kann Blitzstrahlen verschießen.

☞ **QS 3+:** Es ist deutlich trittsicherer als die meisten Pferde bei Eis und Schnee.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Yash'Natam ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Winter und Eis verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Ifirn.

Packesel: Der Dämon kann bis zu 750 Stein tragen.

Dämonen-Regeln: Für Yash'Natam gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



In Myranor soll es vor langer Zeit eine Gruppe von abtrünnigen Magiern gegeben haben, die auf Yash'Natmay ritten und eine ganze Horde voller Nagrach-Dämonen kontrollierten. Ihr Eisreich soll sich nicht im Norden, sondern tief im Süden befunden haben, aber selbst unter den geheimnisvollen Optimaten sind jene Zauberer von Nar'Kormash eine Legende.

Das Dämonenpferd kennt kaum einen anderen Sinn und Zweck, um als Reittier zu dienen. Wer sich ihm nähert und kein Diener Nagrachs ist oder es nicht beschworen hat, den greift es mit allen Mitteln an, die ihm zur Verfügung stehen.

Andere Pferde beißt es gerne, neugierige Wildtiere werden weggetreten, Sterbliche hingegen werden schon von weitem mit Blitzen beschossen, wenn sie potenzielle Gegner sein könnten.

Yash'Natam ist, wenn es keinen Dienst vollführt, aufgeregt und aggressiv. Es wiehert ständig und bäumt sich grundlos auf, so als wollte es sich unter keinen Umständen zähmen lassen.

Obwohl er nichts essen muss, vertilgt Yash'Natam gerne alles Pferdefutter (inklusive Gras), was er finden kann. Böswillige Zauberer (oder vernünftige, je nach Sichtweise) glauben, dass Yash'Natam in den kargen Nordlanden es damit den echten Pferden nur schwerer machen will, satt zu werden und gesund zu bleiben.

Beschwörungsname: Yash'Natam / Yash'Natmay

Beiname: Das Gläserne Klirren auf dem Eis, Das Ross Nagrachs

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

ASFALOTH-DÄMONEN



Atuum

»Es war dieser glucksende Laut, der mich warnte. Schnell zog ich trotz der Gefahr einer Entdeckung den Gwen Petryl aus meinem Beutel hervor. Das fahle Licht enthüllte mir eine Szene, die mir auch heute noch, Jahre später, die Haare zu Berge stehen lässt. Die enge Röhre, durch die ich mich hinunter bewegte, und die mich in den Palast des Optimaten hätte bringen sollen, weitete sich keine drei Schritte vor mir zu einer kleinen Kugel. Ein Kreis aus hell schimmerndem Metall bedeckte den Boden, versehen mit mir unbekannten Symbolen. Doch deutlich konnte ich erkennen, dass sie mit großer Sorgfalt und großem handwerklichen Können angefertigt worden waren. Sicherlich wären sie eine Menge Gold wert gewesen. Nicht nur ein Laut, eine ganze Kakophonie ließ mich herumfahren, als mit Quietschen und Schaben zwei dicke Metallstangen aus den Wänden wuchsen und den Rückweg abschnitten. Von Vorne ertönte wieder dieses Glucksen und langsam schob sich sein Ursprung in mein Blickfeld. Etwa einen halben Schritt maß dieses Wesen, das mal einer Linse glich, dann wieder einer prallen Kugel ähnelte, nur um Augenblicke später wieder in sich zusammenzufallen. Unaufhörlich entstanden armlange Tentakel auf seiner Oberfläche, griffen wahllos, fast suchend umher. Ich konnte sehen, wie sie den Kadaver einer Ratte fanden. Urplötzlich formte sich ein Maul, schief und geifernd. Reihen scharfer Zähne bildeten sich, schienen sich dem toten Körper entgegen zu strecken. Nur wenige Momente später war jener mit dem Brechen und Knacken der kleinen Knochen in zwei Teile gerissen und kurz darauf in diesem Daimon verschwunden. Weitere Mäuler entstanden, verschwanden, machten Tentakeln Platz, nur um Augenblicke später wieder zu

erscheinen. Das Tasten der Fangarme wurde hektischer. Langsam schob sich dieses Wesen in meine Richtung. Ein süßlicher Geruch kam bei mir an, nahm mir in seiner Intensität den Atem und ließ mich schläfrig werden. Verzweifelt kniff ich mich in den Arm, schlug mir ins Gesicht. Jetzt war keine Zeit für Müdigkeit, jetzt war Handeln der einzige Weg zu überleben.«

—Tavernengespräch, Trivina, Gespräche in Myranor, Dokumentsammlung der Lamea-Expedition IV, neuzeitlich

Atuum (Mehrzahl: Atuumoi), genannt der *Lebenverschlinger* oder der *dem Leben entgegen Tretende* zählt zu den niederen Dämonen aus der Domäne Calijnaar. Zäher Schleim bedeckt den rundlichen, oftmals bis zu drei Spann durchmessenden Körper dieses unersättlichen Dämons. Doch bleibt kaum ein freier Platz, denn wo keine gierigen Mäuler gähnen, entspringen kräftige Tentakel, die nach allem greifen, das der Kreatur fressbar erscheint. Und das ist so ziemlich alles, was der Domäne Humus zuzurechnen ist. Dabei wandelt sich die Oberfläche des Atuums beständig und wo vorhin noch ein Tentakel war, klafft kurz danach ein Abgrund aus Zähnen. Mit einem schweren, süßlichen Duft, der je nach zuletzt Verschlungenem an Blüten, Früchten oder Gebäck erinnert, werden potentielle Opfer benebelt. Der Atuum ist offenbar auch in der Lage mit den Spitzen der Tentakel Gerüche zu registrieren und diese zur Orientierung zu nutzen. Sehen kann er dagegen nicht.

Seine Farben werden unterschiedlich beschrieben und mögen der Umgebung geschuldet sein, in der er beschworen wird. Insgesamt herrschen dunkle, erdige Farben vor. Bekannt sind eine gleichmäßige Färbung oder wilde Muster ohne jede Ordnung, denen zuweilen eine hypnotische Wirkung zugeschrieben wird, ebenso wie große Flecken, die an das Fell von Rindern erinnern.

Atuum wird immer dann eingesetzt, wenn etwas Lebendes restlos vernichtet oder an einer Handlung gehindert werden soll. Das notwendige Ritual ist nicht besonders schwierig, wenn auch in den meisten Hohen Häusern Myranors nur selten genutzt. Die Phraisopos, so heißt es, verbieten es gar ihren Zöglingen, vernichtet es doch Leben und verhindert so einen kreativen Umgang mit dem Element Humus.

In Aventurien gibt es viele Dämonologen, die schon früh den Atuum zur Übung beschwören und so findet er sich als einfacher Wächter in so manchen Verstecken



Atuum

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 **KL** 9 **IN** 16 **CH** 14

FF 14 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 16

LeP 20 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 3 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6

Maul: **AT** 16 **TP** 2W6 **RW** kurz

Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (enormer, dauerhafter Hunger)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel), Wuchtschlag I+II (Maul, Tentakel), Zu Fall bringen (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11 Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Asfaloth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Kampfverhalten: Atuum nähert sich unaufhaltsam seinem Gegner, um ihn zu verschlingen. Sein Hunger sorgt dafür, dass er ständig versucht, Lebewesen zu fressen. In den meisten Fällen versucht Atuum, ein Opfer mit einem *Klammergriff* zu fassen und in sein Maul zu ziehen.

Flucht: Atuum flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Atuum ist ein niederer Diener Asfaloths.

☛ **QS 2:** Atuum hat Regenerationskräfte, sodass er nicht leicht zu töten ist.

☛ **QS 3+:** Atuum besitzt eine kritische Konsistenz. Wenn er vernichtet wird, zerplatzt er und fügt Umstehenden Schaden zu.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Atuum ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/ge-segneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Regeneration I: Der Dämon regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Verschlingen: Ein Atuum kann einen Humanoiden der Größenkategorie mittel oder kleiner verschlingen. Bei einer unverteidigten AT des Dämons mit dem Biss wird man verschlungen und erleidet zu Beginn jeder KR 1 SP. Man kann sich nur mittels einer Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –1 befreien. Eine solche Probe kostet 1 Aktion.

Zerplatzen: Sollte das Wesen alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 2W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Dämonen-Regeln: Für Atuum gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



und Refugien, wo er die Gefahr durch wilde Tiere und allzu Neugierige schnell und einfach beseitigt. Aber auch zum Vertuschen eines Verbrechens eignet sich der gierige Dämon, denn keine Spuren bleiben übrig, wenn Fleisch und Knochen des Opfers verschlungen wurden und lange Zungen alles Blut aufgeleckt haben. So ist er der Kirche des Praios gleich doppelt verhasst.

Besonders wohl scheint er sich an Orten zu fühlen, an denen Tod und Fäulnis herrschen und das Leben in einen chaotischen Zustand übergeht, wie Kanalisationen, Müllschächten oder Plätzen, die dem Verfall übergeben sind. So ist er auch in Ruinen und heruntergekommenen ärmlichen Vororten der großen Metropolen leichter zu rufen. Legenden nach ist es deutlich schwieriger ihn mit Feuer zu bekämpfen, wenn der Atuum in den letzten drei Tagen etwas gefressen hat, was mindestens seinem eigenen Gewicht entspricht.

Aufgrund seiner Art und seiner Sinne hat man es bei einem Atuum kaum mit einem intelligenten Gegner zu tun.

Dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen. Sein benebelnder Geruch und seine durchaus kräftigen Tentakel können auch geübten Kämpfern gefährlich werden und er ist schlau genug, das saftige Muskelfleisch aus den metallenen Teilen einer hervorragenden Rüstung zu schälen.

Es muss als Segen angesehen werden, dass dieser gefräßige Dämon nur einzeln beschworen werden kann und auch sehr unleidlich auf die Anwesenheit anderer Wesen der 7. Sphäre reagiert, diese zuweilen sogar angreift oder doch zumindest zu vertreiben sucht – zu groß scheint der Futterneid zu sein.

Beschwörungsname: Atuum / Atuumoi

Beiname: Der gefräßige Schlund, Vielmäuliges Ding, Tentakelschlund, Lebenverschlinger, Der dem Leben entgegen Tretende

Domäne: Calijnaar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Cthllanogog

»Ich habe meinen jungen Herrn und seine Familie geliebt, Sahib, glaubt es mir. So wie meine Mutter seiner Mutter stets eine treue Leibdienenin war, so gab es auch für mich nichts Größeres als ihm zu dienen. Umso mehr hat es mich gefreut, als er nach Mirham an die Schule der variablen Form ging und mich unter all den Sklaven der Familie auswählte, um ihn zu begleiten. Ich tat mein Bestes, aber dann gab es da diesen Unfall, Sahib. Eine schreckliche Explosion, als ich dem jungen Herrn im Labor assistieren sollte. Ich hatte nicht aufgepasst, der Kolben ist aus meinen Fingern gerutscht ... Und dann hatte ich nur noch eine Hand, und was nützte ich ihm damit? Am nächsten Tag befahl mir der junge Herr dann ihn in den Dschungel zu begleiten, um Zutaten für ein Experiment zu suchen. Die Schmerzen nahmen mir fast die Sinne, doch sein Befehl war mir heilig. Wir waren gerade auf einer Lichtung angekommen, da befahl mir der junge Herr einzuhalten. Er setzte ein Messer an meinen Arm und ließ mich zu Ader, und mein Blut goss er dann auf den Boden und sprach seine Formeln. Aus der Erde spross nach einer halben Stunde ein grässliches Gewächs, ich könnte kaum sagen ob es ein Baum oder etwas anderes war, und aus seinen Knospen wuchsen Hände, Augen und ganze Arme, sogar ein zuckendes Herz habe ich gesehen. Sein Stamm war überzogen mit Haut und auf manchen Fetzen prangte doch tatsächlich das Sklavenmal seiner Familie, wie

auf meiner Stirn. Er schnitt von dem Baum eine Hand ab, und als er zu mir herüber trat, wie ich mich da schlotternd gegen einen Stamm drückte, da sagte er »Ich will dir nur helfen, Kasim«. Da war ich das erste Mal ungehorsam, das erste Mal in meinem Leben, und rannte und rannte, bis ich nicht mehr rennen konnte und Ihr mich fandet, Sahib. Es tut mir aus ganzem Herzen leid und ich bin bereit, jede Strafe zu ertragen, aber eine Hand aus den Niederhöllen, die konnte ich nicht tragen, nicht einmal für meinen geliebten Herren.«

—ein entlaufener Sklave zu einer Abenteurergruppe, die ihn verängstigt und stark verwundet im Dickicht fand

Der Cthllanogog (Mehrzahl: Cthllanogogya) ist ein niedriger Diener der unberechenbaren Herrin der Chimären und des wimmelnden Chaos. Der Diener Asfaloths erscheint wie eine fremdartige Mischung aus allen Gewächsen, die man sich vorstellen kann, mit Blättern, Dornen, Ranken und schaurigen Blüten. Statt junger Zweige und Triebe knospen an seinen Ästen menschliche Körperteile, von ganzen Beinen und zuckenden Armen über glitschige Augen, die man wie Beeren ernten kann, zu vielen anderen Dingen, die das Herz eines Chimärologen begehrt. Die Gliedmaßen können abgetrennt und verpflanzt werden, indem man die Originale entfernt und die neuen Körperteile mittels Magie oder Heilkunde mit dem Körper verbindet. In der Regel kann man sie nach einer längeren Ruhephase verwenden, hat jedoch mit schweren dämonischen Nebenwirkungen zu kämpfen. Ihr Träger ist von einer Aura umgeben, die bei Menschen, anderen Kulturschaffenden und sogar Tieren Unbehagen und Angst auslöst.

Um den *Alles Gebärenden* zu rufen, muss eine beträchtliche Menge Blut geopfert und an dem Ort, an dem er keimen soll, vergossen werden. Dabei ist zu beachten, dass die gezüchteten Körperteile nur mit dem Körper desjenigen kompatibel sind, der das Blut gegeben hat. Sollten sie an einen fremden Körper gepflanzt werden, kann man sie auch vernähen, sie beginnen aber nach kurzer Zeit zu welken und daraufhin schmerzhaft abzusterben. Auch die Züchtung tierischer Körperteile ist möglich.

Der Cthllanogog ist ein beliebter „Ersatzteilsponder“ für Chimärologen und Asfaloth-Paktierer. Dabei können sie die Teile sowohl an sich selbst anwenden, sofern sie das Blut zur Herbeirufung gegeben haben, wie auch an ihren Experimenten. Falls Langlebigkeit nicht das Ziel des Experiments ist, kann auch ein



Cthllanogog

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 12

FF 14 **GE** 8 **KO** 20 **KK** 18

LeP 100 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 5+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 0

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 9, Klettern – (Cthllanogog kann nicht klettern), Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 3, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Zorn der Elemente 12

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (niederer, Asfaloth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Cthllanogog kämpft nicht, sondern verhält sich passiv. Wird er angegriffen, kann er sich mittels Magie verteidigen.

Flucht: Der Cthllanogog ist immobil und kann daher nicht fliehen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Cthllanogog ist ein dämonischer Baum, an dem Körperteile wachsen.

☞ **QS 2:** Er ist ein niederer Diener der Asfaloth und bei Chimärologen sehr beliebt.

☞ **QS 3+:** Die Körperteile, die von ihm verpflanzt werden, haben dämonische Eigenschaften.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Cthllanogog ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Dämonen-Regeln: Für Cthllanogog gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Organregeneration:** Für jeden Dienst kann einmal pro Tag ein Organ oder Körperteil entnommen und einem Humanoiden auf magische Weise sofort eingepflanzt werden.



mit fremden Blut gerufenes Körperteil verpflanzt werden. Einen großen Nutzen abseits der Chimärologie hat der Cthllanogog nicht, auch wenn er sich mit Magie zu verteidigen weiß.

Da Chimärologie in großen Teilen Aventuriens illegal ist, wird der Cthllanogog auch selten beschworen. In den Schattenlanden hingegen ist er im Laboratorium eines Fleischnähers oder Chimärologen kein ungewöhnlicher Anblick. Man trifft einen Cthllanogog normalerweise nicht in der freien Wildbahn an, es wird jedoch berichtet, dass es in einem Asfaloth-Unheiligtum in der Dämonenbrache nahe Gareth einen ganzen Hain aus Cthllanogogya gegeben haben soll.

Der Cthllanogog ist keine handelnde Kreatur, sondern verhält sich die meiste Zeit passiv und lässt seinen Beschwörer das von ihm ernten, was dieser nutzen kann. Sein Erscheinungsbild variiert, je nachdem, welche Pflanzen in seiner Umgebung ranken, jedoch verbindet er immer mehrere Arten zu einer Gestalt. Da es auch anderen kulturschaffenden Völkern möglich ist, den Cthllanogog zu beschwören, beschränkt sich sein Angebot natürlich nicht nur auf menschliche Körperteile.

Eines haben sie immer gemein: Die so verpflanzten Körperteile haben dämonische Nebeneffekte. Ein Auge, das von einem Strauch des Cthllanogog gepflückt wurde, sieht stets das Schlechte und Hässliche, eine seiner Hände lässt sich leicht dazu verleiten, fester zuzupacken, als ihr Träger es wollte, und ein inneres Organ verdirbt den Träger gar langsam auf niederhöllische Weise.

Es ist unüblich, den Cthllanogog für den Kampf zu rufen. Sollte er jedoch angegriffen werden, ist er in der Lage, sich mittels Magie zu verteidigen. Er beherrscht den ZORN DER ELEMENTE in der pervertierten Humusform, mit dem er seine Feinde in einem Inferno aus Ranken, Dornen und Dreck begraben kann. Außerdem kann er eine dichte Dornenhecke zu seiner Verteidigung erschaffen, wenn er sich bedroht fühlt.

Beschwörungsname: Cthllanogog / Cthllanogogya

Beiname: Der Alles Gebärende

Domäne: Calijnaar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Li'baal

» (...) Vor nicht allzu langer Zeit besuchte mich ein Magus, dessen Fachgebiet die Anatomie war. Sein Hauptstudium hatte er in Elburum absolviert, doch seine fachliche Expertise ist unangefochten herausragend. Ich hatte den geschätzten Anatom eingeladen, um meine Schüler in der Verbindung verschiedenartiger Wirbel zu unterrichten, da ich hier noch große Defizite sah. Nach wenigen Tagen berichtete mir der Collega, dass er erst kürzlich eine wunderbare Li'baal beschworen hätte, über deren faszinierende Kinder er detailliert Buch geführt habe. Natürlich versuchte ich ihm zu erklären, dass man kein Leben aus dem Unleben heraus erschaffen kann – völlig vergeblich. Er beharrte darauf, dass es kein faszinierenderes Geschöpf gäbe als eine Li'baal, wenn sie ihren Brutbeutel öffne und all die wandelbaren Kreaturen in unsere Sphäre entließe. Er stand schon halb in einem Pakt mit der Herzogin des wimmelnden Chaos, sodass ich ihn bitten musste, mein Grundstück zu verlassen. Diese Dämonenbündler, sie treten das Erbe von Großelem mit Füßen und versuchen, eine kunstvolle Wissenschaft wie die Magica mutanda auf das Beschwören und Kommandieren von Dämonen zu reduzieren. Es ist wirklich schwierig, heutzutage noch gute Lehrer zu finden. (...) «
—aus einem Brief der Sefira Alchadid an Salpikon Savertin, undatiert

Die Li'baal (Mehrzahl: Li'baalim) ist eine groteske Dienerin der Asfaloth, deren Gestalt und Form man vor ihrer Beschwörung nur erraten kann. Die immer weiblichen Li'baalim haben keine einheitliche Form: Eine menschliche Frau mit schnappenden Mandibeln, eine Risso mit acht Augen, eine insektoide Gestalt aus grauer Vorzeit mit erschreckend menschlichen Augen – all das ist denkbar. Die einzige Gemeinsamkeit, die diese Wesen haben, ist ein eitriger Brutsack aus dünner aber widerstandsfähiger weißer Haut, der von dunklen Adern durchzogen ist. Der Brutsack spannt sich zunächst eng über den Unterleib der Kreatur, füllt sich jedoch bald mit ihrer Brut und kann auf ein so gigantisches Ausmaß anschwellen, dass die Dämonin sich kaum noch rühren kann.

In ihrem Brutbeutel wachsen in den folgenden Stunden und Tagen unzählige Chimären heran, die einander nie gleichen und permanent ihre Form ändern. Die Li'baal presst sie aus einem langen, schlauchartigen Auswuchs heraus. Kurz nach ihrer widernatürlichen Geburt sind die Chimären bereit zum Kampf, wobei sie sich völlig willenlos von den Befehlen ihrer Mutter leiten lassen. Die Li'baal richtet sich dabei stets nach dem Willen ihres Beschwörers, außer sie wird angegriffen. In diesem Fall kennen die Chimären keine wichtigere Aufgabe, als ihre Mutter mit ihrem Leben zu schützen.

Die Li'baal kann auch selbst in den Kampf eingreifen, tut dies aber nur in äußerster Gefahr, denn dafür muss sie sich von ihrem Brutbeutel losreißen, der daraufhin verkümmert und abstirbt. Die Li'baal ist dann nicht mehr in der Lage, weitere Kreaturen zu gebären, was sie dazu bewegen wird, mit umso größerer Härte ihre bisherige Brut zu schützen.

Die Dienerinnen der Vielfarbenen Macht werden in der Regel beschworen, wenn ein Paktierer oder Chimärenmeister sich innerhalb kürzester Zeit ohne Aufwand eine mächtige, zerstörerische Armee zusammenstellen will. In der Vergangenheit wurde von zwei besonders mächtigen Li'baalim berichtet. Die insektoide Schwarmkönigin wurde 1019 BF von Abu Teras in einem Unheiligtum der Calijnaar gerufen, wo ihre Brut dem Paktierer und seiner Partnerin Achaz saba Arataz bei der Öffnung eines Portals in Asfaloths Sphäre beistand. Die berühmten Gezeichneten konnten die beiden Wahnsinnigen bezwingen und die Schwarmmutter vernichten.

1040 BF wurde von einer ähnlichen Wesenheit in der Dämonenbrache berichtet, bei der es sich um eine perverse Mischung aus menschlicher Frau und Gottesanbeterin gehandelt haben soll, die sowohl Asfaloth als auch Belhalhar diente. Aus den Ritzen und Schluchten der Brache quollen sich stetig wandelnde Chimären, geboren von der sogenannten Mutter der 1.000 Leiber. Sie sollte Asfaloths Scharen bei der Eroberung neuer



Li'baal**Größe:** unterschiedlich**Gewicht:** kein Gewicht**MU** 16 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 15**FF** 13 **GE** 14 **KO** 23 **KK** 23**LeP** 150 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 14+1W6**AW** 3 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 8**Waffenlos:** **AT** 13 **TP** 2W6+4 **RW** mittel**RS/BE:** 3/0**Aktionen:** 2**Vorteile/Nachteile:** keine**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)**Talente:** Einschüchtern 13, Klettern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10 Verbergen 9, Willenskraft – (gelingt automatisch)**Zauber:** Corpofesso 10, Horriphobus 5**Größenkategorie:** groß**Typus:** Dämon (gehörnter, Asfaloth), humanoid**Anrufungsschwierigkeit:** –7**Kampfverhalten:** Li'baals Kampfverhalten folgt keinem einheitlichen Schema.**Flucht:** Li'baal flieht nicht.**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**☞ **QS 1:** Li'baal ist eine machtvolle Dämonin aus Asfaloths Gefolge.☞ **QS 2:** Li'baal ist die Chimärenmutter, die zahlreiche Chimären erschaffen und ausspeien kann.☞ **QS 3+:** Li'baal verteidigt ihre Brut, wenn sie muss.**Sonderregeln:***Chimärenerschaffung:* Eine Li'baal kann für jeden Dienst einmal am Tag bis zu 3 Chimären erschaffen.*Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen:* Li'baal ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.*Dämonen-Regeln:* Für Li'baal gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Gebiete helfen, konnte jedoch von furchtlosen Streitern erschlagen werden. Beide Kreaturen waren sogenannte Seelenchimären – in einer vergangenen Zeit müssen sie Sterbliche gewesen sein, die ihre Seelen der Herzogin des wimmelnden Chaos verschrieben haben, bis diese sie als einzigartige Li'baal zurück nach Dere sandte.

Wird eine Li'baal beschworen, ist ihr Brutbeutel noch leer und liegt eng an ihrem Körper an. Nach wenigen Minuten beginnen die ersten Chimären darin zu wachsen. Um jedoch eine große Anzahl an Kreaturen nach Dere zu holen, muss der Beschwörer der Li'baal Nahrung darbieten. Je mächtiger die feilgebotene Nahrungsquelle ist, umso stärker sind auch die Wesen, die die Li'baal gebärt. Werden der Li'baal nur Pflanzen gebracht, sind ihre Kinder unbeeindruckende Geschöpfe, mit denen man einen Gegner bestenfalls ablenken kann, während Chimären, die nach dem Verzehr von Kulturschaffenden auf die Welt kommen, teilweise sogar eine

Kampftaktik oder Magie einzusetzen wissen. Die Li'baal sind der Sprache mächtig und werden von ihrem Beschwörer lautstark Nahrung einfordern, falls er dies vernachlässigt. Für natürliche Kreaturen hat die Li'baal meist nur Beschimpfungen und Schmähworte übrig, lässt sich hin und wieder aber auch dazu herab, vor einem Sterblichen die Schönheit ihrer wandelbaren Herin zu loben und doppelzüngige Versprechungen zu machen. Im Kampf weisen sie in der Regel ihre Kinder an, sie zu verteidigen, greifen aber auch selbst ein, falls ihre Brut zu unterliegen droht.

Beschwörungsname: Li'baal / Libaalim**Beiname:** Fleischformerin der inneren Einöden**Domäne:** Calijnaar**Wesenstypus:** 6-gehörnter Dämon**Beschwörungsritual:** Invocatio Maxima

Trachrhabaar

»Ich war mir darüber im Klaren, dass wir es mit einem missglückten Experiment zu tun haben mussten, als mir der Gestank und die Schreie aus dem Haus des alten Magisters Zandor von Kuslik gemeldet wurden. Da ich bereits mit dem Schlimmsten rechnete, nahm ich mir fünf meiner besten Frauen und Männer und brach die Tür zum Stadthaus auf. Im Erdgeschoss war alles ruhig. Als wir die Treppe hinaufgingen, wurde der klebrige Geruch nach Verwesung intensiver und ein markerschütternder Schrei drang an unsere Ohren. Es klang nach einem tiefen, menschlichen Laut, wie ein geschrierener Seufzer. Wir stießen die Tür zu dem Arbeitszimmer auf. Dieses Bild werde ich nie mehr vergessen. Am Boden lag der geschundene Körper des Magisters, bereits in fortgeschrittenem Verwesungsstadium, doch sein Kopf saß nicht mehr auf seinen Schultern. Neben dem Körper kauerte etwas, das an eine groteske Mischung aus Hund und Sumpfzanze erinnerte. Auf seinem Rücken, zwischen den Schultern, war der Kopf des Magisters vernäht. Er sah mich aus milchig trüben Augen an und schrie noch einmal auf. Sofort zog ich mein Schwert und trieb es dem Unwesen in den Leib. Es wich nicht zurück, stattdessen fixierten mich die menschlichen Augen mit einem dankbaren Ausdruck und es glitt mit einem sanften Lächeln in Borons Hallen. Ich sah mir den Raum genauer an und erst jetzt fiel mir der große Beschwörungskreis auf dem Boden auf. Der Leichnam wies Wunden auf, die ich den Krallen der Sumpfzanze zuordnen konnte. Der Magister musste mit dem Hund und der Sumpfzanze ein widernatürliches Experiment durchgeführt haben, doch das so geschaffene Wesen

schien ihn in Schmerz oder Verwirrung angegriffen und getötet zu haben.

Wer oder was anschließend den Kopf des Magisters abgetrennt und an der Chimäre fixiert hatte, darüber lässt sich

nur spekulieren. Er selbst konnte es ja nicht gewesen sein. Aber ich vermute, es hatte seinen Ursprung in dem Beschwörungskreis auf dem Boden.«

—Haderich von Auerberg, Inspector im Amt VII der Garethen Criminal Cammer, 1037 BF

Die Trachrhabaar (Mehrzahl: Trachrhabarim) ist ein abstoßendes Mischwesen aus menschlicher Frau, Spinne und Insekt. Auf dem schlanken, menschlichen Oberkörper ruht ein widerwertiges, schwarz behaartes Haupt, aus dem eine Vielzahl von unterschiedlichster Augen hervorstrahlt. Ihr Unterleib ist der einer massigen, behaarten Spinne, deren Beine in menschlichen und tierischen Gliedmaßen enden.

Ein langer Stachel, der aus dem Hinterleib der Trachrhabaar ragt, zeigt ihren Status als einfach gehörnte Dienerin im Gefolge der Vielfarbenen Macht an. Mit ihm kann sie einen Faden spinnen, der es ihr ermöglicht, jedwede Lebensformen miteinander zu verbinden und so verzernte Abscheulichkeiten zu schaffen, die selbst mittels normaler Chimärologie nicht denkbar wären. Die Trachrhabaar kann zudem aus den Einzelteilen bereits verstorbener Kreaturen neue Wesen zusammensetzen und ihnen „Leben“ einhauchen, indem sie ihnen die ranzige Milch aus ihrer Brust in den Mund träufelt. Die Trachrhabaar lässt sich leicht kontrollieren und ist stets darauf erpicht, ein neues Werk zu schaffen, weshalb sie gerne von Chimärologen gerufen wird, um

ihnen die Arbeit zu erleichtern. Unter der Kontrolle eines Beschwörers kann man sie mit einfachen Befehlen dazu bringen, Chimären ganz nach den eigenen Vorstellungen zu nähen. Durch die Kraft ihrer dämonischen Milch lassen sich mit ihr auch Kreationen zusammensetzen, die unter normalen Umständen so nicht denkbar wären. Darüber hinaus heißt es, dass man durch die dämonische Flüssigkeit Lebenskraft zurückgewinnen könnte – wo-

bei widernatürliche Nebenwirkungen sich nicht ausschließen lassen. Sie ist außerdem eine wertvolle Ratgeberin, wenn man einen neuen „Bauplan“ zur Erschaffung einer Chimäre sucht. In dem Unheiligtum in der Dämonenbrache soll es eine Trachrhabaar gegeben haben, die dort im Auftrag ihrer Herrin aus gefangenen Tieren und den aus Cthllanogogya sprießenden Körperteilen neue Kreaturen zusammensetzte.

Die Dämonin ist in der Welt, um zu nähen. Sie tut unablässig nichts anderes und lässt



Trachrhabaar

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 14

FF 16 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 17

LeP 50 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 6 **SK** 5 **ZK** 4 **GS** 8

Klauen: AT 14 TP 1W6+4 (+Mutation)* **RW** kurz

Tritt: AT 10 TP 1W6+6 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 11, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 7

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Asfaloth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Trachrhabaar greift mit den Klauen an, um Gegner mit Mutationen zu versehen.

