

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES
PANDÄMONTIUM II



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Marcel Blex, Tara Flink, Johannes Kaub,
Christian Nehling, David Schmidt, Alex Spohr, Christoph Trauth

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Sandra Braun, Lisa Heschl, Dagmara Matuszak, Matthias Rothenaicher,
Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Robert Schneider, Maya Wrzosek, Malte Zirbel

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration: Carsten Moos, Sven Paff, Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank,
Derya Öcalan, Sebastian Wyrwall **Verlag:** Mirko Bader, Steffen Brand, Kai Großkordt, Arne Frederic Kunz,
Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt **Verlag USA:** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,
Ross Watson **Vertrieb:** Jan Hulverscheidt, Michael Mingers, Stefanie Peuser, Thomas Schwertfeger,
Saskia Steltner, Stefan Tannert

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 © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der
Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Ver-
breitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, ins-
besondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses
Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2020

Mit Dank an unsere aufmerksamen Gamma-Leser Jan Kampen, Lennart Lambers und Dennis Weigt und die
Dämonologen Dominic Hladek und Marie Mönkemeyer

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Khuralthu	66
Kategorien von DSA-Büchern	5	Agrimoth-Dämonen	68
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff	6	Arjunoor	68
Komplexitätsgrade der Regeln	6	Tuur-Amash	70
Aufbau der Dämonenbeschreibung	8	Belkelel-Dämonen	72
		Laraan	72
Tagesherrscher der Namenlosen Tage	9	Tja'Makra	74
Domänen	10	Namenlose Dämonen	76
Ghorgumor	10	Nab'Pashakoth	76
Avastada	11	Zhylwyrac	78
Eskates	12	Aphasmayra-Dämonen	80
Erzdämonen	13	A'Ny'Cha	80
Blakharaz	13	Chai'Kashêt	82
Belhalhar	14	Cha'Khar	84
Charyptoroth	15	Cha'Muyan	86
Lolgramoth	16	Qasaar	88
Thargunitoth	17	Aphestadil-Dämonen	90
Amazeroth	18	Iltapeth und Istapher	90
Belshirash	19	Mibogor	92
Asfaloth	20	Passuth	94
Tasfarelel	21	Schurubaal	96
Belzhorash	22	Suulonar	98
Agrimoth	23	Heskatet-Dämonen	100
Belkelel	24	Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur	100
Aphasmayra	25	Assrael	102
Aphestadil	26	Gorgobaal	104
Heskatet	27	Khai-Khamarrud	106
Blakharaz-Dämonen	28	Spasmael	108
Gurgulum	28	Unabhängige Dämonen	110
Khash'irroth	30	Aswa-Djalihd	110
Belhalhar-Dämonen	32	Azamir	112
Crobor	32	Eugalp	114
Dagga	34	Glaa-Tho-Yub	116
Charyptoroth-Dämonen	36	Grat'Malokath	118
Amrychoth	36	Hanaestil	120
Vhatacheor	38	Isphanil	122
Lolgramoth-Dämonen	40	Isyahadin	124
Chuchathabomek	40	Mactans	126
Difar	42	Madaraestra	128
Thargunitoth-Dämonen	44	Madayraël	130
Chur'chaj	44	Nirraven	132
Morcan	46	Rahastes	134
Amazeroth-Dämonen	48	Shihayazad	136
Qok-Maloth	48	Wanderer zwischen den Sphären, Der	138
Uridabash	50	Yo'ugghatugythot	140
Nagrach-Dämonen	52	Yst-Phogorthu	142
Thalon	52	Zazamotl'gnakhyaa	144
Yash'Oreel	54	Zyrra'Shin	146
Asfaloth-Dämonen	56	Anhang	148
Kah-Turak-Arfai	56	Neue Zaubersprüche	148
Nirib	58	Neue Rituale	152
Tasfarelel-Dämonen	60	Neuer Zustand	153
Ghur	60	Neue Sonderfertigkeiten	153
Haqoum	62	Fokusregeln	154
Mishkara-Dämonen	64	Körperkraft schwacher Wesen	155
Brukha'Klah	64	Theriak	155
		Geschlechtskrankheiten	156
		Übernatürliche Krankheiten	157
		Vom Wesen der Lykanthropie	158

VORWORT



Die Zahl der Dämonen ist unendlich – und so stellen wir euch mit dem **Aventurischen Pandämonium II** wieder mehrere Dutzende alter Bekannter und ganz neuer Wesenheiten vor, die ihr für spannende Abenteuer nutzen könnt.

Manche der vorgestellten Dämonen sind aventurischen Beschwörern seit Ewigkeiten bekannt, andere hingegen gerieten in Vergessenheit und ihre Namen wurden erst in den letzten Jahren wiederentdeckt. Vor allem die unabhängigen Dämonen, die keinem Erzdämon untertan sind, stellen die Gelehrten vor schwierige Rätsel. Und genau jene wollen wir mit diesem Buch in den Fokus stellen!

Das **Aventurische Pandämonium II** verschafft dir einen Überblick über die vergleichsweise unbekannten Domänen der Erzdämonen Aphasmyra, Apestadil und Heskate. Jeder dieser drei Wesenheiten haben wir jeweils zwei niedere Dämonen, zwei gehörnte mit bis zu fünf Hörnern und einen mit mehr als fünf Hörnern zugeordnet, darunter auch Dämonen, die zum ersten Mal ausführlicher beschrieben werden. Aber auch die übrigen zwölf Erzdämonen haben ihren Platz im zweiten Teil des Pandämoniums bekommen und mit ihnen jeweils noch zwei weitere ihrer Diener. Den Schwerpunkt dieses Werkes bilden dieses Mal jedoch die zahlreichen unabhängigen Dämonen, die entweder mit keinem der Erzdämonen verbündet sind oder eine Art Dämonenpakt geschlossen haben und an der Seite eines Domänenherrschers stehen, der nicht zu den klassischen zwölf Erzdämonen zählt.

Im Anhang sind einige zusätzliche Fokusregeln für die Invokation von Dämonen aufgeführt sowie Zauber, über welche die Wesen im **Aventurischen Pandämonium II** verfügen. Darüber hinaus erfährst du dort auch mehr über die Bindung von Dämonen und über ihre Namen.

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

Alex Spohr (für die Redaktion)

Steinfischbach, an einem eisigen Dezember-Mittwoch 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 II** 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, wieviel 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.

Spielrunden 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-StilAK0156. 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.

Abenteuerpunkte 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 Kampfreflexe 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

Anrufungsschwierigkeit: Modifikator, um den Dämon zu beschwören

Beute: Was kann man bei einem Wesen verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Sollte die Angabe „zähes 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.

TAGESHERRSCHER DER NAMENLOSEN TAGE



»Jedem Tag des Jahres ist ein Tagesherrscher zugewiesen. Dabei kann es sich um einen Gott oder einen Alveranier handeln, gleichwohl aber auch um ein Wesen aus den Niederhöhlen. Die machtvollsten dämonischen Tagesherrscher sollen jene sein, die an den Tagen des Namenlosen herrschen. Entsprechend sind es fünf Wesenheiten. Diese Dämonen sind aber keineswegs willfähige Diener des Gottes ohne Namen. Ganz im Gegenteil. Sie alle waren ihm auf irgendeine Weise verpflichtet, aber sie haben sich entweder bereits von ihm gelöst oder ihr Bestreben ist es, sich vollends aus diesem brüchigen Bündnis zu befreien.«

—Auszug aus einem namenlosen Buch, aufbewahrt in der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, entdeckt im Jahr 1013 BF

Der zwölfgöttliche Kalender nennt die fünf Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios die Namenlosen Tage. In diesen fünf Tagen schwindet die Macht der Götter und ihre Widersacher erstarken. Die aventurische Dämonologie geht noch einen Schritt weiter und weist jedem dieser fünf Tage – wie auch den anderen Tagen des Jahres – einen Tagesherrscher zu, im Fall der Namenlosen Tage allesamt mächtige gehörnte Dämonen.

Nach Lehrmeinung der zwölfgöttlichen Kirchen und führender Dämonologen handelt es sich bei den fünf Tagesherrschern um die Dämonen *Isyahadin*, *Aphestadil*, *Rahastes*, *Madaraestra* und *Shihayazad*.

☛ **Isyahadin**, der sechshehörnte Schenker des Irrsinns, ist der erste Tagesherrscher. Er soll als geisterhafter Nebel erscheinen und jenen, die ihn berühren, Wahnsinn bringen. Der Dämonenmeister Borbarad nutzte die Kräfte Isyahadins, um die Amazonen von Burg Löwenstein in Tobrien zu vernichten. Mittlerweile konnte er jedoch vertrieben werden.

☛ **Aphestadil** ist eine mysteriöse Entität, die nicht nur den Status als Tagesherrscherin des 2. Namenlosen Tages innehat, sondern auch als eigenständige Erzdämonin gilt. Sie steht für Trägheit und Lustlosigkeit und herrscht eigenständig über weitere Dämonen. Anders als die anderen Tagesherrscher wurde sie schon lange Zeit nicht mehr beschworen.

☛ **Rahastes**, der dritte Tagesherrscher, steht für Plagen und Hungersnöte. Meist erscheint der sechshehörnte Dämon als eine dunkle Wolke, unter deren Einfluss die Felder verdorren. In der Vergangenheit soll er schon mehrfach beschworen worden sein. Das wohl bekannteste Erscheinen geschah im Zusammenhang mit dem Untergang der mittelreichischen Stadt Wehrheim.

☛ **Madaraestra**, die in den Tulamidenlanden auch als **Shaz-Man-Yat** bekannt ist, wandelte für einige Jahre auf Dere und war eine Verbündete Dimionas von Zorgan, der mächtigen Heptarchin und Besitzerin des Belkelel-Splitters der Dämonenkrone. Fünf Hörner soll sie besitzen, obwohl sie nicht zu sehen sind. Der Dämonin wird Nähe zu Belkelel nachgesagt und dass Madaraestra vom Namenlosen das Geheimnis der Erschaffung von Vampiren erfahren hat.

☛ **Shihayazad**, ein grauenhafter siebengehörnter Dämon, dem man neben seiner Nähe zum Namenlosen auch Verbindungen zur Erzdämonin Heskaket und dem Dämonensultan höchstselbst nachsagt, wurde u. a. bei der 3. Dämonenschlacht von Borbarad selbst gerufen, um den Schwertkönig Raidri Conchobair zu töten.

Manche Gelehrten spekulieren, dass es einst mehr Tage gegeben haben könnte, die dem Namenlosen zugeordnet waren und somit auch weitere namenlose Tagesherrscher existieren könnten (siehe Seite 110).

Das Beschwören der namenlosen Tagesherrscher ist an ihren jeweiligen Namenstagen einfacher als zu anderen Zeiten: Der jeweilige Tag des Tagesherrschers an den Namenlosen Tagen gilt immer als *Passende Konstellation* für Rituale, um den Dämon zu beschwören, und verschafft somit eine Erleichterung von +1, siehe **Regelwerk** Seite 260. Man erhält für andere *Passende Konstellationen* zum gleichen Zeitpunkt aber nicht einen weiteren Bonus von +1! Der Bonus gilt aber auch für alle namenlosen Liturgien, um die Tagesherrscher-Dämonen zu rufen. Geweihte des Namenlosen können sie wie Dämonen der Domäne *Abgrund* behandeln.

Tagesherrscher	Namenloser Tag	Seite
Isyahadin (Der Schenker des Irrsinns, Der Nebel der Niederhöhlen, Der Verwirrer der Sinne)	1. Namenloser Tag	124
Aphestadil (Hüterin der Lähmenden Ängste, Vollstreckerin der Ertötenden Trägheit, welche den Wachenden den Schlaf bringt)	2. Namenloser Tag	26
Rahastes (Der Plagende, Verderber der Ernten und Früchte, Der in dessen Schleppe Hunger nachfolgt)	3. Namenloser Tag	134
Madaraestra (Shaz-Man-Yat, Die Schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yaleth)	4. Namenloser Tag	128
Shihayazad (Der Sphärenspalter)	5. Namenloser Tag	136

DOMÄNEN



Ghorgumor

Herrscherin: Aphasmayra

Beinamen: Bringerin des Verdorbenen Fleisches, Geschmeidige Protektorin von U'Tarr, Herrin der Plagen der Finsteren Höhle von Gron'gu'mur

Aspekte: Eitelkeit, Grausamkeit, Lauer, Launenhaftigkeit, Selbstsucht, Verspieltheit

Frevlergewand: Schwarzgefleckte Beinkleider der Aphasmayra

Unmetall: Schattenglanz

Magnum Opus: Magnum Opus der Stadt der Katzen

Donaria: Baldrian, Löwenzahn und Katzenminze; Schnurrhaare, Krallen und Zunge einer Katze, Blut und verdorbenes Fleisch von Beutetieren, ranzige Milch, bunte, glänzende und klingende Gegenstände, Augen mit faszinierender Iris

Feindbilder: sich unterordnende Katzen, Hexen, Missachtung, Selbstlosigkeit, Anhänger von Kamaluq, Zerzal oder Pateshi

Dämonenmale: Katzenpupillen, krallenartige Nägel, raubtierartiger Geruch, Schnurrhaare

Diener: u. a. A'Ny'Cha, Cha'Khar, Cha'Muyan, Chai'Kashêt, Qasaar

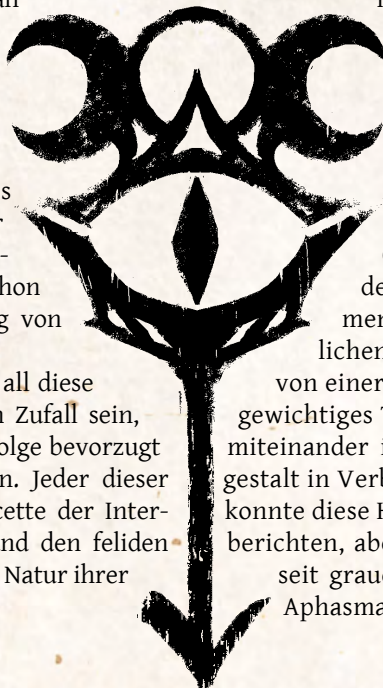
Angerufen wird die *Geschmeidige Protektorin von U'Tarr* von jenen, die nach Aufmerksamkeit und Bewunderung gieren, was häufig auf die Töchter Satuaris und insbesondere auf die Schönen der Nacht zutrifft. Interessant ist dabei, dass die Machenschaften der Erzdämonin in der 3. Sphäre in erster Linie das Ziel zu verfolgen scheinen, eben diesen Hexen zu schaden. Dabei geht die *Bringerin des Verdorbenen Fleisches* aber wesentlich subtiler vor als die meisten anderen Erzdämonen. Sie tritt nicht in offene Opposition zu ihnen, vielmehr vollbringt sie das Kunststück, dass eben jene Beschwörer, nach deren Zerstörung sie trachtet, am ehesten dazu neigen, sie anzurufen – und das verschafft ihr jede Gelegenheit zu einem ausgiebigen Spiel mit ihrem Opfer, bevor sie ihre Krallen in dessen Seele schlägt. Das Phänomen, dass die Domäne Ghorgumor und ihr Wirken außerhalb jener Kreise, die sie anrufen, praktisch unbekannt sind, unterscheidet sie von den Domänen der übrigen Erzdämonen. Aphasmayra scheint keinerlei Interesse daran zu haben, ihren Einfluss auf die 3. Sphäre gewaltsam auszudehnen und aktiv danach zu trachten, die Sterblichen zu verführen, stattdessen scheint sie sich mit jenen armen Seelen zu begnügen, die sich ihr freiwillig

hingeben. Dieser Umstand, gemeinsam mit der Tatsache, dass Aphasmayra keinen göttlichen Gegenspieler zu besitzen scheint, gibt den wenigen Dämonologen, die Forschung über ihre Domäne betreiben, Anlass zu zahlreichen Spekulationen.

Darüber hinaus ist nicht geklärt, ob Ghorgumor ein existierender Ort in der 7. Sphäre ist. Die Legenden des Waldmenschenstammes der Anoiha im nördlichen Regengebirge berichten jedenfalls von einer Höhle namens *Gron'gu'mur*, auf der ein gewichtiges Tabu liegt und die mit zwei mächtigen, miteinander im Streit liegenden Wesen in Katzentgestalt in Verbindung gebracht wird. Kein Entdecker konnte diese Höhle je erkunden und hinterher davon berichten, aber Gerüchten zufolge könnte sich dort seit grauer Vorzeit eine Pforte des Grauens zu Aphasmayras Reich befinden.

Katzen sind mysteriöse Geschöpfe. Man sagt ihnen Wankelmüt und Launenhaftigkeit nach, ausgeprägten Eigensinn und unverhohlene Selbstsucht, und dass sie mit ihrer Beute ein grausames Spiel treiben, bevor sie sie schließlich verschlingen. Wem es jedoch gelingt, die Gunst eines dieser erhabenen vierbeinigen Wesen zu erlangen, dem wird es mit beinahe schon aggressiver und ständiger Bekundung von Zuneigung vergolten.

Die Erzdämonin Aphasmayra steht für all diese Eigenschaften, und es kann kaum ein Zufall sein, dass sämtliche Dämonen in ihrem Gefolge bevorzugt in der Gestalt von Katzen erscheinen. Jeder dieser Dämonen verkörpert eine andere Facette der Interaktion zwischen Kulturschaffenden und den feliden Wesen, doch letztlich teilen sie alle die Natur ihrer Herrin.



Avastada

Herrscherin: Apestadil

Beinamen: Vollstreckerin der Ertötenden Trägheit, welche den Wachenden den Schlaf bringt, bringt, Hüterin der Lähmenden Ängste

Aspekte: Bewegungslosigkeit, Faulheit, Langeweile, Trägheit, Unentschlossenheit

Frevlergewand: Klebrige Armschienen der Apestadil

Unmetall: Fesselkies

Magnum Opus: Magnum Opus der Teilnahmslosigkeit

Donaria: Fesselseil und Eisenketten, Pilze, Misteln, Moose und Flechten, Schneckenschleim, Schwermetalle, Spinnenseide, Tierfett

Feindbilder: Aves, Ehrenamtliche, von Tatkraft und Wagemut Erfüllte

Dämonenmale: bleischwere Gliedmaßen, borstige Hautstellen, Gleichgültigkeit, langsames Denken und Sprechen, Schläfrigkeit

Diener: u. a. Itapeth und Istapher, Mibogor, Passuth, Schurubaal, Suulonar

Auch wenn die transsphärische Existenz *Apestadils* schon lange bekannt ist, sind Dämonologen kaum je auf den Gedanken gekommen, ihr den Status einer Erzdämonin zuzusprechen. Zu gering waren die Anzeichen dafür, dass die *Hüterin der Lähmenden Ängste* eigene Anhänger um sich schart, zu sporadisch die Berichte über ihre Versuche, ihren Einfluss auf die 3. Sphäre zu festigen, und auch ihr dämonisches Gefolge trat zu selten in Erscheinung, als dass man sich über seine Zahl und Beschaffenheit hätte sicher sein können. Dass ihre eigene Natur ihren Zielen mitunter im Weg stehen könnte, schränkt die Gefährlichkeit, die von Apestadil und ihrer Domäne ausgeht, jedoch keinesfalls ein.

Durch das Wirken Avastadas verbreiten sich Trägheit und Bewegungslosigkeit, und dies betrifft sowohl Körperliches wie auch Geistiges: Faulheit und die physische Unfähigkeit, sich zu einer Aktivität aufzuraffen, stellen nur eine Seite des Fluches dar, den Apestadil ihren Opfern angedeihen lässt. Nicht minder zu fürchten ist die Art



von Lähmung, die ein unbeweglicher Verstand mit sich bringt. Unverbesserliche Sturheit, die Unfähigkeit, Entscheidungen zu treffen, bleierne Schwere der Gedanken und des Gemüts – all dies sind Zustände, mit denen Apestadils Kräfte ihre Opfer peinigen. Damit stellt die Erzdämonin einen auffälligen Gegenpol zum ruhelosen Lolgramoth dar. Die groteske Übertreibung von Bequemlichkeit und Geduld, welche sich in der Domäne Avastada abzuzeichnen scheinen, geben so manchem Gelehrten Rätsel auf, ob nicht doch Apestadil eigentlich die Gegenspielerin der gütigen Mutter Travia sein müsste. Untersuchungen der Effekte, die das karmale Wirken Travias auf Dämonen aus Apestadils Gefolge hat, konnten diese These bislang jedoch nicht untermauern. So manch einer sieht die *Vollstreckerin der Ertötenden Trägheit* gar in Opposition zum fleißigen Ingerimm, doch dafür gibt es keine belastbaren Anhaltspunkte. Weniger streitbar hingegen wird in Gelehrtenkreisen eine These aufgefasst, welche die bewegungsscheue Apestadil in Opposition zum reiselustigen Aves setzt.

Die Beschwörung von Dämonen aus der Domäne Avastada ist schwierig, denn je verbissener sich der Zauberer anstrengt, die Wesenheit in die 3. Sphäre zu zerren, umso weniger scheint sie geneigt, seinem Wunsch zu entsprechen. Wer einen Diener Apestadils herbeirufen möchte, dem muss also ein Balanceakt gelingen zwischen der Durchsetzung seines Willens und der Einstellung, dass das Ergebnis der Beschwörung ihm eigentlich egal sein sollte.

Hypothesen über das Wesen der 7. Sphäre zufolge, soll die Avastada ein Ort sein, der im Kontext vom Chaos der Niederhöhlen ungewöhnlich unveränderlich ist, sowohl in Form als auch in Position. Außerdem geht man davon aus, dass die Domäne von Trägheit und Unbeweglichkeit im Vergleich zu anderen Domänen relativ ungefährlich sein müsste.

Seit langem suchen allzu wagemutige Forschergeister darum nach einem Weg, Apestadils Reich als Eintrittspunkt in die 7. Sphäre zu nutzen. Von besonderem Forschungsinteresse ist in diesem Zusammenhang der Vulkan *Amran Apestas* auf der Zyklopeninsel Pailos, wo eine Pforte des Grauens dorthin vermutet wird. Ob es aber überhaupt eine Zitadelle von Avastada gibt, ist nicht bekannt.

Eskates

Herrscherin: Heskate

Beinamen: Trägerin der Waage der Ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar

Aspekte: Limbus, Schicksal, Vergehen, Zeit

Frevlergewand: Tickender Schleier der Heskate

Unmetall: Zeitenmessing

Magnum Opus: Magnum Opus des Zeitenspalts

Donaria: im Alter weiß gewordenen Haar, Milchzähne, Sand aus einem Stundenglas

Feindbilder: Satinav, Marbo, machtvolle Magier, Limbusreisende, Zeitreisende

Dämonenmale: Bauchnabel in den Limbus, Tränen aus Sand, ungleichmäßiges Altern, Verlust des Zeitgefühls

Diener: u. a. Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur, Assrael, Gorgobaal, Khai-Kamarrud, Spasmael

Besonders undurchsichtig ist dem durchschnittlichen aventurischen Zauberer jegliche Magie in Zusammenhang mit der Zeit, und kaum anders verhält es sich mit der erzdämonischen Domäne, welche mit ihr in Verbindung steht und *Eskates* genannt wird. Sie vereint machtvolle und seltene dämonische Wesenheiten, die Manipulationen der Zeit und des Raumes ermöglichen – allerdings unbefugte Eingriffe in den Lauf der Welt und in den Limbus auch schnell und nachhaltig zu unterbinden wissen.

Die mysteriöse Herrscherin über diese Domäne, die Erzdämonin Heskate, wird nicht angerufen oder gar beschworen. Vielmehr erscheint sie als einer der wenigen Dämonen aus eigenem Antrieb vor den Sterblichen, und dafür sucht sie sich so gut wie ausschließlich machtvolle Beschwörer aus. Eine solche „Ehrung“ geht jedoch höchst selten mit positiven Folgen für den Zauberer einher ...

Auch das Gefolge der Trägerin der Ehernen Waage der Zeit lässt sich nur ungern von Magiern aus der 3. Sphäre befehligen, und trotz ihrer bemerkenswerten Fähigkeiten, ihren Beschwörern Einblicke in

Zukunft und Vergangenheit zu gewähren, sind die Kenntnisse um ihre Anrufung wohlgehütete Geheimnisse weniger Eingeweihter. Wer sich übermäßig häufig der Kräfte der Domäne Eskates bedient, wird über kurz oder lang zweifelsfrei die Aufmerksamkeit ihrer erzdämonischen Hüterin erregen – und selbst den skrupellosesten Schwarzmagiern dürfte klar sein, dass dies keinesfalls in ihrem Sinne sein kann.

Die mächtigeren Diener der Heskate wirken Magie, die Reisen durch die Zeit oder durch den Limbus ermöglichen können, noch machtvollere Verbündete der Erzdämonin scheinen jedoch Talente zu besitzen, die sich gerade für die Jagd und Vernichtung von Reisenden in Zeit und Limbus eignen. Obwohl Heskate unter Dämonologen zwar als Gegenspielerin des dreizehngehörnten Satinav gilt, des Hüters der Zeit, scheint das Wirken ihrer Domäne zumindest zum Teil darauf ausgerichtet zu sein, Frevler gegen die universelle Ordnung der Zeit und der Sphären zu

ahnenden und zu bestrafen. Dieses Erkenntnis deckt sich mit wenig beachteten Forscherstimmen, die in echsischen Überlieferungen aus altertümlicher Zeit Hinweise darauf gefunden haben wollen, dass die H'Ranga H'Skatht einst eine Verbündete des Ssad'navv gewesen sein mochte.

Die Domäne Eskates wird unter Gelehrten allenthalben als Ort angesehen, der von den übrigen Niederhöhlen getrennt existiert und nur über den Limbus zu erreichen ist. Sie wird als verwirrende Umgebung beschrieben, wo Treppen hinaufzusteigen nicht immer in die gleiche Richtung führt, wo unentwegte Bewegung geradeaus bald an den gleichen Ort zurückführt, wo die Zeit gar nach Belieben vor-, rück- oder gar seitwärts laufen mag. Die zutiefst verstörenden Berichte, die zu einem solchen Bild zusammengesetzt wurden, entstammen zahlreichen Fragmenten aus geheimen Büchern wie dem *Naranda Ulthagi* oder dem *Liber Zhamorricam per Satinav*. Ob es sich dabei um glaubhafte Augenzeugenberichte handeln kann, ist umstritten.



ERZDÄMONEN

Blakharaz

Verhören und strafen ist das geliebte Tagewerk des *Blakharaz*, der als selbstgerechter Despot der Niederhöllen das Bemessen und Vergelten von Freveln übernimmt. Elf Hörner krönen sein von Schattenschleiern verborgenes Haupt, aus dem zwei lidlos glutbrennende Augen in die Seelen der Angeklagten starren. Zu jeder Zeit umschmeicheln schwarze Roben seine Schritte und verbergen jegliche Regungen, sodass stets jeder Befehl und jede Strafe unvorbereitet auf den Frevler trifft. Für seine Domäne sprach der *Herr der Rache* seinen Knechten von jeher das Ziel aus, immer neue Methoden der Folter zu entwickeln. Nie solle ein Angeklagter sein Strafmaß mit Würde ertragen können, denn Tyakra'man sei der Ort verdienter Qualen. Während *Praios* vergibt und mit Milde die Buße empfiehlt, hat der *Gubernator von Kholak-Kai* den Anspruch, Frevel an seiner Ordnung abschließend zu vergelten, ohne jegliche Risiken einzugehen. Falls er sich persönlich zum Richten einer Seele berufen fühlt, greift der Sehende Sohn ins Innere seines Schattenleibes und entwindet dem von Hass zusammengehaltenen Gedärm seinen Richtstab der tausend Augen. Dieser entreißt der Seele des Angeklagten ein Protokoll jeglicher und aller Gedanken, Wünsche und Taten. Statt dem Frevler einen

Domäne: Tyakra'man

Zitadelle: Tyakra'mans Pfeiler

Namensursprung: Beschwörungsname *Blakharaz* (Zelemja), Domännename Tyakra'man (Zhayad), Bel-Akharaz oder Baal-Akharaz (Diamanten Sultanat), Sehender Sohn (Transysilien)

Widersacher: *Praios*, *Ucuri*, Namenloser, oft auch *Brazoragh*, *Kamaluq* und *Sindayru*

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird das Unumstößliche Gesetzbuch) **Dämonenkrone:** Splitter des *Blakharaz* (angeblich im Besitz des myranischen Optimatenhauses *Tharamnos* in *Xarxaron*, möglicherweise vernichtet)

Assoziierte Objekte: Dunkelheit, Galgen, glühendes Eisen, Gesetzesbücher, Henkersmasken, Kronen, schwarze Objekte, Richtschwerter, Throne

Versprechen an Paktierer: Ansehen, Autorität, Herrschaft, Macht über die Dunkelheit, Rache

Unterstützte Fertigkeiten: Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sinnenschärfe, Zauber mit Aspekten wie Dunkelheit oder Wahrheitsfindung (z. B. Dunkelheit, *Ecliptifactus*, *Respondami*)



Vertrauensvorschuss zu leisten, wie es *Praios* gefiele, und die Fehltaten am Handlungskontext ihres Auftretens zu messen, will *Blakharaz* die isolierte Konstitution der Seele bewerten. Er glaubt nicht an Fehltritte, Versehen und Verführung, sondern vertraut auf das Böse im Seeleninneren, das sich gleichzeitig Egoismus und Verachtung nennt. Jede Handlung, ja jeder Gedanke, gilt ihm als reine Konsequenz einer Seelenverfassung, die messbar und ebenso gerecht zu strafen sei. Eine Verbesserung ist ihm so ausgeschlossen, da die Seele durch Taten vernarbt und lesbar sei. Sühne existiere nicht, nur der gerechte Schmerz und die Vernichtung.

Eine besondere Verehrung genießt *Blakharaz* heute in den Schattenlanden, wo er dem dortigen Götterpantheon angehört und der *Sehende Sohn* genannt wird.

Belhalhar



Belhalhar ist eine erzdämonische Wesenheit, deren Aussehen als eine Art gigantische Wütechse (also eines Marus) mit sechs Armen beschrieben wird, die Säbel, Peitschen, Äxte und andere Waffen halten. Der Erzdämon kennt, wie sein Gefolge, nur einen einzigen Sinn: das Gemetzel. Manche übermütigen Zauberer haben bereits versucht, den *Jenseitigen Mordbrenner* zu beschwören und tatsächlich soll diese Invocation einige Male gelungen sein. Der Avatar Belhalhars war jedoch niemals unter Kontrolle zu bringen und so überlebte keiner der Zauberer, um von dessen wahrer Gestalt und seinem Wesen zu berichten.

Das Ziel des *Blutdürstigen Zerstücklers* ist der Sieg – und dies bezieht der Erzdämon auf alles, was ihm in den Sinn kommt. Er will die Götter besiegen, allen voran seine Gegenspieler in Alveran, insbesondere Rondra, aber auch Kor, Brazoragh und Shinxir. Er will den Sieg über die anderen Erzdämonen erringen und arbeitet an deren Vernichtung. Am Ende kennt er nur ein Ziel: Er

will der brutale Herrscher des Chaos und der Ordnung gleichermaßen sein, ein Fürst der Niederhöllen und ein König Alverans.

Obwohl sinnloses Gemetzel und Morden einen Teil seines Wesens ausmachen, sollte man dem *Söldner der Niederhöllen* einen taktischen Verstand nicht absprechen. Er mag zwar wenig darin bewandert sein, langfristige Pläne zu durchdenken, aber kurzfristiges taktisches Geschick besitzt er durchaus. Wo immer Krieg herrscht, fühlt sich der *Heerführer der Legion von Yaq-Monnith* zu Hause. Dere ist für ihn deshalb nicht nur ein Spielplatz, den er gerne öfters besuchen würde als er es vermag, sondern auch ein Ort, aus dem er bei jeder Schlacht Stärke zieht, denn die Seelen derjenigen, die zu ihm gelangen, werden bei jeder Auseinandersetzung mehr und mehr. Seine Hornfeste ist ein Ort grausamer, blutiger Arenaspiele und mit Schlachthöfen, wo gequälte Seelen immerwährende Schmerzen erleiden müssen, unfähig zu sterben.

In einigen dämonologischen Texten wird von einer geradezu ketzerischen Geschichte berichtet, in der Belhalhar ein Verhältnis mit Belkelel angedichtet wird und das aus dieser blutigen und unheiligen Verbindung ein Wesen erschaffen wurde, ein Kind der Erzdämonen, ein dunkler Gegenpart zu Kor, dessen göttliche Herkunft nicht angezweifelt wird. Jene Ausgeburt der Niederhöllen soll an Belhalhars Seite aufgewachsen sein und das einzige Wesen sein, das Belhalhar gleichzeitig liebt und hasst. Das Kind hat viele Namen, doch die häufigsten sind Belmakar oder Muronith.

Domäne: Xarfai

Zitadelle: Xarfais Hornfeste

Namensursprung: Beschwörungsname Belhalhar (Zelemja), Domänennamen Xarfai (Zhayad)

Widersacher: Rondra, Kor, oft auch Ankhatap, Brazoragh und Shinxir

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird das Blutende Buch)

Dämonenkrone: Splitter des Belhalhar (ab 1039 BF im Leib von Ayla von Schattengrund)

Assoziierte Objekte: abgetrennte Gliedmaßen, Blut, dunkle Rüstungen, Stacheln, Waffen

Versprechen an Paktierer: Ausdauer, Ausleben von Mordlust, Schmerzlosigkeit, Siege, übermenschliche Kräfte

Unterstützte Fertigkeiten: Körperbeherrschung, Kraftakt, Kriegskunst, Selbstbeherrschung Zauber, die Schaden und Schmerzen verursachen (z. B. Corpofesso, Fulminictus, Hexengalle)

Charyptoroth

Charypta soll der Name einer Göttin gewesen sein, die man heute nur noch als Charyptoroth kennt. Sie soll die Schwester Efferds und Numinorus gewesen sein und angeblich herrschte sie äonenlang in Alveran über die Meere Deres.

Irgendwann floh sie jedoch in die Niederhöllen, verdrängte den Herrscher Gal'k'zuuls und wurde so zu einer Erzdämonin, welche die Macht über allerlei Meerungeheuer innehat.

Vor allem nichtmenschliche Spezies, etwa die Krakonier, verehren sie noch immer als Göttin, aber auch unter den Menschen wird sie häufig durch Paktierer angebetet. Es gab sogar das Gerücht, dass es immer noch Wesen geben soll, die einen Teil ihrer karmalen Kräfte durch die Erzdämonin gewonnen haben sollen, aber dies erscheint gänzlich unmöglich und unglaublich.

Charyptoroths Ziele sind so unergründlich wie die Tiefen des Meeres. Einige Dämonologen glauben, dass sie gänzlich auf Rache an den Göttern, insbesondere Efferd, aus ist. Andere halten sie nur für einen Aspekt des Chaos, so wie alle Erzdämonen: weniger eine wirkliche Wesenheit, vielmehr eine Art Prinzip. Die ketzerischste These besagt sogar, dass sie nicht freiwillig in die Niederhöllen floh, sondern seit vielen Jahrhunderten versucht, aus ihrem Gefängnis zu entkommen, um wieder einen Platz bei den Göttern einzunehmen.

Domäne: Gal'k'zuul

Zitadelle: Charyptoroths Grotte

Namensursprung: Beschwörungsname Charyptoroth (Zelemja), Domänenname Gal'k'zuul (Zhayad), Galkuzul (Krakonier), Charyb'Yzz (Achaz), Nachtschwarze Herrin (Waldmenschen, Utulus), Karribd (Risso, Mahre), Hranngar (Thorwaler), H'Ranga (früher in Havena), Karyba (Streitende Königreiche), Kryptor (Al'Anfa, Mengbilla), Ranagh (Mokolash-Orks), Globomong (Krakonier, ehemalige Blutige See), Tiefe Tochter (Transysilien)

Widersacher: Efferd, Swafnir, Numinoru

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird das Nasse Pergament)

Dämonenkrone: Splitter der Charyptoroth (durch Khadan-Horas vernichtet)

Assoziierte Objekte: Gräten, Schaum, tote Meereslebewesen, Wasser

Versprechen an Paktierer: Atmung unter Wasser, Kontrolle über Wasser, Macht über Seeungeheuer und Wasserleichen, Reisen über das Meer (hin zu anderen Kontinenten)

Unterstützte Fertigkeiten: Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Schwimmen, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* (in der Ausprägung Wasser)



Der Zwist der „Meeresgötter“ scheint schon seit Äonen zu währen und Charyptoroth hat offenbar mit dem Verlust ihres Splitters der Dämonenkrone eine herbe Niederlage einstecken müssen, doch vielleicht mag die durch die Vernichtung des Artefakts freigewordene Kraft auch zu ihrem Vorteil sein. Ihre Pläne erstrecken sich an so ziemlich allen Küsten Deres, wirken bis in die Tiefen der Ozeane und manipulieren Menschen wie nichtmenschliche Völker. Welche Ziele Charyptoroth letzten Endes hat, weiß nur sie selbst.

In den Kreisen der am weitesten gereisten Charyptoroth-Paktierer werden oft Vermutungen geäußert, dass Charyptoroth einen weitaus älteren Erzdämonen von seinem niederhöllischen Thron gestoßen hat und sich dessen Zorn zugezogen hat. Dieser stetige Kampf der beiden äußert sich in den unberechenbaren Ozeanen und nur die Meeresgötter verhindern Schlimmeres, etwa die Überflutung ganzer Küstenabschnitte.

Im Güldenland soll Charyptoroth ebenfalls als Göttin verehrt worden sein, aber aufgrund einiger Intrigen und Katastrophen ist ihr Kult im myranischen Imperium verboten und in Uthuria besitzen andere Kulte, etwa der des Numinoru, deutlich mehr Einfluss.

Lolgramoth



Wie vergeblich die Bemühungen aventurischer Forscher sind, das Chaos der Niederhöhlen in eine geordnete Struktur zu pressen, die der sterbliche Geist erfassen kann, zeigt sich vielleicht im Wesen Lolgramoths. Wo alle anderen Erzdämonen sich dadurch auszuzeichnen scheinen, dass sie die Aspekte ihrer zwölfgöttlichen Gegenspieler bis ins Groteske übersteigern und somit in ein schädliches, pervertiertes Zerrbild verfremden, scheint dies beim Widersacher der Gütigen Travia auf den ersten Blick anders zu sein. Lolgramoth, der Rastlose, wird häufig als Wirbelsturm inmitten von Blitz und Donner dargestellt oder als widerwärtiges Mischwesen aus Geier und Mensch. Auf einem von sieben spitzen Hörnern gekrönten humanoiden Körper sitzt ein grässlicher Geierkopf mit zahlreichen rot leuchtenden Augen und auch die Extremitäten ähneln eher denen eines Geiers als denen eines Menschen. Berichte von Gelegenheiten, zu denen Lolgramoth in die 3. Sphäre beschworen wurde, erwähnen außerdem das unablässige unruhige Zittern, schneller als ein Auge ihm folgen kann, das die Gestalt des Erzdämons stets unscharf und verschwommen wirken lässt. Dass dem Gebieter der Chumai-Kal, wie auch seinen Gefolgsleuten, neben rein körperlicher Rastlosigkeit ebenso eine besondere Affinität zu all den Facetten einer unsteten Persönlichkeit nachgesagt wird, ist sicher kein Zufall. Und in der Tat stellen all diese Facetten – beständige

Unruhe, die Unfähigkeit zu dauerhaften Loyalitäten, allgegenwärtiges Misstrauen und Streitlust – doch wohl das genaue Gegenteil dessen dar, was die Kirche der Gütigen Mutter zu ihren heiligen Tugenden erklärt. Dass das Wirken der orangegewandeten Geweihten jedoch außerordentlich effektiv gegen Wesenheiten aus Lolgramoths Domäne ist, steht völlig außer Frage.

In diesem Zusammenhang sollten jedoch die Ergebnisse der Forschung einer Lowanger Noionitin Erwähnung finden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die seelischen Leiden ihrer Patienten auf Gemeinsamkeiten hin zu untersuchen und zu katalogisieren. Grundlegend unterscheidet ihr System zwei Gebiete verwandter Erkrankungen, die jeweils ähnliche Behandlung erfordern: All jene Geisteszustände, wie sie Lolgramoth gefällig wären – übertriebener Bewegungsdrang, zwanghaftes Plappern, Reizbarkeit und Streitlust, eine unangemessen hohe Fähigkeit zu Begeisterung und Belustigung – fasst sie unter dem Begriff *Manie* zusammen. Dem gegenüber stellt sie mit der *Depression* eine Gruppe von Erkrankungen, die genau die entgegengesetzte Ausprägung einnehmen: geistige und körperliche Trägheit, der Verlust jeglicher Tatkraft, Teilnahmslosigkeit, die Unfähigkeit Gefühle zu empfinden, ein Unvermögen sinnvolle und zielgerichtete Vorhaben zu verfolgen.

Interessant ist nun, dass es Patienten beiderlei Arten an ebenen Tugenden mangelt, welche Travia wichtig sind: Sie finden keine Ruhe und keine Entspannung im Schlaf, nehmen keinen Anteil mehr an Freundschaft und Gemeinschaft, sind unempfindlich für wohlmeinende, fürsorgliche Hilfe.

Dass das manische Wesen Lolgramoths nur einen Teil dessen repräsentieren kann, was Travias Prinzipien entgegensteht, ist derweil keine ganz neue Erkenntnis. Bis heute heftig diskutiert wird hingegen, was es bedeutet, dass der ruhelose, flatterhafte und schwer zu fassende Geier als Rivale der Göttin gilt – und nicht etwa Apestadil.

Domäne: Thezzphai

Zitadelle: Lolgramoths Endloser Weg

Namensursprung: Beschwörungsname Lolgramoth (Zelemja), Domänenname Thezzphai (Zhayad)

Widersacher: Travia, oft auch Aves und Mokoscha (und Apestadil)

Antidodekarischer Zyklus: Laufende Lettern

Dämonenkrone: Splitter des Lolgramoth (in Myranor verschollen, möglicherweise vernichtet)

Assoziierte Objekte: Federn, Mäntel, (Schlaf-) Mützen, Reiseausrüstung, Rucksäcke, Stiefel und andere Schuhe, Uhren

Versprechen an Paktierer: Beweglichkeit, Entgehen von Depression, Schnelligkeit, Spaß, unendliche Ausdauer, Zwist und Hader verursachen

Unterstützte Fertigkeiten: Bekehren & Überzeugen, Körperbeherrschung, Überreden, Wildnisleben, alle Zauber mit dem Merkmal *Telekinese* und Zauber, die der Bewegung dienen

Thargunitoth

Thargunitoth soll eine der ältesten oder vielleicht gar die älteste aller Erzdämonen sein. Als Widersacherin Borons und anderer Totengötter verschafft sie ihren Dienern die Macht über Untote, gewährt Kontrolle über Alpträume und verspricht gelegentlich auch ewiges (Un-)Leben.

Totenruhe ist für die umtriebige Meisterin des niederhöllischen Friedhofs kein Zustand, den sie sich wünscht. Sie liegt seit Zeitaltern mit Boron in all seinen Erscheinungen, mit Tairach und anderen Totengöttern in Konflikt. Wer ihr huldigt, der will die Macht, über Leben und Tod zu entscheiden, eine Armee untoter Diener beherrschen oder in die Träume seiner Feinde eindringen. Nur wenige Sterbliche sind morbide genug, um einen Pakt mit Thargunitoth einzugehen, aber die Auswirkungen sind, wie die Schattenlande und der Endlose Heerwurm gezeigt haben, gewaltig.

Thargunitoth, so berichtet das Arcanum, soll innerhalb der Niederhöllen einen besonderen Groll gegen Asfaloth hegen. Beide Wesenheiten haben offenbar Vorstellungen, die das genaue Gegenteil sind, ganz so, wie Tsa und Boron für das Leben und den Tod stehen. Wo die göttlichen Geschwister aber eine freundliche Übereinkunft haben und voneinander profitieren, ist die Abscheu unter den Erzdämonen so groß wie auf die Alveranischen Götter.

In der letzten Zeit hat die mächtige Thargunitoth auch noch mit Konkurrenz aus den Reihen ihrer Diener zu kämpfen und man erzählt sich in nekromantischen Kreisen, dass der Seelendieb Nirraven sich von ihr losgesagt hat.



Domäne: Tijakool

Zitadelle: Thargunitoths Anger

Namensursprung: Beschwörungsname Thargunitoth (Zelemja), Domänenname Tijakool (Zhayad), Dhargun (Ur-Tulamida, Ur-Tulamiden), Nehalennia (Garethi, Streitende Königreiche), Dunkle Mutter (Transysilien)

Widersacher: Boron, Marbo, Tairach, oft auch Bishdaniel, Swafnir und Kamaluq

Antidodekarischer Zyklus: Schwarzes Buch Thargun

Dämonenkrone: Splitter der Thargunitoth (durch Helden vernichtet)

Assoziierte Objekte: Federn von Amseln, Krähen und Raben, Knochen, Teile von Leichen und Untoten

Versprechen an Paktierer: Alpträume erzeugen, Kontrolle über Träume, Macht über Untote

Unterstützte Fertigkeiten: Menschenkenntnis, Geschichtswissen, Heilkunde Seele, Willenskraft, alle Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch*, die sich auf das Erschaffen oder Rufen von Untoten und Geistern konzentrieren

Während in Aventurien außerhalb der Schattenlande und einiger Gebiete in den Tulamidenlanden und den Dschungeln Meridianas die Verehrung Thargunitoths selten ist, soll es auf anderen Kontinenten zahlreiche Todeskulte geben, die Thargunitoth als Göttin verehren. Unter den aventurischen Orkschamanen erzählt man sich zudem häufig die Geschichte von der bleichen Orkin, die Schwester des Tairach. Da auch unter den Göttern der Orks Frauen nicht viel Einfluss haben, zog sich die Bleiche unter die Erde zurück, doch sie hatte die Gaben Tairachs gestohlen und besitzt ähnliche Kräfte wie er. Zusammen mit Rikai und Brazoragh konnte der Höhleneingang verschlossen werden und die Bleiche sitzt bis heute fest.

Im Güldenland gibt es angeblich viele kleinere Kulte Thargunitoths, jedoch keinen größeren, der sich der Verehrung von Untoten widmet. Die Herrschaft über Untote muss sich die Erzdämonin in Myranor zudem mit dem Namenlosen teilen, dessen bekannteste Diener, die Draydal, sich auf eine ganze Armee untoter Wesen stützt. In Uthuria hingegen soll es sogar ein Königreich geben, das von Untoten und einem machtvollen Thargunitoth-Paktierer als Fürsten regiert wird.

Amazeroth



Der Vielgestaltige Blender und Herr der Domäne Iribaar in den Niederhöhlen verspricht seinen Dienern Zugang zu altem, verbotenem Wissen, die Fähigkeit, Trugbilder und Lügengespinste zu erzeugen, um die Wirklichkeit zu manipulieren, sowie die Grenzen des Geistes zu dehnen, herauszufordern und Genie zu erzwingen. Amazeroth gewinnt durch den Handel abhängige Knechte, die aufgrund ihrer vermeintlichen Erleuchtungen selten lange ihre geistige Integrität wahren können. Doch einem Betrug sitzen die Paktierer nicht auf, denn zum Preis einer Seele gibt Amazeroth echte Geheimnisse preis, die nicht selten aus seiner Vergangenheit als Gott Amazeran stammen, bevor er sich freiwillig den Niederhöhlen anschloss. Die Faszinationskraft des gefallenen Gottes ist erheblich und fängt gerade solche, die entweder stets nur von Exzellenz träumen durften oder aber jene, die sich bereits für gebildet und mächtig halten, sich jedoch insgeheim nach einem ebenbürtigen Rivalen sehnen, der sie noch einmal zum Streben verführt. Anders als andere Erzdämonen, tritt Amazeroth als Erleuchter, Wegbereiter und Traumerfüller vor seine Diener, der gewöhnlichen Sterblichen die Gabe der Magie, den Ausgegrenzten und Abgehängten das Wissen zur Gruppenfindung und -dominanz, und den Untalentierten die Mittel zum Meisterwerk schenkt. Nur der Umweg über

Arbeit und Verdienst wird ausgespart, sodass sich weder Selbstwertgefühl noch die Anerkennung der anderen mit Amazeroths Gaben ehrlich verdienen lassen. Schlimmer noch, der Verstand trägt dem Paktierer das dämonische Wissen in Zinsen nach, die Verfall, Irrationalität und Wahnsinn heißen. Kein natürliches Wachstum hat die neuen Fähigkeiten an ihren passenden Orten im Geiste gedeihen lassen, wo sie sorgfältig mit Erinnerungen und Wahrnehmungsmustern verflochten sein sollten. Stattdessen wuchert die Fremde in der Seele, verdreht mit den Augen eines anderen die Welt, lässt Bilder tanzen, wo keine sein sollten, erzeugt Stimmen, wo früher Stille war, schneidet ab, übertüncht und verbindet Dinge, die sich nie treffen sollten. All die neuen Perspektiven, die Amazeroth gewährt, verzerren die Weltsicht seiner Diener bis zur Unkenntlichkeit, erleuchten somit also sicherlich einiges, was einmal im Dunkeln lag, doch treiben im gleichen Zuge in den Wahnsinn, bis der Spiegel in der Seele bricht, der das Individuum mit sich selbst vertraut gemacht hatte. Als Agenda kann man dem Herrn des Wahnsinns somit die Erweiterung seiner Bibliothek *Gnaph'Caor* zuschreiben, welche zahllose Korridore seines Spiegelpalastes in den Niederhöhlen mit blutbeschriebenen Häuten seiner Paktierer füllt. Wie Windungen eines Gehirns dehnen sich die hautbespannten Gänge aus und nehmen immer mehr und mehr verbotenes Wissen auf, das in seiner kakophonischen Dissonanz bald nur noch dem Herrn der Domäne selbst dienlich ist. Zu Füßen seines Lilienthrons, dem Herzstück des Spiegelpalastes, betteln die Wissbegierigen um die Wahrheit, wie Motten um die Flamme, die sie ausbrennen wird. Zurück bleiben seelenlose Wissensspeicher, die immerfort den Lichtschein nähren, der im Narrenglas seine Illusionen streut.

Domäne: Iribaar

Zitadelle: keine, aber vielleicht die Bibliothek *Gnaph'Caor* oder Amazeroths Spiegelpalast

Namensursprung: Beschwörungsname Amazeroth (Zelemja), Domänenname Iribaar (Zhayad), Bymazar (Ur-Tulamiden), Ingeroth (Dunkle Zeiten, Synkretismus aus Amazeroth und Ingerimm), Amn-al-Terioth (Elem), Amazeran (unbekannt), Iribus (Ash'Grabaal)

Widersacher: Hesinde, Nandus, Ojo'Sombri, oft auch Bylmaresh und Sindayru

Antidodekarischer Zyklus: Buch der Namen

Dämonenkrone: Splitter des Amazeroth (angeblich in Myranor verschollen, möglicherweise vernichtet)

Assoziierte Objekte: Augen, Bücher, Elixiere, Iribaarslilie, Lotos, magische Gegenstände, Masken, Papier, Spiegel, Tafeln, Tinte, Zauberstäbe

Versprechen an Paktierer: Erkenntnis, verbotenes oder geheimes Wissen, Zauberkräfte

Unterstützte Fertigkeiten: Götter & Kulte, Magiekunde, Sphärenkunde, Willenskraft, jegliche Art von Zauber, insbesondere mit dem Merkmal *Illusion*

Belshirash

Der *Eisige Jäger Belshirash* wird in Aventurien fast immer *Nagrach* genannt, obwohl dies der Name der Domäne ist. Er ist der Gegenspieler Firuns, aber auch Ifirns und, was die wenigsten wissen, auch der Himmelswölfe. Obwohl Belshirash durch seine Macht über das Eis und den Schnee vor allem mit dem Norden Aventuriens in Verbindung gebracht wird, ist er auch *Der dessen Pfeile immer treffen*, ein Dämon, der eine erfolgreiche Jagd verspricht. Aus diesem Grund wurde er in der Vergangenheit auch als Gegenspieler (oder Bruder) des Ankhatep betrachtet, ein ur-tulamidischer Gott, der ebenfalls für Jagdglück und Stärke steht. Oft wird Belshirash in Inkarnationen verehrt, die man zunächst nicht mit ihm als Herrn über das Eis verbindet. Wilde Tiere, die Herrschaft über die Natur und der Jagdaspekt werden oftmals nicht sofort mit ihm assoziiert.

Ausgesprochen selten sollen Sterbliche versucht haben, Belshirash zu beschwören, allerdings verstummen die Gerüchte nicht, dass dies in den schrecklichsten Wintern Deres gelungen ist. Belshirash soll keine körperliche Gestalt besitzen, sondern das Flüstern des Schneesturms selbst sein, ein körperloses, unsichtbares Wesen.

In einigen Legenden, die vor allem im Eisreich der Hexe Glorana verbreitet wurden, erzählte man, dass Firun und Nagrach ein und dieselbe Gottheit seien, nur verschiedene Seiten einer Medaille. Die milde Ifirn hingegen betrachten alle Paktierer des Belshirash stets als Feindin, fast so, als ob der grimme Firun zwar ein unangenehmer Konkurrent, Ifirn hingegen die verhasste echte Feindin ist.

Wer Belshirash anfleht, der will eine ganz besondere Beute erlegen, oder die Macht über Schnee und Eis für sich gewinnen. Seine Anhänger sind ein besonderer Menschen- oder Nichtmenschenschlag, der die Einsamkeit der Geselligkeit vorzieht und üblicherweise aus verbitterten Einzelkämpfern besteht.

Im Norden Deres, dort wo die Kontinente aufeinander treffen, ist die Macht Nagrachs weitaus größer als anderswo. Dort herrscht ein steter Kampf um Einfluss zwischen den Dienern des Eisdämons und den Göttern des Winters. Die Legenden, die Aventurier aus dem fernen Süden Uthurias mit nach Norden brachten, besagen, dass Belshirash einst auch am Südpol großen Einfluss besaß, aber von dort vertrieben wurde.



Domäne: Nagrach

Zitadelle: Nagrachs Gletschertal

Namensursprung: Beschwörungsname Belshirash (Zelemja), Domänenname Nagrach (Zhayad), Treffsicherer Hetzer (Transysilien)

Widersacher: Firun, Ifirn, oft auch Himmelswölfe (und Ankhatep)

Antidodekarischer Zyklus: Der Freie Schütz

Dämonenkrone: Splitter des Belshirash (bewacht von Orks im Firunswall-Gebirge)

Assoziierte Objekte: Eis, Jagdwaffen, Kälte, Schnee, Tollwut

Versprechen an Paktierer: erfolgreiche Jagd, Gefühlskälte, Herrschaft über Eis, Schnee und Wildtiere

Unterstützte Fertigkeiten: Fährstensuchen, Verbergen, Tierkunde, Wildnisleben, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* (in der Ausprägung Eis)

Asfaloth



Die Herrin des Wimmelnden Chaos erzeugt nach ihren Launen Unleben, ohne sich um die Konsequenzen zu scheren. Unabhängig davon, ob ihr Werk einen Sinn hat oder dieses dazu in der Lage wäre, seiner Existenz selbst einen Sinn zu geben, speit sie Heerscharen von Chimären aus, einfach nur, um ihrer Schöpfungswut zu genügen. Mal nimmt sich die Erzdämonin Körper vor, um sie wie eine Näherin zu bunten Gebilden aus Gliedmaßen, Mäulern und Köpfen zu vernähen, mal formt sie aus Fleisch ganz neue Monstrositäten, wie sie nur dem geistlosen Chaos entspringen könnten. Als *Viel-farbene Macht* kennt man sie dennoch ebenso als Veredlerin, die ihren Dienern abgestorbene Gliedmaßen ersetzen oder sie zu individuell perfektionierten Instrumenten formen kann, wenngleich sie auch alltäglichere Wünsche, etwa nach Jugend oder einem anderen Gesicht, erfüllt. Dem gnadenlosen Zufall kann jedoch kein noch so treuer Paktierer entgehen, denn *Asfaloths* Agenda strebt nach der Parodie des Lebens, der Erniedrigung jeglicher Illusion von Kontrolle und der Kränkung Tsas. Während Diener der Lebensgöttin ihre Gestalt als gegeben und prägend ertragen

müssen, bietet Asfaloth die Gnade eines erneuten Würfelwurfs: Jeder Aspekt der Körperlichkeit ist ihr zufällig, veränderlich und dem Willen seines Besitzers unterworfen. Dass die Erzdämonin die Geheimnisse des Lebens nicht achtet und selten auf ein nützliches, schönes oder irgendwie sonst planvolles Zusammenspiel einzelner Elemente Rücksicht nimmt, ist der Preis, den ihre Paktierer für ihre geliebte Macht erdulden müssen. Chaotische Nebeneffekte wie unaufhaltsames Wachstum, spontaner Zerfall, momentane Verformung und plötzliches Erscheinen von Körperteilen und -texturen begleiten alle Werke Asfaloths. Die Erfahrung, den eigenen Körper, oft unvermittelt spontan, noch einmal neu kennen und nutzen lernen zu müssen, zwingt Asfaloth-Paktierer oft zu kreativen Ausreden, warum sie sich selbst kurzweilig scheinbar nicht kontrollieren können. Auf das Mitgefühl der Zwölfgötterdiener ist Verlass, sodass zwar organisierte Kulte der Asfaloth eine ausgesprochene Seltenheit darstellen, einzelne Paktierer ihre Fassade jedoch meist unter dem Deckmantel eines beliebigen Leidens wahren können. Gerade den „jung gebliebenen“ Genies und kreativen Bastlern unter den Gelehrten verzeiht man ihre Kauzigkeit doch gerne, wo sie doch mit ihren unkonventionellen Methoden beachtliche Beiträge zu Forschung und Handwerk leisten, die gerade in Kriegzeiten selten hinterfragt werden. Denn die *Herrin der Chimären* verkauft ihren Dienern tiefgehendes Wissen über die Wirkungsweisen von Körpern lebender und mechanischer Art und spendet Zaubermacht, wo die Ordnung der Götter die Vision des Künstlers einschränken sollte.

Domäne: Calijnaar

Zitadelle: keine

Namensursprung: **Beschwörungsname** Asfaloth (Zelemja), Domänennamen Calijnaar (Zhayad), der Tausendwandler Ash'Faludh und As-Sefaloth (Ur-Tulamiden), Tausendwandlerin (Transysilien)

Widersacher: Tsa, oft auch Nanurta

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird der Wimmelnde Wälzer)

Dämonenkrone: Splitter der Asfaloth (im Besitz der Skrechu)

Assoziierte Objekte: Farben, gerade Geborenes oder Gestorbenes, Gifte, Haut, Kokons

Versprechen an Paktierer: Chimärenerschaffung, amputierte Körperteile nachwachsen lassen, Ewige Jugend, Macht über Flora und Fauna, neue Körperteile erschaffen

Unterstützte Fertigkeiten: Alchimie, Heilkunde Wunden, Pflanzenkunde, Tierkunde, alle Zauberei mit dem Merkmal *Verwandlung*

Tasfarelel

Obwohl die Menschen wenig über die Ziele Tasfarelels wissen, gehört er zu jenen Erzdämonen mit den meisten Paktierern. Habgier ist weit verbreitet und den Verlockungen des Goldes kann sich ein Sterblicher nur schwer entziehen. Ein Pakt mit Tasfarelel verspricht ein Vermögen zum kleinen Preis – ein gutes Tauschgeschäft.

Oft scheint von Tasfarelel und seinen Dienern nur wenig Gefahr auszugehen. Kaum einer seiner Dämonen ist für den Kampf geschaffen, während Borbarads Invasion gab es kein Reich, das auf den Lehren Tasfarelels errichtet wurde und nur selten sind Paktierer des Erzdämons als Weltenvernichter aufgefallen.

Die Strategie des Erzdämons ist meistens, gar nicht erst aufzufallen. Phexens Anhänger, aber auch die seines Sohnes Aves, sind sich jedoch der Gefahr bewusst. Tasfarelels Gier höhlt die Moral der Sterblichen aus und lässt sie kaltherzig werden. Sie achten dann weder die anderen Sterblichen noch die Götter.

Mit den übrigen Erzdämonen soll Tasfarelel kaum Konflikte austragen, was vermutlich an zwei Tatsachen liegt: Zum einen erscheint er selbst den anderen Erzdämonen als nützlicher Verbündeter, zum anderen ist er einfach ein so geschickter Verhandlungspartner, dass er sich mit so gut wie jedem einigen kann. Einzig Amazeroth soll sein Wesen erkannt haben und durchschaut ihn.

In früheren Zeiten wurde er vor allem in den Tulamidenlanden als Gott verehrt. Ihm stand dort neben Phex vor allem der ur-tulamidische Gott Bylmaresh gegenüber. Auch der Namenlosen hegt offenbar eine innige Feindschaft mit Tasfarelel, doch warum, verliert sich im Laufe der Geschichte. Auffällig ist jedoch, dass beide Wesen eine Verbindung zum Edelmetall Gold aufweisen.

Glaukt man den Sagen, die aventurische Seefahrer aus Uthuria mit nach Norden gebracht haben, so soll es eine Stadt aus Gold geben, in der eine Hohepriesterin drei Götter des Geldes verehrt, hinter einer von denen sich möglicherweise Tasfarelel in Gestalt einer weiblichen Gottheit verbirgt. In Myranor ist hingegen nicht bekannt, dass es dort einen größeren Kult des Erzdämons gibt, aber er wird, wie auch in Aventurien, von zahlreichen Einzelpersonen wertgeschätzt.



Domäne: Zholvar

Zitadelle: Zholvars Zitadelle

Namensursprung: Beschwörungsname Tasfarelel (Zelemja), Domänenname Zholvar (Zhayad), Shulvor, Sholvor (Ur-Tulamiden)

Widersacher: Phex, oft auch Aves und Bylmaresh (und auch der Namenlose)

Antidodekarischer Zyklus: Wege zum Wohlstand

Dämonenkrone: Splitter des Tasfarelel (angeblich in Myranor verschollen, möglicherweise vernichtet)

Assoziierte Objekte: Geldstücke, Gold, Handelswaren, Schmuckstücke, Silber

Versprechen an Paktierer: Güldene Zunge, Reichtum, Überzeugungskraft

Unterstützte Fertigkeiten: Handeln, Überreden, Verbergen, Verkleiden, alle Zauber mit dem Aspekt der Beeinflussung und Kontrolle des Gegenübers

Belzhorash



Welcher Narr würde eine Wesenheit verehren, die nur Krankheit und Siechtum kennt? Belzhorash, in Aventurien besser unter dem Domänennamen Mishkara bekannt, kann tatsächlich eine sehr nützliche Verbündete sein. Die Heilung schlimmster Krankheiten kann sie ebenso versprechen, wie eine Seuche über Personen zu bringen, die der Beschwörer verabscheut. In frühesten Zeitaltern war Belzhorash zudem keineswegs eine finstere Erzdämonin. Offenbar war sie eine Göttin, möglicherweise eine der wichtigsten Göttinnen der Vielbeinigen. Wer die richtigen Erkenntnisse erlangt und uralte Folianten studiert, wird irgendwann über den Namen Bylhara stolpern, hinter dem sich Belzhorash in ihrer noch göttlichen Form verbirgt. Wie Charypta/Charyptoroth muss sie irgendwann den Weg in die Niederhöllen gegangen sein, doch die Gründe dafür verlieren sich im Dunkel der Geschichte. Wer heutzutage mit der Erzdämonin paktiert, hat einen guten Grund dafür. Entweder will er sich oder jemand

anderen vor einer schrecklichen Krankheit schützen oder heilen – denn auch dazu ist die Erzdämonin in der Lage. Sie kann sogar Krankheiten heilen, die eine magische Wirkung aufweisen und an denen selbst die meisten Perainegeweihten scheitern würden. Das Gegenteil ist selbstverständlich auch möglich. Wer einen regelrechten Hass auf ein ganzes Dorf oder eine komplette Kultur oder eine Spezies hegt, dem mag die Macht Mishkaras verführerisch erscheinen. Mit einer Seuche kann man die ungeliebten Feinde plagen oder sogar töten, ohne jeden einzelnen umbringen zu müssen.

Belzhorashs Macht ist aber so gefährlich, dass selbst machtgierige Eroberer wie Borbarad keinen Pakt mit der Erzdämonin schließen wollten.

In Aventurien gibt es keinen größeren zusammenhängenden Kult der Erzdämonin, nur einige einzelne Paktierer, die persönliche Ziele verfolgen. In Myranor hingegen sind Paktierer von Mishkara verbreiteter, entweder als außergewöhnliche Heiler, oder – häufiger – als Zauberer im Heer, um den Gegner mit Krankheiten und Siechtum zu schwächen. Aus Uthuria hört man, dass es gar Regionen gibt, die durch die Fähigkeiten solcher Paktierer entvölkert wurden und Mishkara von vielen Kulturen deshalb verboten wurde.

Domäne: Mishkara

Zitadelle: Mishkharas Kokon

Namensursprung: Beschwörungsname Belzhorash (Zelemja), Domänennamen Mishkara (Zhayad), Bel Haras, Bylhara, Bylharas, Mish Shakar (Ur-Tulamiden)

Widersacher: Peraine, oft auch Satuarua, Nanurta und Pateshi

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird der Faulende Foliant)

Dämonenkrone: Splitter der Mishkara (angeblich in Myranor verschollen, möglicherweise vernichtet)

Assoziierte Objekte: abgestorbenes oder verwesendes Fleisch, faulendes Holz, stinkende Gase

Versprechen an Paktierer: Krankheitsheilung, Macht über Krankheiten, Pflanzenkontrolle, übernatürliche Gesundheit

Unterstützte Fertigkeiten: Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Pflanzenkunde, alle Zauber mit dem Merkmal *Heilung* und Zauber, die krabbelnde Tier herbeirufen/kontrollieren oder Krankheiten verursachen oder Vergiftungen auslösen

Agrimoth

Einer der ältesten Erzdämonen soll Agrimoth sein. Der Herr der Elemente Feuer, Humus, Erz und Luft gilt als der Gegenspieler Ingerimms, aber auch Simia soll er zu seinen Feinden rechnen und der alte Gott Chrysir ist ebenfalls ein Widersacher des Herrn über die Domäne Widharcac.