Flucht: Trachrhabaar flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Trachrhabaar ist eine Dämonin aus Asfaloths Gefolge.

☞ **QS 2:** Trachrhabaar kann Chimären erschaffen und Körperteile an andere Wesen nähen.

☞ **QS 3+:** Trachrhabaar kann bei Gegnern Mutationen auslösen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Trachrhabaar ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Mutation: Fügt die Trachrhabaar einem sterblichen Wesen SP durch ihre Klauen zu, beginnt die Wunde nach 1W6 Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

Dämonen-Regeln: Für Trachrhabaar gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



sich lediglich durch den Befehl ihres Beschwörers oder einen Angriff davon ablenken. Hat man sie für eine Aufgabe gerufen, sollte man sie mit deren Abschluss wieder bannen, denn sie hat wenig Geduld und wartet nicht gerne. Zwingt man sie dazu, längere Zeit unbeschäftigt in der 3. Sphäre zu verharren, sucht sie sich früher oder später eine eigene Aufgabe. Und es kann sich der glücklich schätzen, der nur ein Haustier, einen Sklaven oder gar beides gleichzeitig an ihren Faden verliert. Auch im Kampf ist die Trachrhabaar ein furchterregender Gegner, obwohl Kämpfen nicht ihre Berufung ist. Mit ihren Klauen kann sie tiefe Wunden reißen und mit

ihren vielen Beinen so fest zutreten, dass ein Schild darunter birst. Als Geschöpf der Asfaloth kann sie außerdem rasch den einen oder anderen Tentakel oder Greifarm ausbilden, wenn sie ihn benötigt.

Beschwörungsname: Trachrhabaar / Trachrhabarim

Beiname: Die Näherin der Leiber

Domäne: Calijnaar

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Ugrabaan

»Ich hörte wohl von dieser Kreatur, aber von einer Beschreibung rate ich dir tunlichst ab. Ein Dämon, der mit seinem Leib in der Lage ist, Chimären zu schaffen, das klingt zwar zunächst sehr faszinierend, aber wenn du etwas sauberer recherchiert hättest, wäre dir klar geworden, dass er für uns keinen Wert hat. Die Ergebnisse sind völlig arbiträr und nur selten zu gebrauchen. Darin, ein solches Wesen zu rufen und für sich selbst arbeiten zu lassen, liegt keine Kunst und auch kein Können. So etwas nenne ich im besten Fall Faulheit und im schlimmsten Fall unkalkulierbares Risiko. Hast du ›Anatomie der Wirbeltiere‹ schon durchgearbeitet? Nein? Dann mach dich an die Arbeit und lies das Buch zu Ende, statt mich mit so geistlosen Fragen zu belästigen.«

—die Chimärologin und Erzmaga Sefira Alchadid zu einem ihrer Schüler, neuzeitlich

Der allesverschlingende Ugrabaan (Mehrzahl: Ugrabaa-nim) ist eine Kreatur der Asfaloth. Ihr dreigehörnter Diener hat die Form einer länglichen Made, die anstelle eines Kopfes lediglich ein reiðendes Maul besitzt. Er hat keine Gliedmaßen, kann aus seinem Körper jedoch bei Bedarf beliebig viele Greifarme wachsen lassen. Die Kreatur kriecht langsam aber unaufhaltsam auf ihr

Opfer zu, um es überraschend flink mit einer Vielzahl von Greifarmen zu packen und sich einzuverleiben. Zunächst ist ein Ugrabaan kaum größer als ein kleiner Hund, wächst aber mit jedem Wesen, das er verschlingt, ein Stück mehr.

Er ist außerdem in der Lage, die Kreaturen, die er gefressen hat, in seinem Inneren zu einem neuen Wesen zu verschmelzen und anschließend als eine widernatürliche Lebensform hervorzuwürgen. Sein Beschwörer kann dem Ugrabaan zwar befehlen, was er verschlingen und verschmelzen soll, das Ergebnis ist zufällig und kurzlebig, häufig jedoch sehr wütend und umso tödlicher. Diese Fähigkeit wird sich ein Beschwörer, dessen Geist bereits völlig von Asfaloth korruptiert ist, eher aus eigenem pervertierten Schöpfungsdrang zu Nutzen machen, denn eine nützliche Kreatur erhält man nur in den seltensten Fällen. Das Leid, das der Ugrabaan auf diesem Weg verbreitet, ist dafür umso größer.

Das Wissen um die Beschwörung des Ugrabaan war in Aventurien lange Zeit nicht bekannt. In alten Märgen, die in ihrem Ursprung auf die Zeit vor der Besiedlung Aventuriens durch die Güldenländer zurückgehen, wird ein Wesen beschrieben, das an den Ugrabaan angelehnt sein könnte. Diese Geschichten wurden lange Zeit ins Reich der Legenden verwiesen. Erst kürzlich tauchten Schriften auf, aus denen sich der Name und die Details zur Beschwörung der Kreatur rekonstruieren ließen.

Ob die Schriften über die Jahrtausende im Verborgenen lagen oder ob sie heimlich oder unwissend von einem Mitglied einer der Güldenlandexpeditionen eingeführt wurden, lässt sich nicht mehr nachverfolgen. Sollte letzteres der Fall sein, so hat betreffender Schmuggler seine Spuren gut verwischt.

Der Ugrabaan hält sich gerne an dunklen Plätzen und Höhlen auf, aus denen heraus er seine ahnungslosen Opfer packen und verschlingen kann, sollte er sich von seinem Beschwörer losreißen können. Früher oder später wird er auffallen, da er immer weiter wächst und sich bald nicht mehr verbergen kann. Er bevorzugt belebte Orte, an denen er möglichst viele verschiedene Kreaturen verspeisen kann.

Der Ugrabaan ist weder intelligent noch durchtrieben, sondern vor allem auf das Fressen fixiert. Seiner Fähigkeit zur Schöpfung scheint er sich nicht bewusst zu sein. Sein quälender Hunger bringt ihn gelegentlich sogar dazu, seinen eigenen Beschwörer anzugreifen. Es wird berichtet, dass der Gehörnte umso eigensinniger und schwerer zu kontrollieren ist, je größer sein Körper wird. Es ist sogar von einer Kreatur in Myranor die Rede, die über 20 Schritt misst und der



Ugrabaan

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 11 **KO** 22 **KK** 24

LeP 20 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 3 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6

Maul: **AT** 13 **TP** 3W6 **RW** kurz

Pseudopode: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (enormer, dauerhafter Hunger)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Pseudopode), Wuchtschlag I+II (Maul, Pseudopode), Zu Fall bringen (Pseudopode)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14 Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 5

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Asfaloth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Kampfverhalten: Ugrabaan versucht Gegner mit seinen Pseudopoden zu umklammern und dann in sein Maul zu ziehen.

Flucht: Ugrabaan flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Ugrabaan ist ein gehörnter Diener Asfaloths.

• **QS 2:** Ugrabaan kann gefressene Wesen zu Chimären machen.

• **QS 3+:** Ugrabaans Hunger soll niemals enden.

Sonderregeln:

Chimärenerschaffung: Ein Ugrabaan kann Lebewesen, die er gefressen hat, miteinander verschmelzen und ausspeien. Dies kostet ihn 8 Aktionen und 8 AsP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ugrabaan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Verschlingen: Ein Ugrabaan kann einen Humanoiden der Größenkategorie mittel oder kleiner verschlingen. Bei einer unverteidigten AT des Dämons mit dem Biss wird man verschlungen und erleidet zu Beginn jeder KR 1 SP. Man kann sich nur mittels einer Probe auf Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern) –1 befreien. Eine solche Probe kostet 1 Aktion.

Dämonen-Regeln: Für Ugrabaan gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



niemand habhaft werden kann. Umso größer ist die Gefahr, dass ein Beschwörer seine Fähigkeiten überschätzt und eine Kreatur nach Dere holt, die er selbst nicht wieder bannen kann.

Beschwörungsname: Ugrabaan / Ugrabaanim

Beiname: Das-was-stetig-wächst, Chimärenschlund

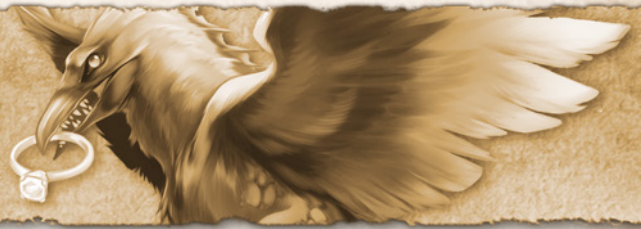
Domäne: Calijnaar

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior



TASFARELEL- DÄMONEN



Balkha'bul

»Um den Wächter der unermesslichen Schätze zu rufen, warte, bis der Mond versunken ist, da er dies Licht meidet. Zeichne ein Heptagramm rückwärts und ergänze es durch die Zeichen unseres Herrn. Dann opfere der kostbaren Münzen neunundvierzig, verbrenne eine wertvolle Schrift und vergieße das Blut dreier Diebe, eines für jedes Horn des Schatzhüters. Dann rufe im Namen des Gierigen Feilschers, bei Tasfaril und Sholvar den Wächter herbei.«

—aus dem Liber Tasfarili, 875 BF

Der *Balkha'bul* (Plural: *Balkha'bulim*) ist ein dreieehörnter Dämon aus Tasfarel's Gefolge. Er besitzt die Gestalt eines aufgedunsenen, goldenen Tatzelwurms, auf dessen Rücken drei Hörner sprießen. Er gleicht dem Tatzelwurm nicht nur im Äußeren, ähnlich wie dieser stinkt er auch. Allerdings ist der Gestank des Dämons deutlich widernatürlicher und kann nicht mit dem des

Tatzelwurms verwechselt werden. Auch ist seine Liebe zu Kostbarkeiten deutlich wählerischer als die des Drachen, der *Balkha'bul* würde sich niemals mit wertlosem Glitzerkram abspesen lassen. Wenn es dagegen die letzte Münze eines Hungernden ist, macht er je nach Stimmung eine Ausnahme und sieht auch diese als wertvoll an.

Gerufen wird er üblicherweise, um einen Schatz oder gleich eine ganze Schatzkammer zu bewachen. Dieser Aufgabe kommt er gut und zuverlässig nach und frisst Diebe und Einbrecherinnen, die sich an den anvertrauten Reichtümern vergreifen wollen. Auch ist er klug genug, um zu verstehen, dass sein Beschwörer hin und wieder Leute in die Schatzkammer schickt oder selbst kommt, um etwas von dem gehorteten Gold zu nehmen. Allerdings trennt er sich nur ungern von etwas, das er einmal in den Klauen hatte. Er will während seiner derischen Anwesenheit möglichst viel Reichtum ansammeln, den er mit in die Niederhöllen nehmen kann.

Er kann Gegenstände magisch bewegen, sich unsichtbar machen und Illusionsmagie wirken. Diese setzt er gerne gegen Diebe ein, um sie beispielsweise mit plötzlichem Auftauchen zu erschrecken, bevor er sie tötet. Da ihm seine dämonischen Schuppen einen guten Schutz gegen Waffen verschiedener Art verleihen, gilt der *Balkha'bul* als unbesiegbar. Dies stimmt zwar letztlich nicht, lässt ihn aber mitunter etwas großspurig werden.

Nur die wenigsten Aventurier bekommen jemals einen *Balkha'bul* zu Gesicht. Meistens wird er von Tasfarelel-Paktierern beschworen, um ihre Schätze zu bewachen. Dieser Tätigkeit geht der Dämon mit großer Hingabe nach, was auch bedeutet, dass er selten außerhalb der entsprechenden Schatzkammer zu sehen ist.

Im ehemaligen Xeraanien erzählen Geschichten vom goldenen Dämon, der in Xeraans Schatzkammer hauste und sehr wahrscheinlich ein *Balkha'bul* war. Je nach Version der Geschichte riss dieser unzählige tapfere Diebinnen und Recken in die Niederhöllen oder wurde von einigen Mutigen mit Phexens Hilfe geschickt betrogen.

Es heißt auch, dass der *Balkha'bul* einst sechs statt drei Hörner hatte, diese jedoch im Kampf von einem phexgefälligen Recken abgeschlagen wurden. Besonders in Darpatien zählt dies zu den Taten des Helden Ilkhold Zottelhaar. Von den Gründen, aus denen Ilkhold in die Niederhöllen hinabstieg



Balkha'bul

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt lang (mit Schwanz)

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 13

FF 10 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 22

LeP 100 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 0 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 5

Biss: AT 12 TP 2W6+5 RW kurz

Klauen: AT 14 TP 1W6+6 RW mittel

Schwanz: AT 15 TP 1W6+5 RW lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II (Biss, Klaue, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Klaue, Schwanz), Schwanzschwung (Biss, Klaue, Schwanz), Verbeißen (Biss, Klaue, Schwanz), Wuchtschlag I+II (Biss, Klaue, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 15, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Motoricus 12, Oculus Illusionis 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Tasfarelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Balkha'bul setzt alle seine Waffen ein, um Gegner zu vernichten. Er wendet dabei gelegentlich Manöver an, verzichtet aber auch öfter darauf und versucht mit seiner Masse einen Gegner einfach zu zertrampeln.

Flucht: Balkha'bul flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Balkha'bul ist ein Diener Tasfarelels.

☛ **QS 2:** Balkha'bul hat die Erscheinung eines dicken Tatzelwurms.

☛ **QS 3+:** Balkha'buls Hauptaufgabe ist die Wache über Schätze.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Balkha'bul ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Phex. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Göttheiten mit den Aspekten Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite mittel oder nah mit dem Tatzelwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Tatzelwurm den Helden in Nahkampfreichweite mittel oder nah angreift, oder der Held den Tatzelwurm auf dieser Distanz attackiert. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach *Verwirrung* durch den Gestank erleiden. Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status *Übler Geruch*. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Dämonen-Regeln: Für Balkha'bul gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



und dort gegen den Balkha'bul focht, gibt es jedoch eine Vielzahl Varianten.

Auch aus Zeiten des Bosparanischen Reiches und der urtulamidischen Herrscher berichten Sagen von goldenen Drachen, die Schatzkammern für ihre Herren hüteten und dies an verborgenen Orten bis heute tun sollen. Jedoch ist dabei oft unklar, ob die Rede wirklich von einem Balkha'bul ist oder von einem echten Drachen. Mit letzterem will er trotz aller Ähnlichkeiten nicht verglichen werden, ist er doch nicht auf einen Karfunkelstein angewiesen. Drachen weisen diese Ähnlichkeit ohnehin zurück.

Der Balkha'bul wird gerufen, um Schätze zu bewachen und liebt diese Tätigkeit. Er hofft, all die Kostbarkeiten, die er beschützen soll, am Ende mit in die Niederhöllen zu Tasfarelel nehmen zu können. Besonders erfreut es ihn während seiner Wache, wenn Diebe versuchen, ihn zu bestehlen. Mit diesen spielt er gerne, versteckt sich, stellt ihnen Fallen und erschreckt sie. Auch lässt er sie gern erst etwas stehlen, nur um sie dann kurz vor dem

Ausgang zu packen und zu verschlingen. Dabei nutzt er eine Reihe illusionsmagischer Fähigkeiten und macht sich auch gern unsichtbar. Im Kampf kann er außerdem mehrere Khidma'kha'bulim an seine Seite rufen, sollten ihm die Feinde doch zu gefährlich erscheinen. Ähnlich wie viele Drachen will auch der Balkha'bul, dass der Hort, den er bewacht, wächst. Deswegen ist er immer an Wertgegenständen aller Art interessiert und lässt sich mitunter sogar auch auf Geschäfte mit Dieben ein.

Beschwörungsname: Balkha'bul / Balkha'bulim

Beiname: Wächter der unermesslichen Schätze, Der Goldene

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Etema-soroph

»Da legte der dumme Nottel all seine hart erarbeiteten Münzen in den kostbaren Geldbeutel. Doch als er zuhause ankam und den Beutel öffnen wollte, gelang es ihm nicht. Gleich, wie er auch zerrte und flehte, der Beutel blieb geschlossen. Denn das Geschenk des seltsamen Fremden war kein gewöhnlicher Beutel. Es war Jenes-Das-Nimmermehr-Freigibt und stammte direkt aus den Niederhöllen.«

—aus Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss, zeitgenössische Ausgabe

Der Etema-soroph ist ein niederer Dämon aus Tasfarelels Gefolge. Er ähnelt einem gewöhnlichen, oft prächtigen Geldbeutel aus Stoff oder Leder, doch zwischen den Falten grinsen zwei gierige Augen hervor und spitze Zähne umgeben die Öffnung. Es heißt, dass er ein Abbild des Beutels sei, in dem Zholvar all die erbeuteten Seelen aufbewahrt. Der Etema-soroph verschlingt das Geld, das Unachtsame in ihn füllen, ebenso andere Kostbarkeiten wie Edelsteine oder Schmuck verschmäht er nicht. Lediglich geweihte Gegenstände kann er nicht leiden, dafür sagt man, dass er gern Dietriche und ähnliches Werkzeug frisst.

Was der dämonische Geldbeutel einmal verschlungen hat, gibt er nicht wieder her und wird bei seiner Rückkehr in die Niederhöllen Tasfarelels Schatzkammer hinzugefügt. Wer versucht, dem Dämon die Münzen wieder zu entreißen, das Geld also wieder aus dem Beutel zu holen, muss feststellen, dass er sich nicht öffnen lässt. Wer es mit Gewalt versucht, macht mit den Zähnen Bekanntschaft. Der Dämon ist dabei problemlos in der Lage, einem Erwachsenen einen Finger abzubeißen, den er anschließend ebenfalls in seinem Inneren aufbewahrt.

Da diese Eigenschaft auch einen guten Schutz vor

Dieben darstellt, nutzen einige Paktierer Zholvars den Etema-soroph als Geldbörse. Sie sind als einzige in der Lage, dem Dämon einmal verschlungene Gegenstände wieder zu entnehmen, wobei selbst sie den Geldbeutel niemals ganz leeren, sondern immer mindestens eine Münze in seinem Inneren lassen. Sonst, so heißt es, würde der kleine Dämon in Zholvars Namen ihr Herz und ihre Seele einfordern und direkt in die Niederhöllen zerren.

Der Etema-soroph ist wie alle Dämonen immer daran interessiert, seinem niederhöllischen Herrn neue Seelen zuzuführen, deshalb wird er versuchen, willige Opfer mit großen Schätzen zu locken. Nur um Gier in seinem Opfer zu wecken, trennt er sich bereitwillig von Münzen, die er dafür sogar in seinem Inneren aneinander poliert.

Der Etema-soroph befindet sich meistens im Besitz eines Tasfarelel-Paktierers, wurde von einem solchen verschenkt oder verkauft. So kann er auf dem ganzen Kontinent angetroffen werden.

Während der Herrschaft Xeraans war der Etema-soroph unter den Beamten an der Piratenküste recht beliebt, um das eigene Vermögen zu verwahren und vor Dieben zu schützen. Ferner wurde gelegentlich einer der dämonischen Geldbeutel als diplomatisches Geschenk an mögliche Verbündete und Untergebene verschenkt. Doch mit dem Ende Xeraans wurden die Dämonen in der Region seltener, obwohl sich noch der eine oder andere in Umlauf befinden soll.

Einige der urtulamidischen Herrscher paktierten mit dem Gierigen Feilscher und nutzen den Etema-soroph zur Heimtücke als Geschenk, um unliebsame Partner um einen Teil ihres Reichtums zu erleichtern oder den Einflüsterungen der Niederhöllen zu öffnen. Genauere Quellen zu solchen Vorfällen sind verloren gegangen und kursieren nur noch in Sagengestalt. So soll sich

ein uralter, riesiger Etema-soroph noch im Grab eines Potentaten befinden und demjenigen, der ihn von seiner derischen Existenz erlöst, die Goldmünzen in seinem Inneren versprechen. In einer anderen Version der Geschichte lauert er dagegen zwischen den Schätzen Diebinnen und Grabräubern auf, um ihre Seelen in die Niederhöllen zu reißen.

Der Dämon ist dazu in der Lage, sich wenigstens eine Weile als gewöhnlicher Geldbeutel zu tarnen. Dafür schließt er die Augen und zieht die Zähne in das Leder zurück, anschließend wartet er, dass ihn ein nicht allzu aufmerksamer Benutzer mit Geld füllt. Es gibt Geschichten über verschiedene gierige Kaufleute, die mit Zholvar



Etema-soroph

Größe: 0,10 bis 0,20 Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 19 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13

FF 10 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 13

LeP 12 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 9+1W6

VW 0 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 1

Biss **AT** 19 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 0, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 10, Verbergen 16, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Gier 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Tasfarelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Etema-soroph beißt zu. Andere Handlungen führt der Dämon nicht aus.

Flucht: Etema-soroph flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Etema-soroph ist ein Diener Tasfarelels.

☞ **QS 2:** Etema-soroph ist ein Geldbeutel, der Diebe beißt.

☞ **QS 3+:** Etema-soroph ist zu nichts anderem in der Lage, als Diebe durch Bisse abzuschrecken.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Etema-soroph ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Phex. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.

Dämonen-Regeln: Für Etema-soroph gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



paktierten und unliebsamen Konkurrenten einen getarnten Etema-soroph zum Geschenk machten, damit dieser das Geld des Geschäftsfeindes verschlingt. Teilweise soll er jedoch ungeplant den Beschenkten zu einem Pakt mit dem Gierigen Feilscher verführt haben, was den sabotierten Feind leider eher mächtiger als schwächer werden lässt.

Der Etema-soroph ist in der Lage, mehr zu verschlucken, als er fassen würde, wenn er ein gewöhnlicher Geldbeutel wäre. Dennoch hat er ein begrenztes Fassungsvermögen, das sich auch durch umfangreiche Opfer bei seiner Beschwörung nicht vergrößern lässt.

Aufgrund seiner Gestalt ist der Dämon nicht in der Lage, sich allein über größere Entfernungen fortzubewegen. Er kann lediglich zucken, was höchstens dazu ausreicht, ihn mit der Zeit von einem Tisch herunter zu befördern.

Er ist immer darauf angewiesen, dass ihn jemand transportiert. Ebenso ist er kein großer Kämpfer und beißt lediglich diebische Finger ab, die ihm zu nah kommen. Sollte der Dämon jedoch wirklich dringend auf der Suche nach jemandem sein, der ihn transportiert oder versteckt, wird er sich von zuvor verschlungenen Münzen trennen, um einen potenziellen Helfer zu bestechen.

Beschwörungsname: Etema-soroph / Etema-sorophim

Beiname: Jenes-Das-Nimmermehr-Freigibt

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Fargy'raff

»12 frische Erdbeeren zum Preis dieses Hundes? Sicherlich wollt Ihr einen Liebestrank brauen, ich sehe es Euch doch an. Ihr sollt 20 Früchte für diesen schönen Hund haben, aber wollt Ihr wirklich mit leeren Händen gehen? Ich hätte da diesen wunderschönen Armreif mit Saphiren als Geschenk. Oder lieber Perlen? Nein? Ah, eher kämpferischer Natur, wie wäre es dann mit diesem Paar goldverzierter Armschienen? Der Preis macht Euch Sorgen? Muss er nicht, ich mache Euch ein gutes Angebot. Also, die Armschienen? Und noch ein Gewand, das Eure Vorzüge hervorhebt?«

—aus den Verhandlungen zwischen einem Fargy'raff und dem Paktierer Zolthan, Winter 1040 BF

Der Fargy'raff (Plural: Fargy'raffya), auch Freudloser Quell der Habgier genannt, ist ein sechsgehörnter Dämon aus Tasfarels Domäne.

Er ähnelt einem Menschen, doch seine schwarze Haut glänzt metallisch und sechs Hörner umgeben seinen Kopf wie eine Krone. Er ist immer in einen Mantel gehüllt, aus dessen unzähligen Taschen er die verschiedensten Gegenstände hervorziehen kann. Selbst wenn der Gegenstand eigentlich gar nicht in die Manteltasche

passen würde, gelingt es dem Dämon doch irgendwie, ihn herauszuziehen. Auf dem Gesicht des Dämons liegt fast immer ein geschäftstüchtiges Lächeln, während er Angebot um Angebot unterbreitet.

Der Fargy'raff wird üblicherweise gerufen, um seinem Beschwörer etwas zu verkaufen, das dieser auf anderen Wegen nicht bekommen konnte. Dabei bietet der Dämon immer weitere Dinge an und spielt mit der Gier seines Gegenübers.

Tatsächlich sind die Waren des Dämons echt, sie zerfallen nicht nach einer gewissen Zeit zu Staub und mit den Münzen, die er großzügig verteilt, lässt sich zuverlässig bezahlen. Magische Gegenstände sind jedoch üblicherweise dämonisch verunreinigt und keine der Kostbarkeiten vermag ihren neuen Besitzer auf die Dauer froh zu machen. Vor allem aber ist der zu zahlende Preis hoch; der Dämon lässt sich nicht in Geld, sondern in Leben und Seelen bezahlen.

Die Zwerge kennen einige alte Geschichten über einen raffgierigen Betrüger aus schwarzem Metall, der für kostbare Schätze hohe Preise verlangte und manch eine Familie zerstört haben soll. Ähnliches wird über Echsen gemunkelt, bei denen der Dämon jedoch eine Drachengestalt hat und vor allem kostbare Edelsteine anbietet. Angeblich sollen auch die Grolme den Fargy'raff als eine Art Gruselgestalt kennen, der ungezogene Kinder wegschleppt.

Der Fargy'raff ist ein eher seltener Anblick, auch, weil er oft gerufen wird, um mit dem Beschwörer selbst ein Geschäft abzuschließen und anschließend wieder in die Niederhöhlen zurückkehrt. Auch im ehemaligen Xeraanien, wo einige andere Dämonen Tasfarels deutlich bekannter sind, ist der Fargy'raff kaum anzutreffen. Unter aranischen Phexgeweihten ist Tasfarels dunkler Quell der Gier Thema einiger Lehrgeschichten, bei denen jedoch viele nicht wissen, dass sich ein Dämon dahinter verbirgt und nicht nur eine Warnung vor der Macht der Niederhöhlen.

Hin und wieder kommt ein Paktierer auf die Idee, den Dämon zu einem unliebsamen Konkurrenten zu schicken, um diesen zu einem Pakt mit Zholvar zu verführen – eine Aufgabe, der der Fargy'raff gern nachkommt, jedoch nicht, ohne seinem Beschwörer noch mindestens drei attraktive Angebote zu machen.

Verschiedene raffgierige Herrscher der Vergangenheit sollen einen Fargy'raff beschworen oder sogar gebunden haben, um von diesem permanent die kostbarsten Schätze zu bekommen. Ob sich jedoch Xeraan, Fran-Horas, verschiedene Diamantene Sultane oder Echsenherrscher wirklich von einem Fargy'raff die Schatzkammern füllen ließen, ist im Nebel der Geschichte verschwunden. Der Fargy'raff ist kein Kämpfer, sondern ein Händler. Einer gewaltsamen Auseinandersetzung wird er aus dem Weg gehen, indem er seinem Gegner wertvolle Gegenstände anbietet. Sollten es mehrere Gegner sein, wird er



Fargy'raff**Größe:** 1,70 bis 2,20 Schritt Körpergröße**Gewicht:** kein Gewicht**MU** 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 16**FF** 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 13**LeP** 30 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 13+1W6**VW** 6 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 8**Waffenlos** **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz**RS/BE:** 2/0**Aktionen:** 1**Vorteile/Nachteile:** keine**Sonderfertigkeiten:** keine**Talente:** Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 17, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 10, Überreden 16, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)**Zauber:** Große Gier 17**Anzahl:** 1**Größenkategorie:** mittel**Typus:** Dämon (gehörnter, Tasfarel), humanoid**Anrufungsschwierigkeit:** –4**Beute:** keine**Kampfverhalten:** Fargy'raff verteidigt sich nur in Extremsituationen.**Flucht:** Fargy'raff flieht fast immer bei Ärger.**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**☞ **QS 1:** Fargy'raff ist ein Dämon aus dem Gefolge Tasfarels.☞ **QS 2:** Fargy'raff macht unglaublich gute Angebote.☞ **QS 3+:** Fargy'raff ist kein Kampfdämon, er flieht eher, als anzugreifen.**Sonderregeln:***Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen:* Der Fargy'raff ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Phex. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.*Dämonen-Regeln:* Für Fargy'raff gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

versuchen, einen von ihnen mit kostbaren Geschenken auf seine Seite zu ziehen.

Der Dämon ist ein begeisterter Feilscher und vermittelt seinem Gegenüber immer, für jeden noch so ausgefallenen Wunsch das richtige Angebot zu haben. Dabei akzeptiert er vollkommen, dass verschiedene Menschen und andere Kulturschaffende ganz unterschiedliche Dinge für wertvoll erachten. Fest steht für ihn nur, dass er im Angebot hat, was für irgendjemanden wertvoll ist. Dabei verkauft er zwischen einfachen Edelsteinen, kunstvollem Schmuck, ungewöhnlichen alchemistischen Zutaten, magischen Waffen, seltenen Büchern und alten Kunstwerken alles. Je nach Situation hat er auch eine Leiter oder einen Krug Wasser in einer seiner Taschen.

Eine seiner drei Hände ist immer in Bewegung, um mit großen Gesten das Verkaufsgespräch zu untermalen, während mindestens eine, oft jedoch zwei, verschiedene Gegenstände aus den Manteltaschen zieht oder wieder hineinsteckt. Dabei gelingt es ihm oft, weitere Begehrlichkeiten zu wecken, indem er mehr anbietet als ursprünglich verlangt wurde.

Den Dämonen zu betrügen ist nicht einfach, gefälschte Münzen und Edelsteine erkennt er sofort. Zudem lässt er sich üblicherweise nicht in Gold bezahlen, sondern in Blut und Seelen. Bei einem kleinen Geschäft lässt er sich noch mit einem Tieropfer besänftigen, für seltenere Dinge verlangt er schnell das erstgeborene Kind, den besten Freund oder natürlich die eigene Seele, wenn diese nicht längst Tasfarel gehört. Auch erfahrene Paktierer, die Fargy'raff erst rufen, wenn sie ein passendes Menschenopfer als Bezahlung vorbereitet haben, werden vom Dämon mit weiteren Angeboten überschüttet und zahlen nachher oft mehr, als sie eigentlich wollten.

Beschwörungsname: Fargy'raff / Fargy'raffya**Beiname:** Der Freudlose Quell der Habgier**Domäne:** Zholvar**Wesenstypus:** 6-gehörnter Dämon**Beschwöritual:** Invocatio Maxima

Nurumbaal

»Wohlan! Majestäten, Exzellenzen, wie steht es in Corabenus mit der Treue zum Sternenpfeiler? Wir haben es hier mit einer gar üblen Sache zu tun. Vor nun drei Tagen gelang uns der Schlag gegen die Verschwörer. Mit einer Gruppe unserer Haustruppen und meinen beiden Schülern drang ich bei dichtem Schneetreiben in den Unterschlupf der Rebellen ein. Schon viel zu lange wurde deren Handeln hier hemmungslos hingenommen! Nun aber ertappten wir sie im Angesicht ihrer verdorbenen Taten. In den Katakomben der alten Arena hatte sich das Pack einen Unterschlupf errichtet und dort ein Opus abgehalten, welches ihrem Tun dienlich sein sollte. Gut ein Dutzend Sklaven, ja sogar Kinder ehrbarer Bürger waren entführt worden, sie als Opfer zu nutzen. In einem Kreis von Blut, die alten Steine des Gewölbes beschmiert mit Zeichen der äußeren Domänen und in einer Wolke übler Dämpfe stand dort der Helfer dieser Feinde des Imperiums. Dies war die Szene bei Ankunft meiner Streiter und mir: Der Anführer, gekleidet in eine lange schwarze Tunika, nur mit einem Stricke gegürtet und einer Mitra auf dem Kopfe, welche die Divinität verhöhnte, trug ein Tablett aus reinem Silber, welches er der Kreatur im Kreis darbot. Darauf lagen drei Herzen von Sklaven. Ein vierter dieser Unglücklichen wusch das rädige Fell eines Norunbal mit dem noch dampfenden Blut der bereits Getöteten. Der Daimon war unruhig und just als wir eindrangten in den Raum, schrie der Sklave, da ihn der Biss des schlangengleichen Schwanzes traf. Ein weiterer Helfer schaufelte Büschel von Arbutus-Laub, Lotos und getrocknetem Schachtelhalm auf ein großes Kohlebecken. Dichte Wolken süßlich harzigen Geruchs entstiegen diesem Becken. Die Kinder umstanden diesen Platz, gefesselt und gezwungen, die betörenden Dämpfe einzuatmen. Im weiten Bogen standen gut zwei Dutzend Anhänger der Verschwörung dieses Schauspiels, einen monotonen Gesang intonierend. Auch sie trugen dunkle Gewänder und Masken, ihr schändliches Treiben zu verbergen. Doch die Wahrheit des obersten Richters ist nicht zu hindern und so gingen wir gegen sie vor ...«

—aus einem Bericht des Phylanicus sai Aphirdanos, Adeptus Exemptus der imperialen

Inquisition, vor dem Senat der Provinz Alonaia, Horasiat Corabenus, Dokumentsammlung der „Lamea“-Expedition III, neuzeitlich

Nurumbaal (Mehrzahl: Nurumbaalim) zählt zum Gefolge Tasfarelels und ist bei all jenen ein gern gesehener Gast, denen das Leben anderer deutlich weniger wert ist als der eigene Vorteil. Der skrupellose Beschwörer verfüttert das noch warme Herz eines geopfert Menschen oder eines anderen Kulturschaffenden an den Dämonen. Dieser schlingt das rohe Fleisch meist in einem Stück hinab, ist sein entstelltes, stets mit tropfendem Geifer und Speichelfäden verschmiertes Gebiss doch kaum in der Lage durch Kauen etwas zu zerkleinern. Dafür kann er das Maul weit über das zu erwartende Maß hinaus öffnen und Stücke aus einem Opfer herausreißen. Es ertönt ein wildes Getöse aus Rülpsen und üblen Flatulenzen und dann folgt die einzige wirkliche Bestimmung der Kreatur: das Auskoten von mehreren Haufen lauterem Goldes. Der Anblick des Dämons ist eine Groteske für sich: bedeckt von einem rädigen Fell in gelblich-grauen Farben, zeigt Nurumbaal seine „Wertschätzung“ gegenüber dem Beschwörer gerne durch den Grad, mit dem der parasitäre Befall die Haut bedeckt. Als Schwanz wächst ihm der Leib einer Schlange aus dem Hinterteil. Der Schlangenkopf führt ein gespenstisches Eigenleben und schnappt gerne nach allzu gierigen Beschwörern. Der Biss ist sehr schmerzhaft, jedoch scheint es nicht zu Vergiftungen zu kommen. Neben dem Ekel erregenden Maul weist der Kopf eine Vielzahl an Augen auf. Mal erscheinen sie wie eine Handvoll blutiger Perlen, mal wie die facettierten übergroßen Augen von Fliegen. Auch



Nurumbaal

Größe: 1,30 bis 1,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 11

FF 10 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 17

LeP 50 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Biss: AT 12 TP 1W6+5 RW kurz

Tritt: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Gier 8

Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, Tasfarel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Nurumbaal greift nur an, wenn er angegriffen wird.

Flucht: Nurumbaal flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Nurumbaal wird auch der Goldesel genannt und ist ein Dämon aus dem Gefolge Tasfarels.

☞ **QS 2:** Die Besonderheit des Dämons ist, dass er Gold scheißen kann.

☞ **QS 3+:** Neben seiner Fähigkeit als Goldproduzent kann sich der Nurumbaal auch ordentlich verteidigen und sollte als Gegner nicht unterschätzt werden.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Nurumbaal ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Phex. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.

Gold erschaffen: Der Nurumbaal kann pro Dienst und Tag einen Goldklumpen im Wert von 50 Dukaten ausscheiden. Das Gold verwandelt sich nach 3W6 Tagen in Schleim.

Dämonen-Regeln: Für Nurumbaal gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Exemplare mit vier Facettenaugen sind beschrieben. Die Groteske verstärken ein edles Zaumzeug und ein luxuriöser, oftmals mit teuren Steinen bestückter Sattel samt Decke aus aufwändigem Brokat. Zwei kräftige, gedrehte Hörner krönen den hässlichen Schädel, meist dem Hals in Richtung Rumpf folgend.

Der Goldesel wird seit Jahrtausenden beschworen, wann immer ein Beschwörer oder eine Gruppe die Gier nach edlem Metall über das Wohl unschuldiger Opfer setzt. Während der Unterwerfung Hjaldingards durch das myranische Imperium wurden nicht nur tausende Gefangene Charypta (Charyptoroth) geopfert, auch an den Goldesel wurden unzählige Alte und Schwache verfüttert, um die Kosten des Krieges zu verringern. Das Haus Rhidaman soll angeblich heute noch Sklaven, die keinen Gewinn mehr versprechen, auf diese Weise entsorgen. Das Märchen des Brabaker Goldesels weist darauf hin, dass zumindest in der Anfangszeit auf dämonische Finanzierungen zurückgegriffen wurde. Auch in den

dunklen Landen mussten viele Verwundete, Alte und Kranke ihr Leben lassen, um die Schatzkammern skrupelloser Herrscher und Beschwörer zu füllen.

Nurumbaal verwandelt Leben in Reichtum. Dabei sind ganz spezielle Rituale notwendig, die in Texten beschrieben werden, welche als einzig echte Passagen aus *Wege des Wohlstandes* gelten, und die dazu da sind, um die Ausbeute an Gold zu maximieren. Gibt man dem Dämon anstelle eines frischen Herzens eines profanen Opfers das Organ eines Magiebegabten, dann soll anstelle von Gold echtes Mindorium dabei herauskommen, welches jedoch oftmals besessen ist.

Beschwörungsname: Nurumbaal / Nurumbaalim

Beiname: Der Goldesel

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Uttara'Vha

»Ihr habt gehört, dass es heptasphärische Wesenheiten geben soll, die Schmuck und Wertgegenstände stehlen können? Ihr seid gut informiert, mein Lieber. Ob diese Wesen alles weg-schaffen können? Ich denke nicht, nein. Aber ich kann Euch nur dazu raten, Euer Vermögen abseits der Anteilsscheine gegen Dämonen sichern zu lassen. Oder ihr legt es in Tulamidenteppeichen und großformatigen Bildern an. Ich investiere schon lange in Kunst.«

—die horasische Magierin Renissa Bellocari auf einer Feier, 1041 BF

Dieser niedere Dämon aus Tasfarelels Domäne sieht fast aus wie eine Elster, allerdings besteht sein Schwanz nicht aus Federn, sondern gleicht dem eines kleinen Drachen. Der Uttara'Vha (Mehrzahl: Uttara'Vhajim) kann sowohl laufen als auch fliegen, für letzteres scheint er seine Flügel jedoch eigentlich nicht zu benötigen. Auch kann er auf glatten Wänden sitzen, unter der Decke hängen und an Ort und Stelle schweben.

Üblicherweise wird er beschworen, um einen Gegenstand zu stehlen oder eine Information zu beschaffen. Diesem Auftrag geht der Dämon mit großem Elan nach, für andere Aufgaben ist er jedoch ungeeignet. Die enthüllten Geheimnisse teilt er anschließend seiner Beschwörerin mit krächzender Stimme mit, wobei er gelegentlich anfängt, um weitere entdeckte Informationen zu feilschen.

Im Mittelreich und auch im Lieblichen Feld sind Geschichten über eine diebische Elster bekannt, bei denen es jedoch unklar ist, ob sie sich auf den Dämon beziehen. Zwar trägt der Uttara'Vha diesen Beinamen, jedoch wird auch den gleichnamigen Vögeln nachgesagt, Diebe zu sein. Da sie auch als Symboltiere des Gottes Phex gelten, kommt es immer wieder zu sprachlichen Unklarheiten, die oft verschleiern, ob es sich um einen Uttara'Vha gehandelt hat.

Die bekannteste Gestalt der Uttara'Vhajim ist zwar die einer Elster, jedoch gibt es tulamidische Märchen über räuberische Fledermäuse, während in südaventurischen Geschichten fliegende Diebe in der Gestalt von Riesenschmetterlingen auftreten, wohingegen es bei den Zwergen natürlich kleine Drachen sind. Bei allen diesen Sagenwesen könnte es sich auch um Uttara'Vhajim handeln, auch wenn Zwerge natürlich hinter den meisten Schandtaten Drachen vermuten. Es ist jedoch nicht sicher, ob der Uttara'Vha zu anderen Zeiten eine andere Gestalt gezeigt hat.

Aufgrund seiner Größe war der Dämon in Xeraanien, aber auch in anderen Dämonenreichen ein beliebter Spion. Bis heute fliegen in verschiedenen Städten Uttara'Vhajim herum, besonders in Yol-Ghurmak sind sie bis heute ein recht üblicher Anblick, wo sie Feinde oder auch Nachbarn ihrer Beschwörerin ausspionieren. Besonders paranoide Zeitgenossen sollen sogar einen der kleinen Dämonen gebunden haben, damit er ihr Haus beobachtet und so verhindern soll, dass Fremde sich Zutritt verschaffen.

Letztlich ist der Dämon an keine regionale Verbreitung gebunden und kann überall dort angetroffen werden, wo einem Dieb oder einer Händlerin keine andere Möglichkeit mehr einfällt, die Konkurrenz auszusteichen als durch niederhöllische Hilfe.

Der Uttara'Vha wird für gewöhnlich beschworen, um einen Gegenstand zu stehlen. Dabei spielt der eigentliche Wert für den Dämonen keine Rolle, es kann ebenso die Schale eines Bettlers wie ein kostbares Geschmeide sein. Daneben ist der Dämon ein sehr guter Spion, der jedoch klare Anweisungen braucht, ob er eine Person oder ein bestimmtes Ereignis ausspähen soll. In jedem Fall merkt er sich alles, was mit diesem Auftrag zu tun hatte und berichtet anschließend mit krächzender Stimme.

Der Uttara'Vha ist ein Dieb, oft ist der Raub eines bestimmten Gegenstandes sein einziger Daseinszweck auf Dere. Dabei ist er, zu seinem eigenen Bedauern, nicht in der Lage, alles zu stehlen. Heilige Gegenstände kann er ebenso wenig entwenden wie Gegenstände über einer gewissen Größe, an ersteren verbrennt er sich die Krallen, zweitens kann er nicht tragen. Lebewesen sind ebenfalls keine Beute für den Dämon, schon weil sie sich gegen den Dieb zur Wehr setzen. Auch bezieht sich sein Auftrag auf einen einzelnen Gegenstand; um eine Schatzkammer auszuräumen, muss eine ganze Gruppe Uttara'Vhajim beschworen werden.



Uttara'Vha

Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

FF 15 **GE** 17 **KO** 8 **KK** 8

LeP 12 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 9 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 1/14 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Finte I (Schnabel und Krallen), Flugangriff (Schnabel und Krallen)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 14, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 18, Verbergen 14, Willenskraft 6

Zauber: Große Gier 3

Anzahl: 1 oder 1W6 (Schwarm)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Tasfarelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Die diebische Elster kämpft nur, wenn sie angegriffen wird.

Flucht: Wenn sie ertappt wird oder SP erleidet.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Uttara'Vha ist ein niederer Dämon Tasfarelels.
- **QS 2:** Der Dämon hat die Form einer Elster und kann gut stehlen und spionieren.
- **QS 3+:** Besonders stark ist das Wesen nicht, selbst ein Bauer kann es mit Waffengewalt vernichten.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Uttara'Vha ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Phex. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.

Dämonen-Regeln: Für Uttara'Vha gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Eine gewöhnliche Sicherung eines Gegenstandes ist für den Dämon theoretisch ein Problem, das Schloss eines Schmuckkästchens kann er beispielsweise nicht knacken, er würde eher das ganze Kästchen entwenden. Auch deshalb sind in viele Schatzkammern Schutzmechanismen eingebaut, die Dämonen fernhalten. Zudem ist er ein sehr geduldiger Räuber. Er kann stundenlang auf eine günstige Gelegenheit lauern, sich durch enge Spalten quetschen und abwarten, scheut sich jedoch auch nicht, Schmuck dem Träger blitzschnell zu entreißen.

Anders als etliche andere Dämonen Tasfarelels scheint der Uttara'Vha nicht so sehr darauf erpicht, Wertvolles zu sammeln, es scheint ihm mehr um den Diebstahl zu gehen.

Im Kampf nutzt der Dämon seine Vogelkrallen, besonders gern zielt er auf verwundbare und ungeschützte Stellen. Allerdings meidet er Kämpfe zumeist und sucht sein Heil eher in der Flucht.

Da der Uttara'Vha einen drachenartigen Schwanz besitzt und dieser oft das einzige ist, das der Bestohlene von ihm zu Gesicht bekommt, wurde er in der Vergangenheit immer wieder für einen kleinen Drachen gehalten. Entsprechende Drachen, wie beispielsweise Meckerdrachen, werden dieser Unterstellung energisch widersprechen und beteiligen sich danach gern an der Jagd auf den kleinen Dämon. Es scheint allgemein eine gewisse Feindschaft zwischen Uttara'Vhajim und kleinen Drachen zu herrschen, zu denen sich jedoch keine der beiden Seiten äußert.

Beschwörungsname: Uttara'Vha / Uttara'Vhajim

Beiname: Die Diebische Elster

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

MISHKARA- DÄMONEN

Duglum

»Das mir vorliegende Opfer zeigt die Symptome der schlimmsten Krankheit, die die Menschheit kennt. Die Duglumpest. Ich befürchte, sie kommt nicht von ungefähr. Nach allem, was ich über den Kranken weiß, hatte er sich viele Jahre als Dämonenbeschwörer verdingt. Ich will nicht über ihn urteilen, aber es ist eben nur wahrscheinlich, dass irgendwann einmal bei einem dieser Rituale etwas schief geht. Du kennst das doch. Bei 100 Patienten sitzt der Schnitt gut, und beim 101. Patienten verletzt du die Ader so schwerwiegend, dass nur ein Zauber oder ein Wunder helfen. So wird es auch bei unserem Erkrankten geschehen sein. Ein Fehler bei der Beschwörung ... und das war es. Aber wir sollten jetzt nicht in Panik verfallen. Die Duglumpest wird, wie der Name schon sagt, von dem Dämon Duglum übertragen. Ein wirklich widerliches Geschöpf, die

meisten Krankheiten, die magischer Art sind, stammen von diesem siebengehörnten Diener der Seuchenbringerin. Woher ich das weiß? Nun, ich mag kein Zauberer sein, aber wenn du so viele Jahre hier in Gareth Verletzte und Kranke behandelst, dann bekommst du einiges mit. Ob wir dem Kranken sagen, woran er leidet? Auf keinen Fall. Er soll die letzten Tage seines Lebens in Glück verbringen. Seine Seele ist ohnehin schon verloren, das muss er ja nicht wissen.«

—Medicus Almacar, genannt Alrik, neuzeitlich

Äußerst machtvoll ist der Diener Mishkaras, der Duglum (Mehrzahl: Duglums) genannt wird. Der Siebengehörnte, bekannt auch als *Der Pestbringer* und *Siecher Schatten der Niederhöhlen*, ist für viele Gelehrte das Sinnbild für die zerstörerische und unheilvolle Macht der Niederhöhlen.

Seine Erscheinung ist bekannt: Duglum sieht aus, wie eine riesige, aufrechtgehende Assel, aus deren Magen eine unendliche Anzahl an kleinen, weißen Maden heraustropft. Die Wunde am Bauch hindert den Dämon nicht und sorgt dafür, dass er noch ekelregender wirkt als ohnehin schon. Seine Zangen sehen allerdings gefährlicher aus als sie sind. Deutlich schlimmer sind seine Beißwerkzeuge, die dafür sorgen, wenn ein Sterblicher gebissen wird, dass er sich mit einer Krankheit infiziert.

Es gibt kaum einen Dämonenbeschwörer, der nicht den Namen Duglum schon einmal gehört hat. Duglum gehört zu den bekanntesten Dämonen überhaupt, wobei er nur selten beschworen wird. Dies liegt einfach daran, dass die Beschwörung von Duglum äußerst gefährlich ist. Ein falsches Wort, eine falsche Geste, und schon ist nicht nur die Beschwörung misslungen, sondern man ist auch mit einer Krankheit, beispielsweise der tödlichen Duglumpest, infiziert.

In den Dunklen Zeiten wurde Duglum häufig beschworen, um bei Kriegen den entscheidenden Vorteil einzufahren, außerdem wurde in den Schattenlanden häufig mit Duglum experimentiert. Nachdem der Dämon beschworen wurde, nahm man ihm verschiedene Körperteile ab und versuchte die Maden zu extrahieren, allerdings mit wenig Erfolg, da diese Körperteile bald schon wieder verwelkten und in die Niederhöhlen einfuhren.

Duglums Zweck ist es, seine Gegner mit todbringenden Krankheiten zu infizieren. Anders als dies ein Hektabelus tun würde, geht es Duglum nicht um eine Seuche – wobei auch daran der Dämon Gefallen findet. Viel wichtiger ist Duglum das Leiden eines einzelnen Gegners, der mühevoll versucht, gegen den Pestbringer zu bestehen und ihn vielleicht sogar besiegen kann, am Ende jedoch



Duglum

Größe: 2,50 bis 4,00 Schritt Länge, 1,20 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 KL 14 IN 14 CH 12

FF 11 GE 15 KO 20 KK 22

LeP 150 AsP 64 KaP – INI 15+1W6

VW 5 SK 6 ZK 6 GS 6

Biss: AT 16 TP 1W6+5 SP RW kurz

Zangen: AT 12 TP 1W6+3 SP RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Zangen), Verbeißen (Biss), Finte I (Zangen), Klammergriff (Zangen), Wuchtschlag I (Zangen)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch),

Zauber: –

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Mishkara), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Duglum versucht seinen Gegner mit einer Zange zu packen und in den Klammergriff zu nehmen. Wenn dies erfolgt ist, beißt er ihn und

versucht ihn mit einer Krankheit zu infizieren.

Flucht: Duglum flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Duglum ist ein Diener Mishkaras, der gefährliche Krankheiten übertragen kann.

☛ **QS 2:** Duglum tritt in Gestalt einer aufrechtgehenden Assel auf und infiziert seine Feinde mit seinen Mundwerkzeugen.

☛ **QS 3+:** Duglum ist bekannt dafür, die furchtbare, unheilbare Krankheit Duglumpest zu verbreiten.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Duglum ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Peraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Heilung und Landwirtschaft verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Satuaria.

Fluch: Der Dämon kann (magische) Krankheiten übertragen.

Seuchenherd: Wer von einem Duglum durch einen Biss SP erleidet, hat sich mit einer Krankheit angesteckt, die den schlimmen Verlauf nimmt. Der Meister hat hierbei die Entscheidung, welche Krankheit es sein soll. Er kann auch magische Krankheiten auswählen.

Dämonen-Regeln: Für Duglum gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



durch eine Krankheit dahingerafft wird. Zudem ist Duglum in der Lage, auch magische Krankheiten (etwa die Duglumpest) zu verursachen. Duglum ist recht intelligent, spricht aber nur selten mit seinem Beschwörer, sondern führt seinen Auftrag wortgetreu aus, immer auf der Suche nach einer kleinen Schwachstelle im Auftrag, den er dazu nutzen will, noch mehr Schaden anzurichten.

Beschwörungsname: Duglum / Duglums

Beiname: Der Pestbringer, Siecher Schatten der Niederhöllen

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Hektabelus

»Ich habe einige Zeit Nachforschungen angestellt, ob es sich bei dieser Dämonenart um eine einzige oder mehrere verschiedene handelt. Es war nicht einfach, die Quellenlage war dürftig und die meisten Beschwörer, die sich intensiver mit Hektabelus beschäftigt haben, sind entweder schon lange tot oder fielen fehlerhaften Beschwörungen zum Opfer. Ich für meinen Teil rate jedem dazu ab, diese niederhöllischen Kräfte nach Dere zu rufen. Selbst erfahrene Beschwörer können sich anstecken und je nach Krankheitsart ist das ihr Ende.

Ich gehe nach dem jetzigen Stand der Forschungen davon aus, dass es sich bei den Hektabeli um eine Dämonenklasse mit verschiedenen Ausprägungen handelt. Die Beschwörungsformel ist nicht immer identisch und je nach gewünschter Krankheit ist der Hektabelus ein Vier-, Fünf- oder Sechshehörnter Dämon. Es gibt sogar Berichte, dass eine niedrige Hörnerzahl möglich ist. Mehr als sechs Hörner wurden jedoch noch nie beschrieben – Peraine zum Dank!

Allen Hektabelus-Typen gemein ist das Aussehen. Zumindest in den Grundzügen. Seine Gestalt gleicht der eines Humanoiden, doch statt einen echten Körper auszubilden, besteht der

Dämon nur aus unzähligen Fliegen und Mücken.

Die ersten Erwähnungen finden sich in güldenländischen Quellen. Offenbar ist der Beschwörungsname von dem sagenhaften Westkontinent durch die Bosparaner nach Aventurien gelangt.«

—Niederschrift des Medicus Halion Demancha,, 1028 BF

Hektabelus (Mehrzahl: Hektabeli) ist ein Dämon, der sinnbildlich für Krankheiten und Seuchen steht. Er wird gerufen, wenn ein Beschwörer jemanden mit einer gefährlichen Krankheit bewusst infizieren will. Der Dämon ist im Grunde körperlos und erscheint als humanoides Wesen, welches vollkommen aus Mücken und Fliegen besteht. Die Insekten bilden seinen gesamten Körper, inklusive seiner Hörnerzahl. Seine häufigste Erscheinung ist die eines Viergehörnten, aber es gilt als sicher, dass Hektabelus nicht auf eine feste Anzahl an Hörnern festgelegt ist. Je nach Mächtigkeit des Dämons, sprich, je gefährlicher die Krankheit ist, die er übertragen soll, desto mehr oder weniger Hörner weist er auf. •○

• Die Anzahl der Hörner entspricht der Stufe der Krankheit, die der Hektabelus übertragen soll. In den meisten Fällen wird er also mit einem INVOCATIO MAIOR gerufen, bei den mächtigsten Versionen des Dämons, jenen mit 6 Hörnern, benötigt man aber einen INVOCATIO MAXIMA.

In Aventurien wurde durch die Peraineikirche und andere Kulte der Begriff Hektabeli stark verbreitet. Die Pluralform des güldenländischen Namens des Dämons steht für die Übertragung von Krankheiten, manchmal auch für lästige Schädlinge, die ebensolche verbreiten. In den Märchen sind die Hektabeli Plagegeister, die kleine Kinder, die sich nicht an die Regeln halten, mit dem Flinken Difar, den Herbstpocken und anderen Kinderkrankheiten anstecken.

Zu Kampfzwecken kann man den Hektabelus zwar auch einsetzen, aber er ist kein besonders guter Kämpfer, der nur durch seine Körperlosigkeit zu einem gefährlichen Widersacher wird.

Wie viele Dämonen Mishkaras wird auch Hektabelus nur gerufen, wenn man sein zerstörerisches Ausmaß wirklich nutzen will. Kaum ein Beschwörer ruft ihn, um Dörfler mit dem Flinken Difar anzustecken.

Üblicherweise müssen es schlimmere Krankheiten sein, die sich als Seuche übertragen lassen. Hektabelus wurde vor allem während den Dunklen Zeiten häufig als Kriegswaffe eingesetzt, um ganze Landstriche zu entvölkern. In der heutigen Zeit kam er vor allem in den



Hektabelus

Größe: 1,90 bis 2,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 10

FF 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 14

LeP 35 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 9 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 15 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 14, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 14, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Fluch der Pestilenz 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Mishkara), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Hektabelus schlägt seine Angreifer und setzt dabei Finten ein. Trifft er und verursacht SP, lässt er sein Opfer gehen, da er es infiziert hat.

Flucht: Hektabeli fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Hektabelus ist ein Dämon aus dem Gefolge Mishkaras.

☞ **QS 2:** Der Dämon verbreitet ansteckende Krankheiten.

☞ **QS 3+:** Der Dämon besteht nur aus Fliegen, sodass man ihn kaum verletzen kann.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Hektabelus ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Peraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Heilung und Landwirtschaft verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Satuaräa.

Krankheitsverbreiter: Der Hektabelus kann eine vom Beschwörer zu Beginn der Beschwörung ausgewählte Krankheit übertragen, die maximal eine Stufe haben darf, die der Hörneranzahl des Hektabelus entspricht. Sollte er mindestens 1 SP bei einem Lebewesen anrichten, ist eine Krankheitsprobe fällig, die bei jedem weiteren Schaden (also zugefügten SP) erneut gewürfelt werden muss, wenn sich das Opfer nicht angesteckt hat.

Variable Hörnerzahl: Der Dämon kann 1 bis 6 Hörner aufweisen, je nach Wunsch des Beschwörers. Dies muss bei der Invocation berücksichtigt werden. Eventuell benötigt man das Ritual *Invocatio Maxima*.

Dämonen-Regeln: Für Hektabelus gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Schattenlanden zum Einsatz, wo er jedoch dank der Hilfe des Dreischwesternordens üblicherweise aufgehalten werden konnte. Trotz oder gerade wegen seiner Gefährlichkeit zögern selbst Dämonenbeschwörer das Wesen einzusetzen. Vor Seuchen ist auch der Zauberer, der den Hektabelus gerufen hat, nicht gefeit.

In alten Schriften wird häufig darauf verwiesen, dass der Hektabelus in Myranor häufig gerufen wird und es dort ein völlig legitimes Mittel ist, um Bestrafungen zu vollführen oder während eines Krieges seinen Feind durch Krankheit zu schwächen.

Der Hektabelus verbleibt beim Beschwörer, solange er noch keinen Dienst erhalten hat. Seine sichtbare, aus Fliegen bestehende Gestalt zerfällt und die Insekten treibt es in alle Richtungen, bis der Dämon einen Auftrag von seinem Herrn oder seiner Herrin erhält. In diesem Moment fliegen die kleinen Plagegeister wieder zusammen, gleich wie weit sie entfernt waren. Dem Dämonen bereitet es offenbar ein niederhöllisches Vergnügen, seine Fähigkeiten einzusetzen und Sterbliche mit der Krankheit zu infizieren, die er in sich trägt. Durch seine Körperlosigkeit kann er sein Vorhaben häufig unauffällig umsetzen und niemand bemerkt etwas von der dämonischen Gefahr.

Der Hektabelus ist ein sehr gesprächiger Dämon, der seinem Beschwörer gerne Vorschläge macht, wie er dessen Kräfte am effektivsten einsetzt – und sich geradezu enttäuscht zeigt, wenn er nur eine geringere Anzahl an Leuten anstecken soll, als er vermag.

In Uthuria, so erzählen sich die Seeleute, die den Südkontinent erreicht haben und zurückkehrten, soll es ein Reich geben, in denen ein Rat aus merkwürdigen Seltsamkeiten regiert. Eine davon ist ein „Herzog“ namens *Harkbelur*, dessen Gestalt aus tausend Maden und tausend Fliegen zu bestehen soll. Seinen Untertanen droht er Seuchen an, sodass sie ihn und die anderen Räte nie stürzen würden. Ob dies mehr als Seemannsgarn ist, das wird ein Aventurier wohl nur erfahren, wenn er sich selbst aufmacht, um dem Herzog einen Besuch abzustatten.

Beschwörungsname: Hektabelus / Hektabeli

Beiname: Fliegender Bote der Pestilenz

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Hirr'Nirat

»Zuerst hielt ich es nur für das wirre Gebrabbel der abergläubischen Rotpelze ›Große Ratte böse, böse!‹ Selbstverständlich waren die Ratten böse, diesen von den Zwölfen verfluchten Viechern hatten wir immerhin die Seuchen, Lutanias, Sumpffieber und sogar Rascher Wahn, hier in Festum zu verdanken. Männer, Frauen, Kinder – alle dahingerafft, die Geweihten und Heiler kamen gar nicht hinterher, einer nach dem anderen wurde in Borons Hallen gerufen und meine Frauen und Männer konnten einfach nur danebenstehen und zusehen. Aber so einen Feind, dem kann man nicht mit der Hellebarde den Kopf abschlagen. Schließlich versuchten wir es doch, so verzweifelt wie wir waren, und griffen den Rotpelzen bei ihrer Jagd unter die Arme. Mit Fackeln und Rauch trieben wir die vermaledeiten Ratten aus ihren Löchern, damit die Goblins sie sich schnappen konnten. Am Hafen, direkt in der Füllengasse, da sah ich sie dann das erste Mal: Eine Ratte, groß wie ein Geringer, und ich schwöre bei der Gütigen, das Vieh sah mir mit seinen roten Augen direkt in die Seele. Nur einen Augenblick später, ich schwöre es, da öffneten sich die Tore zu den Niederhöhlen. Aus allen Spalten und Ritzen quollen die Ratten hervor und stürzten sich wie ein einziges Raubtier auf meine Leute und die Rotpelze. Da blieb uns nur noch die Flucht, aber nicht alle haben's geschafft und ein paar sind kurz darauf an blutigem Auswurf elend krepirt.«

—Peranka Luminoff, ehemalige Hauptfrau der Festumer Stadtgarde über die Rattenplage im Tsa 1020 BF

Der Hirr'Nirat (Mehrzahl: Hirr'Niratim) wird auch der Rattenfürst genannt. Man könnte ihn leicht für ein Geschöpf aus der Domäne des Namenlosen halten, tatsächlich ist er ein niederer Diener im Gefolge der Mishkara, der Herrin des Siechtums, der Pestilenz und der Missernte. Er hat die Gestalt einer gewaltigen, nachtschwarzen Ratte mit leuchtend roten Augen. Sein Erscheinen begleitet häufig eine Dunstwolke fauligen Gestanks, die bereits beißenden Husten verursacht, bevor man dem Hirr'Nirat Angesicht in Angesicht gegenübersteht.