Die Pläne Agrimoths sind in den letzten Jahren aufgegangen. In den Schattenlanden thront die feurige Stadt Yol-Ghurmak, das Zeichen seines Schaffenswahnsinns. Seine Versprechen locken viele Menschen an, die ihm freiwillig folgen. Das Herstellen von einzigartigen Objekten, die Macht über die Elemente (und damit große Teile der Natur), zieht Handwerker ebenso an wie Hexen und Druiden.

Für viele Paktierer ergibt sich aus der Macht, dem Erzdämonen zu dienen, nur eine Verbesserung der Fähigkeiten, die ihm ihr jeweiliger Gott des Handwerks zu geben bereit ist. Agrimoths Herrschaft über vier der sechs Elemente hingegen gewährt dem Paktierer Macht über die Natur. Wälder, Berge und der Himmel liegen ab dem Tag des Bündnisses mit dem Erzdämon in den Händen des Paktierers.

In den Niederhöhlen soll Agrimoth selbst einen besonderen Hass gegen Charyptoroth und Belshirash hegen, da deren Domänen ihm die Herrschaft über alle sechs Elemente entrissen haben. Nach den Lehren der Garla Gengris, der höchsten Agrimoth-Paktiererin Yol-Ghurmaks, wird Agrimoth eines Tages auch diese beiden Elemente beherrschen. Zudem berichtet sie immer wieder von einem Verbündeten des Erzdämons, dem „Geflügelten Diener des Goldes mit dem Drachenleib“, der für Agrimoth auf der Suche nach dem Geheimnis der sechs Elemente war.

Das Herz der agrimothschen Verehrung in Aventurien sind die Schattenlande, insbesondere Yol-Ghurmak, wo er als *Feuriger Vater* bekannt ist. Über seine göttliche Verehrung auf anderen Kontinenten ist nur wenig bekannt, aber man erzählt sich, dass es in Uthuria verschiedene Kulte in unterschiedlichen Regionen gibt, die eine Gestalt aus Feuer verehren, die viele Aspekte mit Agrimoth gemein hat. Die Gegenspieler dieser Gestalt bestehen aus einem Götterpaar der Flammen, das vom „Allsehenden Auge“ beauftragt wurde, die Verwüstung durch den „Herr der Brände“ aufzuhalten. Was sich jedoch dahinter verbirgt, ist bislang unklar.



Domäne: Widharcac

Zitadelle: Agrimoths Gesplitterter Berg

Namensursprung: Beschwörungsname Agrimoth (Zelemja), Domänenname Widharcac (Zhayad), Angrimosch (Brogar-Zwerge), Feuriger Vater (Transysilien)

Widersacher: Ingerimm, Simia, oft auch Chrysir

Antidodekarischer Zyklus: Glosende Tafeln

Dämonenkrone: Splitter des Agrimoth (1039 BF mit Yol-Ghurmak verschmolzen)

Assoziierte Objekte: Erde, Erze, Golems, Handwerkswerkzeuge, Metalle, Schmiedefeuer, Wind

Versprechen an Paktierer: Belebung von Objekten, Macht über die vier Elemente Erz, Feuer, Humus, Luft, Schmiedekunst

Unterstützte Fertigkeiten: Mechanik, Holzbearbeitung, Pflanzenkunde, Steinbearbeitung, alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* (in der Ausprägung Erz, Feuer, Humus und Luft)

Belkelel



Eine der verführerischsten Erzdämonen ist Belkelel – und zwar in mehrfacher Hinsicht. Nicht nur, dass sie als einzige der Erzdämonen als Wesen von unbeschreiblicher Schönheit beschrieben wird; die Macht, die sie ihren Anhängern gewährt, lockt viele Sterbliche an, die bereitwillig einen Pakt mit ihr eingehen.

Wer die Herrschaft über das andere Geschlecht (oder das gleiche oder alle Geschlechter) anstrebt, der geht mit Belkelel bereitwillig einen Pakt ein. Belkelels Gaben sind vielfältig: Eine Paktiererin erlangt durch das Bündnis große Schönheit, eine verführerische Stimme, sexuelle Ausdauer und Potenz, die Macht, den Willen anderer zu brechen, aber auch die Fähigkeit, viele andere Personen zu bezirzen und zu verführen.

Ein Pakt bringt jedoch auch Gefühlskälte mit sich. Der Drang, seine eigenen Bedürfnisse zu befriedigen, nimmt dramatisch zu, was sich darin äußern kann, dass man keine anderen Menschen mehr achtet, Vergewaltigung und sexuelle Folter als legitime Mittel der Machtausübung angesehen werden und man Grenzen überschreitet, die ein gesunder Geist niemals in Erwägung ziehen würde.

Belkelel wird oft als wunderschöne Frau dargestellt, deren dämonischen Ursprung man ihr meistens nicht ansieht, sofern sie dies nicht wünscht. Auch aus diesem Grund ist ein Pakt mit ihr verführerisch. Neben Tasfarel und Blakharaz ist Belkelel wohl die Erzdämonin, mit der Sterbliche am häufigsten einen Pakt eingehen. Die Verführungskunst und der Rausch, den sie verspricht, gehören zu den Aspekten, nach denen sich Menschen und andere Spezies am häufigsten sehnen.

Wer den Lehren Orons gelauscht hat, dem mag nicht entgangen sein, dass behauptet wird, dass Rahja und Belkelel die gleiche Wesenheit, Schwestern oder Tochter und Mutter seien. Auch zu Levthan gibt es wilde Gerüchte: Er und Belkelel sollen ein Liebespaar gewesen sein, bis Rahja ihren Sohn aus Belkelels Palast entführte und ihn selbst zum Liebhaber nahm. Noch schlimmer erscheint die Vorstellung, dass Levthan gar der Sohn Belkelels sei, in den Rahja sich verliebte und den sie, obwohl er Böses im Schilde führte, mit aus den Niederhöhlen nach Alveran nahm.

In Aventurien ist mit der Heptarchie Oron das Zentrum des Belkelel-Kultes zum Glück untergegangen, doch noch immer soll es Paktierer geben, die den Willen der Erzdämonin verbreiten. In Uthuria hingegen soll Belkelel in einigen Städten ganz offen verehrt werden. In Myranor ist die Verehrung Belkelels ebenfalls verbreitet, auch wenn sie heimlich und nicht öffentlich zelebriert wird.

Domäne: Dar-Klajid

Zitadelle: Dar'Klajids Lustgarten

Namensursprung: Beschwörungsname Belkelel (Zelemja) Domänennamen Dar-Klajid (Zhayad), Baalat-Khelil, Bal Djelel, Bali Khalil, Bel Khelel, Bel'Khelel, Belkhele, Bel Khalil, Beli Khelil, Belikel, Bhal'Khalil, Dar-Klashid, Darlaika (Urtulamiden), Eine und Einzige oder Al Sali al Saliri (Oron)

Widersacher: Rahja, Aves, Levthan, oft auch Nanurta und Owalla

Antidodekarischer Zyklus: unbekannt (vermutet wird das ursprüngliche Sefhir al-Taref, ein Buch der Belkelel-Anbeter Orons)

Dämonenkrone: Splitter der Belkelel (nach 1037 BF im Besitz von Khadan-Horas)

Assoziierte Objekte: Dornrosen, Farbe (Blut-)Rot, Körperflüssigkeiten, Rauschmittel, Schwarzer Wein

Versprechen an Paktierer: Ekstase, Macht über Menschen, Rausch, sexuelle Erfüllung

Unterstützte Fertigkeiten: Betören, Fesseln, Überreden, Zechen, alle Zauber mit dem Merkmal *Einfluss*

Aphasmayra

Wie so viele andere Erzdämonen auch, gibt Aphasmayra, die *Herrin der Plagen der Finsteren Höhle von Gron'gu'mur*, den Geweihten Aventuriens Rätsel auf, scheint es doch keinen rechten göttlichen Gegenpart für sie zu geben. Die Erzdämonin, die sich vor allem durch eine besondere Nähe zu allen Katzen und ähnlichen Wesen auszeichnet, erscheint in der 3. Sphäre als doppelköpfige und doppelschwänzige Katze mit einer Unzahl dämonisch leuchtender Augen. Ihre doppelte Gestalt verdeutlicht die verschiedenen Aspekte der Katzenartigen: Faulheit und Trägheit auf der einen Seite, Aggressivität, Jagdtrieb und Verschlagenheit auf der anderen Seite. Andere Quellen berichten, dass sie häufig auch als Frau mit katzenhaften Zügen auftritt. Mag insbesondere ihre ruhige Seite fast schon harmlos oder gar niedlich wirken, kann man Aphasmayra und ihrer Dienerschaft kaum absprechen, dass sie in der Lage sind, erheblichen Schaden und einiges an Unheil anzurichten. Ihnen scheinen jedoch die blinde Zerstörungswut und der instinktive Wille zu Angriffen auf Sterbliche zu fehlen, durch den sich so viele andere Dämonen auszeichnen. Fast scheint es, als verfolgen die Untergebenen der Geschmeidigen *Protektorin von U'Tarr* ein Ziel: ihren eigenen ausgeprägten Eigenwillen. In dieser Eigenschaft lässt sich eine gewisse Parallele zu den Töchtern *Satuarias* ziehen, vor allem angesichts der Tatsache, dass die Riten zur Beschwörung von Dämonen aus Aphasmayras Domäne unter den Hexenschwesternschaften deutlich weiter verbreitet sind als in den Akademien der Gildenmagier. Auch der Erzdämonin selbst wird nachgesagt, dass sie ihr doppelzüngiges Spiel am liebsten mit den Schönen der Nacht treibt, jener Hexenschwesternschaft, die sich Katzen zu ihren Vertrautentieren gewählt hat.

Es wird jedoch vermutet, dass es sich bei Aphasmayra um die Gegenspielerin des jaguargestaltigen Schöpfergottes *Kamaluq* der Waldmenschenstämme in den südlichen Dschungeln handeln könnte. Zu groß erscheint der Zufall, dass der Stamm der *Anoiha* im Regengebirge über eine Höhle wacht, deren Name in uralten Quellen als „Gron'gu'mur“ überliefert ist.

In der ausgeprägten Selbstsucht, die Aphasmayra und jene, die mit ihr im Bunde stehen, an den Tag legen, sehen einige Forscher zudem Parallelen zu den Tugenden und Aspekten des Halbgottes *Levthan*. Auffällig dabei ist, dass sowohl die Gefolgschaft der Erzdämonin als auch einige der Anhänger des Halbgottes die Befriedigung der eigenen Triebe und Bedürfnisse im Zweifel über das Wohl anderer stellen.

Letztlich behauptet eine weitere Theorie, die jedoch nur von wenigen vertreten wird, dass Aphasmayras Gegenspieler, der Gott einer vernunftbegabten Spezies aufrecht gehender Katzen, gemeinsam mit seinem Volk in einem längst vergangenen Zeitalter untergegangen ist und Aphasmayra seither ohne einen göttlichen Ausgleich existiert. Die Wahrheit bleibt im Dunkel der Geschichte verborgen.



Domäne: Ghorgumor

Zitadelle: keine

Namensursprung: Beschwörungsname Aphasmayra (Zelemja), Domänenname Ghorgumor (Zhayad), A'Phemarra (Myranor)

Widersacher: keine (ab und an werden *Kamaluq*, *Zerzal* und *Pateshi* genannt)

Antidodekarischer Zyklus: kein Buch

Dämonenkrone: kein Splitter

Assoziierte Objekte: Bälle, Bürsten & Kämme, Katzenhaare, Schalen, Schmuck, Spielzeug

Versprechen an Paktierer: Beweglichkeit, Geschmeidigkeit, Kontrolle über Katzen, mehrere Leben, Schönheit, Zauberkräfte

Unterstützte Fertigkeiten: Betören, Klettern, Sinnesschärfe, Verbergen, alle Zauber, die auf Beweglichkeit oder Katzen abzielen (z. B. *AXXELERATUS*, *KATZENAUGEN*)

Aphestadil



Am häufigsten erscheint die Erzdämonin der Trägheit und der Bewegungslosigkeit als fette schwarzhaarige Spinne, die in ihrem Netz regungslos auf Beute lauert – ein Bild, das ihre Natur gleich auf mehreren Bedeutungsebenen transportiert. Die unbarmherzige, unabänderliche Haltung, in der ein solches achtbeiniges Ungetüm lange Zeit inmitten seines Werkes verharret, um darauf zu warten, dass seine einstigen Bemühungen ihm nun immer und immer wieder reiche Beute einbringen, muss wohl als bester Beweis dafür gelten, dass ein Wesen der augenscheinlichen Faulheit und Starre längst nicht so ungefährlich sein muss, wie es scheint. Nur wenig ist über Kulte der Aphestadil bekannt, kaum je scheint ihr Wirken den Lauf der aventurischen Geschichte maßgeblich geprägt zu haben. Hinweise auf ihre Existenz und ihre Bedeutung sind hingegen weit verstreut, ein Suchender mag an ganz unverhofften Stellen ohne erkennbaren Zusammenhang darauf stoßen. Viele nehmen dies als Anlass, Aphestadil für eine geringere Bedrohung zu halten als andere Erzdämonen. Doch so manch einer – von außen betrachtet besteht kein Zweifel, dass derjenige einem tiefen Wahn anheimgefallen sein muss – erkennt in den kleinen, unbedeutenden Hinweisen auf die *Hüterin der Lähmenden*

Ängste und ihr Wirken Einblicke in ein großes Ganzes, das sich – einem Netz gleich – um die Geschehnisse der Sterblichen spannt und nur darauf wartet, seine todbringende Falle zuschnappen zu lassen. Und wenn eine lauэрnde Spinne über eines verfügt, dann ist es Geduld. So kursieren in einigen Kreisen Theorien über ereumspannende Verschwörungen, in deren Zentrum sich eine gefallene Gottheit in Gestalt einer Spinne befindet. Sie ziehen Parallelen zwischen der Erzdämonin und in den unterschiedlichsten Winkeln Aventuriens als göttlich verehrten Wesen – der Mutter der Dämonen im Glauben der Gjalsker, der ur-tulamidischen Meuchlergottheit Bylmaresh, den göttlichen Spinnen Takehumba und Takehe aus der Glaubenswelt verschiedener Waldmenschenstämme, sogar dem Namenlosen höchstselbst – wobei zu erwähnen ist, dass Aphestadil im gildenmagischen Beschwörungskalendarium als Tagesherrscherin des 2. Namenlosen Tages gilt. • Und auch der daraus geborene Verfolgungswahn mit dem lähmenden Gefühl der Machtlosigkeit gegenüber einem übermächtigen Feind reiht sich nahtlos in die Reihe der Plagen ein, die Aphestadil den Sterblichen beschert. Furcht ist ein interessantes und komplexes Konzept, das in unterschiedlichen Ausprägungen ganz verschiedene Reaktionen bei jenen hervorruft, die sie erleben. Dem Wesen eines manchen Erzdämons lässt sich ohne Frage Angst in der einen oder anderen Form zuordnen, sei es die Angst vor allgegenwärtigem Verrat im Sinne Lolgramoths, die Panik vor dem herannahenden Verfolger in Gestalt Belshirashs oder Blakharaz' oder auch der instinktive Widerwille, der einen sterblichen Geist beim Anblick einer der Schöpfungen Asfaloths oder Belzhorashs befällt.

• Wie bei allen Erzdämonen ist es kaum möglich, Aphestadil erfolgreich zu beschwören – im Gegensatz zu den anderen Tagesherrschern.

Domäne: Avastada

Zitadelle: keine

Namensursprung: Beschwörungsname Aphestadil (Zelemja), Domänenname Avastada (Zhayad), Tedion (Myranor)

Widersacher: keine (ab und an werden Aves und der Namenlose genannt)

Antidodekarischer Zyklus: kein Buch

Dämonenkrone: kein Splitter

Assoziierte Objekte: Spinnenbeine, betäubende Rauchmittel

Versprechen an Paktierer: Kraft, Ruhe

Unterstützte Fertigkeiten: Betören, Sinneschärfe, Verbergen, Zechen, alle Zauber, die auf Verlangsamung oder Spinnen abzielen (z. B. Somnigravis, Spinnenlauf)

Heskatet

Domäne: Eskates

Zitadelle: keine

Namensursprung: Beschwörungsname Heskatet (Zelemja), Domänenname Eskates (Zhayad)

Widersacher: keine (ab und an werden Marbo und Satinav genannt)

Antidodekarischer Zyklus: kein Buch

Dämonenkrone: kein Splitter

Assoziierte Objekte: Feuer, Sanduhren, Spiralen, Tore, Türen, Waagen, Wegweiser

Versprechen an Paktierer: Ewiges Leben, Kontrolle über den Limbus, Sphärenreisen, Zeitmanipulation

Unterstützte Fertigkeiten: Magiekunde, Sinnesschärfe, Sphärenkunde, Willenskraft, alle Zauber mit dem Merkmal *Temporal* und alle Zauber, die auf die Manipulation des Limbus abzielen (z. B. Auge des Limbus, Transversalis)

Heskatet, die *Trägerin der Ehernen Waage der Zeit*, ist die Erzdämonin, der man nachsagt, über Zeit und Limbus zu gebieten. Unter all den machtvollen Herrschern der jenseitigen Domänen ist sie vielleicht die geheimnisvollste, denn angeblich reagiert sie nicht auf Beschwörungen und Anrufungen, und selbst die übrigen Bewohner der Niederhöhlen fürchten sich allem Anschein nach vor ihrer Macht. Während gewöhnliche Sterbliche kaum je die Aufmerksamkeit Heskatets erringen können, gibt es Hinweise darauf, dass sie gelegentlich von sich aus mit älteren, erfahrenen Magiern in Kontakt tritt, meist in Träumen oder Visionen. Aus Hinterlassenschaften und Aufzeichnungen derjenigen ist zu lesen, dass Heskatet dabei meist in einer von zwei Gestalten auftritt – oder in einer beunruhigenden Verschmelzung der beiden Formen: eine alte, in schwarze Gewänder gehüllte Vettel, die eine zerbrochene Sanduhr hält oder aber ein junges, völlig in Weiß gekleidetes Mädchen, das über eine aus dem Gleichgewicht geratene leere Waage wacht.

Die Symbolik dieser Erscheinung wird in einigen hochgelehrten und raffinierten Schriften diskutiert, welche starke Parallelen zwischen Heskatet und Marbo ziehen, einer Tochter Borons, die mit den Aspekten Vision und Vergänglichkeit in Verbindung gebracht wird und die in der zwölgöttlichen Ikonographie eine ganz ähnliche Darstellung erfährt. Von diesem Punkt ausgehend, entwickeln unterschiedliche Philosophen teils geradezu abstruse Verknüpfungen zwischen dem ur-tulamidisch geprägten Marbokult und noch älteren echsischen Verehrungsformen des Satinav. Der wahren Natur der mysteriösen Erzdämonin kommt aber vermutlich keine dieser Theorien nahe.

Ein Fingerzeig, der dabei häufig übersehen wird, liegt in einem weiteren Beinamen Heskatets: Sie gilt als *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar*. Zum Ursprung dieses Namens können wohl nur einige wenige längst vergessene Schriften in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem



Aufschluss geben, die ihn mit dem untergegangenen Kontinent Lahmaria und einem Kult von Weissagung und Schicksal einer maritimen Rasse in Verbindung bringen. Zweifel besteht jedoch nicht nur daran, ob Heskatet möglicherweise einst als göttliches Wesen verehrt wurde, sondern auch darüber, ob ihr Wirken tatsächlich den niederhöllischen Kräften des Chaos dient oder nicht vielmehr doch die Ordnung der Welt verteidigt, wie sie im Mysterium von Kha niedergelegt ist. Gemeinsam mit ihren mächtigsten Dienern, wird ihr nämlich nachgesagt, unbarmherzig gegen jene vorzugehen, die es wagen, gegen die Zeit zu freveln oder die Unantastbarkeit der Sphärengrenzen zu gefährden – wobei gerade Letzteres für eine Erzdämonin doch eine äußerst ungewöhnliche Motivation wäre. Unbestritten ist jedoch, dass mächtige Magier, die in ihren magischen Forschungen den Geheimnissen der Zeitmagie oder der Sphärenreise allzu nahe kommen, mitunter nächtlichen Besuch von Heskatet persönlich erhalten sollen und daraufhin spurlos verschwinden, bis auf ihre Kleidung, die sie leer in ihren Gemächern zurücklassen. Infolgedessen hat Heskatet den Ruf, zu Gericht über jene zu sitzen, die sich der Gabe der Magie im Übermaße bedienen, und ihr Urteil fällt kaum einmal gnädig aus.

BLAKHARAZ-DÄMONEN



Gurgulum

»Es war grauenvoll. Der Rückenpanzer des dunklen Ritters wurde von innen heraus durchbohrt und drei Hörner bahnten sich ihren Weg ins Freie. Irgendetwas Unheiliges war hier am Werk, und während ich noch ungläubig erschrocken war, schwang er seine Ochsenherde mit einer Wucht, die ihresgleichen suchte. Wenn ich nicht im allerletzten Augenblick zur Seite gehechtet wäre, hätte er mir bereits mit seinem ersten Schlag den Schädel zertrümmert. Es folgte einer der härtesten Kämpfe, die ich in meinem Leben gefochten habe, und ich drohte, ihn zu verlieren. Der alte Fürst schien übermenschliche Kräfte erlangt zu haben, war er doch offensichtlich mit den Dienern der Niederhöllen im Bunde. Trotz seines hohen Alters von sicherlich 80 Götterläufen war er stärker und agiler als ich mit meinen 30 Sommern. Mit einem Mal wand sich aus seinem Visier ein fingerdicker schwarzer Wurm, übersät mit unzähligen Tentakeln und den genannten Hörnern und kroch blitzschnell auf mich zu. Rahjane hat dieses Ding dann im letzten Moment magisch verbrannt ...«
—Hagen Sigmund von Ehrenstein und Streitzig, Abgänger der Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik, Bericht nach der Schlacht in den Wolken, 1027 BF

Gurgulum (Mehrzahl: Gurguli) ist einer jener Diener der Domäne Tyakra'mans, die die Unerbittlichkeit und Rücksichtslosigkeit des Herrn der Rache auf das Vortrefflichste widerspiegeln. Er zählt für gewöhnlich zu den niederen Dämonen, jedoch wurden im Jahr des Feuers auch Exemplare mit bis zu drei Hörnern beobachtet. Die Erscheinungsform dieses Wächterdämons ist dagegen immer dieselbe. Gurgulum manifestiert sich als armlanger, fingerdicker Wurm von schmutzig-schwarzer Farbe. Seine Haut ist mit Blasen übersät und aus seinem sich widernatürlich rau anfühlenden Körper sprießen lange, dünne Tentakel, acht an der Zahl, so viele, wie gewöhnlich beim Knüpfen eines Henkersknotens an Schlingen (auch Augen genannt) um das Seil gelegt werden. Gleich einem Galgenstrick legt sich der auch *Dunkelschlund* genannte Dämon um den Hals einer zu kontrollierenden



Beschwörungsname: Gurgulum / Gurguli
Beiname: Der Dunkelschlund
Domäne: Tyakra'man
Wesenstypus: niederer bis 3-gehörnter Dämon
Beschwörungsritual: Invocatio Minor oder Invocatio Maior

Person, um dort monatelang zu verbleiben und währenddessen vom Blut seines unglücklichen Wirtes zu trinken. Das erste Mal wurde die Existenz dieses Dämons bekannt, als der selbsternannte Dämonenkaiser Galotta damit ein paar aufrechte Weidener Ritter zwang, in seinem Namen an der großen Herzogsturney in Trallop teilzunehmen. Auch berichteten beispielweise die Helden der Schlacht in den Wolken, die in die Fliegende Festung Kholak-Kai eingedrungen waren, von Kammern, in denen sie ganze Regale voller Gläser vorfanden, in denen Gurguli in einer gelblichen Flüssigkeit schwammen und offenbar auf einen neuen Wirtskörper warteten. Augenscheinlich kann der Dämon auch ohne Bindung an einen Wirtskörper längere Zeit in der 3. Sphäre verbleiben.

Gurguli werden gerufen, wenn der Beschwörer mit ihnen Kontrolle über einen von ihm ausgewählten Wirt ausüben möchte. Widersetzt sich das Opfer den Wünschen des Beschwörers, kommt seinen Befehlen nicht nach oder übt sogar offenen Ungehorsam, so ist der niederhöllische Wurm in der Lage, kurzfristig die Kontrolle über den Wirtskörper zu übernehmen. Die weitaus häufigere Form der Bestrafung erfolgt jedoch durch Erstickern und Würgen. Der Gurgulum spannt sich hierbei an und bringt ausreichend Kraft auf, um seine Träger schlussendlich zu erdrosseln. Geschieht dies, so ist die Seele des Gestorbenen unwiederbringlich verloren, denn sie fährt auf diesem Wege direkt in die Niederhöllen ein. Vereinzelt konnte beobachtet werden, dass die Einnahme von bestimmten Rauschmitteln dazu führt, dass der Dämon in eine Art Schlaf verfällt und seinen Wirt dann gewähren lässt. Diese Informationen gelten allerdings nicht als gesichert.



Gurgulum

Größe: 0,60 bis 1,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 16

LeP 12 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 6+1W6

VW 0 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 1

Biss: AT 10 TP 1W6+1 RW kurz

Würgen*: AT gelingt immer TP speziell RW egal

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 11, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 10, Somnigravis 7

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer oder gehörnter, Blakharaz), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Gurgulum ist kein Dämon für einen offenen Konflikt. Wenn er jemanden beherrscht, lässt er diesen für sich kämpfen – notfalls auch bis zu dessen Ende. Er kann dabei alle Kampfsonderfertigkeiten seines Opfers nutzen und wird dies auch tun. Gurgulum ist zwar nur mäßig taktisch erfahren, kann aber auf die Erinnerungen seines Opfers zurückgreifen und damit eine – je nach Opfer – mehr oder wenige gute Taktik entwickeln.

Flucht: Gurgulum flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Gurgulum ist ein niederer Dämon aus Blakharaz' Domäne.

☛ **QS 2:** Gurgulum ist ein wurmartiger Dämon, der sein Opfer am Hals umschlingt und es so beherrscht.

☛ **QS 3+:** Gurgulum kann auch als gehörnter Dämon auftreten, der Fähigkeiten seines Wirtes verbessern kann.

Sonderregeln:

*) **Würgen:** Um einen Gegner zu würgen, muss der Dämon an den Hals des Opfers gesetzt werden. Der Dämon kann dann als AT 1W6 SP verursachen. Das Opfer muss zudem jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, erschwert um die halben SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet es 1 Stufe *Betäubung*. Das Würgen endet, wenn der Dämon dies beschließt oder er vernichtet wird.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Gurgulum 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.

Rudeldämon: Gurguli lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 158).

Variable Hörnerzahl: Gurgulum kann in verschiedenen Dämonen-Versionen (niederer oder gehörnter)

beschworen werden. Maximal sind 3 Hörner möglich. Der Beschwörer benötigt dafür einen entsprechenden Zauber. Nur gehörnte Gurguli können den Dienst *Stärkung* ausführen. Für jedes Horn ist die Anrufungsschwierigkeit um zusätzlich –1 erschwert.

Schlaf: Wenn Gurgulum Ilmenblatt oder andere beruhigende Rauschkräuter zugeführt bekommt, fängt er an, zu schlafen (1W6 Minuten, oder bis er absichtlich geweckt wird). In dieser Situation kann man ihn sogar von seinem Opfer trennen (*Körperbeherrschung (Entwinden)* –2, 2 Aktionen, 5 Versuche).

Verlängerter Dienst: Immer, wenn einer der Dienste *Stärkung* oder *Wirtskontrolle* ausgeführt werden, verbleibt der Dämon 1 Monat lang. Die Dauer ist bei mehreren Diensten kumulativ, egal in welcher Kombination.

Wirt: Der Dämon versucht ein freiwilliges oder halbwehrlöses Opfer zu seinem Wirt zu machen. Eine Heldin kann sich mit einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gegen *Kraftakt* des Gurgulum vor der Übernahme durch den Dämon retten. Misslingt die Probe, hat Gurgulum sich mit dem Opfer verbunden. Die Probe kostet 1 Aktion. Die Heldin kann die Probe nur ablegen, wenn sie dazu in der Lage ist, sich zu wehren. Sobald die Verbindung hergestellt ist, kann das Opfer nicht mehr aktiv gegen den Gurgulum vorgehen und wird von diesem kontrolliert.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Stärkung:** Sollte Gurgulum als gehörnter Dämon (maximal bis zu 3 Hörner) beschworen werden, kann er Fähigkeiten der Person, die er beherrscht, verbessern, sie aber immer noch wie unter dem Dienst *Wirtskontrolle* beschrieben, bestrafen. Pro Horn bedeutet dies +1 GE, +2 KO, +2 KK und 1 Stufe *Schmerz* und *Betäubung* können vollständig ignoriert werden (Zustandsstufen darüber hinaus bedeuten, dass alle Auswirkungen voll zum Tragen kommen). Zudem kann der Gurgulum seine LeP in den Körper des Wirts fließen lassen und ihn so heilen. Gurgulum kann durch diesen Dienst seinen Aufenthalt in der 3. Sphäre auf 1 Monat ausdehnen.

☛ **Wirtskontrolle:** Gurgulum kann sich um den Hals eines freiwilligen oder hilflosen Opfers schlingen und sich festbeißen. Dies erlaubt ihm, dem Opfer auf Befehl seines Beschwörers Schmerzen zuzufügen (+1 *Schmerz* für 1 Stunde). Dies kostet den Gurgulum 1 Aktion, die Zustandsstufen sind kumulativ. Gurgulum kann durch diesen Dienst seinen Aufenthalt in der 3. Sphäre auf 1 Monat ausdehnen.

Der Dämon trinkt jeden Tag 1W3 LeP vom Wirt und führt diese Lebenspunkte seinem eigenen Vorrat zu, bis zu einem Maximum von 30 LeP. Punkte, die darüber hinausgehen, haben keinen Effekt. Ab 20 LeP steigen alle Eigenschaften des Gurgulum um +1. Bei 30 LeP erhalten sie einen weiteren Bonus von +1.

Khash'irroth

»Und so begab es sich, dass Quanon bei seiner Suche nach dem Ewigen Licht und den Vier Wahrheiten nach Selem kam, wo Gesetzlosigkeit, Unrecht und Wahnsinn regierten. Quanon sah dies und verlangte den Richter zu sehen, sodass er die praiosgewollte Ordnung wiederherstellen möge. Der missgestaltete Richter empfing den Heiligen, musterte ihn und sprach mit scharfer Zunge: „Ich kenne dich, Quanon. All deine Sünden und Untaten sind mir wohlbekannt. Komm zu mir und ich werde über dich richten, wie es der HERR gebietet. Deine lüsternen Gedanken, deine Eitelkeit und deinen Hochmut werde ich dir ausbrennen. Doch sei gewiss, mit mir an deiner Seite werden wir auch andere für ihre Sünden bestrafen, sodass ER seinen Willen bekommt.“

Da ging Quanon ein Licht auf. Er erkannte die wahre Gestalt des Richters und sprach: „Gegen kein derisches und göttliches Gesetz habe ich je verstoßen. So liegt es beim Götterfürsten allein, mich zu richten. Denn sein sind die Wahrheit und das Licht. Hinfort mit dir, Dämon!“

Da schrie der Richter auf und offenbarte die Gestalt eines koboldhaften Wesens mit ledernen Schwingen, bevor Praios' Zorn ihn traf. Quanon aber fand die Zweite Wahrheit in Selem und führte seine Suche fort.«

—Der falsche Richter, apokryphischer Bericht über die Reisen des Heiligen Quanon, gefunden in der Silem-Horas-Bibliothek, 342 BF



Über den niederen Dämon *Khash'irroth* (Mehrzahl: *Khash'irrothim*), auch *Der Falsche Richter* genannt, weiß man in Aventurien nur wenig. Gelegentlich taucht der *Ankläger des Letzten Tribunals* in alten Märchen und Mythen der Praioskirche auf. Er gilt als Diener des Blakharaz und soll in der Zitadelle von Tyakra'man wechselnd die Rolle des Anklägers und die des Richters innehaben. Seine derische Gestalt gleicht einem abgemagerten Kobold von etwa drei Spann Größe. Aus dem Rücken wachsen zwei lederne graue Flügel, die er jedoch nur selten einsetzt. Seine Haut ist dünn wie Pergament und scheint noch nie die Sonne gesehen zu haben. Am Hals und auf dem kahlen Schädel zeichnen sich Adern ab, die bei Erregung wild pulsieren. Seine dünnen Klauen schimmern mitunter grünlich und sind vergiftet, was ganz dem Wesen des tückischen Dämons entspricht. Gerne zeigt er sich in Richterkleidung oder einer einfachen schwarzen Toga. *Khash'irroth* wird gerufen, wenn man die Sünden und Vergehen einer Person erfahren möchte. Denn *Khash'irroth* ist der allwissende Ankläger: Jede noch so unbedeutende, doch schlechte Tat, jedes böse Wort und jeder lästerliche Gedanke wird ihm offenbar. Es gibt nichts, was man vor dem Dämon verbergen könnte. Aber für einen Diener des Blakharaz sind Wahrheit und Wirklichkeit nicht das Gleiche. Täuschung, Intrigen und Irreführung sind die Grundlagen seiner Existenz. Und so wählt der Dämon seine Worte bewusst mehrdeutig. Für seine Dienste verlangt der falsche Richter stets einen hohen Preis. Meist möchte *Khash'irroth*, dass das Opfer für seine Sünden gefoltert wird. Dabei schaut er genüsslich zu und stachelt den Folterknecht weiter an, indem er immer mehr Vergehen ausplaudert, die eine Bestrafung verdienen. Er legt dabei jedoch nie selbst Hand an. Einem direkten Kampf versucht der feige Dämon stets auszuweichen. Dabei redet er auf seine Angreifer ein und versucht, sie von ihrem Tun abzuhalten. Im Ernstfall verteidigt er sich mit seinen vergifteten Krallen oder fleht um Gnade. Der wortgewandte Ankläger wird von Blakharaz auch gerne für die Vermittlung von Pakten eingesetzt. Dank seiner Fähigkeiten kennt er jeden Makel auf der Seele seines Gegenübers und auch seine dunkelsten Wünsche und Geheimnisse. Eine Fähigkeit, die *Khash'irroth* geschickt einsetzt, um den potenziellen Paktkandidaten eng in die Arme seines Herrn zu locken. Warum der Dämon heute fast unbekannt ist, ist unklar. Im Bosparanischen Reich wurde er gerne bei Verhören von Reichsfeinden und Rebellen eingesetzt. Später soll er verblendete Richter und Inquisitoren zu schrecklichen Taten verleitet haben. Seit dem Ende der Priesterkaiser schien der Dämon verschwunden und erst seit kurzem wird er wieder gesichtet. Manche Mystiker unter den Praioten bringen sein erneutes Auftauchen

Khash'irroth

Größe: 0,50 bis 0,60 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 13 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 11

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 7/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: **AT** 16 **PA** 5 **TP** 1W6+1 (+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen), Flugangriff (Krallen)

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 13, Fliegen 12, Handel 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 15, Rechtskunde 16, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 12, Überreden 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 9, Blick in die Gedanken 12, Horriphobus 10, Respondami 16

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Blakharaz), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Khash'irroth ist feige und versucht Kämpfen durch Herausreden zu entgehen. Muss er sich verteidigen, so greift er mit seinen Krallen an und startet *Flugangriffe* und *Finten*.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Khash'irroth ist der koboldartige Richter des Blakharaz.

☞ **QS 2:** Khash'irroth ist ein Meister darin, die Wahrheit aus Gefangenen herauszuquetschen und sie zu foltern.

☞ **QS 3+:** Khash'irroth ist nicht besonders stark und sehr feige, aber seine Krallen sind giftig, sodass man in einem Kampf gegen ihn dennoch aufpassen muss.

Sonderregeln:

*) **Khash'irroth-Gift:** Das Gift des Khash'irroth verursacht schmerzhaftes Krämpfe. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach verletzt wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 3

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3 SP, 1 Stufe *Schmerz* / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Khash'irroth 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.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Meister der Folter:** Der Khash'irroth kann Folterknechte unterstützen. Die Knechte erhalten eine Erleichterung von +1 auf alle Proben auf *Einschüchtern* (Folter) und ihre QS steigt automatisch um 1 (bis zu einem Maximum von QS 6).



mit dem Verschwinden des ewigen Lichts und dem Karmakorthäon in Verbindung. Fakt ist, dass die Quansionspilger die Ersten seit über 500 Jahren waren, die von der Begegnung mit einem Khash'irroth berichteten. Seitdem scheint er wieder vermehrt sein Unwesen zu treiben, und die Praioskirche untersucht zahlreiche angebliche Sichtungen.

Beschwörungsname: Khash'irroth / Khash'irrothim

Beiname: Der Falsche Richter, Ankläger des Letzten Tribunals

Domäne: Tyakra'man

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

BELHALHAR-DÄMONEN



Crobor

»Ein sonderbarer Dämon, über den bislang die meisten Standardwerke der Dämonologie geschwiegen haben, ist der Crobor. Der mindere Diener Belhalhars ist recht einfach zu beschwören und gerade in großer Zahl eine Gefahr für Leib und Leben. Wer ihn durch eine Invocation aus den heptasphärischen Gefilden in unsere Sphäre rufen will, muss dazu weder viele Paraphernalia einsetzen, noch sich scheuen, gleich zwei oder drei dieser Unkreaturen zu beschwören.

Der Crobor materialisiert sich als menschlicher (teilweise auch trollgroßer) Schädel, der von Flammen umspielt wird. Besondere Intelligenz scheint das Wesen nicht zu besitzen und umkreist irritierend seinen Beschwörer, fliegt ziellos umher oder stürzt sich, wie befohlen, auf einen Gegner. Zwar gibt es weitaus mächtigere Diener Belhalhars, aber die Gefahr, die von einem Crobor ausgeht, ist nicht zu unterschätzen. Durch seine Zauberkräfte ist er in der Lage, Flammenstrahlen und -bälle gegen seine Feinde zu richten. Ein besiegtter Crobor zerplatzt zudem in einer Fontäne aus Feuer und Knochensplintern, die Umstehenden schwere Verletzungen zufügen können.«

—unbeachtete Notizen des Magiers Xaron Mendurian aus Punin, neuzeitlich

Der niedere Dämon, welcher von einigen tulamidischen Beschwörern Crobor (Mehrzahl: Croborim) genannt wird, ist für den Zweck des Tötens geschaffen worden. Wie die meisten Dämonen aus dem Gefolge Belhalhars kennt auch er nur die Absicht, sein Gegenüber zu vernichten.

Die Wesenheit erscheint, wenn sie beschworen wird, als flammender Schädel von der Größe eines Menschen oder sogar größer, fliegt um den Beschwörer herum und erwartet seinen Befehl, um Zerstörung und Leid unter die Sterblichen zu tragen. Crobors Taktik ist recht simpel. Er bewegt sich auf seinen Gegner zu, bespuckt ihn mit Feuer oder lässt gar einen Flammenball auf ihn zu schweben. Alles, was das Feuer nicht verzehrt hat, wird anschließend von Crobor direkt angegriffen und gebissen.

Beschwörungsname: Crobor / Croborim

Beiname: Flammenschädel von Rh'yyl, Überbleibsel der Verdammnis

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Crobor erschien schon in der Vergangenheit immer wieder, allerdings ist sein Name unter Beschwörern nicht sonderlich verbreitet, sodass er glücklicherweise nicht so regelmäßig beschworen wird wie etwa ein Zant. Der große Vorteil, ihn zu rufen, liegt gewiss an einer vergleichsweise leichten Beschwörung und der Tatsache, dass er als Rudeldämon in größerer Zahl aus den Niederhöllen nach Dere beschworen werden kann.

In den Schattenlanden erzählt man sich, dass Crobor teilweise auch ohne Invocation aus den Niederhöllen auftauchen kann. Nach der aventurisch-dämonischen Lehre erscheint dies unmöglich, da Dämonen üblicherweise nicht von selbst die 3. Sphäre betreten können, doch Crobor tauchte häufiger in der Wildermark auf und verwüstete die Gegend, sodass an der Vermutung mehr dran sein mag als nur ein Gerücht.



Crobor

Größe: 0,40 bis 1,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

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

LeP 25 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 12 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 20 (in der Luft)

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3 (+Feuer)* **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss), Flugangriff (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Klettern – (Crobor klettert nicht), Körperbeherrschung 5, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen – (Crobor schwimmt nicht), Sinneschärfe 13, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Ignifaxius 12, Ignisphaero 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Sinn und Zweck von Crobor ist das Töten. Er fliegt zunächst in die Nähe seines Gegners und greift diesen mit einem Ignifaxius an. Handelt es sich um eine Gruppe, setzt er stattdessen auf den Ignisphaero. Sobald er keine AsP mehr übrig hat, beginnt er, seine Opfer zu beißen.

Flucht: Crobor flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Crobor ist ein minderere, aber gefährlicher Diener aus Belhalhars Gefolge.

☞ **QS 2:** Crobor erscheint als fliegender Schädel, der von Feuer umgeben ist. Er kann Feuerzauber gegen seine Feinde einsetzen.

☞ **QS 3+:** Crobor ist nicht besonders stark und kann durch Wasser empfindlich verletzt werden.

Sonderregeln:

*) **Feuerbiss:** Immer, wenn ein Gegner von dem Crobor gebissen wird und SP entstehen, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-2 erleidet das Opfer den Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Crobor 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.

Empfindlichkeit gegenüber Kampftechniken Armbrüste und Bögen: Gegenüber den genannten Kampftechniken weist der Dämon keine Resistenz auf. Die TP werden gegen profane Waffen dieser Kampftechniken nicht halbiert.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Elementarer Wasserschaden richtet die doppelte Menge TP an. Ein voller Eimer Wasser als Wurf-Waffe verursacht 2W6 SP (RW 2/4/6). Regen wirkt wie der Status *Brennend* auf kleiner Fläche.

Rudeldämon: Croborim lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 158).

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

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



Angeblich sollen Croborim immer dann in größerer Zahl gesehen worden sein, wenn sich eine Pforte in die Niederhöhlen auftut. Die Dämonen scheinen von diesem Übergang magisch angezogen zu werden und erscheinen dort in großer Zahl, selbst wenn die Pforte nicht zur Domäne ihres blutigen Herrn führt, sondern zu einem anderen Ort der 7. Sphäre. Zwar kennt niemand den Grund, aber offenbar sind Croborim empfindlicher gegen Fernkampf-Waffen. Trotz der bekannten Resistenz von Dämonen gegen alle profanen Waffen, trifft dies nicht auf Angriffe mit Armbrüsten und Bögen zu. Ein Crobor kann mit zwei bis drei gut gezielten Pfeilschüssen ausgeschaltet werden, ohne dass

ein Held eine magische Waffe benötigt. Auch gegen Wasser zeigt der Feuerschädel eine gewisse Empfindlichkeit, wie mancher Held sicherlich beim Anblick des Dämons vermuten wird. Gefährlich ist der Crobor jedoch bei seiner Zerstörung, denn dann platzt er und Feuer und Knochensplitter drohen alle umstehenden Personen zu verletzen.

Crobor soll zu den niedersten Dämonen der Niederhölle gehören. Deswegen lautet einer seiner Beinamen *Überbleibsel der Verdammnis*. Dämonologen nehmen an, dass Crobor ein Körperteil eines zu Tode geschändeten Paktierers ist oder er in einer Verbindung mit gemarterten Seelen steht.

Dagga

»Sie waren durchgebrochen. Ein Gongschlag lies meinen Körper erschauern und lenkte meine Aufmerksamkeit auf das Tor. Der wachhabende Akademiegardist erhob die Waffe, doch die niederhöllische Kreatur war schneller. Sie holte mit der linken Pranke aus und zog sie der Wache quer über das Gesicht. Der Mann taumelte und warmes Blut tropfte auf seinen Wappenrock. Noch ehe er schreien konnte, setzte die unnatürliche Wesenheit, ein menschlicher Körper mit Bärenpranken und zwei Schlangenköpfen, nach. Die zwei Mäuler griffen mit den Pranken nahezu gleichzeitig an, sodass seine Bewegungen erstarben. »Hinfort mit dir, Dagga, du dämonisches Schlangengezücht«, schrie ein Magier neben mir, bevor eine magische Feuerlanze die Kreatur traf. Es roch nach verbranntem Fleisch und Fell, aber der Kampf war noch nicht vorüber. Der Dämon regte sich und ich trat ihm gegenüber. Die gelben Augen und die Zähne der Schlangenhäupter habe ich bis heute nicht vergessen.«

—Überlieferung eines Augenzeugenberichts, Archiv der Grauen Stäbe zu Anchopal, 593 BF

Dagga (Mehrzahl: Daggaya) hat als niederer Dämon aus der Domäne Xarfa's eine einzige Aufgabe – den Kampf. Den ersten Aufzeichnungen zufolge entstammt sein Name einer Kurzform des Mohischen. In der Sprache der Waldmenschen bedeutet seine Bezeichnung so viel wie „doppelte-Schlange-mit-harter-Hand“. Bereits seine Erscheinung ist furchterregend. Zwei riesige Bärenpranken schmücken einen muskulösen, geschlechtslosen Körper von mehr als zwei Schritt Größe. Zwei rotgeschuppte Schlangenhäupter auf langen Hälsen funkeln seine Opfer mit gelblichen Augen an. Aus seinen Mäulern mit messerscharfen Zähnen tropft stets Blut. Einige Gelehrte behaupten, dass seine vornehmliche Gestalt die göttlichen Tiere des Firun und der Hesinde schmähen soll. In seltenen Fällen trägt er Löwenpranken und Echsenhäupter als Variante. Es gibt zudem Überlieferungen, die den Dagga fälschlicherweise als Chimäre aus Bär, Schlange und Mensch bezeichnen. Neben dem Zant zählt der Blutige Beißer zu den aventurienweit bekannten Kreaturen aus dem Gefolge des Jenseitigen Mordbrenners. Eine sehr große Namensverwandtschaft besteht zum Darkha, ebenfalls ein Niederer Diener Belhalhars, was bereits zu schwerwiegenden Verwechslungen oder stark misslungenen Beschwörungen geführt hat. Kundige der Schwarzen Magie scheuen sich nicht, die blutige Bestie zu rufen. Daher kann sie an allen Orten auftreten, an denen Dämonen wandeln. Ihre hauptsächliche Aufgabe liegt in der Gewalt. Daher ist er auch an Schlachten mit niederhöllischen Wesenheiten beteiligt. In den Magierkriegen war er vor allem im südlichen Aventurien präsent. Bei der Zerstörung der Sternenakademie in Anchopal setzte der

Magier und Diener Borbarads, Gaftar Abu-al-Ifriitim, den Dagga ebenfalls ein. Augenzeugen der Schlachtfelder und Kriege nach Borbarads Rückkehr berichten von ähnlichen niederhöllischen Wesenheiten.

Die Beschwörung des Giftigen Knochenbrechers erfolgt zur Zerstörung und er kennt keinen anderen Zweck. Meist bleibt er nur für eine Auseinandersetzung, Schlacht oder die Vernichtung einer Person in der 3. Sphäre. Seine genaue Vorgehensweise ist dabei von seinem Beschwörer abhängig. Im Gegensatz zum Zant, gilt er als weniger intelligent, aber besser kontrollierbar, was ihn für strategische Zwecke unter einem Befehlshaber qualifiziert.

Im Kampf ist seine Raserei sehr gefürchtet, da sie die ohnehin schon gefährlichen Doppelangriffe der Pranken aufwertet. Schlagen beide gleichzeitig zu, hat der Gegner einige Wucht abzuwenden. Durch die langen Hälse erhalten die beiden Schlangenköpfe eine überraschende und böartige Reichweite. Das Opfer muss sich nicht nur der Vielzahl an Zähnen zweier Mäuler erwehren, sondern auch vor dem böartigen Gift in Acht nehmen. Bei einer Unachtsamkeit vernebelt es die



Dagga

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 9 **IN** 11 **CH** 12

FF 13 **GE** 12 **KO** 22 **KK** 17

LeP 40 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 6 **SK** 2 **ZK** 4 **GS** 7

Pranke: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **RW** mittel

Biss: **AT** 15 **TP** 1W6+5 (+Gift)* **RW** lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss, Pranke), Feindgespür, Rundumschlag I (Pranke), Sturmangriff (Pranke), Verbeißen (Biss), Vorstoß (Biss, Pranke), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke), Zu Fall bringen (Pranke)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 12, Kriegskunst 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 10

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belhalhar), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Dagga greift seine Feinde ohne Rücksicht auf Verluste an. Er beginnt am liebsten mit einem *Vorstoß*, einem *Sturmangriff* oder einem Horriphobus. Danach setzt er vor allem bei Biss-Angriffen auf den *Angriff auf ungeschützte Stellen* und *Finten*, mit den Pranken hingegen auf Wuchtschläge und Angriffe, mit denen er Gegner zu *Fall bringen* kann. Hat er es mit mehr als einem Gegner zu tun, verwendet er ab und an überraschend *Rundumschläge*. Sobald Dagga in Raserei verfallen ist, schert er sich nicht mehr um Manöver, außer um Wuchtschläge.

Flucht: Dagga flieht sehr selten und auch nur, wenn er nicht in Raserei verfallen ist und er von seinem Beschwörer einen Dienst erhalten hat, der ihn ein anderes Ziel zerstückeln lässt.

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

☛ **QS 1:** Dagga ist ein niederer Dämon, der zur Gefolgschaft Belhalhars gehört.

☛ **QS 2:** Daggas Bissangriffe sind giftig und haben eine lähmende Wirkung auf ihr Opfer.

☛ **QS 3+:** Dagga kann in einen Zustand der Raserei verfallen, in dem er wie ein Wüterich ohne Rücksicht auf Verluste kämpft.

Sonderregeln:

*) *Dagga-Gift:* Das Gift des Dagga ist paralyisierend. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach gebissen wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 4

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse*, 1 Stufe *Verwirrung* / 1W3 SP, 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Dagga 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.

Raserei: Dagga wird durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald er 10 LeP verloren hat, gelten für ihn folgende Modifikatoren: –8 VW, +2 AT, +6 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

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



Sinne und Aufmerksamkeit des Getroffenen. Der *Blutige Beißer* benötigt keine Nahrung wie ein Raubtier. Trotzdem genießt er es, seine Gegner regelrecht kleinteilig mit seinen spitzen Reißern zu zerhacken und frisches Blut über die Zahnreihen seiner Mäuler laufen zu lassen. Der schändende Anblick kann für sein Gegenüber durchaus verstörend sein, was den Dämon wenig kümmert. Das Gezücht flieht äußerst selten und nur dann, weil er andere Befehle hat und sein vom Beschwörer bestimmtes Opfer abwesend ist.

Beschwörungsname: Dagga / Daggaya

Beiname: Der Giftige Knochenbrecher, Der Blutige Beißer

Domäne: Xarfai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Minor*

CHARYPTOROTH-DÄMONEN



Amrychoth

»Es war kühn von euch, sich uns anzuschließen. Kühn und dumm! Schaut euch um. Seht die ausgezehrtten Gesichter derer, die Efferds Ruf gefolgt sind. Sie haben alles geopfert, um gegen das anzusegeln, was der faulige Schlund der Allesverschlingenden ausgespuckt hat. Und glaubt nicht, ich rede von Piraten, Dämonenarchen oder Seeschlangen. Unter Wasser lauern weitaus größere Schrecken. Wesen, die ohne Vorwarnung auftauchen, um euer Schiff, euer Leben und gar eure Seele zu verschlingen. Bei Efferds Bart, selbst mich hat er getäuscht. Die Strömung war zu perfekt! Der riesige Mahlstrom tauchte aus dem Nichts auf und tief im Abgrund war er zu sehen. Der Schatten im Zyklon. Er hätte uns alle verschlungen, wäre Trismagena nicht die fähigste Bordmagierin im ganzen Perlenmeer. Doch er ist noch nicht fertig mit uns und wartet weiter auf seine Gelegenheit. Also verabschiedet euch von eurem alten Leben und ab an die Riemen! Ich will sehen, ob ihr was taugt!«

—Kapitän Rateral Sanin XII., zu einer Gruppe Freiwilliger, die sich seinem Kampf in der Blutigen See anschließen wollen, Seeadler von Beilunk, 1023 BF

Amrychoth (Mehrzahl: Amrychothim) ist ein mächtiger Dämon aus der Domäne Gal'k'zuuls. Der fünfgehörnte Diener der Tiefen Tochter tritt meist in Gestalt eines großen schwarzblauen Dreiecksrochen mit drei Augen auf, was ihm den Beinamen *Dunkelrochen* einbrachte. Mit einer Spannweite von über acht Schritt und einem riesigen allesverschlingenden Maul ist er eine der beeindruckendsten Gestalten aus dem Gefolge Charyptoroths. Seine fünf Hörner winden sich wie Maulwerkzeug um seinen Schlund und sind in der Lage, selbst eisenbeschlagenen Schiffen Löcher in den Bug zu reißen. Den langen spitzen Schwanz vermag er ebenfalls als Waffe einzusetzen, nutzt diesen jedoch nur, wenn er ernsthaft in Bedrängnis gerät. Viel lieber gleitet der anmutige Jäger durch die dunklen Tiefen des Ozeans, um bei passender Gelegenheit seine mächtigste Waffe einzusetzen: die totale Kontrolle der Meeres- und Flussströmung seiner Umgebung. Selbst schwerste Kriegsschiffe kann er so zu sich ziehen, um sie anschließend mit einem allesvernichtenden Mahlstrom und mächtigen Springwellen zu vernichten. Aus diesem Grund haben

die meisten seiner Opfer Amrychoth nie zu Gesicht bekommen. Er ist für das Verschwinden zahlreicher Schiffe der Perlenmeerflotte verantwortlich, ohne dass die Admiralität je den wahren Grund erfahren hat. Die wenigen Überlebenden mit klarem Verstand sprachen einhellig von einem *Schatten im Zyklon*, was von der Flottenführung jedoch als Seemannsgarn abgetan wurde. Sofern er nicht beschworen wurde, kann Amrychoth in dämonisch verseuchtem Gewässer sowie in der Nähe von Unheiligtümern der Charyptoroth, wie dem Friedhof der Seeschlangen, angetroffen werden. Taurige Bekanntheit erlangte er bei der Seeschlacht im Selemgrund. Ausgesendet vom einstigen Heptarchen Darion Paligan, brachte der Dämon auf dem Höhepunkt



Amrychoth

Größe: 8,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 11 **GE** 16 **KO** 22 **KK** 26

LeP 100 **AsP** 64 **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 6 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 15

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+5 **RW** kurz

Schwanz: **AT** 17 **TP** 1W6+7 **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 0, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 15, Sinnesschärfe 11, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Aquafaxius 14, Aquasphaero 14, weitere Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Wasser auf 14+

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Amrychoth versucht, einzelne Gegner mit seinem Schwanz *aufzuspießen* oder *verbeißt* sich in sie. Stärkere Gegner attackiert er mit seinen Zaubern, etwa dem Aquafaxius. Schiffe hingegen versucht er mit seinen Fähigkeiten, einen Mahlstrom zu erzeugen, untergehen zu lassen.

Flucht: Amrychoth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Amrychoth ist ein mächtiger Diener Charyptoroths, der in Gestalt eines dreiäugigen Rochens erscheint.

☞ **QS 2:** Amrychoth beherrscht die Kontrolle über das Wasser und kann Mahlströme erzeugen, um Schiffe untergehen zu lassen.

☞ **QS 3+:** Amrychoth ist gegen Feuer empfindlich.

Sonderregeln:

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

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

Kontrolle über Wasser: siehe **Zusätzliche Dienste**

Regeneration II: Amrychoth erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ *Kontrolle über Wasser:* Amrychoth kann Meeresströmungen ändern, Unterwasserstürme und Mahlströme erzeugen. Er benötigt dafür 10 KR und kann damit ganze Schiffe versenken. Um sich vor einer solchen Auswirkung zu retten, kann der Meister eine Sammelprobe auf *Boote & Schiffe (Kampfmanöver)* / *Schwimmen (Kampfmanöver)* erschwert um die Anzahl / die doppelte Anzahl der dafür eingesetzten Dienste, 1 KR, 5 Versuche, verlangen (verbraucht je nach Mächtigkeit bis zu 6 Dienste nach Meisterentscheid).



der Schlacht zahlreiche Schiffe zum Kentern. Der Dunkelrochen riss Dutzende Seeleute in den Tod, bis er schließlich von Vaotorr, dem Tierkönig der Blutrochen, aufgehalten wurde. Doch nicht nur bei Seefahrern wird Amrychoth gefürchtet. Auch die Völker der Krakonier, Risso und Ziliten wissen um die Macht des Dämons, da er in der Lage ist, ihre Unterwasserstädte zu zerstören. So mancher Krieg unter den Maritimen wurde mit Einsatz eines Amrychoths schnell entschieden. Aufgrund seiner Jagdtechnik ist es nicht verwunderlich, dass allerlei Gerüchte und Legenden rund um den Dunkelrochen existieren. Kenntnis über sein wahres Wesen und seine Gestalt haben nur die maritimen Völker sowie

Beschwörungsname: Amrychoth / Amrychothim

Beiname: Der Dunkelrochen, Schatten im Zyklon

Domäne: Gal'k'zuul

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Paktierer der Charyptoroth. Belesene Magier und Geweihte des Efferd oder Swafnir kennen zumindest alte Geschichten über seine Existenz. Eine Ausnahme bilden die Geweihten des Numinoru, die mehr über den Ursprung des mächtigen Dämons zu wissen scheinen. Alte Legenden der Nanshemu berichten von fehlgeleiteten Kindern des Unendlichen. Diese wurden einst von dessen missratener Schwester verführt und mit falschen Versprechungen in das Meer hinter den Sternen gelockt. Seit dieser Zeit dienen sie Charyptoroth und ihre Gestalt spottet dem Vater der Seeungeheuer.

• Die Nanshemu sind eine menschliche Kultur, die im Norden des Südkontinents Uthuria leben. Sie verehren den Meeresgott Numinoru, der als Bruder Efferds und Vater aller Seeungeheuer gilt. Sein heiliges Tier ist der Rochen.

Vhatacheor

»Bei Rastullahs Lockenpracht, dieser Ifriit konnte über das Wasser laufen. Über das Wasser! Und nicht nur das. Er konnte es sogar entzünden. Überall, wo seine langen, widerwärtigen, schillernden Spinnenbeine das Meer berührten, musste das Mayy weichen und sich dem Haz geschlagen geben. So wahr ich hier stehe, die samtblauen Fluten des Perlenmeeres begannen lichterloh zu brennen, gerade so, als bestünden sie aus Lampenöl, wie ihr es auch auf dem großen Basar von Rashdul kaufen könnt. Aber nicht aus dem guten, sondern aus dem billigen, welches rußt und stinkt, dass es dem Rechtgläubigen ein Gräuel ist. Diese neunmalverfluchte Ausgeburt der Dschejjhennach stakste jedenfalls unbeirrt auf die Karavelle zu und kletterte behände die Bordwand hinauf. Schon brannte die Takelage und die Segel gingen in Flammen auf. Nur wenig später stand das komplette Schiff in Flammen und erlitt Schlagseite. Als es schließlich kippte und brennend und knarzend versank, riss es all die armen Seelen an Bord, rechtgläubig oder ungläubig, in ein dunkles nasses Grab. Châra! Diese Bilder verfolgen mich seitdem in meinen Träumen ...«

—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, über seine Teilnahme an der Seeschlacht von Andalkan

Vhatacheor (Mehrzahl: Vhatacheroi), der Meister des Brennenden Wassers, auch Brennender Mandränker geheißen, entsteigt den nachtblauen Tiefen Gal'k'zuuls und ist nach Yo'Nahoh einer der mächtigsten Diener aus dem Gefolge der Erzdämonin Charyptoroth. Dieser achtgehörnte Dämon erscheint in der Gestalt einer riesigen, etwa sechs Schritt durchmessenden Spinne mit einem gewaltigen, menschlich anmutenden Schädel als Leib. Auch der Kopf erinnert auf groteske Weise an ein unvorstellbar entstelltes menschliches Gesicht mit acht roten Augen und einem zahn- und fangbewehrten Schlund. Sein Leib ist sowohl mit langen, borstigen, schwarzfaulenden Haaren als auch mit Chitin bedeckt. Jedem seiner acht Spinnenbeine entspringt ein geradezu harpunenförmiges knöchernes Horn, um das sich nicht nur Seetang und Algen wickeln, sondern mit dem auch Meeresgetier bis zu Delphingröße aufgespießt wird. Während der Invasion der borbaradianischen Horden wurde dieser Dämon häufig in der Nähe der gefürchteten Dämonenarchen gesichtet, wo er offenbar als eine Art Leibwache fungierte. Lange Zeit erzählte man sich, dass Vhatacheor noch nie besiegt worden sei. In der Seeschlacht von Andalkan konnten die legendären Gezeichneten jedoch das

Gegenteil beweisen und eine dieser Ausgeburten der Niederhöhlen zurück in die 7. Sphäre schicken. Vhatacheor vermag über das Wasser zu laufen, und dort, wo seine schmierig triefenden Spinnenbeine das Wasser berühren, gerät dieses umgehend in Brand und lodert schwarz-rußend auf, gerade so, als ob Steinöl verbrannt würde. Auch wenn ein solches Feuer nur wenige Augenblicke brennt, so triumphiert Charyptoroths Diener mit jedem seiner Schritte über Efferds Element, indem er es wieder und wieder in Flammen setzt. Diese Fähigkeit ist schon etlichen Schiffen zum Verhängnis geworden, insbesondere Kriegsschiffen, die Hylailer Feuer geladen hatten. Der Dämon scheint es zu wittern und versucht, es schnellst möglich in Brand zu setzen, geradezu so, als wolle er unterstreichen, dass nur er,



Vhatacheor

Größe: 5,80 bis 6,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 23 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 14

FF 16 **GE** 15 **KO** 28 **KK** 33

LeP 750 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 3 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 10

Krallen: **AT** 15 **TP** 2W6+6 (+In Brand stecken)* **RW** lang
RS/BE: 5/0

Aktionen: 3

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Krallen), Unterwasserkampf, Wuchtschlag I-III (Krallen)

Talente: Einschüchtern 15, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 17, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Incendio 18

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Vhatacheor versucht, Gegner auszuschalten, indem er sie mit seinen Krallen berührt. Der Schmerz schaltet seine Feinde üblicherweise schnell aus, sodass er sich dann wieder anderen Zielen zuwendet.

Flucht: Vhatacheor flieht nicht.

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

☛ **QS 1:** Vhatacheor ist ein mächtiger und mehrfach gehörnter Dämon aus Charyptoroths Domäne.

☛ **QS 2:** Vhatacheors Krallen lösen ein Brennen aus, dass Schiffe entzünden und Personen schwer verletzen kann.

☛ **QS 3+:** Vhatacheor ist immens widerstandsfähig und durch Waffengewalt kaum zu besiegen.

Sonderregeln:

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

**) In Brand stecken:* Wurde durch die Krallen mindestens 1 SP verursacht, erleidet das Ziel automatisch den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Bei einem weiteren Treffer mit 1+ SP erhöht sich der Brand auf große Fläche, bei einem dritten Treffer auf den ganzen Körper.

Regeneration II: Vhatacheor erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

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



Beschwörungsname: Vhatacheor / Vhatacheroi
Beiname: Meister des Brennenden Wassers, Brennender Mandränker
Domäne: Gal'k'zuul
Wesenstypus: 8-gehörnter Dämon
Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

und er allein, der Meister des Brennenden Wassers ist. Von der Belagerung Ilsurs sowie der Schlacht von Eslamsbrück wurde eine weitere scheußliche Eigenschaft berichtet. Die Unglückseeligen, die in die Fänge des Dämons gerieten, schienen nicht nur zu brennen, sondern gleichzeitig zu ertrinken. Anstelle von Schmerzensschreien brachten sie nur ein erstickendes Gurgeln hervor, bevor sie ihr Leben aushauchten. Die offensichtlichen Brandopfer, deren Lungen voll trüben Wassers waren, stellten die Anatomen und Medici, die die Gefallenen der Schlacht untersuchten, vor ein Rätsel. Es scheint, als würde der Dämon einen perfiden Gefallen an seinen Taten finden. Berichten zufolge, soll der grotesk anmutende Menschenkopf all jene auf äußerst götterlästerliche Weise verhöhnen, die sich ihm in den Weg stellen.