Obwohl der Hirr'Nirat eine widerwärtige Kreatur ist, die sich flink und listig zu verteidigen weiß, ist es vor allem seine Macht über Ratten, die ihn zu einem gefährlichen Gegner macht. Er kann ihren Willen völlig brechen und sie wie ein Puppenspieler kontrollieren. Darüber hinaus ist er in der Lage, mit ihrer Hilfe Krankheiten innerhalb weniger Tage in großen Metropolen zu verbreiten. 1020 BF wurde Festum Opfer einer solchen Rattenplage, als verschiedene schwere Krankheiten die Bevölkerung dahinrafften und die Schädlinge die Kornspeicher leerfraßen.

Der Rattenfürst kann überall in Aventurien beschworen werden und ist auch im Gildenland als Nirr'Atum bekannt. Seine Macht entfaltet sich vor allem in dichtbesiedelten Städten, da er Ratten kontrollieren, aber nicht aus dem Nichts herbeizaubern kann. Dort, wo die Städte enge, verschlungene Labyrinthe bilden und Gemäuer, Keller und Ecken dunkle Schatten werfen, in denen sich der Rattenfürst mit seinem Gefolge verbergen kann, fühlt sich die Kreatur der Mishkara am wohlsten.

Genährt von dem Unrat und dem Elend großer Metropolen ist es sehr schwierig eines Hirr'Nirat, der erst einmal sein Territorium gefunden hat, habhaft zu werden. Da der Rattenfürst jedoch keine Loyalität oder Liebe zu seinem Gefolge kennt, gibt es in den Schattenlanden auch Beschwörer, die ihn rufen, um ihre Häuser oder Städte zu reinigen, indem er alle Ratten um sich sammelt und beispielsweise in die reißenden Fluten eines Flusses führt.

Der Hirr'Nirat ist weder sonderlich stark noch übermäßig intelligent, aber kennt Hinterlist und Tücke und ist sehr flink. Seine Bisse sind nicht nur sehr schmerzhaft, sondern können auch tödliches Siechtum mit sich bringen, das dem Opfer innerhalb kürzester Zeit schwer schadet oder ihm jede Kraft zum Kampf nimmt. Es ist nicht unüblich, dass gleich mehrere Hirr'Niratim auf einmal auftauchen.

Die wahre Gefahr jedoch, die von der Kreatur ausgeht, sind ihre wimmelnden, todbringenden Heerscharen, die unter ihrer Führung handeln wie eine Kreatur. Es ist kaum möglich, eine vom Hirr'Nirat gebrachte Plage einzudämmen, ohne den



Hirr'Nirat

Größe: 0,50 bis 1,00 Schritt Länge

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 14

LeP 15 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 4 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 10

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+1(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Somnigravis 8

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Mishkara), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Hirr'Nirat versucht sich aus Kämpfen herauszuhalten, solange er genug Ratten kontrollieren kann. Ist dies nicht mehr der Fall, so greift er mit *Finten* an.

Flucht: Hirr'Nirat flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Hirr'Nirat ist ein Rattendämon aus Mishkaras Gefolge.

☞ **QS 2:** Der Dämon kann Ratten kontrollieren.

☞ **QS 3+:** Der Dämon kann Krankheiten übertragen.

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Dämonenratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 5 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Hirr'Nirat ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Peraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Heilung und Landwirtschaft verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Satuaräa.

Meute: Dämonenratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Dämonenratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Rudeldämon: Hirr'Niratim lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe Seite 158).

Dämonen-Regeln: Für Hirr'Nirat gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Rattenkontrolle:** Hirr'Nirat kann bis zu 49 Ratten kontrollieren. Dies kostet ihn pro 24 Stunden 1 AsP.



Urheber selbst unschädlich zu machen. Sein Gefolge ist schier unendlich, denn wo man eine Ratte sieht, lauern stets zehn im Verborgenen. Sollte es seinen Gegenspielern gelingen, den Rattenfürst ausfindig zu machen und ihn zu bekämpfen, werden sich die von ihm kontrollierten Ratten in den Kampf stürzen und ihn bis zum Letzten verteidigen.

Sein besonderer Hass gilt allem Sauberen und Reinlichen. Dazu gehören reinliche Orte ebenso wie Menschen und Kreaturen, die auf solcherlei achten, speziell Diener der Widersacherin seiner Herrin sind ihm ein Graus. Dabei greift der Hirr'Nirat nie offen an, denn er ist feige

und scheut den offenen Kampf, sondern versucht Tempel und Kornspeicher heimlich und von innen heraus von seinem Gefolge verderben zu lassen. Oftmals ist ein Großteil des Schadens bereits angerichtet, bevor man die Anwesenheit des Plagegeists überhaupt bemerkt.

Beschwörungsname: Hirr'Nirat / Hirr'Niratim

Beiname: Der Rattenfürst

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Sordul

»Am Abend hatten wir die schändliche Paktiererin schon beinahe eingeholt, als sie ihren letzten Trumpf ausspielte. Sie rief ein Wesen der Niederhöllen, einen Diener aus dem Gefolge der fauligen Monarchin des ewigen Siechtums, herbei. Der Dämon griff uns sogleich an. Er war nicht viel größer als ich, aber am ganzen Körper von bläulichem Schleim bedeckt. Einmal mehr wünschte ich mir, ich hätte damals zu Akademiezeiten besser aufgepasst, als Magistra Jesabela in ihren Unterweisungen über die Verteidigung gegen siebtsphärische Wesen gesprochen hat. Ich vermute, dass es sich bei dem Wesen des Chaos um einen Sordul gehandelt haben muss, ganz sicher bin ich mir jedoch nicht. In der Hektik des Kampfes kostete mich das Nachsinnen entscheidende Zeit.

Ich vermochte es nicht, die Formel zu Ende zu bringen und ihm magisches Feuer entgegenzuschleudern, ehe der Dämon mit seinen schleimtriefenden Klauen über mir war. Ohne das Eingreifen meiner Gefährten hätte ich die Begegnung wohl nicht überlebt. Unter unseren vereinten Hieben verlor das Wesen seine Gestalt und zerfloss zu öligem Schleim, wenn auch um den Preis meines guten Reisegewands, von dem nur noch säureversengte Fetzen geblieben sind. Die Paktiererin hatte indes die Gunst der Stunde genutzt und das Weite gesucht. Es dauerte bis zum nächsten Morgen, ehe wir ihre Spur wiederfanden.«

—aus dem Diarium des Magiers Scalio Espadanaz-Paligan, im Jahr 1039 BF von den Mitgliedern einer Nordlandexpedition entdeckt

Der Sordul (Mehrzahl: Sordulim) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Mishkaras, der erzdämonischen Widersacherin der Gottheit Peraine. Seine manifestierte Gestalt ist annähernd menschenähnlich, besitzt er doch etwa dessen Größe und auch einen Kopf, zwei Arme und zwei Beine. Seine Gliedmaßen sind jedoch krumm und verwachsen und sein ganzer Leib beständig von einem blassblauen, ätzenden Schleim umgeben, den er unermüdlich absondert. Er bewegt sich meist aufrecht gehend, mitunter aber auch auf allen vier Extremitäten, ähnlich wie ein Hund. Gleichfalls vermag er seinen Körper in die Länge und Breite zu strecken und dies sogar so weit, dass er damit einen regelrechten Vorhang von bis zu vier Rechtschritt Größe bilden kann. Dies ermöglicht es ihm, etwa eine breitere Tür oder einen Durchgang zu versperren, aber auch eine ganze Gruppe schlafender Opfer zu überdecken und mit seiner Säure zu verätzen. Zwar ist der Sordul nicht von menschlicher Intelligenz, doch ist ihm eine gewisse Heimtücke und ein Hang zu verschlagenem Vorgehen zu Eigen. Er ist ein schneller und gefährlicher Gegner im Kampf und vermag seine Opfer sowohl mit seinen schleimtriefenden Krallen als auch mit einem Biss seines Mauls anzugreifen. Der Säureschleim eines Sorduls frisst sich unbarmherzig durch die Haut und verursacht stark schmerzende Verätzungen. Er zerstört außerdem alle Arten von Kleidung und Rüstung mit Ausnahme solcher, die aus Metall gefertigt sind. Auch vermag der Säurefraß die hölzernen Teile einer Waffe binnen kürzester Zeit verrotten zu lassen. Insbesondere für leicht gerüstete Kämpfer stellt ein Sordul eine ernste Bedrohung dar. Einzig massiver Stein bietet verlässlichen Schutz vor seinen Angriffen. Der Dämon hat auch dem Sordulsapfel, einer mit Säure gefüllten Tonkugel, seinen Namen verliehen. Diese hat im Zuge der borbaradianischen Invasion in Tobrien traurige Berühmtheit erlangt und ist in den Schattenlanden noch immer verbreitet. Sie wird, ähnlich wie eine Brandölkugel mit Hylailer Feuer, mit einem Geschütz verschossen oder aus der Luft abgeworfen.

Wie die meisten Dämonen erscheint auch ein Sordul nur auf Dere, wenn er durch einen Zauberkundigen herbeigerufen wird. Dies geschieht neben Beschwörungsmagiern, die in dieser Kunst ausgebildet sind, gelegentlich auch durch Mishkara-Paktierer, die das Wesen sowohl als Wächter als auch als Helfer im Kampf und wegen seiner besonderen Fähigkeit zur vollständigen Auflösung von Gegenständen zur Hilfe rufen. Freie Sordulim, die nicht unter der Herrschaft eines Beschwörers stehen oder nach dessen Tod in der



Sordul

Größe: 1,50 bis 2,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13

FF 10 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 15

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 6 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 10)

Krallen: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Biss: **AT** 16 **TP** 1W6+8 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Haltegriff (Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Mishkara), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Sordul tut das, was sein Beschwörer verlangt. Er greift gerne mit seinen Krallenhänden an, um sein Opfer in den Haltegriff zu nehmen.

Flucht: Sordul flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Ein Sordul vermag mit seiner Säure fast alles aufzulösen, bis auf Metall und Stein.

☞ **QS 2:** Ein Sordul kann auch gegen Lebewesen eingesetzt werden, denn seine Säure ist stark genug, um Fleisch zu zersetzen und üble Verletzungen zu verursachen.

☞ **QS 3+:** In der Nähe eines Sorduls beginnen Pflanzen zu verwelken und der Boden wird verseucht.

Sonderregeln:

Auflösung: Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Krallen kann er einem Objekt 2W6+8 Strukturpunkte Schaden zufügen. Gegen Stein und Metall sowie unzerstörbare Objekte ist Sorduls Säure wirkungslos. Hält Sordul mit dem Haltegriff jemanden fest, so erleidet das Wesen zu Beginn jeder KR 2W6+8 TP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Sordul ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Perraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Erde und Gedeihen ein.

Ätzende Haut: Immer, wenn ein Gegner einer AT des Sorduls nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal mit der Haut in Berührung kommen, brennt er auf großer Fläche (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Verseuchung: Bleibt der Sordul länger als 1 Stunde in einem Gebiet, so verdirbt dort alles in einem Radius von 13 Schritt um ihn. Pflanzen verwelken, Milch wird sauer, kleine Insekten sterben usw.

Dämonen-Regeln: Für den Sordul gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



3. Sphäre zurückgeblieben sind, sind äußerst selten. Aufgrund ihres heimtückischen Vorgehens und ihres ansonsten chaotischen und kaum vorhersagbaren Verhaltens sind sie als Gegner eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Auch in Myranor kennt man diesen Dämon, allerdings unter dem Namen Sordhul. Die dortigen Beschwörungszauberer ordnen ihn als Geist der Domäne Mishkaryas zu.

Da der Sordul meist für eine konkrete Aufgabe wie den Kampf, das Verrottenlassen oder Auflösen von Material oder die Suche nach einem vom Beschwörer benannten Ziel herbeigerufen wird, verbleibt er gewöhnlich nur für kurze Zeit auf Dere. Als Wächter beschworen verharrt er über Stunden und Tage regungslos in einem geeigneten Versteck und lauert auf eventuelle Opfer. Er benötigt keinerlei Nahrung, doch geschieht es, wenn er sich über längere Zeit an einem Ort aufhält, mitunter,

dass er allen Lebewesen und allem Material in der Umgebung ihre Lebenskraft und Festigkeit entzieht. Eine Folge davon ist, dass sich, von ihm ausgehend, eine langsam, aber kontinuierlich wachsende Zone der Verrottung und des Verfalls immer weiter ausbreitet. Der Boden verdorrt, Pflanzen verwelken und verfaulen, hölzerne Gegenstände werden morsch und verrotten. Kleine Lebewesen wie Würmer und Insekten verlassen das Gebiet oder verenden.

Beschwörungsname: Sordul / Sordulim

Beiname: Der Zersetzer

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Tlaluc

»Der Tlaluc ist ein höchst interessanter Bewohner der 7. Sphäre, mein Schüler. Ich halte ihn für einen sehr unterschätzten Dämonen. Gewiss, es gibt gute Gründe ihn nicht zu beschwören. Ein Fehler oder Unachtsamkeit bei der Vorbereitung können den sicheren Tod der Beschwörerin bedeuten. Ja, ich weiß. Aber ein Tlaluc ist eine exzellente magische Waffe. Ein Zant mag alles zerreißen und ein Shruuf alles zerstören, aber dabei besteht eine unwahrscheinlich große Chance, dass weltlicher Besitz kaputt geht.

Ein Tlaluc hingegen ... Wurde er erstmal ausgesetzt, gibt es kaum etwas, was ihn aufhalten kann. Stell dir eine Burg vor. Im Innenhof ausgesetzt, schaltet sein Tlaluc erst die Verteidiger aus, dann die Adligen und schlussendlich sogar den wimmernden Hofnarr. So kann man eine ganze Festung einnehmen, ohne auch nur ein Möbelstück oder die Festungsmauer zu beschädigen.

Manchmal, ich gebe es zu, gibt es ein paar Schwierigkeiten. Wenn der Tlaluc über den schönen Teppich schlurft, bleibt nicht viel von diesem übrig. Aber ein bisschen Schwund gibt es immer.«

—Adepta Tersebia Santander aus Brabak, Dämonologin, 1006 BF

Der übelriechende Tlaluc (Mehrzahl: Tlalucya) gehört dem Gefolge der Mishkara an. Er sieht aus wie eine Lache aus grauem oder grünem Schleim, fast so, als habe ein Riese auf die Erde gespuckt. Seine Hörner sind auf den ersten Blick nicht erkennbar, aber der Tlaluc ist ein Zweigehörnter. Statt echten Hörnern sind es jedoch zwei Stile, die aus der Schleimpfütze empor ragen und ihre Feinde mit zwei Stilaugen anstarren. Entfernt erinnern die Hörner an Schneckenfühler, doch deutlich unheimlicher und bössartiger.

Im Gegensatz zu Dämonen wie Duglum und dem Hekabelus verbreitet Tlaluc keine Krankheiten, aber seine Gefährlichkeit basiert auf einer anderen Quelle.

Die Ausdünstungen des Dämons sind so penetrant und widerwärtig, dass selbst die fähigste Kriegerin kaum ihren Brechreiz zurückhalten kann. Wenn Geruch töten könnte, dann wäre der Tlaluc ein Meister des Mordens. Der Odem ist so betäubend, dass man sich dem Dämon nur bis auf etwa 20 Schritt nähern kann, ohne zusammenzubrechen. Selbst parfümierte Tücher oder Pestmasken helfen nicht.

Tlaluc ist auch als Meister der Morfus bekannt, ein Beiname, der durchaus zu ihm passt. Zwar ist er keine Schnecke und verschießt auch keine giftigen Hornsplitter, aber er wird oft von kleinen Kriechtieren begleitet, die als einzige offenbar den Geruch des Dämons aushalten können. Tlalucsbeutel, neben den bekannten Sordulsäpfeln, sind eine Erfindung der Schattenlande. Diese Stinkbeutel sind mit den Ausdünstungen eines Tlalucs gefüllt und können über Katapulte geschleudert werden. Aufgeplatzt entweicht der Odem des Tlaluc, der ganze Reihen von Gegnern behindern kann.

Tlaluc ist zudem eine Begrifflichkeit geworden, um alles zu beschreiben, dass unglaublich stinkt, etwa unangenehm riechende Morfus (den Tlalucwurm) oder ein Sumpfloch, beispielsweise Tlalucs Pfuhl.

Obwohl Tlaluc einer der bekannteren Dämonen ist, wird er nicht sonderlich häufig gerufen. Dies liegt vor allem daran, dass die miasmatischen Ausdünstungen des Dämons auch seinem Beschwörer schaden können. Der Gestank des Dämons erfordert eine gute Vorbereitung, sodass man nicht selbst Opfer des Tlaluc wird.

Seine Fähigkeit macht den Dämon aber zu einer hervorragenden Kriegswaffe. Ein Tlaluc kann Dutzende Gegner beschäftigt und bis er besiegt wird, sind etliche davon bewusstlos zusammengebrochen und für andere Kämpfer auf Seiten des Dämons ein leichtes Opfer. Bei der Invasion der Verdammten setzten Borbaradianer Tlalucya gelegentlich ein, wenn es ihnen darum ging, ihre Gegner schnell handlungsunfähig zu machen oder zum Rückzug zu zwingen. Auch in den Tulamidenlanden und in Meridiana gibt es hin und wieder Gerüchte über den Einsatz eines Tlaluc.

Auf Maraskan soll es einen Zirkel gegeben haben, der sich an der Beschwörung mehrerer Tlalucya versuchte und dabei einen riesigen, etwa 8 Schritt großen Tlaluc beschwor, der nicht nur den Zirkel vollständig auslöschte, sondern sich immer noch im Dschungel der Insel aufhält und durch die Wälder kriecht. Sowohl die Reste der Fürstkomturei als auch Machthaber des freien Maraskans sollen ein Kopfgeld auf die Vernichtung dieses Wesens ausgesetzt haben. Gesehen hat es jedoch noch niemand.

Kaum ein anderer Dämon ist langsamer als Tlaluc. Er bewegt sich im Schneckentempo zu seinen Opfern und hat es nie eilig. Seine schiere Existenz ist nicht darauf ausgerichtet, dass er sich beeilen muss – ganz im



Tlaluc

Größe: 1,20 bis 3,00 Schritt Länge

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 10

FF 9 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 18

LeP 80 **AsP** 8 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 0 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 1

Gestank*

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 14, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 5, Sinnesschärfe 13, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Verwirrung 8

Anzahl: 1 oder 1W3 (Horde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, Mishkara), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Tlalucs kämpfen nicht, sondern versuchen nur, Bewusstlose zu erreichen und aufzulösen.

Flucht: Tlalucs fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Tlaluc ist ein bekannter Dämon aus Mishkaras Gefolge.

☞ **QS 2:** Tlaluc sieht aus wie eine Pfütze Schleim.

☞ **QS 3+:** Tlaluc verbreitet furchtbaren Gestank.

Sonderregeln:

*) *Betäubender Gestank:* Wer sich in einem Radius von 20 Schritt um Tlaluc befindet, muss zu Beginn jeder KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) –2 ablegen. Der Held erhält 3–QS/2 Stufen *Betäubung*. Statt des Status *Handlungsunfähig* erhält man bei 4 Stufen *Betäubung* durch den Gestank den Status *Bewusstlos*. Bewusstlose versucht der Dämon zu erreichen und zu vertilgen. Jede KR erleidet ein Opfer durch die Berührung 3W6 SP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Tlaluc ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Perraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Heilung und Landwirtschaft ein, beispielsweise Satuarua.

Dämonen-Regeln: Für Tlalucs gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Gegenteil. Durch seinen betäubenden Gestank reicht es aus zu warten, bis seine Gegner und alle anderen Lebewesen entweder geflohen oder bewusstlos sind. Jeder, der vor einem Tlaluc zusammenbricht, wird von ihm als Beute betrachtet. Langsam, ganz langsam schlürft der Tlaluc auf sein Opfer zu und umschließt es. Der Körper des Dämons besteht aus reinster Säure, die das Fleisch eines Menschen binnen weniger Augenblicke vollständig zersetzen kann.

Beschwörungsname: Tlaluc / Tlalucya

Beiname: Meister der Morfus und Herr des Miasmatischen Hauchs

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

AGRIMOTH- DÄMONEN



Arkhobal

»Die Schwarze Eiche wird dieser Unbaum auch genannt. Er ist ein mächtiger und gefährlicher Diener des Herrn der Wälder, den die Gelehrten auch Agrimoth nennen. Man könnte ihn als seinen Kastellan der Wälder bezeichnen, denn wie kein anderer Dämon Agrimoths beherrscht er die Natur. Seine Wurzeln dringen tief ins Erdreich ein und sorgen dafür, dass er weder von Wind noch von Überflutungen weggerissen werden kann. Arkhobal, so der geläufigste Name der Schwarzen Eiche, verdirbt den Wald, in dem er wächst. Am gefährlichsten jedoch sollen seine Sporen sein, die er die ganze Zeit über in die Luft bläst. Wer sie einatmet, den erwartet ein grausames Schicksal. Schon nach wenigen Augenblicken verwandelt sich das Opfer selbst in einen Baum, einen bössartigen Baum, der zum Feind jedes götterfürchtigen Menschen wird. Guruk-Phaor nennt man die Unglückseligen, die davon betroffen sind.«
—aus dem Buch des Unergründlichen, 876 BF

Unfassbar mächtig ist Arkhobal (Mehrzahl: Arkhobelim), ein siebengehörnter Dämon der Domäne Widharc. Er gilt als der Herr über Erde und Wälder, seine Gestalt ist die eines dämonisch aussehenden Baumes. Arkhobal ist in der Lage, die nähere Umgebung, in der er wächst, mit seiner dämonischen Präsenz zu verderben. Ihm sind die berüchtigten Schwarzen Wälder der Schattenlande zu verdanken und auch Teile der Garethen Dämonenbrache gehen auf sein Wirken zurück. Er verändert die Pflanzenwelt und pervertiert sie, aber auch vor der Fauna macht sein Einfluss nicht halt. Wilde, angriffslustige Wölfe sind ebenso in der Nähe der Schwarzen Eiche anzutreffen wie im Grunde völlig harmlose Tiere, etwa Eichhörnchen, Biber und Mäuse, die sich auf Zweibeinern und größere Tiere stürzen.

Eine weitere Gefahr geht von einer dämonischen Infektion aus, mit der Arkhobal seine Gegner anstecken kann. Es sind nicht die Sporen des Arkhobal, die einen Menschen zum Guruk-Phaor machen können, sondern das Harz der Schwarzen Eiche. Wer damit in Berührung kommt, verwandelt sich in ein baumartiges Ungeheuer, dass Arkhobal dient.

Arkhobal selbst gilt als der Meister des Elements Humus und ist damit einer der mächtigsten gehörnten Dämonen aus dem Gefolge des Agrimoth. Seine Konkurrenten sollen Arjunoor, der Meister des Windes, Azzitai, der Meister des Feuers, und Amrifas, der Meister des Erzes, sein, die um die Gunst Agrimoths buhlen.

Überall dort, wo Zauberer die Natur ausbeuten oder verändern wollen, kann Arkhobal ein wertvoller Verbündeter sein. Deshalb wird er nicht nur von Magiern gerufen, sondern bisweilen auch von Hexen und Druiden beschworen, die finstere Absichten hegen. In den Schattenlanden soll man Arkhobelim finden, die dem Verhüllten Meister Balphemor von Punin dienen. In der Garethen Dämonenbrache soll seit Jahrhunderten ein Arkhobal gewachsen sein und man erzählt sich Legenden darüber, dass selbst in den Dschungeln Maraskans und Meridianas die Dämonenbäume zu finden sind.

Arkhobal empfindet seine Existenz in der 3. Sphäre deutlich weniger unangenehm als viele andere Dämonen dies tun. Er wächst ständig und versucht dabei, seine Wurzeln so tief ins Erdreich zu graben, wie er vermag, so als wollte er für alle Ewigkeit darin verbleiben. Die nähere Umgebung verseucht er durch seine



Ark hobal

Größe: 2,20 bis 10,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 24 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 30

FF 14 **GE** 10 **KO** 40 **KK** 30

LeP 50* **AsP** 30* **KaP** – **INI** 11+1W6

AW 0 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 0

Äste und Würgelianen: **AT** 12 **PA** 5 **TP** 2W6* **RW** lang
RS/BE: 5/0*

Aktionen: 1*

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Äste und Würgelianen), Tentakelschwung (Äste und Würgelianen), Zu Fall bringen (Äste und Würgelianen)

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 13, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 12, Pandaemonium 12

Größenkategorie: groß/riesig*

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Kampfverhalten: Ark hobal greift Gegner mit seinen Ästen an, sobald sie sich ihm nähern. Zudem setzt er gerne Zauber wie den PANDAEMONIUM ein.

Flucht: Ark hobelim fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Ark hobal ist ein mächtiger Baumdämon aus dem Gefolge Agrimoths.

☛ **QS 2:** Die Schwarze Eiche kann Sterbliche mit einem Gift in Baumwesen verwandeln.

☛ **QS 3+:** Feuer ist keine Schwäche des Dämonenbaums!

Sonderregeln:

*) **Wachstum:** Pro 10 Jahren steigen LeP um 50 und AsP um 10 Punkte, die TP um +1 (maximal +10) und der RS um 1 (maximal +7). Außerdem erhält er pro 25 Jahre

1 Aktion dazu (maximal 4 Aktionen). Ab 50 Jahren gilt der Dämon als riesig. Solange der Dämon nur groß ist, kann man seine Attacken mit allen Waffen parieren.

Ast abschlagen: Um dem Dämon einen Ast abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Ast angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können den Ast durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Astes nicht noch einmal treffen kann.

Dämonenharz: Bei jedem LeP-Verlust des Dämons durch scharfe Waffen (Schwerter, Äxte) verspritzt er dämonisches Harz. Alle Ziele in Angriffsdistanz müssen erfolgreich ausweichen oder eine Schilde-PA durchführen, oder erleiden 1 Stufe *Paralyse*. Man kann durch das Harz nicht mehr als 2 Stufen *Paralyse* erleiden. Außerdem muss bei der Berührung mit dem Harz 1W20 gewürfelt werden. Bei 1-6 ist das Harz in den Körper eingedrungen und der Held muss sich gegen die Guruk-Phaor-Krankheit wehren.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ark hobal ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Feuer und Herstellung verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Simia.

Regeneration: Der Dämon regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Dämonen-Regeln: Für Ark hobalim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Befehle:

☛ **Verseuchung:** Der Dämon pervertiert Boden, Pflanzen- und Tierwelt in einer Umgebung von 39 Schritt Radius.



Ausstrahlung, seine Blätter, Sporen und das Harz, das an ihm herabläuft. Er wehrt sich gegen jeden Versuch, ihn zu fällen oder zu bekämpfen aufs Heftigste, und nur selten gelingt es Sterblichen, bevor sie tot sind oder sich in ein Guruk-Phaor verwandeln, den Ark hobal zu beseitigen. Nur machtvolle Zeremonien können die Schwarze Eiche sicher in die Niederhöhlen zurückwerfen, aber selbst dies ist ein anstrengender und kräftezehrender Weg.

Beschwörungsname: Ark hobal / Ark hobelim

Beiname: Die Schwarze Eiche, Schänder der Waldes, Verformer des Lebens

Domäne: Widharc

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörritual: Invocatio Maxima

Guruk-Phaor

Stufe: 6

Verlauf: Der Held verwandelt sich in einen Menschenbaum.

Widerstand: Seelenkraft oder Zähigkeit (je nachdem, was niedriger ist)

Inkubationszeit: sofort

Schaden: verwandelt sich in 1W6 Tagen / verwandelt sich in 2W6 Tagen

Dauer: permanent

Ursachen: Dämonenharz des Ark hobal (1-6 auf W20, 30 %)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Alveranie

Azzitai

»Mit einem Mal roch ich den Schwefel, der rauchig, geradezu verbrannt stank. Die Luft um die Ritter flimmerte, und dann glühte es um uns herum. Es kam mir so vor, als würde die Luft brennen. In Rauch und Feuer gehüllt stand ein dämonisches Abbild der Elementare vor mir, die die Druiden zuvor zu unserer Hilfe gerufen hatten. Der Dämon brannte heißer als jedes Feuer, und selbst die Elementare zauderten. Todesmutig gab ein Ritter Weidens den Befehl zum Angriff, und mit der Lanze voran donnerte er auf seinem Pferd dem molchartigen Flammendämon entgegen. Ich hörte nur das schrille Wiehern seines treuen Gauls, dann benebelte mich der beißende Gestank nach verbranntem Fleisch. Doch auch ohne zu sehen, was genau geschah, spürte ich die ungebändigte Präsenz des Wesens, die dem Ritter einen schnellen Tod bereitet hatte und nun von mir Besitz ergreifen wollte. Er verschwendete nur einen Gedanken an mich: Wie ich am heißesten verbrennen und als menschliche Fackel seine Hitze verstärken könnte! Als die ihn umzüngelnden Flammen einer Peitsche gleich nach mir griffen und meine Haare ansengten, erwartete ich bereits mein Ende. Genauso schnell, wie er mich verbrennen wollte, ließ er jedoch wieder von mir ab und wandte sich, mit seinen weißglühenden Hörnern voran, einer Gruppe Ritter um einen Priester der Rondra zu, der ihn mit donnernder Stimme forderte. Ich nutzte dies, um mich der gewaltigen dämonischen Flammenmacht zu entziehen.«

—Bericht der Hexe Javanna aus dem Blautann-Zirkel nach der Schlacht um den Wolfenstein, 1039 BF

Azzitai (Mehrzahl: Azzitayim), genannt der Brandstifter oder die Allesverzehrende Blutrote Flamme, ist ein dreigehörnter Dämon aus der Domäne Agrimoths. Der Flammendämon ist die pure Manifestation dämonischen Feuers. In seiner derischen Gestalt sieht er zumeist wie ein überdimensionierter Feuermolch aus, der sowohl auf allen Vieren wie auch aufrecht laufen kann. Doch auch in anderen Formen kann Azzitai beschworen werden, zum Beispiel als Feuerschlange oder schlicht als eine Flammenwolke, aus der vier schlanke Beine hervorragen und die an immer neuen Stellen einen halslosen Kopf ausbildet. Er ist ständig von züngelnden Flammen umgeben, und in seiner Nähe ist der typisch dämonische Schwefelgeruch geradezu erdrückend. Zu diesem Geruch kommt oft eine rauchige, beißende Note von verbrannter Luft, die nur von Personen mit großer Willenskraft auszuhalten ist. Bisweilen wird der Geruch überlagert durch den Gestank von verbranntem Fleisch, woran sich Azzitai zu ergötzen scheint. Um den Flammendämon ist es so heiß, dass es selbst der Beschwörer oft nicht lange aushält.

In all seinen Formen trägt Azzitai auf dem Kopf drei gewundene Hörner, und wenn er seine dumpfe Stimme erhebt, breitet sich ein lautes Prasseln und Knistern aus. Auch wenn Azzitai kein Kampfdämon ist, wird er von Anhängern Agrimoths oft in Kämpfen zur Hilfe gerufen, denn sein allesverzehrendes Feuer lässt auch schwere Ritterrüstungen verbrennen und sät Furcht in den Reihen der Feinde.

Wie die meisten Kampfdämonen wurde Azzitai seit der Invasion Borbarads von vielen Schwarzmagiern, aber auch von finsternen Druiden, in Tobrien und anderen umkämpften Gebieten gerufen. Azzitai steht für Zerstörung und Vernichtung, weswegen er im chaotischen Yol-Ghurmak, in dem der Dämonenkaiser Galotta und später der wahnsinnige

Konstrukteur Leonardo ihrem Schöpferwahn nachgingen, eher selten beschworen wurde. Azzitai lässt sich leichter in Umgebungen rufen, die seinem feurigen Naturell entsprechen, wie an erloschenen Vulkanen. Auch zu großen Signal- oder Lagerfeuern zieht es Azzitai hin, obwohl bislang noch keine Beschwörung des Feurdämons auf einem Hexenfest überliefert ist. In der Nähe der Meere oder an großen Seen kommt es selten zum Auftreten

Azzitais. In den Tulamidenlanden, wo die Beschwörung von Dämonen auch heute noch als respektable Kunst der Magie gilt, gibt es zahlreiche Beschwörer, die den Wahren Namen von Azzitai kennen und ihn anrufen. Der seit gut zwanzig Jahren geschlossene dämonische Zweig der Rashduler Magierakademie hat



Azzitai

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 18

LeP 100 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8

Pranken: AT 12 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Hörner: AT 8 TP 1W6+7 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Hörner)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Pranken), Wuchtschlag I-II (Pranken)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Ignifaxius 17, Ignisphaero 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), humanoid oder nicht humanoid, je nach Erscheinungsform

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Azzitai liebt es, alles zu verbrennen, inklusive Fleisch. Er versucht möglichst nahe an seine Gegner heranzukommen, da allein seine Anwesenheit sie langsam versengt. Ansonsten benutzt er gerne seine Pranken, um Gegner schneller anzuzünden. Alternativ schickt er gegen weiter entfernte Gegner einen IGNIFAXIUS oder einen IGNISPHAERO. Eine ausführliche Taktik benutzt Azzitai aber nicht.

Flucht: Azzitai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Azzitai ist ein Feurdämon, der sogar Steine zum Brennen bringt.

☞ **QS 2:** Die Hitze, die der Azzitai ausstrahlt, ist so immens, dass man allein schon durch seine Nähe zu brennen beginnt.

☞ **QS 3+:** Wer sich in feuchte Tücher einwickelt, kann der Hitze einen kurzen Moment lang widerstehen (Sonderregel *Immense Hitze* ist für 2 KR ausgesetzt).

Sonderregeln:

Anzünden: Immer, wenn ein Gegner einer AT des Azzitai nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner noch einmal angezündet werden, brennt er auf großer Fläche. Beim dritten Mal ist der ganze Körper betroffen, beim vierten Mal entsteht zudem noch große Hitze, die die SP verdoppelt (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Feuer entfachen: Ein Azzitai kann mit dem Dienst *Fähigkeit einsetzen* ein Feuer im Radius von 13 Schritt entfachen (sogar Stein).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Azzitai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Feuer und Herstellung verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Simia.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Elementarer Wasserschaden richtet die doppelte Menge TP an. Ein voller Eimer Wasser als Wurfwaffe 2W6 SP (RW 2/4/6). Regen wirkt wie der Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Immense Hitze: Wer sich in Angriffsdistanz eines Azzitai befindet, erleidet 1 SP am Ende der KR. Dies bedeutet also, dass immer, wenn ein Held von einem Azzitai angegriffen wird oder ihn im Nahkampf angreift, diese Sonderregel zum Einsatz kommt.

Immunität gegen Feuer: Ein Azzitai ist gegen Hitze und Flammen immun, z. B. richtet ein IGNIFAXIUS bei ihm keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: Für den Azzitai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



einige Spezialisten für die Anrufung Azzitais hervorgebracht und noch heute sollen in versiegelten Archiven der Akademie Hinweise für die Beschwörung des Dämons liegen, inklusive ausführlicher Beschreibungen, in welchen Formen der Brandstifter gerufen werden kann. Azzitai kennt nur ein Ziel: Alles um ihn herum soll brennen! Durch seine Berührung flammen selbst Stein und Wasser kurzfristig auf und zu seinen typischen Diensten zählt das Schmelzen von Metall und Gestein. Ganze Wälder oder gar Siedlungen sollen von Azzitayim verbrannt worden sein.

Sein gesamtes Streben ist darauf ausgerichtet, dämonisches Feuer zu schüren, sodass Azzitai sich oft das Ziel

aussucht, bei dem er den größten Brandherd legen kann – und sich so schon manches Mal von im Kampf unterlegenen Feinden abgewandt hat, weil deren Tod seine Feuergier weniger befriedigt als das Entzünden einer nahegelegenen Scheune.

Beschwörungsname: Azzitai / Azzitayim

Beiname: Die Allesverzehrende Blutrote Flamme

Domäne: Widharc

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Deolgolup

»Wir kennen mannigfaltige Möglichkeiten Leben zu erschaffen. Nicht nur über Thargunitoth und Asfaloth, sondern auch über Blakharaz und Agrimoth. Ja, der Vater der Glut erschafft Leben in vielfältiger Form. Seine Saat geht in den Wäldern auf und hinterlässt neue Tiere. Und Pflanzenarten. Und wie ihr sicherlich wisst, haben wir in den letzten Jahren zahlreiche neue Diener des Herrn kennengelernt, deren Namen längst in Vergessenheit geraten sind.

Deolgolup ist einer von jenen Dienern, die wir viel häufiger rufen sollten. Er fährt in eine beliebige Rüstung aus Metall ein und kann als Wächter eure Labore bewachen, als Krieger gegen die Streiter des Herzogs vorgehen – gleich welchen Herzogs – und weitere einfache Dienste, die nichts mit dem Kampf zu tun haben, sind ebenfalls möglich. Deolgolup wird dieser Diener genannt, und er ist jeden Aufwand der Beschwörung wert. Zwei von ihnen bewachten meine Kammer in der Stadt und zweimal schon konnten sie die Eindringlinge aufhalten, die mich bestehlen wollten. Einmal waren es madige Taugenichtse aus der Stadt und ein anderes Mal eine Gruppe von diesen selbsternannten Abenteurern, die so oft schon ein garstiges Übel in unserem schönen Yol-Ghurmak sind.



Wie dem auch sei. Wir haben die Beschwörungsformeln des Augenlosen Wächters den Meistbietenden verkauft. Es fand sich eine Maga aus Mirham, die großes Interesse am Deolgolup hatte. Soll uns recht sein. Mirham kann davon profitieren und wir kassieren Hunderte von Goldmünzen – ein guter Tausch.«
—ungenannter Magister an der Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak, 1035 BF

Kaum ein Schwarzmagier konnte in den letzten hundert Jahren etwas mit dem Namen Deolgolup (Mehrzahl: Deolgolupim) anfangen. Dabei ist dieser niedere Diener Agrimoths in zahlreichen aventurischen Legenden vorhanden. Böse, lebende Rüstungen sind der Gegenstand einiger Märchen und viele davon basieren auf Deolgolup. In seiner wahren Gestalt hat der Dämon keinen Körper, aber bei seiner Beschwörung muss der Zauberer für ihn sowieso eine Rüstung bereitstellen, in die er schlüpfen kann. Dabei muss die Rüstung vollständig sein, also Arm- und Beinteile ebenso wie einen Helm beinhalten. Aus diesem Grund sind die meisten Rüstungen, die in Frage kommen, Turnier- und Ritterrüstungen.

Der Dämon ist nicht sonderlich intelligent, bewacht aber den ihm zugewiesenen Ort vor jedem Eindringling, der nicht der Beschwörer ist oder der nicht vom Beschwörer ausgenommen wird. Zum Angriff kann er seine Hände, in den meisten Fällen also Panzerhandschuhe einsetzen, am liebsten greift er aber auf eine Handwaffe wie Schwert, Kriegsbeil oder Streitkolben, zurück, die er mit großer Kraft einzusetzen weiß.

Zwar sieht der Deolgolup wie die Rüstung aus, die er in Besitz genommen hat, aber man kann ihn eventuell durch ein unheimliches Leuchten im Kopfbereich erkennen.

Eine Legende besagt, dass es auch Deolgolupim gibt, die weitaus mächtiger als ihre niederen Verwandten sind. Diese Gehörnten sollen sogar trollgroße Rüstungen beleben können, viel schneller sein und sich mit ihren Kampfkünsten mit den besten Kriegern eines Volkes messen können. Glücklicherweise ist der Beschwörungsname dieser Bel-Deolgolupim verloren gegangen und bislang nicht wieder aufgetaucht.

Am häufigsten wird man Deolgolup in den Werkstätten und bei den Wohlhabenden Yol-Ghurmaks antreffen. Hier werden die Deolgolupim als Wächter eingesetzt, um wertvolle Güter zu bewachen und nicht gleich aufzufallen.

Mittlerweile hat sich der Name des Dämonen soweit in den Kreisen der Dämonenbeschwörer herumgesprochen, dass man auch in der Magierakademie in Mirham gelegentlich seine Dienste nutzt, denn er ist ein ausgezeichnete Beschützer der Akademie und der Artefakte, die dort lagern.

In der aventurischen Vergangenheit wurde Deolgolup viel häufiger beschworen. Er diente den Kophtanim, einer alten, urtulamidischen Zaubertradition, als Wächter ihrer Grabkammern, den bosparanischen Magiern

Deolgolup

Größe: 1,60 bis 2,00 Körpergröße bzw. je nach Rüstung (muss aber Größenkategorie mittel sein)

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 KL 12 IN 13 CH 10

FF 11 GE 14 KO 16 KK 15

LeP 40 AsP 8 KaP – INI 12+1W6

AW 4 SK 2 ZK 3 GS 4

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz oder

je nach Waffe (Grundwerte: AT 14, PA 8, modifiziert nach Waffenmodifikator)

RS/BE: RS der Rüstung +2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Waffe), Wuchtschlag I (Waffenlos, Waffe)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Deolgolupim können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Duplicatus 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Agrimoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: Rüstung

Kampfverhalten: Deolgolupim werden vor allem als Wächter von Paktierern, unheiligen Orten oder in Festungen eingesetzt. Sie greifen Eindringlinge ohne Unterlass an und zeigen, anders als man erwarten würde, taktisches Geschick beim Kämpfen. In vielen

Fällen versuchen sie mit einem Duplicatus-artigen Zauber die Sinne des Gegners zu verwirren, sodass ein Deolgolup wie mehrere wirkt.

Flucht: Deolgolupim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Dieser Dämon, die lebende Rüstung, ist ein Diener Agrimoths.

☛ **QS 2:** Angeblich lässt sich jede Art von Rüstung durch den Deolgolup beseelen. Sie ist dann sogar widerstandsfähiger als üblich, kann aber nicht von einer Person getragen werden. Nur der Dämon agiert mit der Rüstung, während er in sie gefahren ist.

☛ **QS 3+:** Deolgolup zerbricht nicht nur, wenn er besiegt wird, sondern zerplatzt förmlich, sodass Metallstücke Gegner in der Nähe noch verletzen können.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Deolgolup ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Ingerimms. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Feuer und Herstellung verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Simia.

Zerplatzen: Wenn der Deolgolup alle LeP verloren hat, zerplatzt er und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite lang oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können durch die Metallsplinter der Rüstung getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf Ausweichen ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er 1W6+2 TP.

Dämonen-Regeln: Für Deolgolupim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



als Hilfe im Kampf und in den Sagas der Thorwaler sind Wesenheiten beschrieben, die als belebte Rüstungen bezeichnet werden. In Myranor wird der Dämon häufig als Soldat eingesetzt, denn er ist widerstandsfähig, braucht keine Nahrung und tut genau das, was der Befehlshaber ihm sagt.

Eine mysteriöse Geschichte berichtet von den hundert lebenden Rüstungen unter einem Ort namens Trag'Nar'Van. Das Märchen wird bei den Elfen erzählt, die den Ort als eine Schmiede beschreiben, in der kleine, zwergenähnliche Wesen hundert Rüstungen, die als Wächter dienen sollen, erschaffen haben. Die Erschaffer sollen gierig und böse gewesen sein und Elfenblut vergossen haben, um die dämonischen Seelen zu rufen, die in die Rüstungen fuhren. Wo Trag'Nar'Van liegt, weiß niemand, aber manche vermuten, dass es eine Höhle im Windhaggebirge ist.

Deolgolup ist nicht zu vielen sozialen Interaktionen fähig. Er steht, wenn er nicht zu einem Dienst gezwungen wird, regungslos da und lässt sich von niemanden dazu verführen, sich zu bewegen. Wird er angegriffen,

verteidigt er sich, aber er wird seinem Gegner nicht nachsetzen, wenn er den Befehl des Wachhaltens erhalten hat.

Ansonsten ist Deolgolup zufrieden mit seiner Aufgabe als Wächter und tötet seine Gegner gerne durch besonders grausame Schläge. Mitleid kennt der Dämon nicht, nur den eisernen Willen zu dienen und seinen Auftrag auszuführen.

Der Dämon neidet den Sterblichen die Rüstung, die er in Besitz genommen hat, auch nach seiner Verbannung. Sollte Deolgolup besiegt werden, zerspringt die Rüstung in viele Teile und scharfkantige Stücke können Gegner in unmittelbarer Nähe verletzen.

Beschwörungsname: Deolgolup / Deolgolupim

Beiname: Der Stumme Wächter der Augenlosen Pforten

Domäne: Widharc

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörritual: Invocatio Minor

Je-Chrizlayk-Ura

»Der Unaussprechliche ist der wahre Baumeister Yol-Ghurmaks. Wenn wir uns nicht auf ihn verlassen hätten, dann wären kunstvolle Bauten wie das Haus der 13 x 13 Zimmer, der Palast des Unergründlichen und das Staubige Museum nie entstanden. Ein Hoch auf den Diener des Feurigen Vaters!

Ich hörte, dass man tief im Süden Aventuriens auf andere Wesenheiten vertraut. Gut, kann man machen, aber wir hier kennen die besseren Methoden. Methoden, die Schöpfungen erlauben, die die Welt noch nicht gesehen hat. Hast du mal versucht, das Gewicht einer Statue auf einen einzigen, flüchtigen Punkt von der Größe eines Kieselsteins zu fixieren? Nein? Nun, der Je-Chrizlayk-Ura kann eine Statue genau so hinstellen, ohne dass sie umfällt!

Der Höllendiener ist ein fügsamer Sklave, er tut genau das, was man von ihm will. Ein guter Dämon, ich weiß gar nicht, warum alle immer sagen, dass die Siebtsphärischen so chaotisch sind. Sie sind Künstler, da braucht man einfach Kreativität.«

—Alrik Cronager, Yol-Ghurmaker Baumeister, neuzeitlich

Je-Chrizlayk-Ura (Mehrzahl: Je-Chrizlayk-Uraya) ist ein eingehörnter Diener Agrimoths. Das Wesen ähnelt einer Riesenamöbe und besteht nur aus einer schleimigen Substanz. Der dunkle Gallertklumpen, aus dem ein warzenbedecktes Stielauge herausgewachsen ist, das bei jeder Bewegung hin und her schaukelt, ist dafür gedacht, Lasten zu transportieren, um Bauwerke zu erschaffen, Häuser zu errichten oder Statuen durch die Gassen einer Stadt zu ziehen.

Der Je-Chrizlayk-Ura ist nicht für den Kampf gemacht, dafür ist er zu langsam und zu ungeschickt, um einen einzelnen Gegner effektiv zu bekämpfen. Sollte aber jemand dennoch von ihm gepackt werden, so Gnade irgendein Gott seiner Seele, denn er wird den Griff des Je-Chrizlayk-Ura gewiss nicht überstehen. Der Dämon zerreißt sein Opfer einfach in der Mitte, so als ob

es ein Blatt Papier wäre. Die Kraft des Dämons ist einfach gewaltig und Fleisch und Knochen sind für ihn kein Hindernis.

Obwohl Agrimoth sein Herr ist, scheint Je-Chrizlayk-Ura auch eine Affinität zu Lolgramoth zu haben. Oft haben aventurische Dämonologen über das Verwandtschaftsverhältnis zwischen dem Dharai und dem Je-Chrizlayk-Ura spekuliert. Sie sehen sich sehr ähnlich, sie haben beide die gleiche Aufgabe und auch ihre Fähigkeiten sind beinahe identisch. So verwundert es nicht, dass die beiden Dämonen in einigen Kulturen als Geschwisterpaar betrachtet werden,

In Yol-Ghurmak wird der Dämon häufig als Transport- und Lastsklave eingesetzt. Neben dem Dharai ist Je-Chrizlayk-Ura für die meisten Konstrukte in der Dämonenstadt verantwortlich. Der Dämon wird aber auch von anderen Dämonenbeschwörern überall in Aventurien gerne eingesetzt. In den Ländern der Tulamiden sollen viele Paläste von Dschinnenmacht erschaffen worden sein, einige von ihnen sind aber das Werk von Je-Chrizlayk-Ura. Auch in Mirham sollen Teile der prachtvollen Villen und sogar die Magierakademie durch Je-Chrizlayk-Uraya fertiggestellt worden sein, aber ob dies stimmt, wissen nur die Bauherren selbst.



Je-Chrizlayk-Ura

Größe: unterschiedlich

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 12

FF 13 **GE** 12 **KO** 30 **KK** 40

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 3+1W6

VW 1 **SK** 5 **ZK** 7 **GS** 1

Tentakel: **AT** 6 **TP** 1W6+6 **RW** je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Je-Chrizlayk-Ura kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder sein Beschwörer dies durch einen Dienst wünscht. Dann versucht Je-Chrizlayk-Ura seinen Gegner in den *Klammergriff* zu nehmen und ihn dann zu *zerreißen*.

Flucht: Je-Chrizlayk-Ura flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Je-Chrizlayk-Ura ist ein Dämon, ein Schleimklumpen, der an eine Riesenamöbe erinnert.

☛ **QS 2:** Der Je-Chrizlayk-Ura wird für Lastaufgaben gerufen, denn er ist unglaublich stark und kann,

wenn auch langsam, fast jedes Gewicht bewegen.

☛ **QS 3+:** Der Je-Chrizlayk-Ura ist kein guter Kämpfer, dafür ist er zu langsam und unbeweglich, aber wenn er einen ergriffen hat, gibt es kaum ein Entkommen. Wenn man sich mit Riesenamöbensleim eingeschmiert hat, kann man aber vielleicht noch entkommen (Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen und Zerren*) beim *Klammergriff* ist um 1 erleichtert). Er soll ein Verwandter des Dharai sein.

Sonderregeln:

Diener zweier Domänen (Thezzphai und Widharc): Je-Chrizlayk-Ura unterliegen den Regeln für Dämonen aus zwei Domänen. Sie gelten als Dämonen beider Domänen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Je-Chrizlayk-Ura ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit dem Aspekt Feuer und Herstellung ein, beispielsweise Simia.

Formlos: Der Körper des Je-Chrizlayk-Ura ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Traghilfe: Ein Je-Chrizlayk-Ura kann ein Gewicht bis zu 8.000 Stein mit dem Dienst *Arbeit* bewegen.

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im *Klammergriff* des Je-Chrizlayk-Ura, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+18 TP).

Dämonen-Regeln: Für den Je-Chrizlayk-Ura gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Der Unaufhaltsame und Vielförmige Höllensklave existiert nur, um zu dienen. Ohne Murren transportiert er Lasten dorthin, wo sie hinsollen. Er hat ansonsten kein Ziel und wenn er nicht gebraucht wird, so verharret er wie eine Riesenamöbe an Ort und Stelle und wartet auf weitere Befehle. Im Gegensatz zum Dharai wirkt er nie unruhig, sondern völlig lethargisch.

Beschwörungsname: Je-Chrizlayk-Ura / Je-Chrizlayk-Uraya

Beiname: Unaufhaltsamer und Vielförmiger Höllensklave

Domäne: Widharc

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Orciosil

»Die Brüllende Seele des Sturm nennt man ihn. Sein einziger Sinn und Zweck ist das Herbeirufen von Wind. Anders als beispielsweise der vielfach gehörnte Arjunoor ist der Orciosil kein Meister der Orkane. Er ist auch nur ein niederer Dämon, aber seine Fähigkeiten sind auf vielfältige Weise nützlich. Auf See kann er Wind in die Segel blasen, in einem Gang seine Gegner durch den aufkommenden Sturm aufhalten und selbst wenn du nur eine leichte Brise willst, um dich an einem heißen Tag zu erfrischen, dann ist der Orciosil der richtige Dämon für dich. Doch hüte dich vor ihm, so harmlos wie er wirkt, ist er nicht. In den ersten Tagen magst du ihn noch auf die Hand nehmen können und überall dort hin stellen, wo es dir beliebt. Aber er wächst nach einiger Zeit und kann ausgewachsen sogar einen Hund verschlingen. Wenn man sich ihm nähert und er Hunger verspürt, wird er versuchen, ein Opfer einzusaugen. Dazu benutzt er seine Zunge und seinen Atem. Selbst ein Mensch ist nicht sicher vor ihm und kann auf der Speisekarte des Dämons landen.«

—Magistra Leudinga aus Thorwal, 1040 BF

Der Orciosil (Mehrzahl: Orciosilya) ist selbst für die Niederhöhlen ein merkwürdiges Geschöpf. Er sieht rund aus, fast wie eine Kröte, allerdings mit einem zu großen Maul, das ständig geöffnet ist. Er bläst beständig Luft heraus und wächst im Laufe der nächsten Tage zu stattlicher Größe heran. Das niedere Geschöpf aus dem Gefolge Agrimoths gilt als sein niederster Diener überhaupt. Er kann zu vielen Zwecken eingesetzt werden: Um Feuer zu erhitzen, indem er ab und an Luft hineinbläst, um die Segel eines Schiffes mit Wind zu füllen, oder um einen Gegner abzuhalten. Als Wächter ist er ebenfalls zu gebrauchen, denn wenn er an Größe gewonnen hat, versucht er Feinde in seiner Nähe einzusaugen und zu verschlingen. Der warzenbedeckte Orciosil ist jedoch ein

passiver Dämon. Er sitzt einfach herum und bläst und saugt ein, was ihm zu nahe kommt. Beachtet man ihn nicht weiter, tut er nichts.

Wer erst mal eingesaugt ist, wird sofort verdaut. Eine unangenehme Situation, denn die Magensäure des Dämons ist ätzend. Allerdings kann man sich mit roher Gewalt aus ihm befreien. Üblicherweise gräbt man sich förmlich durch seinen weichen Leib, bis man seine Haut durchstoßen hat. In diesem Fall stirbt der Dämon und seine Überreste verschwinden wieder zurück in die Niederhöhlen.

In Yol-Ghurmak sollen die Dämonen als Geschenke für Kinder von Wohlhabenden genutzt werden. Fast jedes Yol-Ghurmaker Kind will einen Orciosil haben, macht sich aber keine Gedanken darüber, was es mit machen will, wenn er ausgewachsen ist.

Außerhalb der Schattenlande ist Orciosil nur selten anzutreffen. Einzelne Dämonologen aus Brabak haben ihn zwar beschworen und ausprobiert, aber sie haben keinen wirklichen Nutzen in ihm gesehen, sodass er höchstens zu Machtdemonstrationen gerufen wird. Einige Piraten, die die Götter verachten und die einen Dämonenbeschwörer kennen, der wiederum Orciosil kennt, lassen den Dämon herbeirufen, damit sie unabhängig von Windströmungen jedes Ziel erreichen können und für die Flauten kein Hindernis darstellen.

Der Name der Kreatur hat übrigens nichts mit Orks zu tun, sondern scheint eine unbekannte Wortschöpfung eines wirren Geistes zu sein. Selbst der Ursprung der Sprache ist nicht ganz geklärt, auch wenn die Sprachkundler und Magietheoretiker annehmen, dass es sich um ein Wort aus dem Aureliani handeln könnte, was so viel wie „grünes, hässliches Ding“ heißt.

Den Namen dieses Dämons haben einige mutige Seefahrer aus Uthuria mitgebracht. Auf dem Südkontinent soll es Städte geben, die ganz und gar auf die Fähigkeiten des Dämons angewiesen sind, Wind zu erzeugen. Eine dieser Städte soll Teil eines Stadtbundes sein, der keine Unterscheidung zwischen Dämonen und Göttern macht.

Orciosil wirkt auf den ersten Blick harmlos, da er winzig klein ist, wenn man ihn beschwört. Dies führt dazu, dass man ihn auch leicht transportieren und beliebig dorthin setzen kann, wo man seine Fähigkeiten benötigt.

Einige Legenden der Magier besagen, dass Orciosil zwischen verschiedenen Domänen hin und her gereicht wurde, da kein Erzdämon etwas mit ihm anfangen konnte. Die Gerüchte besagen, dass Apestadil ihn zunächst als ihren Diener betrachtete, bis es ihr gelang, in einem einlullenden Gespräch Agrimoth davon zu überzeugen, Orciosil bei sich aufzunehmen. Ob es sich nur um einen Scherz unter Schwarzmagiern handelt, konnte bislang nicht geklärt werden.

Orciosil benötigt keinen Sinn und Zweck seiner Existenz. Er ist einfach da und bläst Wind. Trotz seiner scheinbaren Harmlosigkeit sollte



Orciosil*

Größe: unterschiedlich, 0,10 Schritt (zu Beginn) bis 2,00

Schritt Körperlänge

Gewicht: kein Gewicht

MU 10 **KL** 8 **IN** 15 **CH** 13

FF 11 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 10

LeP 15 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 9+1W6

VW 0 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 0

Zungenschlag: **AT** 15 **TP** 1W6 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Orciosilya können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 0, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 5

Anzahl: 1 oder 2W3 (Schwarm)

Größenkategorie: klein oder mittel

Typus: Dämon (niederer, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Orciosilya kämpfen nicht, weichen nicht aus und greifen selbst nur an, wenn sie angegriffen werden. In diesem Fall wehren sie sich mit einem Zungenschlag. Sind sie Größenskategorie mittel, versuchen sie einen Gegner zu verschlingen und zu verdauen.

Flucht: Orciosilya fliehen nicht; sie können auch nicht fliehen, da sie sich nicht bewegen.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Orciosil sind niedere Dämonen aus Agrimoths Gefolge.

• **QS 2:** Orciosil können Luft blasen und Personen einsaugen, wenn sie groß genug sind.

• **QS 3+:** Orciosil wachsen mit der Zeit.

Sonderregeln:

*) **Gleiche Werte:** Orciosils Werte sind in beiden Größenskategorien, in denen er auftritt, identisch.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Orciosil ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen von Ingerimm. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Feuer und Herstellung verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Simia.

Verschlingen: Ein Orciosil der Größenskategorie *mittel* kann einen Humanoiden der gleichen Größenskategorie oder kleiner verschlingen. Bei einer unverteidigten **AT** des Dämon wird man verschlungen und erleidet zu Beginn jeder **KR** 1 **SP**. Man kann sich nur mittels einer Probe auf **Kraftakt** (**Eintreten & Zertrümmern**) –3 befreien. Eine solche Probe kostet 1 Aktion.

Wachsen: Orciosil ist bei seiner Beschwörung zunächst *klein*. Die Größenskategorie wechselt nach 3 Tagen auf *Dere* zu *mittel*.

Dämonen-Regeln: Für Orciosil gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



man ihn nicht unterschätzen. Wenn Orciosil größer geworden ist, dann betrachtet er menschengroße Wesen als seine Beute und versucht sie mit seiner Zunge zu umschlingen und zu schlucken.

Das einzige, was Orciosil aus seiner lethargischen Arbeit reißen kann, sind Edelsteine. Diese scheint er zu mögen und sollten sich Edelsteine weniger als 3 Schritt um ihn herum befinden, versucht er sie zu fressen – gleich, ob er noch einen Dienst ausführen muss oder nicht. Damit ist er zwar eigentlich ein guter Wächter, der aufmerksam alles schluckt, was ihm in die Quere kommt, aber er lässt sich durch Edelsteine auch so leicht ablenken wie ein Wachhund von einer Hartwurst.

Beschwörungsname: Orciosil / Orciosilya

Beiname: Die Brüllende Seele des Sturms

Domäne: Widharc

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor



BELKELEL- DÄMONEN



Bhurkhesch

»In der Schule der Schmerzen war die Beschörung von Bhurkheschim eine der Standardaufgaben für Magierinnen, die zu den Festen der Adligen eingeladen wurden. Das Rufen eines Bhurkhesch war eine der leichtesten Übungen, die man sich vorstellen kann. Das Ritual lässt sich einfach ausführen und es treten selbst bei einem Misslingen nur selten gravierende Probleme auf.

Ich weiß, was du gleich fragen wirst. Welcher Narr würde schon über eine eklige Kröte lecken? Dies hat nichts mit Vernunft zu tun, sondern mit dem Verlangen eines unbeschreiblichen Rausches, den dir weder Ilmenblatt, noch Zhitabar oder Cheriacha bieten kann.

Und ich kenne auch deine Folgefrage. Ob ich auch schon mal einen Bhurkhesch beschworen habe? Du solltest lieber keine Fragen stellen, auf die du die Antwort nicht hören willst, lieber Kollege.«

—Khelbara ay Baburia, Absolventin der oronischen Schule der Schmerzen, während einer Konversation mit Xaron aus Punin, 1040 BF

Bhurkhesch (Mehrzahl: Bhurkheschim), die Augenkröte, ist ein niederer Dämon aus Belkelels Gefolge, der in Gestalt einer Kröte mit vielen Augen und drei Zungen auftritt. Die Tränen, der Schweiß und der Speichel der Kröte sind ein potentes Rauschmittel zur Luststeigerung.

Bhurkhesch wird deshalb vor allem von Zauberern beschworen, um das Wesen als Quelle des Rausches bei einer Orgie einzusetzen. Die Teilnehmer lecken dann nacheinander über die Kröte, um ihren Rausch und ihre Erregung zu steigern, ungeachtet der Tatsache, dass Bhurkhesch ihnen einen Teil ihrer Lebenskraft raubt.