LOLGRAMOTH-DÄMONEN



Chuchathabomek

»Geschafft! Nach eingehender Befragung habe ich endlich Zugang zur Heptagonakademie erhalten. Auch wenn die Akademie widernatürlich und voller ungeahnter Schrecken ist, kommt sie mir nach meiner beschwerlichen Reise fast vertraut vor. Das akademische Leben ist zwar unkonventionell, orientiert sich aber an den Lehranstalten der Bruderschaft der Wissenden. [...] Mir ist es gelungen, einen kurzen Blick auf die Spektabilität Balphemor von Punin zu werfen. In einer der wenigen klaren Nächte konnte ich von der Adeptenstube aus einen Blick auf die Spitze der Sternwarte werfen. Dort sah ich ihn. Auf der Aussichtsplattform lief seine knorrige gebückte Gestalt zu einer prunkvollen geschlossenen Sänfte. Nachdem er eingestiegen war, erklangen ein markerschütternder tiefer Schrei und Flügelschlagen. Sekunden später schoss eine gewaltige geflügelte Echse aus den Wolken, packte die Sänfte an dafür vorgesehenen Schlingen und trug sie ohne Mühe davon. Meine Nachforschungen haben ergeben, dass es sich bei dem Wesen um das Fliegende Hebewerk, Chuchathabomek, handelte. Dank seiner immensen Kraft soll er sogar in der Lage sein, die Türme der Akademie zu bewegen. Wenn Balphemor ihn nun auch als Reisemöglichkeit nutzt, ist dies sicherlich nur der erste Schritt, bis er und Arngrimm anfangen, Soldatenverbände durch die Luft zu transportieren. Ich muss Orelia warnen. [...] Wieder dieses Flattern am Fenster. Der Feind misstraut mir immer noch. Ich sollte Schluss machen.«
—Aufzeichnungen des Ramon Armadillo, kurz nach seiner Ankunft in Yol-Ghurmak, 1038 BF

Chuchathabomek (Mehrzahl: Chuchathabomekim) entstammt der Domäne Thezzphai und gilt als großer Vetter des Karakils. Dies liegt vor allem an seinem Aussehen, das dem einer geflügelten Schlange ähnelt. Der bis zu zehn Schritt lange schuppige Leib ist jedoch wesentlich massiger und pulsiert in peristaltischen Bewegungen. Sein Gesicht wirkt eingedrückt, was ihm ein plumpes, schwerfälliges Aussehen verleiht. Die schlangenähnlichen Nüstern sind ebenfalls platt und sondern einen gelblichen Talg ab. Drei große spitze Hörner wachsen aus seiner faltigen Stirn, während das vierte Horn aus dem warzigen Kinn sprießt. Die gelben Echsenaugen des Fliegenden Hebewerks wirken stets emotionslos und machen es schwer, den Dämon einzuschätzen. Seine Flügel sind stumpfgrau befiedert und derart zerschlagen, dass sie den bulligen Dämon nur mittels Magie in der Luft halten können. Der größte

Unterschied zum armlosen Karakil sind jedoch seine muskulösen Greifarme, mit welchen er große Lasten transportieren kann. Diese Fähigkeit ist auch seine Hauptaufgabe, was ihn zu einem beliebten Helfer bei großen Bauprojekten in Yol-Ghurmak macht. Während der Dharai am Boden der unangefochtene Lastendämon ist, schafft es der Chuchathabomek, Baumaterialien an Stellen zu transportieren, welche man vom Boden aus nie erreichen könnte. Er gilt als genügsam, langsam und einfältig, was für einen Diener Lolgramoths ungewöhnlich ist. Dieser Eindruck täuscht jedoch, da der Dämon durchaus einen ausgeprägten eigenen Willen besitzt. So manch unglücklicher Beschwörer glaubte, er habe das Fliegende Hebewerk in seiner Gewalt, um im falschen Moment festzustellen, dass er die ganze Zeit genarrt wurde. Nur starke Beschwörer schaffen es, den Dämon zu kontrollieren. Gelingt es ihnen aber, so kann er durchaus für längere Zeit in



Chuchathabomek

Größe: 9,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 12

FF 13 **GE** 13 **KO** 22 **KK** 38

LeP 400 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 10+1W6

VW 5 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 2/7 (am Boden / in der Luft)

Klaue: **AT** 6 **TP** 1W6+10 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+7 **RW** lang

Schweres Wurfgeschoss*: **FK** 13 **LZ** 1 **TP** 3W6+4 **RW** 50/100/200

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Klaue, Schwanz), Klammergriff (Klaue), Mächtiger Schlag (Klaue), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Klaue, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 2, Sinnesschärfe 6, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Falkenauge 10, Motoricus 10

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Chuchathabomek kämpft nur selten, aber wenn er dazu gezwungen wird, versucht er, schwere Geschosse auf seine Gegner zu werfen. Reicht das nicht aus, um seine Feinde zu töten, schlägt er mit seinem Schwanz oder versucht, Opfer mit seinen Klauen zu packen und zu zerreißen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Chuchathabomek dient Lolgramoth als fliegender Lastenträger.

☛ **QS 2:** Chuchathabomek gilt als langsam, aber unglaublich stark. Zudem soll er nur schwer zu kontrollieren sein.

☛ **QS 3+:** Chuchathabomek ist zäh und kaum zu besiegen. Glücklicherweise kämpft er nur selten und zieht dann das Werfen von schweren Objekten dem Nahkampf vor.

Sonderregeln:

*) Diese Wurfgeschosse können nicht mit einer Schild-PA verteidigt werden.

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

Regeneration III: Chuchathabomek erhält am Ende jeder KR 3W6 LeP zurück.

Schwer kontrollierbar: Sobald Chuchathabomek beschworen wurde, muss dem Beschwörer eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) –3 gelingen. Misslingt die Probe, hat der Beschwörer keine Kontrolle mehr über Chuchathabomek und der Dämon reagiert so, wie er es wünscht. In den meisten Fällen tut er so, als würde der Beschwörer immer noch Kontrolle über ihn haben, in einem ungünstigen Moment verweigert Chuchathabomek dann die Gefolgschaft und wendet sich seinen eigenen Zielen zu, die meistens im Säen von Chaos und dem Zerstören des bisher Erschaffenen bestehen.

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

Zerreißen: Befindet sich ein Gegner im Klammergriff des Chuchathabomek, verdreifacht sich der Schaden (also üblicherweise 3W6+30 TP).

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



der 3. Sphäre existieren, um seinem Herrn zu dienen. Doch selbst dann sollte man einem Chuchathabomek nie ganz vertrauen. Im Kampf bewirft der Dämon seine Gegner mit Felsbrocken, Bäumen, Kutschen, Kühen oder anderen Geschossen, die er in die Klauen bekommt. Im Nahkampf versucht der Viergehörnte, seinen Gegner zu packen und zu zerreißen. Der ehemalige Hofmagus zu Yol-Ghurmak, Asmodeus von Andergast, versuchte Chuchathabomek lange als Waffe einzusetzen, was ihm jedoch nie gelang. Zu schwerfällig und langsam ist der Dämon, wodurch er ein leichtes Ziel für feindliche Schützen und Geschosse ist. Balphemor von Punin hingegen setzt den Dämon seit Kurzem ein, um bequemer zu reisen. In seiner prunkvollen Sänfte lässt er sich sicher und vor Wettereinflüssen geschützt durch die

Lüfte tragen. Der dunkle Herzog Arngrimm von Ehrenstein weiß dies und hat bei Balphemor bereits vorgesprochen, um ihn davon zu überzeugen, den Dämon mit umgebauten gepanzerten Kutschen für Truppentransporte zu nutzen. Zum Ärger des Herzogs zeigt die Spektabilität der Heptagonakademie jedoch kein Interesse an derartigen Experimenten.

Beschwörungsname: Chuchathabomek / Chuchathabomekim

Beiname: Das Fliegende Hebewerk

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwörritual: Invocatio Maior

Difar

»Von den Difarim: Dämonen sollte man niemals unterschätzen. Jede Wesenheit hat einen Daseinszweck und kann dem Beschwörer nützlich sein. Die Magier der Bosparaner hatten für ihre Kriege nur auf das altbewährte Material zurückgegriffen: Dämonen des Belhalhar und vielleicht noch den einen oder anderen Ifriit, der seinen Gegnern Wahnsinn brachte oder Seuchen verursachte. Was kann man von diesen un kreativen Barbaren auch anderes erwarten? Und vor allem: Wie konnten sie den Krieg damit gewinnen?

Der Difar jedenfalls ist ein Wesen, das als eine formlose, sich ständig verändernde Gestalt erscheint. Er mag nicht beeindruckend wirken, doch seine Geschwindigkeit ist enorm. Man kann ihn nicht nur dazu benutzen, Botschaften zu versenden, sondern auch dazu, einen Gegner außer Gefecht zu setzen. Kaum ein Kämpfer ist in der Lage, ihn zu erwischen, was ihn besonders wertvoll im Kampf macht. Ich gehe davon aus, dass die Bosparaner den kampfstarken Zant dem Difar gegenüber bevorzugen, weil er bedrohlicher wirkt. Sie sind Narren und es ist fast schon schmerzhaft, dass ihre Ignoranz bislang nicht bestraft wurde.«

—Notizzsammlung des Schwarzmagiers Rasulan zur Dämonenbeschwörung, gefunden bei der Plünderung der elburischen Magierakademie, 1028 BF

Es ist schwer, etwas über die Gestalt eines Difars (Mehrzahl: Difarim) zu berichten. Der Dämon, der auch *Der Rastlose Schatten* genannt wird, ist ein niederer Diener Lolgramoths. Er ist fast immer in Bewegung und dabei extrem schnell, was dazu führt, dass ein Betrachter ihn für eine unscharfe Wolke hält. Bleibt er einmal stehen, so kann man meistens ein unheimliches Nagetier erkennen.

Beschwörer aus allen Regionen rufen ihn vor allem zur Überbringung von Nachrichten oder zu Spionagezwecken. Dass der Difar auch ein hervorragender Kämpfer ist, wird von vielen Zauberern nicht bedacht. Er kann seine Gegner verwirren und sie so bis zum Zusammenbruch erschöpfen. Außerdem ist er dank seiner Geschwindigkeit ein schwer zu treffendes Ziel. Kaum jemand kann einen Difar im Kampf treffen, was ihm große Vorteile verschafft. Obwohl er ein niederer Dämon ist, ist seine Beschwörung schwierig – vermutlich aufgrund seines unruhigen Wesens. Es gibt Berichte, die neben seiner Nagetiergestalt von einer humanoiden Gestalt, einem koboldartigen Äußeren oder einer amorphen Masse sprechen. Wie bei allen Dämonen, unterscheidet sich das Aussehen der einzelnen Difarim voneinander und auch ein Difar kann Dere nicht aus eigenem Willen betreten, sondern muss dazu beschworen werden. Deshalb gibt es keine natürliche Verbreitung der Difarim. Da sie jedoch zu den

harmloseren Dämonen zählen, werden sie oft an Magierakademien oder bei privaten Lehrmeistern, die sich auf das Beschwören von Dämonen spezialisiert haben, als Übungsdämon gerufen. Von einem Difar, so nehmen die meisten Beschwörer an, droht keine ernstzunehmende Gefahr. Dass sich dies ändern kann, wenn man keine Kontrolle über ihn erlangt, berücksichtigen nur die wenigsten Dämonologen. Zwar mag ein Difar nicht so gefährlich sein wie ein Zant oder ein Shruuf, aber in einer Bibliothek kann er für Chaos sorgen, und auch im Kampf kann er durch seine Schnelligkeit und Kraft ein unbequemer Gegner sein. Er verwirrt den Geist seines Opfers durch seine Bewegungen, bis es bewusstlos zusammenbricht. Man kann sich nur wehren, indem man die Scheinangriffe des Dämons abwehrt und ihn erschlägt – kein einfaches Unterfangen. Manchmal trifft man diese Wesen in den Schattenlanden in kleinen Gruppen an, vor allem infolge fehlerhafter Beschwörungen. Diese Gruppen liefern sich meist untereinander Wettkämpfe oder versuchen, Menschen, auf die sie treffen, mit ihrer Verwirrungskraft zu schaden.

Wie alle Dämonen, können auch Difarim in Myranor (dort als Diphar bekannt) oder Uthuria beschworen



Difar

Größe: etwa 0,50 bis 0,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 16 **GE** 26 **KO** 10 **KK** 10

LeP 20 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 21+1W6

VW 16 **SK** 3 **ZK** 0 **GS** 100

Umschwirren: **AT** 18 **TP** 1 Stufe *Verwirrung* **RW** kurz **RS/BE:** 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Umschwirren)

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Umschwirren), Kampfreflexe I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 18 (wirkt der Difar ausschließlich auf sich selbst)

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, Lolgramoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Ein Difar wird eigentlich nicht zum Kampf beschworen, aber er ist extrem schnell und kann Gegner verwirren. Diesen Dienst vollführt er auch gerne, da er weiß, dass nur wenige flink genug sind, ihn zu treffen.

Flucht: Difarim fliehen nicht.

Sphärenkunde (Sphärenwesen)

Schmerz +1 bei: kein Effekt

☞ **QS 1:** Der Difar ist einer der bekanntesten Dämonen überhaupt. Nach ihm ist eine heimtückische Krankheit benannt, der Flinke Difar.

☞ **QS 2:** Ein Difar ist kaum zu treffen, was ihn, obwohl er eigentlich kein Kampfdämon ist, gegen bestimmte Gegner sehr nützlich macht.

☞ **QS 3+:** Obwohl er nur ein niederer Dämon ist, ist es extrem schwierig, ihn zu beschwören. Vermutlich liegt das an seiner Wandelbarkeit.

Sonderregeln:

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

Raserei: Difarim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +1 Stufe *Verwirrung* für den Gegner des Difars, wenn der Angriff Umschwirren erfolgreich ist. 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 oder durch die *Verwirrung Handlungsunfähig* wird, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Schnell: Der Difar zählt aufgrund seiner Schnelligkeit und seiner dauerhaften Bewegungen im Fernkampf immer als hakenschlagend (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die entsprechenden Vorteile und keine Nachteile.

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



werden, wobei sie außerhalb Aventuriens selten genutzt werden. Für Kampfszwecke greift man auf andere, abschreckendere Dämonen zurück und für Botendienste gibt es Wesenheiten, die sich deutlich leichter beschwören lassen.

Es gibt kaum einen Moment, wo ein Difar stillsteht oder verharret. Er ist immer in Bewegung und wirkt unglücklich und aufgeregt, wenn er nichts zu tun hat. Dies mag an dem Aspekt der Ruhelosigkeit seines Herrn Lolgramoth liegen.

Es soll Difarim geben, die schon länger auf Dere weilen und mittels unheiliger Kräfte an die 3. Sphäre gebunden wurden. Diese Exemplare entwickelten ein Eigenleben, ja, man könnte sogar von einer eigenen Persönlichkeit sprechen. Sie verhöhnen angeblich jeden, der nicht so schnell ist wie sie selbst, und das trifft auf die meisten Wesen zu. Eine Sprache sprechen

Beschwörungsname: Difar / Difarim

Beiname: Der Rastlose Schatten

Domäne: Thezzphai

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: *Invocatio Minor*

die Difarim bekanntlich nicht, aber auch hier gibt es Gerüchte, die einzelnen Dämonen dieser Gattung mehr Intelligenz und den Gebrauch der Sprache ihres Beschwörers zuschreiben.

Recht unbekannt ist zudem, dass der an sich nicht sonderlich bedrohliche Difar in *Raserei* verfallen kann. Wenn dies geschieht, wird er zu einem unaufhaltsamen Irrwisch, der seine Gegner schnell und effizient ausschalten kann.

THARGUNITOTH-DÄMONEN



Chur'chaj

»Ihr Glatthäutigen seid noch ein sehr junges Volk, aber ihr werdet schnell lernen. Darin seid ihr gut: Ihr lernt sehr schnell. Ihr habt die Zauberei von uns gemeistert, von den Kleinbärtigen die Schmiedekunst und von anderen Völkern viele andere Dinge. Nur, welche Hranngar es gibt und welche davon auf eurer Seite stehen und welche nicht, das ist etwas, was ihr noch nicht zur Gänze versteht. Die Echse des großen Sumpfes – ihr nennt sie Thargunitoth – ist eine der ältesten Meisterinnen der Dunkelheit. Ihre Diener kann man nicht sehen, bis auf einen, den Chur'chaj. Er ist das, was aus ihrem Ei schlüpfte. Was lebendig sein soll, wurde tot geboren. Er ist der verwestete König aller Schlinger, furchteinflößend, gewaltig, todbringend. Kein Achaz und kein Maru kann allein gegen ihn bestehen und selbst unter den großen Leviatanen mag nicht jeder einen Sieg gegen den Chur'chaj davontragen. Ich habe ihn schon selbst gesehen, zumindest einen seiner Art, denn es soll mehrere von ihnen geben. Er bewachte eine alte Pyramide, die einst von den großen Herrschern unseres Volkes erbaut wurde. Deine beste Chance, wenn du ihm begegnest, ist, dich still zu verhalten. Weglaufen nützt nichts, aber der Chur'chaj kann überlistet werden. Er ist nicht klüger als ein Schlinger.«

– Tssahh'Razz, Achaz-Kristallomantin aus den Echsen Sümpfen, im Gespräch mit einer Gruppe Abenteurer, neuzeitlich

Ein ungewöhnlicher Diener Thargunitoths ist Chur'chaj (Mehrzahl: Chur'chaja). Meist erscheinen Diener der Erzdämonin in einer körperlosen oder gar unsichtbaren Gestalt. Chur'chaj hingegen ist körperlich und eine echte Bedrohung für jeden Helden, denn der Dämon scheut keine Auseinandersetzung und ist vor allem als Wächter für Unheiligtümer Thargunitoths oder als Kampfdämon vorgesehen. Er erscheint als grauenhaft anzublickender, verwester Schlinger, der teilweise noch aus Fleisch, teilweise nur noch aus Knochen besteht. Wie ein lebendiger Schlinger, ist er etwa sechs Schritt groß und damit eine gewaltige Erscheinung. Den Kopf des Dämons zieren üblicherweise drei Hörner, doch manchmal wachsen sie auch an anderen Stellen. Der knochige Leib stinkt derart

bestialisch, dass ein Gegner den Dämon nicht bloß bereits von weitem riechen kann, sondern der Geruch eine betäubende Wirkung ausübt, so wie der üble Geruch eines Tatzelwurms. Sein Maul weist eine Reihe messerscharfer, dolchartiger Zähne auf, mit denen er seine Beute zerreißen kann. Anders als erwartet, verbeißt sich der Verschlinger des Todes nicht in seine Gegner, sondern beißt immer wieder nacheinander zu, um sein Opfer zu töten. Doch das ist längst nicht seine einzige Waffe. Mit seinem Schwanz kann er einen Gegner zu Boden werfen oder dessen Knochen zerschmettern.



Chur'chai

Größe: 5,50 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 11,00 bis 13,00 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: kein Gewicht

MU 23 KL 8(t) IN 13 CH 14

FF 13 GE 14 KO 28 KK 28

LeP 250 AsP 16 KaP – INI 10+1W6

VW 5 SK 2 ZK 7 GS 10

Biss: AT 15 TP 2W6+7 RW mittel

Schwanz: AT 11 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss, Schwanz), Schildspalter (Biss, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I-III (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 10

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Chur'chai verhält sich im Kampf gnadenlos und versucht, mit dem Schwanzschwung sein Opfer wegzufegen oder setzt den Mächtigen Schlag ein.

Flucht: Chur'chai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Chur'chai ist eine Art untoter Schlinger aus Thargunitoths Gefolge.

☛ **QS 2:** Chur'chai ist ein furchteinflößender Dämon, der kaum durch Waffengewalt zu besiegen ist. Boronheilige Waffen helfen aber.

☛ **QS 3+:** Chur'chai mag kein Licht.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Chur'chai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/ge segneten Objekten/Waffen Borons. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein.

Furchtaura: Jedes Lebewesen, das sich in einem Radius von 13 Schritt um den Dämon befindet, muss einmalig eine Probe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* –1 ablegen. Es erleidet 3–QS/2 Stufen *Furcht*. Die Fähigkeit wirkt nur einmal pro Stunde auf ein Lebewesen.

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Dämon kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held 1 Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Dämon den Helden in Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* angreift, oder ob der Held den Dämon 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. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um zusätzlich um –1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

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



Wer immer sich in der Nähe des Chur'chaj aufhält, wird von der Aura berichten, die diesen Diener Thargunitoths umgibt. Angst erfüllt selbst die furchtlosesten Helden, die ihm gegenüberstehen.

Seine Größe, seine Waffen und seine Fähigkeiten, den Gegner während des Kampfes durch Furcht und Gestank zu schwächen, machen den Dämon zu einem äußerst gefährlichen Wächter. Seine größte Schwäche ist jedoch, dass er nicht schlauer ist als ein gewöhnlicher Schlinger. Der Dämon ist ein Befehlsempfänger, der auf seinen Beschwörer hört, aber er lässt sich leichter austricksen als andere Wesen der Niederhöllen. Er geht Geräuschen nach, die von in die Ecke geworfenen Steinen stammen und ist auch sonst anfällig für Überraschungsmanöver.

Beschwörungsname: Chur'chai / Chur'chaja

Beiname: Der Verschlinger des Todes

Domäne: Tijakool

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Morcan

»Dein Geist ist es aber, der den Willen des Morcan unter seine Knute zwingt. Er wird auch der Sklavenmeister der Seelen heißen, also soll deine oberste Priorität sein, der Herr zu sein, nicht der Sklave. Der Niedere hasst nichts mehr als in die 3. Sphäre gezwungen zu werden, und doch ist er ein unschätzbares Werkzeug, wenn es dein Ansinnen ist, andere dem Irrsinn anheimfallen und sie schreckliche Taten begehen zu lassen. Auch mag es dein Wille sein, andere zu quälen oder sie von Alpdrücken plagen zu lassen. Um dein Werk gelingen zu lassen, stelle sicher, dass ein Gefäß vorhanden ist, auf dass der Morcan nicht in deinen eigenen Körper einfährt und dich den grässlichen Traumwelten überantwortet, die die Dunkle Mutter so liebt. Dein Auge wird Seiner in der diesseitigen Welt nicht ansichtig werden, und doch wirst du seine Ankunft spüren und er wird all deine Gedanken, Geheimnisse und Wünsche kennen. Sei gewarnt.«

—aus dem Schwarzen Buch Thargun, Kopie aus dem Nachlass des untoten Kaiserdrachen Rhazzazor

Der körperloser Morcan (Mehrzahl: Morcane) entspringt der Knochenzitadelle von Tjakool, dem Alptraumreich der Erzdämonin Thargunitoth. Der als niederer Dämon klassifizierte, auch als *Sklavenmeister der Seelen* oder *Bote der Nacht des Irrsinns* bezeichnete Diener der Niederhöllen ist körperlos, zählt aber unbestritten zu den gefürchtetsten, weil mächtigsten Dienern der Präzentorin der heulenden Finsternis. Wie die anderen körperlosen Dämonen aus der Domäne Tjakool, kann man auch den Morcan nicht mit Feuer und Schwert bekämpfen. Für gewöhnlich fährt dieser Dämon in den Körper eines ausgewählten Ziels ein und vermag dort den Ahnungslosen des Nachts (und auch nur dann) wider seinen Willen zu schrecklichen Handlungen zu treiben, die seiner Persönlichkeit mitunter völlig widersprechen. Für gewöhnlich kann der so Besessene nicht aufgeweckt werden und erinnert sich am nächsten Morgen nur lückenhaft an seinen dämonisch getriebenen Schlafwandel. In der Regel glauben die Betroffenen, sie hätten einen Alptraum gehabt und sind dann häufig umso schockierter, wenn sie erfahren, welche Gräueltaten sie begangen haben. Das Schwarze Buch Thargun erwähnt jedoch auch vereinzelte Fälle, in denen ein Morcan beispielsweise in ein Kopfkissen oder eine Decke einfuhr, um sein Opfer mit nächtlichem Wahn und Alpträumen zu peinigen. Um den Morcan wieder aus seinem Wirtskörper zu vertreiben, hilft einzig und allein ein Exorzismus. Das erfordert allerdings zunächst einmal die Erkenntnis, dass der Betroffene überhaupt von einem Morcan besessen ist. Wenn der Morcan Besitz von seinem Opfer ergreift, nehmen dessen Augen häufig einen charakteristischen silbernen Farbton an. Auch die Zähne des Besessenen erscheinen mitunter rasiermesserscharf. Zu den Fähigkeiten des Dämons gehört es zudem, ganze Alptraumwelten zu erschaffen, aus denen

der Träumende nicht mehr erwachen kann und die sich am Ende als tödlich für ihn erweisen. Der Träumende verliert nicht nur seinen Verstand, sondern letzten Endes auch sein Leben. In der Traumwelt erscheint der Morcan üblicherweise in Form eines in allen erdenklichen Farben funkelnden Spinnennetzes, von dem man meint, es würde einen aus boshaften kleinen Augen heraus anstarren. Vornehmlich aus der Warunkei wurde auch schon von Morcanen berichtet, die bisweilen ganze Dörfer und ihre Bewohner über mehrere Nächte hinweg in Alptraumwelten gefangen hielten. Nicht wenige von ihnen erwachten nie wieder. Überlieferungen zufolge gelang es einem Morcan vor über zwanzig Jahren, einen Nivesenstamm, die Lieska-Jaärna, in den Wahnsinn zu treiben. Ebendiese berichteten von einem kleinen besessenen Mädchen, von dessen plötzlich rasiermesserscharfen Zähnen Gift tropfte. Der Dämon vermag also nicht nur den Geist zu knechten, sondern auch in gewissem Umfang seinen Wirtskörper zu verändern.

Beschwörungsname: Morcan / Morcane

Beiname: Bote der Nacht des Irrsinns, Sklavenmeister der Seelen

Domäne: Tjakool

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor



Morcan

Größe: unerheblich, aber ca.

1,80 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

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

LeP 40 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 5 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 20

Angriffe: greift nicht an

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschlüchtern 11, Fliegen 8, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 0, Sinnesschärfe 12, Verbergen 16, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 13

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Thargunitoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Morcan kämpft nicht, sondern übernimmt Körper. In einem besessenen Körper ist er an dessen physische Fähigkeiten gebunden.

Flucht: Morcan flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Morcan ist ein niederer Diener Thargunitoths.
- **QS 2:** Morcan kann Kulturschaffende in Besitz nehmen und sie nachts zu schrecklichen Taten verleiten.
- **QS 3+:** Morcan ist körperlos und deshalb nicht durch Waffengewalt zu verletzen.

Sonderregeln:

Alpträumschwächung: Jede Nacht, in der der Dämon Besitz von seinem Opfer ergreift, kann er verhindern, dass es LeP, AsP und KaP aus einer Regenerationsphase hinzugewinnt. Zudem kann der Dämon entscheiden, dass es 1W6 LeP verliert. Alternativ kann der Dämon auch 1 Stufe *Verwirrung* für 7 Tage verursachen. Er kann jeden Tag 1 Zustandsstufe verursachen und die Wirkung ist kumulativ. Solange der Dämon jemanden in Besitz genommen hat, kann er auf Dere verweilen, ohne wieder in die Niederhöhlen zurückzumüssen.

Alpträumstärkung: Jede Nacht, in welcher der Dämon Besitz von seinem Opfer ergriffen hat, kann er dessen Körper stärken und kontrollieren (+2 KO, +2 KK, +1 TP, eventuell giftiger Biss; Gift hat die Wirkung von Wurara, siehe **Regelwerk** Seite 342). Die Stärkung hält die ganze Nacht lang an, bis die Sonne aufgeht. Solange der Dämon jemanden in Besitz genommen hat, kann

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

er auf Dere verweilen, ohne wieder in die Niederhöhlen zurück zu müssen.

Alpträumwelten erzeugen:

Morcan kann eine Alpträumwelt erzeugen, in welcher er starke Kontrolle über ihren Verlauf und ihre Form hat.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Morcan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Borons. 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 Morcane gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

• **Besessenheit:** Morcan kann einen Kulturschaffenden in Besitz nehmen. Dazu muss Morcan 1 Aktion aufwenden und den Körper des Opfers berühren. Seine „Körperlosigkeit“ ist dabei kein Hindernis. Das Opfer kann eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –2 ablegen, um der Besessenheit zu entgehen. Misslingt die Probe, ist das Opfer vom Morcan besessen und der Dämon verweilt im Opfer, solange er es wünscht oder bis er vertrieben wird. Verlässt er das Opfer, so muss Morcan innerhalb von 1 Stunde Ersatz finden oder kehrt in die Niederhöhlen zurück. Wenn er jemanden in Besitz genommen hat, kann er die Sonderregeln *Alpträumschwächung* und *Alpträumstärkung* ausführen (verbraucht alle Dienste).

• **Suchen und Alpträumwelt erzeugen:** Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen ihm geläufig ist. 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).

• **Schlechter Schlaf:** Der Morcan kann bei bis zu 20 Personen mit jeweils maximal SK 2 einen schlechten Schlaf erzeugen, sodass ihre Regeneration für die nächste 7 Tage um 2 Punkte sind (sowohl für LeP, AsP als auch KaP). Die Personen können z. B. Teil einer Dorfgemeinschaft sein und müssen sich in einem Radius von 500 Schritt zum Dämon aufhalten.

Dämonenfäule, auch Duglumspest genannt, tritt bei einem Besessenen mit erhöhter Wahrscheinlichkeit auf. Auch sollen Morcane für die Alpträume des Schwarzen Drachen Rhazzazor höchstselbst verantwortlich gewesen sein, was zeigt, dass selbst ein untoter Kaiserdrache dem

eigentlich niederen Dämon nicht gewachsen zu sein scheint. Der Morcan hasst für gewöhnlich seinen Beschwörer, und wird alles daransetzen, dessen Seele seiner Herrin zukommen zu lassen. Dabei bedient er sich in der Regel der Hilfe Dritter.



AMAZEROTH-DÄMONEN

Qok-Maloth

»Der Besuch kam in der Nacht und traf mich völlig unerwartet. Gerade erst kam die Nachricht aus Fasar, in welcher mir die verängstigten Quacksalber die angeforderten Bücher verweigerten. Ein herber Rückschlag! Doch nun glaube ich, dass ich einen Weg gefunden habe, die Sackgasse, in welche meine Forschung steckt, zu überwinden. Das Geheimnis der Angroschim scheint zum Greifen nahe. Amazeroth höchstselbst ist auf meine Arbeit aufmerksam geworden und will sie vorantreiben. Im Traum schickte er mir seinen treuen Diener, den mächtigen Qok-Maloth. Der Wächter von Gnap'Caor bot mir Zugang zur Bibliothek des verbotenen Wissens. Welch immenses Wissen mag hinter den Toren des Spiegelpalastes auf mich warten? Wissen, mit dem ich selbst IHN übertreffen könnte? Niemand wird sich mir dann noch in den Weg stellen, wenn ich SEIN Erbe antrete. Doch ich muss vorsichtig sein. ER hat mich stets vor einem übereilten Pakt gewarnt und ich bin kein Narr. Über den Preis verhandeln wir erst, wenn ich die Bücher gesichtet habe, die ich für meine Forschung brauche. Ich muss vorbereitet sein und darf nicht der Gier und dem Wahnsinn verfallen wie so viele vor mir.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen des Zulipan von Punin, Akademie der Hohen Magie zu Punin, 594 BF

Qok-Maloth (Mehrzahl: keine bekannt), ist einer der mächtigsten Diener aus dem Gefolge Amazeroths. Informationen zum Wesen und der Gestalt des einzigartigen Dämons sind in Aventurien kaum vorhanden. Während die meisten Gelehrten spekulieren, dass es sich bei ihm um einen Avatar Amazeroths handelt, gibt es versteckte Hinweise in Borbarads Werk der Metaspekulativen Dämonologie, dass *Der Wächter von Gnap'Caor* ein eigenständiges Wesen ist. Sollte der Sechshehörnte sich tatsächlich einmal in der 3. Sphäre manifestieren, nimmt er die Form an, die sein Gegenüber erwartet. Während der zweiten Lamea-Expedition gab es eine Begegnung mit Qok-Maloth, bei der er die Gestalt eines dünnen geierartigen Wesens angenommen hatte. In dieser Inkarnation hat der Dämon einen bis auf die Flügel unbefiederten Leib. Aus dem kahlen roten Schädel schieben sich sechs höckerartige Hörner, die an Geschwüre erinnern. Der fleckige Schnabel ist von grinsenden Reißzähnen gesäumt, aus denen sich lüstern eine gespaltene Zunge schiebt. Die Augen mustern ihren Gesprächspartner eindringlich und scheinen tief

in dessen Seele zu blicken. Trotz dieses abstoßenden Äußeren hat der Dämon auch menschliche Züge und wird als intelligenter, angenehmer Gesprächspartner empfunden. Egal, in welcher Gestalt er erscheint, begleitet wird der Dämon stets von einem uralten Buch, das gleichzeitig Schlüssel und Zugang zu Gnap'Caor, der Bibliothek des verbotenen Wissens, ist. Der in Chitin und Perlmutter gebundene Foliant wirkt fremdartig und surreal, so als würde er nicht aus dieser Welt stammen. Sein Inhalt erschließt sich dem Betrachter nur, wenn die Hand Amazeroths es erlaubt. Wird das Buch gegen den Willen des Dämons gelesen, verfällt der Leser innerhalb kürzester Zeit dem Wahnsinn. Sollte *Die Hexerei* jedoch einen Blick gewähren, so taucht der Geist ein in die unendliche Bibliothek des Spiegelpalastes. Hier



Qok-Maloth

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 12 KL 24 IN 18 CH 18

FF 14 GE 12 KO 11 KK 14

LeP 50 AsP 150 KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 7 ZK 5 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Schnabel: AT 12 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 11, Geschichtswissen 26, Handel 12, Klettern 9, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 7, Magiekunde 26, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 15, Sphärenkunden 26, Überreden 14, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: alle Zauber auf 18+

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Amazeroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –9

Beute: keine

Kampfverhalten: Qok-Maloth kämpft üblicherweise nicht. Muss er sich verteidigen, benutzt er seine Zauberkräfte.

Flucht: Qok-Maloth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Qok-Maloth soll der mächtigste Diener Amazeroths sein oder sogar dessen Avatar.

☛ **QS 2:** Qok-Maloth kann so gut wie alles Wissen an den Beschwörer weiterreichen, aber der Preis dafür kann sehr hoch sein.

☛ **QS 3+:** Qok-Maloth kann zwar gerufen, aber nicht zu einem Dienst gezwungen werden.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Qok-Maloth unterliegt den Regeln für einzigtige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Qok-Maloth ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Hesindes. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Immunität gegen profanen und magischen Schaden: Der Dämon ist gegen jeden profanen und magischen Schaden immun.

Nur ein besonderer Dienst: Qok-Maloth erfüllt keine regulären Dienste für den Beschwörer. Er gewährt ihm aber die Antwort auf eine Frage oder ist bereit, ihm einen Blick in sein Buch zu gestatten.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Verbotenes Wissen:** Der Dämon kann dem Beschwörer eine Frage beantworten oder ihn einen Blick in sein Buch werfen lassen, damit er sich verbotenes Wissen aneignen kann. Die genauen Auswirkungen sind Meisterentscheid, aber der Held muss in jedem Fall eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um einen Modifikator nach Meisterentscheid (etwa von –1 bis –10, je nach Art des Wissens) ablegen. Bei Misslingen erleidet der Held 1W3+2 Stufen *Verwirrung*, die permanent sind.



lagert das gesammelte Wissen aller Kulturen und Zeitalter. Es scheint kein Buch, kein Schriftstück und keinen Notizzettel zu geben, den man in Gnap'Caor nicht finden kann. Doch je länger man sich in dieser wahnsinnigen Welt der Erleuchtung aufhält, desto größer ist die Gefahr, dass die Komplexität der Erkenntnisse und Zusammenhänge dem Geist schadet. Qok-Maloth selbst ist es, der wie ein Bibliothekar durch sein Reich führt und mit immer neuem Wissen und Erkenntnissen lockt. So irren die meisten Seelen immer tiefer hinein, getrieben davon, hinter den Schleier der Erkenntnis zu blicken und das scheinbare Chaos der Welt zu erforschen. Ist ein Beschwörer der Versuchung erlegen und hat sich zu lange in Gnap'Caor aufgehalten, so ist sein Geist verloren. Er kann die Bibliothek nur noch als Wahnsinniger verlassen oder seinen Verstand mittels eines Paktes bewahren, den Qok-Maloth seinem Besucher anbietet. Borbarad selbst soll es in einer früheren Inkarnation gelungen sein, das Buch des Wächters in seine Gewalt

zu bringen. Da es ohne den Dämon jedoch nutzlos ist, konnte er es vermutlich nie einsetzen. Gerüchten zufolge liegt es noch heute in seiner Schwarzen Feste im Herzen der Maraskankette, was darauf hinweist, dass es wohl mehrere Folianten gibt. Da die Existenz des Dämons praktisch unbekannt ist, wird Qok-Maloth fast nie gerufen. Er erscheint nach Willen seines Herrn dort, wo der Durst nach Wissen jede Vernunft und Moral zu ersticken droht. Findet seine Offerte kein Gehör, so ist er geduldig und bleibt in der Nähe seines Opfers, bis er bei passender Gelegenheit ein neues Angebot unterbreitet.

Beschwörungsname: Qok-Maloth / –

Beiname: Die Hexerei, Hand Amazeroths, Der Wächter von Gnap'Caor

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Uridabash

»Und der Collega Dreigesicht ging im Jahre 906 (das Jahr 567 v. BF – handschriftliche Anmerkung, neuzeitlich) an den Ort, wo einst die Schlacht tobte, die den Untergang des Fran-Horas herbeiführte. Dort, inmitten des Brachlandes, errichtete er sich einen Schwarzen Turm, um dort zu leben und zu erforschen, wie sich die Präsenz der mächtigsten Dämonen auf das Land auswirkte. In den darauffolgenden Jahrzehnten taten es ihm viele andere Zauberer gleich, und schon bald ragten viele weitere Türme in den Himmel über der sogenannten Dämonenbrache. Dies war die Geburtsstunde des verborgenen Königreiches Ash'Grabaal. Es sollte über zwei Jahrhunderte bestehen. Die Magier wählten Collega Dreigesicht schließlich zu ihrem ersten Herrscher, der sich selbst den Titel Magister daemonis verlieh und der von da an von jedem weiteren Herrscher Ash'Grabaals getragen werden sollte. Ihm zur Seite stellten sie den Uridabash, einen mächtigen Abgesandten des Göttlichen Iribus (A-M-Z, handschriftliche Anmerkung, neuzeitlich), der den Zauberstab aus Zeitenblende führte.«

—Erzählung vom verborgenen Königreich Ash'Grabaal, aus den Archiven der Akademie der Hohen Magie zu Punin, unter Verschluss gehalten

Uridabash (Mehrzahl: keine bekannt) ist sicherlich einer der bemerkenswertesten Diener, die der Vielgestaltige Blender Amazeroth in seinen Diensten hat. Dieser Dämon scheint so etwas wie die rechte Hand des Vielgestaltigen Blenders zu sein. Er hat eine grob menschenähnliche Form mit blassblauer, pastellfarbener Haut, die zuweilen einen leichten Violetstich aufzuweisen scheint. Auf seiner Stirn sitzen zwei große Hörner, weshalb man ihn lange Zeit für einen zweigehörnten Dämon hielt. Aber Amazeroth wäre nicht der Meister der Täuschung, wenn man seine Diener so leicht enttarnen könnte. Hinter den beiden offensichtlichen Hörnern verbergen sich zwei weitere kleinere, sowie ein fünftes kurzes Horn im Nacken. Damit ist der Uridabash deutlich mächtiger als er im ersten Moment zu sein vorgibt. Die merkwürdige Unterteilung seines Körpers in Ringsegmente rundet sein ungewöhnliches Erscheinungsbild ab. Ansonsten gibt er sich allerdings scheinbar größte Mühe, einem Gildenmagier so ähnlich wie möglich zu sehen. Er tritt häufig mit Gewand und Robe, beides streng gemäß dem Codex Albyricus, auf und hat auch ebenso häufig Zauberbuch und Foliant dabei. Auf Hut oder Widderkappe verzichtet er aus gegebenem Anlass. Manchmal trägt er Schmuck. Wenn, dann sind es Ringe, Reife und Amulette, allesamt mit schrecklich anzuschauenden Fratzen verziert und vereinzelt wurden sogar Zwicker auf seiner

Nase beobachtet. Dort, wo ein Gildenmagier üblicherweise sein Magiersiegel appliziert bekommt, findet sich eine spiegelnde Fläche, mit der er seine schreckliche Zauberkraft direkt aus der Domäne Iribaar zu schleudern vermag.

Die Hand mit dem Stab, so lautet sein Beiname, ist zu treffend, führt der Dämon zu jeder Zeit den uralten, aus Titanium bestehenden Zauberstab des Omasiros. Der Stab hat die Form eines Rückgrates, gebogen wie ein Knochen, aber leuchtet im rötlich-goldenen Schein des zweithöchsten magischen Metalls. An

Beschwörungsname: Uridabash / –

Beiname: Die Hand mit dem Stab

Domäne: Iribaar

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior



Uridabash

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 16

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

LeP 90 **AsP** 250 **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 7 **SK** 8 **ZK** 7 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Uridabash-Stab: **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+6 (+Folgeschaden)* **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Uridabash-Stab), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Uridabash-Stab), Zu Fall bringen (Uridabash-Stab)

Talente: Einschüchtern 9, Handel 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 14, Sphärenkunde 15, Verbergen 12**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: alle Zauber mit den Merkmalen *Antimagie*, *Telekinese* und *Illusion* auf **FW** 17, alle weiteren Zauber auf 12+

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Uridabash kann sich gut mit seinem Stab verteidigen, für Angriffe weicht er am liebsten aber auf seine Zauber aus.

Flucht: Verlust von 75 % der **LeP**

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Uridabash ist ein mächtiger Diener Amazeroths.

☛ **QS 2:** Uridabash ist ein Meister der Magie und beherrscht vor allem Illusions- und Antimagieformeln in Perfektion.

☛ **QS 3+:** Uridabash kann durch seine Stab-Angriffe den Geist des Gegners verwirren und damit ausschalten.

Sonderregeln:

*) *Folgeschaden:* Wurde durch den Stab mindestens 1 **SP** verursacht, erleidet das Ziel automatisch 1 Stufe *Verwirrung*. Diese Zustandsstufen sind kumulativ.

**) *Tarnung:* Durch sein Aussehen kann Uridabash sich in entsprechender Umgebung (Stadt) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*, *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

Ausweichen in den Limbus: Uridabash kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein **VW** erhöht sich auf 17. 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**.

Einzigtiger Dämon: Uridabash unterliegt den Regeln für einzigtige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Uridabash ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen *Hesindes*. Der gleiche Effekt tritt auch bei *Nandus*, *Ojo'Sombri* und anderen Gottheiten mit dem Aspekt *Wissen* ein.

Regeneration II: Uridabash erhält am Ende jeder **KR** 2W6 **LeP** zurück.

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



seiner Spitze schwebt ein Karfunkelstein, der der Sage von Omada und Omasiros nach dem Drachen der Magie gehört haben soll.

Uridabash wird üblicherweise zu unterschiedlichen Zwecken beschworen, von denen mit Abstand der häufigste die Tätigkeit als Lehrmeister ist. Beschwörer rufen die Hand mit dem Stab, um an geheimes und mächtiges Wissen zu gelangen, das sonst eigentlich nur der Xamanoth gewährt. Dem Herrscher des verborgenen Königreiches Ash'Grabaal in der Dämonenbrache stand er gar mehrere Jahrhunderte lang in den Dunklen Zeiten als Berater zur Seite. In jüngster Zeit versuchte der Zorganger Magier Rohaldor von Mersin unter seiner Anleitung den Titel des Magus maximus,

des mächtigsten Gildenmagiers Aventuriens, an sich zu reißen, was zum Glück von einer Gruppe entschlossener Abenteurer verhindert werden konnte. Auch wird Uridabash gerufen, wenn man sich seiner Fähigkeit, die rohe astrale Kraft zu manipulieren, bedienen möchte. In der Zeit des Sternenfalls vermag er so manch einem ambitionierten Beschwörer wertvolle Dienste zu leisten, wenn es um das Manipulieren oder gar Umlenken von Kraftlinien geht, ein wahrliches Meisterstück der Metamagie. Seine Macht über das Element Kraft scheint so groß zu sein, dass er, wie sonst nur Erzdämonen, als so etwas wie der Herr über die Unkraft gelten muss, entsprechend der üblichen Antizyklen, die die übrigen sechs Elemente betreffen.

NAGRACH-DÄMONEN



Thalon

»In alter Zeit, als die Tiere und Menschen noch miteinander sprachen, da lebte weit im Norden ein schwarzes Wiesel, das sich selbst klüger dünkte, als jeder Mensch und jedes andere Tier in dieser Gegend. Es waren aber sein Herz voll Tücke und sein Geist voll Hinterlist und es trachtete stets nach Wegen, andere zu überlisten, um des eigenen Vorteils willen. Es lockte das Wild in die Falle und stahl dem Jäger seine Beute. Einmal aber, in einem Winter, der kälter war als alle Winter zuvor, da litten Mensch und Tier unter der Kälte und die Kammern und Vorratskeller waren leer bis fast auf die letzte Rübe. Da beschlossen Mensch und Tier, zusammenzukommen und miteinander zu teilen, was sie noch hatten, auf dass niemand am Hunger stürbe. Das böse Wiesel aber schlossen sie aus, denn sie sahen, dass sein Herz so schwarz war wie sein Fell. Da musste das Wiesel großen Hunger leiden. In seiner Not rief es den Alten vom Berg an, den grimmigen Herrn Firun, und flehte um Hilfe. Aber der Herr von Winter und Jagd hatte kein Mitleid mit dem Wiesel, denn er wusste um seine Taten. Da wandte sich das Wiesel an den Eisigen Jäger, den alten Feind Firuns und dieser erhörte sein Rufen. Er sandte einen schrecklichen Eissturm, der alle Menschen und alle Tiere tötete. Einzig das Wiesel blieb am Leben und nährte sich von den Leibern der Toten, bis sein Leib fett und kugelrund war. Danach aber nahm der Eisige Jäger das Wiesel mit in sein dunkles Reich und seit dieser Zeit muss es ihm zu Diensten sein und ihm die Jagdbeute heranschaffen.«

—aus Gesammelte Märchen der Lande an Born und Walsach von Albin Holkheimer, Festumer Volksausgabe, 1035 BF

Thalon (Mehrzahl: Thalone) ist ein niederer Dämon aus der Domäne Nagrachs, des erzdämonischen Widersachers der Gottheit Firun. Er manifestiert sich meist in der Gestalt eines Schwarzen Wiesels mit kurzen Gliedmaßen und einer Schulterhöhe von etwa zwei Spann. Im Gegensatz zu einem echten Wiesel ist sein Fell jedoch nicht mehrfarbig, sondern auch auf der Unterseite durchgehend schwarz gefärbt. Auch besitzt er ein größeres Maul und seine Krallen und Reißzähne sind deutlich länger als die eines gewöhnlichen Tieres dieser Größe. In südlicheren Gebieten nimmt er gelegentlich auch eine Gestalt an, die eher Tieren der dortigen Fauna ähnelt, etwa die Form von schwarzen Mardern, Ottern oder Eichhörnchen.

Thalon verfügt über eine hervorragende Sicht sowohl bei Tag als auch bei Nacht und vermag Lebewesen über weite Entfernungen hinweg zu wittern. Wieselflink und trittsicher bewegt er sich über nahezu jeden Untergrund, und er vermag sogar senkrechte Felswände und Mauern ohne große Mühen zu erklettern. Ausdauernd und unbarmherzig verfolgt er seine Beute, bis er sie zur Strecke gebracht hat. Auch wenn Thalone selten gezielt als Unterstützung in der Schlacht herbeigerufen werden, sind sie ob ihrer Wendigkeit, ihrer Aggressivität, wie auch ihrer Anfälligkeit, im Kampf in wütende Raserei zu verfallen, erbitterte Gegner. Ein Thalon in Bewegung ist nur schwer zu treffen und hat er sich erst einmal in seine Beute, sei es ein Kämpfer oder

auch die Beine seines Reittiers, verbissen, so lässt er nicht wieder von ihr ab. Ungeachtet ihrer tierähnlichen Erscheinung und ihres Verhaltens, das dem eines Jagdhunds ähnelt, sind Thalone nicht zähmbar.

Sie sind äußerst verschlagen und gehorchen ausschließlich ihrem Beschwörer und jenen Menschen, die einen dauerhaften Pakt mit Nagrach eingegangen sind. Allen anderen Lebewesen begegnen sie grundsätzlich feindselig, meiden jedoch direkte Angriffe. Bietet sich ihnen eine günstige Gelegenheit, etwa weil ein einsamer Reisender arglos am



Thalon

MU 15 KL 8 IN 13 CH 11

FF 10 GE 15 KO 13 KK 13

LeP 12 AsP – KaP – INI 15+W6

VW 8 SK 2 ZK 3 GS 12

Biss: AT 16 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Nagrach), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Thalone gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers.

Flucht: Thalone fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ QS 1: Thalone sollen nur das Blut ihres Beschwörers trinken können.

☛ QS 2: Wissen über die Regeneration des Dämons.

☛ QS 3+: Wissen über die Empfindlichkeiten des Dämons.

Sonderregeln:

Regeneration I: Der Dämon erhält pro Kampfrunde 1W6 LeP zurück.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Thalon ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei Ifirn und anderen Gottheiten mit den Aspekten Kälte, Eis oder Jagd ein.

Rudeldämon: Thalone lassen sich leicht als Rudel beschwören (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 158).

Unsichtbarkeit: Thalone können sich dreimal pro Tag für eine Stunde unsichtbar machen.

Raserei: Sobald ein Thalon verletzt wurde, verhält er sich wie unter dem Nachteil *Bluttausch*.

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



Lagerfeuer eingeschlafen ist, so nutzen sie dessen Schwäche gnadenlos aus und fallen über ihn her, selbst wenn er nicht Teil des eigentlichen Auftrags ihres Beschwörers war.

Thalone sind Diener Nagrachs und nennen daher die Niederhölle des siebenmal verfluchten Fürsten von Frost und Kälte in der 7. Sphäre ihre Heimat. Auf Dere werden sie vor allem im hohen Norden Aventuriens beschworen. Insbesondere in der Schwarzwüsten, dort wo die Macht des Eisigen Jägers groß und sein Einfluss stark ist, sind sie kein ungewöhnlicher Anblick. Das Wissen um die Beschwörung dieser ungehörnten Dämonen (die aber in ihrer Gestalt hornartige Geweihe oder Verknotungen aufweisen können) ist unter Nagrach-Paktierern, aber auch bei anderen Anwendern der schwarzen Künste, weit verbreitet. Der häufigste Dienst des Schwarzen Wiesels ist es, im Eisreich und anderen Ödnissen, die arm an Wild sind, Jagdbeute heranzuschaffen, um seinen Beschwörer mit Nahrung zu versorgen.

Auch zur Suche, als Kundschafter und als heimlicher Beobachter wird er gelegentlich herbeigerufen. In Myranor kennt man diese Dämonen unter dem gleichen Namen, wie in Aventurien. Die dortigen Beschwörungszauberer ordnen ihn als Geist der Domäne Naggarach zu.

Ungeachtet seiner meist tiefschwarzen Fellfarbe vermag es Thalon, sich auch in reinweißem Schnee

Beschwörungsname: Thalon / Thalone

Beiname: Schwarzes Wiesel

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

vorzüglich zu verbergen. Er gräbt sich ein Versteck dicht unter der Schneedecke oder unter einem Steinhäufen und lauert dort geduldig auf Jagdbeute wie Vögel und andere Tiere, die er nicht am Boden zu Tode zu hetzen vermag. Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass ein Thalon keine andere Flüssigkeit als das Blut seines Rufers trinken könne und dies auch regelmäßig benötige, um in der 3. Sphäre existieren zu können. Tatsächlich aber entstammt dieser Aberglaube dem Umstand, dass der Beschwörer beim Erteilen eines Jagdauftrags dem Schwarzen Wiesel etwas von seinem Blut geben muss, damit dieses von seinen Jagden, die häufig über sehr große Entfernungen führen, zielsicher zu ihm zurückfindet. Thalone sind gewöhnlich als einsame Jäger unterwegs, im Hohen Norden werden sie gelegentlich auch als Rudel beschworen. Dies geschieht etwa, wenn es gilt, rasch eine größere Menge an Jagdbeute herbeizuschaffen oder in möglichst kurzer Zeit ein weitläufiges Gebiet abzusuchen.

Yash'Oreel

»Ein Kreischen, ein Wimmern nehmen deine Ohren zuerst auf. Ist es ein Tier oder sind es die quälenden Schreie eines Menschen? Grell mit einem vibrierenden Unterton stöhnt es. Erschrocken beißt du die Zähne zusammen, als das merkwürdige Jaulen erneut näherkommt. Besitzt es einen eigenen, sonderbaren Rhythmus? Dann bist du dir sicher, dass riesige Eisnadeln dein Blickfeld kreuzen. Vom dämonischen Wirken getrieben, dreht sich der Yash'Oreel wie ein Speer in das Fleisch Deres, tiefer und tiefer. Das Knacken und die Erschütterung durchfahren zuerst deine Füße und Knie, während das Drehen den Leib Sumus peinigt und markerschütternde Schmerzensschreie hervorruft.

Willst du dem Treiben ein Ende setzen, hüte dich besonders vor den noch unsichtbaren Gefahren. Unauffällig beginnt die schreckliche Nadel zu bersten und bildet kleine Zapfen und Geschosse, die der Dämon mit einem Hagelschlag auf all seine Gegner wirft. Achte auf deine Deckung, denn seine frostigen Pfeile und Zapfen warten nur darauf, dich und deine Begleiter niederzustrecken.«

—Von den Gefahren des Eisreichs, 1. Auflage, Paavi, 1041 BF

Yash'Oreel (Mehrzahl: Yash'Oreelya) steht für eine niederhöllische Kreatur mit zwei Hörnern aus der Domäne des Nagrach. In vielen Kulturen begleitet ein angsterfüllter Schrecken das Flüstern seines Namens. Sprachenkundler führen diesen auf die tulamidischen Silben „Yasht-hyr-rel“ zurück, die frei formuliert den Begriff „Formation der beseelten Gier“ ergeben. Das Volk der Nivesen spricht sehr ernst von myrkkyaa-leitii, dem „giftigen Eis“.

Der Dämon erscheint zunächst körperlos, vermag aber in das frostige Element einzufahren und es mit widernatürlichem Dasein zu füllen. Vor allem sind die mehr als dreißig Schritt hohen Eisnadeln bekannt, die sich unter einem lauten Ächzen und Knacken wie ungeheuerliche Schrauben in den Leib Deres bohren, um als Förderstelle für Theriak zu fungieren. Sie haben die Aufgabe, Sumus Blut, das tief in der Erde verborgen ist und die Lebensessenz der Erdriesin Sumu darstellt, zu ernten. Die eisige Kälte und die scharfen Nadeln haben in der Vergangenheit vielen menschlichen Sklaven im Eisreich Gloranas das Leben gekostet. Einige überlebten, aber meist nur wegen eines glücklichen Kontakts zu Theriak, das eine enorme Heilwirkung besitzt. Seinem Beinamen *Zermalmer* macht das Geschöpf der Niederhöhlen alle Ehre, indem von ihm beseelte Eisberge herannahende Personen begraben oder Schiffe zerquetschen. Auch riesige Eisbrocken oder hinabstürzende Lawinen fallen in sein Metier. Zauberkundige oder Paktierer bedienen sich der *Eiskalten Seele*, um Theriak als Handelsgut oder aus persönlichen Motiven zu gewinnen. Wünscht der Beschwörer eine Zerstörung, setzt der Dämon seine Aufgabe je nach Region mit Hagelstürmen oder Eisbergen

um. Fallen aus dämonischem Eis oder niederhöllische Eisgolems belebt *Die Kristallene Mordlust* ebenfalls. Aufgrund der Notwendigkeit von Eis begegnet man dem Dämon hauptsächlich im Norden Aventuriens – insbesondere zur Winterzeit. Da die niederhöllischen Manifestationen meist sehr auffällig und von weitem erkennbar sind, nutzen die Anwender einsame und todbringende Gegenden. Geeignet sind dazu unter anderem die Provinz Sewerien im Bornland, die frostigen Teile der Nivesenlande, die eisigen Klippen oder das ewige Eis im Hohen Norden.

Das Zerstören des Dämons ist ein schweres Unterfangen, da dieser durch verseuchtes Eis handelt und über seine Umgebung Schaden verursacht. Weitere Schwierigkeiten bereitet die lebensfeindliche Umgebung, die seine Gegner in Bewegungen oder Handlungen einschränkt. Neben den Erfrierungen, abstürzendem Eis oder Lawinen wenden die Yash'Oreelya ihre magischen Kräfte an, um sich selbst zusätzlichen Schutz zu verleihen oder ihren Feinden mit einem Eisstrahl den Tod zu bringen. Die selbstheilenden



Yash'Oreel

Größe: körperlos, meist aber in Form von 30 Schritt hohen Eisnadeln

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 11 **KO** 30 **KK** 38

LeP 120 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 25 (falls körperlos; mit Körper unterschiedlich)

Waffenlos: **AT** 12 **TP** 2W6+10 **RW** beliebig

Andere Angriffe: je nach beseelter Gestalt

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 1, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Frigifaxius 15, Frostleib 15, Paralysis 12, weitere Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Eis auf 12+

Anzahl: 1 oder 1W3+1

Größenkategorie: unterschiedlich, bei Eisnadeln üblicherweise riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Nagrach), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Yash'Oreel kämpft nicht direkt, sondern verursacht Schaden durch seine Zauberkräfte, die einem Frigifaxius ähneln, oder durch das Verursachen von Lawinen. In der Nähe eines Yash'Oreels, der in eine Eisnadel gefahren ist, können Gegner durch spitze Nadeln schwer verletzt werden. In anderer Gestalt greift der Dämon mit den Mitteln an, die sein beseelter Körper bietet.

Flucht: Yash'Oreel flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Yash'Oreel ist ein körperloser, zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge Nagrachs.

☛ **QS 2:** Yash'Oreel kann in Objekte, etwa gigantische Eisnadeln, einfahren und so dem Beschwörer zu Diensten sein.

☛ **QS 3+:** Im Eisreich von Glorana bohren die Yash'Oreelya nach dem Blut von Sumu, dem lebensspendenden Theriak.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Yash'Oreel 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. Der Dämon kann während dieser Zeit selbst auch niemanden mit seinem Körper verletzen, nur mit Zaubern. Die Körperlosigkeit endet, sobald der Dienst Beseelung erfolgreich angewandt wurde.

Regeneration II: Yash'Oreel erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

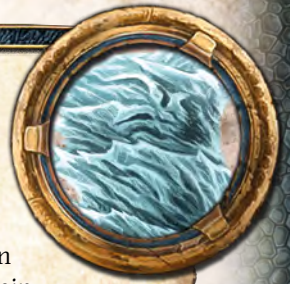
Dämonen-Regeln: Für Yash'Oreelya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ *Beseelung:* Der Yash'Oreel kann ein lebloses Objekt aus Eis oder Schnee von maximal 30 Schritt Größe beseelen.

☛ *Lawine auslösen:* Der Dämon kann eine Lawine in einer Entfernung von 5 Meilen auslösen. Die genauen Auswirkungen der Lawine sind dem Meister überlassen.

☛ *Theriak fördern:* In einer Eisnadel kann der Dämon in der Erde nach dem Blut von Sumu graben und ihre Lebenskraft in Theriak umwandeln (siehe Seite 155).



Fähigkeiten des körperlosen Gezüchts sind nicht zu unterschätzen, insbesondere wenn es direkten Zugriff auf Theriak hat. Besonders feindlich steht er Dienern von Winter- oder Eisgottheiten gegenüber, da diese für ihn große Gefahr darstellen. Ist der Dämon erst in eine Auseinandersetzung verwickelt, fällt eine Zerstörung aufgrund der geringeren Bewegungsoptionen etwas leichter.

Beschwörungsname: Yash'Oreel / Yash'Oreelya

Beiname: Der Zermalmer, Die Eiskalte Seele, Die Kristallene Mordlust

Domäne: Nagrach

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

ASFALOTH-DÄMONEN



Kah-Turak-Arfai

»Kah-Turak-Arfai, der Nachtdämon, zählt zum Gefolge Agrimoths, ist aber keinem der dämonischen Unelemente zugeordnet. Vielmehr ruft man ihn, wenn man einen Gegner endgültig vernichten will. Manche zählen ihn auch zur Domäne Asfaloths. Der Nachtdämon zieht sich tagsüber in eine unscheinbare Blume zurück, doch des Nachts nimmt er seine wahre Gestalt an: die einer mehreren Schritt großen aufrecht gehenden Raubkatze mit gewaltigen Flügeln, gleich denen eines kleinen Drachen. In der Dunkelheit ist er geradezu unbezwingbar, und ein einzelner Krallenhieb von ihm zwingt den stärksten Gegner in die Knie. Gebt also bei der Beschwörung des Nachtdämons besonders acht, denn er lässt sich nicht gerne rufen, und das geringste Zögern nutzt er gnadenlos aus. Man sollte ihn tunlichst am Tage rufen, wenn er nicht über seine gesamte Macht verfügt und somit leichter zu kontrollieren ist. Es heißt, dass der Nachtdämon einzigartig ist, und dass er seit Jahren in den Schwarzen Landen umhergeht. Fest steht, dass er einst Warunk tyrannisierte und sich nach dessen Fall für lange Zeit in den dämonisch verseuchten Gärten der Stadt herumtrieb.«

—aus einem Vortrag an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, um 1030 BF

Kah-Turak-Arfai oder auch Kah-Thurak-Arfai (Mehrzahl: keine bekannt), der Nachtdämon, ist einer der gefürchtetsten Dämonen, dessen Name nur hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen wird. Er ist zwar nur ein dreieehörnter Diener Agrimoths und Asfaloths, doch an Gefährlichkeit und Boshaftigkeit steht er auch Dämonen mit deutlich mehr Hörnern in nichts nach. Tagsüber ist er kaum zu erkennen, da er sich in die Blüte der Jaguarlilie, einer gelben Blume mit schwarzem Fleckenmuster, zurückzieht. Die Blume ist durch die Magie des Nachtdämons geschützt und wird von einem Betrachter als schön und ungefährlich eingestuft.

In der Nacht zeigt Kah-Turak-Arfai sein wahres Gesicht: er erscheint als aufrecht gehender, mehr als vier Schritt großer Jaguar mit mächtigen Krallen und einem stachelbewehrten Schwanz. Sein Rücken wird von zwei riesigen ledrigen Schwingen geziert, mit denen er schnell wie ein Drache fliegen kann. Auf seinem Haupt trägt er drei Hörner wie eine Krone. Sehr selten zeigt er diese Gestalt auch am Tag, wenn er aus seiner Blume vertrieben oder zu einem anderen Ort gerufen wird. Dann agiert er aber sehr träge und wirkt bisweilen desorientiert.

Es besteht eine gewisse Ähnlichkeit zum Zant, einem niederen Dämon aus der Domäne Xarfais, der ebenfalls als blutrünstige Raubkatze gerufen wird, um zu töten und zu vernichten. Die beiden Dämonen haben jedoch nichts gemein, vielmehr meidet ein Zant den Nachtdämon und scheint nicht gegen diese mächtige Kreatur aufbegehren zu wollen.

Bislang ist nicht glaubhaft überliefert, dass Kah-Turak-Arfai jemals in der Nacht besiegt werden konnte.

Sollte dies einer wagemutigen Heldengruppe gelingen, vergeht der Dämon zwar in einer Wolke aus Schwefel, doch seine riesenhaften Krallen verbleiben. Diese können als magische Waffe oder als Paraphernalien für Alchimie eingesetzt werden.

Der Nachtdämon ist einzigartig. Im Jahr 996 BF beschwor der mächtige Schwarzmagier Xeraan Kah-Turak-Arfai und sandte ihn nach Warunk zum dortigen Markgrafen. Zwar konnten einige Abenteurer ihn vertreiben, aber in der Folgezeit zog es den Nachtdämon vermehrt in den Palastgarten von Warunk zurück.



Kah-Turak-Arfai

Größe: 3,80 bis 4,20 Schritt

Gewicht: keines

MU 22 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 17 **KO** 18 **KK** 23

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 22+1W6

VW 11 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 5/15 (am Boden / in der Luft)

Krallen: **AT** 19 **TP** 2W6+8 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **RW** lang

RS/BE: 10/0

Aktionen: 3

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Krallen, Schwanz), Kampfrelexe I+II, Mächtiger Schlag (Krallen, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I+II, Wuchtschlag I-III (Schwanz)

Talente: Einschüchtern 16, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 7*, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Asfaloth und Agrimoth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Kah-Turak-Arfai ist eine Tötungsmaschine, die gerne mit *Finten* ihren Gegner täuscht und ihn dann mit seinen Krallen zerfetzt. Wenn er sich vorher einen Spaß mit seinen Gegnern machen will, bringt er sie mit seinem *Schwanzschwung* zu Fall und macht sich dann über sie her. Der Dämon nimmt es gerne auch mit zwei oder drei Gegnern gleichzeitig auf.

Flucht: Kah-Turak-Arfai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Der Nachtdämon soll eine einzigartige Wesenheit sein.

☞ **QS 2:** In der Nacht soll noch niemand gegen den Dämon gewonnen haben. Am Tag ist er etwas schwächer – aber dennoch ein tödlicher Gegner.

☞ **QS 3+:** Der Nachtdämon soll sich während des Tages in einer Blume verstecken.

Sonderregeln:

***) Tarnung:** Durch die Farbe des Fells kann Kah-Turak-Arfai sich in entsprechender Umgebung (Nacht) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um ihn zu entdecken, sind dann um –2 erschwert.

Diener zweier Domänen (Calijnaar und Widharc): Kah-Turak-Arfai unterliegt den Regeln für Dämonen aus zwei Domänen. Er gilt als Dämon beider Domänen.

Einziger Dämon: Kah-Turak-Arfai unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Kah-Turak-Arfai über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Nachtdämon: Am Tag halbieren sich die Werte von INI, AT, VW, TP und RS. Die Sonderregel *Regeneration* ist am Tag ausgesetzt.

Regeneration II: Kah-Turak-Arfai erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

Unsichtbarer Schrecken: Einmal in der Nacht kann sich Kah-Turak-Arfai für 10 KR unsichtbar machen. Er benötigt dazu eine freie Aktion und erhält dann den Status *Unsichtbar*.

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



Die Beschwörung des Nachtdämons ist kompliziert, und sein Wahrer Name kein Teil von Lehrplänen magischer Akademien. Wenige Schwarzmagier kennen seinen Namen, zumeist solche aus der Gegend um Warunk, oder wissbegierige Beschwörer aus Südaventurien und den Tulamidenlanden. In den gewundenen, mittlerweile zerfallenen Gängen des Warunker Molchenbergs oder im berühmten Schädelturm auf der Insel über dem Radromfall mag zudem ein Pergament vermodern, das Hinweise auf seinen Wahren Namen gibt.

Es gibt Gerüchte, dass der Nachtdämon von einigen Waldmenschenstämmen als Gottheit angebetet wird, und dass weise Schamanen dieser Völker in der Lage sein sollen, den Dämon aus Jaguarlilien zu rufen. Dies beruht sicherlich darauf, dass Kah-Turak-Arfai als riesiger Jaguar erscheint, dem heiligen Tier des Waldmenschengottes Kamaluq. Zudem ist die Jaguarlilie nur in Südaventurien (wenn auch sehr spärlich) verbreitet.

Kah-Turak-Arfai ruht tagsüber, meistens in der Jaguarlilie, in größeren Gärten verborgen. Er ist in der Lage,

pflanzen so zu verändern, dass aus harmlosen Gewächsen giftige und aggressive Ranken werden, die alle Wesen in ihrer Nähe, außer ihn selbst, attackieren. Dies nutzt er, um am Tage eine (pflanzliche) Wache um sich zu haben. In der Nacht ist er ein fürchterlicher Kämpfer, zumal er über eine gewisse Intelligenz verfügt und in der Lage ist, taktisch zu agieren. Weder Magie noch Waffengewalt scheinen ihm etwas anhaben zu können, zu widerstandsfähig ist seine dämonische Gestalt. Ein einziger Krallenhieb lässt seine Gegner zu Boden gehen, egal wie stark diese gerüstet sind. Mit seinem Schwanz kann er Gegner hinter oder neben sich auf Distanz halten.

Beschwörungsname: Kah-Turak-Arfai / –

Beiname: Der Nachtdämon

Domäne: Calijnaar, Widharc

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Nirib

»Dieses Wesen wurde außerhalb Orons und abgesehen von einigen vereinzelt, zaubermächtigen Paktierern Belzhorash' nie gerufen. Es ist ein niederes Geschöpf, ein Wesen, das selbst unter den niederen Dämonen eine Position in der Hierarchie der Niederhöhlen einnimmt, die man nur als knapp oberhalb heptasphärischer Essenz ansiedeln kann. Nirib, so der ungewöhnliche und fast harmlos klingende Name des Geschöpfes, ist nicht viel mehr als ein kleiner Haufen von Tentakeln. Sobald das Wesen beschworen wurde, versucht es, sofern es keine anderen Befehle durch den Beschwörer erhält, sich mit einem intelligenten Wesen zu verbinden. Dazu kriecht es auf sein Opfer zu und versucht, es mit seinen Tentakeln zu umklammern. Durch die Berührung kann Nirib seinen Gegner bereits unter Kontrolle bringen, oft versucht es in eine der Körperöffnungen zu krabbeln, da es sich dort besonders wohlfühlt.

Ich habe Berichte gelesen, dass das Nirib durch die Berührung seiner Tentakel offenbar eine Art Lähmungsgift absondert, wodurch sein Opfer bewusstlos wird und sich des Nirib-Angriffs kaum erwehren kann. Ist das Nirib erst einmal mit seinem Opfer verbunden, kann es scheinbar unbegrenzt auf Dere weilen, bis es irgendwann entfernt wird. Sollte es in das Innere eines Körpers gelangen, muss es von dort chirurgisch entfernt werden, was oftmals zum Tod des Besessenen führt.

—unbeachtete Notizen des Magiers Xaron Mendurian aus Punin, neuzeitlich

Das symbiontenartige Wesen Nirib (Mehrzahl: Niribi) ist der vermutlich niederste Diener aus der Domäne Asfaloths. Das kleine Wesen sieht aus wie ein kleines rundes Stückchen Fleisch. Es krabbelt scheinbar willkürlich über den Boden, gestützt von etwa einem Dutzend Tentakeln, die dem Dämon Beine und Fühler zugleich sind. Sein einziger und sehnlichster Wunsch ist es,

sich mit einem intelligenten Wesen zu verbinden und somit sein Dasein auf Dere zu verlängern.

Zwar wirkt das Nirib auf den ersten Blick für einen Dämon harmlos – weder ist es besonders groß noch schnell –, doch verfügt es über eine Fähigkeit, die für jeden Helden gefährlich werden kann. Das Nirib kann sich mit großer Kraft an einem Arm oder einem Bein des Helden festklammern und injiziert über seine Tentakel ein Gift, das den Geist verwirrt. Ist eine Person dadurch erstmal außer Gefecht gesetzt, kann das Nirib das Opfer kontrollieren. Dies bedeutet meistens, dass sich das Opfer wie ein Untoter ohne Sinn und Verstand verhält. Noch schlimmer wird es, wenn der Dämon in den Körper eines Kulturschaffenden eindringt. In diesem Fall kann man das Nirib nicht so einfach bekämpfen und der Körper erhält zudem noch eine Stärkung durch die Körpersäfte des Dämons.

Obwohl das Wesen offensichtlich über keinen Mund verfügt, berichten Zeugen, dass es oft Geräusche von sich gibt, die wie „Nirib“ klingen. Dies mag der Grund dafür sein, warum es seinen Beschwörungsamen erhielt. Trotz seines erkennbaren dämonischen Wesens strahlt das Nirib etwas aus, was es für die meisten intelligenten Wesen schwierig macht, es anzugreifen. Es wirkt verletzlich und harmlos und ist offenbar kein Gegner.

In Aventurien wurde *Das Kleine Ding mit den Tentakeln* gerne in den Schattenlanden gerufen, um es zu Folter- und Beherrschungszwecken einzusetzen, allerdings kennen nur eine Handvoll Zauberer diesen Dämon überhaupt, da es offenbar kaum je einen Grund gab, sich näher mit ihm zu beschäftigen und das Wissen über ihn niederzuschreiben. Dennoch taucht Nirib im Arcanum

auf und es wird berichtet, dass es offenbar im Fernen Westen, einer Region im Güldenland, die von Aventurien soweit weg ist, dass man die halbe Welt umrunden muss, um



Nirib

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 10 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 15

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

LeP 12 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 6

Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W3 (+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 7

Anzahl: 1 oder 1W6+1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Asfaloth) nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: +/-0

Beute: keine

Kampfverhalten: Nirib versucht, seinen Gegner zu berühren und sich mit ihm zu verbinden.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Nirib ist ein kleiner Dämon aus der Domäne Asfaloths.
- ☞ **QS 2:** Nirib besitzt lähmende Tentakel.
- ☞ **QS 3+:** Nirib versucht, sich mit einem intelligenten Wesen zu verbinden, um es zu kontrollieren.

Sonderregeln:

*) **Nirib-Gift:** Das Gift des Nirib betäubt.

Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach verletzt wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 4

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Aura der Unangreifbarkeit: Um Niribi ohne Grund anzugreifen, muss dem Helden eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um – 1 gelingen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Nirib ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Tsas. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Symbiose: Wenn ein Gegner *Handlungsunfähig* (oder *Bewusstlos* oder *Bewegungsunfähig*) ist, dann verbindet sich das Nirib mit ihm. Es kriecht dazu in eine Körperöffnung. Das Opfer erhält einen Bonus von +1 KK und wenn der Beschwörer vom Nirib einen Dienst verlangt, führt das Opfer ihn aus. Ansonsten kann das Opfer normal agieren und bemerkt das Nirib nicht. Um das Nirib zu entfernen, ist eine Probe auf Heilkunde Wunden –5 erforderlich, bei Misslingen erleidet das Opfer jedes Mal 3W6 SP.

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



dorthin zu gelangen, ein ganzes Volk geben soll, dass sich freiwillig Niribi einpflanzt, um deren Stärken zu nutzen und wo es als ehrlos gilt, wenn man darauf verzichtet. Doch selbst die meisten Gildenländer halten diese Geschichte eher für eine Legende.

In einigen alchimistischen Laboren in Mengbilla soll die Gilde der Alchimisten einige Dutzend dieser Dämonen zu Forschungszwecken in Gläser eingesperrt haben. Ab und an wird ein Nirib dann mit einem unschuldigen Opfer verbunden, um zu untersuchen, ob der Dämon die Körperfunktionen des Sterblichen beeinflusst.

Beschwörungsname: Nirib / Niribi

Beiname: Das Kleine Ding mit den Tentakeln

Domäne: Calijnaar

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörritual: Invocatio Minor

TASFARELEL-DÄMONEN



Ghur

»Die Nikaureni berichten von einem aufrecht gehenden Fischotter, welcher Muunuanpätö gerufen wird. Aus den Felltaschen, die sonst zur Aufbewahrung von kleinen Werkzeugen genutzt werden, entbindet die Gestalt Lapislazuli, Perlen und Bernstein, um die Nordbewohner heranzulocken. Süße Träume von Ruhm und Reichtum sowie ungeahnte Vitalität erfreuen den Glücklichen, der die Sagengestalt in der Wildnis aufspürt. Doch was er schenkt, soll der Geist vielfach von denjenigen zurückfordern, die zu gierig werden. So unterbricht manch ein Juttu die Erzählungen seiner Stammesmitglieder, um vor den Verführungen des Überzähligen zu warnen, deren Scherge Muunuanpätö sei.«
—aus Almanach des Volksglaubens, Gilda von Honingen-Salpertin, neuere Ausgabe

Ghur (Mehrzahl: Ghurim) ist ein formwandelnder Dämon, der historisch vor allem in den Nivesenlanden sein Unwesen trieb. Der Viergehörnte erscheint seinen Opfern deshalb meist als wildes Tier, vorzugsweise als Otter, riesenwüchsige Pferdebremse oder pervertierter Wolf, wobei seine Gestalt in Momenten der Schwäche zu dunklen Schwaden zerläuft oder verstörende humanoid-tierische Hybride ausbildet.

Seine Strategie beläuft sich, typisch für einen Dämon mit Nähe zu Zholvars Domäne, aufs Feilschen und Bestechen. Statt sich auf seine mühsam zusammengehaltenen Tierformen zu verlassen, strebt Ghur nach einem Wirtskörper. In Träumen versucht er deshalb, Einfluss auf seine Opfer auszuüben und präsentiert allerhand wünschenswerte Szenarien oder Berge von Reichtümern, um ohne bewusste Gegenwehr in den Geist und Körper des nichtsahnenden Träumers einzufließen. Ghur ist ein intelligenter Dämon, jedoch ähnlich begriffsstutzig wie mancher Elf, wenn

es darum geht, die Denkweise und Bedürfnisse von Menschen zu begreifen. Basierend auf den Erfahrungen in den Nivesenlanden, die er im Laufe der Jahrhunderte sammeln konnte, gestaltet er seine Traumangebote nach den typischen Sehnsüchten der Angehörigen eben jenes Volkes: Berge von erfolgreich erlegten Karenen, athletische, ungehemmt jubelnde Nivesenschönheiten, eine Horde des rotschopfigen Nachwuchses und ähnliche Schätze sowie Erlebnisse umschmeicheln den Geist des Träumers. Dabei spielt es keine Rolle, ob Ghur weit entfernt von seinen traditionellen Jagdgründen von einer abgebrühten Dämonologin aus den Tulamidenlanden beschworen wurde, die weder Schneelandschaft, noch Karene, noch rothaarige Jünglinge je gesehen geschweige denn ersehnt hätte. Ghur agiert mit Geschick und Zaubermacht, weshalb seine Opfer, nach einiger Irritation, nicht selten von sich selbst und ihrer vermeintlich eigenen Phantasie überrascht sind, bis schließlich eine regelrechte Sinnkrise über sie hereinbricht und jede Herzensregung nach den nächtlichen Visionen giert. Auf diese Weise verändert der Dämon das innere Wesen seines Wirtskörpers, um Wünsche zu erraten, einzupflanzen und so zu formen, dass er sie scheinbar erfüllen kann. Wenn Ghur erfolgreich ist, wird so selbst die tulamidische Magierin bald ihre Forschung niederlegen wollen, um auszuwandern, im Schnee zu tollen und mit den Wölfen zu leben.

Neben viel Augenwischerei macht sich der Dämon dabei durch eine Verstärkung von Körper und Geist beliebt. Alle geistigen Eigenschaften des Besessenen schärfen sich, seine körperlichen zwar nicht im selben Maße, aber dennoch wahrnehmbar. Als Preis für die Spende dieser Annehmlichkeiten, fordert Ghur lediglich den Körper als dauerhafte Bleibe ein, wobei er keine Mitbewohner dulden möchte und folgerichtig die Seele des Opfers verdrängt.

Um ihn als langfristigen Manipulator auszusenden, kann der Dämon in ein Objekt gebunden und einem Ziel zugespielt werden.

Mindoriumartefakte, aber auch jegliche andere magischen



Ghur

Größe: 0,25 bis 0,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 16 **IN** 17 **CH** 16

FF 15 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 9

LeP 30 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 11 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 11

Biss: AT 17 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Handel 15, Klettern 14, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 14, Sinnesschärfe 13, Überreden 15, Verbergen 15, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (gehörnter, Tasfarel), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Ghur kann sich zwar zur Wehr setzen und greift Gegner mit Bissen an, aber er ist keinesfalls der beste Kämpfer unter den Dämonen. Viel lieber versucht er schnell aus einem Kampf zu entkommen, um dann seine anderen Fähigkeiten zu seinem Vorteil einzusetzen. Im Kampf selbst wird er sich immer wieder auf seine *Finten* verlassen, die er meisterlich beherrscht.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Ghur ist ein Dämon in Tiergestalt, der meist wie ein Otter aussieht. Er dient keinem Erzdämon,

aber man sagt ihm eine Verbundenheit zu Tasfarel nach, manchmal auch zu Asfaloth oder Amazeroth.

☞ **QS 2:** Ghur kann seine Gestalt wechseln.

☞ **QS 3+:** Ghur manipuliert Menschen und andere Kulturschaffende, indem er von ihnen Besitz ergreift. Er weckt in ihnen ihre größten Sehnsüchte und verstärkt sie um ein Vielfaches.

Sonderregeln:

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Ghur über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Gestaltwechsel: Innerhalb von 4 Aktionen kann ein Ghur wie ein anderes winziges oder kleines Tier aussehen. Dies kostet ihn 4 AsP.

In Objekt oder Person einfahren: Ghur kann mit 1 Aktion und einer Berührung in ein Objekt von maximal 2 Schritt oder in einen Kulturschaffenden einfahren. Einem betroffenen Kulturschaffenden steht eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) –3 zu, um dies zu verhindern. Wenn Ghur in eine Person gefahren ist, löst er in ihr Sehnsüchte aus, lässt sie von Heldentaten träumen usw.

Das Opfer erhält jede Woche einen Bonus von +1 auf seine geistigen Eigenschaften (bis zu einem Bonus von +2) sowie einen Bonus von +1 auf seine körperlichen Eigenschaften (bis zu einem Bonus von +1). Nach 1W6+3 Wochen ist die Seele des Opfers gefressen und nur noch Ghur vorhanden. Ghur verbleibt in seinem Opfer bis er vernichtet oder gebannt wird.

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



Metalle, eignen sich dafür ausgezeichnet, weil sie Ghur gleichzeitig sicher binden, seine Einflussmagie jedoch passieren lassen. Sobald das Artefakt zerstört wird, entweicht der Dämon und ergreift Besitz vom zur Tat Überredeten, bis er eines Tages vollständig den Körper übernommen hat oder vorzeitig exorziert wird.

Nivesenschamenen kennen komplexe Riten, um den *Feuchten Feilscher* auszutreiben. Neben traditionell überlieferten Symbolen, spezieller Zauberkreide, schwarz gefärbten Kerzen und einem skelettiertem Otterschwanz, ist dazu ebenso das Opfer von Edelsteinen oder Goldschätzen nötig, welche im Ewigen Eis besonders schwer aufzutreiben sind.

Beschwörungsname: Ghur / Ghurim

Beiname: Muunuanpāto, Feuchter Feilscher

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Haqoum

»Altersen, J.: 5 Sack Schafswolle, mindere Qualität, 7 Zholvari, 13 Splitter, 3 Schank seines eigenen Blutes;
Bitterwein, E.: 7 Borbaradstaler, 13 Zholvari, 13 Splitter;
Ebering, D.: 3 Säcke Muscheln, 1 Beutelchen Bernstein; erbeutete Statuette, stellt den Sonnengötzen der verfluchten Mittelreicher dar, goldüberzogen;

Finsterdorn, I. von.: eine geschmiedete Ritterrüstung tobrischer Machart, Schatulle mit Familienschmuck (schätzungsweise 3 x 13 Borbaradstaler wert), Kleider und pelzbesetzte Wämser im Wert von 169 Borbaradstalern;

Gebeltrutz, W. von: ein Knabe, 7 Jahre alt, wird der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith überantwortet, 13 Borbaradstaler;

Grimm, A.: 7 Sack Schafswolle, hervorragende Qualität, dazu 3 Bahnen gesponnenen Flachses, 1 Zholvari

Nordweide, M.: 4 Raumschritt Bauholz, Erle und Föhre, geschlagen im Forst von Mendena, 7 Zholvari

Radromsauer, S.: 7 Krüge Öl, 12 Mittelreichische Silbertaler (frevlerische Münzen, Steuer wird nächstes Quartal verdoppelt)«

—Auszug aus Steuerlisten, gefunden in der Prälatur Muschelstrand der mittlerweile untergegangenen Heptarchie Xeraanien, verfasst in Zhayad-Glyphen, datiert auf 1022 BF

Haqoum (Mehrzahl: Heqoumi), Der Dämonische Steuereintreiber ist ein eingehörnter Dämon aus der Domäne des erzdämonischen Tasfarelel. Heqoumi erscheinen in der 3. Sphäre stets als runzelige kleine Männchen, die einen gewaltigen Wasserkopf auf den Schultern tragen. Die Ähnlichkeit zu den in Aventurien und Myranor lebenden Grolmen lässt sich daher nicht nur an dem Beinamen *Der Verfluchte Feilscher* festmachen. Die Haut der Zholvardiener schimmert golden, ist allerdings am ganzen Körper mit Warzen übersät, die aus kostbaren Edelsteinen zu bestehen scheinen. Ihre durchaus als hässlich zu bezeichnenden Köpfe werden von einem einzelnen Horn aus schierem Diamant gekrönt, so kunstvoll geschliffen wie es selbst den besten Edelsteinschleifern unter den Zwergen nicht besser gelingen würde, und in dessen Inneren ein dämonisches Feuer lodert, das Juwelen so unwiderstehlich macht. Haqoum trägt für gewöhnlich Augengläser aus glatt geschliffenem Beryll und erscheint mit einem großen vergoldeten Buch, in dem er mittels eines Federkieses in blutroter Tinte höchst akribische Eintragungen über die zu erhebenden Sonderzahlungen, Steuern, Tribute, Zölle oder Zehnte führt. Heqoumi gelten als besonders tückisch und listenreich in Verhandlungen und kennen kein Mitleid mit den finanziellen Sorgen und Nöten anderer – das Gegenteil ist der Fall. Bevor der Dämon sich überhaupt dazu bereit erklärt, mit seinem Beschwörer zu verhandeln,

fordert er von diesem erst einmal einen Zholvarstaler (wohl in Anlehnung an den vom Mittelreich erhobenen Kaisertaler, den jeder Reichsbürger zu entrichten hat). Zahlt der Beschwörer nicht, weigert sich der Dämon, auch nur einen seiner edelsteinverzierten Finger zu krümmen.

Heqoumi werden meist gerufen, wenn sich der Beschwörer Hilfe in finanziellen Dingen erhofft, z. B. wie er aus seinen regelmäßigen Einnahmen noch mehr herauspressen kann, oder wenn er die Dienste des Dämons als Berater oder Vertreter zu nutzen wünscht. Von Bord der Dämonenarche Goldmorgentartantel wurde bekannt, dass ein Haqoum in Funktion des zweiten Bordmagus dem Kapitän zur Seite stand. Die Zauberkünste des Eingehörnten sind beachtlich, ja sogar auf die Traumgängerei soll er sich verstehen, sodass ausgewählte Opfer selbst im Schlaf von Geldsorgen gepeinigt werden können. Zur Zeit der Magiermogule vom Gadang sollen diese



Haqoum

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

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

LeP 45 **AsP** 70 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 7 **ZK** 5 **GS** 5

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6 **RW** kurz

Schwerer Dolch: **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Handarmbrust: **FK** 18 **LZ** 3 **TP** 1W6+3 **RW** 5/25/40

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Schwerer Dolch), Präziser Schuss/Wurf I (Handarmbrust)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 16, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 14, Rechnen 15, Rechtskunde 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 12, Überreden 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 14, Duplicatus 14, Motoricus 14, Oculus Illusionis 12, Visibili 13, weitere Zauber mit dem Merkmal *Illusion* und *Telekinese* auf 10+

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, Tasfarel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Haqoum kämpft am liebsten aus dem Hinterhalt. Er schießt mit seiner Handarmbrust, versteckt sich wieder und schlägt dann an einer anderen Stelle wieder zu. Den offenen Kampf meidet er und

setzt lieber auf seine Zauberkräfte, um den Gegner zu verwirren und ihm Schaden zuzufügen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Haqoum ist ein eingehörnter Diener Tasfarels.

☛ **QS 2:** Haqoum sieht aus wie ein Grolm mit einem Horn auf der Stirn. Er ist ein meisterlicher Feilscher und Verwalter.

☛ **QS 3+:** Haqoum kann auch als Spion und Attentäter eingesetzt werden. Durch seine Zauberkräfte eignet er sich ausgezeichnet für diese Aufgabe.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Haqoum ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Phexens. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Handel, Glück und Diebstahl ein, beispielsweise Aves.

Zholvarstaler: Bei der Beschwörung muss ein Zholvarstaler (1 Goldstück) entrichtet werden, sonst verweigert Haqoum jeglichen Dienst.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ *Attentat:* Haqoum kann auf ein Opfer angesetzt werden, dass er gezielt töten soll. Für die Erfüllung dieser Aufgabe kann der Dämon 7 Tage auf Dere verweilen (verbraucht alle Dienste, mindestens 3 Dienste).



Dämonen auch als Wesire die Tages- und Hofgeschäfte ihrer Herren übernommen haben. Überlieferungen aus dem Bosparanischen Reich erwähnen außerdem, dass Heqoumi in seltenen Fällen auch als Meuchler eingesetzt wurden, denen die Opfer am Ende den wertvollsten Preis zu zahlen hatten, über den sie verfügten – nämlich ihr Leben und ihre Seele. Aufgefunden wurden die Toten dann meist ohne Kopf (der Begriff Kopfsteuer ist hier wörtlich zu nehmen) und mit einem golden schimmernden CZ (Census Zholvaris) auf dem Handrücken. Ob der Dämon in dieser Sache wirklich selbst Hand anlegte, oder diese Aufgabe gar andere für sich erledigen ließ und selbst nur die Kopfprämie einstrich, muss Gegenstand von Spekulationen bleiben.

Beschwörungsname: Haqoum / Heqoumi

Beiname: Der Verfluchte Feilscher, Der Dämonische Steuereintreiber

Domäne: Zholvar

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: *Invocatio Maior*

MISHKARA-DÄMONEN



Brukha'Klah

»Hesinde, hilf! Zuerst der Einbeersud und nun das! Wo steckt dieser tölpelhafte Taugenichts? Habe ich dir nicht schon tausendmal gepredigt, diese Phiole niemals anzufassen? Weißt du überhaupt, wie gefährlich ihr Inhalt ist? Ja? Anscheinend habe ich es dir nicht oft genug erklärt. Der gemolkene Speichel eines Brukha'Klah ist eine hochpotente Säure. Selbst verdünnt vermag er, jeden Stoff, welcher dem Element Humus oder Erz zugeordnet ist, binnen kürzester Zeit zu zersetzen. Frag Meister Laurenzio, wie er sein rechtes Auge verloren hat. Da half auch seine Brille aus bestem Unauer Glas nicht. Diese eine Phiole genügt, um Kaiser Retos Waffenkammer in eine Pfütze zu verwandeln. Und du lässt sie einfach fallen! Sei froh, dass ich sie persönlich mit Arkanium legiert habe. Nur die fünf magischen Metalle vermögen es, dem Speichel des Dämons zu widerstehen. Warum ich mich dann so aufrege? Hast du die Kratzer gesehen? Weißt du, was Arkanium kostet? Bei Phex, du wirst so lange mein Herbarium katalogisieren, bis du jeden einzelnen Kreuzer zurückbezahlt hast, den du mir schuldest!«

—Saranya Klippstein, Dekanin der Alchimistischen Fakultät der Universität von Al'Anfa, zu ihrem Schüler Adario Morales, neuzeitlich

Brukha'Klah (Mehrzahl: Brukha'Kleya) wird dem Gefolge der Belzhorash zugeordnet. Der niedere Dämon tritt meist als feiste, kriechende Made von bis zu drei Schritt Länge auf. Der massige Hinterleib der Gepanzerten Made ist in Ringsegmente unterteilt und der meist bedrohlich aufgerichtete Oberkörper zusätzlich mit dicken Hornplatten versehen. Anstelle eines Kopfes besitzt das augenlose Wesen einen widerlich aufgerissenen Schlund, aus dem zahllose, einen Schritt lange schleimige Tentakel schießen und auch aus dem Hinterleib sprießt ein Fortsatz, der an einen Tentakel erinnert. Von seinem Leib geht ein übler Geruch nach Blut und Schweiß aus. Der massige Dämon ist weder für den Kampf geeignet, noch ruft er, wie andere Diener der Domäne Mishkaras, Krankheiten hervor. Dennoch ist er bei zahlreichen Magiekundigen und Alchimisten überaus beliebt. Der Grund sind die Tentakel, welche eine violette, metallfressende Säure absondern, was dem Dämon den Beinamen *Wächter des Eisens* oder auch *Verderber des Eisens* einbrachte. So manche

Heldengruppe, die sich Brukha'Klah stellte, musste hilflos mit ansehen, wie sich ihre Waffen und Rüstungen binnen Sekunden auflösten. Aber auch Türen, Truhen und gar Wände sind nicht sicher, da Steine und organische Materialien ebenfalls in kürzester Zeit zersetzt werden – eine Eigenschaft, mit welcher die Säure selbst Königswasser in den Schatten stellt. Lediglich magische sowie geweihte Gegenstände und Metalle trotzen der Säure. Unter geschäftstüchtigen Magiern und Hexen gilt es als große Kunst, einen Brukha'Klah zu rufen und anschließend zu melken, was allerdings extrem gefährlich ist. So mancher gierige Adeptus hat sich bei dem Versuch, die schleimige Säure zu ernten, ein Loch in seine Hand geätzt. Die gelartige Substanz ist vielseitig einsetzbar und erzielt hohe Preise bei Alchimisten, aber auch Dieben und anderem dunklem Gesindel. Voraussetzung ist natürlich, dass man auch noch das nötige Gold und Silber hat, um ein passendes Gefäß aus magischem Metall zu erwerben. Gerüchten zufolge, soll der einstige Heptarch und Mechanikus Leonardo in Yol-Ghurmak Experimente mit einer mechanischen Schleuderwaffe durchgeführt haben, welche den dämonischen Speichel verschoss. Aufgrund der immensen Kosten für die Gewinnung und Lagerung der Säure, kam das Projekt jedoch nie über einen Prototyp hinaus. Seit dem Sieg gegen Leonardo gilt die Waffe als verschollen. Wer sich das dämonische Gerät unter den Nagel gerissen hat, ist nicht bekannt. Manche Paktierer der Belzhorash verwenden die Säure auch in stark verdünnter Form, um sich absichtlich Schmucknarben zuzufügen. Mit dieser Selbstverstümmelung hoffen sie das Wohlwollen ihrer Herrin zu gewinnen.

Heldengruppen, welche sich einem Brukha'Klah im Kampf stellen, müssen neben dem Schutz ihrer



Brukha'Klah

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt (aufgerichtet); 2,50 bis 3,00 Schritt Länge

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 12 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 15

LeP 75 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 4 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 3

Tentakel: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+2 (+Ätzender Speichel)*
RW mittel

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

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

Zauber: Armatruz 7, Eisenrost 17

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Mishkara), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Brukha'Klah ist kein Kampfdämon, kann sich aber verteidigen, wenn er bedroht wird. Seine Tentakel sind zwar keine immens starken Waffen, durch seinen säurehaltigen Speichel können aber Waffen und Rüstungen sowie Haut und Fleisch einer Heldenin in Mitleidenschaft gezogen werden.

Flucht: Brukha'Klah flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Brukha'Klah ist ein Dämon in Madengestalt, der Mishkara dient.
- ☞ **QS 2:** Brukha'Klah ist bekannt für seine alles zersetzende Säure, die nur vor magischen und geweihten Objekten haltmacht.
- ☞ **QS 3+:** Brukha'Klah zerplatzt und verspritzt Säure, wenn man seine derische Existenz gewaltsam beendet.

Sonderregeln:

*) *Ätzender Speichel:* Immer, wenn ein Gegner einer Tentakel-AT des Brukha'Klah nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner durch den ätzenden Speichel den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche

brennender Gegner noch einmal mit dem Tentakel in Berührung kommen, brennt er auf großer Fläche. Die Säure gilt als „starke Säure“ (SP verdoppelt) (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Spielst du mit den Regeln der *Waffen- und Rüstungsbeschädigungen* aus **Aventurische Rüstkammer** Seite 114ff., so erleidet die Waffe einer Heldenin bei jeder erfolgreichen PA gegen den Brukha'Klah und jedem Angriff der Abenteurerin, der TP verursacht, 1 Stufe *Beschädigung*. Bei Rüstungen entsteht bei allen erfolgreichen Angriffen des Brukha'Klah 1 Stufe *Verschleiß*. Eine Probe auf Bruchfaktor oder Stabilität muss nicht ausgeführt werden, der Schaden entsteht automatisch.

Auflösung: Mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Tentakel kann Brukha'Klah einem Objekt 4W6+20 Strukturpunkte Schaden pro KR zufügen. Magische und Geweihte Objekte sind davon nicht betroffen

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Brukha'Klah ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Peraines. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Heilung und Landwirtschaft verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Satuaräa.

Regeneration I: Brukha'Klah erhält am Ende jeder KR 1W6 LeP zurück.

Zerplatzen: Wenn der Brukha'Klah alle LeP verloren hat, zerplatzt er und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite *lang* oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können von der Säure getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf Ausweichen ablegen. Misslingt die Probe, erleidet er 1W6+8 TP.

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

Zusätzliche Dienste:

- ☞ **Objekt zersetzen:** Brukha'Klah beginnt langsam ein Objekt aufzulösen. Dabei setzt er seine Fähigkeit der *Auflösung* ein. Das Objekt darf maximal so groß wie ein Burgtor sein.
- ☞ **Säure melken:** Der Dämon kann etwas von seiner Säure abgeben, sodass der Beschwörer 1 Anwendung daraus gewinnen kann. Die Säure kann nur in magischen oder geweihten Objekten aufbewahrt werden.



Waffen und Rüstungen eine weitere tückische Eigenheit des Dämons beachten: Sobald Brukha'Klahs Existenz in der 3. Sphäre beendet wurde, platzt sein fetter Leib auf und verspritzt die Säure in der Umgebung. So mancher tapfere Held hätte seinen Todesstoß sicher bitter bereut, wurde dieser doch zu seinem eigenen Verhängnis.

Beschwörungsname: Brukha'Klah / Brukha'Kleya

Beiname: Gepanzerte Made, Wächter des Eisens, Verderber des Eisens

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Khuralthu

»Die Götter mögen uns beistehen, vor allem Peraine! Sollte noch jemand den Namen dieses grauenvollen Geschöpfes aus der Sphäre der Dämonen kennen und es beschwören – wir alle müssten darunter leiden. Khuralthu, schreckliche, entstellte Leiche. Fauliger Wanderer, Verwesender Reisender, Vergammeltes Ding!

Oh, warum habe ich meine Neugier nicht im Griff und musste in diesem verfluchten Buch herumblättern. Jede Nacht werden mich Alpträume heimsuchen. Bishdaniel, sei gnädig. Boron, schenke mir Vergessen. Dieser Dämon ist ein so abscheulicher Anblick, dass mir selbst nach der Illustration von Natori schon übel wurde. Madenzerfressener Körper, übersät mit Beulen und offenen Wunden. Ein Anblick, so schwer zu ertragen.«

–geheimer Bericht der Shila al'Aghra, Hochmeisterin der Therbûniten, 1033 BF



Khuralthu (Mehrzahl: Khuralthuya) ist ein wenig bekannter Dämon, welcher der Domäne Mishkara zugeordnet wird. Das grauenhafte Wesen sieht aus wie ein Mensch mit einem Horn in der Mitte der Stirn, ist aber leichenblass oder grünlich bis gelblich und weist überall am Körper offene Wunden, Entstellungen und Pestbeulen auf.

Glücklicherweise gibt es nur wenige Aufzeichnungen über ihn, sodass die heutigen Dämonologen kaum Kenntnis von ihm besitzen. Khuralthus Daseinszweck ist die Übertragung von Wundfieber und darin ist er ein Meister.

Eine seiner größten Stärken ist zudem die Furchtaura, über die er verfügt. Sein bloßer Anblick lässt selbst mutige Krieger zurückweichen, da die Angst vor dem laufenden Infektionsherd sich bis in das Innere der Seele frisst.

In der Vergangenheit wurde er für Wachdienste beschworen, denn niemand stellt sich gerne einem Gegner, der das ernstzunehmende Wundfieber übertragen kann, und bei Khuralthu besteht kaum ein Zweifel, dass dies der Fall ist. Für Kriegszwecke,

oder um ganze Dorfgemeinschaften einzuschüchtern, wurde der Dämon ebenfalls beschworen. Anschließend wurde er losgeschickt, um in den Reihen der Feinde möglichst viele Soldaten oder Bauern anzustecken.

Das Erfreulichste, was man über *Das Wimmelnde Grauen* sagen kann, ist, dass er *nur* Wundfieber überträgt. Anders als andere Dämonen aus Mishkaras Domäne ist er nicht in der Lage, jemanden mit der gefährlichen Dämonenfäule anzustecken.

In einigen Legenden wird erwähnt, dass Khuralthu früher einmal Thargunitoth gedient haben soll, doch Belzhorash ihr den Dämon abspenstig machte. Noch heute lassen sich in einigen uralten Thargunitoth-Unheiligtümern Bilder und Statuen von Wesen entdecken, die Khuralthu ähneln.

Beschwörungsname: Khuralthu / Khuralthuya

Beiname: Das Wimmelnde Grauen

Domäne: Mishkara

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Khuralthu

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

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

LeP 40 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 11+1W6

AW 4 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 8

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

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (waffenlos), Finte I (Waffenlos), Haltegriff (Waffenlos), Vorstoß (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 10

Anzahl: 1, oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Mishkara), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Khuralthu versucht, Gegner in den Haltegriff zu bekommen und überträgt dann seine Krankheit.

Flucht: Khuralthu flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

◆ **QS 1:** Khuralthu wird mit Belzhorash in Verbindung gebracht.

◆ **QS 2:** Khuralthu ist ein Dämon, der Wundfieber überträgt.

◆ **QS 3+:** Khuralthu ist empfindlich gegenüber geweihten Waffen Peraines.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Khuralthu kann Wundfieber übertragen, wenn er mindestens 1 SP anrichtet oder sich jemand ohne Gegenwehr von ihm berühren lässt. Das Opfer muss sofort eine Krankheitsprobe bestehen.

Furchtaura: Jedes Lebewesen, das sich in einem Radius von 13 Schritt um den Dämon befindet, muss einmalig eine Probe auf **Willenskraft** (*Einschüchtern widerstehen*) –1 ablegen. Es erleidet 3–QS/2 Stufen **Furcht**. Die Fähigkeit wirkt nur einmal pro Stunde auf ein Lebewesen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Khuralthu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Peraines. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Heilung und Landwirtschaft verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Satuarua.

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



AGRIMOTH-DÄMONEN



Arjunoor

»Das Wetter war schlecht an diesem Tag. Draußen stürmte es und der Regen prasselte hernieder, als ob der Herr Efferd selbst alle Schleusen geöffnet hätte. Mit einem Mal trat eine komplette Stille ein. Es war gespenstisch. Ich öffnete einen Fensterladen, um nachzusehen und erschrak. Um das Gasthaus hatten sich Schwärme von Vögeln versammelt. Raben waren darunter, Wildgänse, Störche, Falken, ja sogar Schwäne und Adler. Plötzlich erhoben sich die Tiere und warfen sich wie trunken gegen die Fensterläden des Hauses. Sie hackten und pickten so lange auf das Holz ein, bis dieses schließlich brach. Eine ganze Nacht und einen ganzen Tag lang belagerten uns die Vögel, verletzen manchen von uns schwer und brachten mit der Zeit Raum für Raum des Gasthauses unter ihre Kontrolle. Wären nicht tapfere Recken vor Ort gewesen, die sich dieser Sache angenommen hätten, wäre es wohl um uns alle geschehen gewesen. Später habe ich erfahren, dass all dies mit der Statue dieser geflügelten Schlange zu tun hatte, die

der alte Gimbel damals 981 BF beim Bau des Wirtshauses unter der Türschwelle vergraben hatte.«

—Alrike Faßweiser, Wirtin im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, 1021 BF

Einer der mächtigsten Diener, die der Erzdämon Agrimoth zu seinem Gefolge zählt, ist der achtgehörnte Arjunoor (Mehrzahl: Arjunoori). Dieser Sturmdämon trägt auch die Beinamen *Meister der Orkane*, *Schänder der Lüfte* oder *Verderber der Winde*. Er tritt häufig in der Gestalt einer aufrecht gehenden sechsbeinigen Schlange mit Widderkopf auf, von deren acht gekrümmten Hörnern beständig Blut tropft. Der Körper ist sowohl mit braunem Fell als auch mit grünen Schuppen und metallisch anmutenden Panzerplatten bedeckt. Einige Waldmenschenstämme des Südens kennen und fürchten eine andere Erscheinungsform. Yaq-Yuc-Boa (mohisch: dämonisch-Wind-Schlange) nennen sie die gefiederte Schlange mit dem Krokodilkopf, die schwere Tropenstürme herbeirufen kann und mit ihrem miasmatischen Gestank die Luft verdirbt. Auch in dieser Gestalt weist der Arjunoor acht Hörner auf, die jedoch als eine Art Rückenkamm aus seinem Leib ragen und ebenfalls vor Blut triefen. Wenn der Dämon sich durch die Luft bewegt, hinterlässt er aufgrund dieses beständig tropfenden Blutes eine Spur aus winzigen schwebenden, etwa gerstenkorngroßen Tropfen, die über etliche Meilen deutlich zu erkennen ist. Der Arjunoor ist in der Lage, Wind und Wetter zu manipulieren und nach Belieben zu verändern. Wirbelstürme und Orkane zählen genauso zu seinem Repertoire wie verheerende Gewitter oder Hagelschlag. Auch über von ihm geschleuderte Kugelblitze wurde schon berichtet. Wie beängstigend hingegen eine unnatürliche absolute Windstille sein kann, muss man am eigenen Leib erlebt haben. Gewöhnliche Vögel aller Art kann er beherrschen und unter seinen Willen zwingen. Hetzt der Arjunoor diese gegen seine Widersacher, picken sie jeden grausam zu Tode, der nicht fliehen oder sich schützen kann. Diese verabscheuungswürdigen Fähigkeiten veranlassten



Beschwörungsname: Arjunoor / Arjunoori

Beiname: Meister der Orkane, Schänder der Lüfte, Verderber der Winde, Yaq-Yuc-Boa

Domäne: Widharc

Wesenstypus: 8-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Arjunoor

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 15

FF 16 **GE** 17 **KO** 22 **KK** 30

LeP 500 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 4/50 (am Boden / in der Luft)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+4 **RW** mittel

Schwanz: **AT** 14 **TP** 1W6+6 **RW** lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Biss, Schwanz), Flugangriff (Biss, Schwanz), Mächtiger Schlag (Schwanz), Rundumschlag I+II (Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Verbeißen (Biss), Verteidigungshaltung (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 18, Klettern 3, Körperbeherrschung 17, Kraftakt 16, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 2, Sinnesschärfe 14, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Blitzball 17, Krähenruf^{FAMIII13} 17, Kulminatio 17, Orcanofaxius 17, Orcanosphaero 17, Pestodem 17, Silentium 17, Sturmwind 17, weitere Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung *Luft* auf 14+

Anzahl: 1 oder 1W2+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Arjunoor greift nur äußerst selten mit Biss- oder Schwanz-Angriffen seine Gegner an. Vielmehr nutzt er seine Luftzauberei, um sich Angreifer vom Leib zu halten oder sie mit einem gezielten Orcanosphaero zu vernichten.

Flucht: Arjunoor flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Arjunoor ist einer der mächtigsten Diener Agrimoths. Er beherrscht das Element Luft.

☛ **QS 2:** Arjunoor kann Vögel und das Wetter kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Arjunoor ist in der Luft extrem schnell, auf dem Boden jedoch recht langsam.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweiheten Objekten/Waffen: Arjunoor 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.

Kontrolle über Luft: siehe **Zusätzliche Dienste**

Vogelkontrolle: siehe **Zusätzliche Dienste**

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

Zusätzliche Dienste:

☛ *Kontrolle über Luft:* Arjunoor kann Luftströmungen ändern und Stürme und Windhosen erzeugen. Er benötigt dafür 10 KR und kann damit ganze Dächer abdecken. Um sich vor einer solchen Auswirkung zu retten, kann der Meister eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, 1 KR, 5 erlaubte Proben erschwert um die Anzahl der dafür eingesetzten Dienste, verlangen (verbraucht je nach Mächtigkeit bis zu 6 Dienste nach Meisterentscheid; z. B. 2 Dienste, um Fernkampf zu verhindern, 4, um Personen umzuwerfen, 6, um ein normales Gebäude abzudecken).

☛ *Vogelkontrolle:* Arjunoor kann Vögel, die maximal eine SK von 2 besitzen, in einem Radius von 250 Schritt kontrollieren und sie z. B. dazu zwingen, Feinde anzugreifen (verbraucht 1 Dienst pro 50 Vögel, gleich welcher Größenkategorie). Als Werte für typische Vögel kannst du den Raben aus dem **Regelwerk** Seite 362 verwenden.



selbst Rohal den Weisen dazu, einen Arjunoor in eines seiner legendären Gefäße zu bannen und damit einer erneuten Beschwörung zu entziehen. Dieses Gefäß wurde danach sorgfältig in den Nordmarken verborgen und mit einem zusätzlichen Bannkreis versehen. Im Jahr 1021 BF wäre dieser Zauberbann beinahe gebrochen worden, doch eine Gruppe reisender Abenteurer konnte dies im letzten Moment verhindern und die Landgrafschaft Gratenfels so vor einem schlimmen Schicksal bewahren. Sollte der Arjunoor beschworen werden, so sind es häufig, wenn auch nicht immer, Hexen, die ihm Zugang zur 3. Sphäre gewähren. Die Töchter Saturias rufen den Agrimothdiener, um Landstriche mit Sturm und Hagelschlag zu plagen oder Rache für ihnen durch die Bevölkerung widerfahrenes Unrecht zu üben. Auch

soll Arjunoor gerufen werden, wenn die Hexen vorhaben, den Sturm zu reiten. Diese letzte Behauptung wird zwar immer wieder erzählt, konnte aber noch nie beobachtet werden. Die befragten Töchter Saturias schweigen sich eisern dazu aus. Auch Schwarzmagier und Dämonenbeschwörer machten sich die urgewaltigen Kräfte der Arjunoori zu nutzen, wie die Tobrier während der Invasion der Verdammten leidvoll erfahren mussten und zum Teil heute noch müssen. Über den Dächern der Dämonenschmiede Yol-Ghurmak und durch die tiefen Täler der Schwarzen Sichel soll man freie Arjunoori rasen sehen können, aber auch von den höchsten Gipfeln des Regengebirges stürzt sich Yaq-Yuc-Boa von Zeit zu Zeit zu Tale und hinterlässt auf seinem Weg eine Schneise voll Geröll, Schlamm und geborstenem Holz.

Tuur-Amash

»Zu dem Gefolge des Schänders der Elemente zählt nicht nur der grauenvolle Arkhobal, sondern auch die Schwarze Kröte, der Tuur-Amash. Seine Hinterlassenschaften sind uns bereits gut bekannt. Allgegenwärtig sind seine Spuren. Wo der Schleim des Krötigen die Erde berührt, wächst eine Blume mit grün-gelben Blüten, der Tuur-Amash-Kelch. Wo schreckliche Daimoniden mit mehreren Köpfen wandeln, hat seine abscheuliche Magie die Tiere verwandelt. Einige abtrünnige Schwestern und Zirkel haben ihn in ihrem Hass bereits auf Hexenfesten angerufen, um Machthaber oder Ungerechtigkeiten zu bestrafen. Eine Krone aus sieben Hörnern trägt er, um allen seine Macht zu zeigen. Erliege nicht den niederhöllischen Angeboten. Falls du Hilfe brauchst, suche eher Rat bei der Krötenkönigin. Wir sind Töchter der Erde, der Heilung und der Natur verbunden. Lass dich nicht vom Aussehen einer großen Kröte und den Ähnlichkeiten zu unseren Vertrauten blenden, denn ein Dämon bleibt immer ein Wesen, das widernatürlich und zerstörerisch ist.«

—Heidruna zu einer Schwester auf einem Hexenfest, 1039 BF

Im Dienste Agrimoths steht der siebengehörnte Dämon Tuur-Amash (Mehrzahl: Tuur-Amashya). Unter Experten herrscht ein Disput, ob sich seine Bezeichnung aus den ur-tulamidischen Wörtern für finsternes Geheimnis („ymash“) und verfluchter Krone („turuch“) beziehungsweise Leben („tul“) ergibt. Erfolgreiche Beschwörer sehen einen drei Schritt langen, schwarzglänzenden und blutwarzigen Krötenleib, aus dem goldene Augen hervorquellen. Eine Krone aus sieben goldenen Hörnern zierte ihr Haupt. Das Maul ist mit einer grellroten Zunge ausgestattet, die bis zu fünf Schritt lang werden kann. Den Schleimigen Pervertierer ruft man, um die Natur mit Agrimoths Macht ähnlich dem Arkhobal in widernatürlicher Form zu verändern. Wälder fallen seinen dämonischen Fähigkeiten anheim oder er erhält den Auftrag, anwesende Tiere in Daimonide zu verwandeln. Für Besessenheit von Tieren oder Pflanzen ist er auch bekannt. Einige Zauberkundige oder Paktierer beauftragen ihn, ihre finsternen Rituale zu bewachen.

In Aventurien gibt es in vielen Regionen Berichte über Die Schwarze Kröte. Es heißt, naive Hexenzirkel im Norden hätten sich mit dem Krötengezücht eingelassen. Auf Maraskan berichten Überlebende von einem widernatürlichen riesigen Froschdämon inmitten des Dschungels. In Schwarztobrien sind ganze Regionen verflucht und bringen als Beweis die hochgiftige Pflanze, den nach ihm benannten Tuur-Amash-Kelch, hervor. Es wundert nicht, dass der pflanzliche Krötenkelch oder der giftige Dämonenschleim als potente Ingredienzen für die Rezeptur des Krötengifts in der Alchimie gelten. Grauenvolle Mischwesen mit mehreren Köpfen, Gliedmaßen und einem angreifenden Schwanz gehören zu den beispielhaften daimoniden Ungeheuern, die ein

Tuur-Amash aus normalen Tieren erschaffen kann. Alte Quellen beschreiben ihn als Wächter alter Kultstätten in den Echsensümpfen. Auf den Zyklopeninseln gibt es mystische Sagen um verfluchte Labyrinth durch den aus dem Meer entstiegene Peugros. Die Krakonier beten ihn als Quodazil an und bitten um Erfolg im Kampf. Sie errichteten ihm eigene Tempelanlagen in den Unterwasserstädten Yal-Zoggot und Yug-Z'Guul. Einigen Völkern in den Sümpfen Myranors gilt er unter dem Namen Quoadazil als Froschvater und Gott. Zu seiner Verehrung bringen sie Menschenopfer dar.

Eine Konfrontation mit der niederhöllischen Kreatur wird schnell gefährlich. Aufgrund seiner extrem weiten KRÖTENSPRÜNGE ist ein Entkommen kaum möglich. Mit seinem gewaltigen Körper beabsichtigt er, seine Opfer anzuspringen und zu Boden zu werfen. Seine Zunge umschlingt seinen Gegner und würgt ihn bis zum Tod. Selbst ein Abschlagen der Zunge lässt nur kurze Momente zum Durchatmen, da sie innerhalb kürzester Zeit nachwächst. Der Schleim auf der warzigen Haut ist nicht nur hässlich, sondern auch hochgradig giftig. Einige Kontrahenten gingen nach einer kurzen Berührung der Kröte kampfunfähig zu Boden.

Während Die Schwarze Kröte einen Feind umschlungen hat, sind ihr keine weiteren Angriffe möglich. Dieser Umstand gehört zu den wenigen Schwächen der siebengehörnten Amphibie, die bei ausreichend Vorbereitung neue Kreationen an Daimoniden ins Feld führen wird.



Tuur-Amash

Größe: 1,50 Schritt Höhe, 3,00 Schritt Länge

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 15

FF 10 **GE** 13 **KO** 22 **KK** 26

LeP 400 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 5 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 2

Waffenlos: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **RW** mittel (Waffenlos)

Zunge: **AT** 16 **TP** 2W6+3 (+Ätzender Speichel)* **RW** beliebig
RS/BE: 7/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Waffenlos), Finte I (Waffenlos, Zunge), Klammergriff** (Zunge), Wuchtschlag I (Waffenlos, Zunge), Zu Fall bringen (Zunge)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Armatrutz 8, Axxeleratus 10, Krötensprung 18

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Agrimoth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Tuur-Amash verlässt sich üblicherweise auf die Gefährlichkeit seiner Zunge und versucht, Gegner mit dieser in einen Klammergriff zu nehmen, um sie langsam zu zerquetschen.

Flucht: Tuur-Amash flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Tuur-Amash ist einer der mächtigsten gehörnten Dämonen aus dem Gefolge Agrimoths. Er wird von Hexen gerne als Wächter beschworen.

☞ **QS 2:** Tuur-Amash kann Pflanzen und Tiere kontrollieren sowie daimonide Wesen erschaffen.

☞ **QS 3+:** Tuur-Amashs Speichel ist stark ätzend, und er heilt enorm schnell Wunden, die ihm zugefügt wurden.

Sonderregeln:

*) **Ätzender Speichel:** Immer, wenn ein Gegner einer Zungen-AT des Tuur-Amashs nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner durch den ätzenden Speichel 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).

) **Besonderer Klammergriff: Der Klammergriff kann auch gegen Wesen der Größenkategorie *mittel* eingesetzt werden.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Tuur-Amash 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.

Enormer Sprung: Tuur-Amash besitzt eine grundlegende Sprungreichweite von 21 Schritt, ohne für diese Distanz eine Probe ablegen zu müssen.

Mutation: Fügt der Tuur-Amash einem sterblichen Wesen SP durch seine 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.

Regeneration II: Tuur-Amash erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

Zunge abschlagen: Um dem Tuur-Amash seine Zunge abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Zunge angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können die Zunge durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Die Zunge wächst dem Tuur-Amash am Ende der nächsten KR nach.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Tierkontrolle:** Tuur-Amash kann Tiere, die maximal eine SK von 2 besitzen, in einem Radius von 250 Schritt kontrollieren und sie z. B. dazu zwingen, Feinde anzugreifen (verbraucht 1 Dienst pro Tier, gleich welcher Größenkategorie; Schwärme von kleinen und winzigen Tieren zählen als ein Tier).

☞ **Pflanzenkontrolle:** Tuur-Amash kann Pflanzen in einem Radius von 250 Schritt kontrollieren und sie z. B. schneller wachsen lassen, Wesen mit ihrer Hilfe fesseln (*Körperbeherrschung (Entwinden)* –2, 1 Aktion notwendig, um sich zu befreien) oder Bäume dazu zwingen, Gegner mit ihren Ästen zu schlagen (**AT** 12, 1W6+3 **TP**) (verbraucht 1 Dienst für die Kontrolle aller Pflanzen für 1 Woche).

☞ **Daimonid erschaffen:** Tuur-Amash kann Lebewesen mit seiner Kraft zu Daimoniden machen (verbraucht 2 Dienste + 1 Dienst pro zusammengeführtem Lebewesen, das zu einem Daimoniden verschmolzen werden soll).



Neben der bekannten Erscheinungsform des Tuur-Amash mit sieben Hörnern soll es noch einen König der Dämonenkröten geben, dessen Haupt acht Spitzen aufweist. Bestätigt sind diese Hexenmärchen jedoch nicht, und außer einigen bildlichen Darstellungen gibt es für diese Behauptung keine Beweise.

Beschwörungsname: Tuur-Amash /
Tuur-Amashya

Beiname: Der Schleimige Pervertierer,
Die Schwarze Kröte, Peugros, Quo(a)dazil

Domäne: Widharc

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

BELKELEL-DÄMONEN



Laraan

»Laraanim gehören eindeutig zu dem Schlimmsten, was die Niederhöllen hervorbringen können. Nicht, weil sie so herausragende Kämpfer sind, im Gegenteil, da gibt es wahrhaft Übleres. Ihre wahre Gefahr ist ihre Fähigkeit zur Gestaltwandlung und der perfiden Verführung zum Bösen. Es ist ihnen ein Leichtes, als Mann oder Frau zu erscheinen, so schön wie ein Kunstwerk Rahjas selbst. In dieser Gestalt werden sie als Verführer ausgesandt. Sie umgarnen ihr unwissendes Opfer geschickt, lassen es nie gekannte körperliche Lust empfinden und machen es sich dadurch hörig. Alles andere wird unwichtig, nur noch die Nähe des Dämons zählt. Freunde, Geliebte, das ganze Leben wird unwichtig und das Opfer richtet sein ganzes Streben und Leben nach den Wünschen der unheiligen Kreatur aus. Schon so mancher wurde dadurch in einen Pakt mit der Herrin der Schwarzfauen Lust getrieben oder verfiel dem Wahnsinn. Ich möchte gar nicht wissen, wie viele Unglückliche damals im verderbten Oron Opfer eines Laraan wurden.«

—aus den privaten Aufzeichnungen von Shanya ash Shaya, Rahjageweihte in Elburum, 1035 BF

Laraan (Mehrzahl: Laraanim), auch Verderber von Fleisch und Geist, Blutiger Verführer oder Meister der Lüsternen Brut genannt, ist ein fünfgehörnter und überaus machtvoller Dämon aus der Domäne Belkelels. Die wahre Gestalt eines manifestierten Laraan zeigt sein dämonisches Wesen deutlich: Mit nachtschwarzer, von Warzen überwucherter Haut, Kopf und Hals zu einem schiefen Buckel verwachsen, aus dem fünf gebogene Hörner hervorragen, dazu ständig sabbernd, ist er wahrhaft ein Wesen der Niederhöllen. Allerdings werden die Wenigsten einen Laraan so zu Gesicht bekommen, denn der Verderber von Fleisch und Geist tritt üblicherweise in überaus attraktiver, meist humanoider Gestalt auf. Er ist ein Verführer, der sein Opfer umgarnt und sein übernatürlich schönes Äußeres geschickt nach dessen Vorlieben auswählt.

Laraan ist besonders geschickt darin, sein Opfer zu manipulieren und Schritt für Schritt in den Wahnsinn zu treiben. Oft wird er von Beschwörern gerufen, um gesellschaftlich hochgestellte Konkurrenten und Feinde zu verführen, sexuell hörig zu machen, sie zu erpressen oder zu kontrollieren. Die meisten Aventurier haben noch nie von einem Laraan gehört, lediglich in Aranien gibt es aus leidvoller Erfahrung der jüngeren Geschichte tiefere Kenntnisse über die wahre Natur des Dämons. Auch in der Rahjakirche und bei einigen Magiern ist die Existenz der Laraanim bekannt und gefürchtet. Die Kirche

der schönen Göttin bietet allen tapferen Recken, die sich dem Kampf mit einem Laraan stellen, ihre Unterstützung und belohnt sogar einen Sieg oder die Bannung eines solchen Wesens. Neben humanoid auftretenden Laraanim und einigen tierischen Varianten des Dämons, soll es auch noch andere Varianten geben. Die sogenannten Thaz-Laraanim, erscheinen nur in gleichermaßen erotischen wie erschöpfenden Träumen. Einem ebenso mächtigen wie unwiderstehlichen Dämon namens Fajlaraan sagt man sogar nach, er sei besonders klug und könne jede beliebige Gestalt annehmen.

Schon manch ein skrupelloser Zauberwirker soll einen Laraan geschickt haben, um machtvolle Feinde auszuschalten, die gegen offene Angriffe und Attentate bestens geschützt waren. Laraanim sind schon seit vielen Jahrhunderten bekannt, denn alte Schriften berichten immer wieder von überaus schönen Menschen, die sich anschließend in schreckliche Monster verwandelten. Dabei ist jedoch häufig unklar, ob die Quellen dabei tatsächlich immer von einer dämonischen Begegnung berichten oder einfach von enttäuschten Liebhabern verfasst wurden.



Laraan

Größe: 1,60 bis 2,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 20

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 7 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 8

Krallen: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II (in der hübschen Gestalt) / Hässlich II (in der abscheulichen Gestalt)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Finte I (Krallen)

Talente: Bekehren & Überzeugen 13, Betören 17, Einschüchtern 7, Handel 8, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 16, Verbergen 7, Willenskraft 7

Zauber: Bannbaladin 16, Blick in die Gedanken 12, Saturias Herrlichkeit 17, Visibili 16

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Ein Laraan wird nicht zu Kampfzwecken gerufen, aber er kann sich in seiner wahren Gestalt mit seinen Krallen zur Wehr setzen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Die Laraanim werden beschworen, um andere Personen zu verführen oder dem Zauberer erotische Dienste zur Verfügung zu stellen.
- ☛ **QS 2:** Die wahre Gestalt eines Laraan ist hässlich, so hässlich sogar, dass man dem Wahnsinn verfallen kann, wenn man sie erblickt.
- ☛ **QS 3+:** Laraanim sollen nicht nur in menschlicher Gestalt, sondern auch in tierischer Form beschworen werden können. Es handelt sich beim

Laraan um einen fünfgehörnten Dämon aus dem Gefolge Belkelels.

Sonderregeln:

Mutation: Fügt der Laraan einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen 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.

Verführerische Gestalt: Die Gestalt eines Laraan ist eigentlich abstoßend, aber der Laraan verfügt über die Macht, sich eine verführerische Gestalt zu verleihen. Diese Verwandlung dauert 1 Aktion, der Laraan kann die Verwandlung so lange aufrechterhalten, wie er wünscht.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Laraan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rahjas. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

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

Zusätzliche Dienste:

- ☛ **Sexueller Dienst:** Der Dämon soll sexuelle Handlungen am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden ausführen.
- ☛ **Verführung:** Der Dämon wird all seine Fähigkeiten einsetzen, um einen Kulturschaffenden zu verführen (verbraucht alle Dienste, mindestens 2 Dienste).
- ☛ **Verführung und Wahnsinn:** Verführung einer ausgewählten Person, am Ende Offenbarung seiner hässlichen Gestalt; Der Verführte erhält permanent 4 Stufen *Verwirrung*, kann aber vorher eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) ablegen. Für jede QS verringert sich das Ausmaß der permanenten *Verwirrung*. Die Zustandsstufen sind nur durch Magie, Liturgien oder Seelenheilkunde wieder abbaubar (verbraucht 3 Dienste).



Laraanim werden vor allem dort beschworen, wo Zauberer in der Kunst der Dämonenbeschwörung ausgebildet wurden und diese Dämonen entweder gegen ihre Feinde oder gar zu ihrem eigenen Vergnügen einsetzen wollen. In Myranor ist der Dämon unter dem Namen Laran bekannt, in Uthuria soll es sogar eine Stadt geben, in der Laraanim dauerhaft gebunden sind, um den Bewohnern zu Diensten zu sein. Ein Laraan wird stets zu einem bestimmten Zweck beschworen. Er soll verführen, von Intrigen ablenken, manipulieren und sein Opfer unter Kontrolle halten. Ebenso kann er ausgesandt werden, um ein Opfer in den Wahnsinn zu treiben. All diese Dinge scheinen Laraanim auf perfide Art und Weise Freude zu bereiten, denn sie folgen entsprechenden Anweisungen oft sehr bereitwillig. Um nicht aufzufallen, vermeiden sie es, mit anderen Menschen als ihrem Opfer mehr Kontakt als nötig zu

Beschwörungsname: Laraan / Laraanim
Beiname: Meister der Lüsternen Brut, Verderber von Fleisch und Geist, Blutige Verführer
Domäne: Dar-Klajid
Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon
Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

haben. Generell imitieren sie menschliches Verhalten, sind darin jedoch nicht perfekt. Einem aufmerksamen Opfer oder Beobachter können nach einer Weile kleine Fehler im Benehmen des Laraan auffallen. Allerdings sind sie bis dahin meist längst seinem dämonischen Charme verfallen. Sollten Laraanim doch einmal zu viel Aufsehen erregt haben, werden sie versuchen, ihr Gegenüber zu betören.

Tja'Makra

»Ich wähnte mich im Paradies der Liebesgöttin, als sie ihr Gewand fallen ließ. Ihre Haut roch nach Jasmin und ihre fordernden Bewegungen ließen meine Lenden erbeben. Als die Frau, die mich gerade dem Höhepunkt näherbrachte, erneut mit voller Kleidung den Raum betrat, erschrak ich sehr. Denn meine Gespielin hatte mich Unwissenden mit ihrer Zauberkraft getäuscht und stellte sich als Ausgeburt der Niederhöllen heraus. Tja'Makra nennt man sie, die ihre Opfer verführt und beim Liebesspiel umbringen oder ihnen eine schreckliche Krankheit anhexen soll. Mit Mühe stieß ich sie von mir. Spätestens nachdem sie ihr hässliches Antlitz und ihr zubeißendes Genital zeigte, war mir die Lust vergangen. Die wahrhaftige Schönheit lenkte indessen die Dämonin ab. Das gab mir Zeit, nach meinen Khunchomer zu greifen. Obwohl ich dem Gezücht mit dem ersten Schlag halb den Kopf abtrennte, war es noch nicht besiegt. Das Haupt musste erst vom Körper fallen. Feqz und Radscha seien gepriesen für meine magische Waffe und die rechtzeitige Störung. Das Badehaus habe ich an den drei folgenden Tagen zu drei Tageszeiten besucht, um meinen Körper vom niederhöllischen Schmutz zu befreien.«

—Dscheridan al'Awan zu einem befreundeten Rosenritter, Zorgan, 1043 BF

Zum niederen Gefolge der Herrin der schwarzfaulen Lust gehört Tja'Makra (Mehrzahl: Tja'Makrajim). Ihr tulamidischer Name hat die Bedeutung „Triebhafte Verschlingerin“ und lässt bereits auf ihre Aufgaben schließen. Die Dämonin nimmt nach den Wünschen des Beschwörers das Aussehen einer aufreizenden Prostituierten, eines Lustknaben oder einer bekannten Person an. Die variable Gestalt gilt als ein großer Vorteil der Kreatur. Soll der Dämon als Doppelgänger fungieren, benötigt der Zauberkundige oder Paktierer eine möglichst genaue Kenntnis der Erscheinung des Originals. Ihre Dienste suchen diejenigen, die ein sexuell empfängliches Opfer bestrafen oder töten wollen. Als Auftraggeber kommen betrogene und skrupellose Partner, oronische Kultisten, abtrünnige Levthansdiener oder Feinde auf gesellschaftlicher Ebene in Betracht. Eine unliebsame Konkurrenz auszuschalten oder zu beseitigen, ist eine der häufigen Anordnungen an die *Verseuchende Gespielin*. Daher hat sich die Beschwörung der Dämonin in den aventurischen Regionen, in der Ausschweifungen gesellschaftlich akzeptiert oder Intrigen an der Tagesordnung sind, verbreitet. Dies kann ein al'anfanisches Grandenhaus, eine Gilde in Mengbilla, eine Loge im Horasreich, eine Handelsfamilie in den Tulamidenlanden oder eine Blutfehde im Mittelreich betreffen.

Konkret geht *Die Bissige Geliebte* auf das Opfer zu und versucht, es mit ihren Fähigkeiten zu verführen. Die Annäherung fokussiert sie auf die körperliche Ebene. Zielt sich das Gegenüber, hilft sie zügig mit ihren Liebes- oder Sexualzaubern wie BEGEHREN ERZEUGEN oder LEVTHANS FEUER nach. Rauschkräuter, -pfeifen oder Alkoholika zum Auflockern der Situation nutzt sie zusätzlich. Es folgt ein ausführliches Liebesspiel, das der oder die Unwissende erregen und genießen darf. Alle Aspekte dienen der Vorbereitung des Höhepunkts. Naht dieser, verwandelt sich das Geschlechtsteil, entweder das Glied oder die Vagina, in ein bissiges Monstrum, das sich in das Pendant des Partners verbeißt und auf diese Weise Schaden zufügt.