Obwohl der angerichtete Schaden nicht allzu groß ist, kann es passieren, dass ein geschwächtes Opfer dabei langfristig stirbt. Wer immer und immer wieder den Rausch des Sekrets der Augenkröte sucht, wird irgendwann das letzte Mal über sie geleckt haben.

Wie die meisten Dämonen aus Belkelels Gefolge war auch Bhurkhesch besonders häufig im Moghulat Oron anzutreffen. Nach dem Untergang der Heptarchie wird er deutlich weniger beschworen, aber da Bhurkhesch als vergleichsweise harmloser Dämon gilt, riskieren auch andernorts Feierwillige ihn zu rufen. Am ehesten mag man ihm in der Villa einer horasischen Loge begegnen, die sich levthans- oder belkelelgefälligen Riten widmet und deren Mitglieder sich bereitwillig vom Sekret des Dämons berauschen lassen wollen. Auch in Al'Anfa, einer mittelreichischen Großstadt oder dem Palast eines tulamidischen Potentaten kann man hin und wieder auf die Augenkröte stoßen.

Durch das simple Ritual, um sie zu rufen, ist die Augenkröte jedoch bei allen Beschwörern beliebt, die Gäste unterhalten sollen und die um die Gefahr anderer Dämonen aus Belkelels Gefolge wissen. Wer davor zurückschreckt, einen Thaz-Laraanji oder andere Lustdämonen zu rufen, die ein Opfer bei unsachgemäßer Anwendung leicht töten können, der wählt

Bhurkhesch. Die Augenkröte hat zudem den Vorteil, dass eine ganze Gruppe von Menschen von ihren Fähigkeiten profitieren kann – und mit großer Wahrscheinlichkeit abhän-



Bhurkhesch

Größe: bis zu 0,40 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 14

FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 10

LeP 10 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 5 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 4

Zungen: **AT** 12 **TP** 1W6 (+Sekret)* **RW** lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 14, Willenskraft 10

Zauber: Blick in die Gedanken 10

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Bhurkhesch flieht beim ersten Anzeichen von Ärger, aber kämpft wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn er muss.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Die Dämonenkröte ist verhältnismäßig harmlos und leicht zu vernichten.
- ☞ **QS 2:** Bhurkheschs Tränen, Speichel und Schweiß sind ein erregendes Rauschmittel.
- ☞ **QS 3+:** Bhurkhesch raubt einem Rauschsuchenden bei jedem Kuss oder beim Ablecken Lebenskraft.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Bhurkhesch kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in **Vorteilhafter Position** (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Bhurkhesch ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Folgeschaden: Richtet der Dämon mindestens 1 SP Schaden beim Ziel an, so erleidet das Ziel zu Beginn der folgenden 3 KR 1W3 SP. Diese Fähigkeit wirkt pro Gegner nur einmal innerhalb von 24 Stunden.

Lebensraub: Beim Ablecken Bhurkheschs durch einen Kulturschaffenden raubt der Dämon diesem 1W3 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus.

***) Bhurkheschsekret:** Das dämonische Sekret ist ein Gift und ein begehrtes Rauschmittel.

Dämonen-Regeln: Für Bhurkhesch gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

- ☞ **Ablecken lassen:** Der Dämon lässt sich von bis zu 13 Personen ablecken und überträgt so sein Sekret.



gig von dem Rauschzustand wird, sodass der Beschwörer häufiger gerufen wird. Somit kann man Bhurkhesch auch in anderen Großstädten finden, sofern ein williger Beschwörer und eine nach Rauscherfahrungen willige Gemeinde anzutreffen sind.

Obwohl Bhurkhesch ein Dämon ist, geht im Grunde nicht viel Gefahr von ihm aus. Die Augenkröte sitzt einfach dort herum, wo sie beschworen oder hingetragen wurde und verharret dort als Spenderin ihres süchtig machenden Sekrets. Bhurkhesch greift in der Regel niemanden von sich aus an und ein Beschwörer, der als Dienst von der Augenkröte verlangt, jemanden zu beißen, sollte sich bewusst darüber sein, dass es dafür fähigere Diener aus den Niederhöhlen gibt. Bei Gefahr kann sich Bhurkhesch eine kurze Strecke durch den Limbus teleportieren und so einem Angriff entgehen.

Wird die Augenkröte nicht benötigt, sitzt sie dort, wo der Beschwörer sie abgestellt hat und beobachtet mit ihren Dutzend Augenpaaren die Vorgänge in ihrer näheren Umgebung und leckt sich bisweilen mit ihrer Zunge über die Lider und quakt herzhaft, um auf sich aufmerksam zu machen. Das Quaken hört sich fremdartig an, soll

aber auf Humanoide eine beruhigende Wirkung haben, die vergleichbar mit dem Schnurren einer Katze ist. Ansonsten scheint die Kröte keinen eigenen Willen zu besitzen, sondern verhält sich ausgesprochen passiv. Weder hat man jemals von Bhurkheschim gehört, die andere Pläne als die Versorgung ihrer Opfer mit ihrem Sekret verfolgt haben, noch dass die Augenkröte eigene Entscheidungen trifft. Allerdings gibt es einige Aufzeichnungen aus urtulamidischer Zeit, die davon berichten, dass sich die Augenkröte einen Spaß daraus gemacht hat, das Wasser von Brunnen mit ihrem Sekret zu vergiften, sodass jeder, der von den Brunnenwasser trank, in einen Rauschzustand verfiel.

Beschwörungsname: Bhurkhesch / Bhurkheschim

Beiname: Die Augenkröte

Domäne: Dar-Klajid

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Kaa-rototh

»Das lieblichste Wesen, das ich je gesehen habe, entstammt mitnichten der Welt der Sterblichen. Welcher Mann, welche Frau kann denn schon so schön sein, dass sie mit der Göttin oder Belkelel gleichzieht? Gewiss, die Geliebte der Göttin hat ihren Liebreiz und ich habe schon so manchen Elfen für seinen makellosen Körper bewundert, aber noch niemand hat so eine Anziehungskraft auf mich ausgeübt wie Kaa-rototh. Sie ist die Meisterin der Verführung und sie bleibt dir nicht im Gedächtnis wegen ihres Aussehens – nun gut, auch deswegen. Aber ihre Gestalt ist unverkennbar der einer Dämonin oder zumindest einer Dämonenblütigen. Niemand findet sich aber von ihr abgestoßen, sondern sie löst in jedem ein Begehren aus, das nicht von dieser Welt ist. Der Grund sie zu beschwören ist aber nicht das eigene Verlangen nach einem vollendeten Körper, sondern ihre Fähigkeit, in anderen Sterblichen eine Gier oder ein Bedürfnis auszulösen. So stark, dass das Opfer alles daran setzen wird, um dem nachzugehen. Ich muss gestehen, ich selbst habe schon einen Versuch gestartet, Kaa-rototh zu rufen und zu beherrschen. Es verlangt einem absolute Kontrolle ab. Ob ich gescheitert bin? Selbstverständlich nicht, aber noch nie war ein Dämon so nahe dran, mich in die Niederhöhlen zu reißen, oder dass ich mich selbst aufzugeben drohte.«
—Rasulan von Oyandagh, Meister der Magie, ein gesuchter Oroni, 1038 BF

Eine der mächtigsten Dämonen aus dem Gefolge von Belkelel ist Kaa-rototh (Mehrzahl: Kaa-rotothim), die Begehrenausslöserin. Sechs Hörner zieren ihren Kopf. Die Dämonin kann in weiblicher wie auch männlicher Gestalt erscheinen und ist ein wunderschönes, von allen beehrtes Wesen. Von der Gestalt her ähnelt sie den Sehnsüchten des Zauberers und kann entsprechend wie eine tulamidische Sharisad, eine alterslose Elfe oder wie Nahema aussehen.

Ihr sechsgehörter Kopf ist das einzige, was sie in jeder dieser Gestalten verrät. Ein Beschwörer ruft Kaa-rototh üblicherweise herbei, weil er sich von ihr erotische Dienste verspricht – entweder bei sich selbst, oder für jemand anderen (selten). Des Weiteren kann Kaa-rototh durch eine Berührung einem Sterblichen eine Suggestion einpflanzen, die er unter allen Umständen ausführen will. Dieses Auslösen einer Begierde, eines Wunschs oder einer Sehnsucht ist einer der Hauptgründe, um die Dämonin zu rufen. Kaa-rototh kann beispielsweise heiße und innige Liebe in einem Menschen auslösen, so dass dieser sogar bereit ist zu töten oder gar einen Krieg anzuzetteln, um seinen Liebsten für sich zu gewinnen. Die Gefühle fühlen sich echt an, jedoch sind sie nichts anderes als magische Beeinflussungen, die nicht den echten Gefühlen der Person entsprechen müssen.

Kaa-rototh ist eine Dämonin, die in allen Kulturen, die Dämonenbeschwörer hervorgebracht hat, bekannt ist. Ihr Name taucht in vielen Zauberbüchern auf und sie zu rufen erscheint verführerisch, geht von ihr doch offenbar keine große Gefahr für den Beschwörer aus. Allerdings ist Kaa-rototh sehr schwer zu rufen und zugleich eine machtvolle Dämonin, die erstmal in der 3. Sphäre angekommen, ihre eigenen Ziele verfolgt.

In Oron, wo man vermuten könnte, dass die Dämonin häufig gerufen wurde, war sie eher selten das Ziel einer Invokation. Dies lag vor allem daran, dass der Kult der Bhelkelel als Dienerin die Shaz-Man-Yat bevorzugte und diese Dämonin und Kaa-rototh sich nicht ausstehen können. Man könnte sogar behaupten, es handelt sich um dämonische Erzfeinde. Kaa-rototh wurde bislang viel häufiger in Südaventurien gerufen, wo sie als Liebedienerin, aber auch als machtvolle Waffe im Intrigenspiel der Mächtigen dient. In den Palästen einiger Granden soll sie schon erschienen sein, ebenso in der Halle der Dunklen Geister in Brabak. Ihre prominenteste

Inkarnation war allerdings in Rashdul zu finden. Vor mehreren Jahrhunderten soll sich dort die Akademieleitung in die herbeigerufene Dämonin verliebt haben und suchte Mittel und Wege, sie für immer bei sich behalten und sie zu „reinigen“ – ein Vorhaben, was mit dem Tod der Spektakularität endete.



Kaa-rototh

Größe: beliebig im Rahmen der Spezies des Beschwörers, muss jedoch Größenkategorie mittel oder kleiner sein

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 KL 14 IN 15 CH 17

FF 14 GE 16 KO 14 KK 12

LeP 50 AsP 100 KaP – INI 15+1W6

AW 9 SK 5 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Fingernägel: AT 12 PA 10 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Fingernägel)

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II / Schlechte Eigenschaft (Lüsternheit)

Sonderfertigkeiten: Geborener Redner, Finte I+II (Waffenlos, Fingernägel),

Talente: Bekehren & Überzeugen 15, Betören 17, Einschüchtern 7, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 15, Verbergen 7, Willenskraft 14

Zauber: Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 13, Große Gier 15, Levthans Feuer 18

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (üblicherweise)

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -6

Beute: keine

Kampfverhalten: Kaa-rototh ist keine Kampfdämonin und versucht körperliche Auseinandersetzungen zu vermeiden, indem sie Gegner mittels Zaubersprüchen zu ihren Freunden macht und sie beruhigt. Sollte dies scheitern, so kann sie sich mit ihren Fingernägeln zu

Wehr setzen. In diesem Fall benutzt sie häufig Finten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Kaa-rototh ist eine sechsgehörnte, mächtige Dienerin von Belkelel.

☞ **QS 2:** Kaa-rototh ist in der Lage, Gefühle und Sehnsüchte in Menschen zu wecken, die diese unbedingt befriedigen wollen, gleich, was es kostet.

☞ **QS 3+:** Kaa-rototh versucht, in der 3. Sphäre zu verweilen, um die Rahjakirche zu schädigen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Kaa-rototh ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Hand der Verführung: Die Dämonin kann durch Berührung einen Humanoiden mit einer Schlechten Eigenschaft oder einer Persönlichkeitsschwäche ausstatten. Sollte das Opfer schon über die gewählte Eigenschaft oder die Persönlichkeitsschwäche verfügen, so ist die Willenskraft-Probe (bei Schlechten Eigenschaften) zusätzlich um 2 erschwert, oder die Erschwernisse steigen um 2 (bei Persönlichkeitsschwächen). Dies kostet 1 Aktion, hält 13 Tage an und kostet 8 AsP.

Dämonen-Regeln: Für Kaa-rototh gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Sexueller Dienst:** Sexuelle Handlung am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden ausführen.



Von einigen Dämonologen hört man den Rat, auf keinen Fall Kaa-rototh zu rufen, da kaum ein Magier ihr widerstehen kann und sie alle manipuliert, inklusive ihres Beschwörers. Das Risiko ist groß, aber ihr Nutzen immens, sodass sich leichtsinnige Dämonenbeschwörer immer wieder über den gutgemeinten Rat hinwegsetzen.

Kaa-rototh verbringt ihre Existenz gerne auf Dere. Sie findet ein dämonisches Vergnügen darin, Intrigen zu spinnen, Sterbliche zu verführen und sie anschließend in den Tod zu treiben. Oft bleibt sie in der Nähe derjenigen, denen sie eine Suggestion eingepflanzt hat, um zu sehen, wie sich diese auswirkt.

In ihrer wunderschönen Erscheinung sind ihr Menschen, meist auch der Zauberer, der sie beschworen hat, schnell verfallen, sodass sie häufig nicht nur in den Diensten ihres Beschwörers steht, sondern ihn

maßgeblich beeinflusst und sie für ihn Entscheidungen trifft.

Wenn Kaa-rototh längere Zeit auf Dere weilt, ist ihr erklärtes Ziel die Schwächung des Rahjakultes. Zwar kann sie selbst nur mit Mühe Tempel betreten, aber sie wird über Mittelsleute versuchen, Heiligtümer zu schänden, Streit zwischen Liebenden ausbrechen zu lassen und Geweihte der Rahja zu töten.

Beschwörungsname: Kaa-rototh / Kaa-rotothim

Beiname: Das Alles Einnehmende Auge, Die Begehrenauslöserin

Domäne: Dar-Klajid

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Khelevathan

»Khelevathan? Ich habe von ihm gehört. Er ist der falsche gehörnte Gott, der aus den Tiefen des Tals zu uns kommt und uns glauben macht, dass er Levthan ist. Er ist groß und stark und die Erde erzittert bei jedem seiner Schritte. Meine fehlgeleiteten Brüder geben ihm Sklavinnen, mit denen er anstellt, was immer er will. Und sie trinken seinen Samen, um seine Kraft aufzunehmen.

Die Blutlosen im Tal haben ihn früher, vor langer Zeit, Baalat Khelevathan genannt. Sie gaben ihm auch noch andere Namen, aber es war immer der gleiche.

Aber er ist nicht Levthan. Levthan kann nicht einfach gerufen werden. Er kommt, wann immer er will.

Hütet euch von diesem falschen Gott. Er hat nicht die Macht von Levthan. Ich spüre, wie die Kraft der Sterne durch ihn fließt, aber nicht die göttliche Kraft. «

—Kashra, Levthanpriester aus dem Djerim Yaleth-Gebirge, 1040 BF

Der Khelevathan (Mehrzahl: Khelevathan), auch bekannt unter seinem Beinamen *Der Gehörnte Schänder*, ist der Legende nach dem Samen Levthans entsprungen oder ein Kind der Dar-Klajid. Der viergehörnte Dämon aus Belkelels Gefolge sieht der Gestalt sehr ähnlich, die man allgemein Levthan zuschreibt: ein großes, humanoides Wesen mit dem Kopf eines Widders und vier Hörnern. Der machtvolle Diener der Erzdämonin vermag zum einen erotische Dienste zu verrichten, zum anderen einen Mann in einen Mannwidder zu verwandeln. Obwohl es Aufzeichnungen aus urtulamidischer Zeit gibt, in der bezeugt wird, dass es Beschwörern gelungen ist, zwei oder drei dieser Dämonen zu rufen, wurde er in letzter Zeit nur einzeln angetroffen.

Obwohl es nicht seine Hauptaufgabe ist, so vermag sich der Khelevathan aufgrund seiner Größe und seiner Wildheit gegen die meisten Gegner zu wehren. Er kann als Wache eines Belkelel-Unheiligtums

eine ganze Heldengruppe in Schach halten und mit seinen Fähigkeiten erweist er sich als harter Brocken.

Khelevathan wird vor allem durch Schamanen der Ferkinas oder Belkelel-Paktierer beschworen. In einigen Zirkeln hat der Gehörnte Schänder den Status eines Gottes inne und wird entweder als Sohn oder sogar als Verkörperung des Levthan betrachtet. Diese Rolle greift der Dämon gerne auf und man sagt ihm nach, dass er sich gerne an das Diesseits bindet, um für längere Zeit von Kultisten verehrt zu werden.

Khelevathan war vor allem im Moghulat Oron anzutreffen, wo Hexenzirkel ihn gerufen haben, um neue Mitglieder des Zirkels zu „initiiert“. Bei Ferkinaschamanen wurde er hingegen vor allem deshalb beschworen, um Krieger des Ordens des Gehörnten Gottes zu Mannwiddern zu machen. Die Kenntnis dieses Befehls ist aber mit dem Untergang Orons in Vergessenheit geraten und kaum noch ein Beschwörer weiß um die machtvolle Gabe, die der Khelevathan einem Sterblichen verleihen kann.

Heute wird der Dämon nur noch sehr selten beschworen, meistens von Überresten oronischer Zirkel oder Dämonen verehrenden Hexen in den Weiten des Bornlandes oder des Hohen Nordens.

Viele Jahrhunderte war sich kein Beschwörer sicher, ob es sich beim Khelevathan um ein einzelnes Wesen handelt oder eine Dämonengruppe. Fest steht, dass es ausgesprochen schwierig ist, mehr als einen Khelevathan zu rufen, doch es ist möglich.

Ist der Dämon erst einmal in der 3. Sphäre angekommen, so versucht er über die geschickte Manipulation seines Beschwörers die Freiheit zu erlangen. Khelevathan betrachtet sich selbst als der höchste Diener der Belkelel und benimmt sich entsprechend auch wie ein Dämonenprinz. Zu Menschen, selbst zu seinem Beschwörer, sieht er herab und betrachtet sie ausschließlich als notwendiges Übel, um in die 3. Sphäre zu



Khelevathan

Größe: 2,60 bis 3,50 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 16

FF 14 **GE** 18 **KO** 18 **KK** 24

LeP 80 **AsP** 120 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 9 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 12

Hornstoß: **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

Krallenhieb: **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

Tritt: **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Hornstoß)

Vorteile/Nachteile: Hässlich I / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Lüsternheit)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Krallenhieb, Tritt), Mächtiger Schlag (Hornstoß, Tritt), Wuchtschlag I+II (Hornstoß, Krallenhieb, Tritt)

Talente: Betören 14, Einschüchtern 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 11, Verbergen 7, Willenskraft 13

Zauber: Bannbaladin 13, Imperavi 13, Levthans Feuer 18

Anzahl: 1 oder 1W3 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Khelevathan versucht Kämpfe zu vermeiden und verteidigt sich lieber mit Zauberei. Sollte er jedoch gezwungen sein, sich zur Wehr zu setzen, entpuppt er sich als wilder Krieger, der mit seinen Krallen, Hörnern und Tritten gleichermaßen angreift. Er wird sich aber zurückziehen und fliehen, wenn er zu schwer verletzt wurde.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Wenn er verletzt wird, verfällt der Khelevathan in Raserei.

☞ **QS 2:** Der Khelevathan ist nicht besonders empfindlich gegenüber gesegneten oder heiligen

Gegenständen Rahjas oder anderer Götter.

☞ **QS 3+:** Der Dämon ist nicht nur gerne bereit Frauen zu besteigen, er besitzt auch die Fähigkeit, einen Mann in ein Ungeheuer voller Kraft und Potenz zu verwandeln.



Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Der Khelevathan kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 20. Er taucht am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Fluch: Der Dämon beherrscht jeden Hexenfluch auf einem FW von 16 und kann diesen in 1 Aktion wirken. Der Fluch wirkt sofort.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen verfügt der Khelevathan über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengottheiten seiner erzdämonischen Herrin.

Lebensraub: Beim Beischlaf mit einem Kulturschaffenden raubt der Khelevathan diesem 2W6 LeP, die er seine eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus (bis maximal zum Doppelten seiner anfänglichen LeP).

Raserei: Khelevathan wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald er 20 LeP verloren hat, gelten für ihn folgende Modifikatoren: –4 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Dämonen-Regeln: Für Khelevathan gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☞ **Sexueller Dienst:** Sexuelle Handlung am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden.

gelangen. Khelevathan betrachtet sich selbst als eine Gottheit und verlangt auch, so behandelt zu werden. Dieses Verhalten führt meistens zu einem Konflikt mit seinem Beschwörer, der ihn aufgrund seiner Fähigkeiten zu knechten vermag – ein Umstand, den der Khelevathan so schnell wie möglich abschaffen will.

Beschwörungsname: Khelevathan / Khelevathan

Beiname: Der Gehörnte Schänder

Domäne: Dar-Klajid

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Thaz-Laraanji

»Oh, ihr Götter, womit habe ich das verdient! Ich bin doch ein treuer Ehemann und wollte diese Hexe nicht verletzen. Als sie mir unmissverständlich zu verstehen gab, dass sie in mir nicht nur einen Kunden ihrer Kräutersalben sah, sondern rahjagefälliges Verlangen in ihr loderte, da lehnte ich ab. Sie war keinesfalls unansehnlich, aber ich liebe meine Frau und habe einen Eid bei Travia geleistet ihr immer treu zu sein. Die Kräuterfrau, so glaubte ich, würde schon darüber hinwegkommen und gewiss jemand anderen finden. Am nächsten Abend jedoch träumte ich von einer ... Frau, die nicht meine war. Sie war wunderschön und verführerisch und ich konnte ihr nicht widerstehen. Nur ein Traum, dachte ich, aber sie kehrte jede Nacht wieder. Und ich fühlte mich jeden Morgen ausgelaugt und schwächer. Zum Glück habe ich den Mut gehabt, meiner

Frau von den Träumen zu erzählen. Sie hat Verdacht geschöpft und gemeinsam sind wir zu einem Hesindegeweihten gegangen, der uns weiterhelfen konnte. Die Hexe haben sie erwischt und der Präioskirche überstellt. Die Kirchenleute mussten einen Exorzismus durchführen, aber danach konnte ich wieder gut schlafen.«

—Tsafried Lowanger, Seiler aus einer kleinen Stadt in den Nordmarken, 1025 BF

Der am häufigsten beschworene Diener Belkelels ist der Thaz-Laraanji (Mehrzahl: Thaz-Laraanjinim), auch Laraansbrut genannt. Dieser niedere Dämon besitzt keinen Körper, sondern ist ein geisterhaftes Wesen. Er wird beschworen, um in Träumen sexuelle Wünsche zu erfüllen. Sofern der Beschwörer dies wünscht, kann dem Ziel dadurch Lebenskraft geraubt werden. Ein Thaz-Laraanji erscheint immer als wunderschöne Person, die der Träumer begehrenswert findet. Er ist der klassische Inkubus bzw. Sukkubus und der Stoff vieler Legenden, die man sich über Wesen erzählt, die durch Sex Monate, Jahre oder gar Jahrzehnte der Lebenszeit eines Menschen rauben.

Neben seinen Verführungskünsten kann er auch als Bringer von Alpträumen eingesetzt werden, wenn auch seine Fähigkeiten für sexuelle Dienstleistungen der Hauptgrund für seine Beschwörung sind. Mit Alpträumen kennen sich schließlich andere Dämonen weitaus besser aus.

Das Bekämpfen des körperlosen Wesens erweist sich als schwierig, da man es mit Waffengewalt praktisch nicht verletzen kann. Die Thaz-Laraanjinim sind Wesen, die vor allem von Geweihten mit Liturgien wieder in die Niederhöllen verbannt werden. Oft ist der erste Dämon, mit dem es ein Exorzist zu tun hat, ein Thaz-Laraanji.

Der schon seit Jahrtausenden bekannte Dämon wurde von vielen Zauberertraditionen beschworen, um Feinden ihre Lebenskraft zu rauben oder am Zauberer selbst erotische Dienste zu verrichten.

Thaz-Laraanjinim gelten als mindere Diener Belkelels, sind vergleichsweise leicht zu beschwören und für einen Zauberer nicht schwer zu kontrollieren. Dies macht sie ausgesprochen beliebt und sie werden deshalb nicht nur von Belkelel-Paktierern geschätzt, sondern auch von anderen Beschwörern gerne gerufen. Man findet sie gelegentlich in der Villa eines wohlhabenden Granden, in dem Lustschloss einer horasischen Adligen oder in der verschneiten Burg eines bornländischen Bronnjaren – immer dort, wo man sich die Dienste eines Dämonenbeschwörers leisten kann und der Langweile des Alltags oder des Ehebetts entfliehen will.

Ansonsten werden die Plagedämonen auch gerne beschworen, um sich an unliebsamen Personen zu rächen und sie nachts auszusaugen. Neben den Gildenmagiern werden sie deshalb nicht selten auch von rachsüchtigen Hexen beschworen, die den Thaz-Laraanji auf Opfer hetzen, die ihre Liebe verschmähten.



Thaz-Laraanji

Größe: körperlos

Gewicht: kein Gewicht

MU * KL * IN * CH *

FF * GE * KO * KK *

LeP 20 AsP 30 KaP – INI 15+1W6

AW 14 SK 3 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 8 TP 1W6 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 12, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Willenskraft 7

Zauber: Bannbaladin 11

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -1

Kampfverhalten: Thaz-Laraanjinim kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. Bei der erstbesten Gelegenheit versuchen sie zu fliehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Thaz-Laraanjinim sind die minderen Diener Belkelels und nicht sonderlich gefährlich. Sie verschaffen ihrem Ziel nur feuchte Träume.

☛ **QS 2:** Die körperlosen Wesen können die Lebenskraft ihres Opfers stehlen.

☛ **QS 3+:** Gesegneter Tharf hilft meist, sie zu vertreiben.

Sonderregeln:

*) **Ätherisches Wesen:** Thaz-Laraanjinim besitzen keinen Körper, der zu echten Handlungen in der Lage ist.

Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigungsproben, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber, *Betören* und *Willenskraft*, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Thaz-Laraanji ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Lebensraub: Beim Beischlaf mit einem Kulturschaffenden raubt der Thaz-Laraanji diesem 1W6 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus.

Unsichtbar: Die Dämonen sind dauerhaft unsichtbar und nur in den Träumen ihres Opfers sichtbar, oder wenn ein Zauber oder eine Liturgie gewirkt werden, die unsichtbare Wesen sichtbar macht.

Dämonen-Regeln: Für Thaz-Laraanjinim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Alptraum:** Ziel hat nach dem Beischlaf für 2 Stunden 1 Stufe *Furcht*; muss in Kombination mit dem Dienst *Verführung* verwendet werden.

☛ **Sexuelle Dienste im Traum:** Sexuelle Handlungen bei einer verführten Person, aber nur in deren Träumen; muss in Kombination mit dem Dienst *Verführung* verwendet werden.

☛ **Verführung:** Verführung einer ausgewählten Person.



Das Gerücht, dass *Laraanim* die Thaz-Laraanjinim in der 3. Sphäre erzeugen können, gilt als ausgesprochen unwahrscheinlich. Immerhin können Dämonen keine anderen Dämonen beschwören. Der Beiname der Thaz-Laraanjinim (Laraanbrut) gibt aber immer wieder Anlass, darüber nachzudenken. Einige Zeugen berichten jedoch, dass ein geschwächter Laraan seinen Körper aufgeben kann und sich stattdessen in einen körperlosen Thaz-Laraanji verwandeln kann. Magietheoretiker halten dies für möglich, allerdings fehlen auch hierfür Beweise und jene Sichtungen stammen aus dubiosen und ungesicherten Quellen (meist von Glücksrittern zweifelhaften Rufes).

Thaz-Laraanjinim existieren nur in der 3. Sphäre, wenn sie beschworen werden. Sie erfüllen ihre Aufgabe und kehren dann in die Niederhöllen zurück. Allerdings gibt es auch immer wieder Gerüchte, dass bei einer misslungenen Beschwörung oder dem Tod des Beschwörers ein Thaz-Laraanji fessellos wird und sich

länger auf Dere aufhält. In diesen Fällen gefällt es dem unsichtbaren Dämon weiterhin nachts Opfer in ihren Träumen aufzusuchen und sie zu verführen, während er gleichzeitig ihre Lebenskraft aufsaugt. Solchen freien Dämonen sagt man nach, dass sie im Laufe der Zeit eine gewisse Schläue entwickeln und immer intelligenter vorgehen. Andere Gerüchte berichten davon, dass sie sich wie ein Nachtalp verhalten und eine feste, körperliche Form annehmen können, wenn sie genug Lebenskraft geraubt haben.

Beschwörungsname: Thaz-Laraanji /

Thaz-Laraanjinim

Beiname: Laraanbrut

Domäne: Dar-Klajid

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Yeol-Khardas

»Und als Leyla und Iram weiter den geheimnisvollen Palast durchstreiften, dessen Tore sich auf magische Weise vor ihnen geöffnet hatten, fanden sie in einem reich verzierten Saal ein in den Boden eingelassenes Becken, gefüllt mit lieblich duftendem Wasser, von dem ein warmer Nebel aufstieg. Betört von der blütenduftschweren Luft ließ Leyla, der schöne Stern, ihr seidenes Gewand zu Boden gleiten und stieg in die warmen Wogen. »Komm zu mir, Iram, und lass uns gemeinsam das warme Bad genießen«, rief sie neckisch ihrem Geliebten zu, doch dieser zögerte. Da entstieg den Fluten eine Gestalt mit nachtschwarzer Haut, gekleidet in güldene Gewänder und mit goldenen Hörnern auf seinem Rücken. »Nur zu Iram, ich werde euch in meinem warmen Bad verwöhnen«, flötete das Wesen. Da bekam Iram Angst und eilte zu Leyla. Er griff ihre alabasterfarbene Hand, doch die Schöne blieb geistesabwesend sitzen. Auf ihrem Gesicht lag ein seliger Blick und Iram wusste, dass er sich den Verlockungen des Palastes stellen musste, um seine Geliebte aus den Fängen der Dar'Klajid zu befreien.«
—Auszug aus den Geschichten aus 1.001 Rausch, um 900 BF

Yeol-Khardas (Mehrzahl: Yeol-Khardascha), der Meister des Bades, ist ein viergehörnter Diener der Belkelel. Er herrscht über das Wasser und manch ein Gelehrter vermutet daher, dass er einst zum Gefolge der Charyptroth gehörte, jedoch von der Herrin der schwarzfaulen

Lust dominiert und gezwungen wurde, ihr zu dienen. Yeol-Khardas tritt als ein rundlicher, völlig haarloser Eunuch auf, dessen dunkel glänzende Haut den Eindruck erweckt, als läge ein öliger Film darauf. Aus seinem Rücken sprießen vier gebogene goldene Hörner und er ist ganz in Gold gekleidet. Fühlt er sich bedroht, kann er aus seinem Körper lange Tentakel sprießen lassen, die in Ruhe unter seiner Pluderhose und seinem Turban in Ruhe hin und her zucken. Da er sehr menschlich aussieht, wurde er auch schon mit einem mohischen Eunuchen oder gar einem Dschinn verwechselt.