Statt dem hinterhältigen Genitalbiss kann die niederhöllische Verführerin auch unauffällig eine Geschlechtskrankheit übertragen, um ihren Liebhaber oder ihre Liebhaberin als Seuchenherd zu infizieren.

Auffällig am Kontakt mit den Tja'Makrajim ist, dass sie im körperlichen Part sehr fordernd und erregend vorgehen. Zurückhaltungen oder ausgiebige Gespräche sind ihnen fremd. Dies oder die derbe Sprache kann



Tja'Makra

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

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

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

LeP 40 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 8 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 9

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

Genitalbiss*: **AT** 18 **TP** 2W6 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Genitalbiss)

Talente: Betören 9, Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 9, Willenskraft 8

Zauber: Begehren erzeugen 12, Blick in die Gedanken 14, Levthans Feuer 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: Tja'Makra versucht, ihr Opfer zu verführen und während des Geschlechtsverkehrs mit einem Genitalbiss anzugreifen. Dazu verbeißt sie sich gerne in das Geschlechtsteil ihres Gegenübers.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Tja'Makra ist eine Dämonin aus Belkelels Gefolge, man sieht ihr aber nicht an, dass sie eine Dämonin ist.

☛ **QS 2:** Tja'Makra kann gefährliche Geschlechtskrankheiten übertragen.

☛ **QS 3+:** Tja'Makra besitzt eine zahnbewehrte Vagina / ein zahnbewehrtes Glied und kann damit zubeißen.

Sonderregeln:

*) **Bissiges Geschlechtsteil:** Während des Liebesspiels kann ein Genitalbiss erfolgen. Richtet der Angriff SP an, so verliert das Opfer zu Beginn der nächsten KR nochmals 1W3 LeP.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweiheten Objekten/Waffen: Tja'Makra ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rahjas. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Geschlechtskrankheit übertragen:** Die Dämonin kann eine Person, mit der sie schläft, mit einer beliebigen vom Beschwörer festgelegten Geschlechtskrankheit anstecken (siehe Seite 156); eine Krankheitsprobe muss nach dem Beischlaf ausgeführt werden.

☛ **Verführung und Tötung:** Verführung einer ausgewählten Person und Tötung durch Genitalbisse.



Beschwörungsname: Tja'Makra / Tja'Makrajim
Beiname: Die Bissige Geliebte, Die Verseuchende Gespielin
Domäne: Dar-Klajid
Wesenstypus: niedere Dämonin
Beschwörungsritual: Invocatio Minor

einem potentiellen Opfer auffallen. Vor allem wenn die imitierte Person für vornehme Verhaltensmuster bekannt ist, ergeben sich weitere Hinweise zum Durchschauen der Maskerade. Meist mündet der Blick hinter den Schleier in einem Kampf, wobei ein Zugriff auf Waffen für den getäuschten Sexualpartner üblicherweise überraschend ist. Größere Verletzungen der Widernatürlichen bringen grünes dämonisches Blut hervor. Sie startet die Flucht, wenn sie ihr Ende näherkommen sieht. Dunkler Rauch ist ein untrügliches Zeichen ihrer Vernichtung.



NAMENLOSE DÄMONEN



Nab’Pashakoth

»Menschen sind meiner Meinung nach die abscheulichsten Bestien, die es gibt. Diese Meinung vertrat ich, bis ich diesem ... ›Ding‹ begegnete, einem Ifriit, der von einem übernatürlichen Gestank umgeben ist. Der feiste Wurm, in meinem Kopf nannte ich ihn nur ›Dolguruk‹, hätte fast Xarons Katze gefressen und meine geliebte Hündin ergriffen. Bei Rastullahs Lockenpracht! Ich hatte mit ihr schon zahllose Abenteuer überstanden und jetzt sollte sie als Würmerfraß enden? In meinem Leben habe ich mich schon mit einem Dutzend Ifriitim angelegt. Zant, Heshthot, sogar einem Shruuf. Und immer gingen meine Gefährten und ich als Sieger hervor. Doch dieser Wurm war ein Gegner, der sogar meiner magischen Klinge widerstehen konnte. Bei Rastullahs loderndem Zorn, es war das erste Mal, dass ich nicht sicher war, ob wir diesen Kampf gewinnen würden. Aber ich stehe vor dir, ein Beweis, dass wir nicht versagten. Und die Hündin, die du da gerade streichelst, ist dieselbe, die der namenlose Wurm einst fressen wollte. Ohne Hardas’ Mut wären wir aber alle verloren gewesen. Dem Angroscho gebührt Ehrerbietung, wie sie ein Emir einfordern kann. Seine Axt war es, die den Wurm zerteilte und ihn in die Hölle zurückschickte, aus der er gekrochen war.«

—Erinnerungen des novadischen Kriegers Rashim ben Shafir, neuzeitlich

Nab’Pashakoth (Mehrzahl: Nab’Pashakothya) soll einst ein Diener Asfaloths oder Belzhorash’ gewesen sein, doch offenbar streckte der Namenlose seine Finger nach dem alles fressendem Wurm aus, sodass es als gesichert gilt, dass er nun der Domäne des Abgrundes nahesteht.

Sein Daseinszweck ist das Fressen. Dabei scheint der machtvolle Dämon nicht nur nach Befehl zu handeln und zu verschlingen, was immer der Beschwörer sagt, sondern richtet seinen Hass vor allem auf Geschöpfe, die die Spezies des Beschwörers als besonders lieb, schön und putzig bezeichnen würde. So sind Nab’Pashakoths Leibspeise Haustiere wie Hunde, Katzen und Vögel, aber auch andere kleine Tiere, etwa Eichhörnchen, Eidechsen und Frösche. Kinder stehen bei ihm ebenfalls ganz hoch im Kurs, ebenso Biestinger, Mindergeister und Blütenfeen. Dabei zieht der Dämon wohl besondere Freude daraus, wenn ihn jemand beobachtet, wie er den putzigen Wesen etwas antut.

Dabei ist es keineswegs so, dass der Dämon sein Opfer sofort frisst. Meistens umklammert er es, schwingt es über sein Maul und schaut zu, wie die Freunde und Verwandten des Opfers reagieren. Obwohl man einem Wurm kaum Intelligenz zutraut, ist Der Namenlose Verschlinger keine dumme Bestie, sondern besitzt menschliche Klugheit. Er weidet sich gerne in der Angst seiner Opfer und dem Zorn der Zuschauer seiner Untaten.

Zu allem Überflus ist die Bekämpfung von Nab’Pashakoth sehr schwierig, da er über eine Haut verfügt, die kaum zu durchdringen ist. Sein Maul weist spitze Zähne auf, die Rüstungen und Knochen gleichermaßen durchdringen können.



Nab'Pashakoth

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 14

FF 10 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 21

LeP 100 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 4 **SK** 6 **ZK** 7 **GS** 7

Biss: **AT** 13 **TP** 2W6+6 **RW** kurz

Körper: **AT** 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

RS/BE: 13/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Klammergriff (Körper), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-II (Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 10

Anzahl: 1 oder 1W3+1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5 (bei Zaubern), –3 (bei Zeremonien)

Kampfverhalten: Nab'Pashakoth greift gerne mit seinem Maul an und setzt dabei auf *Verbeißen*. Bei putzigen Wesen nutzt er zuvor seinen *Klammergriff*.

Flucht: Bei Anwesenheit des Beschwörers flieht er nicht, ansonsten bei Verlust von 75 % der LeP.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen)

☛ **QS 1:** Nab'Pashakoth ist ein riesiger Wurm, der dem Namenlosen dient.

☛ **QS 2:** Nab'Pashakoth frisst alles, was einem lieb und teuer ist, vor allem Haustiere und Kinder.

☛ **QS 3+:** Nab'Pashakoth ist kaum mit Waffengewalt zu verletzen, da seine Haut extrem widerstandsfähig ist.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Nab'Pashakoth ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Tsas und der Peraine. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Leben und Hilfsbereitschaft ein.

Hass: Der Dämon hat einen besonderen Hass auf Elfen und Tsa- und Perainegeweihte.

Seelenfolter: Wenn der Dämon etwas im *Klammergriff* hat, was jemand anderes liebt oder mag, dann muss die Person beim Anblick des hilflosen Wesens eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) –3 ablegen. Bei Misslingen greift sie den Dämon hasserfüllt an und verliert für 5 Minuten 4 Punkte auf alle Verteidigungen.

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



Alles, was Tsa und Peraine heilig ist – und Elfen – scheint Nab'Pashakoth besonders zu hassen. Wenn er einem Tsageweihten, einer Perainepriesterin oder einer Elfe begegnet, wird er diese zuerst angreifen – ohne Rücksicht auf die Dienste, die sein Beschwörer von ihm verlangt oder ob er eine niedliche Kreatur in seinen Fängen hält.

Der Anblick eines Opfers des Dämons kann einen regelrechten Hass auf diesen auslösen. Dies führt oft dazu, dass der Dämon von den Zuschauern seiner Untaten angegriffen wird, dabei aber jede Vorsicht außer Acht lässt und kaum etwas auf die eigene Verteidigung gibt. Vermutlich ist dies die Taktik des Dämons, um weitaus gefährlichere Gegner leichter ausschalten zu können, denn wer sich ohne taktisches Geschick und mit vernachlässigter Deckung dem Nab'Pashakoth stellt, wird als dessen nächste Mahlzeit enden.

Beschwörungsname: Nab'Pashakoth / Nab'Pashakothya

Beiname: Der Namenlose Verschlinger, Wurm von Naaghot-Shaar, Erster unter den Kriechtieren

Domäne: Abgrund

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Den Dienern des Namenlosen ist der Name des Wurms zwar bekannt, aber selbst unter ihnen wird er nur selten beschworen. Wenn aber jemand einen persönlichen Erzfeind hat, der noch darüber Kinder hat oder ein geliebtes Haustier, dann scheint der Wurmdämon die beste Wahl der Rache für eine erlittene Schmach zu sein.

Zhylwyrac

»Höre die Legende vom Schwarzen Schwan. Einst schenkte ER SEINER dunklen Schwanenbraut einen dämonischen Diener, um SIE zu erfreuen. Schrecklich und schön war dieser gleichermaßen, so wie SIE selbst. Inzwischen hat die Welt IHREN Namen wie SEINEN vergessen, aber beide senden uns bis heute Hinweise und Hinterlassenschaften zu IHREM Diener. Machtvoll und prächtig trägt er dich auf seinen starken Schwingen durch die Lüfte. Furcht und Schrecken verbreitet er mit seinem Horn unter den Fehlgeleiteten, um IHN und SIE zu ehren und IHR Vergessen zu strafen. Nur die Starken werden widerstehen. Den Schwachen und Wehrlosen bringt er mit seinem Schatten den Tod, da sie IHRER Macht unwürdig sind. Beginne dort, wo sie die zerbrechliche Schwanengleiche verehren. Nur die Verweichtlichen wünschen sich den milden Winter. Wo die Sagen über Hilfe und Liebe berichten, herrscht auch Neid und Hass. Dieser Weg führt zu IHR. Den Unzufriedenen schenkt SIE IHRE Gunst und lenkt sie auf den güldenen, den wahren Pfad.«

—der Kultist Nasjan Larinow im Gespräch mit Lawinia Schattenhain, 1042 BF

Zhylwyrac (Mehrzahl: Zhylwyracim) ist ein eingehörnter Dämon und gehört zum Gefolge des Namenlosen. Der Güldene machte ihn seiner Geliebten, der sogenannten Kalten Braut, zum Geschenk. Die abtrünnige fünfte Tochter Ifirns wandte sich dem Namenlosen zu, um ihr Verlangen nach Wissen und Erfolg zu stillen. Die Silberschwäne bezwangen ihre skrupellose Schwester, bannten sie in den Nebelzinnen und verhinderten weiteres Unheil.



Beschwörungsname: Zhylwyrac / Zhylwyracim
Beiname: Der Schwarze Schwan, Der Schwan des Schreckens
Domäne: Abgrund
Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon
Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Die Existenz dieses Dämons ist nahezu vergessen und sogar bei den Anhängern des Namenlosen ein großes Geheimnis. Unter Spezialisten im Gebiet der Dämonologie, wie Beschwörern oder Exorzisten, hat die Kenntnis der Zhylwyracim einen außergewöhnlichen Stellenwert. Innerhalb der Gemeinschaft des Güldenen sind nur ausgewählte Anhänger mit dämonischen Dienern ihres Herrn vertraut, davon nur wenige mit dem Schwarzen Schwan. Aus diesem Grund rufen ihn meist Experten oder erfahrene Geweihte des Gottes ohne Namen an, die ausgiebig die Hinterlassenschaften der Kalten Braut studiert haben. Als Quellen dienen ihnen alte Ritualstätten oder mystische Legenden, die Andeutungen zur Gefährlichkeit der Wesenheit geben. Einige Kultisten der Kalten Braut oder des Namenlosen ziehen daher aus, um Hintergründe der Sagen zum furchtbringenden Schwan zu sammeln und zu ergründen. Die wenigen Überlebenden oder Augenzeugen sind rar gesät, da der Dämon unbarmherzig und gnadenlos vorgeht. Zhylwyrac erscheint als drei Schritt großer Schwan mit violett-schwarzen Federn und gelb-rot leuchtenden Augen.

Ein Beschwörer ruft den Schwarzen Schwan, um dem Opfer zu drohen, es in den Wahnsinn zu treiben oder zu töten. Er besitzt zudem die Möglichkeit, seine Herrin im Flug durch die Lüfte zu tragen oder seinen Herrn schwimmend über ein Gewässer zu geleiten. Möchte der Kultist eine größere Anzahl an Personen tyrannisieren, eine Tierherde umbringen oder wünscht Unterstützung bei düsteren Ritualen, erhalten mehrere Zhylwyracim seine Befehle. Besonderen Hass hegt das niederhöllische Wesen gegen schwächere Kontrahenten. Dazu zählen ebenso domestizierte Tiere wie Vertrautentiere, die es üblicherweise als erste Gegner auswählt.

Da die Menschen im nördlichen Aventurien die Herrin Ifirn und ihre Töchter verehren, sind die vereinzelt Hinweise auf den Schwan des Schreckens dort zu finden. Die skrupellosen Aspekte der Kalten Braut oder des Namenlosen sind keiner Region fremd, sodass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die Kreatur auch den Süden heimsucht.

Sein schreckliches Geschnatter kündigt eine Auseinandersetzung mit dem Zhylwyrac an und lehrt die Betroffenen das Fürchten. Da der Dämon zu helles Licht meidet, trifft man ihn häufiger im Dunkeln oder in den Schatten an.

Zhylwyrq

Größe: 3 Schritt, Flügelspannweite 4 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 10 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 15

LeP 50 **AsP** 48 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8/16 (am Boden / in der Luft)

Biss: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Flügel: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+6 **RW** lang

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

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen, Biss), Flugangriff (Krallen, Biss), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-II (Krallen, Biss, Flügel)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Ecliptifactus 12, Horriphobus 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5 (bei Zaubern), –3 (bei Zeremonien)

Kampfverhalten: Der Zhylwyrq tut, was sein Beschwörer verlangt. Ein freier Zhylwyrq will Chaos und Angst verbreiten. Meist lässt er zuerst seinen Schatten kämpfen. Zu Beginn des Kampfes sichtet er die Gegner, um zuerst den Schwächsten anzugreifen.

Flucht: Bei Anwesenheit des Beschwörers flieht er nicht, ansonsten bei Verlust von 75 % der LeP.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen)

☞ **QS 1:** Zhylwyrq meidet zu helles Licht.

☞ **QS 2:** Dieser Dämon ist ein Diener der Kalten Braut und damit des Namenlosen.

☞ **QS 3+:** Zhylwyrqs Schatten ist gefährlich und kann eigenständig angreifen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zhylwyrq ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Ifirns/Firuns. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Kälte und Hilfsbereitschaft ein.

Hass: Der Dämon hat einen besonderen Hass auf Tiere, besonders domestizierte oder Haustierte (auch Vertrautentiere).

Schreckliches Schnattern: Der Dämon kann ein schreckliches Schnattern anstimmen und so seine Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Schnattern, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Zhylwyrq und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt der Dämon die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Zhylwyrq 1 Stufe *Furcht* für 5 Minuten. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für 30 Minuten. Der Einsatz des Schnatterns kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Schnattern sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Schnattern, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Wirkungs-dauer wieder davon betroffen sein).

Tarnung: Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Verbergen* erhält.

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

• Im Abenteuer **Schwanengesang** aus der Anthologie **Dryadenhain und Dschinnenzauber** müssen die Helden einen Zhylwyrq bezwingen. Das Schreckliche Schnattern kann in Kombination mit dem **HORRIPHOBUS** in kurzer Zeit 4 Stufen *Furcht* aufbauen.

Schatten des Zhylwyrq

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

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

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

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

Angriff*: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

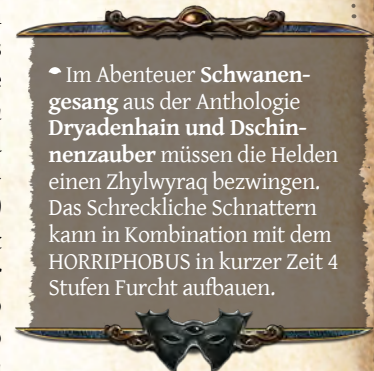
Typus: übernatürliches Wesen

Kampfverhalten: Der Schatten verteidigt den Schwan, so gut er kann und geht, wenn dieser nicht direkt angegriffen wird, auch von sich aus zum Angriff auf potenzielle Feinde über oder folgt dem Zauberer. Er führt jedoch keine Befehle des Dämons aus. Der Schatten versucht, sich immer in einem Radius von 13 Schritt um den Schwan herum aufzuhalten. Wird er durch irgendwelche Handlungen aus diesem Bereich gedrängt, versucht er den Radius wieder zu erreichen.

Flucht: Der Schatten flieht nicht.

*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte (plus eventuelle Boni aus erzielten QS).

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz



APHASMAYRA-DÄMONEN



A'Ny'Cha

»Du hältst sie für eine Katzenliebhaberin? Eine gesegnete Rahkatzas? Oh, du Tochter der Gutgläubigkeit! Ich ahne, wen oder was du in Palmyramis getroffen hast, aber es war gewiss keine Rahjagläubige. Im Gegenteil – ich halte die Frau mit den katzenhaften Zügen für eine Dienerin der Aphasmayra. Neben Oroniern hat Aranien noch weitere Feinde. Die Katzendämonin ist schwer zu durchschauen und ihre Pläne sind hinterlistig. Zu ihren Dienern gehört die A'Ny'Cha. Die ›bittersüße Kralle‹ spielt auf grausame Weise mit ihren Opfern oder verführt sie, um diese auszuhorchen. Was hast du ihr gesagt? Eine Katzensgestalt bedeutet nicht immer etwas Gutes. Hat sie dich berührt oder habt ihr Intimitäten ausgetauscht? Interessant ist, in wessen Begleitung sie erschien. Eine junge Frau – eine unserer Schwestern? Natürlich mochte dein Vertrauter die Dämonin. Ihr Ziel ist es, alle für sich einzunehmen, damit ihr euch verplappert. Sei froh, dass nichts Schlimmeres geschah. Die Katzendämonen sind launisch und selten lange folgsam. Daher ist unsere Schwester bald selbst in Gefahr. Ich werde die weiteren Schritte vorbereiten.«

—Asha al'Fhelya im Gespräch mit einer ihrer Schülerinnen, 1040 BF

In der Aufzählung der niederhöllischen Verführerinnen fehlt meist A'Ny'Cha (Mehrzahl: A'Ny'Chaya). Die niedere Dämonin entstammt der Domäne Ghorgumor und dem Gefolge Aphasmayras. Ihre katzenhafte Zugehörigkeit zeigt sich besonders in den Trieben und dem Verhalten der Schönen. Mit ihrem Beschwörer oder Opfer kokettiert sie zuerst, bevor sie es in die Enge treibt und es ihre Krallen spüren lässt.

Allerdings lässt sich die Katzenfrau durch neue Reize gern ablenken und vernachlässigt dann manche wichtigen Dienste ihrer Auftraggeberin oder ihres Auftraggebers. Daher überlegen sich die Kundigen sehr genau, ob sie das launenhafte und verspielte Wesen für ihre gewünschten Zwecke rufen.

Die genaue Gestalt der Kreatur richtet sich nach den Vorstellungen des Beschwörers. Manchmal nimmt sie die Gestalt einer sehr schönen Frau oder eines Mannes mit hohen Wangenknochen und schräggestellten Augen an. Häufiger erscheint sie als verführerisches Katzenwesen mit samtigem Fell in glänzender rot-brauner Farbe und geschlitzten Pupillen auf goldenem Grund. Eine Aura von Leichtigkeit und Eleganz umgibt sie.

Zu den Aufträgen der Bittersüßen Kralle gehören die Begleitungen auf Festivitäten wie Maskenbällen oder

das Unterhalten beim Brettspiel. Weiterhin bietet sie sexuelle Gefälligkeiten oder erholsame Massagedienste, die sie nach Lust und Laune mit einem ZAUBERSCHNURREN krönt. Eine weitere Stärke zeigt die A'Ny'Cha im Aufdecken von Heimlichkeiten oder im Spionieren. Als versierte Kletterkünstlerin folgt sie einem Dieb in der Nacht mit der Dunkelsicht. Mit ihrer Schönheit und ihren Berührungen umgarnt sie den Gesprächspartner und lockert seine Zunge, um wohlgehütete Geheimnisse zu erfahren.

Die Dämonin trifft man eher auf einem rauschenden Fest in Al'Anfa oder einem prickelnden horasischen Ball. Ebenso ist sie für Logen mit levthangefälligen Riten oder eine aranische Geheimgesellschaft interessant, die die Verehrung Rahkatzas in der Provinz Palmyramis als Erstarken Aphasmayras deuten. Bei dekadenten tulamidischen Potentaten, in einer florierenden mittelreichischen Großstadt oder bei vermögenden, aber gelangweilten Katzenhexen befindet sich die Kreatur zuweilen unter den Gästen.



A'Ny'Cha

Größe: 1,60 bis 1,70 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 17

FF 12 **GE** 17 **KO** 13 **KK** 13

LeP 32 **AsP** 48 **KaP** – **INI** 20+1W6

AW 10 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Gutaussehend I / Schlechte Angewohnheit (Liebhaberin von beweglichen Lichtern, funkelnden Gegenständen und Schmuck), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Sensibler Geruchssinn (A'Ny'Cha kann dadurch *Verwirrung* erleiden, auch wenn Dämonen gegen diesen Zustand eigentlich immun sind)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Krallen), Anspringen (Waffenlos, Krallen), Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-III (Waffenlos, Krallen), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Krallen)

Talente: Betören 13, Brett- & Glücksspiel 13, Einschüchtern 7, Etikette 13, Handel 9, Klettern 13, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1, Sinnesschärfe 13, Überreden 11, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 7, Bannbaladin 13, Krötensprung 10, Levthans Feuer 13, Zauberschnurren 13

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Aphasmayra), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Im Kampf versucht die Dämonin, ihren Gegner mit *Finten* zu verwirren und ungeschützte Körperstellen anzugreifen. Hat sie die Gelegenheit, einem Kampf aus dem Weg zu gehen, wird sie lieber auf eine körperliche Auseinandersetzung verzichten.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, oder wenn A'Ny'Cha keine Lust mehr hat

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** A'Ny'Cha ist eine Katzendämonin, die Aphasmayra dient. A'Ny'Cha kann für viele Zwecke beschworen werden: zur Unterhaltung, als Spionin oder für die Verführung.

☛ **QS 2:** A'Ny'Chas Schnurren hat eine erholsame Wirkung.

☛ **QS 3+:** Geweihte Waffen haben keinen nennenswerten Effekt gegen A'Ny'Cha. Es scheint so, als ob die Herrin der Dämonin keinen göttlichen Widersacher hat.

Sonderregeln:

Katzenminze: A'Ny'Cha liebt Katzenminze und lässt sich dadurch 5 Minuten lang von ihrem eigentlichen Dienst ablenken.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt A'Ny'Cha über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Dämonen-Regeln: Für A'Ny'Chaya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ **Sexueller Dienst:** Die Dämonin soll sexuelle Handlungen am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden ausführen.



Eine besondere Schwäche hegt die Katzenartige für sich bewegende Lichter oder funkelnde Gegenstände. Hierzu zählen kunstfertige Schmuckstücke oder große Edelsteine, die ihr als persönliche Belohnung oder Donaria gefallen. Sind die Ablenkungen verlockender als der ursprüngliche Auftrag, verschieben sich ihre Prioritäten aufgrund ihres Spieltriebs.

Während Katzenminze eine außergewöhnliche Anziehung auf *Die Samtpfotige* ausübt, meidet sie einige zu starke Gerüche. Nelken, Arangen, Zitronen, Lavendel und schweren Parfums geht sie aus dem Weg, da sie ihre empfindliche Nase stören.

Bei einer direkten Konfrontation vermag sie ihre blitzschnellen, geschmeidigen Ausweichbewegungen und die langen Krallen zu ihrem Vorteil zu nutzen. Lauert sie einem Gegner selbst auf, überrascht sie diesen mit einem Sprungangriff aus dem Versteck oder wirft ihn nieder. Bedrängen ihre Feinde sie zu sehr, sucht sie ihr Heil in der Flucht.

Beschwörungsname: A'Ny'Cha / A'Ny'Chaya

Beiname: Die Katzenfrau, Die Bittersüße Kralle, Die Samtpfotige

Domäne: Ghorgumor

Wesenstypus: niedere Dämonin

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Aranische Begriffe

Rahkatza In der aranischen Provinz Palmyramis wird Rahja in Form der katzengestaltigen Glücksgöttin Rahkatza verehrt.

Oronier Der Name steht für die Anhänger Orons. Während der Borbaradkrise entstand in Aranien das Moghulat Oron, in dem die Anbetung Belkelels als Staatsglaube galt.

Chai’Kashêt

»Oh Mutter, welche Bürde hast du mir aufgeladen, bevor du in Borons Hallen getreten bist? Die Bücher nennen ihn Bringer der Sieben Plagen, und ich mag mir gar nicht ausmalen, wie viele Tode ich zu verantworten hätte, würde mir die Phiole zerbrechen, die ihn gefangen hält. Wie ist es dir nur gelungen, ihn da hinein zu zwingen, und wieso hast du ihn nicht zurück in die 7. Sphäre geschickt? Hattest du Angst? Du kannst dich diesen Fragen nicht mehr stellen. Ich muss meine eigenen Antworten finden. Doch in Punin kann ich die Forschung nicht fortsetzen, zu groß ist das Risiko, den Chai’Kashêt hier freizusetzen. Ich werde mich in Isolation begeben müssen, bis die Gefahr gebannt ist.«

—aus dem Tagebuch des Magus Tai Andor, 1009 BF

Chai’Kashêt (Mehrzahl: Chai’Kashêtem) ist auch als der Herr der Sieben Plagen bekannt. Er ist ein dreigehörnter Diener Aphasmayras, der seine Gestalt beliebig wechseln kann. Mal tritt er als gleißender Feuerball oder als rötlich zuckender Blitz auf, ein anderes Mal trifft man ihn als Krähe, Ratte und am häufigsten als Katze an.

Wird er beschworen oder von seiner Herrin an einen Ort auf Dere gesandt, so verweilt er dort achtundzwanzig Tage und bringt sieben Plagen über den Landstrich. Wird er zuvor nicht verbannt oder vertrieben, so kann der Chai’Kashêt ganze Städte ins Verderben reißen. Direkt nach seiner Herbeirufung bringt er einen Tag voller Dunkelheit, an dem sich schwere schwarze Wolken vor die Praiosscheibe schieben. Am zweiten und dritten Tag legt sich über den heimgesuchten Ort eine stickige und erdrückende Dürre, die innerhalb weniger Stunden ganze Felder verderben kann. Vom vierten bis zum sechsten Tag fällt eine Schar aggressiver Ratten, die wie aus dem Nichts zu kommen scheint, über den Landstrich her und greift Mensch und Tier ohne Gnade an. Die Ratten sind in allen Spalten und Ritzen zu finden, und weder Tür noch Tor schützt vor den wilden Kreaturen. Die Plagegeister verschwinden am siebten Tag ebenso plötzlich wieder, wie sie gekommen sind, und machen Platz für einen Schwarm gefräßiger Heuschrecken, die bis zum zehnten Tag Wälder und Felder zerstören können. Diese Übel könnte man wohl noch für natürlichen Ursprungs halten, doch vom elften bis zum fünfzehnten Tag folgt ein Regen aus Schnee und Eis, der nicht nur Häuser, Menschen und Tiere erschlagen kann, sondern auch jeden, der damit längere Zeit in Berührung kommt, an qualvollem Siechtum verenden lässt. Daraufhin erfasst eine Welle der Pestilenz die Bewohner des Landstrichs, die bis zum einundzwanzigsten Tag ganze Dörfer entvölkern kann. Vom zweiundzwanzigsten bis zum achtundzwanzigsten Tag geht ein Regen aus gleißendem Feuer nieder, bis der Chai’Kashêt in die Niederhöhlen zurückkehrt und der Spuk ein Ende findet.

Wer sich den Plagen nicht entzieht, indem er sein Dorf verlässt, findet mit großer Gewissheit den Tod. Die Plagen lassen sich nur aufhalten, wenn der Dämon

vertrieben wird, denn er ist ihr Auslöser und Ursprung. Dabei geht der Chai’Kashêt jedoch sehr klug vor: In seinen vielfältigen Gestalten unterscheidet er sich kaum von einem echten Tier. Als Ratte oder Katze ist er weder auffällig groß, hässlich noch schön. Er verhält sich natürlich, ist dabei jedoch besonders scheu und meidet jeden, der ihn an der Ausführung seines Plans hindern könnte. Spätestens nach der Rattenplage verlassen jedoch die meisten normalen, nicht angebundenen oder eingepferchten Tiere den heimgesuchten Landstrich. Weiß man also, wonach man suchen muss, ist es möglich, den Chai’Kashêt auszumachen. Wird er gestellt, so verteidigt er sich, indem er sich selbst in einen gleißenden Feuerball verwandelt, der ähnlich fatal wirken kann wie ein IGNISPHAERO.

Wurde er von einem Beschwörer in die 3. Sphäre gerufen, so legt er alles daran, bis zum achtundzwanzigsten Tag auszuharren. Legenden berichten, dass Aphasmayra ihn in der grauen Vorzeit selbst ausgesandt haben soll, um Orte zu knechten und erst wieder von den Plagen zu lösen, wenn deren Herrscher ihr seine Seele verpfändet





Chai'Kashêt

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 14 **GE** 16 **KO** 11 **KK** 8

LeP 20 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 14 **SK** 5 **ZK** 2 **GS** 10/8 (am Boden / in der Luft)

Kralle: **AT** 17 **TP** 1W3+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Kralle)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 0, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 10, Ignifaxius 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (gehörnter, Aphasmyra), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Chai'Kashêt ist in den meisten seiner Gestalten nicht besonders stark und verlässt sich deshalb lieber auf seine Form als Feuerball. In diesem Fall hat er ähnliche Auswirkungen wie der Zauber **IGNISPHAERO**.

Flucht: Chai'Kashêt flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Chai'Kashêt ist ein gehörnter Dämon aus dem Gefolge Aphasmyras.
- ☛ **QS 2:** Chai'Kashêt gilt als Plagenbringer und kann ganze Städte bedrohen.
- ☛ **QS 3+:** Chai'Kashêts Gestalt ist vielfältig. Meist tritt er als Katze auf, doch auch andere Tiere, etwa Krähen, sind vorstellbar. Seine machtvollste Gestalt ist die eines schwebenden Feuerballs.

Sonderregeln:

Feuerballgestalt: Der Dämon kann in Feuerballgestalt seinen Körper auf Gegner schleudern. Die Reichweite dazu beträgt 49 Schritt und die Wirkung entspricht dem Zauber **IGNISPHAERO** mit QS 4. Der Dämon muss, wie übliche, die AsP-Kosten des Zaubers tragen. Nach der Explosion ist der Dämon wieder in seiner ursprünglichen Gestalt existent und kann, wenn er

wieder an der Reihe ist, Handlungen durchführen

Gestaltwechsel: Innerhalb von 4 Aktionen kann ein Chai'Kashêt wie ein anderes winziges oder kleines Tier aussehen oder in eine Feuerballgestalt wechseln. Dies kostet ihn 4 AsP.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Chai'Kashêt über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Zusätzliche Dienste:

- ☛ **Plagen:** Der Dämon terrorisiert mit seinen Plagen 28 Tage lang eine Ortschaft (maximal 500 Schritt Durchmesser). Dabei kommt es zu folgenden Auswirkungen:
 - ☛ 1. Tag: Dunkelheit: In der Ortschaft herrscht ein Sichtmodifikator von Stufe III.
 - ☛ 2.–3. Tag: Eine Dürre führt dazu, dass alle Felder verdorren.
 - ☛ 4.–6. Tag: 5W6+30 Wolfsratten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171) suchen den Ort heim und greifen Tiere und Kulturschaffende an.
 - ☛ 7.–10. Tag: Heuschrecken fressen die letzten Nahrungsmittel in der Ortschaft auf.
 - ☛ 11.–15. Tag: Regen aus Schnee und Eis prasselt auf die Ortschaft nieder und richtet Verwüstung an (Schaden wie der Hexenfluch Hagelschlag, siehe **Regelwerk** Seite 282).
 - ☛ 16.–21. Tag: Krankheiten breiten sich aus; 25 % für jeden Kulturschaffenden in der Ortschaft, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): 1-5: Aussatz, 6-8: Dumpfschädel, 9-12: Rascher Wahn, 13-18 Sumpffieber, 19-20 Gilbe (siehe **Regelwerk** Seite 343f. oder **Aventurischer Almanach** Seite 127f.).
 - ☛ 22.–28. Tag: Feuerregen prasselt auf die Ortschaft nieder und richtet schwere Verwüstung an (Schaden wie der Hexenfluch Hagelschlag, siehe **Regelwerk** Seite 282), zusätzlich wird bei mindestens 1 SP der Status *Brennend* auf kleiner Fläche bei einem Opfer verursacht.

hat. So soll es ganze Königreiche gegeben haben, die der Dämonin zu Diensten waren. Dieselbe Legende wird jedoch an verschiedenen Orten in ganz Aventurien erzählt, sodass Völkerkundler heute nicht mehr ausmachen können, in welcher Region oder Zeit sie ihren Ursprung hat.

Beschwörungsname: Chai'Kashêt / Chai'Kashêtem

Beiname: Herr der Sieben Plagen

Domäne: Ghorgumor

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: *Invocatio Maior*

Cha'Khar

»Wir legten also in diesem kleinen Küstendorf im Lande Makshapuram an. Eigentlich wollten wir nur kurz unsere Wasser- und Nahrungsvorräte auffüllen, aber irgendetwas war hier merkwürdig. Die Leute schienen sich vor irgendetwas zu fürchten. Ich sprach mit Palisinga, einem jungen Teebauern, und er erzählte mir, im Dschungel würde Cha'Khar umhergehen. Cha'Khar, der siebenfache Jäger, ein mächtiger Sohn der göttlichen Aphasara, dem noch nie jemand entkommen sei. Er beschrieb ihn als einen riesigen silbernen Löwen mit gestreiftem Fell, der angeblich nur durch seine eigenen Krallen zu verletzen sei. Als ich ihn fragte, woher er wissen wolle, wie die Bestie aussähe, wenn ihr noch nie jemand entkommen sei, um davon zu berichten, erklärte Palisinga mir, dass der Cha'Khar mit seiner Beute spiele. Er lasse sie scheinbar entkommen, nur um die Jagd wieder aufzunehmen, und das mehrfach. Ein wahrlich grausames Spiel. Ich muss sagen, ich bedauerte die Dorfbewohner, aber insgeheim war ich froh, als wir wieder ablegten.«

—aus den Reisetagebüchern der Sheranya la Mandaiä, Prätörin im Arkanen Zweig der Draconiter, Dokumentensammlung der „Lamea“-Expedition III, neuzeitlich

Cha'Khar (Mehrzahl: Cha'Kharya), Der Siebenfache Jäger, Der-der-seine-Beute-sechsmal-entkommen-lässt, entstammt der Domäne Ghorgumor und gilt als einer der mächtigsten Diener der feliden Erzdämonin, die man in Aventurien als Aphasmayra kennt. Der siebenhörnte Dämon hat die Gestalt eines Mischwesens aus Löwe und Tiger, mit leuchtend gelben Augen und einem silbrig-grauen Fell, das von schmutzigen rotbraunen Streifen, gleich der Farbe von eingetrocknetem Blut, geziert wird. Die sieben Hörner sind eher kurz und in der Regel von der wallenden Mähne verdeckt, die von den Wangen bis über die Schultern reicht und ebenfalls rotbraun ist. Cha'Khar erreicht eine Schulterhöhe von gut anderthalb Schritt, der Leib misst von Kopf bis Schwanzansatz etwa drei Schritt und seine Krallen schimmern silbern. Man sagt, sie bestünden aus Schattenglanz, jenem Unmetall, das der Domäne von Aphasmayra zugeordnet wird. Er wird beschworen, wenn man ein wirklich mächtiges Ziel zu jagen wünscht, sich dabei aber gleichzeitig an der Hatz erfreuen möchte. Wenn der Cha'Khar zur Jagd ansetzt, bekräftigt er das mit einem Brüllen, das seiner Beute durch Mark und Bein fährt und seine messerscharfen Fangzähne entblößt. Dabei trift blutiger Speichel von den Lippen. Der Dämon liebt es, mit seiner Beute zu spielen. Dementsprechend ist auch sein Verhalten. Er beobachtet sie ausgiebig, pirscht sich langsam und heimlich heran und setzt dann, wie jede andere Raubkatze auch, zum Sprung auf sein Opfer an. Dabei scheint er Gefallen daran zu finden, seine Beute zunächst scheinbar entkommen zu lassen. Mit süffisanter Miene beobachtet er geduldig dessen Flucht, nur um erneut die Jagd zu beginnen. Es heißt, wenn es dem Gejagten gelingt, Cha'Khar sieben Mal zu entkommen, lässt er ihn von dannen ziehen. Es gibt bis heute allerdings niemanden, dem das gelang und der davon berichten könnte.

Sein kurzes struppiges Fell schützt den Dämon stärker als jeder Eisenpanzer, ist es doch mit schierer Waffengewalt kaum zu durchdringen. Auch Zauberkraft und Götterwirken ringen der niederhöllischen Raubkatze nur ein verächtliches Grinsen ab, da die erhoffte Wirkung in den meisten Fällen ausbleibt. Der Legende nach vermögen einzig und allein die eigenen Krallen aus Schattenglanz den Cha'Khar zu verletzen, womit jeder Kampf gegen dieses Wesen zu einem aussichtslosen Unterfangen würde. Cha'Khar vermag, sich unsichtbar zu machen sowie die Kontrolle über die Katzen und Raubkatzen der Umgebung zu übernehmen. Beide Fähigkeiten macht er sich während seiner Jagd zunutze, entweder um selbst aus dem Nichts aufzutauchen oder um seiner Beute die Hoffnungslosigkeit ihrer Flucht zu verdeutlichen, indem

Beschwörungsname: Cha'Khar / Cha'Kharya

Beiname: Der Siebenfache Jäger, Der der seine Beute sechsmal entkommen lässt

Domäne: Ghorgumor

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima



Cha'Khar

Größe: 2,80 bis 3,10 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 11 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 24

LeP 70 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 12 **SK** 4 **ZK** 5 **GS** 9

Biss: AT 13 TP 2W6+7 RW kurz

Pranke: AT 17 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Feindespür, Finte I+II (Biss, Pranke), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke), Sturmangriff (Pranke), Vorstoß (Biss, Pranke), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 15, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 13, Verbergen 16, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Spurlos 12, Visibili 17

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Cha'Khar greift meistens mit einem *Sturmangriff* oder einem Manöver zum *Anspringen* an. Nach einigen KR lässt er sein Opfer entkommen, verfolgt es langsam und greift dann wieder aus dem Hinterhalt an. *Finten* und *Wuchtschläge* setzt Cha'Khar nur gelegentlich ein. Viel häufiger nutzt er den *Mächtigen Schlag*, um seinem Opfer Angst einzujagen, ohne seinen Vorteil auszunutzen.

Flucht: Cha'Khar flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Cha'Khar ist ein löwen- bzw. tigerartiger Dämon aus Aphasmayras Gefolge, der vor allem zum Kampf und der Jagd auf Opfer eingesetzt wird.
- ☛ **QS 2:** Cha'Khar verfolgt seine Gegner zielstrebig, lässt sie aber mehrere Male entkommen, bis er sie nach etwa einem halben Dutzend Fluchtversuchen endgültig tötet.
- ☛ **QS 3+:** Cha'Khar besitzt eine Resistenz gegenüber magischen und geweihten Waffen und ist deshalb nur schwer zu verletzen.

Sonderregeln:

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Cha'Khar über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Lebensraub: Während ein Kulturschaffender in einem Radius von 7 Schritt um den Dämon schläft, raubt der Cha'Khar diesem 1W6 LeP, die er seinen eigenen LeP gutschreiben kann, auch über sein eigenes LeP-Maximum hinaus. Der Dämon benötigt dafür 5 Minuten Zeit, kann diesen Raub nur einmal an jeder Person in ihrer Regenerationsphase durchführen (aber durchaus bei mehreren Personen gleichzeitig).

Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe: Angriffe durch Zauber, Liturgien, magische oder geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann der Rüstungsschutz abgezogen.

Schreckliches Gebrüll: Cha'Khar kann ein schreckliches Gebrüll anstimmen und so seine Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden/Meisterpersonen das Gebrüll, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Cha'Khar und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden/Meisterpersonen abgelegt werden. Gewinnt der Cha'Khar die Probe, so erleidet ein Held pro Netto-QS des Cha'Khar 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 Gebrülls kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Gebrüll sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Gebrüll, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

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

Zusätzliche Dienste:

- ☛ *Jagen und Vernichten:* Der Dämon jagt ein Ziel so unerbittlich, bis er es getötet hat. Zur Erfüllung des Dienstes kann der Dämon 7 Tage lang auf Dere bleiben. Der Beschwörer muss das Opfer der Jagd persönlich kennen und ihm schon einmal begegnet sein (verbraucht alle Dienste, mindestens 2 Dienste).
- ☛ *Katzenkontrolle:* Cha'Khar kann Katzen und Raubkatzen, die maximal eine SK von 2 besitzen, in einem Radius von 250 Schritt kontrollieren und sie z. B. dazu zwingen, Feinde anzugreifen (verbraucht 1 Dienst pro 7 Katzen oder 1 Dienst pro Raubkatze). Als Werte für typische Katzen kannst du die Katze aus dem **Regelwerk** Seite 361 verwenden.



sie erkennen muss, dass sie es nicht länger mit nur einem Jäger, sondern mit Dutzenden zu tun hat. Gerade diese letzte Vorgehensweise hat vereinzelt zu Fällen geführt, in denen ein Cha'Khar beschworen wurde, um auf grausame

Art und Weise an jemandem Rache zu üben. Das Opfer wählte sich dabei nicht selten in Sicherheit vor der vermeintlichen Bestie, nur um kurz darauf von einem Rudel Hauskatzen in Stücke gerissen zu werden.

Cha'Muyan

»Liebe Schwester, ich brauche dringend deinen Rat, denn es liegen Dinge im Argen. Seitdem die Söldner, die der Wesir hier stationiert hat, Leilas Vertrauten Marzipan getötet haben, verhält sie sich sehr sonderbar. Sie zieht sich aus dem Zirkel zurück, und vor einigen Tagen sah die alte Sybia sie in Begleitung einer neuen Katze. Es war ein großes, stattliches Tier, womöglich eine Wildkatze, mit einem ungewöhnlichen roten Muster. Es scheint mir sehr befremdlich, denn wir wissen doch alle, wie eng die Bindung zwischen Leila und Marzipan war. Außerdem sind einige der Söldner verschwunden, und man hat in der Nacht einen Tiger in der Nähe der Trutzfeste gesehen. Es heißt doch, sie lebten nur im Yalaiaad? Mein Gefühl sagt mir, dass hier dunkle Mächte am Werk sind. So komm bitte bald zurück, auf dass wir Leila gemeinsam zur Vernunft bringen können.«

—Briefeiner Hexe aus dem besetzten Gorien an eine Schwester ihres Zirkels, 1041 BF

Die Dämonin Cha'Muyan (Mehrzahl: keine bekannt) wird als *Schleicherin in den Schatten* bezeichnet, doch allein dieser Titel wird ihrem vielseitigen Wesen nicht gerecht. Sie tritt in der Gestalt unterschiedlicher pervertierter Großkatzen auf und steht ihrer Herrin Aphasmayra in Grausamkeit und Spieltrieb in nichts nach. Wird die Cha'Muyan für den Kampf gerufen, so nimmt sie die Form eines Panthers oder Löwen an, doch sie kann ihrem Beschwörer auch als Ratgeberin, Spionin oder Wächterin dienen. In diesem Fall passt sie ihre Gestalt dem jeweiligen Dienst an, doch alle ihren Erscheinungsformen ist gemein, dass man ihnen ihren niederhöllischen Ursprung sofort ansieht. Die Klauen sind länger und die Zähne spitzer als bei normalen Raubkatzen, in ihren hellen und wachen Augen liegt eine boshafte Intelligenz und ein rotes Muster zeichnet ihren Körper, das sich bei genauem Hinsehen aus Glyphen zusammensetzt, von denen es heißt, dass sie in der niederhöllischen Sprache Zhayad Aphasmayra lobpreisen. Die Cha'Muyan ist der Sprache mächtig und liebt es, mit klug gewählten Worten Zweifel und Hass in den Herzen ihrer Opfer zu säen.

In der Forschung ist man sich einig, dass es sich bei ihr um eine gehörnte, wenn nicht sogar einzigartige Dienerin handeln muss. Doch ihre Gestalt zeigt die Zahl ihrer Hörner nicht, fast als wolle sie sich im Sinne ihrer Herrin selbst den Gesetzen der Niederhöllen widersetzen. Außerdem besitzt die Cha'Muyan keine besondere Empfindlichkeit gegenüber geweihten oder magischen Waffen – eine Fähigkeit, die schon manch einem Gelehrten zu denken gegeben hat.

Die Dämonin kann für die verschiedensten Dienste gerufen werden. So ist sie eine mächtige Kämpferin, eine schnelle und windige Spionin oder eine gnadenlose Jägerin. In Gestalt eines Panthers

braucht es viele Krieger, um sich ihrer mächtigen Prankenhiebe zu erwehren, und wenn ihr Jagdtrieb erst geweckt ist, beherrscht sie perfide Listen, um ihre Opfer in die Falle zu locken. So ahmt sie etwa die Stimme eines Kindes nach, das kläglich um Hilfe ruft. Doch ganz wie ihre Herrin ist sie wankelmütig und verspielt. So berichten einige Hexenmärchen davon, wie kluge Heldinnen der Cha'Muyan entkommen konnten, indem sie ihr Spielzeug dargeboten oder ein Opfertier gebracht haben. Ihrer Beschwörerin steht sie auch als Ratgeberin zur Seite, doch ihre Loyalität gehört einzig und allein Aphasmayra. So könnte ein augenscheinlich kluger Rat etwa dazu dienen, die Seele einer Paktiererin schneller in die Klauen ihrer Herrin zu führen. Sollte ihre Beschwörerin sterben oder nicht mehr in der Lage sein, sie zu beherrschen, so ist es für niemanden vorhersehbar, wie die Dämonin reagiert.

Cha'Muyan ist der Gegenstand vieler Märchen und Legenden, wobei sie stets als ambivalenter Charakter auftritt. Mal ist sie ein Übel, das es zu bekämpfen gilt, mal tritt sie als Ratgeberin auf und manchmal ist sie das Zünglein an der Waage, dessen wechselhaftes Wesen zu einer unvorhergesehenen Wende führt. Den Märchen ist jedoch gemein, dass es oftmals ein enges Band zwischen ihr und der legendären Stadt Zhamorrah gibt. Ihr und ihrer Herrin werden ebenso Verbindungen zu den Echsenwesen, die die Stadt erbauten, wie zu den Ur-Tulamiden, die sie später eroberten, nachgesagt. Ein immer wiederkehrendes Motiv ist ihre Verbindung zu den Cha ay Zhamorrah, den sandgelben langbeinigen Wildkatzen, die in den Ruinen der Stadt leben. Mal werden die Ruinenkatzen als die Heerschar Aphasmayras



Cha'Muyan

Größe: 2,00 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14

FF 11 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 17

LeP 65 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 10

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+9 **RW** kurz

Pranke: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Feindespür, Finte I-II (Biss, Pranke), Rundumschlag I (Pranke), Schildspalter (Biss, Pranke), Sturmangriff (Pranke), Verbeißen (Biss), Vorstoß (Biss, Pranke), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 11, Überreden 11, Verbergen 14* Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 8, Visibili 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Cha'Muyan spielt mit ihrem Gegner, setzt gerne *Finten* ein, kann aber auch gnadenlos agieren. Häufig lockt sie Gegner in eine Falle, indem sie wie ein Mädchen spricht und um Hilfe fleht (*Überreden*). Sie bevorzugt *Anspringen*-Angriffe aus dem Hinterhalt, einen *Sturmangriff* auf offenem Feld und *Rundumschläge*, wenn sie es mit mehreren Gegnern zu tun hat.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Cha'Muyan ist eine machtvolle, einzigartige Raubkatzendämonin aus Aphasmayras Gefolge.

☞ **QS 2:** Cha'Muyan wird als Leibwächterin, Spionin oder Ratgeberin beschworen.

☞ **QS 3+:** Cha'Muyan ist resistent gegen magische und geweihte Angriffe und damit nur schwer zu besiegen.

Sonderregeln:

*) **Tarnung:** Durch ihr Aussehen kann Cha'Muyan sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Wald) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.

Einzigartiger Dämon: Cha'Muyan unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Cha'Muyan über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe: Angriffe durch Zauber, Liturgien, magische oder geweihte Waffen richten nur den halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann der Rüstungsschutz abgezogen.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Jagen und vernichten:** Cha'Muyan kann auf die Fährte eines Kulturschaffenden gesetzt werden. Sie jagt und tötet ihn anschließend in einem Katz-und-Maus-Spiel. Ein erster Angriff von ihr ist entsprechend meist noch nicht tödlich. Stattdessen lässt sie sich viel Zeit bei der Ausführung ihres Auftrags. Der Beschwörer muss der Dämonin für diesen Dienst ein Opfer darbringen (z. B. gutes Essen, ein Spielzeug für Katzen; etwa im Wert von 2 Dukaten), sonst greift sie ihn statt des eigentlichen Ziels an. Die Dämonin kann für diesen Dienst 7 Tage in der 3. Sphäre verweilen (verbraucht alle Dienste, mindestens 3 Dienste).



beschrieben, an deren Spitze die Cha'Muyan steht und sie befiehlt. In anderen Geschichten heißt es, die Dämonin sei eine erbitterte Feindin der Katzen, die sich nicht in die Knechtschaft Aphasmayras zwingen lassen oder dieser gar entkommen wollen. Die letzte bekannte Sichtung der Dämonin ist noch nicht lange her: Sie wurde in den Ruinen Zhamorrahs gesehen, wo sie ein Unheiligtum ihrer Herrin verteidigte.

Beschwörungsname: Cha'Muyan / –

Beiname: Die Schleicherin in den Schatten

Domäne: Ghorgumor

Wesenstypus: 5-gehörnte Dämonin

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Qasaar

»[...] Welch unerwartete Freude, dass mir Schwester Esaya eine wunderschöne Aranierkatze schenkte! Ich hielt sie bislang für neidisch und eifersüchtig auf das von mir Erreichte. Doch dieses süße Kätzchen lässt mich dahinschmelzen. [...] Ich weiß nicht, was ich falsch gemacht habe, aber mein süßes Kätzchen kann ich nicht zufriedenstellen. Das Futter schmeckt ihr nicht, dann meidet sie mich, und wenn ich meine Tränke zubereiten will, fordert sie meine Zuneigung ein – nur, um mich dann wieder zu verlassen. [...] Habe seit Tagen kaum geschlafen. Sie maunzt die ganze Nacht und jammert vor sich hin. [...] Das Biest raubt mir die Sinne. Was habe ich falsch gemacht? Kann ich ihre Gunst wiedergewinnen? [...] Satuaria, hilf! Das Biest ist ein Tyrann! [...] Ich musste es machen. Habe seit Wochen kaum geschlafen, meine Kraft schwindet. Mit meinen Hexenkrallen habe ich sie gefangen und ihr dann die Kehle durchgeschnitten. Da liegt sie nun. Endlich Ruhe! [...] Bei Satuaria, sie ist ZURÜCK!«
—Auszug aus dem Tagebuch des Kräuterweibs Alvinja, gefunden neben der Leiche derselben, Mhanadistan um 1030 BF

Beim Qasaar (Mehrzahl: Qasaarim, im Tulamidischen auch oft Cha'Shar geschrieben) handelt es sich um einen niederen Dämon aus dem Gefolge der freien Dämonin Aphasmayra. Qasaarim wirken auf den ersten Blick absolut harmlos, geradezu liebenswert. Der Dämon sieht aus wie eine besonders schöne Katze mit perfektem Fell, das entweder pechschwarz, schneeweiß oder sandfarben ist. Seine Augen sind meist von hellem Grün, und nur ein sehr guter Beobachter kann in ihnen die Boshaftigkeit des Dämons erkennen. Das Verhalten des Qasaars ähnelt ebenso dem einer Katze, ist aber sehr viel berechnender und perfider. Hat er einmal ein Opfer erkoren – oder wurde er auf ein Opfer angesetzt – versucht er durch Freundlichkeit und das vorgespielte Bedürfnis nach Spiel und Zuneigung die Sympathie des Opfers zu gewinnen. Ist ihm dies einmal gelungen, zeigt er seine wahre Natur und beginnt das Opfer zu tyrannisieren. Er fordert Aufmerksamkeit ein, damit das Opfer sich nicht mehr auf Andere konzentrieren kann und zeigt ihm dann die kalte Schulter. Da der Dämon keinen Schlaf braucht, streift er um sein Opfer, wenn dieses schlafen will und hält es mit Maunzen und Kratzen wach. Der Schnurrende Verschlinger spielt dieses Spiel, bis sein Opfer in den Wahnsinn getrieben ist oder sein Dienst vom Beschwörer oder seiner Herrin Aphasmayra beendet wird.

Qasaar wird vornehmlich in den Tulamidenlanden, in Südaventurien oder dem Horasreich gerufen. Oftmals handelt es sich bei der Beschwörerin um eine dämonologisch versierte, zumeist rachsüchtige Katzenhexe oder um einen Magier, der sein Opfer in den Wahnsinn treiben will. Insgesamt ist der Dämon jedoch kaum bekannt und seine

Anrufung steht auf keinem Lehrplan einer Magierakademie. In einigen aranischen Hexenzirkeln soll er aber große Verehrung genießen und wird dort bisweilen in Hexennächten angerufen. Dies erfolgt entweder, um diejenige Hexe, die dem Werben Qasaars am längsten widerstehen kann, zur Königin zu berufen, oder als Strafe für eine Hexe, die in den Augen des Zirkels eine Verfehlung begangen hat.

Im Regenwald Südaventuriens, nahe der mystischen Katzenstadt Ancchir, soll es Höhlen geben, in denen Qasaarim leichter beschworen werden können, weil die Macht Aphasmayras dort stärker ist. Kundige Beschwörer sind hier sogar in der Lage, einen Qasaar in Gestalt eines jungen Jaguars zu rufen, der nicht nur sein Opfer tyrannisiert, sondern auch Fremde, die dem Opfer beistehen wollen, jagen und verletzen kann.

Zudem mag eine Niederschrift über Qasaar inklusive des Wahren Namens in einem Magierturm Mhanadistans oder auf den Zyklopeninseln zu finden sein, dessen Besitzer sein Wissen allerdings nicht freiwillig preisgeben wird.



Qasaar

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt

Gewicht: keines

MU 1 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 17

FF 10 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 13 (k)

LeP 15 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 14 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Qasaar meidet Kämpfe, aber wenn man ihn gegen seinen Willen auf den Arm nehmen möchte oder von einem Sessel entfernt, kratzt oder beißt er. Wird er als Dämon enttarnt, ist er bereit, sich zu verteidigen, flieht aber lieber vor seinen Gegnern, als es auf einen Kampf ankommen zu lassen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Qasaar ist ein Katzendämon.

☞ **QS 2:** Im Grunde ist Qasaar harmlos, aber er kann seinen neuen Besitzer durch ständiges Miauen nerven.

☞ **QS 3+:** Qasaar mag klein und harmlos wirken, kann einen aber im Laufe der nächsten Tage in den Wahnsinn treiben. Mit Katzenminze kann man ihn sich für eine Stunde pro Tag vom Hals schaffen.

Sonderregeln:

Katzenminze: Qasaar liebt Katzenminze und lässt sich dadurch 1 Stunde pro Tag von seinem Terrorisieren-Dienst abhalten.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Qasaar über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Rattenschreck: Ratten erleiden +2 Furcht, wenn sie einen Qasaar in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich dem Qasaar mehr als 13 Schritt zu nähern.

Zusätzliche Dienste:

☞ **Terrorisieren:** Treibt eine Person durch Aufmerksamkeitsgesuche in den Wahnsinn. Alle 1W3 Tage erleidet die Person 1 Stufe *Verwirrung*, die nicht verschwindet, solange Qasaar sie terrorisiert; verbraucht alle Dienste, dafür bleibt Qasaar auch bis zu 2 x 13 Tage in der 3. Sphäre.



Qasaar lebt, um andere zu tyrannisieren. Selbst seinem Beschwörer zeigt er, dass er ihn nur duldet, und wenn er ein Opfer in den Wahnsinn getrieben hat, versucht er, ein Neues zu finden, sofern die Aufgabe seines Beschwörers dies zulässt. Fremde Personen ignoriert er und lässt sich von ihnen weder füttern noch streicheln. Katzen, die nicht der Dämonin Aphasmayra zu dienen scheinen, verabscheut der Dämon und versucht sie zu töten oder zu vertreiben. Gewährt sein Opfer einer Katze seine Zuneigung, führt dies zu regelrechten Wut- anfällen eines Qasaar, sodass sein Opfer die wahre Natur der Kreatur danach erraten kann.

Als Dämonen sind ihnen menschliche Annehmlichkeiten wie ein Bett oder ein Kissenlager zwar prinzipiell egal, doch Qasaarim bevorzugen den Aufenthalt in großzügigen Villen oder edlen Gärten. Auch wenn Qasaar nur ein niederer Dämon ist, gilt er doch

Beschwörungsname: Qasaar / Qasaarim

Beiname: Der Schnurrende Verschlinger

Domäne: Ghorgumor

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

als relativ intelligent und äußerst empathisch. Er durchschaut schnell seine Opfer und ahnt, wie er ihre Zuneigung gewinnen kann.

Qasaarim sind immun gegen gewöhnliche Angriffe und sind auch durch Magie nur schwer zu verletzen. Wenn sie ihr Leben und ihre Aufgabe bedroht sehen, versuchen sie sich totzustellen. Schon nach kurzer Zeit sind sie vollständig erholt und versetzen so ihrem Opfer einen tödlichen Schrecken oder beginnen aufs Neue, es zu umwerben.

APHESTADIL-DÄMONEN



Iltapeth und Istapher

»Ja, Amran Apestas liegt westlich von hier, aber glaubt mir, dort wollt ihr nicht hin. Das Gebirge gehört den Zyklopen und selbst sie meiden den Vulkan. Gelbe Rauchschwaden steigen aus dem Inneren auf und der gesamte Umkreis stinkt nach Schwefel und Verwesung. Man sagt, dass dunkle Zyklopen und entstellte Menschen dort einen Dämon mit zwei Köpfen und vier Armen anbeten. Sie opfern ihrem dunklen Gott alles, was sie in die Finger bekommen und feiern wilde Rituale, bei denen sie Unzucht treiben. Jeder Mensch mit klarem Verstand meidet den dunklen Berg. Mein Vetter Pelmidas kam ihm einmal zu nahe, als er ein entflohenes Lamm suchte. Was mit ihm geschah? Tagelang bangten wir um ihn. Er sagt, er wurde vom Vulkan gleichzeitig angezogen und abgestoßen. Ein innerer Zwiespalt befahl ihm, sich dem Berg zu nähern, während er gleichzeitig davonlaufen wollte. Am Ende kauerte er drei Tage lang in einer Felsnische, ehe er sich aufraffen konnte und das Gebirge verließ. Das Lamm hat er nie wieder gesehen.«

—Odenios Tyrakis, zyklöpäischer Hirte auf Pailos zu einer Gruppe Reisender, 1040 BF

Der Zwillingsdämon Iltapeth und Istapher (Mehrzahl: keine bekannt), ist in Aventurien weitgehend unbekannt. In der 3. Sphäre erscheint er als eine fast drei Schritt große echsenartige Gestalt mit zwei Köpfen, vier Armen und drei Beinen. Seine Haut ist grün-gelb und mit Schimmel und Talg überzogen. Die Schnauzen des Wesens besitzen lange Reißzähne und die Finger sind zu scharfen Klauen verwachsen. Obwohl aus beiden Köpfen der *Gleichgesichtigen Brüder* je ein Hörnerpaar wächst, gilt der Dämon als Zwei- und nicht als Viergehörnter. Dennoch sind sich die Gelehrten uneins, ob es sich bei ihm um einen oder um zwei Dämonen handelt. Einig ist man sich hingegen darin, dass Iltapeth und Istapher kaum zu kontrollieren sind und im ewigen Kampf miteinander liegen. Ständig fallen sie sich gegenseitig ins Wort und streiten miteinander. Nicht selten kommt es dabei zu körperlichen Auseinandersetzungen, bei denen sie sich gegenseitig schwere Wunden zufügen. Welcher Kopf welche Körperteile kontrolliert, ist dabei nie ganz klar und wechselt ständig. Nur wenn es einem der beiden gelungen ist, für kurze Zeit die Kontrolle über den anderen zu erlangen, scheint eine sinnvolle Kommunikation möglich. Manche Dämonologen vermuten, dass man einen der beiden im Kampf gegen seinen Bruder unterstützen kann, um als Dank einen Dienst zu erhalten. Die Fähigkeiten des Dämons speisen sich aus seinem Wesen, wodurch er in der Lage ist, seine Zerrissenheit

auf seine Opfer zu übertragen. Willensschwache Menschen verfallen so in Zwiespalt und Selbstzweifel. Die Folge ist die Unfähigkeit, Entscheidungen zu treffen, bis hin zur geistigen Paralyse. Im schlimmsten Fall kann dies gar zu Paranoia und Wahnsinn führen. Begibt man sich auf die Spuren des Zweigehörnten, führen bosparanische Quellen auf die Zyklopeninseln, nach Pailos. Im unzugänglichen Gebirge der Insel befindet sich ein dampfender Vulkan, der von den Einheimischen Amran Apestas und von den Zyklopen ehrfürchtig Nun'kun'tur genannt wird. Hier lebt ein verborgener Kult aus Menschen und Zyklopen, der den Dämon als *Die Plagen des Felsigen Nun'kun'tur* verehrt. Nur sie sollen in der Lage sein, die Zwillinge mithilfe des Rituals von Nun'kun'tur zu rufen. Seinen Ursprung hat der Kult in den Zyklopenkriegen. Kurz vor der totalen Niederlage gegen die Bosparaner nahmen einige verzweifelte Kinder Ingerimms die Hilfe von Dämonen in



Iltapeth und Istapher

Größe: 2,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13

FF 13 **GE** 13 **KO** 22 **KK** 26

LeP 320 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 11+1W6

AW 7 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 9

Biss: **AT** 14 **PA** 5 **TP** 2W6+5 **RW** kurz

Klaue: **AT** 16 **PA** 5 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 3 (max. 2 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Klaue), Hammer-schlag (Klaue), Mächtiger Schlag (Klaue), Vorstoß (Klaue), Wuchtschlag I-III (Biss, Klaue)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Schwimmen 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 3

Zauber: Horripobus 9, Paralysis 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Apestadil), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Zwillingssämon kämpft meistens gegen sich selbst. Sollte einer der beiden Köpfe aber die alleinige Kontrolle gewonnen haben (Meisterentscheid), oder sie einem gemeinsamen Gegner gegenüberstehen, so greifen sie diesen mit ihren Bissen und Klauen an. Manchmal nutzen sie Manöver, etwa den Vorstoß, aber dies ist eher selten der Fall. Am Anfang eines Kampfs kommt aber häufig der Paralysis zum Einsatz, um einen Gegner zu verlangsamen und im Sinne von Apestadil zu schwächen.

Flucht: Iltapeth und Istapher flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Iltapeth und Istapher ist ein Zwillingssämon, der Apestadil dient.

☛ **QS 2:** Iltapeth und Istapher bekämpft sich fast immer selbst und man kann ihn nur schwer kontrollieren.

☛ **QS 3+:** Iltapeth und Istapher kann, sofern er sich nicht selbst bekämpft, Zweifel in seinen Gegnern säen.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Iltapeth und Istapher unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159) – auch wenn er quasi zwei Dämonen ist.

Kampf der Zwillinge: Solange Iltapeth und Istapher gegeneinander kämpft, verliert der Zwillingssämon am Ende jeder KR 1W6+5 LeP. Dies wird nur unterbrochen, wenn er einen Dienst ausführen muss.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Iltapeth und Istapher über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Schwer kontrollierbar: Sobald Iltapeth und Istapher beschworen wurde, muss dem Beschwörer eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) –3 gelingen. Misslingt die Probe, hat der Beschwörer keine Kontrolle mehr über Iltapeth und Istapher und der Zwillingssämon reagiert so, wie er es wünscht. In den meisten Fällen kämpft er einfach gegen sich selbst. Hat der Beschwörer die Probe geschafft, kann er dem Zwillingssämon 1 einzigen Dienst auftragen, alle übrigen Dienste verfallen. Während des Dienstes liegen die beiden Köpfe meistens nicht vollständig im Streit, eventuell ist sogar ein Kopf bewusstlos und nur einer der Brüder hat die Kontrolle über den gemeinsamen Körper.

Zwist erzeugen: Ein Held kann mit 1 Aktion versuchen, den Zwillingssämon wieder gegen sich selbst kämpfen zu lassen, wenn er nicht ständig streitet. Dazu muss eine Probe auf *Einschüchtern* (*Provozieren*) –3 gelingen. Jedem Helden steht nur einmal pro Begegnung mit Iltapeth und Istapher diese Handlung zu. Sollte der Dämon in Zwist verfallen, unterbricht er für QS KR seinen Dienst.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Zerrissenheit erzeugen:** Iltapeth und Istapher kann bei bis zu 13 Personen in 13 Schritt Radius eine innere Zerrissenheit erzeugen. Die Selbstzweifel lähmen die Personen und der Zwillingssämon kann unter folgenden Effekten wählen (auch unterschiedliche pro Ziel): Status *Bewegungsunfähig*, oder *Fixiert*, oder 1W3+1 Stufen *Verwirrung*, oder 1W3+1 Stufen *Paralyse*. Ein Held kann am Ende jeder KR eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) –3 ablegen, bei Gelingen hören der Status oder die Zustandsstufen sofort auf. Der Zwillingssämon benötigt dazu 2 Aktionen und die Wirkungen halten 2W20 KR lang an.



Anspruch, um sich gegen die Invasoren zur Wehr zu setzen. In Nun'kun'tur entdeckten sie ein Unheiligtum der Apestadil und öffneten eine Pforte des Grauens in ihre Domäne. So waren sie in der Lage, sie Kontakt zu Iltapeth und Istapher aufnehmen, der seine Fähigkeiten gegen die Heerführer der Bosparaner einsetzte.

Beschwörungsname: Iltapeth und Istapher / –
Beiname: Die Gleichgesichtigen Brüder, Die Plagen des Felsigen Nun'kun'tur
Domäne: Avastada
Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon
Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Mibogor

»Und bald schon war das ganze Anwesen des ehrwürdigen Muyanpasha al'Thalukim von den wild wuchernden Ranken und Flechten verschluckt worden. Die Herren der umliegenden Güter aber mieden vor Furcht das verfluchte Land, und mit großem Misstrauen beobachteten sie, wie Tag für Tag der junge Wesir des einflussreichen Gutsherrn sich einen Weg in das plötzlich erschienene Grün bahnte, und jedes Mal wenn er wieder daraus hervorkam, trug er Anweisungen seines Herrn bei sich, in dessen eigener Handschrift und mit seinem eigenen Siegel verschlossen. Alle hielten das jähe Unkraut, welches das Haus des al'Thalukim verschluckt hatte, natürlich für das Wirken seines Djinns, doch, so munkelte man, hatte der alte Geizkragen nicht schon seine drei Wünsche verbraucht?

Um das Schicksal der schönen Tochter des Papyrusmachers wusste derweil niemand, und als ihr Vater Haschabnah davon erfuhr ...«

—aus dem Märchen Der Papyrusmacher und der Djinn, Thalusa, 1018 BF

Mibogor (Mehrzahl: Mibogorya) ist ein niederer Dämon aus Apestadils Gefolge. Er ist so manchem Beschwörer zwar als einer der 365 Tagesherrscher bekannt, doch

das Wissen um seine Beschwörung, seine Erscheinung und seine Kräfte ist nicht sehr verbreitet. Dies mag daran liegen, dass sich die wahre Macht des Dämons erst nach Jahren, manchmal gar nach Jahrzehnten zeigt, und da Geduld nicht unbedingt eine Tugend ist, für die Dämonenbeschwörer bekannt sind, galt der *Die Gespaltene Zunge* den meisten als wenig nützlich und geriet in Vergessenheit.

Selbst gestaltlos in der 3. Sphäre, lässt sich der niedere Dämon zu einem arglistigen Dienst überreden, zu welchem er in Geist und Körper seines Opfers eindringt. Einen unmittelbaren Effekt hat diese Besessenheit nicht, abgesehen davon, dass der Wille des Besessenen empfänglicher für Ratschläge und Einflüsterungen wird, die ihm der Beschwörer eingibt. Diese Empfänglichkeit nimmt langsam immer weiter zu. In winzigen, unmerklich kleinschrittigen Veränderungen verfällt das Opfer des Dämons so immer weiter den Wünschen desjenigen, der ihn mit dem Mibogor infiziert hat.

Das Perfide an dieser Form der Beherrschung ist, dass die Veränderungen subtil und langsam verlaufen, sodass Beobachter von außen in der Regel kein widernatürliches Wirken dabei vermuten. Lange Zeit erscheint der Beherrschte völlig normal, scheint allenfalls dem Wort und Rat eines bestimmten seiner Vertrauten mehr Gewicht beizumessen als allen übrigen. In der Tat stammen die wenigen überlieferten Berichte über das Wirken des Mibogor aus dem Land der Ersten Sonne, wo der eine oder andere machthungrige und zaubermächtige Wesir sich seinen Herrscher mithilfe des Dämons langsam gefügig machte.

Allerdings bleibt die Besessenheit mit einem Mibogor nicht dauerhaft unauffällig, dann, nach einigen Jahrzehnten, wenn der Betroffene längst die Fähigkeit verloren hat, Entscheidungen nach seinem eigenen Willen zu treffen, entwickelt er körperliche Einschränkungen, seine Bewegungen werden langsamer, bis ihm schließlich jegliche Aktivität, außer aufrecht auf einem Thron zu sitzen, zu große Mühe bereitet. Moose und Flechten breiten sich auf dem gesamten Körper des Beherrschten aus, und so oft sie auch entfernt und die Stellen gereinigt werden, sie kehren stets zurück, wuchern immer weiter, breiten sich letztlich gar auf die Umgebung des Besessenen aus. Im langjährigen Wirken dieses Dämons sollen so die tulamidischen Ammenmärchen ihren Ursprung haben, in denen von ganzen Emiraten die Rede ist, welche über und über von giftgrünen Pilzen und Dornengestrüpp bedeckt waren.

Es gibt Gerüchte, dass der Griff des Mibogor auf den Geist seiner Opfer stets ein waches Auge seines Verursachers erfordert. Sollte der Beschwörer und Dienstherr des Dämons sich zu weit von seinem Opfer entfernen oder ihm länger als einen Tag lang keine Aufmerksamkeit angedeihen lassen, so lässt dieser von seinem Dienst ab,



Mibogor

Größe: je nach GK (Gastkörper, siehe unten)

Gewicht: kein Gewicht

MU GK KL GK IN GK CH GK

FF GK GE GK KO GK KK GK

LeP GK AsP 32 KaP – INI GK+1W6

AW GK SK GK+1 ZK GK+1 GS GK

Berührung: AT GK PA GK TP GK RW je nach Waffe

RS/BE: GK/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: GK

Talente: GK

Zauber: Blick in die Gedanken 12

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: GK

Typus: Dämon (niederer, Apestadil), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1

Beute: keine

Kampfverhalten: Mibogor ist kein Dämon, der gerne kämpft. Durch seine Körperlosigkeit ist er kaum zu verletzten, greift aber auch selbst nicht direkt an. Bemerkt er, dass seine Feinde Möglichkeiten haben, ihn zu verletzten, wird er nur so lange kämpfen, bis er ernsthafte Verletzungen erlitten hat (siehe *Flucht*). Im Körper eines Opfers wird das Wesens eventuell auf Kampfsonderfertigkeiten seines Wirtskörpers zurückgreifen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Mibogor ist ein Dämon, der Apestadil dient. Er soll ein Opfer empfänglich für Wünsche des Beschwörers machen.
- **QS 2:** Mibogor hat keine körperliche Gestalt und fährt, meist unbemerkt, in ein Opfer ein. Diese Besessenheit ist unauffällig und hält oft Jahre lang an.
- **QS 3+:** Mibogor kann am besten durch einen Exorzismus vertrieben werden.

Sonderregeln:

Gastkörper: Der jeweilige Gastkörper (GK) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss ein lebendiger Kulturschaffender dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Kulturschaffenden.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Mibogor über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Verlängerter Dienst: Immer, wenn der Dienst *Besessenheit* ausgeführt wird, verbleibt der Dämon 1W6 Jahre. Die Dauer ist bei mehreren Diensten kumulativ.

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

Zusätzliche Dienste:

- **Besessenheit:** Mibogor kann heimlich in einen Kulturschaffenden einfahren, den er berührt. Um sich dem zu widersetzen, muss dem Opfer eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –3 gelingen. Misslingt die Probe, ist es vom Mibogor besessen. Gegenüber Proben auf Gesellschaftstalente gegen den Beschwörer des Mibogor erleidet das Opfer eine Erschwernis von –2. Pro 2 vollen Jahren, die der Mibogor das Opfer in Besitz genommen hat, erhöht sich die Erschwernis um 1 Punkt. Außerdem verliert das Opfer pro 2 vollen Jahren 1 Punkt GS, FF und GE. Fällt die GS auf 0, so kann das Opfer fortan nicht länger sprechen oder sich bewegen und verharrt stattdessen dauerhaft an einem Ort, z. B. auf einem Sessel, einer Bank oder einem Thron (verbraucht alle Dienste).



verschwindet in die Niederhöhlen und gibt den Willen des Beherrschten wieder frei.

War er die ganze Zeit auch ohnmächtig selbst einzugreifen, ist dieser sich jedoch der Knechtschaft bewusst, aus der er entlassen wurde, und ein weiteres Mal wird er den Einflüsterungen seines „Beraters“ wohl kaum erliegen. Ob dieses Gerücht jedoch der Wahrheit entspricht, weiß niemand mit Sicherheit zu sagen.

Beschwörungsname: Mibogor / Mibogorya

Beiname: Das Moosgrüne Flüstern, Die Gespaltene Zunge

Domäne: Avastada

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Passuth

»Herrschaften, de facto stellt der Passuth einen der mobilsten Dämonen nach dem Difar oder dem Karakil dar. Diese riesige niederhöllische Hand vermag sämtliche Materie zu durchdringen und wird euch dabei mit sich führen, gerade so, als würde sie euch in die Tasche stecken. Ob sie dabei den Limbus durchquert oder eine Form der Magica Movimenta benutzt, bleibt Gegenstand der Forschung. Vermutlich ist es eine Kombination aus beidem. Erst werdet ihr dematerialisiert und dann durch den Limbus an den Ausgangsort geschickt, das alles mit einem Hauch dämonischer Essenz an euch. Ob dies zum Ausbruch der gefürchteten Duglumspest führen kann, liegt auf jeden Fall im Bereich des Möglichen, Peraine hilf. Die quälende Langsamkeit, mit der dies alles passiert, zehrt jedenfalls noch zusätzlich an den Nerven, denn anders als die erwähnten Karakilim oder Difarim, lässt der Passuth sich nicht gerne hetzen, andererseits lässt er sich aber auch nicht aufhalten.«

—Refardeon Kusleikon, Magister extraordinarius sphairologius, Vorlesung über transphärische Bewegungsmagie an der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, 1040 BF

Wer einem Passuth (Mehrzahl: Passuthya) begegnet, der erkundet gerade höchstwahrscheinlich ein altes tulamidisches Grabmal oder eine unterirdische Anlage aus der Zeit des Bosparanischen Reiches, die womöglich antike Schätze in sich birgt. Der Passuth ist ein Wächterdämon, und dieser Aufgabe kommt er mit unerbittlicher Konsequenz nach. Seine Beinamen *Der Greifer* oder *Der Festhalter* entspringen direkt seinem Erscheinungsbild. Dieser Dämon, den man der Domäne Avastada zuordnen kann, erscheint als eine große schwebende, schmutzig-bläuliche Klauenhand mit langen spitzen Fingernägeln. Auf ihrem Handrücken pulsieren dicke Adern. Das Handgelenk umschließt ein breiter Armreif aus Blei. Die Hand wirkt so, als wäre sie einem sehr großen Troll oder Riesen abgerissen worden. Ob es sich hierbei wirklich um Gliedmaßen der genannten Völker handelt, die an die Niederhöllen verlorengegangen sind, oder ob der Dämon einfach so als Hand auftritt, ist nicht bekannt. Alte Aufzeichnungen über den Passuth bezeichnen ihn als Fünfgehörnten und dennoch ist er sehr leicht in die 3. Sphäre zu rufen. Sichtbare Hörner sind auf der Hand in der Regel nicht zu erkennen, was so manchen Dämonologen zu der

Vermutung treibt, die fünf Fingernägel würden diese Funktion erfüllen. Die Hauptaufgabe des Dämons besteht darin, Grabräuber und sonstige Eindringlinge davon abzuhalten, ihr Ziel zu erreichen. Dafür durchdringt der Dämon Türen und Wände, packt sein Opfer und setzt es unsanft vor den Toren der Anlage oder an einem vom Beschwörer vorher festgelegten Ort (z. B. einer Gefängniszelle) ab. Er durchquert dabei jegliche Materie. Das alles geschieht allerdings in quälender Langsamkeit. Sich aus dem Griff der Hand zu befreien ist eine schiere Unmöglichkeit. Sollte es dennoch gelingen, so folgt einem der Passuth langsam aber unerbittlich, bis er einen erneut zu packen bekommt, man die zu bewachende Anlage verlässt oder er exorziert wird. Auch wenn es kurzfristig so aussehen mag - es gibt kein Entkommen. Sollte man mit Waffengewalt gegen den Dämon vorgehen, ist es möglich, dass er mit den sprichwörtlichen Fingern schnippt und man direkt durch den Limbus nach draußen teleportiert oder mit einem Paralysis belegt wird. Passuthya lassen sich für gehörnte Dämonen verhältnismäßig einfach beschwören und fast ebenso einfach an die 3. Sphäre



Beschwörungsname: Passuth / Passuthya

Beiname: Der Greifer, Der Festhalter

Domäne: Avastada

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Passuth

Größe: 1,00 bis 1,50 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 12

FF 19 **GE** 12 **KO** 28 **KK** 17

LeP 50 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 2+1W6

VW 0 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 4/4 (am Boden / in der Luft)

Mit Hand ergreifen: **AT** 16 **TP** Haltegriff **RW** kurz

Griff: **AT** 16 **TP** Haltegriff **RW** kurz

Schlag: **AT** 16 **TP** 2W6+3 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Mit Hand ergreifen),
Klammergriff (Mit Hand ergreifen)

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 10, Klettern 0, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 0, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 16, Visibili 13

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Apestadil), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –1 (für das Beschwören / –4 (für das Bannen)

Beute: keine

Kampfverhalten: Passuth verteidigt sich bei Angriffen mit einem Paralysis.

Flucht: Passuth flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Passuth ist ein Diener von Apestadil. Er nimmt die Form einer riesenhaften Hand an.

☞ **QS 2:** Passuth kann ergriffene Opfer zu einem anderen Ort teleportieren.

☞ **QS 3+:** Passuth ist nur schwer zu besiegen, da alle seine Verletzungen innerhalb kürzester Zeit wieder heilen.

Sonderregeln:

Durch alle Elemente bewegen: Passuth kann sich durch alle Elemente bewegen (z. B. auch Felsen), ohne aufgehalten zu werden oder Schaden zu erleiden. Auch ein festgehaltenes Opfer erleidet dadurch keinen Schaden.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Passuth über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheiten.

Regeneration II: Passuth erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe: Angriffe durch Zauber, Liturgien, magische oder geweihte Waffen richten nur den halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann der Rüstungsschutz abgezogen.

Teleportation: Passuth kann sich selbst oder ein Lebewesen (maximal Größenskategorie groß) an einen beliebigen Ort innerhalb von 13 Meilen teleportieren. Das Lebewesen muss sich in einem Halte- oder Klammergriff befinden.

Verlängerter Dienst: Immer, wenn der Dämon einen Dienst wie Wache oder Fähigkeit nutzen ausgeführt hat, um Eindringlinge zu ergreifen, verbleibt der Dämon 1 Jahr. Die Dauer ist bei mehreren Diensten kumulativ, gleich in welcher Kombination.

Verlangsamen: Der Dämon kann eine Gruppe von bis zu sechs Lebewesen in einer Reichweite von 13 Schritt verlangsamen. Sie erleiden folgende Mali: –4 GS, 2 Stufen Paralyse. Die Opfer können sich mit einer Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) – –2 davor schützen. Der Einsatz der Fähigkeit dauert 1 Aktion, kostet 6 AsP und hält 5 KR lang an.

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



binden, sind dafür aber umso schwieriger zu bannen. Diese Eigenschaften führten in der Vergangenheit dazu, dass sie ein gern genutztes Mittel zur Absicherung von Schatzkammern und ähnlichem waren. Leider ist der wahre Name im Laufe der Dunklen Zeiten verloren gegangen und erst die Forschungen seit Beginn der Weltzeitwende brachten ihn wieder aus den Katakomben der Rashduler Pentagrammakademie

ans Tageslicht. Die bosparanischen Legionen kannten den Passuth angeblich ebenfalls, dort wurde er vereinzelt als ‚Digitus Impudicus‘ beschworen. Er diente angeblich nicht nur der Provokation des Gegners auf dem Schlachtfeld, sondern vermochte auch die heranziehenden feindlichen Truppen mit einer Zone der Langsamkeit aufzuhalten oder den gegnerischen Feldherrn in die Gewalt der eigenen Seite zu bringen.

Schurubaal

»Meine Studien haben ergeben, dass es offenbar in den größeren Städten der Tulamidenheit einen Kult gab, der eine seltsame Wesenheit als Gott verehrte. Der Name des Wesens unterscheidet sich je nach Ort, an dem es beschworen wurde. Mal wird es Schur'Baral, mal Tirdamesh oder Schurunur oder Ar'Neshta genannt, aber immer sprechen die Studien von einem Gott, den man herbeirufen konnte. Ein sicheres Indiz für einen Ifriit, immerhin ist die Theurgie nur ein Märchen. Dieses Wesen war jedoch in fast allen größeren Städten der Tulamidenlande ein gern gesehener Gast. Durch ihn wurde offenbar jede Festlichkeit in die Länge gezogen und die immerwährenden Freuden währten wohl wirklich immerwährend – zumindest unnatürlich lange. Allerdings wurde das Fest zu einer zähen und langweiligen Veranstaltung. Wenn du mich fragst, kein Dämon, den ich rufen würde, um ein Fest abzuhalten. Es klingt eher nach zermürender Langeweile ...«

—Khelbara ay Baburia zu ihrer Kollegin Lajella Kalefsunni, 1041 BF

Beim Schurubaal (Mehrzahl: Schurubaalim) handelt es sich um einen niederen Dämon, der mit Apestadil in Verbindung gebracht wird. Von seinem Aussehen her gleicht er der Spezies des Beschwörers, jedoch nimmt Schurubaal eine gräuliche Haut-, Fell-, oder Schuppenfarbe an. Der Dämon gilt als Inbegriff der Langeweile und wird gerne beschworen, um Feinde während eines Festes abzulenken und in scheinbar nicht enden wollende Unterhaltungen zu verstricken. Sein einziger Daseinszweck ist es, es sich gut gehen zu lassen und andere Personen durch sein Nichtstun zu überreden, es ihm gleichzutun. Schurubaal legt sich am liebsten auf ein Bett und isst Obst und andere Leckereien. Durch seine verlockenden Argumente kann er andere leicht dazu anstiften, sich der Gleichgültigkeit hinzugeben. Im ersten Moment erscheint die Ruhe, die der Dämon verbreitet, für Feiernde verlockend zu sein, um eine kleine Pause einzulegen. Schurubaal gelingt es jedoch, seine Opfer in eine dauerhafte Lethargie zu versetzen.

Obgleich Schurubaals Fähigkeiten nutzlos erscheinen, ist er doch zum einen ein vortreffliches Hindernis, um seine Gegner zum Nichtstun zu verdammen, zum anderen gibt es Menschen, die die Ruhe genauso lieben, wie der Dämon es offenbar tut.

In der Vergangenheit wurde *Der Lustlose Langweiler* oft eingesetzt, um ihn unerkannt im Lager eines feindlichen Heerhaufens auftauchen zu lassen und die Wächter und Offiziere ihre Pflichten vergessen zu lassen. So konnte man das Lager überfallen und stieß nur auf geringen Widerstand. Schurubaal wurde vor allem in der Zeit der Magiermogule und des Diamantenen Sultanats gerufen, sein Beschwörungsname geriet danach lange Zeit in Vergessenheit. Die Spuren seiner Verehrung sind jedoch an vielen Orten in den Tulamidenlanden immer noch zu finden, da er oftmals den Status eines minderen Stadtgottes erhielt, den er mit einem Schulterzucken zur Kenntnis nahm und sich verehren ließ. In diesen Städten war er unter vielen Namen bekannt, da er auch immer wieder andere Angaben machte.

Obwohler vor allem in den Tulamidenlanden verehrt und beschworen wurde, sollen auch die Bosparaner von Schurubaal Kenntnis gehabt haben und neueste Berichte aus Uthuria lassen vermuten, dass es einen Städtebund an der Westküste der neuen Welt gibt, in denen Schurubaal noch heute zu einem Pantheon von Göttern gehört – in einer Rolle, die man am ehesten mit dem des Levthan in Aventurien vergleichen kann.



Schurubaal

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 11 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 13

FF 13 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 11

LeP 30 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 8+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Feindgespür

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 5, Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 12, Große Gier 12, Paralysis 12, Somnigravis 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Apestadil), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Schurubaal verabscheut Kämpfe. Sie entsprechen dem Gegenteil seines Daseinszweckes. Obwohl er gerne gelangweilt einem Gladiatorenkampf zusieht, kämpft er selbst nur, wenn er sich verteidigen muss. Üblicherweise hält er sich aber aus körperlichen Auseinandersetzungen heraus und verteidigt sich lediglich. Muss er sich wehren, setzt er am liebsten Zauber ein, etwa den Paralysis oder Somnigravis.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

☞ **QS 1:** Schurubaal ist einer der bekanntesten Diener in Apestadil Gefolge.

☞ **QS 2:** Schurubaal wird beschworen, um einen unliebsamen Feind in einen Zustand langanhaltender Lethargie zu versetzen.

☞ **QS 3+:** Schurubaal ist gegenüber geweihten Waffen nicht besonders verletzlich.

Sonderregeln:

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Schurubaal über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ *Lähmende Langeweile erzeugen:* Schurubaal kann bei so vielen Personen Lähmende Langeweile erzeugen, wie der Beschwörer Dienste einsetzt. Schurubaal wird sich zu seinen Opfern begeben, sie berühren und sie damit in seinen Bann ziehen. Ein Opfer kann eine Probe auf **Willenskraft** –3 ablegen. Bei Gelingen ist es nicht von der Lähmenden Langeweile betroffen. Misslingt die Probe, so erleidet das Opfer 2 Stufen **Paralyse** und 1 Stufe **Betäubung** für 13 Tage.



Sein Name wird in einigen Werken der Dämonologie bis heute erwähnt, ohne jedoch näher auf seine Rolle einzugehen. In der heutigen Zeit ist er nur wenigen Gelehrten bekannt, vor allem in den Überbleibseln der Schattenlande und in einigen geheimen Magiersekten in Aranien.

Neben seinen Fähigkeiten, Sterbliche in einen Zustand der Teilnahmslosigkeit zu versetzen, hadert Schurubaal auch selbst mit seiner Rolle. Ihm ist seine eigene Langeweile keine Freude und oft berichtet der freimütig, dass er einer anderen Herrin diene, die wusste, wie man Feste feiert. Offenbar verärgerte Schurubaal sie jedoch aus unbekannten Gründen, sodass sie ihn aus ihrem Reich verstieß. Apestadil ergriff ihre Chance und gab Schurubaal eine neue Heimat in ihrer Domäne. Bei wem es sich um seine alte Herrin handelt, will der Dämon unter keinen Umständen verraten, nicht einmal, wenn er per Dienst dazu gezwungen wird.

Beschwörungsname: Schurubaal / Schurubaalim

Beiname: Der Lustlose Langweiler, Nutznießer von Tedion

Domäne: Avastada

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Suulonar

»Wir hatten uns in Hugesweier versammelt, um den Abzug der Fliehenden zu decken, als sich ein feindliches Banner dem kleinen Ort näherte. Die Geschichten waren uns bekannt und wir rechneten mit allem. Geflügelte Schlangen, die flüssiges Feuer regnen lassen, untote Heerscharen und löwengleiche Kampfdämonen, die dem heiligen Tier der Rondra spotten. So standen wir, drei Ritter, Magister Panfilo aus Beilunk, 15 treue tobrische Soldaten und 30 wackere Bauern, mit der Waffe in der Hand, bereit den Ruhm der Leuin zu mehren. Nach etwa einer Stunde, in der wir nervös an der Palisade warteten, löste sich aus der Truppe eine widerliche riesige Schnecke, die sich langsam und unaufhaltsam auf uns zubewegte. Unsere besten Armbrustschützen nahmen sie sogleich unter Beschuss, doch die Bolzen prallten einfach an ihr ab. Dann schoss Panfilo zornig seine magischen Flammenlanzen auf das Wesen, doch selbst das zeigte keine Wirkung. Als der Dämon bei uns ankam, waren wir bereits starr vor Angst und harreten wie versteinert unseres Schicksals. Einige Verzweifelte attackierten das Wesen mit ihren Waffen, wurden von diesem aber einfach ignoriert. Bei mir angekommen, löste sich ein Pergament vom Rücken des Dämons, ehe er sich in stinkendem Schleim auflöste. Dies war der Zeitpunkt, als die Ersten von uns flohen. Wie soll man einen Feind bekämpfen, der unbesiegbar ist? Das Pergament? Nein, es war nicht für mich bestimmt. Ich bin nur der Bote euer Hochgeboren. Im Namen von Gaius Cordovan Eslam Galotta überbringe ich euch die Kapitulationsbedingungen.«
—Ritter Frankwart von Wolfsruf zur Baronin Llezean von Yyoffryn-Thama, wenige Tage nach der Eroberung Ilsurs, 1019 BF

Suulonar (Mehrzahl: Suulonarem), Der Unaufhaltsame Überbringer, ist ein zweigehörnter Dämon aus der Domäne Apestadils. Seine derische Gestalt ist so vielfältig wie das Chaos, dem er entspringt. Meist zeigt er sich als zwei Spann große fette Nacktschnecke. Die schleimige braune Haut weist Warzen und stachelartige Tasthaare auf, an denen sich Gegenstände anheften lassen. Aus seinem Hinterleib wachsen zwei dünne spitze Dornen, welche einen blauen, stinkenden Schleim absondern können. Anstelle eines Kopfes mit Augen und anderen Sinnesorganen besitzt Suulonar einen großen Schlund mit scharfkantiger Raspelzunge. Alte bosparanische Quellen beschreiben den Dämon auch als dicke haarige Spinne, wobei diese Form seit der Rekonstruktion der Beschwörungsformel nicht mehr gesichtet wurde. Fran Horas selbst soll die

Thesis zu seiner Beschwörung während einer Pilgerreise zum abgelegenen Vulkan Nun'kun'tur entwickelt haben. Suulonars Hauptaufgabe ist der Transport von Gegenständen und Botschaften, wobei er als der zuverlässigste, aber auch langsamste unter den Transportdämonen gilt. Der Dämon übersteigert Apestadils Aspekt der Trägheit, dass es geradezu an Sturheit grenzt. Extrem langsam aber unbeirrt bewegt sich Suulonar vorwärts und kann dabei praktisch von niemandem aufgehalten werden. So sind der Zweigehörnte sowie sein Transportgut vor jeglichen profanen und magischen Angriffen geschützt. Auch ein Entfernen des Gegenstandes ist nahezu unmöglich. Im Zuge seines Auftrages ist Suulonar in der Lage, jedes Ziel aufzuspüren, um seine Botschaft zu überbringen. Trotz seiner immensen Stärke ist der Dämon für den Kampf ungeeignet. Seine Trägheit erlaubt es ihm nicht, Angriffs- oder Verteidigungsmanöver auszuführen. Von den Bosparanern wurde Suulonar auch für den Bau ihrer Monumente eingesetzt, indem sie den Dämon schwere Steinquader aus den Steinbrüchen zu den jeweiligen Baustellen transportieren ließen. Lange vergessen, tauchte Suulonar vor etwa 20 Jahren während der Borbaradkrise wieder auf. Es war vermutlich Galotta, dem es im Brabaker Exil gelang, die Beschwörungsthesis aus Fragmenten der Formelsammlung des Fran-Horas zu rekonstruieren. Er setzte den nahezu unbesiegbaren Dämon während



Suulonar

Größe: variabel, zwischen 0,40 und 8,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 34 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 13

FF 8 **GE** 10 **KO** 30 **KK** 15 +5 pro Größenkategorie nach winzig

LeP 300 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 1+1W6

VW 0 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 0,2

Angriffe: keine

RS/BE: 20/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 14, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 17, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 10, Sinnesschärfe 1, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 10, Somnigravis 10

Anzahl: 1

Größenkategorie*: winzig bis riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Apestadil), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Suulonar kämpft nicht. Er bewegt sich stur auf sein Ziel zu. Wenn er übel gelaunt ist und ihn zu viele Personen angreifen, wirkt er Zauber auf sie, etwa einen Paralysis oder Somnigravis.

Flucht: Suulonar flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Suulonar ist ein Dämon, der in vielen Gestalten auftreten kann. Ihnen allen ist gemein, dass sie sehr langsam sind, passend zur Domäne seiner Herrin Apestadil.

☛ **QS 2:** Suulonar gilt als unbesiegbar. Er besitzt einen kaum zu durchdringenden Panzer, ist extrem zäh und regeneriert, falls er doch einmal verletzt wird, seine Wunden übernatürlich schnell.

☛ **QS 3+:** Suulonar greift selbst niemanden wirklich an, sodass von ihm eigentlich keine Gefahr ausgeht.

Sonderregeln:

*) **Variable Größe:** Bei der Beschwörung wird 1W6 gewürfelt, um die Größe des Dämons zu bestimmen: 1: winzig, 2: klein, 3: mittel, 4: groß, 5: riesig, 6: wechselt die Größe während seiner Existenz alle 10 Minuten nach Meisterentscheid.

Immunität gegen profanen und magischen Schaden: Der Dämon ist gegen jeden profanen und magischen Schaden immun.

Immunität gegen Magie: Der Dämon ist immun gegen Magie und kann auch nicht durch Magie gebannt werden.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Suulonar über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Regeneration II: Suulonar erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

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

Zusätzliche Dienste.

☛ **Perfekter Transport:** Der Dämon kann einen Gegenstand, abhängig von seiner Größe, transportieren. Der Gegenstand kann nur entfernt werden, wenn entweder der Dämon vernichtet wird, oder er die Zielperson oder den Zielort des Gegenstandes erreicht hat. Beides kann der Beschwörer bestimmen. Das Gewicht des Gegenstandes darf maximal 5/50/500/5.000/50.000 Stein betragen (für die Größenkategorie winzig/klein/mittel/groß/riesig). Der Gegenstand ist während des Transports unzerstörbar.



der Schlachten in Tobrien zur Demoralisierung seiner Feinde ein, was ihm zumindest anfangs auch gelang. Später nahm der selbsternannte Dämonenkaiser die Beschwörungsformel in den Lehrplan der Heptagonakademie zu Yol-Ghurmak auf. Hier wird sie auch heute noch gelehrt, wobei es mittlerweile auch einige freie Lehrmeister geben soll, die in der Lage sind, den *Unaufhaltsamen Überbringer* zu rufen.

Beschwörungsname: Suulonar / Suulonarem

Beiname: Der Unaufhaltsame Überbringer

Domäne: Avastada

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwörritual: Invocatio Maior

HESKATET-DÄMONEN



Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur

»Um das Forschungsfeld zu erweitern und für die Sicherheit aller Adeptae garantieren zu können, müssen wir die Gefahren des Limbus tiefer ergründen. Über die drei Entitäten, die man Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur nennt, ist ad exemplum kaum etwas bekannt. Zwar kennt man sie als Limbuswächter und kann ihre Hörnerzahl mit drei benennen, aber hier erschöpfen sich auch schon die Behauptungen, die wir mit Gewissheit tätigen können. Es scheint, als wachten sie über den Äther, aber dies wird mitnichten ihre primäre Aufgabe sein. In Schriften religiöser Natur werden sie als Wächter des Dämonenbaums beschrieben. Geht man weiter zurück, werden sie gar als die Pfleger oder Meister der Vielleibigen Bestie bezeichnet. Man kann vermuten, dass zwischen den Wesenheiten und dem in Geweihtenkreisen als »Letzte Schlacht« betitelten Ereignis ein Zusammenhang bestehen könnte. Aber worin liegt ihr explizites Interesse an Limbusreisenden? Welche Gefahr könnten diese für die Pläne der Heerscharen der Niederhöllen darstellen? Finden wir in der Natur der Dämonen vielleicht auch Antworten auf die Frage nach der Natur der Zeitalter? Das alles sind Fragen, die wir beantworten müssen, wenn wir tiefer in das Forschungsfeld vordringen wollen.

—gehört bei einem Vortrag an der Akademie der Geistreisen in Belhanka, neuzeitlich

Die Dreigehörnten Wächter des Limbus, Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur (Mehrzahl: keine bekannt), zählen zu den mysteriösesten Wesenheiten, die die Niederhöllen hervorgebracht haben. Sie scheinen im Auftrag des mächtigen Dämonensultans zu handeln, doch ob sie allein ihm zu Diensten sind oder der Domäne einer anderen Wesenheit angehören, konnte bisher niemand herausfinden. Die drei Dämonen halten sich ausschließlich im Limbus auf, wo sie den Dämonenbaum schützen und pflegen. In seltenen Fällen sind limbusreisende Magier

den Wächtern begegnet und waren danach in der Lage, darüber zu berichten. Die Wächter erscheinen den meisten Berichten zufolge gemeinsam und zwar in unterschiedlicher Gestalt. Am häufigsten wurden sie als drei annähernd humanoide Figuren mit drei grotesk verdrehten Hörnern geschildert, die teilweise mit dem Limbus selbst verschmelzen zu scheinen. Ihre Haut wurde als ledrig und grau wie der Äther beschrieben, die breiten Mäuler zu einem boshaften Grinsen verzogen. Als Wächter tragen sie häufig Waffen, mit denen sie im Limbus patrouillieren, aber es wurde auch berichtet, dass sie in ihren Klauen unbeschreibbare Ritualgegenstände gehalten hätten, deren reiner Anblick bei dem Betrachter bereits körperlichen Schmerz ausgelöst hätte. Obwohl sich die Dämonen ähneln, scheint jeder von ihnen ein einzigartiges Individuum zu sein.

Es ist nicht möglich, Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur zu beschwören. Weder kennt man ihre wahren Namen noch weiß man genau, welcher Domäne sie angehören. Man war sich lange un-

einig, doch mittlerweile werden sie von Dämonologen, die sich gut mit dem Limbus auskennen, meist der Domäne von Heskated zugeordnet. Sie lauern gern in der Nähe von Sphärentoren und oder Dunklen Pforten, die Sterblichen den Zugang zum Limbus ermöglichen, wurden aber noch nie außerhalb ihres Reiches gesehen. Limbusreisende berichteten, dass sie diejenigen, mit denen sich ihre Wege kreuzen, gelegentlich in ein Gespräch verwickeln und versuchen, sie in ihren Bann zu ziehen.

Manchmal scheinen sie reges Interesse an den Belangen der Sterblichen zu haben, ein anderes Mal stellen sie mit niederhöllischer Freude Rätsel und Fragen, und bei einem nächsten Zusammenreffen können sie ohne Vorwarnung angreifen. Wer die drei Dämonen gegen sich aufbringt, kann sein Heil nur in der Flucht



Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur *

Größe: 2,40 bis 3,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 25 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 17

FF 17 **GE** 15 **KO** 24 **KK** 30

LeP 100 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 18+1W6

AW 5 **SK** 13 **ZK** 13 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Wächter-Waffe: **AT** 18 **PA** 16 **TP** 2W6+13 **RW** lang

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Zeitgefühl

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I+II (Waffenlos, Wächter-Waffe), Feindgespür, Hammerschlag (Wächter-Waffe), Zu Fall bringen (Wächter-Waffe)

Talente: Einschüchtern 15, Handel 8, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 10, Sinnesschärfe 18, Sphärenkunde 17, Überreden 10, Verbergen 15, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Auge des Limbus 15, Horriphobus 12

Anzahl: 3

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, Heskated), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: keine

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Wächter des Limbus greifen Gegner immer gemeinsam an. Dabei nutzen sie vor allem ihre Waffen in Kombination mit *Finten*.

Flucht: Die Wächter des Limbus fliehen nie. Sollte einer von ihnen besiegt werden, lösen sie sich alle auf und erscheinen an einem anderen Ort im Limbus erneut.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Die Wächter des Limbus sind drei Wesenheiten, die fast nur zusammen auftreten und als Verbündete oder Diener Heskateds gelten.

☛ **QS 2:** Es wird vermutet, dass die Wächter des Limbus den Ort zwischen den Sphären nicht verlassen können und deswegen nicht zu beschwören sind.

☛ **QS 3+:** Die Wächter des Limbus sind nicht besiegbare, sondern können nur zeitweise vertrieben werden.

Sonderregeln:

Einziger Dämon: Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur unterliegen den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügen Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Limbuswächter: Die Wächter des Limbus können nicht beschworen werden. Sie existieren nur im Limbus und man kann sie weder beschwören noch bannen. Werden sie besiegt, tauchen sie an einer anderen Stelle des Limbus wieder auf.

Unwiderstehlicher Vorschlag: Die Wächter können versuchen, einem Kulturschaffenden einen Vorschlag zu machen, den dieser kaum ablehnen kann und dann freiwillig mit ihnen mitgeht. Was mit ihm geschieht, ist nicht bekannt und Meisterentscheid. Um sich dem Vorschlag zu entziehen, ist eine Probe auf *Willenskraft (Überreden widerstehen)* –3 notwendig.

Dämonen-Regeln: Für Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

*) Die Werte gelten jeweils für einen der drei Wächter.



finden, denn der Limbus ist ihr Reich und keiner kennt seine Regeln besser als sie selbst. Manchmal gelingt es ihnen, Sterbliche zu überzeugen, sie zu begleiten. Was mit diesen verlorenen Seelen geschieht, kann niemand sagen, doch es wird darüber spekuliert, ob sie auf direktem Weg in die Seelenmühle gebracht oder dem Dämonenbaum zum Opfer dargeboten werden. Wer hingegen in Begleitung eines Dämons durch den Limbus reist, hat vor ihnen Ruhe.

Ein erklärter Feind der dreigehörnten Wächter ist der Hohe Drache Menacor, der über den Limbus wacht. Es heißt, bereits die Flügelschläge des Drachen sollen den Wächtern solche Schmerzen bereiten, dass sie vor ihm zurückweichen. Doch auch hierbei handelt es sich um Legenden, die kein bekannter Sterblicher jemals als wahr oder falsch bewerten konnte. Diese Rivalität überträgt

Beschwörungsname: Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur / –

Beiname: Dreigehörnte Wächter des Limbus, Gärtner des Dämonenbaums, Meister der Vergeblichkeit

Domäne: Eskates

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: keines

sich auch auf die Mitglieder des Ordens der Sechs Flügel Menacors. Die Magier, die ihr Leben Menacor und der Aufgabe, Dere vor den Übeln, die im Limbus lauern, zu schützen, verschrieben haben, werden von den Dreigehörnten Wächtern oft in Kämpfe verwickelt.

Assrael

»Euer Angebot, werter Collega, mir einen Assrael zu senden, um die summa-cum-laude-Examination meiner einstigen Scholarin miterleben zu können, ehrt mich. Es ist auch für mich eine große Ehre, dass sie in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen wurde und bald als Magistra minor in Euren Hallen unterrichten wird. Ich würde es dennoch vorziehen, durch derlei riskante Angebote nicht weiter behelligt zu werden. Die Auswirkungen, welche die Fähigkeiten des Assraels auf den menschlichen Geist haben mögen, sind noch nicht zur Genüge erforscht, und im Allgemeinen stößt mich seine verachtenswerte Erscheinung ab. Ich werde die junge Frau bei Gelegenheit selbst nach dieser Erfahrung fragen und lehne Euer Angebot dankend ab. Gerne können wir im nächsten Mond zusammenkommen, um die Gefahren und Möglichkeiten, die sich durch den Assrael ergeben, zu diskutieren.«

—Brief des Lehrmeisters Demirion Ophenos an einen befreundeten Magister der Dunklen Halle der Geister in Brabak, neuzeitlich

Assrael (Mehrzahl: Assraelya) ist ein niederer Diener der Heskate. Obwohl sein Name bereits aus etlichen Schriften güldenländischen Ursprungs bekannt ist, wurde seiner Beschwörung lange Zeit nur von einem kleinen Kreis von Anhängern Heskates praktiziert. Seitdem die Domäne seiner Herrin wieder aktiver geworden ist, hat sich auch das Wissen um ihn in schwarzmagischen Kreisen verbreitet.

Assrael erinnert entfernt an einen ausgemergelten alten Menschen, dessen Haut von einem ledrigen Grau ist. Faltige Furchen überziehen seinen Körper, und die langen Finger enden in spitzen Nägeln. Seine weißen Augen starren in die Leere. Er besitzt weder einen Mund noch eine Nase. Der Dämon tritt unbekleidet auf, besitzt jedoch auch nichts, was ein Mensch verbergen wollen würde.

Assrael kann gerufen werden, um einen vergangenen Moment erlebbar zu machen. Eine Berührung durch die langen Finger des Dämons auf nackter Haut lässt vor dem inneren Auge, vergleichbar mit einer Vision, einen kurzen Moment aus der Vergangenheit ablaufen. Dabei schwebt der Betrachter als stummer Zuschauer über dem Gezeigten, selbst wenn er damals selbst an dem Geschehen beteiligt war. Im Gegensatz zum Blick in die Vergangenheit muss sich der Beschwörer dafür nicht an dem Ort aufhalten, an dem

sich die Situation zugetragen hat, außer er kennt keine der daran beteiligten Personen persönlich. So wäre es wohl möglich, Den Herold des Ewigen Schmerzes darum zu bitten, den Tod eines guten Freundes zu zeigen. Will man aber beispielsweise die Hinrichtung der Garethher Gesandten, der legendären acht Märtyrer Bosparans, miterleben, die Hela-Horas einst öffentlich verbrennen ließ, müsste man im heutigen Vinsalt den Ort ausfindig machen, an dem die Scheiterhaufen standen. Je nachdem, wie gut es dem Beschwörer gelingt, dem Dämon seinen Willen aufzuzwingen, kann die kurze Vision von wenigen Sekunden bis zu einer Minute dauern. Alles, was gezeigt wird, entspricht der Wahrheit, und sogar die Gesichter der Beteiligten sind klar erkennbar. Die Visionen können dennoch trügerisch sein, denn außerhalb des Kontextes lässt sich einiges missverstehen. Je präziser der Beschwörer den Moment, den er zu sehen wünscht, beschreiben kann, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er aus der Vision alles erfährt, was er wissen möchte. Die Sucht danach, einen Moment aus einer glücklichen Vergangenheit noch einmal zu erleben, soll bereits den ein oder anderen in die Arme der Heskate getrieben haben.

Es wurde auch berichtet, dass der Dämon einem meisterlichen Beschwörer im Gegenzug zu einem geeigneten Tauschangebot eine Vision aus der Zukunft schicken kann. Auch wenn solches Wissen verführerisch klingt, so kann es doch zu gravierenden Missverständnissen führen.

Es heißt, ein Magister der Schwarzen Gilde sei bei dem Versuch umgekommen, seinen vorhergesehenen Tod durch die Hand eines Rivalen um einen Lehrstuhl zu verhindern. Bei der Rangelei, die die Anschuldigungen des

Magisters provoziert haben, stieß der Beschuldigte ihn versehentlich so fest gegen ein Möbelstück, dass sein Genick brach. Ob Assrael wirklich einen Blick in die Zukunft gewähren kann, oder ob es sich nur um eine gutgemachte Täuschung des Dämons handelt, ist ungewiss.

Der Beschwörer des Dämons muss die Vision nicht selbst in Empfang nehmen. Es ist auch möglich, Assrael als Boten zu jemandem zu senden, vorausgesetzt, der Empfänger ist bereit, sich von dem Dämon berühren zu lassen. Kämpfen entzieht sich Assrael in der Regel. Sollte er dennoch einmal in die Enge getrieben werden, ist er bereit, sich mit seinen langen klauenartigen Nägeln zu erwehren. Außerdem



Assrael

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 15

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

LeP 20 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 10 **SK** 4 **ZK** 2 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 (+Verwirrende Vision)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zeitgefühl

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Verteidigungshaltung (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 7, Geschichtswissen 16, Handel 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 5, Sinnesschärfe 10, Sphärenkunde 10, Überreden 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Blitz dich find 10

Anzahl: 1 oder 1W2+1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Heskate), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Assrael versucht, Kämpfe zu vermeiden. Wird er dazu gezwungen, verteidigt er sich mit seinen Krallenhänden und setzt dabei sehr häufig *Finten* ein. Bei der nächsten Gelegenheit versucht er allerdings zu fliehen oder verschwindet in die Niederhöhlen, sofern ihn kein Dienst daran hindert.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Assrael ist ein niederer Dämon der Heskate. Er tritt als entstellter alter Mann auf, dem man aber seine dämonische Herkunft eindeutig ansehen kann.

☞ **QS 2:** Assrael kann mit einer Berührung die Erinnerung an die Vergangenheit wachrufen.

☞ **QS 3+:** Assrael soll angeblich auch einen Blick in die eigene Zukunft gewähren können.

Sonderregeln:

*) **Verwirrende Vision:** Richtet ein Angriff von Assrael mindestens 1 SP an, so kann er dem Opfer eine kurze Vision senden, die 1 Stufe *Verwirrung* auslöst. Die Zustandsstufen sind kumulativ.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Assrael über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Blick in die Vergangenheit:** Der Dämon kann einem Kulturschaffenden einen Blick in die eigene Vergangenheit gewähren.

☞ **Blick in die Zukunft:** Der Dämon kann einem Kulturschaffenden einen Blick in eine mögliche Zukunft gewähren (verbraucht alle Dienste, mindestens 3 Dienste).



kann er seine Fähigkeit nutzen, um Gegner kurzzeitig abzulenken, indem er sie im Nahkampf berührt und ihnen so Visionen sendet. Dabei besitzt er ein treffsicheres Gespür dafür, die schrecklichsten und schmerzlichsten Erinnerungen seiner Kontrahenten hervorzuholen, selbst wenn diese längst verdrängt wurden.

Beschwörungsname: Assrael / Assraelya

Beiname: Wächter des Vergessengewünschten, Herold des Ewigen Schmerzes

Domäne: Eskates

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Minor

Gorgobaal

»Wir Al'Mahmoudim aus der Chamib al'Mahmoud in Yasra gehören zu den angesehensten Zeitenzauberern. Unser Rat zur Vergangenheit und Zukunft ist in den Reichen nahezu unbezahlbar. Al'Toghari brachte Yasras Namen in der dritten Dynastie mit der Spagyrik in die Welt. Aber er zahlte seinen Preis. Einer seiner Schüler sah, wie er im Geheimen mit einem schlangenleibigen Wesen sprach und insgeheim diskutierte. Dann gab er sich dem Rausch des niederhöllischen Gifts hin. Flüsterte ihm der Gorgobaal das Wissen um die Spagyrik zu? Forderte er ihn auf, das Leben hunderter Sklaven zu nehmen, um ihre Lebenskraft zu destillieren? Suchte er das ewige Leben? Genialität und Wahnsinn liegen nahe beieinander, wie zwei Kacheln eines Mosaiks. Al'Toghari ist fort, als habe er nie existiert. Ich zweifle nicht, dass sich jemand erneut in die Hände der Heskated begibt. Wer sich der Gier der Zeit unterwirft, verliert sich im ewigen Strudel. Hütet euch daher vor dem Schlangenleibigen Seher. Kurze Wege bietet er, die euch verlocken sollen. Die Kreatur sagt nicht, dass seine Gaben euren Geist überfordern und quälen, bis sie euch den Verstand rauben.«

—Übersetzung einer uralten Tonscherbe, gefunden am Rand des Ongalo, neuzeitlich

Obwohl er in alten Zeiten zu den bekannten Wesenheiten zählte, war der Gorgobaal (Mehrzahl: Gorgobaalim) lange vergessen. Das Zusammentragen und Entschlüsseln mystischer Schriften aus der untergegangenen Akademie in Yasra brachte die Erinnerung an ihn zurück. Interessant ist sein Anrufen vor allem für Wissensdurstige, denen Zugang zu verlorenen oder sehr seltenen Werken fehlt. Alternde Gelehrte, die auf ein unvollendetes Lebenswerk zurückblicken, bitten ihn ebenfalls um Hilfe. Ungeduldige Forscher, Alchimisten oder Magier erhoffen sich von seinen prophezeienden Fähigkeiten Profit oder Vorsprung vor der Konkurrenz. In der Vergangenheit beschworen Kundige ihn vor großen Schlachten und Entscheidungen, um eigene Planungen voranzutreiben oder die eines strategischen Auftraggebers zu begraben. Es heißt, dass er einigen wichtigen und bedeutenden Herrschaften der Geschichte lange Zeit als Berater diente. Der Dämon genießt die Gier nach vergessenem oder neuem Wissen seiner Bittsteller. Für die erlangten Prophezeiungen stehen meist mehrere Möglichkeiten der Deutung offen. Daher verunsichert er seine Nutznießer bisweilen, um diese weiter an sich und die Fähigkeiten seiner Herrin Heskated zu binden. Mit seinem SERPENTIALIS- oder Schlangenmenschen-ähnlichem Erscheinungsbild erfüllt der Gorgobaal die Erwartungen an seinen Namen, der dem Aureliani entlehnt ist und „Hässliches

Schlangenwesen“ bedeutet. Sein Leib ist mehr als zwei Schritt lang und trägt am Unterleib gelbe Schuppen, die in einen männerähnlichen Oberkörper übergehen. Schaurig und faszinierend ist nicht nur der imposante Kobrakamm, sondern auch ein längerer Bart, der aus unzählig ineinander verwundenen Schlangen mit giftigen Zähnen besteht. Wünscht ein Wissenssuchender lohnenswerte Inspirationen oder Prophezeiungen, muss er sich freiwillig den dämonischen Giftzähnen der Bartschlangen aussetzen. Der toxische Biss löst einen schmerzhaften Krampf aus, den halluzinogene und prophezeiende Erscheinungen begleiten. Als Preis des Schlangenleibigen Sehers nehmen viele den sogenannten „Schmerz des Wissens“ billigend in Kauf.

Kontakt zum Dämon suchen diejenigen, denen Wissen über alles geht. Alchimistische Gemeinschaften in Mengbilla suchen ebenso wie skrupellose Schwarzmagier im Norden seine Hilfe. Auch unter Geheimgesellschaften im Horasreich oder den Qabalyim finden sich Anhänger, die sein Wissen begehren.

Einen Kampf vermeidet Der Giftspeier der Zeit meist. Das Gezücht ist zwar sehr intelligent und manipulativ, aber nicht besonders stark. Kommt es zur Auseinandersetzung, hält er seine Kontrahenten zuerst mit einem Spuckangriff ähnlich einer Speikobra auf Abstand. Den VIPERNBlick setzt er ein, um seine Gegner zu fixieren oder zu entkommen. In unmittelbarer Nähe droht er den Feinden mit seinen giftigen

Bartschlangen oder einer scharfen Waffe in seinen Händen. Wie viele der geschuppten Wesen, reagieren Gorgobaalim empfindlich auf Kälte, eiselementare Magie oder entsprechendes Götterwirken.



Gorgobaal

Größe: 2,00 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 15

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

LeP 40 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 4 **SK** 5 **ZK** 2 **GS** 7

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

Bartschlangen: **AT** 14 **TP** 1W6 –1 (+Gift)* **RW** kurz

Säbel: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Spuckangriff:** **FK** 17 **LZ** 2 **TP** Gift* **RW** 4/6/8

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zeitgefühl

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Bartschlangen), Verbeißen (Bartschlangen)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Magiekunde 13, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 7, Sinnesschärfe 12, Sphärenkunde 13, Überreden 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Serpentalis 14, Vipernblick^{AMIII122} 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Heskated), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Gorgobaal versucht, Kämpfe zu vermeiden. Wird er dazu gezwungen, setzt er seinen Spuckangriff ein oder versucht, seinen Kontrahenten mit einem Vipernblick zu lähmen. Im Nahkampf verteidigt er sich mit einem Säbel, greift hin und wieder mit seinen Bartschlangen an und versucht, ungeschützte Stellen seines Gegners anzuvisieren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Gorgobaal ist ein schlangenleibiger Diener der Heskated.

☛ **QS 2:** Gorgobaal kann sich durch verschiedene Zauber und seinen giftigen Speichel zu Wehr setzen.

☛ **QS 3+:** Das Gift des Gorgobaal kann für Visionen genutzt werden.

Sonderregeln:

*) **Gorgobaal-Gift** Das Gift des Gorgobaal ist schmerzhaft und sorgt für Halluzinationen. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach gebissen wird, baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 2 Stufen *Verwirrung* / 1W3 SP, 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Zustandsstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann extrahiert werden (siehe Dienst *Giftmelken*).

Empfindlichkeit gegenüber Kälte: Schaden durch Kälte wird beim Gorgobaal verdoppelt (dies bezieht sich nur auf Schaden, der TP oder SP anrichtet).

) **Spuckangriff: Der Spuckangriff wird wie ein normaler Fernkampfangriff ausgeführt. Bei einem Treffer kommt es nicht zu direktem Schaden, aber zu einer Giftprobe. Man kann dem Spuckangriff ausweichen oder mit einem Schild parieren.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Gorgobaal über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Giftmelken:** Der Dämon kann etwas von seinem Gift abgeben, sodass der Schaden in Form der SP entfällt und nur noch Verwirrung und Visionen auftreten.



Ob eine Verwandtschaft mit anderen schlangenleibigen Dämonen, etwa mit Dagga oder Spasmael, besteht, ist nicht bekannt. Treffen diese Dämonen jedoch aufeinander, scheinen sie sich besonders inbrünstig zu bekämpfen.

Beschwörungsname: Gorgobaal / Gorgobaalim

Beiname: Der Giftspeier der Zeit, Der Schlangenleibige Seher

Domäne: Eskates

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Khai-Khamarrud

»In Scharen kamen die Grauen Schrecken von dem Ort hinter den Sternen herab und fielen über die Stadt her, um den furchtbaren Frevel zu sühnen. Gekleidet waren sie in Stoffe, denen nicht einmal Pprsss' Schein Farbe verleihen konnte. Blicklos konnten sie sehen, und kein Mund war da, das grausame Rasseln auszustoßen, das von ihnen kündete, und den eisigen Hauch zu formen, mit dem sie ihr fürchterliches Werk taten. Sie kamen ohne Hast und ohne Ziel, nahmen die Gabe fort und verschlangen sie, wo immer sie ihrer gewahr wurden. Humus und Erz, Pflanze und Stein, Lebendiges und Totes bekamen ihren allesvernichtenden Odem zu spüren, und was die Zeitalter hätte überdauern sollen, zerfiel von einem Herzschlag zum nächsten, als hätte der Dreizehngehörnte selbst seine Hörner daran zu schärfen gedacht, zu grauem Staub, nichts als Staub, und das prächtige Yi'Ymr's ward nicht mehr.«

—aus dem Liber Zhamorricam per Satinav, Datum unbekannt

Selten je namentlich, mitunter aber recht bildreich, findet der Khai-Khamarrud (Mehrzahl: Khai-Khamerryd) in Überlieferungen Erwähnung, die von Freveln gegen die göttergefällige Ordnung der Zeit berichten – oder von der Sühne solcher Frevel. Ihnen allen ist gemein, dass die darin beschriebene Wesenheit als spindeldürre, gesichtslose Gestalt dargestellt wird, die sich in einen grauen Umhang hüllt und als Überbringer von Tod und Zerfall fungiert. Interessanterweise deuten jedoch nicht alle Quellen auf ein dämonisches Wesen hin. Einigen zufolge, handelt es sich bei den Kreaturen um Werkzeuge Satinavs, andere sprechen von Dienern oder Verbündeten der Heskated, wieder andere bezeichnen sie als freie Wesen der 7. Sphäre. Ein Foliant gar, tief in den Regalen der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem verborgen, dessen Inhalt jedem aufrechten Zwölfgöttergläubigen zweifellos die Haare zu Berge stehen lassen würde, stellt Satinav wortreich als vollwertigen Gott dar und lässt dem graugewandeten Gebieter über Fäulnis und Verfall regelrecht die Rolle eines Alveraniars des Gottes der Zeit zukommen.

Unumstößlich stellt die moderne aventurische Magie jedoch fest, dass es sich bei Khai-Khamarrud um einen Dämon handelt, nicht einmal um eine einzigartigen. Dämonologische Abhandlungen über seine Fähigkeiten, seine Herbeirufung und seine kosmologische Bedeutung jedoch „vergessen“ mit auffälliger Regelmäßigkeit, seinen Beschwörungsnamen zu nennen – mitunter scheint es sogar so, als sei eben diese Information nachträglich gezielt entfernt worden. Es lassen sich

jedoch belegbare Beweise dafür finden, dass er sich bei den Magiermogulen vom Gadang großer Beliebtheit erfreute und als Attentäter, zum Verwischen von Spuren und zur Beseitigung von Informationen aller Art gerufen wurde. Dass der siebengehörnte Dämon mit solchen Aufgaben weit hinter seinen Möglichkeiten zurückblieb, war aber dem Anschein nach nur den Wenigsten bewusst.

Während die physische Manifestation des Dämons zunächst nicht sonderlich eindrucksvoll erscheint, ist es doch schwer, sich dem Schrecken zu entziehen, der von ihm ausgeht. Wie ein Vampir sich vom Blut der Lebenden nährt, saugt Khai-Khamarrud die Zeit in sich auf, und wo er auftaucht, beginnen nicht nur Blumen zu verwelken, Klingen zu rosten und Mauern zu bröckeln. Mit einem Geräusch, das dem rasselnden Atem eines Wassersüchtigen gleicht, vergehen Monate, Jahre, Jahrhunderte in wenigen Augenblicken. Der Anblick, wenn ein lebendes Wesen Opfer des Khai-Khamarrud wird und in bloßen Sekunden seine restliche Lebenszeit verbraucht, altert, sie aushaucht, das Fleisch von den Knochen fault und schließlich die sterblichen Überreste



Khai-Khamarrud

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 13

FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 13

LeP 100 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 12+1W6

AW 3 **SK** 5 **ZK** 4 **GS** 7

Krallen: **AT** 13 **PA** 6 **TP** 1W6+2 (+Zeitentzug)* **RW** kurz

Kraftsog: **FK** 13 **TP** 1W6+2 (+Zeitentzug)* **RW** 5/10/15

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 11, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Eisenrost 12, Horriphobus 13

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Heskated), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Dämon ist sich seiner tödlichen Berührung mit den Krallenhänden bewusst. Ihm genügt es, ein Opfer einmal zu treffen. Falls es ein geschickter Kämpfer ist, setzt Khai-Khamarrud eine *Finte* ein. Steht ein Gegner weiter weg, benutzt er statt seiner Hände einen Kraftsog, der die gleiche Wirkung aufweist wie eine Berührung.

Flucht: Khai-Khamarrud flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Khai-Khamarrud ist ein mächtiger Dämon der Zeit und ein Verbündeter der Heskated.

• **QS 2:** Khai-Khamarrud kann die Zeit aus einem Objekt oder Lebewesen saugen und sich so stärken und das Gegenüber verfallen lassen.

• **QS 3+:** Khai-Khamarrud ist nicht empfindlich gegenüber geweihten Waffen.

Sonderregeln:

***) Zeitentzug:** Richtet ein Angriff mindestens 1 SP bei einem Lebewesen an, so entzieht der Dämon diesem Zeit und damit Lebenskraft. Für 1W6+2 KR verliert das Lebewesen am Ende jeder KR 1W6 LeP. Diese LeP erhält der Dämon zu seinen LeP hinzu und kann damit auch sein LE-Maximum überschreiten (bis maximal 500 LeP). Besitzt der Dämon durch den Zeitraub 150/200/250 usw. LeP, steigen alle seine Eigenschaften um +1.

Fallen die LeP des Opfers auf 0, zerfällt es augenblicklich. Die abgezogenen LeP senken auch das LE-Maximum des Opfers. • ○

Furchtaura: Jedes Lebewesen, das sich in einem Radius von 13 Schritt um den Dämon befindet, muss einmalig eine Probe auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) –3 ablegen. Es erleidet 4–QS/2 Stufen *Furcht*. Die Fähigkeit wirkt nur einmal pro Stunde auf ein Lebewesen.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Khai-Khamarrud über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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



samt und sondern zu dem gräulichen Staub zerfallen, aus dem wohl die Ewigkeit bestehen muss, wird wohl aus jedem Betrachter, der dem Grauen Schrecken entkommen kann, einen Fall für die Noioniten machen. Nur ein wahrhaft Wahnsinniger könnte wohl Neugierde darauf empfinden, wie es sich wohl anfühlen mag, wenn einem die Lebenszeit aus dem Körper gesogen wird. Was der Dämon indes mit der geraubten Zeit anstellen mag, weiß niemand zu sagen – seine eigene Gestalt jedenfalls scheint sich nicht zu verändern, wie

viel Zeit er auch erbeutet. Und auch die unausweichlichen Zauberer, die hin und wieder glauben, sie hätten einen Weg gefunden, die von Khai-Khamarrud erbeuteten Lebensjahre für sich selbst nutzbar zu machen, haben später nie wieder von sich hören lassen.

• Es gibt Liturgien der Tsas- und Perainekirche, die dem Opfer die gestohlene Zeit wiederschenken und die Einbußen ausgleichen können.

Beschwörungsname: Khai-Khamarrud /

Khai-Khamerryd

Beiname: Gebieter über Fäulnis und Verfall, Der

Graue Schrecken, Der Zeitvampir

Domäne: Eskates

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

Spasmael

»Ihr Großlinge glaubt immer, wir Zwerge hätten es immer nur mit Drachen zu tun gehabt, wie? Lasst euch mal sagen, dass wir Zwerge schon mit Dämonen gekämpft haben, da gab es euer Volk nicht einmal! Wir Angroschim mussten uns schon oft gegen die furchtbaren Wesen erwehren, die der verderbte Geist der Echsenvölker erschaffen hat. Zwerge haben nichts mit der Beschwörung solcher Wesen zu tun. Wir sind entschiedene Feinde von solchem Echsenwerk.

Xaron, du behauptest doch, dass du mehrere Dutzend dieser Wesen kennst, nicht wahr? Sagt dir der Name Spasmael etwas? Schon mal gelesen, wie? Aber keine Ahnung, was es mit ihm auf sich hat? Ich kann dir ein Liedchen von ihm singen. Der Vater meines Großvaters ist ihm einmal begegnet. Damals, als die Zeit noch eine bessere war. Spasmael war der Wächter eines Tempels in den Echsensümpfen. Ein schreckliches Geschöpf, das anstelle von Armen Würgeschlängen aufwies. Wie eine wandelnde Echsenleiche sah er aus und es kostete zwei Freunde meines Ahns das Leben, bis er endlich besiegt war. Jetzt willst du sicherlich wissen, welchem Erdämon er diente. Tja, ich kann dir nur sagen: keinem. Spasmael diente zwar einer Herrin, aber sie war keine von

den bekannten Zwölfe. Der Tempel, den er bewachte, war ein Ort, an dem die Echsen dem Fluss der Zeit huldigten. Er war älter als jeder Angroschim und es leuchtete ein Feuer in ihm, dass wie ein brennender Gwen Petryl aussah.«

—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Krieger, neuzeitlich

Spasmael (Mehrzahl: Spasmaelya) ist ein eingehörnter Dämon, der Heskated dient. Seine Funktion ist die eines Wächters der seltenen Tempel und Kultorte der Erdämonin. Ebenso wie sie ist er praktisch unbekannt, aber noch immer mag er an manchen Orten Wache halten, sodass Helden ihm begegnen können. Seinen Namen kennen nur die wenigen Heskated-Paktierer, die ihn auch für Kampzzwecke einsetzen.

Neben seinen kraftvollen Angriffen verfügt Spasmael zusätzlich über die Fähigkeit, seinem Gegner durch eine Berührung Lebenskraft zu entziehen und sie sich anzueignen. Hinzu kommt seine Furchtaura, die jedes Lebewesen in seiner unmittelbaren Nähe ergreift und dazu führen kann, dass selbst der tapferste Krieger den Rückzug antreten will.