Yeol-Khardas herrscht über das Bad und das Wasser. Er kann es verformen, bewegen oder rasant seine Temperatur ändern. Als eine Kreatur der Belkelel liebt er es besonders, seinen Gästen durch warme Bäder und sanfte Schwingungen der Wellen Lust zu bereiten und in Erregung zu versetzen, um sie anschließend für die Einflüsterungen seiner Herrin gefügiger zu machen. Häufig löst er sich im Wasser auf und treibt als öliger Schleier an der Wasseroberfläche, um sich auf der Haut der Badenden abzusetzen.

Der Yeol-Khardas war seit 200 v. BF durch seine Herrin in Aranien an den Fluss Barun-Ulah gebunden, wo er über den Zugang zu der Stadt Yerkesh wachte. In deren Ruinen war der Zemal-el-Sulef verborgen, das der Belkelel zugeordnete Stück des Frevlergewandes. Die Aufgabe des Meisters des Bades bestand darin, Würdigen Zutritt zu der Stadt zu verschaffen, indem er die Wassermassen des Flusses teilte und die Ruinen so begehbar machte. Erst mit der Bergung des Zemal-el-Sulef 1035 BF war der Yeol-Khardas wieder frei und konnte in die 7. Sphäre zurückkehren, von wo er seitdem beschworen werden kann.

Kein aventurischer Dämonologe ist sich sicher, ob es sich bei diesem Dämonen um eine einzigartige Wesenheit handelt, oder ob es, wie das Arcanum andeutet, doch eine Handvoll Yeol-Khardascha gibt.

Er gibt sich gerne unterwürfig und kriecherisch, weiß jedoch im richtigen Moment die richtigen Worte zu finden, um sein Gegenüber zum Müßiggang zu verführen oder einen wunden Punkt freizulegen. Seine süßlichen Worte und die schmeichelnde Behandlung machen den Geist seiner Opfer zugänglich für Wünsche und Begehren, die sie letztendlich der Dar'Klajid nahebringen. Aufgrund seines harmlosen Aussehens und seiner hedonistischen Lebensweise ist es für Unkundige sehr schwierig, den Verführer zu durchschauen.

Der Meister des Bades weiß sich zwar mit seinen langen Tentakeln und kochendem Wasser zu verteidigen, ist aber nicht für den Kampf geschaffen



Yeol-Khardas

Größe: 1,90 bis 2,10 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 15

FF 13 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 15

LeP 90 **AsP** 64 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 5 **SK** 5 **ZK** 4 **GS** 9

Tentakel: **AT** 15 **TP** 1W6+1 **RW** mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten:

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Betören 4, Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 17, Sinnesschärfe 13, Überreden 13, Verbergen 9, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Aquafaxius 17

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Yeol-Khardas ist nicht für den Kampf geschaffen, aber er verteidigt sich mit den effektivsten Mitteln, die er hat. Zunächst setzt er einen AQUAFAXIUS-artigen Strahl heißen Wassers ein. Sollte er in den Nahkampf gehen müssen, greift er gleichzeitig mit seinen Händen und den Tentakeln seines Unterkörpers an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz
Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Yeol-Khardas ist der Meister des Bades und ein Diener der Belkelel.

☛ **QS 2:** Er ist ein Dämon, der für die Erquickung und Entspannung gerufen wird, aber auch, um Wasser zu kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Einst soll Yeol-Khardas Charyptoroth gedient haben, aber er lief zu Belkelel über.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Yeol-Khardas ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Wasserkontrolle: Yeol-Khardas kann Wasser in einem Radius von 13 Schritt um sich herum kontrollieren und es formen, sowie die Temperatur ändern. Damit ist dem Dämon auch ein heißer Wasserstrahl gegen einen Feind möglich (siehe Aquafaxius).

Regeneration I: Der Yeol-Khardas regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Dämonen-Regeln: Für Yeol-Khardascha gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



und bevorzugt es in brenzligen Situationen, zu fliehen, indem er mit der Wasseroberfläche verschmilzt und so verschwindet. Die Diener seiner Herrin unterhält er stattdessen lieber mit einem wohltuenden Bad, wobei er auch gerne einmal mit den Menschen spielt, indem er das Wasser kurz an den Siedepunkt bringt und es nach Belieben wieder abkühlen lässt.

Beschwörungsname: Yeol-Khardas /

Yeol-Khardascha

Beiname: Meister des Bades

Domäne: Dar-Klajid

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior



NAMENLOSE DÄMONEN



Atesh'Seruhn

»Meine liebste Freundin, wenn ich es dir doch sage, wie kannst du mir nicht glauben? Ich liebe meine Kinder und ich würde für jedes einzelne sterben, aber das Wesen, das ich in mir trage, ist kein Mensch und auch kein anderes Geschöpf, das Tsa geschickt hat, um auf Dere zu wandeln und Liebe zu verbreiten. Du hältst mich für verrückt? Dann soll das so sein, aber wenn ich es zur Welt bringe und es mit meiner Milch nähre, dann bereite ich einem Übel den Weg in die Welt, größer noch als hätte ich selbst meine Seele verpfändet. Ich spüre jeden Tag, wie es wächst und stärker wird, und es raubt mir die Kraft und den Verstand. Gestern noch hielt ich die Saufeder meines Gatten in der Hand und war kurz davor, mir die Kreatur aus dem

Leib zu schneiden, aber ich tat es nicht, weil ich noch ein wenig Hoffnung habe, dass die Götter meine Gebete erhören und mich von dieser Geißel befreien werden. Für die Medica ist der Fall klar, sie hat mir Ruhe und Ablenkung verschrieben, wie man es mit einer Wahnsinnigen tut. Aber bei Tsa und Rahja, sein Vater war nicht nur ein Unmensch, der gegen das oberste Gebot der schönen Göttin verstoßen hat, indem er mir Gewalt antat, er war außerdem mit dem Bösen im Bunde. Ich bin fest entschlossen, kein Spielball seiner gottlosen Intrigen zu werden, und ich werde mich mit all meiner verbleibenden Kraft gegen ihn stemmen, für meine Kinder, meinen Gatten und meine Baronie. Ich werde ...«

—letzter Brief der schwangeren Baronin Isida ya Banacalaris, bevor sie den Verstand verlor, Tsa 1028 BF



Der Atesh'Seruhn ist ein gestaltloser zweigehörnter Diener des Güldenens, der in ein Kind einfährt und durch sein intrigantes Geschick ganze Familien ins Verderben reißen kann. Seine Opfer dürfen höchstens 13 Jahre alt sein, und er bleibt 13 Monate im Körper des Kindes, falls er nicht entdeckt wird. Dabei übernimmt er völlig die Kontrolle über das Kind und vergiftet seinen Geist nachhaltig durch seine verführerischen Einflüsterungen, sodass es selbst nach seiner Freigabe mit großer Wahrscheinlichkeit zu einem Diener des Namenlosen wird. Atesh'Seruhn ist ein Meister der Täuschung und weiß perfekt einen unschuldigen Jungen oder ein freches kleines Mädchen zu mimen. Wenn ein Kind im Sinne des Güldenens mit einem intriganten Plan und unter besonders grausamen Umständen gezeugt wird, ist es dem Atesh'Seruhn sogar möglich, vor der Geburt in dessen Körper einzufahren und dort für 13 Jahre zu verweilen. Das Wissen über den Atesh'Seruhn und seine Beschwörung war lange verschollen, bis ein in Kuslik ansässiger Kult 1028 BF eine Abschrift der *Dreizehn Fragen an einen der Dreizehn* wiederentdeckt hat. In dem Text doziert ein hochrangiger Geweihter des Namenlosen über die dämonischen Diener seines Herren. Den Kultisten gelang es durch das Fragment die Beschwörung des Atesh'Seruhn zu rekonstruieren und ihn für ihre Dienste zu gewinnen, wodurch der Baron von Terubis seine geliebte Gattin und seine Kinder verlor.

In vergangenen Zeiten, bevor das Wissen um den intriganten Diener verloren ging, wurde der Dämon genutzt, um die Zöglinge mächtiger Familien zu manipulieren und so ganze Adelsdynastien in den Dienst des Dreizehnten zu zwingen. Nachdem der Dämon seinen Wirtskörper verlassen hat, kann das Kind sich zwar kaum noch an seine Taten während der Besessenheit

Atesh'Seruhn

Größe: unterschiedlich

Gewicht: unterschiedlich

MU 14 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

FF 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

LeP 25 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Bekehren & Überzeugen 11, Einschüchtern 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Überreden 15, Verbergen 11, Willenskraft 12

Zauber: Fulminictus 12

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Atesh'Seruhn vermeidet Kämpfe. Sollte er angegriffen werden, beherrscht er die

Umstehenden, damit sie für ihn kämpfen. Im äußersten Notfall verwendet er einen schwarzen FULMINICTUS.

Flucht: Der Atesh'Seruhn flieht bei erster Gelegenheit.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Atesh'Seruhn übernimmt Kontrolle über ein Kind.

☛ **QS 2:** Er ist ein zweigehörnter Diener des Namenslosen.

☛ **QS 3+:** Er tritt selten von allein auf, sondern muss von einem Beschwörer auf das Kind angesetzt worden sind. Normalerweise verlässt er nach 13 Monaten seinen Wirtskörper.

Sonderregeln:

Dämonen-Regeln: Für Atesh'Seruhn gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355), mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.



erinnern, verbindet mit der Erinnerung an die Zeit jedoch ein sanftes Gefühl von Geborgenheit und Selbstzufriedenheit, das es in den nächsten Jahren mit Nachdruck in die Arme des Guldene treiben und ihm einen Zugang zu seinen unheiligen Lehren bereiten wird.

Der Atesh'Seruhn versteht sich meisterlich darauf, keinen Verdacht zu erregen und so lange das brave Kind zu geben, bis er den richtigen Zeitpunkt gekommen sieht und mit einer einzelnen Frage oder einem einzelnen Satz das ganze Weltbild einer liebenden Mutter oder eines fürsorglichen Vaters zum Einsturz bringt. Um Leid und gegenseitiges Misstrauen über Familien hereinbrechen zu lassen, schreckt er auch nicht vor den schlimmsten Untaten zurück.

Es ist möglich, den Dämon mittels eines Exorzismus aus dem Kind zu vertreiben. Stirbt der Wirtskörper, verlässt der Dämon Dere, noch bevor das Kind seinen letzten Atemzug getan hat, um in dem potentiellen Angreifer

und allen Umstehenden letzte Zweifel zu sähen. Durch Hellsichtmagie ist der Atesh'Seruhn nicht zu erkennen, da er sich mittels SEELENSCHATTEN, hoher Magieresistenz und Antimagie zu schützen weiß. Darüber hinaus ist er ein exzellenter Beherrscher und kann sich im äußersten Notfall durch seine Gewandtheit und mit einem pervertierten schwarzen FULMINICTUS verteidigen. Er lässt auch gerne diejenigen, in deren Verstand er sich mit seinen Listen und seiner Magie einschleichen konnte, für sich kämpfen.

Beschwörungsname: Atesh'Seruhn /

Atesh'Seruhn

Beiname: Das Kind des Namenslosen

Domäne: Abgrund

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Ghon'chmur

»Wir sind also los, um Gerian zu retten. Ja, rein in den dunklen Wald, wir hatten Fackeln und kennen uns ja aus. Da wo die großen Steine liegen, die Trollinge, da haben wir die Schweine dann erwischt. Die Yvette stand da auf dem Stein und hat irgendwas gesungen. Ich hätt' ja nie gedacht, dass sie eine von denen ist. Sie war doch immer so eine Nette! Ihre Schläger haben sich auf uns gestürzt, und die Yvette, die hob die Hände und brüllte. »Ganchamor« oder sowas. Naja, und dann war da dieses Pferd. Die Götter seien meine Zeugen, es war plötzlich einfach da. Schwarz mit roten Augen und riesigen Zähnen. Tja, und dann ist die Yvette aufgestiegen und weggeritten.«
—aus dem Bericht eines Weidener Jägers über eine Jagd auf einen Namenlosen-Kultzirkel, unter Verschluss, Datum geschwärzt

Ghon'chmur (Mehrzahl: Ghon'chmur) ist ein niederer Dämon aus dem Gefolge des Namenlosen. Er gleicht auf den ersten Blick einem prächtigen Streitross, doch die Augen lodern rot oder purpurn und oft liegt ein leichter Purpurschimmer auf dem schwarzen Fell. Sein Gebiss ist keinesfalls das eines gewöhnlichen Pferdes, sondern geeignet, um Knochen zu zermalmen.

Ghon'chmur wird auch als *Dämonenross* und *Reittier des Maruk-Methai* bezeichnet, war also möglicherweise einst das Streitross dieses Namenlosen Heerführers, bevor dieser ebenso wie sein Reittier zu einem Dämon wurde. In verschiedenen Elfenliedern finden sich noch Hinweise auf ein dämonisches Ross, das ganze Landstriche verwüstete und von Elfenhochkönig *Fenvarien* im Bornwald besänftigt wurde. Schließlich schloss sich

das Wesen jedoch dem Namenlosen an. Gon'chmur gilt obendrein als *Ross der Dreizehnten*, was zumindest nahelegt, dass verschiedene mächtige Anhänger des Namenlosen auf dem Dämon ritten. Aus verschiedenen Regionen gibt es in Sagen und verblassten Wandmalereien ebenfalls Andeutungen, dass in ferner Vergangenheit machtvolle Diener des Dreizehnten verschiedener Spezies auf Dämonenpferden oder -reitechsen in die Schlacht zogen, bei denen es sich um Ghon'chmur gehandelt haben könnte. Unklar ist bei diesen Darstellungen, ob der Dämon immer den sonst gewohnten Reittieren seiner Beschwörer entspricht.

In jedem Fall wird bei den Zwölfgöttergläubigen bis heute mächtigen Anbetern des Namenlosen ein dämonisches Ross mit glühenden Augen als Reittier zugeschrieben, das über allerlei seltsame Fähigkeiten verfügen soll. So soll es schneller laufen können als jedes Pferd, die Kraft besitzen, einem Menschen den Kopf abzubeißen und ausschließlich Rattenpilze oder ungezogene Kinder fressen.

Anhänger des Namenlosen an den verschiedensten Orten beschwören Ghon'chmur, um auf ihm zu reiten. Der Dämon ist ein überaus beeindruckender Anblick, der schon so manchen Gegner in die Flucht getrieben oder eine eindrucksvolle Predigt seines Reiters unterstrichen hat. Er eignet sich sowohl als Schlachtross als auch zur Flucht.

Es heißt, dass in der Vergangenheit in Herrschaftsgebieten des Namenlosen Feldherren und Hohepriesterinnen auf einem Ghon'chmur geritten seien. Entsprechende Beweise sind jedoch im Laufe der Zeit verloren gegangen, heute erzählen nur noch vage Andeutungen davon. Auch die Ritualvarianten, einen Ghon'chmur in Gestalt einer Reitechse oder eines Kamels zu beschwören, sind heute verloren – wenn sie je existiert haben.

Die Beschwörung eines pferdegestaltigen Ghon'chmurs ist dagegen unter den Anhängern des Namenlosen kein

großes Geheimnis und in Kultzirkeln auf dem ganzen Kontinent verbreitet. Es erfordert

jedoch eine gewisse Macht und Stärke,

den Dämon zu beherrschen

und nicht bei dem

Versuch von ihm zer-

rissen und zertram-

pelt zu werden (nicht

unbedingt in dieser

Reihenfolge). Das Op-

fer eines Menschen

oder eines Pferdes bei

der Beschwörung soll

helfen, das Dämonenross

zu besänftigen.

Ghon'chmur ist ein grausames

Streitross, das gern in eine

Schlacht gegen Feinde des

Namenlosen geritten wird.



Ghon'Chmur**Größe:** 2,50 bis 3,10 Schritt lang, 1,90 bis 2,10 Schritt Schulterhöhe**Gewicht:** kein Gewicht**MU** 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12**FF** 8 **GE** 15 **KO** 25 **KK** 26**LeP** 80 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6**VW** 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 22**Tritt:** AT 16 TP 1W6+8 RW mittel**Biss:** AT 14 TP 1W6+4 RW kurz**Niederreiten:** AT 15 TP 2W6+7 RW mittel**RS/BE:** 2/0**Aktionen:** 1**Vorteile/Nachteile:** keine**Sonderfertigkeiten:** Niederreiten (Niederreiten)**Talente:** Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt immer)**Zauber:** keine**Anzahl:** 1 oder 2W6 (Schwarm)**Größenkategorie:** groß**Typus:** Dämon (niederer, Namenloser), nicht humanoid**Anrufungsschwierigkeit:** –2**Beute:** keine**Kampfverhalten:** Das Höllenross kann sich zwar verteidigen, versucht aber Konflikten aus dem Weg zu gehen.**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP**Schmerz +1 bei:** immun gegen Schmerz**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

- **QS 1:** Das Höllenross ist ein Diener des Namenlosen.
- **QS 2:** Es weist keine Schwäche gegen geweihte Objekte auf.
- **QS 3+:** Es ist weniger gut dazu geeignet zu kämpfen, aber sehr gut für Transporte.

Sonderregeln:**Packesel:** Der Dämon kann bis zu 1.000 Stein tragen.**Dämonen-Regeln:** Für Ghon'Chmur gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355), mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.

Es beteiligt sich dabei an den Kämpfen, zertrampelt alles und beißt mit Vorliebe die Pferde der Gegner. Als gewöhnliches Pferd kann er sich kaum tarnen, ebenso hat der Dämon wenig Interesse daran, sich zu verstecken. Allgemein zeigt Ghon'chmur wenig Interesse an seinen Artgenossen, es sei denn, um sie zu töten. Oft scheint es eher, als hege der Dämon einen Hass auf Pferde.

Sprechen kann das dämonische Pferd nicht, allerdings ist es in der Lage, menschliche und andere Sprachen zu verstehen. Um Ghon'chmur zu reiten, werden weder Sattel noch Zaumzeug oder gar herausragende Reitkenntnisse benötigt. Gewöhnlich duldet das Dämonenross nur die Beschwörerin auf seinem Rücken, doch kann diese ihm auch einen anderen Reiter zuweisen. Doch dieser muss ein Anhänger des Namenlosen sein, andere dürfen das Dämonenpferd nicht besteigen. Sollte es jemand versuchen, wird ihn Ghon'chmur mit den Zähnen von

seinem Rücken zerren und töten. Ferner trägt das dämonische Ross keine Lasten, Ausnahmen sind heilige Gegenstände oder Darstellungen des Namenlosen. Sollte seine Reiterin sterben, wird Ghon'chmur unter Umständen einen anderen Anhänger des Namenlosen als Reiter dulden. Vor allem jedoch wird der Dämon seine verbliebene Zeit auf Dere damit verbringen, möglichst viele Feinde seines namenlosen Herrn zu töten.

Beschwörungsname: Ghon'chmur / Ghon'chmur**Beiname:** Das Dämonenross, Reittier des Maruk-Methai, Ross des Dreizehnten**Domäne:** Abgrund**Wesenstypus:** niederer Dämon**Beschwöungsritual:** Invocatio Minor

Grakvaloth

»Der machtvollste der dämonischen Diener unseres Herrn ist Grak-val-loth, der Schwarzgeflügelte. Für dich wird er ein Löwe mit prachtvollem Viergehörn sein, doch für einen jeden anderen ist er unsichtbar, vor jedem Blick verborgen. Erst wenn er ein Opfer erkannt und erkoren hat, wird er sich diesem zeigen, bevor er es mit glühenden Krallen zu SEINEN Ehren zerreißt. So klug verbirgt ER SEINEN Diener vor den fehlgläubigen Narren, dass diese ihn nicht sehen, selbst wenn er neben ihnen steht, bis er sich ihnen bei ihrem letzten Atem offenbart.«

—Siradon Dunkelfeld, Geweihter des Namenlosen zu seinen Schülern, 1040 BF

Der Grakvaloth (Mehrzahl: Grakvalothim) ist ein Dämon aus dem Gefolge des Namenlosen. Ihn zu beschwören ist fast nur Dienern des Gottes ohne Namen möglich. Jedoch ist die Existenz dieses Dämons außer einem Teil der Geweihten des Namenlosen recht unbekannt. Selbst erfahrene Beschwörer und Exorzisten, die eine Vielzahl von Dämonen kennen, haben in den seltensten Fällen bereits von Grakvalothim gehört. Nur in wenigen, oft gut weggeschlossenen oder geschützten Schriften ist überhaupt die Rede davon, dass es Dämonen gibt,

die dem Namenlosen unterstehen. Über dieses Wissen verfügen auch nicht alle Diener des Namenlosen, viele Kultisten werden nicht einmal vom dämonischen Gefolge des Namenlosen gehört haben, geschweige denn vom schwarzgeflügelten Grakvaloth. Gerufen wird er daher vorwiegend von höheren Geweihten des Gottes ohne Namen.

Die Tatsache, dass der Grakvaloth so verhältnismäßig unbekannt ist, wird insbesondere noch durch den Fakt verstärkt, dass er üblicherweise unsichtbar ist. Anders als bei einigen anderen Dämonen gibt es hier keinerlei Berichte oder Geschichten über grauenvolle Wesen aus den Niederhöhlen von tapferen Recken, die gegen die Horden des Dämonenmeisters Borbarad oder in jüngerer Zeit in den Schattenlanden gefochten haben und ausführlich die Schrecken beschreiben, die ihnen im Kampf entgegengetreten sind.

Der Grakvaloth zeigt sich in seiner wahren Gestalt nur seinem Opfer: ein etwa zwei Schritt großer, schwarzer Löwe mit ledrigen Schwingen und leuchtenden Augen, der mit purpurfarbenen Krallen und Zähnen kämpft und tötet. In den meisten Fällen ist sein Opfer nach dieser Begegnung auch nicht mehr in der Lage, jemals wieder irgendetwas zu sagen, sodass auch hier keine Berichte über den Grakvaloth möglich sind.

Lediglich in einigen wenigen Texten von Geweihten der Zwölfgötter, die sich bis an die Grenze des Wahnsinns mit dem Namenlosen beschäftigt haben, ist die Rede von dessen geflügeltem Boten der Niederhöhlen oder dem ungesesehenen Grauen in den Diensten machtvoller Kultisten. Hinter diesen Beinamen verbirgt sich der Grakvaloth.

Grakvalothim werden von Dienern des Namenlosen gerufen, die eine unheilige Weihe ihres Gottes erhalten haben. Diese kann es überall in Aventurien, ebenso wie auf anderen Kontinenten, geben, sodass auch der Grakvaloth nicht für irgendeine Region besonders üblich wäre. Beschworen wird er meist, um eine Person zu jagen und zu töten oder ihr wenigstens Angst zu machen und sie so Respekt vor dem Namenlosen und dessen Werken zu lehren. Auch kann er seinen Beschwörer oder eine andere, von diesem benannte Person durch die Lüfte tragen. Einige Geweihte beschwören auch einen oder in Einzelfällen sogar mehrere Grakvalothim, die ihnen bei besonders wichtigen Vorhaben wie langwierigen Ritualen oder der Weihe eines neuen Kultplatzes als Wächter zur Seite stehen sollen.

Der Grakvaloth wird üblicherweise gerufen, um zu jagen und sein Opfer anschließend zu töten, was er umso bereitwilliger tut, je frommer sein Opfer ist. Im Kampf nutzt der Grakvaloth alle Möglichkeiten, die ihm seine Fähigkeiten bieten. Aufgrund seiner Unsichtbarkeit ist er ohnehin ein gefährlicher Gegner, da seine Angriffe aus dem Nichts



Grakvaloth

MU 20 KL 12 IN 13 CH 13

FF 10 GE 15 KO 18 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 7 ZK 7 GS 25/12 (am Boden / in der Luft)

Klaue: AT 16 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Biss: AT 16 PA 8 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Klaue, Biss), Flugangriff (Klaue, Biss), Schildspalter (Klaue), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Klaue, Biss)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6 (bei Zaubern) / –4 (bei Zeremonien)

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Grakvaloth tötet jeden, der von seinem Beschwörer als Ziel benannt wurde.

Flucht: Der Grakvaloth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Dieser Dämon ist ein Diener des Namenlosen.

• **QS 2:** Der Grakvaloth soll unsichtbar sein und nur für denjenigen sichtbar, den er jagen soll.

• **QS 3+:** Geweihte Waffen wirken gegen ihn nicht viel besser als jede andere Waffe auch.

Sonderregeln:

Unsichtbarkeit: Der Grakvaloth hat gegenüber allen Lebewesen, bis auf jene, die er töten soll, den Status *Unsichtbar*.

Dämonen-Regeln: Für den Grakvaloth gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355), mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – denn es gibt keine Gegengottheit.



zu kommen scheinen, eine Ausnahme ist hier natürlich das Opfer, das der Dämon oder sein Beschwörer ausgewählt haben. Doch der Grakvaloth scheut nicht, aufzufliegen und von oben anzugreifen, auch kann er an Wänden und der Decke laufen und in der Luft stehen. Im Kampf verwendet er seine Krallen ebenso wie die Zähne, je nach Situation. Sollte der Dämon nicht den Auftrag haben, ein bestimmtes Opfer zu töten, wird er bei einer Gruppe von Gegnern diese in der Reihenfolge ihrer Gefährlichkeit für sich attackieren. Die einzige Ausnahme stellen hier Geweihte der Zwölfgötter dar: aufgrund der Feindschaft zwischen dem Namenlosen und den Zwölfen sind diese das erste Ziel für Angriffe des Grakvaloth, lediglich der Auftrag, erst eine bestimmte Person zu töten, kann ihn davon abhalten, sich in einer Kampfsituation sofort auf die Geweihten zu stürzen.

Obwohl der Grakvaloth alles hasst, was von den Zwölfgöttern stammt, fehlt ihm doch die Empfindlichkeit vieler Dämonen gegenüber göttlichem Wirken. Es scheint, als wären Grakvalothim vom Namenlosen besonders gut gegen das geweihte Wirken anderer Götter geschützt. Eine geweihte Waffe mag ihn zwar verletzen, doch nicht so viel Schaden anrichten, wie sein Gegner hoffen mag.

Beschwörungsname: Grakvaloth/Grakvalothim

Beiname: Bote der Niederhöllen, Ungesehenes Grauen

Domäne: Abgrund

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Ivash

»Die von allen guten Göttern verlassene Fiolinda dürrte nach Rache. Sie schwor alsdann dem Rattenkind die Treue und der Feind aller Götter gab ihr Herrschaft über seine Kreaturen. Und so rief die finstere Fiolinda seine abscheulichen Flammengeschöpfe herbei und in diesem kalten Lodern schmiedete sie in dreizehn mal dreizehn Tagen eine grausame Waffe: den Seelenfresser.«

—aus *Der Seelenfresser*, einem Märchen aus dem Kosch

Der *Ivash* (Plural: *Ivashim*), auch *kaltes Lodern* oder *Feurteufel* genannt, ist ein niederer Dämon des Namenlosen. Er sieht wie eine etwa menschenähnliche Flamme aus und wird vorwiegend gerufen, um einen Geweihten oder einen Kultplatz des Namenlosen zu verteidigen.

Es gibt Geschichten, dass das Feuer des *Ivashs* genutzt wurde, um darin dem Namenlosen heilige Waffen zu schmieden. Zwergische Sagen über verdorbene Purpurflammen stützen diese Erzählungen. Allerdings ist unklar, ob es sich nur um Märchen handelt oder ob wirklich einige der dem Namenlosen heiligen Waffen mit Hilfe des Dämons hergestellt wurden. Sollte es möglich sein, ist dieses Wissen mit der Zeit verlorengegangen oder nur wenigen Hochgeweihten vorbehalten.

Von unheiligen und dämonischen Flammen ist in vielen Sagen bei verschiedenen Kulturen und unterschiedlichen Spezies die Rede, allerdings lässt sich in den

meisten Fällen nicht sicher sagen, ob es sich dabei um einen Dämon gehandelt hat oder gar um welchen.

Echsische Wandmalereien in einem Tempel des Dreizehnten zeigen Flammenwesen in Echsenform und legen nahe, dass der *Ivash* immer dem Äußeren der kulturschaffenden Spezies gleicht, die ihn gerufen hat oder derzeit die Hauptaufmerksamkeit des Namenlosen genießt. Allerdings ist der Standort der Ruine, in der sich diese Malereien befinden, lange vergessen und bewahrt so dieses Wissen. Einige hochheilige Lieder über den Untergang *Tie'Shiannas* beschreiben im Gefolge des Heerführers der Horden des Namenlosen, *Maruk-Methai* (siehe Seite 150), flammende Wesen, bei denen es sich um *Ivashim* gehandelt haben könnte.

Nicht alle Geweihten des Namenlosen sind große Kämpfer oder vertrauen menschlichen Leibwachen. Viele rufen daher einen *Ivash*, um sie zu beschützen oder während ihrer Zusammenkünfte zu bewachen. Wie auch die Anhänger des Namenlosen ist der *Ivash* somit auf dem ganzen Kontinent anzutreffen. Lediglich unter Wasser wird selten auf den Dämon zurückgegriffen, fügt ihm *Efferds* Element doch Schaden zu.

Anders als das Wissen um *Maruk-Methai* oder das dämonische Ross *Gon'chmur* (siehe Seite 152) wird die Kenntnis *Ivash* zu rufen unter den Geweihten des Namenlosen weitaus weniger argwöhnisch gehütet – was selbstverständlich nicht heißt, dass dieses Wissen nicht auch durch Opferungen und Loyalitätsbeweise errungen werden muss.

Es heißt, dass *Ivashim* in Scharen bis heute einige uralte, machtvollen Kultplätze des Namenlosen bewachen und nur Anhänger des Dreizehnten passieren lassen. Auch soll der Dämon in fernen Ländern und an geheimnisvollen Orten, an denen der Namenlose als Gott gilt, ein alltäglicher Anblick sein. In einigen Ruinen auf der Zyklopeninsel *Pailos* sollen hin und wieder Flammen lodern, die angeblich von Feen, Zyklopen oder finsternen Überresten der Vergangenheit stammen. Da es immer wieder einige namenlose Kulte auf der Insel gab, könnte es sich bei dem Flackern auch um gebundene *Ivashim* handeln, die noch immer die Paläste ihrer Beschwörer bewachen.

Der *Ivash* wird gewöhnlich als Wächter eines Ortes, einer Person oder eines Kultzirkels gerufen oder um seine Beschwörerin im Kampf zu unterstützen.