Spasmael

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 13 **GE** 14 **KO** 19 **KK** 16

LeP 60 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8

Arme: **AT** 15 **TP** 2W6+1 (+Lebensentzug)* **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Arm), Finte I (Arm), Feindgespür, Rundumschlag I (Arm), Sturmangriff (Arm), Vorstoß (Arm), Wuchtschlag I+II (Arm), Zu Fall bringen (Arm)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 6, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 12, Kriegskunst 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 12, Horriphobus 10

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Heskated), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Spasmael versucht, seine Arme in Kontakt mit dem Gegner zu bringen, um ihm Lebenskraft auszusaugen. Dazu benutzt er vor allem *Finten*.

Flucht: Spasmael flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Spasmael wird mit Heskated in Verbindung gebracht.

☞ **QS 2:** Spasmael ist ein Wächter, der den Ort seiner Wacht bis zum Ende verteidigt.

☞ **QS 3+:** Spasmael kann durch eine Berührung Lebenskraft aufsaugen.

Sonderregeln:

*) *Lebensentzug:* Jeder Angriff des Spasmael, der mindestens 1 SP verursacht, führt zu einem Lebensentzug. Am Ende der KR wird 1W6 gewürfelt. Die Zahl wird von den LeP des Opfers abgezogen und zu denen des Spasmael addiert (bis zu dessen LE-Maximum).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Spasmael über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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



Er wird auch gerne der *Unbekannte der Zeit* genannt, doch woher dieser Beiname stammt, ist nicht zu ergründen.

Wer auch immer sich mit ihm einlässt, wird in allererster Linie einen Dämon rufen wollen, der sich im Kampf beweisen kann. Üblicherweise wird es ein Heskated-Paktierer sein, der seine Aufträge mit der notwendigen Sicherheit es starken Dämons an seiner Seite erfüllen will.

Eine besondere Verbindung sagt man Spasmael mit dem Diener der Apestadil, Assrael, nach. Die beiden Dämonen, auch wenn sie nicht einzigartig sind, scheinen eine Art Konkurrenz zu hegen, die an einen freundschaftlichen Wettstreit erinnert. Immer, wenn beide Dämonen aufeinandertreffen, und dies muss in der Geschichte schon einige Male vorgekommen sein, greifen sie sich niemals an, sondern reden miteinander und beschließen danach, dass es Zeit für

Beschwörungsname: Spasmael / Spasmaelya

Beiname: Unbekannter der Zeit

Domäne: Eskates

Wesenstypus: 1-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: *Invocatio Maior*

eine Wette und einen Wettkampf ist. Dieser äußert sich stets unterschiedlich und quälend langsam, aber immer zur Unterhaltung beider Dämonen.

Spasmael greift seine Gegner mit einer Berührung an, die gleichzeitig dazu dient, ihnen die Lebenskräfte zu rauben. Manchmal wirken die Opfer so, als würden sie für kurze Zeit altern, bis sie sich schließlich wieder erholen, aber der verstörende Anblick und die Schmerzen verstärken die Furchtaura des Dämons und lassen die meisten Gegner von ihm weichen.

UNABHÄNGIGE DÄMONEN



Aswa-Djalihd

»Mit dem schwarzen Eis verbinden nahezu alle den Wider-sacher Firuns, Ifirns und ihrer Anhänger. Es gibt aber weitere niederhöllische Kreaturen, die ebenso gnadenlos vorgehen, schwarzes Eis hervorbringen und für Seelenkälte stehen. Der Aswa-Djalihd war lange untätig, aber die Welt verändert sich. Vergessene Mächte zeigen sich und kommen aus ihren Verstecken. Wo Pflanzen und Tiere lebten, bringt er Vernichtung. Wo Menschen seinen Weg kreuzen, entstehen Eisleichen. Besonders erschreckend ist sein Zerstörungspotential, das vor nichts haltmacht. Dunkelheit und Vernichtung hinterlässt er und dies ist nur ein Teil seiner Macht. Der eisige Tod nimmt den Streitern für die Zwölfgöttliche Ordnung ihren Mut und ihren Glauben. Seine schreckliche Gestalt, die todbringenden Waffen und finstere Magie saugen dir deine Zuversicht aus und lassen nur Trostlosigkeit zurück. Wir helfen jedem Suchenden, die Wärme und Hoffnung Ifirns zu verinnerlichen, um Kraft aus ihnen zu schöpfen.«

—Nidaria Schwanenflug, Vorsteherin des Ifirntempels zu Norburg, 1038 BF

Zu den einzigartigen Dämonen, für die keine mehrfache Beschwörung auf Dere möglich ist, zählt Aswa-Djalihd (Mehrzahl: keine bekannt). Die fünfgehörnte Kreatur ist keiner Domäne zugehörig, heute kaum noch bekannt und besaß vor langer Zeit die Tagesherrschaft über den 6. Namenlosen Tag. Die Namensgebung geht auf die tulamidischen Wörter aswad und djalihd zurück und bedeutet nichts anderes als „schwarzes Eis“. Der *Eisige Bringer der Seelenkälte* steht für Gefühlskälte und Gnadenlosigkeit und besitzt damit ähnliche Aspekte wie der Erzdämon Belshirash, der Eisige Jäger. Vergleichbar einem großen Eiswurm tritt der mächtige Herrscher in Erscheinung. Sein Körper weist schneidende Eisstacheln an Hals, Rücken und Schwanz auf. Die vier kräftigen Gliedmaßen enden in scharfen Eiskrallen, die nur darauf warten, ihr Gegenüber zu zerfetzen. Aus dem gewaltigen Maul mit spitzen Zähnen quillt schwarzer frostiger Rauch, während der Anblick seines gewaltigen Schwanzes erahnen lässt, dass ein einziger Schlag seine Gegner zermalmern kann. Nähert sich *Der Herr des Schwarzen Eises*, ist seine Präsenz sofort spürbar. Wie eine schwarze Lawine bricht seine todbringende Macht über das Leben herein. Bereits seine Berührungen verseuchen die Umgebung

und überziehen sie mit widernatürlichem schwarzen Eis.

Aufgrund seiner Affinität zu Dunkelheit und Eis ist Aswa-Djalihd hauptsächlich im Norden Aventuriens anzutreffen. Die seltenen Hinweise auf seine Existenz sind besonders bei sehr alten Kulturen oder Kultplätzen auffindbar. Im Rahmen des Sternenfalls lauert der Dämon auf eine Stärkung des Namenlosen, um an seine frühere Macht anzuknüpfen und seine Position zu stärken. Aufgrund der Gefährlichkeit finden sich meist mehrere Personen zusammen, um den fünfgehörnten Dämon anzurufen. Für die Anhänger

Im Abenteuer „Klingen der Nacht“ ist es Aufgabe der Helden, gegen den Aswa-Djalihd anzutreten.



Aswa-Djalihd

Größe: über 10 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 23 **KL** 16 **IN** 17 **CH** 14

FF 13 **GE** 25 **KO** 25 **KK** 20

LeP 180 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 8 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 10 (am Boden / in der Luft)

Schwarzer Frosthaut*: **FK** 15 **LZ** 1 **TP** 2W6 **RW** 13 Schritt

Krallen aus Eis: **AT** 17 **TP** 2W6+8 **RW** lang

Maul: **AT** 13 **TP** 3W6+13 **RW** nah

Schwanz: **AT** 13 **TP** 2W6+13 **RW** lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 3 (nicht zweimal dieselbe in einer Runde)

Sonderfertigkeiten: Finte I-II (Krallen, Maul, Schwanz), Mächtiger Schlag (Krallen, Schwanz)

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 14, Körperbeherrschung 18, Kraftakt 18, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 16, Verbergen 0, Willenskraft 18

Zauber: Bannbaladin 15, Corpofrigo 11, Dunkelheit 10, Eigene Ängste 9, Gletscherform 12, Horripobus 9, Nebelwand 11

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –8

Kampfverhalten: Aswa-Djalihd bricht als pervertierte Naturgewalt über das Schlachtfeld herein und verwandelt alles, was er berührt, in eine Fläche aus widernatürlichem Eis. Während er mit Zoneneffekten seinen Feinden das Leben nimmt, nimmt er ihnen mit seinen Zaubern auch die Hoffnung. So zieht er mit Bannbaladin Anführer auf seine Seite oder versetzt sie in Angst. Der Dämon ist klug genug, zu erkennen, welche Helden ihm am gefährlichsten werden können.

Flucht: Aswa-Djalihd flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen): Über den Dämon liegen den Aventurien bislang keine Erkenntnisse vor.

Sonderregeln:

***) Schwarzer Frosthaut:** Der Einsatz des Frosthauts kostet 10 AsP und gilt als Fernkampfangriff auf RW mittel. Getroffene erleiden zusätzlich zu den TP außerdem 1 Stufe *Paralyse*. Der Frosthaut kann mehrere Ziele treffen, solange sie sich in einem Radius von 3 Schritt befinden.

Einziger Dämon: Aswa-Djalihd unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Aswa-Djalihd verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Aswa-Djalihd direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Aswa-Djalihd über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Verzagen: Statt anzugreifen, kann der Dämon mit einer Probe auf *Einschüchtern* –SK des Opfers, dem Ziel seine Hoffnung nehmen. Hat der Dämon Erfolg, erhält das Opfer 1 Stufe *Furcht*, die drei KR lang anhält.

Zone der Kälte: In unmittelbarer Nähe von Aswa-Djalihd überzieht sich alles mit schwarzem Raureif. Die Eisschicht wirkt wie der Status *Brennend* am ganzen Körper (siehe **Regelwerk** Seite 341; 2W6 SP pro KR, Probe auf *Körperbeherrschung* –2 zum Beenden). Wer sich in Angriffsdistanz zum Dämon befindet, setzt sich dem Effekt aus. Der Aswa-Djalihd muss jede Runde 1 AsP ausgeben, um den Effekt aufrechtzuhalten.

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



des Namenlosen ist der Eisige Bringer der Seelenkälte von großem Interesse.

Entscheiden sich Beschwörer, den *Giftigen Geist* zu rufen, erfolgt dies eher in der Nacht, da seine Macht im Dunkeln größer ist. Der Auftrag besteht immer aus der grausamen Vernichtung von Leben. Weder vor Flora, Fauna noch vor Stämmen oder Kulturen macht er halt. Der niederhöllische Eisbringer ist ein kluger Kampfstrategie und erkennt, wer für ihn gefährlich ist. Daher

Beschwörungsname: Aswa-Djalihd / –

Beiname: Giftiger Geist, Eisiger Bringer der Seelenkälte, Herr des Schwarzen Eises, Der-nichts-fühlt

Domäne: unabhängig (aber frühere Nähe zum Abgrund)

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

nutzt er neben seinem schwarzen Eis weitere Zonenzauber wie NEBELWAND oder DUNKELHEIT, um seinen Kontrahenten die Sicht zu nehmen. Am Boden und in der Luft ist er in seiner Bewegung sehr flexibel.

Zusätzlich geht *Der-nichts-fühlt* gegen die Moral seiner Gegner vor. Entweder wählt er den BANNBALADIN, um den Anführer auszuschalten oder wendet den HORRIPHOBUS als Furchtzauber an. Weiterhin wird er seine Angreifer einschüchtern, um sie zu demoralisieren. Sein eisiger Frosthaut trifft seine Opfer bereits aus der Ferne. Näherkommende Gegner müssen sich seinem mächtigen Schwanz oder messerscharfen Krallen erwehren. Ein Biss des grauenhaften Mauls kann bereits tödlich sein. Um Risse am eisigen Panzer anzurichten, ist ein Angriff mit Feuer empfehlenswert. Eine der wenigen Schwächen ist seine Abneigung gegen Sonnenlicht. Der sechste Tagesherrscher des Namenlosen flieht nicht. Entweder muss er besiegt oder gebannt werden.

Azamir

»Und so begab es sich, dass ich nach der heldenhaften Rettung von Prinzessin Kehala zu den Spinnenbergen aufbrach. [...] Die Keke-Wanaq nennen sich selbst ›Spinnenwächter mit Krallen‹ und verteidigen die Berge aggressiv vor Eindringlingen. Ob sie mir erklären können, was es mit der Spinnenbrosche auf sich hat? Meinen Waldmenschenführern zufolge versuchen die Keke-Wanaq, ihre Feinde lebend zu fangen, um sie anschließend in ihrer heiligen Stadt Shan'r'trak zu opfern. [...] Ich musste enttäuscht feststellen, dass mir trotz der Rettung des Häuptlingssohnes aus den Klauen des Skorpionkönigs der Zugang zu Shan'r'trak verwehrt blieb. Welch abscheulicher Schrecken mag dort lauern, dass sie mir selbst jetzt noch nicht trauen? Wenigstens versprach mir ihr Schamane, einen Blick auf die Brosche zu werfen. [...] Takehumba, die Ewige Wächterin. Sie soll in den Ruinen von Shan'r'trak leben und das Seelengefängnis eines großen Satuul bewachen. Als ich weiter nach diesem Satuul fragte, zeichnete der Schamane ein Bildnis aus braunem Schlamm und Blut auf ein Stück Rinde, das selbst mir den Schreck in die Glieder fahren ließ. Eine Flammensäule mit zwei hasslodernden Augen. Augen, die nicht von dieser Welt schienen und sich unbarmherzig in meine Seele fraßen.«

—Wahrhaftige Reiseberichte des Geron Vielfuß, zusammengetragen im 599. Jahre nach dem Fall des alten Bosparan

Der siebengehörnte Azamir (Mehrzahl: keine bekannt) ist ein sagemumwobener freier Dämon, dessen wahre Gestalt bis heute unbekannt ist. Seinen Beschwörern und Opfern zeigt sich *Der Unerbittliche Verfolger* als riesige zuckende Flammensäule, welche in ihrer Größe stets zu variieren scheint. Manch arme Irre, die den Angriff Azamirs überlebt haben, sprechen von einem Gesicht inmitten der Flammen und von sieben Hörnern, welche aus der lodernden Säule wachsen. Einig sind sich die Berichte nur bei Azamirs hypnotischen, leuchtenden Augen, mit welchen er seine Opfer in den Wahnsinn treibt, und die ihm seinen Beinamen *Die Augen im Licht* eingebracht haben. Sein Dämonenfeuer breitet sich wie normales Feuer aus und ist in der Lage, alles Lebendige zu verzehren. Statt Hitze strahlt es jedoch eine niederhöllische Kälte aus. Azamir wird so gut wie nie gerufen, weshalb über seine Fähigkeiten nur wenig bekannt ist. Er gilt als schwer zu kontrollieren, was seine Beschwörung extrem riskant macht. Der eigenwillige Dämon ist weder bereit, sein Wissen zu teilen, noch dem Beschwörer irgendwie anders zu Diensten zu sein. Nur wenn ihm eine Gabe (in Form von Personen oder deren Haar und Blut) dargeboten wird, wendet Azamir den Blick von seinem Beschwörer und stürzt sich auf sein neues Opfer. Mit seinen hypnotischen Augen weckt er verborgene Ängste und selbst im Schlaf ist man nicht sicher vor seinem Wahnsinn. Dabei ist das

Ziel des gerissenen und geduldigen Jägers nicht, seine Opfer direkt zu töten. Viel lieber spielt er mit ihnen und labt sich an ihrem Wahnsinn. Ur-tulamidischen Schriften zufolge sollen verdorbene Magiermogule Azamir einst gegen ihre Konkurrenten eingesetzt haben. Nur mittels Magie oder Götterwirken lässt sich eine von Azamir besessene Person erkennen und selbst dann ist ein Exorzismus extrem gefährlich, da der Dämon keine Seele kampflos aufgibt. Wird Azamir zornig oder gerät in Bedrängnis, sucht er den direkten Kampf und schleudert seinen Gegnern eiskalte Flammen entgegen. Sein wohl bekanntestes Opfer in der jüngeren Geschichte war Nareb Emano Zornbrecht, der aufgrund einer Intrige im Jahr 1035 BF vom Unerbittlichen Verfolger getötet wurde. Auch beim Waldmenschenstamm der Keke-Wanaq hat Azamir eine besondere Stellung. Hier ist er bekannt als *Der Fluch von Shan'r'trak*, der einst die Heilige Stadt Shan'r'trak in den Spinnenbergen niederbrannte. Noch heute fürchten und verehren die Keke-Wanaq die alten Ruinen. Tief im gewaltigen Dom von Shan'r'trak opfern sie ihre Feinde der gigantischen Spinne Takehumba,



Azamir

Größe: variabel, meistens 5,00 bis 7,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 26 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 16

FF 10 **GE** 15 **KO** 28 **KK** 26

LeP 1.000 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 23+1W6

VW 3 **SK** 9 **ZK** 6 **GS** 8/13 (am Boden / in der Luft)

Berührung: AT 18 TP 2W6+10 RW kurz

Eiskalte Flammen: FK 15 LZ 1 TP 2W6+8 RW 10/20/30
RS/BE: 0/0

Aktionen: 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Flugangriff (Berührung), Präziser Schuss/Wurf I+II (Eiskalte Flammen), Finte I+II (Berührung)

Talente: Einschüchtern 17, Fliegen 13, Klettern 0, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Azamir kann nicht schwimmen), Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 10, Horriphobus 17, Somnigravis 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –8

Beute: keine

Kampfverhalten: Azamir wehrt sich üblicherweise mit seinem hypnotischen Blick, seinen eiskalten Flammen oder seiner schieren Berührung. Eine weitreichende Kampftaktik besitzt er nicht, aber wenn er jemanden vernichten will, lässt er sich damit Zeit und bricht einen Kampf auch gelegentlich für 1W6 KR ab, bevor er erneut seinen Gegner attackiert.

Flucht: Azamir flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Azamir ist ein Dämon unbekannter Herkunft, der scheinbar keines Erzdämonen Untertan ist und seine Opfer unerbittlich verfolgt.

☞ **QS 2:** Azamir ist sehr schwer zu beschwören und noch schwieriger zu kontrollieren.

☞ **QS 3+:** Azamir verfügt über einen hypnotischen Blick und die Fähigkeit, von einer Person Besitz zu ergreifen.

Sonderregeln:

Alpträume: Wer Azamir erblickt, muss eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen *Einschüchtern* des Dämons ablegen. Bei

Misslingen regeneriert der Held in der nächsten Regenerationsphase wegen Alpträumen Netto-QS (des Dämons) weniger LeP. Dies kann dazu führen, dass der Held LeP verliert und im Schlaf stirbt. Außerdem erleidet der Held 2 Stufen *Furcht* für 1 Woche.

Besessenheit: Der Dämon kann von einem Kulturschaffenden Besitz ergreifen und ihn 24 Stunden lang kontrollieren. Das Opfer verliert jegliche Erinnerung an die Zeit der Besessenheit. Um sich gegen die Inbesitznahme zu wehren, muss dem Opfer eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –3 gelingen. Azamir muss für die Inbesitznahme 1 Aktion ausgeben und kann diese Fähigkeit nur einmal alle 24 Stunden bei einer Person einsetzen.

Einziger Dämon: Azamir unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Hypnotischer Blick: Azamir kann einen Gegner, der sich in einer Reichweite von maximal 32 Schritt befindet, mit 1 freien Aktion ansehen. Das Ziel erleidet dadurch, wenn ihm keine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –5 gelingt, die Status *Fixiert* und *Handlungsunfähig*. Azamir kann bis zu 6 Personen gleichzeitig mit dieser Fähigkeit beherrschen. Die Status enden, wenn Azamir dies wünscht oder spätestens nach 1 Stunde. Das Opfer erleidet, gleich, wie die Probe ausgeht, 2 Stufen *Verwirrung* für 24 Stunden.

Keine Dienste: Azamir erfüllt keine Dienste für den Beschwörer. Er lässt sich aber durch ein Ritualopfer auf eine bestimmte Person hetzen. Das Ritualopfer muss aus Haaren oder Blut des Ziels bestehen.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Azamir über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Schwer kontrollierbar: Sobald Azamir beschworen wurde, muss dem Beschwörer eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –7 gelingen. Misslingt die Probe, hat der Beschwörer keine Kontrolle mehr über Azamir und der Dämon reagiert so, wie er es wünscht. In den meisten Fällen bleibt er bis zum nächsten Sonnenaufgang und richtet so viel Schaden wie möglich an, auch gegen den Beschwörer.

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



welche in ihrem Netz den Riesenskorpion Kebunganaq gefangen hält. Inwiefern es sich bei Kebunganaq um ein Seelengefäß für Azamir handelt, und warum der einzigartige Dämon trotz allem noch heute beschworen werden kann, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben. Alte Relikte aus dem Zeitalter der Vielbeinigen können jedoch einen Hinweis darauf geben, dass Azamir einst wesentlich bekannter war, als er es heute ist.

Beschwörungsname: Azamir / –

Beiname: Die Augen im Licht, Der Fluch von Shan'r'trak, Der Unerbittliche Verfolger

Domäne: unabhängig

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

Eugalp

»Einst war Eugalp ein Priester der Peraine. Als Heiler war er weit über die Grenzen des Fürstentums bekannt. Verdorbene Mägen, Blutiger Rotz, Wundfieber, es gab nichts, was er nicht behandeln konnte. So kam es, dass die Zorganpocken den Kosch heimsuchten und Eugalp machte sich daran, die Seuche zu bekämpfen. Zwölf mal zwölf Tage brauchte er, bis er ein Heilmittel gefunden hatte, aber am Ende schaffte er es, mit dem Segen der Gütigen auch diese Krankheit zu besiegen. Eugalp wurde zu einem Helden und galt vielen bereits als lebender Heiliger. Mit seinem Wirken hatte er jedoch den Zorn der Fauligen Monarchin des ewigen Siechtums auf sich gezogen. Voller Hass blickte sie in seine Seele und erkannte, dass Hochmut und Stolz das Herz des talentierten Priesters befallen hatten. Also sendete sie ihren mächtigsten Diener, den schrecklichen Duglum, um Eugalp zu versuchen. Der Pestbringer kam in Form einer wunderschönen Frau, welche den eitlen Priester verführte. Doch schon bald erkrankte die Hübsche und selbst mit dem Segen der Herrin Peraine gelang es Eugalp nicht, sie zu heilen. Der Priester wurde zornig, dachte er doch, er könne jedes Leid lindern. Immer größer wurden seine Verzweiflung und Wut, bis sich Belzhorash schließlich offenbarte und ihm einen Handel anbot. Im Tausch für seine Seele sollte er in der Lage sein, seine Geliebte zu heilen. Zwölf Mal lehnte er ab, doch als seine Braut im Sterben lag, willigte er beim dreizehnten Male ein. Als Eugalp statt des Mädchens eine riesige Assel in seinem Bett vorfand, erkannte er den Betrug und stürzte sich voller Verzweiflung, Hass und Scham in den Tod. Seine Seele aber kam in die Seelenmühle und wurde dort zu einem schrecklichen Dämon geformt. Doch die gütige Peraine hatte Mitleid mit ihm und befreite ihren einstigen Diener aus Belzhorashs Klauen. Eugalp aber war bereits so verdorben, dass er sich weigerte, die 7. Sphäre zu verlassen.«

—Die Geschichte vom eitlen Eugalp, Alte Koscher Mär, 794 BF

Eugalp (Mehrzahl: keine bekannt), ist ein Viergehörnter, dem Nähe zu Belzhorash nachgesagt wird. Der freie Dämon tritt meist als spindeldürre, leichenhafte Gestalt mit Zorganpocken im Endstadium auf. Umgeben wird er dabei von einem widerlichen Pesthauch, der nach Tod, Verwesung und Krankheit riecht. Seine Haut ist halb verfault, aufgerissen und mit großen Beulen und aufgeplatzten Pocken übersät. Aus dem Rücken des Dämons winden sich vier lange, eitertriefende Hörner. In seinem aufgerissenen Bauch wimmeln unzählige Maden und Fliegen. Eugalp scheint sein Aussehen verbergen zu wollen, da er meist einen langen Kutschermantel trägt und eine Kapuze tief über seinen Schädel gezogen hat. Gerufen wird er nur für einen Zweck: Man will seine Opfer mit der

Dämonenfäule, auch Duglumspest genannt, anstecken. Diese schrecklichste aller Krankheiten tötet seine Opfer in sieben qualvollen Stadien. Sie gilt als nicht ansteckend und nur einige wenige Dämonen aus der Domäne Mishkara vermögen sie zu übertragen. Lediglich Eugalp ist jedoch in der Lage, die Krankheit mittels einer bloßen Berührung zu verbreiten, selbst Lebensmittel vermag er so zu verseuchen. Im direkten Kampf verhält sich Eugalp eher defensiv und versucht, in den Limbus auszuweichen. Sollte er jedoch einem Perainegeweihten gegenüberstehen, so verfällt er in blinde Wut und greift diesen direkt mit seinen langen Klauen an. Von ihm verursachte Wunden heilen nicht mehr auf natürliche Weise und beginnen schnell zu eitern. Eugalp gilt als Verursacher der großen Seuche in Greifenfurt im Jahre 1012 BF. Nachdem er den Apfelhain der von Orks belagerten Stadt verseucht hatte, fielen Dutzende Bürger der Dämonenfäule zum Opfer. Die Greifenfurter waren so verzweifelt, dass sie letztlich ihre Kranken lebend in der Hoffnung verbrannten, wenigstens deren Seelen zu retten. Seit jenen Tagen wird der Dämon auch als Der



Eugalp

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 15

FF 15 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 14

LeP 80 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 5 **SK** 6 **ZK** 3 **GS** 3

Krallen: AT 13 TP 1W6+2 (+Krankheitsüberträger)*

RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Wuchtschlag I (Krallen), Wurf (Krallen)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Harmlose Gestalt 10, Horriphobus 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig) humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Eugalp versucht, Kämpfe zu meiden. Wird er jedoch in einen solchen verwickelt, weicht er meistens in den Limbus aus und versucht, seine Gegner zu berühren. Bei Perainegeweihten kennt er jedoch keine Gnade. Auf diese stürzt er sich immer zuerst und greift solange an, bis sie tot sind oder er seiner derischen Existenz beraubt wurde.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Eugalp ist ein furchtbarer, krankheitsübertragender Dämon.

☞ **QS 2:** Eugalp ist ein unabhängiger Dämon, dem aber eine Nähe zu Mishkara nachgesagt wird. Mit seiner Berührung soll er jede Art von Krankheit, insbesondere auch die Dämonenfäule, übertragen können.

☞ **QS 3+:** Eugalp soll Lebensmittel verseuchen können, die danach schreckliche Krankheiten verursachen.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Eugalp kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 17. Er taucht am Ende der KR 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.

Einzigtiger Dämon: Eugalp unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

*) **Krankheitsüberträger:** Eugalp kann eine beliebige (magische) Krankheit übertragen, wenn er mindestens 1 SP anrichtet oder sich jemand ohne Gegenwehr von ihm berühren lässt. Das Opfer muss sofort eine Krankheitsprobe bestehen. Eugalp überträgt üblicherweise Dämonenfäule (siehe Seite 157).

Eiterherd: Wunden, die Eugalp zufügt, eitern und verheilen nicht richtig, bis sie magisch oder durch Liturgien behandelt werden. Sollten bei seinen Krallen-Angriffen SP zugefügt werden, erleidet das Opfer den Status *Krank* und verliert in jeder Regenerationsphase 1W6 LeP. Die Wirkung hört auf, wenn so viele LeP durch Magie oder Liturgien zurückgewonnen wurden, wie Eugalp durch seinen Krallen-Angriff insgesamt an SP beim Opfer verursacht hat.

Hass: Der Dämon hat einen besonderen Hass auf Perainegeweihte.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Eugalp über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Regeneration II: Eugalp erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Infektion:** Eugalp kann ausgesandt werden, um eine Person zu berühren und sie gezielt durch seine Berührung mit einer Krankheit (auch Dämonenfäule) anzustecken (verbraucht Dienste in Höhe der Stufe der Krankheit).

☞ **Verseuchung von Lebensmitteln:** Eugalp kann ausgesandt werden, um Lebensmittel zu berühren und sie gezielt durch seine Berührung mit einer Krankheit (auch Dämonenfäule) zu verseuchen. Wer von den Lebensmitteln isst, muss sofort eine Krankheitsprobe ablegen (verbraucht Dienste nach Meisterentscheid, mindestens so viele, wie die Krankheitsstufe beträgt, je nach Menge der Lebensmittel auch noch mehr).



Tod im Apfelhain oder *Die Geißel von Greifenfurt* bezeichnet. Eugalps Verbindung zu Belzhorash ist bis heute nicht geklärt. In älteren Quellen wird er ihrem Gefolge zugeordnet, was heute aber als widerlegt gilt. Wahrscheinlich entsprang er einst ihrer Domäne, löste sich aber von ihr und verfolgt nun eigene Ziele.

Beschwörungsname: Eugalp / –

Beiname: Der Tod im Apfelhain, Die Geißel von Greifenfurt

Domäne: unabhängig (aber frühere Nähe zu Mishkara)

Wesenstypus: 4-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Glaa-Tho-Yub

»Wie tief der Schlund wohl reichte, versuchte ich mit einer Reihe von Experimenten zu ergründen. Nach einem Dukatenmahl von mehr als dreißig Stein schliff sein Leib klimpernd über den Boden, doch wie es für das Gezücht üblich ist, hinderte es den Dämon nicht an der Fortbewegung. Vielleicht habe ich endlich einen effektiven portablen Hort für meinen Schatz gefunden. Es wäre schließlich äußerst unklug, seine Fingerchen in den Schlund einer Schlange zu stecken.«

—Aufzeichnungen des Heptarchen Xeraan, 1025 BF

Arm dicke Schlangen mit Schnabelmäulern würgt der mehrfach gehörnte Glaa-Tho-Yub (Mehrzahl: unbekannt) auf seinen Raubzügen hervor, um in kürzester Zeit ganze Herden von Vieh zu verschlingen. Aus den lebenden Opfern reißen die ledernen, von Innereien feucht benetzten Wesen faustgroße Stücke ihres Fleisches, ehe sie vollgefressen in den Leib ihres dämonischen Vaters zurückkriechen, um die Beute

in ihn zu entleeren. Anschließend schleppt sich der Dämon in seinen Unterschlupf zurück. Zwischen den Kampfspuren seiner übel zugerichteten Opfer lassen sich am Ort des Gemetzels meist tiefe Abdrücke im Boden erkennen, die den Hufen von Ziegen ähneln und den Angreifer als schritthohen Koloss entlarven. Nach besonders erfolgreichen Beutezügen drückt der Hautsack, welcher den Schlangenkinder als Ruheort dient, eine Schneise in den Boden, da die Stücke der Verschlungenen dem Wesen entgegen seiner Natur ein messbares Gewicht verleihen.

Glaa-Tho-Yub nennt keine Domäne der Niederhöhlen seine Heimat und dient keinem der Erzdämonen. Vielmehr soll er auf ständiger Suche nach einem Hort für sein erbeutetes Fleisch nahezu paranoid umherziehen. Geradezu emsig beschäftigt wirken seine ruderen Armbewegungen, wenn er ganze Heerscharen von Schlangengezücht umherwinkt wie ein Dirigent. Im Kontrast dazu schwankt der Kopf des Dämons umher, als könne sein von Schlangen pulsierender Hals das Haupt nicht recht ruhig halten. Seine Augen drehen sich pausenlos unabhängig voneinander in ihren Höhlen, sodass ein Eindruck vollkommener Geistlosigkeit entsteht, der auf gewisse Weise wohl der Wahrheit entspricht. Seine Haut ist ledrig wie die einer WürGESchlange. Die Hörner Glaa-Tho-Yubs sind subtil und entspringen meist seinem Hinterkopf, wobei sie in Schichten ineinandergesteckt angeordnet sind und so schwer individuell bestimmt werden können. Tatsächlich sind Exemplare von sehr unterschiedlicher Macht beobachtet worden, die unterschiedlich viele Hörner aufweisen, wenngleich dies, aus genannten Gründen, schwer endgültig zu beweisen ist. Mit steigender Hörneranzahl erscheint der Dämon in zunehmender Größe, vermag mehr dämonische Schlangen hervorzubringen und diese intelligenter zu befehlen. Eine sechsgehörnte Variante des Glaa-Tho-Yub vermag sogar, jedes einzelne Schlangenglied so präzise zu steuern, dass sie sich zu komplexen Hinterhalten organisieren oder wie eine lebende, giftspeiende Rüstung um den Leib des Dämons legen, um die Folgen seiner Schwäche gegen magische Angriffe zu mindern.

Wer es wagt, Glaa-Tho-Yub zu beschwören, tut gut daran, den Ort des Rituals klug zu wählen. Der Schlangengewandte wird nach seinen Jagdausflügen stets dorthin zurückkehren und den Beschwörer verjagen, sobald ihm nicht mehr genug Raum für die wachsende Fleischsammlung zur Verfügung steht. Dabei ist er nicht im Geringsten verhandlungsbereit und fegt achtlos alles davon, was seinen Schätzen das Rampenlicht stehlen könnte. Neben dem Jagen und Zerstören



Glaa-Tho-Yub

Größe: 2,40 bis 3,60 Schritt (größer, je mehr Hörner der Dämon aufweist)

Gewicht: kein eigenes Gewicht, verschlungene Gegenstände behalten allerdings ihr Gewicht bei

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

FF 11 **GE** 10 **KO** 24 **KK** 26

LeP 200 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 6+1W6

AW 3 **SK** 4 **ZK** 7 **GS** 5

Biss: **AT** 10 **PA** 3 **TP** 2W6+2 (+Ätzender Speichel)* **RW** kurz

Kralle: **AT** 12 **PA** 3 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Hammer-schlag (Kralle), Wuchtschlag I (Biss, Kralle)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 14, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Glaa-Tho-Yub entlässt seine Schlangen, um seinen Gegnern zu schaden. Muss er sich im Nahkampf beweisen, so setzt Glaa-Tho-Yub *Wucht-* und *Hammerschläge* ein, in seltenen Fällen auch *Finten*.

Flucht: Glaa-Tho-Yub flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Glaa-Tho-Yub, der Schlangenwanst, ist ein mächtiger unabhängiger Dämon, dessen Ziel es ist, alles Leben in einer Region zu verschlingen.

☞ **QS 2:** Glaa-Tho-Yub kann Schlangen aussenden, die für ihn Beute machen.

☞ **QS 3+:** Glaa-Tho-Yub soll ein einzigartiger Dämon sein, gleichzeitig kann man ihn mit unterschiedlich vielen Hörnern beschwören.

Sonderregeln:

*) *Ätzender Speichel:* Immer, wenn ein Gegner einer Biss-**AT** des Glaa-Tho-Yub nicht ausweicht, muss 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 erleidet der Gegner durch den ätzenden Speichel den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Sollte ein auf kleiner Fläche brennender Gegner nochmal gebissen werden, brennt er auf großer Fläche.

Spielst du mit den Regeln der *Waffen- und Rüstungsbeschädigungen* aus **Aventurische Rüstkammer** Seite 114ff., so erleidet die Waffe einer Heldin bei jeder erfolgreichen PA gegen den Glaa-Tho-Yub und jedem Angriff der Abenteurerin, der TP verursacht, 1 Stufe *Beschädigung*. Bei Rüstungen entsteht bei allen erfolgreichen Angriffen des Glaa-Tho-Yub 1 Stufe *Verschleiß*. Eine Probe auf Bruchfaktor oder auf Stabilität muss nicht ausgeführt werden, der Schaden entsteht automatisch.

Einziger Dämon: Glaa-Tho-Yub unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Glaa-Tho-Yub über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Regeneration II: Glaa-Tho-Yub erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

Schlangen speien: Glaa-Tho-Yub kann Schlangen speien. Pro Horn, das er besitzt, hat er einen Vorrat von 10 Schlangen und kann pro Aktion 1W6+2 Schlangen seinen Körper verlassen lassen. Der Beschwörer des Glaa-Tho-Yub kann von dem Dämon einen Dienst verlangen, um die Schlangen so zu nutzen, wie er es wünscht. Ansonsten dienen die Schlangen dem Dämon dazu, für ihn Lebewesen zu töten und zum Dämon zu transportieren. Außerdem kann Glaa-Tho-Yub die Schlangen als zusätzlichen RS benutzen. Jeweils 20 Schlangen, die seinen Körper umgeben, verleihen ihm +1 RS.

Die Schlangen haben die Werte der Stabschlange (siehe **Regelwerk** Seite 329), allerdings sind sie nicht giftig, besitzen aber den Ätzenden Speichel des Dämons.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Vernichtung allen Lebens:** Der Glaa-Tho-Yub versucht, mit seinen Schlangen alle Lebewesen in einem Radius von 250 Schritt zu töten, die größer als die Größenkategorie *winzig* sind. Während der Erfüllung seines Dienstes kehrt der Dämon ansonsten nur durch seine Vernichtung oder Bannung zurück in die Niederhöhlen (verbraucht alle Dienste, mindestens 3 Dienste).



dient der Schlangenwanst seinem Beschwörer zum Verstecken und Hüten von Schätzen, welche er kurzerhand verschluckt, bis eines seiner Schlangenkinder die Gegenstände auf Befehl wieder hervorkramt.

Beschwörungsname: Glaa-Tho-Yub / –

Beiname: Der Schlangenwanst

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Mishkara und Tasfarelel)

Wesenstypus: gehörnter Dämon (Hörneranzahl variabel)

Beschwöungsritual: je nach Hörnerzahl *Invocatio Maior* oder *Invocatio Maxima*

Grat'Malokath

»Über eine riesenwüchsige Subspezies des maraskanischen Moskitos sind viele theoretische Ansätze bekannt, welche sich auf die Beobachtung von Wunden berufen, die nur von einer Art Saugrohr oder -rüssel herrühren können. Die betreffende Spezies müsste allerdings gleich mehrere Spann Länge aufweisen, um ein solches Werkzeug ausbilden zu können. Alternativ, aber ebenso gewagt, ist die Zuordnung zu einer Abstammungslinie des aranischen Elefanten, welche aber die an einen Stern erinnernde Form der typischen Saugmale erklären könnte, die eher von fleischigen Aussätzen denn von einem glatten Einstich zeugen. [...] Koinzident ist die Beobachtung dunkler Gewöllegebilde, welche zur Kreation der aus Volkslegenden bekannten Sagengestalt des fusseligen Saugeumels beigetragen hat.«

—Auszug aus Prem's Tierleben, neuzeitliche Fassung

Wer beim Erwachen kaum seine steifen Glieder strecken kann und trotz seines traumlosen Tiefschlafs keinerlei Erholung verspürt, wurde vielleicht von einem Feind mit der Gesellschaft des Grat'Malokath (Mehrzahl: Grat'Malokathim) verflucht. Nach Tagen des nächtlichen Terrors, wenn sich das haarige Ungetüm auf die Brust seines schlafenden Opfers hockt, zeugt schließlich eine sternförmige Narbe am Körper des Opfers von den Besuchen des Dämons, wo er seinen Rüssel zum Saugen ins Fleisch bohrt. Rückenschläfer können sich meist glücklich schätzen, von der Belästigung neben ihren



Schwächegefühlen nur eine dekorative Sternnarbe auf ihrer Brust davonzutragen. Wer jedoch den Schlaf in der Seitenlage bevorzugt, wird vom niederen Dämon nicht selten mit einem Kuss auf Gesicht oder Hintern für die unbequeme Sitzfläche bestraft.

Grat'Malokath ist ein unabhängiger und weitgehend unbekannter Dämon, der sich gelegentlich an stark magisch frequentierten Orten wie von selbst manifestiert, um von überarbeiteten Adepten zu zehren. Meist erscheint er jedoch als schwarze Aschewolke, wenn Beschwörungen schiefgelaufen sind, an Stelle des eigentlich angerufenen Dämons. Unerkannt senkt er sich als Wölkchen auf das Mobiliar herab, zerfließt zu einer Pfütze oder kriecht als schwarzes Knäuel unter Kommoden und Dielen, bis sein Beschwörer sich in der Nähe zur Ruhe bettet. Oft als Anomalie abgetan, jedoch kaum als handlungsfähiges Wesen erkannt, verbringt der *Fusselige Saugeumel* so oft wochenlang als Schmarotzer die Nächte, während er tagsüber die Arbeit aller Besucher seines erwählten Domizils zu sabotieren versucht. Er versteckt Dinge, macht wichtige Gerätschaften kaputt und verwischt frisch gezogene Pentagramme, um sein Opfer zu zermürben, bis es den Willen zur Produktivität aufgibt und sich nur noch schlafen legen will. Tatsächlich bietet der von Grat'Malokath induzierte Schlaf Freiheit von allen Träumen und Gedanken, die den Geist belasten könnten, doch der Saugrüssel frisst eifrig Lebenskraft, sodass Benommenheit, Mangel an Urteilsfähigkeit, Kopfschmerzen und eine allgemein matte Verfassung mittelfristige Folgen sind. Nach der Entdeckung und Austreibung des Dämons verbessert sich die Verfassung des Geplagten meist schnell, doch die erlittene Narbe kann nur auf magischem Wege wieder entfernt werden. Wer Grat'Malokath willentlich beschwört, um andere zu quälen, muss dem Dämon zunächst Haut, Haare oder andere Körperteile des Opfers anbieten, damit er die Fährte aufnehmen kann.

Den Dämon loszuwerden, ist dabei denkbar einfach: Schon eine Nacht ohne Schlaf, die am Ort durchgemacht wird, an dem sich *Der Sternnarbenwicht* eingenistet hat, kann der Dämon nicht aus eigener Kraft kompensieren. Sobald er eine Nacht lang nicht zum Traumfraß an einem Opfer kommt, verschwindet er mit dem Licht der aufgehenden Sonne wieder in den Niederhöhlen. Einem befohlenen Opfer wird er ungesehen folgen, in Gepäck oder Kleidung versteckt, doch selbst dann muss er vor dem Sonnenaufgang des nächsten Tages stets mindestens einmal zum Saugen am schlafenden Leib kommen. Er kann

Beschwörungsname: Grat'Malokath / Grat'Malokathim

Beiname: Der Aufsitzer, Sternnarbenwicht, Fusseliger Saugeumel

Domäne: unabhängig

Wesenstypus: niederer Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Minor

Grat'Malokath

Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 KL 11 IN 15 CH 15

FF 12 GE 13 KO 12KK 12

LeP 10 AsP 16 KaP – INI 13+1W6

VW 7 SK 4 ZK 2 GS 8

Berührung: AT 11 TP Status *siehe Lähmende Berührung**
RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Berührung), Finte I (Berührung)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Verwirrung 7, Krötensprung 7, Nebelwand 7, Spurlos 10, Visibili 12

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (niederer, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3 (falls absichtlich beschworen)

Beute: keine

Kampfverhalten: Grat'Malokath versucht sich aus Kämpfen herauszuhalten. Wird er angegriffen, so versucht er, seinen Gegner zu berühren, um ihn zu lähmen. Hat er danach die Chance, dessen Lebenskraft zu trinken, wird er sich an ihm laben. Später wird der Dämon aber das Weite suchen.

Flucht: beim ersten Anzeichen von Ärger

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Grat'Malokath ist ein unabhängiger niederer Dämon, der vor allem dann erscheint, wenn man ihn gar nicht beschworen hat. Gerüchte besagen, dass er vor allem bei misslungenen Ritualen einen Weg von der 7. Sphäre nach Aventurien findet.

☞ **QS 2:** Grat'Malokath ist ein parasitäres Wesen, das von der Lebenskraft anderer lebt. Unbemerkt labt er sich mit seinem Rüssel an ihrer Lebenskraft, um seine eigene Existenz zu sichern.

☞ **QS 3+:** Grat'Malokath muss jeden Tag von magischen Lebewesen saugen, sonst vergeht er.

Sonderregeln:

*) **Lähmende Berührung:** Eine erfolgreiche, unverteidigte Attacke des Dämons sorgt dafür, dass das Opfer des Angriffs für 1W3+5 Stunden den Status *Bewegungsunfähig* erleidet.

Erscheinen durch Patzerspalten: Nach Meisterentscheid kann bei jedem Patzer bei einem Ritual ein Grat'Malokath

auftauchen. Der Dämon verbleibt so lange in der 3. Sphäre, bis er gebannt oder vernichtet wurde.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Grat'Malokath über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Kraftverlust: Sobald die Sonne untergegangen ist, verliert der Grat'Malokath jede halbe Stunde 1 LeP. Dieser Vorgang wird nur unterbrochen, wenn er ein magisches Opfer findet, und diesem mit seinem Saugrüssel heimlich Lebenskraft absaugt.

Kurzzeitige Körperlosigkeit: Der Dämon kann sich zu dunklem Nebel oder Ähnlichem verwandeln. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann. Dies kostet ihn 1 Aktion und 4 AsP, und diese Form kann maximal 1 Stunde anhalten. Nach dieser Zeit, oder wenn der Dämon sich freiwillig mit 1 freien Aktion zurückverwandeln will, endet die Wirkung.

Immunität gegen profanen Schaden: Der Dämon ist gegen jeden profanen Schaden immun.

Saugrüssel: Grat'Malokath kann einem Kulturschaffenden seinen Rüssel in den Körper bohren und von dessen Lebenskraft trinken. Das Opfer muss dies freiwillig über sich ergehen lassen oder den Status *Bewegungsunfähig*, *Bewusstlos* oder *Handlungsunfähig* aufweisen. Pro Minute saugt der Dämon 1 LeP. Diese Punkte kann er sich nur gutschreiben, wenn sein Opfer ein Zauberer ist. Der Grat'Malokath kann dadurch bis zu 30 LeP ansammeln, auch wenn dies über sein LE-Maximum hinausgeht. Erreicht er einen LeP-Wert von 30, teilt sich der Dämon in zwei Grat'Malokathim mit jeweils 15 LeP auf.

Sternenmal: Wer 3-mal Opfer des Saugens wurde, behält das Sternenmal des Rüssels permanent bei, es sei denn, er wird durch Magie oder Liturgien geheilt. In diesem Fall verschwindet das Mal, wenn so viele Punkte investiert werden, dass sie theoretisch 5 LeP heilen würden. Solange das Sternenmal existiert, kostet jeder Einsatz von Schicksalspunkten +1 Schip zusätzlich.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Jagen und plagen:** Wenn der Beschwörer den Dämon auf jemanden ansetzen will, um diesen mit den Kräften des Grat'Malokath zu plagen, muss dem Dämon ein Körperteil des Opfers überreicht werden. Dazu reichen ein paar Tropfen Blut oder ein Haarbüschel aus (verbraucht alle Dienste, mindestens 2 Dienste).



zwar auf unterschiedliche Opfer ausweichen, sich aber nur von magischen Kulturschaffenden nähren. Wer döst, wird dabei regelrecht besprungen und, wenn nötig, mit einem lähmenden Angriff am Aufwachen gehindert. Profane Gegenstände und Waffen gleiten durch seinen Leib hindurch, als bestünde er aus Nebel. Nur Magisches

kann ihn wie einen Gegenstand berühren und ihm Schaden zufügen. Schon manch ein Magier zog verdutzt ein schwarzes Knäuel aus seiner Manteltasche, welches nur dadurch als dämonisches Unheil identifiziert werden konnte, weil sein weltlicher Gefährte es beileibe nicht anfassen konnte, so als greife er ins Nichts.

Hanaestil

»Wie Tiere führten sie uns in den Tempel, damit wir dem jungen Herrn bei seiner Initiation als Blutopfer dienten. Für die Beschwörung gab jeder von uns einen Kelch voll. Ich war noch kräftig und voller Leben, so überstand ich das Ritual, aber die junge Frau, die sie vor mir gefangen hatten, war bereits so geschwächt, dass sie neben mir, eng an mich gedrückt, verendete. Die Tempelherrin wies ihren Lehrling an, wie er die Herbeirufung zu vollführen hatte, und so machte er sich ans Werk. Aufrecht und selbstsicher sprach er die Formeln, und mein Hass auf ihn brodelte. Er hatte mir bereits so viel angetan, dass ich mir aus vollstem Herzen wünschte, ihn scheitern zu sehen.

Ein Wesen erschien vor dem Altar, schöner noch als ich mir jemals eine Frau hätte vorstellen können. Ihre Haut war dunkel, das lange Haar von silberweißem Glanz und ich habe in meinem Leben niemals wieder eine Dame von so ebenmäßigem Wuchs gesehen. In diesem Moment hätte ich mein Leben gern noch weitere zwanzig Jahre in den Dienst der Oronis gestellt, wenn sie mir nur erlaubt hätten, die nachtschwarze Frau zu berühren. Doch sie wandte sich an den Lehrling der Tempelherrin, strich ihm zärtlich über die Wangen und neigte sich ihm zu. Er war bereit, ihren Kuss zu erwidern und streckte ihr bereits die Hände entgegen, um ihre Haut zu berühren. Der Hass auf meinen Peiniger wich blanker Eifersucht, und heiße Tränen rannen meine Wangen herab, ob der Qual, die es mir bereitete, zu sehen wie die Schöne ihn und nicht mich berührte. Ich warf mich in meine Ketten, aber sie waren unnachgiebig. Da trat die Tempelherrin vor, sprach eine Bannformel und rief »Gescheitert«. Was folgt, möchte ich nicht beschreiben, aber der junge Mann konnte mir nie wieder ein Leid zufügen.«
—ein ehemaliger oronischer Tempelsklave über seine Zeit in Gefangenschaft, 1030 BF

Hanaestil ist eine treue Gefolgsfrau der freien Dämonin Shaz-Man-Yat und eine vollendete Verführerin. Die einzigartige fünfgehörnte Dämonin tritt als nachtschwarze Frau mit marmorweißem Haar auf, wobei jeder sie ein wenig anders wahrnimmt. Sie erscheint stets weiblich, jeder Betrachter sieht in ihr aber sein weibliches Ideal. Während ein Mann aus Palmyrabad eine üppige Schönheit vor sich sehen wird, weiß ein anderer von einer kleinen, schlanken Gestalt zu berichten und ein wieder anderer will eine rahjanisch schöne Elfe

gesehen haben. Manchmal erscheint sie auch als das Abbild einer bestimmten Frau, etwa einer heimlichen Geliebten oder der eigenen Gattin. Sie kann genau lesen, was ihr Gegenüber gerade am meisten begehrt.

Hanaestil wird vor allem gerufen, um ihre Verführungskünste einzusetzen. Sie kann ihren Betrachter völlig von sich einnehmen, ihn jede noch so wichtige Aufgabe vergessen lassen und selbst einen ehelichen Schwur in ihren Schatten stellen. Meistens beschwört man sie, um einen unliebsamen Konkurrenten oder Rivalen von einer wichtigen Aufgabe abzulenken. Sie ist auch eine hervorragende Wächterin, denn niemand wird in ihrer Gegenwart noch daran denken, Reichtümer zu rauben oder gar ein Haus vor dem Morgengrauen zu verlassen. Auch jemand, der dem weiblichen Geschlecht nicht zugeneigt ist, kann durch ihre Schönheit und ihre Anmut in ihren Bann gezogen werden. Es fällt ihr oder ihm jedoch leichter, sich von der Dämonin wieder zu lösen. Hanaestil ist keine Kämpferin und meidet Konfrontationen, wenn sie auf sich allein gestellt ist.

Oft macht sie sich jedoch die Kampfkraft ihrer Opfer zunutze und befiehlt den Verführten, sich für sie in die Schlacht zu stürzen.

Hanaestil ist geschaffen, um zu verführen. Es behagt ihr nicht, dass Beschwörer sie zu kontrollieren versuchen, weshalb sie ihre Verführungskünste in der Regel als erstes an diesem erprobt. Nur, wer genug Willenskraft besitzt, um ihr zu widerstehen, ist auch in der Lage, ihr Befehle zu erteilen. In der Belkelel-Kirche Orons, dem einstigen Dämonenreich im heutigen Aranien, war es mancherorts Brauch, dass zum Aufstieg in den Kirchenrängen Hanaestil beschworen und anschließend erfolgreich befehligt werden musste.

Nur diejenigen, deren Willen fest genug war, um sich die Dämonin Untertan zu machen, waren auch würdig, ein Diener des Meisters der Schwarzaugen Lust zu sein.

Bei einer erfolgreichen Beschwörung kann Hanaestil auch befohlen werden, in einer bestimmten Gestalt aufzutreten oder gar eine Bitte an ihr Opfer zu richten. So heißt es,

dass Beschwörer der *Allschönen* durch ihren Dienst bereits über Leben und Tod entscheiden, zu großem Reichtum gelangen oder ganze Königreiche unter ihre Kontrolle bringen konnten. Nach einer Begegnung oder gar einer Liebesnacht mit Hanaestil hängt der



Hanaestil

Größe: 1,60, bis 1,90 Schritt (oder je nach Beschwörer-Spezies)

Gewicht: kein Gewicht

MU 15 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 19

FF 15 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 15+1W6

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

Waffenlos: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angenehmer Geruch, Gutaussehend II

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos)

Talente: Betören 17, Einschüchtern 4, Handel 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 12, Sinnesschärfe 13, Überreden 14, Verbergen 11, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Bannbaladin 16, Große Gier 12, Levthans Feuer 16

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel (oder je nach Beschwörer-Spezies)

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Hanaestil kämpft üblicherweise nicht, aber wenn sie dazu gezwungen ist, versucht sie, ihren Gegner beim Ringen zu verführen und setzt *Begehren auslösen* ein.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Hanaestil ist eine machtvolle Dämonin, der man eine Dienerschaft für Shaz-Man-Yat nachsagt.
- **QS 2:** Hanaestil ist eine Meisterin der Verführung, der kaum ein Sterblicher widerstehen kann.
- **QS 3+:** Hanaestils Ziel als meisterliche Verführerin ist es, ihr Opfer langsam aber sicher zu einem Pakt mit Belkelel zu drängen.

Sonderregeln:

Begehren auslösen (Berührung): Hanaestil kann durch eine Berührung (oder eine gelungene und unverteidigte AT) 1 Stufe *Begehren* bei ihrem Opfer auslösen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet die Dämonin 5 AsP.

Begehren auslösen (Blick): Hanaestil kann durch einen Blick und den Einsatz 1 Aktion 1 Stufe *Begehren* bei ihrem Opfer auslösen. Das Opfer kann sich dagegen mit einer Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) –5 wehren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet die Dämonin 8 AsP.

Häufig setzt sie diese Fähigkeit sofort nach ihrer Beschwörung bei dem Zauberer ein, der sie gerufen hat.

Einzigtiger Dämon: Hanaestil unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Hanaestil ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rahjas. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Liebeswahn: Immer, wenn Hanaestil bei einem Ziel *Begehren* auslöst, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Betören* von Hanaestil und der *Willenskraft* (*Betören widerstehen*), erschwert um Begehrensstufen, des Ziels gewürfelt werden. Personen, die nicht an den Reizen eines weiblichen Körpers interessiert sind, erhalten eine Erleichterung von +1. Siegt die Dämonin, verfällt das Opfer ihr und wird versuchen, augenblicklich mit ihr ein Liebespiel zu beginnen.

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

Zusätzliche Dienste:

- **Sexueller Dienst:** Die Dämonin soll sexuelle Handlungen am Beschwörer oder einem von diesem ausgewählten Kulturschaffenden ausführen.
- **Verführung:** Die Dämonin wird all ihre Fähigkeiten einsetzen, um einen Kulturschaffenden zu verführen (verbraucht alle Dienste, mindestens 2 Dienste).



oder die Verführte der gemeinsamen Zeit noch mit etwas Wehmut nach, auch wenn sich dieses Gefühl bald legt. Es heißt jedoch, dass ein mancher schon sein Herz an sie verloren hätte und so in einen Pakt mit der Shaz-Man-Yat oder gar der Belkelel getrieben wurde.

Beschwörungsname: Hanaestil / –

Beiname: Die Allschöne, Der verderbte Traum, Dunkle Verführerin

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Dar-Klajid und Verbündete der Shaz-Man-Yat)

Wesenstypus: 5-gehörnte Dämonin

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Isphanil

»So fürchte die Nutznießerin finsterner Gelüste, denn sie ist die Geliebte deiner Feinde und die Botin deiner Sünden. Sie ist nicht und doch ist sie zu sehen. Wenn sie eine Kerze auslöscht, so ist der Rauch ihr Zeichen. Und blickst du schnell genug, so ist er ihr Spiegel. Tritt sie an dein Lager, so verlierst du einen Teil deiner Selbst an ihre schwarzgesichtige Königin. Geschieht dies, so findest du eines deiner Haare erstarrt im kalten Kerzenwachs. Sodann bist du gezeichnet. Und findet sie Gefallen an dir, so nimmt sie dich, um dich ihrer Herrin zum Geschenk zu machen. Entscheide weise, ob du sie ruft, denn eine offene Tür, die man nicht sieht, kann man selten wieder schließen.«

—Übersetzt aus einer ur-tulamidischen Schrift von 1300 v. BF

Isphanil (Mehrzahl: Isphanilim) ist eine dreigehörnte Dämonin, die der Shaz-Man-Yat ihre Treue geschworen hat. Sie ist körperlos, doch meist kündigt das erstickende Flackern einer Kerze, ein Rascheln im Geäst oder eine Verwehung im Rauch von ihrer Anwesenheit. Wenn man sie ruft, so heißt es, soll im Rauch aufgestellter Kerzen einen kurzen Augenblick lang das schöne, aber verzerrte Antlitz einer jungen Frau sichtbar sein.

Die körperlose Dämonin wird vor allem gerufen, um im Auftrag ihres jeweiligen Beschwörers kleine Körperteile, Haare oder Blut von ahnungslosen Opfern zu stehlen. Da dieserlei besonders für Beherrschungszauber wichtig sind, ist sie eine hilfreiche Komplizin vieler Intriganten. Sie tritt gerne in der Nacht auf und schleicht sich an das Bett ihrer schlafenden Opfer.

Isphanil kann aber auch für einen kurzen Augenblick die Sinne eines Wachen verwirren, sodass es ihr nicht schwerfällt, auch am Tag ihre Aufgabe zu erfüllen. Hat man Besuch von der Isphanil erhalten, so bleiben einem aus der Nacht lediglich bruchstückhafte Erinnerungen an einen schweißtreibenden Traum, bei dem man kaum noch sagen kann, ob er fiebrig, erotisch oder alptraumhaft war. Es heißt, gelegentlich hinterlasse sie Spuren im Kerzenwachs, beispielsweise ein Haar aus einer geraubten Locke, einen undefinierbaren Abdruck oder dunkle rußige Flecken.

Die Dämonin ist auch in der Lage, für ihren Beschwörer zu spionieren. Sie folgt ihren Opfern lautlos und unauffällig und kann es über mehrere Stundengläser begleiten. Kehrt sie zu ihrem Beschwörer zurück, so besitzt er plötzlich das Wissen, das die Dämonin bei ihrer Verfolgung in Erfahrung bringen konnte. Es ist mit profanen Mitteln nahezu unmöglich, sie zu entdecken, denn der eisige Hauch, der sie begleitet, lässt sich leicht mit einem kalten Luftzug verwechseln. Es heißt, sie liebe auch das Spiel mit der Angst, falls ihr Opfer vermutet, dass es verfolgt wird. Angeblich zeigt sie sich dann manchmal auf spiegelnden Oberflächen als weibliche schwarze Gestalt, die einen Wimpernschlag

lang hinter dem Spiegelbild der Verfolgten steht, oder erscheint als Silhouette in Rauch oder Nebel. Einem Kampf geht sie in der Regel aus dem Weg, denn sie verfügt kaum über Fähigkeiten, um sich selbst zu verteidigen. Sollte sie durchschaut werden, nutzt sie eine GROSSE VERWIRRUNG, um ihre Verfolger abzulenken und selbst die Flucht zu ergreifen.

Die Beschwörung der Unsichtbaren Bringerin Dunkler Gaben lässt sich bis zu den Kophtanim zurückdatieren, wurde im Laufe der Zeit aber in allen Regionen Aventuriens mal mehr, mal weniger ausgeprägt praktiziert. Es gibt viele Geschichten und Legenden, die sich um die Isphanil ranken. Die schauderhafte Vorstellung, dass ein Magiekundiger durch ihren Dienst jederzeit in den Besitz von persönlichen Gegenständen kommen kann, stachelt die Phantasie der Menschen an. So erzählt man mancherorts Kindern, die sich nicht die Haare schneiden lassen wollen, dass die Isphanil zu langhaarigen Kindern käme, um zuerst ihre Locken und anschließend sie selbst zu rauben. In



Isphanil

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 KL 15 IN 14 CH 15

FF 13 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP 60 KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 5 ZK 5 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 13, Einschüchtern 4, Handel 8, Menschenkenntnis 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 12, Verbergen 11, Willenskraft 8

Zauber: Bannbaladin 13, Große Verwirrung 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Isphanil kämpft üblicherweise nicht, sondern flieht, wenn es Ärger gibt. Muss Isphanil sich zur Wehr setzen, dann greift sie auf ihre Zauber, etwa Große Verwirrung, zurück.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Bei dieser Wesenheit handelt es sich um eine Dämonin, die mit Belkelel verbündet zu sein scheint.

☛ **QS 2:** Isphanil stiehlt in der Regel Körpersäfte von Feinden des Beschwörers.

☛ **QS 3+:** Die Dämonin ist unsichtbar und körperlos.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Isphanil ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rahjas. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Körperlos: Die Dämonin ist körperlos. Dies bedeutet, dass sie von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Unsichtbar: Isphanil verfügt stets über den Status *Unsichtbar*.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ *Körpersaft oder -teile stehlen:* Isphanil stiehlt alle denkbaren Körpersäfte oder Körperteile wie Haare und Fingernägel eines Kulturschaffenden für Beschwörungszwecke.



Magierkreisen hält sich hartnäckig die Legende, dass die Isphanil gelegentlich einen Beschwörer in die Niederhöllen reißen soll, wenn dieser zu viel von ihr fordert, nicht genug Willenskraft besitzt oder schlichtweg so attraktiv ist, dass er der Shaz-Man-Yat als würdiges Geschenk dargebracht werden kann. Ob dies der Wahrheit entspricht, konnte bisher noch nicht überprüft werden. Da man außerdem nie sicher sein kann, ob man die Zeichen richtig deutet und in der Nacht tatsächlich Besuch von ihr erhalten hat, hat allein das Wissen um ihre Existenz bei manch einem Reichen und Mächtigen bereits einen Verfolgungswahn ausgelöst.

Beschwürungsname: Isphanil / Isphanilim

Beiname: Unsichtbare Bringerin Dunkler Gaben, Nutznießerin Finsterer Gelüste

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Dar-Klajid und Verbündete der Shaz-Man-Yat)

Wesenstypus: 3-gehörnte Dämonin

Beschwürungsritual: Invocatio Minor

Isyahadin

»Es war hellichter Tag, als sich jäh klammer Nebel auf die Burg herabsenkte. Er war dicht und schwer, man konnte einander kaum mehr sehen, Befehle und Warnungen wurden wohl ungehört erstickt. Wir zogen unsere Säbel, aber da war kein Feind, gegen den wir sie hätten richten können. Doch, bei Rondra, verzagen wollten wir nicht! Dann kam das Kribbeln, wuchs in unseren Schädeln heran, wurde immer stärker, bis es schmerzte. Schreie des Entsetzens erklangen, und selbst die Tapfersten unter jenen, die auf der Burg zurückgeblieben waren, mussten sich des Drangs erwehren, in Panik zu verfallen. Wir stürzten los, wollten nach draußen, doch der Nebel hatte andere Pläne und lenkte uns immer wieder zurück. Es gab kein Entkommen, und unter unserer Haut brannte es bald lichterloh. Jemand lachte. Es war ein niederhöllisches, dröhnendes Lachen, das durch die Feste hallte. Aus den Schreien von Schmerz und Entsetzen wurden Schreie der Wut, und auch wenn der wabernde Nebel es verbarg, wusste ich, dass meine Schwestern begonnen hatten, die Klingen gegeneinander zu richten. Da plötzlich verschob sich der Nebel vor meinen Augen, es tat sich ein Durchgang auf, und ohne nachzudenken flog ich hindurch, verschloss all meine Sinne gegen das, was um mich herum geschah, und irgendwann stand ich draußen vor der Burg. Es war windig, aber der dunkle Nebel hüllte davon unbeeindruckt die ganze Festung ein und machte keine Anstalten, sich zu verziehen. Außer mir hatte es keine nach draußen geschafft.«

—Augenzeugenbericht der Thornia von Löwenstein, 1019 BF

Nur zwei Fälle einer Beschwörung des Dämons Isyahadin (Mehrzahl: keine bekannt) sind überliefert, beide Male im militärischen Kontext. So beschwor zur Zeit der Magierkriege die Spektabilität der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, Ystaion du Berilis, den Nebel der Niederhöllen, um damit das feindliche Heer von Al'Anfa in den Wahnsinn zu treiben. Nach Erfüllung seines Dienstes wandte sich der Dämon jedoch gegen seinen Beschwörer, und auch die Brabaker Soldaten sowie du Berilis selbst fielen dem Wahn zum Opfer. Jahrhunderte später war es der Dämonenmeister Borbarad persönlich, der den Dämon während der Schlacht um Mendena beschwor, um die Amazonenfestung Löwenstein zu erobern. Nur eine einzige Amazone überlebte, um von den Ereignissen auf der Festung berichten zu können. Anschließend verblieb der Dämon ganze 20 Jahre auf Burg Löwenstein, die er sich mit den dämonenverehrenden Schwarzamazonen teilte, bis er letztlich gebannt und die Festung zurückerobert werden konnte.

Bei Isyahadin handelt es sich um einen einzigartigen, unabhängigen Dämon, der jedoch

aufgrund seiner Fähigkeiten gelegentlich mit der Domäne Iribaar in Verbindung gebracht wird. Er erscheint als Masse aus dunklem, feuchtem Nebel, der sich über ein ganzes Gebiet verteilt und nicht von Wind und Wetter beeinflusst werden kann. Er gilt als Tagesherrscher des ersten der Namenlosen Tage. In all diesen Eigenschaften ähnelt er dem Dämon Rahastes, sodass die beiden gemeinhin auch als Zwillingsbrüder bezeichnet werden.