In einer Auseinandersetzung leckt seine Flammenzunge nach einem Gegner und versucht, ihn zu verbrennen. Kleidung und hölzerne Ausrüstung entflammt unter dieser Berührung üblicherweise sofort. Doch auch Metall und Leder leiden unter dem dämonischen Feuer und brechen nach dem Kontakt mit dem namenlosen Feuer schneller. Obwohl die Flammen des *Ivashs* selbst kalt sind, brennt alles, was er entzündet, in gewöhnlichem Feuer, sei es die Robe eines Magiers, der hölzerne Harnisch einer mutigen Kriegerin oder auch das Lagerfeuer seiner Beschwörerin. Warum der Dämon seine



Ivash

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Flammenzunge: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/4/6

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon, (gemeiner, Namenloser), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Kampfverhalten: Der Ivash ist ein Wesen des Chaos. Ohne Kontrolle durch einen Beschwörer greift er wahllos an, manche Gegner ignoriert er aber auch einfach.

Flucht: Der Ivash flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Ivash ist ein Flammendämon.

☞ **QS 2:** Der Ivash gehört zu den Dämonen des Namenlosen.

☞ **QS 3+:** Der Ivash kann sehr gut mit Wasser bekämpft werden.

Sonderregeln:

Brandstifter: Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, der Träger erleidet den Status *Brennend*.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Schaden durch Wasser wird verdoppelt. Du verwendest hier die Regeln für Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Flammenzunge: Der Flammenzunge kann man nur mit einer Schildparade oder durch Ausweichen entgehen.

Formlos: Der Körper des Ivash ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Immunität gegen Feuer: Ein Ivash ist gegen Hitze und Flammen immun, also richtet z. B. ein Feuerzauber wie der IGNIFAXIUS bei ihm keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: siehe **Regelwerk** Seite 355, mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen – es gibt keine Gegengottheit.



Umgebung nicht permanent in Flammen setzt, ist selbst Geweihten des Namenlosen ein Rätsel und sie halten es meistens für ein Zeichen der Macht ihres Herrn, die sich zwar ewig nährt, aber nie chaotisch alles um sich aufzehrt, wie es Erzdämonen tun würden.

Feuer kann dem Ivash nichts anhaben, Wasser dagegen schadet ihm umso mehr. Efferdheiliges Wasser soll ihn sogar innerhalb kürzester Zeit verbannen können, aber dies stellt sich in der Praxis als Wunschdenken heraus. Untereinander scheinen Ivashim wenig Konkurrenz zu hegen, gegen besonders gefährliche Gegner gehen sie im Kampf taktisch gemeinsam vor. Da die Ivashim, anders als andere Dämonen, allem Anschein nach nicht sprechen können, müssen sie für dieses Vorgehen eine eigene Kommunikationsmöglichkeit oder einen gewissen taktischen Verstand besitzen.

Der Ivash hat zumindest optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Feuerschinn, beide ähneln grob einem Menschen, attackieren Feinde mit Flammen und verzehren, was sie berühren. Doch die Flammen des Dämons sind kalt und es heißt, dass sie von einem Purpurschimmer durchzogen werden. Unwissende lassen sich jedoch täuschen und können den Ivash für einen Dschinn halten. Dschinne sind über diese Ähnlichkeit alles andere als glücklich, was Ivashim davon halten, ist unbekannt.

Beschwörungsname: Ivash / Ivashim

Beiname: Der Feuerteufel, Kaltes Lodern

Domäne: Abgrund

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Maruk-Methai

»Das größte Geschenk unseres HERRN aber ist SEIN Wille. Durch diesen trennte ER SEINE Rechte ab und warf sie gen Dere, auf dass sie SEINEN Dienern helfe. Doch ich warne euch, nur SEINEN wahrhaftigen Dienern wird ER dies Geschenk anvertrauen. Drum prüft eure Seelen und euren Willen, bevor ihr zu IHM fleht und um SEINE Kraft bittet. Denn nur, wenn ihr wirklich rein in Glauben und Absichten seid, wird ER in euch fahren und euch die Kraft verleihen, SEINE Feinde niederzustrecken.«

—Siradon Dunkelfeld, Geweihter des Namenlosen, zu seinen Schülern, 1040 BF

Maruk-Methai, auch *Der Wille zur Macht* oder *Die Kraft des Namenlosen* genannt, ist ein vermutlich einzigartiger Dämon des Namenlosen Gottes. Seine wahre Gestalt kennt niemand, da er in den Körper seines Beschwörers einfährt, bei dem es sich ausnahmslos um einen Geweihten oder eine Geweihte des Namenlosen handeln muss. Diesen verleiht Maruk-Methai übermenschliche Kräfte und macht sie für gewöhnliche Waffen schier unverwundbar. Laut zeitgenössischen Dämonologen komme seine Macht einem Sechshehörnten gleich, obwohl die tatsächliche Anzahl seiner Hörner nie verifiziert werden konnte.

Anders als andere Dämonen muss Maruk-Methai nicht gebunden werden, um längere Zeit auf Dere verweilen zu können. Wenn ihn sein Beschwörer nicht zurückschickt oder stirbt, bleibt der Dämon bis zu dreizehn Tagen in dessen Körper. In dieser Zeit kann es geschehen, dass Maruk-Methai die Kontrolle über den Körper übernimmt und die Seele seines Beschwörers

direkt zum Namenlosen schickt. Anschließend wird der Dämon versuchen, in der ihm auf Dere verbliebenen Zeit möglichst viel Macht anzusammeln und skrupellos den Glauben an den Namenlosen verbreiten.

Es heißt, dass der Namenlose im Neunten Zeitalter seine rechte, ewig nachwachsende Hand abgetrennt und auf Dere hinabgeworfen haben soll. Dies wird immer wieder mit der Entstehung Maruk-Methais in Verbindung gebracht. Die Lieder der Elfen kennen dagegen einen dämonischen Heerführer namens Maruk-Methai, der die Horden aus dem Riesland anführte. Er unterlag *Simia-der-aus-dem-Lichte-trat*, jedoch raubte dieser Kampf ebenfalls dem Elfen jegliche Kräfte und er verging mit dem Dämon. Ob Maruk-Methai erst ein machtvoller, sterblicher Anhänger des Namenlosen war und dann zu einem Dämon wurde oder ob die elfischen Sagen hier einen Feind mit dem Namen des Dämons belegen, ist unklar. Ferner sind die Lieder über Simias Kampf und Tod kaum einem Nicht-Elfen bekannt, also nicht im Vergleich verifizierbar.

Ähnlich unsicher ist die Bedeutung des Namens: Maruk bedeutet in der Orksprache Ologhaijan *Anführer*. Möglicherweise hat es sich bei dem Heerführer in den Elfenliedern also um einen Ork gehandelt oder die Elfen haben diesen Titel für ihren Feind übernommen.

Die Tatsache, dass das dämonische Pferd *Ghon'chmur* (siehe Seite 146) teilweise als das Reittier des machtvollen Maruk-Methai bezeichnet wird, stärkt die Theorie, dass Maruk-Methai einst ein Heerführer des Namenlosen war oder eines Tages sein wird. Doch die Wahrheit bleibt selbst den Hochgeweihten verschlossen.

Das Wissen über Maruk-Methai hat allgemein große Lücken. Unter Anhängern des Namenlosen umranken ihn viele Geheimnisse. Etliche Anführer verschiedener kleiner Kulte und auch viele Geweihte des Namenlosen kennen über den Dämon nur vage Geschichten und Gerüchte, die oft ohne konkrete Ursachenzuschreibung davon

handeln, wie ihr Gott ausgewählten Getreuen übermenschliche Kräfte verliehen hat. Ähnliche Geschichten sind bei Zauberkundigen und Priestern anderer Götter bekannt und erfüllen diese oft mit großer Sorge.

Maruk-Methai ist kein Dämon, dem tapfere Heldinnen einfach so begegnen. Üblicherweise wissen nur Hochgeweihte des Namenlosen, wie man ihn ruft. Außerdem fehlt Maruk-Methai mangels eines eigenen Körpers jegliches dämonisches Aussehen, das ihn offensichtlich erkennbar machen würde.

Das spärliche noch verfügbare Wissen über Maruk-Methai und seine Beschwörung wird nur an ausgewählte Schüler



Maruk-Methai

Typus: Dämon (machtvoller, Namenloser), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: -7

Maruk-Methai besitzt keine körperliche Gestalt. Der Dämon ergreift nach der Beschwörung vom Geweihten, der ihn heraufbeschworen hat, Besitz und verbessert seine Werte wie folgt:

+7 INI
+7 KK
+3 SK
+3 ZK
+1 RS

Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet. Der Geweihte kann Maruk-Methai nur den zusätzlichen Dienst der eigenen *Besessenheit* erteilen.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Maruk-Methai gilt als der mächtigste Diener des Namenlosen, manchmal gar als seine Hand.
- **QS 2:** Maruk-Methai kann einem Beschwörer übermenschliche Kräfte verleihen.
- **QS 3+:** Maruk-Methai nimmt direkt vom Beschwörer Besitz und kann nur vertrieben werden, indem man diesen tötet.

Sonderregeln:

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Zusätzlicher Dienste

- **Übernahme:** Maruk-Methai fährt für 13 Stunden in den Beschwörer ein. (verbraucht alle Dienste)



oder in verschlüsselten Schriften weitergegeben. Doch da die Anhänger des Namenlosen überall auf Dere vertreten sind, ist der Dämon an keinerlei örtliche Besonderheit gebunden.

Einige lokalen Kulte des Dreizehnten sollen eine Ritualvariante beherrschen, die keine lange Zeremonie und Menschenopfer erfordert und es ermöglicht, Maruk-Methai innerhalb weniger Augenblicke zu rufen. In diesem Fall fährt der Dämon jedoch nicht für Tage oder Stunden in seinen Beschwörer ein, sondern nur für kurze Zeit. Da diese Ritualvariante nur zum Kampf verwendet wird, gibt es bisher keine Überlebenden, die glaubwürdig davon berichten konnten. Möglicherweise handelt es sich also nur um eine Schauergeschichte.

Maruk-Methai ist ein Diener des Namenlosen und strebt danach, die Macht seines Herrn zu vergrößern. Deswegen wird er seinen Beschwörer dazu treiben, seine Bemühungen für den Namenlosen zu verstärken. Dabei kümmert sich der Dämon weitaus weniger um die Tarnung seines Beschwörers, als dieser es vielleicht selbst

lieb hätte. Aber oft wird Maruk-Methai ohnehin in einer Situation gerufen, in der verborgenes Vorgehen keine Option mehr ist.

Sollte Maruk-Methai den Körper seines Beschwörers übernommen haben, wird er sehr zielstrebig daran arbeiten, seine Macht auszubauen, nach Ämtern und Reichtum streben, um dann die Größe des Namenlosen zu verkünden. Dabei geht er kalt und manipulativ vor, was in mittelländischen Regionen vielleicht der Ursprung der Redensart ist, ein gefühlloser Mensch habe »den Dämon im Leibe.«

Beschwörungsname: Maruk-Methai / -

Beiname: Der Wille zur Macht, die Kraft des Namenlosen, seine abgeschlagene und immer wachsende rechte Hand

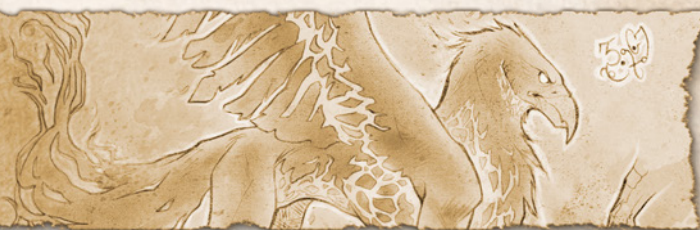
Domäne: Abgrund

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima



ANHANG



Neue Zaubersprüche

Aquafaxius

Ein Wasserstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersenden schießt ein Wasserstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer begriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte Schaden. Der Wasserstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Wasserstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Frigisphaero

In der Hand des Zaubersenden entsteht ein Eisball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubersenden schießt ein Eisball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Eisballs ist in der Zauberdauer begriffen, der Magier muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Eisball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Eisball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Eisball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Eisball trifft

automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Eisball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmänöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. • ○

Trifft der Eisball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele erhalten außerdem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Geoden

Steigerungsfaktor: D

Große Verwirrung

Durch diesen Zauberspruch kann ein Druide sein Gegenüber verwirren. Mächtige Druiden können eine Person sogar zur Gänze handlungsunfähig machen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer dieses Druidenzaubers erleidet je nach QS unterschiedliche Stufen *Verwirrung*:

QS 1: 1 Stufe *Verwirrung*, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe *Verwirrung*

QS 3: 2 Stufen *Verwirrung*

QS 4: 3 Stufen *Verwirrung*

QS 5: 4 Stufen *Verwirrung*

QS 6: 4 Stufen *Verwirrung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

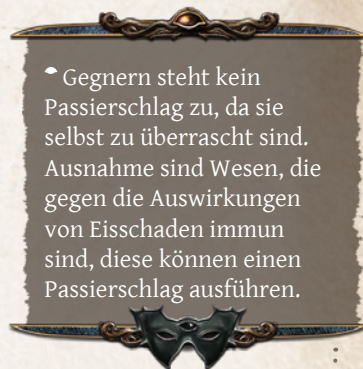
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B



• Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Eisschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Ignisphaero

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Feuerball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer, der Magier muss keine zusätzliche Aktion dafür aufwenden. Der Feuerball explodiert, wenn er auf sein Ziel oder ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte und wirkt auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden. Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP.

Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele werden

bei 1-3 auf 1W6 angezündet. Handelt es sich dabei um Kleidung, erhält der Träger den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

• Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu, da sie selbst ganz andere Probleme bei einem explodierenden Feuerball haben. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Feuer immun sind.

Ignisphaero und Brennend

Durch die ungeheure Hitze und das elementare Feuer eines IGNISPHAERO können Lebewesen den Status *Brennend* erleiden, auch wenn Menschen und andere Lebewesen üblicherweise nicht in Flammen aufgehen.

Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Incendio

Der Incendio entzündet ein Lebewesen.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Incendio lässt das ausgewählte Lebewesen in Flammen aufgehen.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 4: 1W6+4 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 5: 1W6+6 TP, *Brennend* auf kleiner Fläche

QS 6: 1W6+6 TP, *Brennend* auf großer Fläche

Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Kulminatio

Der äußerst seltene Kulminatio bedient sich gleißender Blitze, um einen Gegner zu vernichten.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Aus den Augen des Zauberers schießt ein greller Blitz in Richtung des Ziels. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet

2W6+(- QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Blitz zählt als einzelner Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe, der entsprechend verteidigt werden kann. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er diese trifft. Der Blitz trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Blitz sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Gegner mit Metallrüstungen oder zu viel Metall am Körper (Meisterentscheid), erleiden zusätzlich 1W3 SP.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Levthans Feuer

Der Spruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zaubers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) gegenüber der Hexe.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Pandaemonium

Diese dämonische Formel lässt Ausgeburten der Niederhöllen aus dem Untergrund brechen, die sich gegen jeden Unglücklichen wenden, der sich am ausgewählten Ort befindet.

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. In dieser schießen dämonische Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes

Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann.

Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort ein Mal auf der Tabelle gewürfelt werden.

Angriffstabelle:

1: kein Angriff

2-3: Eine Kralle greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert*, bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte.

Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: D

Zorn der Elemente

Dieser Zauber verwandelt ein beliebiges Element in eine Flut, die über den Gegner hereinbricht.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegen schleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, eine MANIFESTO-Flamme, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer Schilde-Parade abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Neue Rituale

Invocatio Maxima

Ein Ritual zum Rufen von besonders mächtigen gehörnten Dämonen (über 5 Hörner).

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit über fünf Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im **Regelwerk** ab Seite 262.

Ritualdauer: 16 Stunden

AsP-Kosten: 64 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

Neue Sonderfertigkeiten

Rudelbeschwörung I/II/III

Einige auf die Beschwörung von Dämonen spezialisierte Zauberer können leichter bei einem Ritual gleich mehrere Dämonen der gleichen Art rufen.

Regel: Bei Stufe I/II/III kann der Zauberer niedere/bis zu 5-gehörnte/Dämonen ab 6 Hörnern im Rudel beschwören.

Voraussetzungen: Stufe I: MU 15; Stufe II: MU 16, Rudelbeschwörung I; Stufe III: MU 17, Rudelbeschwörung II

AP-Wert: Stufe I/II/III: 20/25/30 Abenteuerpunkte

Wahrer Name (spezieller Dämon)

Die Heldin hat die Kenntnis des Wahren Namens eines Dämons.

Regel: Wer die Kenntnis des Wahren Namens eines Dämons besitzt, für den sind Proben auf Fertigkeiten, um diesen zu beschwören oder zu bannen, um 1 erleichtert. Die Kenntnis des Wahren Namens modifiziert jedoch nicht die Anrufungsschwierigkeit des Dämons.



Für jede Dämonenart muss diese Sonderfertigkeit extra erlernt werden.

Voraussetzungen: passende Invocatio-Zauber FW 8

AP-Wert: niedere/bis zu 5-gehörnte/Dämonen ab 6 Hörnern 10/20/30 Abenteuerpunkte

Zirkelmeister (Dämonen)

Nicht jeder Beschwörer hat genug Kraft, um mächtige Rituale und viele Dämonen gleichzeitig zu rufen. Durch diese Sonderfertigkeit kann er zusammen mit anderen Zirkelmitgliedern die Invokation von Dämonen vornehmen.

Regel: Der Held kann Dämonen durch einen Beschwörerzirkel herbeirufen.

Voraussetzungen: passender Invocatio-Zauber FW 10

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Fokusregeln

○ Kontrolle mehrerer Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Ein Beschwörer muss einen Großteil seiner Konzentration aufwenden, um einen Dämon oder andere beschworene oder erschaffene Wesen (wie Untote) zu kontrollieren. Sollte ein Beschwörer eine bestimmte Anzahl von Wesen gleichzeitig kontrollieren müssen, so erschwert dies alle seine Proben auf Zauber.

Es gilt Folgendes:

- Für jeden Dämon nach dem ersten, den ein Beschwörer kontrollieren muss, erhält er eine Erschwernis von 1 pro Dämon für Zauberproben. Bei zwei Dämonen also eine Erschwernis von 1, bei drei Dämonen eine Erschwernis von 2 usw.

• Für Untote gelten die gleichen Regeln, allerdings kann der Erschaffer 5 Untote gleichzeitig kontrollieren. Eine weitere angefangene Gruppe von 5 Untoten bringt dann entsprechend eine Erschwernis von 1, wie dies bei Dämonen der Fall ist.

- Zusätzlich zu oben genannter Erschwernis erhält er eine Erschwernis von 1 pro gehörnten Dämon mit bis zu 5 Hörnern und eine Erschwernis von 2 pro gehörnten Dämon ab 6 Hörnern.
- Möchte der Beschwörer die Erschwernisse nicht mehr tragen, kann er Dämonen aus seinen Diensten entlassen. Ein Wurf auf 1W20 entscheidet, wie der entlassene Dämon anschließend handelt: 1-10: Er kehrt in seine Sphäre zurück; 11-17: Er greift den Beschwörer an; 18-20: Er wird zu einem freien Dämon.
- Es gibt Dämonen, die einem Beschwörer die Kontrolle über andere Dämonen abnehmen. In diesem Fall zählen die von dem anderen Dämon kontrollierten Dämonen nicht zu den Erschwernissen, der Kontrolldämon allerdings schon.

Regeneration von Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Dämonen regenerieren keine LeP und AsP, wenn sie sich in der 3. Sphäre aufhalten. Eine Ausnahme stellen Dämonen mit der Wesensfähigkeit *Materialisierung* dar. Besitzt der Dämon diese Fähigkeit, gilt folgende Regelung: Niedere Dämonen regenerieren pro Regenerationsphase 1W6 LeP/AsP, gehörnte Dämonen 2W6 LeP/AsP.

Rudelbeschwörungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Einige Dämonen werden von ihren Beschwörern gerne in größerer Anzahl gerufen. Es ist möglich, bei einem einzigen Ritual gleich mehr als nur einen Dämonen der gleichen Art zu beschwören. Allerdings gelten dafür einige besondere Regeln.

- Der Zauberer benötigt zum Beschwören die Sonderfertigkeit *Rudelbeschwörung* für die passende Mächtigkeit des Dämons.
- Es können immer nur Dämonen der gleichen Art als Rudel beschworen werden.
- Die Probe einer Rudelbeschwörung ist um 2/4/6/ usw. für 2/3/4/ usw. beschworene Dämonen erschwert.
- Sollte die Probe misslingen, werden 2W6 zur Tabelle Fehler bei Dämonenbeschwörung addiert.
- Sollten die Dämonen über die Fähigkeit *Rudeldämon* verfügen, so gelten Wesensverbesserungen für alle Rudelmitglieder und die Erschwernisse der Rudelbeschwörungen sind halbiert (also 1/2/3 usw. statt 2/4/6/ usw. für 2/3/4/ usw. beschworene Dämonen).
- Die Kosten für die Beschwörung berechnen sich aus den Kosten der mehrfachen Anwendung des Rituals, sodass es oftmals notwendig ist, einen Beschwörerzirkel zu nutzen oder große Mengen von Astralenergie zur Verfügung zu haben.

Beschwörerzirkel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Dämonen zu beschwören ist eine anstrengende und kräftezehrende Tätigkeit. Deshalb sind viele Beschwörer sich des Vorteils eines Beschwörerzirkels bewusst. Mit einem Beschwörerzirkel kann man die astralen Kosten zur Beschwörung von Dämonen aufteilen.

- Einer der Beschwörer muss der Hauptbeschwörer sein. Er ist derjenige, der die Probe für das Beschwören des Dämons ablegt. Nur seine Eigenschaftswerte und sein FW kommen dabei zum Einsatz.
- Der Hauptbeschwörer benötigt die magische Sonderfertigkeit *Zirkelmeister (Dämonen)*.
- Der Hauptbeschwörer kann bis zu 7 Zauberer der gleichen Tradition bei dem Ritual mitwirken lassen. Die AsP-Kosten verteilen sich gleichmäßig auf die Zirkelmitglieder, wenn sie gemeinsam das Ritual vollführen. Lassen sich die AsP-Kosten nicht gleichmäßig aufteilen, muss der Hauptbeschwörer den Überschuss der Kosten tragen.
- Jeder Zauberer, der das Ritual nicht beherrscht, erschwert die Probe des Hauptbeschwörers um 1.

Gestaltsmodifikation von Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Dämonen weisen üblicherweise immer kleine Unterschiede auf. So kann ein Shruuf beispielsweise manchmal eher eine kartoffelartige Form, eine eher vogelartige oder Wurmgestalt annehmen.

Ein Beschwörer kann dies dem Zufall überlassen (und damit dem Meister) oder auch bei seiner Invokation festlegen, dass er eine Gestaltänderung anstrebt. Was niemals geändert werden kann, sind die Anzahl der Hörner.

Hierbei gilt es zwei unterschiedliche Modifikationen zu beachten.

- Gestaltsmodifikation, die keine regeltechnischen Auswirkungen haben, sind immer möglich, wenn der Beschwörer mindestens 2 QS bei der Beschwörung erzielt hat. Es kostet den Beschwörer keine QS, um die Gestalt anzupassen.
- Gestaltsmodifikationen, die regeltechnische Auswirkungen haben, sollten über die Regeln für Wesensfähigkeiten angewandt werden (siehe Seite 159). Zusätzliche Mäuler und Beine könnten z. B. über die Fähigkeit *Zusätzliche Aktion* abgedeckt werden.

Wahrnehmung von Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Dämonen verfügen über eine magische Sicht wie Untote und brauchen keine Augen um wahrzunehmen. Deshalb beeinträchtigt sie Dunkelheit und ggf. andere Sichtmodifikatoren nicht. Ein materialisierter Dämon (siehe Seite 160) verliert diese Fähigkeit jedoch. In diesem Fall kann er aber eventuell auf die unter Vorteilen und Sonderfertigkeiten aufgeführten Fähigkeiten (etwas *Dunkelsicht*) zurückgreifen.

Kontrollübernahme von Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Zauberer können versuchen, Dämonen, die unter der Kontrolle eines anderen Zauberers stehen, zu übernehmen. Dazu muss ihnen eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen die *Willenskraft* des Beschwörers und zusätzlich erschwert um die halbe SK (aufgerundet) des Dämons gelingen. Diese Probe kann durch verschiedene Modifikatoren beeinflusst werden (siehe Tabelle **Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle**). Der Dämon darf sich zu Beginn des Übernehmens maximal 8 Schritt entfernt befinden. Das Übernehmen dauert 7-QS KR. Gelingt die Probe, wurde der Dämon übernommen. Er erfüllt noch so viele Dienste, wie der bisherige Beschwörer übrig hatte -1 (mindestens aber 1 Dienst). Misslingt die Probe, wendet sich der Dämon 24 Stunden lang gegen den Zauberer, der versucht hat, die Kontrolle zu übernehmen. Dies kann je nach Dämon bedeuten, dass dieser den Zauberer angreift oder Zauber und andere Kräfte einsetzt. Der Dämon unterbricht dies nur, wenn sein Beschwörer ihm einen anderen Befehl erteilt und einen Dienst aufwendet.

Modifikatoren bei der Übernahme der Kontrolle

Dämon	Modifikator
Niederer Dämon	-1
Gehörnter Dämon mit bis zu 5 Hörnern	-3
Gehörnter Dämon mit mehr als 5 Hörnern	-5

Einzigartige Dämonen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.

Einige Dämonen sind Wesenheiten, die einzigartig sind. Es kann auf Dere immer nur eine Manifestation von ihnen geben. Dies hat zur Folge, dass es passieren kann, dass ein Zauberer einen Dämon rufen will, der bereits unter der Kontrolle eines anderen Zauberers steht.

Immer, wenn ein Zauberer einen einzigartigen Dämon beschwören will, sollte deshalb folgende Zufallstabelle konsultiert werden.

Einzigartige Dämonen

W20

- Der Zauberer, der den einzigartigen Dämon ruft, kann ihn dem anderen Zauberer abtrünnig machen. Der Dämon wird sofort zum Beschwörer teleportiert und er muss nur die halben ASP-Kosten tragen.
- Der Dämon weilt in der 7. Sphäre und kann beschworen werden.
- Der Dämon befindet sich irgendwo auf Dere und kann nicht beschworen werden. Die Hälfte der ASP-Kosten für das Ritual wird dennoch fällig.

Wesensfähigkeiten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex Beschwörung.

Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen beim Beschwören oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren. Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen, Dienste (bei Elementaren und Dämonen), Bitten (bei Geistern und Feenwesen) oder Loyalitätssteigerung



• Wir haben hier auch Wesenheiten außer Dämonen aufgeführt, die die Fähigkeit nutzen können.

eingesetzt werden. Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen Arten von Wesen verliehen werden. Deshalb gibt es bei allen Fähigkeiten eine An-

gabe, für welche Wesen diese erworben werden können (Elementare, Dämonen, Untote, Golems, Chimären, Dämonide).

Ausweichen in den Limbus

Das Wesen kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 19. Es taucht am Ende der KR bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Es gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Die *Vorteilhafte Position* endet am Ende der KR. Es kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort, der bis zu 50 Meilen entfernt liegt, wiederaufzutauchen. Diese Fähigkeit kann pro 24 Stunden 3 x eingesetzt werden.

Wesen: Dämonen, Elementare

Kosten: -3 QS

Materialisierung

Der Dämon verfügt über eine starke Bindung an die 3. Sphäre und sein Körper ist weltlicher als sonst. Er verfügt über +25 % mehr LeP und falls er einem Beschwörer verpflichtet ist, verfallen Dienste erst nach der doppelten Zeit. Allerdings verliert der Dämon auch die Unempfindlichkeit gegen profane Waffen. Materielle Dämonen regenerieren in Regenerationsphasen LeP und AsP. Außerdem verlieren sie ihre magische Wahrnehmung und sind auf körperliche Sinne angewiesen.

Wesen: Dämonen

Kosten: -2 QS

Präsenz

Wenn das Wesen getötet wird und seinen letzten LeP verliert, dann taucht es nach 1W6+1 Tagen wieder dort auf, wo es vernichtet wurde. Falls es noch Dienste für den Beschwörer hat, gingen diese während der Abwesenheit des Wesens nicht verloren. Die LeP (und ggf. die AsP) des Wesens sind bei seiner Rückkehr wieder halbvoll (oder haben im Fall von AsP den gleichen Wert, wie bei der Vernichtung, sofern dieser höher lag).

Wesen: Dämonen, Elementare

Kosten: -4 QS

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit.

Wesen: alle

Kosten: -2 QS bei Stufe I, -4 QS bei Stufe II

• Die Regeneration findet immer am Ende einer KR statt.

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um 2 erschwert.

Wesen: alle

Kosten: -2 QS

Säuregeifer

Das Wesen verursacht bei Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W3 TP.

Wesen: Chimären, Dämonide, Dämonen

Kosten: -2 QS

Scharfe Krallen I-II

Das Wesen verfügt über sehr scharfe Krallen oder kralenartige Hände. Jede Stufe der Fähigkeit kann 2 Punkte RS bei einem Gegner ignorieren, sofern dieser RS nicht aus übernatürlichen Quellen stammt.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite 23). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro Stufe

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von 2 auf *Verbergen*-Proben erhält.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS

Verbindung zum Beschwörer/Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer oder Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.

Wesen: alle

Kosten: -1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.

Wesen: alle

Kosten: -3 QS



AVENTURISCHES PANDÄMONIUM

Die Dämonenbeschwörung gehört zu den mächtigsten, aber auch zu den gefährlichsten Kenntnissen der schwarzen Magie. Schon seit Jahrtausenden beschwören aventurische Zauberer Kreaturen der 7. Sphäre und zwingen dämonische Wesenheiten unter ihre Kontrolle.

Das **Aventurische Pandämonium** stellt dir mehr als sechzig Dämonen aus den Niederhöllen und ihre erzdämonischen Herrscher vor, die als Antagonisten der Helden dienen können.

Das Quellenbuch beschreibt die bekanntesten Wesenheiten der 7. Sphäre, beispielsweise den seuchenbringenden Duglum, den tentakelbewehrten Shruuf und den unsichtbaren Jäger Grakvaloth. Neben schon bekannten Dämonen stellt das Pandämonium eine Reihe von neuen Kreaturen vor, etwa den Frostriesen Glaz'madraa, die lebendige Rüstung Deolgolup und den aufrührerischen Xarmalk.

Alle Wesen werden ausführlich beschrieben, sind mit einem vollständigen Wertekasten ausgestattet und farbig illustriert.

Neben der Beschreibung der Dämonen enthält das **Aventurische Pandämonium** Fokusregeln für die Beschwörung, zusätzliche Wesensfähigkeiten, um siebtsphärischen Wesen größere Macht zu verleihen, und Regeln für Rudelbeschwörung, Kontrollübernahme und Wahre Namen von Dämonen.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25238PDF