Die größte Macht und das stärkste Ansinnen Isyahadins bestehen darin, denkende Geister in den Wahnsinn zu treiben. Bemühungen des Ordens der Heiligen Noiona von Selem, deren Mitglieder sich aufopferungsvoll um diejenigen kümmerten, die mit dem Dämon in den mittlerweile befreiten Teilen Tobriens in Kontakt geraten waren und überlebt hatten, konnten in jüngerer Zeit einige interessante Erkenntnisse zum Vorgehen des Sechshehörnten gewinnen: Schon seine physische Manifestation dient seinen Zwecken, denn als schwarzer Nebel



Isyahadin

Größe: viele Raumschritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 **KL** 15 **IN** 17 **CH** 17

FF 11 **GE** 13 **KO** 18 **KK** 13

LeP 250 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 3 **SK** 8 **ZK** 8 **GS** 5 (in der Luft)

Berührung: **AT** 17 **TP** Verbreitung von Wahnsinn* **RW** beliebig

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 15, Fliegen 4, Klettern 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Große Verwirrung 18, Halluzination 18, Oculus Illusionis 18, Somnigravis 18, weitere Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* und *Illusion* auf 16+

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Isyahadin zeigt kein besonders ausgeprägtes Kampfverhalten. Durch seine Anwesenheit verwirrt er den Geist von Sterblichen und notfalls kann er Zauber einsetzen, um sich zu verteidigen.

Flucht: Isyahadin flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Isyahadin ist angeblich einer der Tagesherrscher der Namenlosen Tage.

☞ **QS 2:** Isyahadin verbreitet durch seine schiere Anwesenheit Wahnsinn, dem sich kaum jemand entziehen kann.

☞ **QS 3+:** Isyahadin ist körperlos und daher kaum zu verletzen. Selbst geweihte Waffen schaden ihm nicht. Er ist der Tagesherrscher des 1. Namenlosen Tages.

Sonderregeln:

*) **Verbreitung von Wahnsinn:** Durch eine unverteidigte **AT** verursacht der Dämon bei seinem Gegner 1 permanente Stufe *Verwirrung*. Der Effekt kann maximal einmal pro Stunde wirken. Der gestalt erlittene Stufen *Verwirrung* sind kumulativ und kommen zu jenen dazu, die von dem Effekt *Schenker des Wahnsinns* verursacht wurden.

Einziger Dämon: Isyahadin unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Isyahadin über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Schenker des Wahnsinns: Jedes Lebewesen, das sich im Wirkungsradius Isyahadins aufhält, d. h. in einem Radius von 130 Schritt um den Dämon, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –5 ablegen. Das Opfer erleidet 6–QS permanente Stufen *Verwirrung*.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Ort des Wahnsinns:** Der Dämon kann einen Ort, etwa eine Burg oder ein kleines Dorf von maximal 130 Schritt Radius in Besitz nehmen und dort verweilen. Er setzt dort seine Sonderregel *Schenker des Wahnsinns* ein und verbleibt für 5 Jahre pro eingesetztem Dienst. (verbraucht alle Dienste)



trübt er den Gesichtssinn, mit seiner Feuchtigkeit schwächt er die Empfindsamkeit der Haut, mit einem unterschwelligem Rauschen betäubt er das Gehör seiner Opfer, und ein fauliger Gestank beschäftigt den Geruchssinn. Während der plötzliche Wegfall der Sinneseindrücke noch frisch und ungewohnt ist, erzeugt der *Verwirrer der Sinne* unwirkliche Eindrücke, mit denen er die entstandenen Lücken füllt: Das Opfer beginnt zu halluzinieren, im Nebel formen sich Trugbilder, das leise Rauschen schwillt zu einem bedrohlichen Summen heran. So mancher, der dem Wirken des Dämons ausgesetzt war, berichtet von einem Juckreiz, der an der Kopfhaut einsetzte, bald aber den gesamten Körper befiel, doch kein Kratzen oder Reiben konnte Linderung verschaffen. Patienten, die als besonders empfänglich für das Übernatürliche gelten müssen, sprachen gar wiederholt von einem Phänomen namens „Seelenjucken“.

Beschwörungsname: Isyahadin / –

Beiname: Der Schenker des Irrsinns, Der Nebel der Niederhöhlen, Der Verwirrer der Sinne

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Iribaar und zum Abgrund)

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maxima*

Hat Isyahadin seine Opfer erst davon überzeugt, gegen seine entsetzlichen, stetig anwachsenden Qualen gäbe es kein Mittel, beschwört er Illusionen herauf, die ihm einen verantwortlichen Feind vorgaukeln, gegen den sie endlich tötlich vorgehen können. Dass die armen Seelen so in einen Bluttausch verfallen, in dem sie sich gegenseitig niederstrecken, ist nach solchen Erfahrungen kaum verwunderlich.

Mactans

»(...) Meine Hände zittern noch immer, so wie ich Euch diesen Brief schreibe, werte Dottora. Nachdem wir den Schiffbrüchigen an Bord gezogen hatten, begann ich sofort mit der Untersuchung. Er war unterernährt und hatte seit Tagen kaum etwas getrunken, aber das war nicht das Schlimmste. Fortwährend sprach er in unzusammenhängenden Sätzen über Spinnen und Netze. Die bedauernswerte Gestalt zuckte bei jeder Berührung zusammen. Nur langsam bekam ich ihn dazu, mir zu erzählen, was er gesehen hatte ... oder zumindest glaubte, gesehen zu haben. Seine Mannschaft hatte ein vermeintlich verlassenes Schiff auf hoher See entdeckt und beschlossen, es zu erkunden und, so nehme ich an, auch zu plündern. Es wirkte jedoch nur verlassen, denn unter Deck sollen Tausende Spinnen gehaust haben, regiert von einem gewaltigen Wesen, das der Schiffbrüchige als den »Spinnenkönig mit Tentakelschlund« bezeichnete. Die Männer verhedderten sich im Inneren des Schiffes in den Netzen und wurden von den Spinnen noch lebend verwoben. Nur meinem Patienten gelang nach einigen qualvollen Tagen die Flucht, und er konnte sich mit einem alten Beiboot retten. Natürlich glaubte ich, er würde halluzinieren, und redete ihm gut zu. Doch alles war vergeblich. Zwei Tage später verstarb er. Doch er erlag nicht etwa seiner Dehydration oder anderen Folgen des Schiffbruchs. Ich fand ihn mit aufgerissener Bauchdecke in seinem Bett, kurz nachdem wir in Hôt-Alem angelegt hatten. Später berichtete man mir, dass im Hafen mehrere handtellergroße Spinnen gesichtet wurden. Habt Ihr schon einmal etwas Vergleichbares erlebt?«

—Brief eines Schiffsarztes des Handelsschiffs Efferdstolz an eine Studienkollegin, 1005 BF

Mactans (Mehrzahl: keine bekannt) ist ein einzigartiger fünfgehörnter Dämon, der als frei gilt. Zu Recht trägt er den Beinamen *Gepanzerte Spinne*, denn sein fatter Leib erinnert an eine solche. Er ist etwa zwei Schritt groß und aufgedunsen, sein Körper ist kahl, aber wird von einem nahezu undurchdringlichen Chitinpanzer geschützt. Der Rücken des Mactans ist mit Stacheln übersät, zwischen denen fünf Hörner herausragen. Anstelle eines Kopfes wachsen ihm etliche peitschende Tentakel aus dem Hals, zwischen denen ein gefährlicher Schnabel hervorsteht.

Die Kreatur erinnert nicht nur an eine groteske Spinne, sondern ist auch in der Lage, die Herrschaft über Spinnenwesen an sich zu reißen. So kann er ganze Heerscharen aus Höhlenspinnen und Wolfsspinnen befehligen. Man mag es für Seemannsgarn halten, doch einige Matrosen, welche die Sargasso-See befahren haben, berichteten von einem Wesen, das Mactans nicht unähnlich ist und über ganze Schiffe voll Spinnenkreaturen herrschen soll. Den Legenden zufolge, sorgt es für seine Armee, indem es für sie ahnungslose Reisende anlockt, die die Spinnen gefangen nehmen, um ihre Brut in ihren Körpern abzulegen.

Ursprünglich war Mactans ein Untertan der Unbarmherzigen Ersäuerin. Es heißt jedoch, dass er vor 2.000 Jahren gegen seine Herrin aufbegehrte und sich ihrem Einfluss entzog. Wie genau dies vonstattenging, darüber können selbst Gelehrte nur spekulieren. Einige Quellen berichten, dass sich mit der Entdeckung der Waldinseln durch die Tulamiden um 1.000 v. BF auch





Mactans

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 17 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

FF 14 **GE** 13 **KO** 22 **KK** 28

LeP 80 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 5 **SK** 6 **ZK** 6 **GS** 6

Schnabel: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **RW** mittel

Tentakel: **AT** 15 **TP** 1W6+7 **RW** lang

RS/BE: 7/0

Aktionen: 3 (max. 1 x Schnabel)

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

Talente: Einschüchtern 15, Klettern 12, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 12, Sinnesschärfe 12, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Auge des Limbus 13, Große Verwirrung 13, Paralysis 13

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Mactans setzt in erster Linie auf seine Zauber (vor allem Grosse Verwirrung und Paralysis) und auf seine Tentakel-Angriffe. Dabei versucht er vor allem mit einem *Tentakelschwung* Gegner zu Fall

zu bringen, oder umklammert sie mit einem *Klammergriff*, um sie anschließend zu seinem Schnabel zu ziehen und totzubeißen.

Flucht: Mactans flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Mactans ist ein unabhängiger Dämon, dem früher eine Nähe zu Charyptoroth nachgesagt wurde, möglicherweise aber inzwischen ein Verbündeter der Apestadil ist.

☞ **QS 2:** Mactans ist ein äußerst gefährlicher Spinnendämon, ein Meister der Zauberei und durch seinen Panzer und seine Resistenz gegen profane Waffen kaum zu verletzen.

☞ **QS 3+:** Mactans' größte Schwäche sind Seeschlangenzähne.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Mactans unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegen Seeschlangenzähne: Waffen aus Seeschlangenzähnen (mit den Werten eines Schweren Dolches, siehe **Regelwerk** Seite 366) ignorieren den RS des Mactans, verdoppeln ihre TP und der Dämon ist gegen diese Waffen nicht resistent.

Regeneration II: Mactans erhält am Ende jeder KR 2W6 LeP zurück.

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

ein kurzlebiger Kult verbreitet haben soll, in dessen Zentrum eine große Spinne stand. Manche Gelehrte glauben, hierbei habe es sich um einen religiösen Kult gehandelt, der sich um die Nebelspinnen der Insel entwickelt habe, andere sahen den Mactans als ihren Urheber. Es lässt sich also darüber spekulieren, ob dem Konflikt zwischen Mactans und seiner einstigen Herrin dessen zunehmende Verehrung zugrunde lag. Sollte dies der Fall sein, so hat Mactans seine Freiheit teuer bezahlt, denn die Berichte über den Spinnenkult verlieren sich genauso schnell wieder im Dunkel der Zeit, wie sie aufgekommen waren. Seitdem verfolgt er seine eigenen Pläne. Gelehrte vermuten bisweilen, dass er sich der Domäne der Apestadil angenähert haben könnte, da ihm Verfall und Fäulnis auf Schritt und Tritt folgen. Obwohl die beiden Entitäten somit eine enge Verbindung teilen, scheinen sie unabhängig voneinander zu agieren. Möglicherweise war die Lossagung des Mactans erst durch Apestadils Unterstützung möglich. Die beiden Dämonen sind demnach eher als Alliierte zu betrachten. Es ist nicht möglich, den Mactans mithilfe profaner Waffen zu verwunden. Charyptoroth rächte sich

Beschwörungsname: Mactans / –

Beiname: Gepanzerte Spinne, Weitreichendes Netz

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Avastada)

Wesenstypus: 5-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

jedoch für seinen Verrat, indem sie ihn mit der Verwundbarkeit durch Seeschlangenzähne strafte. Waffen, die aus erbeuteten Zähnen gefertigt werden, oder der Biss einer Seeschlange, sind daher in der Lage, ihn in die Niederhöhlen zurückzuschleudern. Im Nahkampf kann er seinem Opfer mit seinen reißenden Tentakeln großen Schaden zufügen, nutzt vor allem jedoch seine Magie. Seine Zauber manifestieren sich stets als dunkle, klebrige Spinnennetze, mit denen er den Betroffenen einhüllt. Neben Zaubern, die den Geist seines Opfers verwirren, kann er es in größter Not sogar in den Limbus reißen. Bevor Mactans jedoch selbst in den Kampf eingreift, verlässt er sich zunächst auf sein treues Gefolge und seinen harten Panzer.

Madaraestra

»Die schöne Frau saß einsam und unschuldig auf ihrem Thron. Als König Amaryd I. mit seinen Getreuen nahte, öffnete sie mit den zarten Fingern ihren Schleier und offenbarte ihr rahjagleiches, makellooses Antlitz. Sanft schlug sie die tiefen Augen nieder und spitzte die Lippen. In den Herzen der Kämpfer kam der Wunsch nach einem Kuss der Schönen auf und keimte der Zweifel, ob diese Frau das Ungeheuer sein konnte, von dem alle gehört hatten. Nur der König blieb standhaft, denn er trug die Amethystlöwin in der Hand. Weder ihre Blicke, ihr Lächeln, noch ihre Lippen vermochten seinen Geist zu verwirren. So zog er sein Schwert und die Shaz-Man-Yat erhob sich mit einem böartigen Grinsen. Ihre Hände ergriffen den Wickelrock, rissen ihn zur Seite und zeigten allen ihr wahres Antlitz. Unzählige schwarze Schlangen mit fauchenden Mäulern bildeten den Unterleib und standen dem Herrscher gegenüber. Mit nur einer Geste gehorchten die Schlangen und krochen geschwind auf die Aranier zu, bereit, ihre giftigen Zähne in die Haut der Streiter zu schlagen. So kämpfte sich der König bis zur dunklen Dämonin vor, die ihn bereits mit einer langen Schlange in der Hand, einer Peitsche ähnlich, erwartete ...«
—Die Geschichte vom König und der Shaz-Man-Yat, gehört auf einem Zorganer Basar, 1036 BF

Madaraestra oder auch Shaz-Man-Yat (Mehrzahl: keine bekannt) genannt ist eine mächtige, mit Belkelel verbündete, freie und einzigartige Dämonin. Gleichzeitig ist die Sechshehörnte eine Untergebene des Namenlosen. Der Legende nach war sie einst eine spielerische Geliebte des Güldenens, was er mit dem Wissen um den Raub des Sikaryans und der Herrschaft über den vierten Tag des Namenlosen entlohnte. In Aranien flüstert man ihren Namen nur, denn jedes Kind kennt die Geschichte vom König Araniens und der Dämonin. Mit seiner Amethystlöwin trat er der schönen Frau, deren Unterleib aus

unzähligen schwarzen Schlangen besteht, gegenüber und besiegte sie in einem schweren Kampf. Über einen Zeitraum von Jahrhunderten war sie im Kloster Keshal Taref, zwischen Zorgan und Elburum, mit jenem Schwert im Leib gefangen, ehe sie im Laufe der Gründung Orons befreit wurde und Dimiona von Zorgan sie für ihre Zwecke einsetzte. Aufgrund ihrer langen Gefangenschaft besitzt sie einen besonders starken Hass auf Aranien. Das mag ein weiterer Grund sein, warum es außerhalb des Dornenreichs nur wenige Berichte über sie gibt. Leicht ist *Die Schwarzgesichtige Königin der Dunklen Schluchten des Yalëth* nicht zu rufen. Meist geschieht dies in einem Zirkel von oronischen, levthangefälligen oder namenlosen Anhängern. Im Umkreis von Schönheit, Dekadenz und Müßiggang sucht sie Interessierte. Sexuelle Gruppierungen in Al'Anfa, Geheimlogen im Horasreich oder rahjaenttäuschte Almadaner werden die Geheimnisse um die Dämonin zu schätzen wissen.

Madaraestra ist in der Lage, unwiderstehlich zu sein und jeden Sterblichen zu verführen.

Das dämonische Wesen nimmt das Antlitz aus den Träumen ihrer Opfer an. Abbildungen und Bildnisse stellen sie sitzend dar. Den schönen weiblichen Oberkörper ziert königliche Kleidung, während ihr Unterleib in ein Gewirr zahlloser Schlangen übergeht.

Einige Erlebnisberichte erzählen von tiefen dunklen Augen, einer makellosen Haut und wallendem Haar. Der unvergleichlichen Schönheit und Ausstrahlung verfallen viele und entbrennen in einem Verlangen nach sexueller Erfüllung. Ihre Anhänger verfolgen den Wunsch nach ewigem Leben und dauerhafter Schönheit, die sie schenken soll. Um diese Begehrlichkeiten zu erfüllen, erschafft sie mit einem ausgiebigen Kuss die Lamijanim (Einzahl: Lamijah). Die auch als Belkelel-Vampire bekannten Wesen laben sich an ewiger Jugend,



Madaraestra

Größe: 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 30 **KL** 16 **IN** 18 **CH** 30

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

LeP 600 **AsP** 200 **KaP** – **INI** 23+1W6

AW 8 **SK** 8 **ZK** 5 **GS** 12

Waffenlos: **AT** 19 **PA** 9 **TP** 2W6+4 **RW** kurz

Schlangen: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift)* **RW** mittel
RS/BE: 6/0

Aktionen: 4 (max. 3 x Schlangen)

Vorteile/Nachteile: Gutausschend I (solange man die Schlangen nicht sieht)

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Waffenlos, Schlangen), Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Betören 19, Einschüchtern 15, Handel 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 15, Menschenkenntnis 15, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 16, Verbergen 10, Überreden 18, Willenskraft 14

Zauber: Armatrutz 16, Blick in die Gedanken 17, Gardianum 16, Horriphobus 17, Levthans Feuer 18

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, Belkelel und unabhängig), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Shaz-Man-Yat versucht, einen Gegner mit ihren Schlangen zu beißen. Nach seinem Tod verschlingt sie ihn in aller Ruhe.

Flucht: Shaz-Man-Yat flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Die Shaz-Man-Yat ist eine mächtige Dämonin, die einst in Oron Angst und Schrecken verbreitete. Ihr Unterleib besteht aus zahlreichen giftigen Schlangen. Sie ist angeblich eine der Tagesherrscherinnen der Namenlosen Tage.

☞ **QS 2:** Sie soll eine einzigartige Wesenheit sein.

☞ **QS 3+:** Man sagt ihr eine Verbindung zu Belkelel und dem Namenlosen nach. Sie ist die Tagesherrscherin des 4. Namenlosen Tages und soll das Wissen um

die Erschaffung von Vampiren vom Gott ohne Namen erlangt haben, allerdings gilt sie zugleich als Verbündete der Belkelel und als unabhängige Dämonin.

Sonderregeln:

*) **Shaz-Man-Yat-Gift** Das Gift der Shaz-Man-Yat ist extrem schmerzhaft und tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Ein Held, der mehrfach gebissen wird, baut also immer mehr Schmerzstufen auf.

Stufe: 6

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 3W6 SP, 2 Stufen Schmerz / 3W6/2 SP, 1 Stufe Schmerz

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich; die Schmerzstufen bauen sich nach 1 Stunde um je 1 ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Einziger Dämon: Shaz-Man-Yat unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Die Shaz-Man-Yat ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rahjas. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves, Levthan oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

Raserei: Die Shaz-Man-Yat wird durch Verletzungen in Raserei versetzt. Sobald sie 100 LeP verloren hat, gelten für sie folgende Modifikatoren: –4 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

Selbstversteinerung: Sollten die LeP auf 0 sinken, versteinert die Shaz-Man-Yat. Sie verbleibt dabei in der 3. Sphäre und kehrt nicht in die 7. Sphäre zurück. Sollte sie keinen Schaden mehr erleiden, regeneriert sie über übliche Regenerationsphasen LeP. Hat sie wieder mindestens 1 LeP, fällt der Status von ihr ab.

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



übernatürlicher körperlicher Kraft und können das Sonnenlicht genießen. Wie alle Vampire, benötigen sie Sikaryan, das sie ihren unwissenden Opfern durch Liebkosungen und Beischlaf stehlen.

Der Kampf gegen die vierte Tagesherrscherin ist enorm schwer. Nicht umsonst gehören die Siege über die Dämonin zu den Märchenerzählungen der Haimamudim. Ihre schöne Haut ist nur schwer zur durchdringen. Gleichzeitig ist ihr Gegner mehreren beißenden und hochgiftigen Schlangen ausgesetzt, die mit jedem Biss unaussprechlichen Schmerz verursachen. Verletzungen versetzen die Shaz-Man-Yat so sehr in Rage und Hass, dass sie ein höheres Risiko eingeht und stärkeren Schaden

Beschwörungsname: Madaraestra / –

Beiname: Die Schwarzgesichtige Königin der Dunklen Schluchten des Yaleth, Shaz-Man-Yat

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Dar-Klajid)

Wesenstypus: 6-gehörnte Dämonin

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

anrichtet. Kurz vor ihrem Ende in der 3. Sphäre versucht sie ihre Feinde mit der Versteinerung zu täuschen. Sie hofft, dass Unwissende von ihr ablassen, während sie sich langsam erholen und auf Dere verbleiben kann.

Madayraëel

»Hörst du den Hass und den Zorn im Geheul dieser Wölfe? Das sind nicht unsere Brüder und Schwestern. Ein Schaudern fährt durch meinen Körper, wenn ich es wahrnehme. Einige rufen sie die Blutwölfe, die wir auch Madayka nennen. Die verstoßene Kyrjaka, die Verderberin des Volkes Firuns, hat sie erschaffen. Einst scheiterte sie mit ihrem Plan, das Himmelspaar Gorfang und Grispelz zu stürzen, und musste die Ewiggrüne Ebene verlassen. Dies ist ihre Rache. Sie brachte den Wolfsfluch in die Welt. Die Haare wachsen zuerst und werden von Schmerzen an Kopf und Gliedern begleitet. Deine Knochen wandeln sich und in dir steigt Wahn und Blutdurst auf, bis du dich nicht mehr beherrschen kannst. Das Gute in deinem Herzen schwindet und wird von eisiger Kälte ersetzt. Es ruft der Befehl des Vollmonds. Sie wandeln sich zu Werwölfen und ihren hörigen Dienern. Die niederträchtige Silberwölfin quält unser Volk seit langer Zeit. Nur die Königin der Wölfe, Larka, vermag sie aufzuhalten und stellt sich schützend vor uns.«

—aus den Erzählungen der Nivesenschamanin Amuri, 1037 BF

Madayraëel (Mehrzahl: nicht bekannt) ist eine freie und einzigartige Dämonin, der fünf Hörner zugeordnet sind. Lange war sie eine große Konkurrentin der Eishexe Glorana, insbesondere um die Heiligtümer Sumus und

das vorhandene Theriak. In der nivesischen Mythologie steht sie in der „Sage von Kavaltara und Garjoun“ für eine gefallene Himmelswölfin, die sich an Gorfang und Grispelz rächen will. Der im Norden übliche Name Kyrjaka ist der nivesischen Sprache Nujuka entlehnt und wird mit „verfluchte Schlaue“ übersetzt. Die gebräuchliche Zhayad-Bezeichnung Madayraëel steht für „Die Überbringerin des Mondfluchs“. Passend zur Sage erscheint sie im Norden als prachtvolle Silberwölfin mit silberweißem Pelz, der im Madamal erstrahlt. Ihre Augenfarbe wechselt, wird häufig als rot, violett bis zu kohlschwarz beschrieben. Nur wenige ahnen, dass die niederhöllische Kreatur nicht nur im eisigen Norden umherstreift. Im Süden und in Uthuria tritt sie nicht als Wolf, sondern in Form eines weißen Panthers auf. Die Waldmenschen kennen sie furchtsam als Anpa-Tonku, was „giftig-starker-Geist“ bedeutet, während einige Jägerinnen Uthurias sie sogar als wilde Gottheit verehren. Selten erscheint sie in einer menschlichen Gestalt, wobei silbrig langes Haar und hellblaue Augen charakteristisch sein sollen.

Eine längere Präsenz in der 3. Sphäre ist für sie zwar möglich, aber enorm kraftraubend. Daher sucht sie in den Regenwäldern nach hilfreichen Substanzen wie der Uthurischen Rose. Im ewigen Eis nutzt sie die starke Heilkraft des Theriaks für diese Zwecke.

Da die *Verderberin des Volkes Firuns* eine einzigartige Dämonin ist und üblicherweise längere Zeit auf Dere verbleibt, wird sie äußerst selten beschworen. Meist handelt es sich um willige Diener oder Anhänger, die sie erneut zu sich rufen.

Die widernatürliche Wesenheit setzt ihre Pläne skrupellos und verschlagen um. Häufig agiert Madayraëel aus den Schatten heraus und entsendet zuerst ihre Untergebenen, die sie selbst erschafft. Ihr Biss oder das eines bereits Erkrankten infiziert die Opfer meist mit Lykanthropie, sodass entweder blutrünstige Werwölfe oder -panther, auch Madayka oder Mada-Pa genannt, entstehen. Aus Erzählungen ist bekannt, dass ein Biss nicht zwingend erforderlich ist. Die magische Krankheit vermag sie ohne Körperkontakt über eine geistige Brücke zu übertragen. Alte Legenden berichten sogar, dass sie die unnatürliche Verwandlung in die Welt brachte, worauf auch ihr Zhayad-Titel und ihr Beiname *Fluch der Wölfe* zurückgehen.

Bei einem persönlichen Aufeinandertreffen mit der *Tochter des Kalten Eises* wird sie ihre magischen Kräfte einsetzen. Unter ihren Schritten bildet sich eine frostige Zone aus Eiszapfen und blutigen Fäden, die Gegner in der Nähe willenlos machen. Der frostige Hauch aus ihrem Maul treibt ihren Feinden niederhöllische Kälte entgegen. Mit einer dicken Reifschicht überzieht sie ihr Fell im Kampf, um sich zusätzlich vor Angriffen zu schützen. Ein zu tiefer Blick in ihre Augen bringt dem Betrachter den Makel „Beute“ ein, den alle fleischfressenden Tiere wahrnehmen. Die Dämonin markiert damit das Jagdopfer für eine niederhöllische Hatz, zu der sie ihr Gefolge aus Werwesen mit grauenhaftem Heulen ruft.



Madayraëel

Größe: 1,60 bis 1,90 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 13 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 17

LeP 200 **AsP** 70 **KaP** – **INI** 16+1W6

AW 10 **SK** 7 **ZK** 6 **GS** 10/20 (in Menschengestalt / in Tiergestalt)

Waffenlos: **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Biss: **AT** 13 **TP** 2W6+5 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Waffenlos), Finte I+II (Waffenlos, Biss), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Biss)

Talente: Einschüchtern 11, Handel 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 8, Sinnesschärfe 14, Überreden 9, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

• **Zauber:** Bannbaladin 7, Beute! 13, Blick in die Gedanken 7, Blitz dich find 10, Corpofesso 11, Große Gier 12, Hagelschlag 16, Harmlose Gestalt 14, Hexengalle 13, Hexenkrallen 13, Hexenschuss 12, Krötenprung 14, Manifesto (nur dämonisches Eis) 16, Motoricus 9, Pech an den Hals wünschen 12, Schlaf rauben 14, Spinnenlauf 13, Zunge lähmen 13, weitere Zauber mit dem Merkmal Elementar in der Ausprägung Eis auf 14+

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid (Wolfsgestalt) oder humanoid (Menschengestalt)

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: keine

Kampfverhalten: Madayraëel setzt im direkten Kampf alle ihr zur Verfügung stehenden Mittel gnadenlos ein. Sie verwandelt sich gerne in ihre Wolfsgestalt, greift mit *Finten* und *Sprungangriffen* an. Sie kann in allen Gestalten Zauber wirken, sodass sie gerne ihre Gegner mit Eismagie oder einem vorbereitenden CORPOFESSO angreift, bevor sie in den Nahkampf geht. Soll sie jemanden jagen und vernichten, so beeilt sie sich nicht, sondern erlegt ihre Beute erst nach einer langwierigen Hatz – auf möglichst grausame Art und Weise.

Flucht: Madayraëel flieht nicht, kann sich aber taktisch zurückziehen und greift ihren Feind dann bei der nächsten Gelegenheit an.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Madayraëel ist eine mächtige, unabhängige Dämonin, die in Gestalt einer Frau oder eines Tiers auftritt. Im Norden Aventuriens erscheint sie als Wölfin, im tiefen Süden als weißer Panther.

• **QS 2:** Madayraëel wird von den Nivesen Kyrjaka genannt, bei den Waldmenschen ist sie als Anpa-Tonku bekannt. Sie soll die Ursache für die Lykanthropie sein.

• **QS 3+:** Madayraëel ist eine unabhängige Dämonin mit eigenen Zielen, der man eine Nähe zu Nagrach nachsagt. Offenbar ist sie jedoch mit dem Herrn des dämonischen Eises zerstritten.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Madayraëel unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Madayraëel über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Kontrolle brechen: Wenn Madayraëel beschworen wird, steht ihr vor der Erfüllung jedes Dienstes und bei jedem Sonnenuntergang eine Probe auf *Menschenkenntnis* –SK des Beschwörers zu. Gelingt ihr die Probe, steht sie nicht mehr unter der Kontrolle des Beschwörers und verbleibt in der 3. Sphäre. Sie verfolgt anschließend ihre eigenen Ziele.

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

Zusätzliche Dienste:

• **Diener erschaffen:** Madayraëel kann Wölfen oder Pantheren ihr Dämonenblut zu lecken geben und sie in Blutwölfe bzw. -panther, sogenannte Madayka/Mada-Pa, verwandeln.

• **Gestaltswechsel:** Innerhalb von 4 Aktionen kann Madayraëel sich in ihre Tier- oder Menschengestalt verwandeln. Dies kostet sie 4 AsP.

• **Lykanthropie verursachen:** Madayraëel kann einem Menschen von ihrem Dämonenblut lecken lassen. Durch den Genuss gewinnt sie die komplette Kontrolle über die Person (wie durch einen Beherrschungszauber mit dem Merkmal *Einfluss* mit QS 6) und es muss eine Krankheitsprobe auf Lykanthropie abgelegt werden (siehe Seite 158). Als Kyrjaka erschafft sie damit Werwölfe, als Anpa-Tonku Werpanther.



• Die Dämonin kann einige Hexenflüche genauso wie Zauber wirken.

Beschwörungsname: Madayraëel / –

Beiname: Anpa-Tonku, Fluch der Wölfe, Kyrjaka, Tochter des Kalten Eises, Verderberin des Volkes Firuns

Domäne: unabhängig (aber frühere Nähe zu Nagrach)

Wesenstypus: 5-gehörnte Dämonin

Beschwöungsritual: Invocatio Maior

Nirraven

»Meine Schwestern, so groß eure Macht über die Kräfte von jenseits der Sterne auch werden mag, niemals solltet ihr euch ihrer leichtfertig bedienen. Vor langer Zeit missachtete eine alte Seherin von Heute und Morgen namens Abrexis diesen Ratschlag. Ob des Todes ihres Vertrauten Schattenkiel zerging sie in Gram und ließ sich zu einer schrecklichen Tat hinreißen. Sie rief den alten Knochenrabben aus den Niederhöhlen herbei, den Räuber der Seelen, und ließ ihn in Schattenkiels Kadaver einfahren. Dort verblieb der finstere Dämon viele Jahre, und Abrexis, die vor Kummer halb wahnsinnig geworden war, bildete sich ein, ihren lieben Freund wieder bei sich zu haben. Nirraven jedoch gefiel sein Körper gut, und mit seinem Krächzen versetzte er jeden Menschen, der sich der Hütte der alten Abrexis näherte, in Schrecken, und mit seinem Schnabel riss er ihnen die Seelen aus dem Leib. Der Rabbenkadaver aber zerfiel immer weiter, bis dem finsternen Dämon nur noch das Gerippe als Heimstatt blieb. Da erkannte Abrexis, was sie getan hatte, und auch ihre Seele riss der nimmersatte Seelendieb hinfort in die Niederhöllen.«

—Raxan Schattenschwinge, zu einer Gruppe junger Seherinnen von Heute und Morgen, neuzeitlich

Der neugehörnte *Knochenrabe Nirraven* (Mehrzahl: keine bekannt) galt lange Zeit als machtvollster Diener der Erzdämonin Thargunitoth, und auch wenn er nach wie vor der Domäne Tijakool nahesteht, ist es ihm doch gelungen, sich von seiner Herrin loszusagen und seither als freier Dämon zu agieren.

Wie die meisten Dämonen seiner Domäne, verfügt Nirraven über keine ihm eigene körperliche Form, wenn er in die 3. Sphäre gerufen wird. Stattdessen muss die Beschwörerin ein geeignetes Gefäß zur Verfügung stellen, das ihn aufnehmen kann. Die verbreitetsten Rituale zu seiner Beschwörung legen dazu den Kadaver eines Rabben nahe. Mit einer – vermutlich aus Gründen pervertierter Ästhetik – zeitweise recht beliebten Variation der Paraphernalia für die Beschwörung lässt sich bewerkstelligen, dass die dämonische Besessenheit den Wirtskörper währenddessen nicht am Verfall hindert. So kam es, dass weite Teile der aventurischen Magierschaft den Namen Nirraven mit dem Skelett eines Rabben, dem ein geisterhaftes Glühen innewohnt, in Verbindung bringen. Apokryphe Schriften, deren Verbreitung von beiden Boronkirchen als Häresie verdammt werden, postulieren

ein Verwandtschaftsverhältnis zwischen dem Knochenrabben und den beiden rabengestaltigen Alveraniaren Borons, Gulgari und Bishdaniel. An der Quelle des Flusses Bosquir im östlichen Almada soll es lange vergessene Kultstätten in Höhlen geben, wo einst den drei Rabbenbrüdern gehuldigt wurde. Womöglich lassen sich dort Hinweise darauf finden, warum Nirraven den Niederhöllen anheimgefallen sein könnte.

Beinahe zwei Jahrzehnte lang sind alle Versuche, den Neugehörnten zu beschwören, ausnahmslos fehlgeschlagen, und nur wer um die Einzigartigkeit des Dämons wusste, konnte den Grund dafür erraten: All die Zeit hindurch befand sich Nirraven nämlich im toten Körper seines letzten Beschwörers. So dem direkten Zugriff seiner Herrin entzogen, arbeitete er unentwegt darauf zu, sich aus seiner Knechtschaft zu lösen – ein Plan, der nun endlich Früchte zu tragen scheint. Denn bei der Zerstörung des Splitters der Dämonenkrone, der mit den Kräften Thargunitoths erfüllt war, gelang es dem Knochenrabben, einen Teil der freiwerdenden dämonischen Essenz in sich selbst aufzunehmen und so daran zu hindern, zu seiner Quelle zurückzukehren. Dergestalt gestärkt, während seine



Beschwörungsname: Nirraven / –

Beiname: Der Seelendieb, Der Knochenrabe

Domäne: unabhängig (aber frühere Nähe zu Tijakool)

Wesenstypus: 9-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Nirraven

Größe: unterschiedlich, je nach Gastkörper

Gewicht: kein Gewicht

MU 24 **KL** 16 **IN** 16 **CH** 16

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

LeP 600 **AsP** 300 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 5 **SK** 10 **ZK** 10 **GS** 9/9 (am Boden / in der Luft)

Berührung: **AT** 17 **TP** 2W6+3 **SP** **RW** beliebig

Weitere Angriffe: je nach Gastkörper

RS/BE: 3/0

Aktionen: 3

Sonderfertigkeiten: keine bzw. je nach Gastkörper

Talente: Einschüchtern 16, Fliegen 12, Handel 11, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 7, Sinnesschärfe 13, Überreden 13, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 17, Ecliptifactus 14, Horriphobus 17, Krähenruf ^{AMAI113} 14

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –7

Beute: keine

Kampfverhalten: Nirraven versucht üblicherweise seine Gegner durch eine Kombination aus Furcht und seiner Fähigkeit, Seelen zu rauben, zu besiegen. Dabei setzt er zunächst auf einen Horriphobus.

Flucht: Nirraven flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Nirraven ist ein mächtiger Dämon, der Untote erschaffen und kontrollieren kann.

☞ **QS 2:** Nirraven kann in ein Lebewesen einfahren und als Seelendieb durch eine Berührung die Seele eines Opfers stehlen.

☞ **QS 3+:** Nirraven soll früher ein Dämon aus Thargunitohts Gefolge gewesen sein, aber der Dämon hat sich angeblich von diesen Fesseln gelöst.

Sonderregeln:

Besessenheit: Nirraven kann durch eine Berührung in einen Gastkörper einfahren. Alle Körperlichen Eigenschaften entsprechen dann denen des Gastkörpers oder der Werte des Nirraven (jeweils der bessere Wert), die Geistigen Eigenschaften entsprechen denen des Dämons. Die Fertigkeiten sind die des

Nirraven, der Dämon hat aber Zugriff auf sämtliche SF des Gastkörpers.

Um die Besessenheit zu beenden, benötigt der Dämon 2 Aktionen. Um in einen neuen Körper einzufahren, muss der Nirraven 8 AsP einsetzen. Ein Opfer kann sich gegen die Besessenheit wehren, wenn ihm zu Beginn der Berührung eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) –5 gelingt.

Einzigartiger Dämon: Nirraven unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Nirraven über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Seelenraub: Nirraven kann versuchen, einem Lebewesen seine Seele zu rauben und in die Niederhöhlen zu reißen. Dazu hat er folgende Möglichkeiten:

☞ Ein unverteidigter Kritischer Treffer führt sofort zum Seelenraub.

☞ Bei einer AT, die 13+ SP anrichtet, muss eine 1W20-Probe auf einen Spielwert von 12+SK des Ziels gewürfelt werden. Misslingt die Probe, führt dies sofort zum Seelenraub.

☞ Eine erfolgreiche AT gegen Gegner mit dem Status *Bewegungsunfähig*, *Bewusstlos* oder *Handlungsunfähig*, verursacht ebenfalls einen Seelenraub.

Gelingt der Seelenraub, stirbt der Körper augenblicklich und die Seele des Opfers landet in den Niederhöhlen.

Untote erschaffen: Nirraven kann bis zu 144 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 144 Untoten zerstört wurde, kann er wieder so viele erschaffen, bis er wieder 144 unter Kontrolle hat.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Untote kontrollieren:** Der Dämon kann bis zu 144 selbsterschaffene Untote für den Beschwörer kontrollieren und ihnen Aufträge zuweisen (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3).



Herrin geschwächt wurde, ist der Neugehörnte inzwischen allem Anschein nach nicht mehr auf sein ehemaliges Dienstverhältnis angewiesen.

Ob es an seinem langen Aufenthalt in der 3. Sphäre oder etwas anderem liegen mag, seit seiner Lossprechung von seiner erzdämonischen Herrin hat sich das Wesen Nirravens deutlich verändert. Alte Beschwörungsrituale zeigen nicht mehr die erwartete Wirkung, einmal beschworen, ist der Dämon noch um einiges schwerer zu

kontrollieren, als dies selbst bei machtvollen gehörnten Dämonen der Fall sein dürfte, selbst sein aus alten Zeiten überlieferter Wahrer Name hat einen Großteil seiner Macht eingebüßt. Nirravens Fähigkeiten hingegen waren niemals größer.

• Zauber und Liturgien wirken durchaus gegen Dämon, nicht aber magische und geweihte Waffen, die für einen Treffer eine physische Komponente benötigen.

Rahastes

»Travine, ich sage dir, diese Wolke verschluckte auf Meilen hinaus jegliches Sonnenlicht und schützte so die Horden von Untoten vor dem strafenden Licht des Herrn Praios. Sie kroch über den Himmel, als ob sie lebendig sei, das heißt, wenn man das von einem Dämon, denn um so etwas handelte es sich dabei wohl, überhaupt sagen kann. Von Zeit zu Zeit wanden sich lange Tentakel, den Fangarmen eines Krakenmolches nicht unähnlich, hinab zur Erde. Dort wo diese dunklen Schwaden das Land berührten, begann die Natur sofort zu verfaulen. Das Gras wurde gelb, Pflanzen starben ab und Bäume verdorrten. Und dazu dieses unaufhörliche, laute Summen. Wie ein Schwarm aus Tausenden und Aber-tausenden wütenden Insekten klang das. [...] Dann zeigte diese Plagenknolle ihre Wirkung. Der Knochenkessel begann überzukochen, dicker, zähflüssiger gelber Schleim quoll aus ihm hervor, gerade so, als wenn dich mal wieder der Dumpf-schädel plagt. Es war widerlich. Aber die Dunkelwolke löste sich Stück für Stück auf. Und dann, ja dann kam es erst richtig dicke ...«

—KGIA-Agent „Scharlachkappe“ im Gespräch mit der Leiterin der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur Travine von Beckstein, nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld, 1027 BF

Rahastes (Mehrzahl: keine bekannt), so sagt man, sei der Tagesherrscher über den dritten der Namenlosen Tage. Der sechsgehörnte Dämon soll der Zwilling-bruder des ebenfalls sechsgehörnten Isyahadins sein und tritt üblicherweise als tiefschwarz brodelnde Wolke in Erscheinung. Diese hört man schon aus weiter Entfernung, brummt und summt sie doch schlimmer als jeder gefräßige Heuschreckenschwarm. Der unnatürliche Brodem wird von roten Blitzen, zuckenden Wetterleuchten und Wirbeln durchzogen. Auch heulende und kreischende Fratzen wurden in der Wolkenwand gesichtet, die sich bildeten, und fast genauso schnell wieder zerflossen. Die Dunkelwolke bedeckt das Land mitunter auf weiter Flur und lässt keine Sonnenstrahlen hindurch. Rahastes, *Der Plagende*, wird üblicherweise gerufen, wenn jemand die finstere Absicht hegt, die Ernte zu vernichten und Landstriche unfruchtbar zu machen. In der Tat ist es so, dass nicht nur Pflanzen verdorren und verwelken, sondern auch die Scholle der Bauern sich durch den niederhöllischen Einfluss so verändert, dass darauf auf Jahre hinaus keine

Pflanze mehr wachsen kann. Dieser Alptraum eines jeden aventurischen Bauern hat Rahastes auch den Beinamen *Der in dessen Schleppe Hunger nachfolgt* eingetragen. Möglicherweise war die Dunkelwolke auch mehr als nur einmal für die in den Dunklen Zeiten aufgetretenen Hungersnöte verantwortlich. Doch auch in jüngerer Zeit wurden die Menschen des Mittelreiches Zeugen der schrecklichen Macht des Dämons. Zum Beispiel kam es zur Zeit des Priesterkaisers Noralec zur verheerenden Rahastes-Beschwörung von 399 BF und im Jahr 1027 BF erlebte das Reich seine wohl größte Niederlage. Die beiden Heptarchen Galotta und Rhazzazor zogen gemeinsam gegen das Mittelreich zu Felde. Die Beschwörung eines überaus mächtigen Rahastes schirmte nicht nur die untoten Horden des Endlosen Heerwurms Rhazzazors vor dem Lichte des Götterfürsten Praios ab, als sich diese zu Tausenden aus dem Wall des Todes ergossen und ins Herz des Reiches vorstießen, sondern sie verbarg auch die gewaltige Fliegende Festung Kholak-Kai des irren Dämonenkaisers vor den Augen der





Rahastes

Größe: unterschiedlich, aber meist sehr groß

Gewicht: kein Gewicht

MU 22 KL 16 IN 24 CH 20

FF 10 GE 11 KO 34 KK 26

LeP 500 AsP 100 KaP – INI 10+1W6

VW 0 SK 9 ZK 7 GS 10 (in der Luft)

Angriffe: Aura*

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 14, Fliegen 10, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 0, Sinnesschärfe 13, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Corpofesso 12, Dunkelheit 18, Horriphobus 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Rahastes kämpft meistens nicht direkt, sondern verlässt sich auf seine Aura, die meist schon ausreicht, um Gegner auszuschalten.

Flucht: Rahastes flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Rahastes ist ein mächtiger Dämon, man vermutet sogar, dass er ein Tagesherrscher der Namenlosen Tage ist.

☛ **QS 2:** Rahastes zeigt sich meist als Praiosscheibenverdunkelnde Wolke.

☛ **QS 3+:** Rahastes bringt Siechtum und Verderben. Leider ist der Dämon immun gegen die meisten Angriffe, da er eine körperlose Wolke ist. Er ist der Tagesherrscher des 3. Namenlosen Tages.

Sonderregeln:

Aura: Rahastes kann innerhalb von 250 Schritt eine Aura erzeugen, in der Dunkelheit herrscht (Sichtmodifikator Stufe III), in der z. B. lichtscheue und -empfindliche Wesen nichts zu befürchten haben. Alle Lebewesen, die in die Aura hineingeraten, können in der nächsten Regenerationsphase keine LeP regenerieren und erleiden stattdessen 1W3+1 SP. Zudem kann Rahastes für den Einsatz von 5 AsP jedem Lebewesen innerhalb dieser Zone 2W6+2 LeP rauben. Der Einsatz dieses Energieentzugs kostet Rahastes 1 Aktion.

Einzigartiger Dämon: Rahastes unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Rahastes über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

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

Zusätzliche Dienste:

☛ **Land verdorren lassen:** Der Dämon soll über ein Gebiet schweben und es durch seine Aura verderben. An Stellen mit vielen Lebewesen setzt er zusätzlich seine AsP ein, um den Schaden seiner Aura zu verstärken.

Kaiserlichen Armee. Nur unter größten Anstrengungen konnte die Plagenknolle, ein unheiliges dämonisches Artefakt, welches den wahren Namen Rahastes' enthielt, dazu benutzt werden, den unheiligen Wolkendämon zu exorzieren. Als die Dunkelwolke sich langsam auflöste, gab sie dabei den Blick auf die Fliegende Festung frei, die dann in einem anschließenden Magnus Opus des Weltenbrandes die Stadt Wehrheim, das stählerne Herz des Neuen Reiches, vernichtete.

Beschwörungsname: Rahastes / –

Beiname: Der Plagende, Verderber der Ernten und Früchte, Der in dessen Schleppe Hunger nachfolgt

Domäne: unabhängig (aber Nähe zum Abgrund)

Wesenstypus: 6-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: Invocatio Maxima

Shihayazad

»Ich hielt meinen Atem an, denn ich erwartete einen Kampf, über den die Barden noch in zweitausend Götterläufen singen würden. Der Schwertkönig stellte sich dem Sphärenschänder mit entschlossenem Blick, Siebenstreich lag fest in seinen Händen. Die Götterklinge erschien mir so unendlich schön, so perfekt, dass ich keinen Moment an dem Sieg des Markgrafen zweifelte. Plötzlich fuhren Blitze von greller purpurner Farbe nieder, die mir wie ein Riss in der Wirklichkeit schienen. Zwischen den Kontrahenten taten sich die Portale zu den Niederhöllen auf und ein gewaltiges Wesen, wie ich es trotz all der Frevel auf diesem Schlachtfeld nie zuvor gesehen habe, trat in unsere Welt. Ich hatte bereits vom Shihayazad gehört, doch dieses Ungeheuer, eine Perversität aus Kreatur und Stahl, übertraf meine kühnste Vorstellungskraft. Mit dem Mut des Heiligen, der er war, trat Conchobair dem Wesen entgegen, doch bereits ihr zweiter Schlag riss dem Schwertkönig eine tiefe, blutende Wunde ins Fleisch. Es gelang ihm, zwei der Schwerter des Shihayazad abzuschlagen, doch die Gewalt, mit welcher der Dämon seine metallischen Klauen auf Conchobair niedergehen ließ, konnte kein Sterblicher gewachsen sein. Vor meinen entsetzten Augen schlug der Dämon einen der größten Helden Aventuriens, den Schwertkönig, dem ich in den Kampf gefolgt war und in dessen Hände ich ohne zu zögern mein eigenes Leben gelegt hätte, in blutige Stücke. Mein Verstand konnte im ersten Moment gar nicht fassen, was ich sah, und tief in mir verdorrte all die Hoffnung zu schwarzer, brennender Verzweiflung, die mich in die Flucht trieb.«

—aus den Berichten eines Kriegsschreibers der 3. Dämonenschlacht

Shihayazad (Mehrzahl: keine bekannt) ist ein mächtiger freier Dämon, der stets als sein eigener Herr aufgetreten ist. Im Dunkel der Vergangenheit soll es eine Verbindung zwischen ihm und dem namenlosen Gott gegeben haben, doch diese Allianz muss schon lange wieder aufgelöst worden sein. Der Siebengehörnte wird zu Recht Schwertdämon genannt, denn sein gewaltiger Leib scheint aus einer Unzahl von dunklen Klingen gegossen zu sein. Sein Körper ist mit Dornen und Spitzen besetzt, und dort, wo man vielleicht Schwingen vermuten würde, ragen sechs schartige Klingen aus seinem Körper und selbst der Schädel läuft spitz zu wie eine gewaltige Klaue. Eine siebte Klinge ragt aus seinem Schwanzende. Je nachdem, für welchen Dienst er gerufen wird, kann er mit Flügeln oder ohne auftreten, wobei es jeder Logik zu spotten scheint, wie eine so massive Kreatur sich in die Luft erheben kann.

Wem er dient oder was ihn antreibt, ist noch immer unklar. Auch wenn manche behaupten, er wäre der oberste General des Dämonensultans selbst, scheint er doch bloß seine eigenen Ziele zu verfolgen. Shihayazad tritt

als der Tagesherrscher des 5. Namenlosen Tages auf. Unter seiner Herrschaft werden die Menschen gereizter und Streitigkeiten enden nicht selten im Blutrausch. Er weckt selbst in den friedlichsten Leuten die Mordgier und hat schon manch einen zu Taten getrieben, die jeder Logik entbehrten. Außerdem verdunkelt sich unter seiner Tagesherrschaft der Himmel, die Praiosscheibe verschwindet und Unglücksfälle nehmen schneller ein tödliches Ende. Es wurde sogar schon berichtet, dass ein dunkler Schatten über das Land ziehen soll, so als würde der Shihayazad Dere selbst heimsuchen.

Wird der Dämon beschworen, so wütet er ohne Gnade unter den Sterblichen. Mit jedem Teil seines Körpers kann er schwere Hiebe austeilen und Leiber spalten. Alles, was den Dämon antreibt, ist die pure Lust am Zerstückeln und Zerreißen. Es heißt sogar, es gibt keine Waffe, die ihn bezwingen kann. Bisher hat sich diese Behauptung wacker als Wahrheit gehalten, denn selbst das legendäre Schwert Siebenstreich war Shihayazads Schlägen unterlegen. Es ist dem Beschwörer zwar möglich, Shihayazad ein Ziel vorzugeben, doch hat er seinen Dienst beendet, setzt er sein tödliches Treiben ungerichtet fort. Den Legenden zufolge soll selbst der



Shihayazad

Größe: 7,00 bis 12,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 23 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 16 **KO** 34 **KK** 34

LeP 800 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 20+1W6

VW 7 **SK** 10 **ZK** 10 **GS** 9/11 (am Boden / in der Luft)

Biss: **AT** 18 **TP** 2W6+22 **RW** kurz

Klinge: **AT** 22 **TP** 2W6+16 **RW** beliebig

RS/BE: 13/0

Aktionen: 4 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Biss, Klinge), Mächtiger Schlag (Klinge), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Biss, Klinge)

Talente: Einschüchtern 18, Fliegen 14, Klettern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 17, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 4, Sinnesschärfe 13, Verbergen 5, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 17

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (mehr als 5 Hörner, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –10

Beute: keine

Kampfverhalten: Shihayazad fliegt auf seine Feinde zu und speißt sie mit seinen Klingen auf. Anschließend beginnt er sie zu zerreißen. Kampfsonderfertigkeiten setzt er bewusst nur sehr selten ein. Meist reichen seine einfachen Angriffe schon aus, um seine sterblichen Ziele zu vernichten.

Flucht: Shihayazad flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Shihayazad ist einer der mächtigsten Dämonen überhaupt. Er ist angeblich einer der Tagesherrscher der Namenlosen Tage.

☞ **QS 2:** Shihayazads Sinn und Zweck ist das Zerstückeln und Zerfleischen allen Lebens in seiner näheren Umgebung.

☞ **QS 3+:** Shihayazads Macht basiert u. a. darauf, dass er von keiner Waffe wirklich ernsthaft verletzt werden kann. Er ist der Tagesherrscher des 5. Namenlosen Tages.

Sonderregeln:

Einzigtiger Dämon: Shihayazad unterliegt den Regeln für einzigartige Dämonen (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 159).

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Shihayazad über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Unglück: In einem Radius von 130 Schritt um den Dämon kann kein Held Schicksalspunkte einsetzen.

Unkontrollierbar: Wenn der Dämon einen Dienst ausgeführt hat, beginnt er automatisch, Lebewesen in seiner Nähe anzugreifen und Objekte zu verwüsten, bis er gebannt wird oder die Anzahl der verbleibenden Dienste auf 0 sinken und er in seine Sphäre zurückkehrt.

Verdunkelung: In einem Radius von 130 Schritt um den Dämon herrscht eine Dunkelheit mit Sichtmodifikator Stufe II.

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



mächtige Magier Borbarad eine Bannformel gebraucht haben, um Shihayazad in die Niederhöhlen zu schicken, nachdem er ihn in die 3. Sphäre gerufen hatte. Einst soll es ein Artefakt gegeben haben, das vom Namenlosen selbst geschaffen wurde und es ermöglichte, den Dämon unter seine Kontrolle zu bringen doch seine Spur verliert sich im Dunkel der Zeit.

Es gibt bisher nur zwei aktuelle Berichte über die Beschwörung Shihayazads. Im Jahr 1011 BF soll es einem Zirkel von Anhängern des Namenlosen gelungen sein, ihn zu rufen. Sie verloren jedoch die Kontrolle über ihn und fielen seinem Blutausch zum Opfer. In der Dritten Dämonenschlacht, mit der Borbarads Umtreiben auf Dere beendet wurde, rief Borbarad selbst den *Sphärenspalter*, um ihn gegen den legendären Helden und Heiligen der Göttin Rondra, Raidri Conchobair, antreten zu lassen. Selbst für den Schwertkönig war es unmöglich, die gewaltigen Hiebe der Kreatur zu parieren und so gelang es dem Dämon, ihn niederzustrecken. Er hätte sich danach gegen Borbarads Streiter gewandt und so

Beschwörungsname: Shihayazad / –

Beiname: Der Sphärenspalter

Domäne: unabhängig (aber frühere Nähe zum Abgrund)

Wesenstypus: 7-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maxima

entscheidend in die Dämonenschlacht eingegriffen, wäre er nicht vorher gebannt worden.

Es heißt, der Shihayazad könnte eine Meute dämonischer Kreaturen beschwören, die die geisterhafte Gestalt verschiedener Tiere annehmen können, je nachdem für welchen Zweck er sie nach Dere sendet. Sollen sie eine Spur verfolgen, so erscheinen sie als Hunde, ist es ihre Aufgabe, jemanden ausfindig zu machen, so nehmen sie die Gestalt von übergroßen Raubvögeln an. Am 5. Namenlosen Tag, wenn seine Macht schier unendlich ist, kann er sie nach Dere senden, während er selbst in der 7. Sphäre weilt.

Wanderer zwischen den Sphären

»Niemand weiß, wer er wirklich ist. Im Arcanum und anderen Werken der Dämonologie, die ich kenne, spricht man von ihm nur als »Dem Wanderer zwischen den Sphären«. Meine Nachforschungen über diese geheimnisvolle Entität haben ergeben, dass er bei vielen Völkern in den unterschiedlichsten Rollen und mit verschiedenen Namen auftritt. Zumindest glaube ich, gewisse Gemeinsamkeiten zu erkennen, die mich dies mit großer Gewissheit annehmen lassen.

Legenden berichten, dass er angeblich der Herr der 6. Sphäre war und kein Dämon, sondern ein Gott (Halbgott, keine alveranische Verbindung). Sein Symbol soll der Grüne Mond gewesen sein und er hat wohl in Streit mit Boron und dem verfluchten Todesgötzen der Orks gelegen. Im alten Elburum soll es sogar einen Tempel gegeben haben, auch wenn die Aufzeichnungen nichts über dessen genaue Lage verraten. Zumindest konnte ich herausfinden, dass die Aranier einige Märchen von Shelhezan dem Listigen und seiner Geliebten (oder Mutter?) Mada kennen. So soll er in Verbindung mit dem Untergang der elementaren Zitadelle der Magie stehen.

Angeblich war er in einen Frevel verwickelt und seine Bestrafung weitaus schlimmer als die Madas. Die Forschungen in diese Richtung stehen aber noch ganz am Anfang (möglicherweise Geschwätz von elburischen Bauern). Die Elfen, so hörte ich, kennen den Wanderer als Twelwan und er konnte nur durch die gemeinsame Anstrengung vieler Lichtelfen vertrieben werden (Wahrheitsgehalt leider zweifelhaft ... Elfen). Ist der Wanderer möglicherweise ein in die Niederhöhlen verbannter Halbgott?»

—unbeachtete Notizen des Magiers Xaron Mendurian aus Punin, neuzeitlich

Der Wanderer zwischen den Sphären ist ein einzigartiger Dämon unbekannter Herkunft, der offenbar so viele Namen wie der Namenlose selbst besitzt: Shelhezan, Twelwan oder Herr der 6. Sphäre – um nur einige seiner bekanntesten aufzuführen.

Einige uralte Quellen behaupten, dass er ein Gott war, der durch einen ungeheuerlichen Frevel gegen das Gesetz von Kha von den anderen Göttern bestraft werden musste. Seitdem soll er sein Dasein in den Niederhöhlen fristen.

Angeblich soll er früher unter dem Namen Shelhezan oder Herr des Blutes durch die Ur-Tulamiden verehrt worden sein.

In Aranien finden sich immer wieder Spuren und Relikte, die auf eine Verehrung als listenreicher Todesgott hinweisen und ihm eine Verbindung zu Mada nachsagen.

Auch den Elfen ist der Wanderer als der älteste Besucher bekannt, aber seine Rolle ist selbst bei einem so alten Volk wie den Elfen nicht vollends geklärt.

Der Wanderer ist keines anderen Erzdämonen Untertan und verfolgt eigene Ziele. Nur wenige Gelehrte Aventuriens wissen um den Wanderer zwischen den Sphären. Einige glauben, dass er möglicherweise ein Halbgott war, der vom Namenlosen verführt wurde. Kenner der orkischen Religion ziehen Parallelen zum Orkgott Tairach. Andere Forscher betrachten den Wanderer hingegen als eine mächtige Wesenheit, die aus der Lichtwelt der Elfen stammt und vielleicht das Gegenstück zu den elfischen Göttern darstellt.



Obwohl es immens schwierig ist, kann es gelingen, den Wanderer zu beschwören, allerdings ist es bislang nur wenigen Zauberern gelungen, diesen mächtigen unabhängigen Dämon erfolgreich zu rufen. Vielleicht stellt die Beschwörung auch eher eine Bitte dar und der Wanderer entscheidet jedes Mal aufs Neue, ob er dem Rufer einen Besuch abstattet.

Seit dem Sternenfall kann man von den Tulamidenlanden aus gelegentlich ein grünliches Leuchten des Madamals beobachten. Den Astrologen gibt dies Rätsel auf, aber erfahrene Dämonologen glauben, dass sich der Wanderer in diesen Momenten auf den Weg von den Niederhöhlen zur 6. Sphäre aufgemacht hat, um Madas Kerker einen Besuch abzustatten.

In den Tulamidenlanden, insbesondere in Aranien, aber auch in Almada und Tobrien, können Helden auf die Spuren der Verehrung dieser Wesenheit stoßen. In einigen verborgenen Shelhezan-Tempeln findet man immer noch Relikte seines Kultes: grüne Mondscheiben, die Zahl 6, Statuetten mit zweigesichtigen Personen. In den Tempeln findet man keine Spuren göttlichen Wirkens, üblicherweise aber auch keine Magie, zumindest nicht in einer dämonischen Ausprägung. Das Rätsel um den Wanderer wird die Gelehrten wohl noch lange beschäftigen.

Was immer der Wanderer ist, nur die wenigsten Personen scheinen zu wissen, wie man ihn herbeiruft. Wenn er gerufen wird, und erscheinen will, findet er offenbar einen Weg nach Dere – im Gegensatz zu anderen Dämonen, denen der Zugang in die 3. Sphäre, außer bei Beschwörungen, verwehrt ist.

Berufsgeheimnis

Shelhezan (Geheimwissen)

Der Held weiß, in welchen Anbetungsformen und Epochen Shelhezan verehrt wurde. Zudem kennt er grundlegende Tugenden und Aspekte, die mit Shelhezan verknüpft sind, nämlich Wahn, Blut, Tod, verdorbene Heimlichkeit, aber auch Wissen um die Wahrheit der Sphären.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 8, Geschichtswissen 4
AP-Wert: 1 AP

Ein Dämon ohne Spielwerte?

Der Wanderer zwischen den Sphären ist, wie die Erz-dämonen, eine Wesenheit von unbeschreiblicher Macht. Aus diesem Grund haben wir an dieser Stelle auf herkömmliche Werte verzichtet. Üblicherweise benutzt

Beschwörungsname: Der Wanderer zwischen den Sphären / –

Beiname: Verderbter Sohn der Mada, Herr der 6. Sphäre, auch bekannt als Twelwan oder Shelhezan

Domäne: unabhängig

Wesenstypus: unbekannt

Beschwöungsritual: nicht beschwörbar

er bei seinen Auftritten einen Avatar, dessen Spielwerte menschlichen Maßstäben ähneln können, diesen Rahmen aber auch deutlich zu sprengen vermögen – ganz so, wie es dem Wanderer gefällt.

Legenden über den Wanderer

- Es soll in den Tulamidenlanden mehrere Tempel geben, die Shelhezan geweiht sind, u. a. unter Thalusa, in Elburum und Fasar. Allen Tempeln gemein ist, dass dort nicht die geringste Spur einer dämonischen Präsenz zu spüren ist.
- Irgendwo im Orkland soll es einen heiligen Ritualplatz des Tairach geben. Untersucht ein neugieriger Ork jedoch den Platz genauer, wird er statt roter Mondscheiben grüne entdecken, die lediglich übermalt wurden.
- In einigen alten Schriften aus dem Güldenland wird behauptet, dass eine geheime Domäne mit dem Namen „Der Abgrund“ existiert und dass sie sich zwischen der 6. und der 7. Sphäre befindet. Bevor der Namenlose dort angekettet wurde, soll Shelhezan über die Domäne geherrscht haben.
- Im Tempel der Mada in Palmyrabad existieren Bilder, in denen Mada mit einem anderen Gott zu sehen ist, der von einer grünlichen Aureole umgeben ist. Offenbar handelt es sich um einen Freund der Mondgöttin.
- Einige mächtige Diener des Namenlosen behaupten, dass Maruk-Methai den Elfenfreund Twelwan verführt und verdorben hat, sodass er sich gegen die Elfen wandte.
- Die Ziliten der Echsen Sümpfe kennen Legenden, in denen Shiz'Lan, der Grünleuchtende, ein Gott der alten Zeit war, der für Kraft, Magie, Geheimnisse und den Tod stand. Er wurde auf dem versunkenen Kontinent Lahmaria verehrt, allerdings haben sich die Ziliten von ihm abgewandt, da er sich „der anderen Seite anschloss und in die Finsternis tauchte“.

Yo'ugghatugythot

»Nach dem Aufruhr waren wir erstmal ratlos. Auf Klopfen und Rufe antwortete niemand, aber wir konnten ja nicht einfach in das Zimmer des Herrn Magisters einbrechen. Hatte ja immerhin für ein Einzelzimmer bezahlt, und die Tür war abgeschlossen. Aber am Türspalt zog's kalt durch, wie es sich für'n Hitzemond gar nicht gehört. Da war uns die Sache doch unheimlich, und wir haben erstmal das Frühstück vorgezogen und einen von den Kleinen nach Angbar um eine Praiotin losgeschickt. Dass die gleich die Inquisition heranschaffen würde ...

Sicher, Euer Gnaden, ich fahre fort. Abends haben wir wieder Geräusche von oben gehört, aus dem Zimmer. Unser Ältester ist manchmal was ungestüm, wisst Ihr, und der hat dann die Tür ingerannt. Das schöne Schloss, echte Zwergenarbeit! Ist jetzt hin. Ach ja, drinnen war ein Mann, aber nicht der Magister, sondern einer von den Langohren, das konnte ich erkennen, bevor er die graue Kapuze aufsetzte. Hantierte an einem Loch, das da mitten im Zimmer hing und immer kleiner wurde und irgendwie zugin. Wir standen wie von Angroschs Hammerschlag betäubt da. Dann sagte er: »Dies war nicht für Eure Augen bestimmt«, wedelte mit den Fingern, machte damit ein neues Loch in der Luft auf, und – schwupps! – war er weg. Das Loch ging auch zu und das Zimmer lag da, wie es immer gewesen war. Nur mit kaputtem Türschloss eben. Und den Herrn Magister haben wir nie wiedergesehen.«

—aus einem Protokoll der Heiligen Inquisition der Praioskirche, aufgenommen in einer Herberge am Angbarer See, 1042 BF

Im Limbus, dem lebensfeindlichen Raum zwischen den Sphären, lauern unzählige Gefahren, und genau darin liegt auch die immense Bedrohung, welche der unaussprechliche Yo'ugghatugythot (Mehrzahl: Yo'ugghatugythotim) für die 3. Sphäre darstellt. In der 3. Sphäre bietet der dreigehörnte Dämon mit einer Größe von kaum einem Schritt keine sehr imposante Erscheinung, er erinnert eher an einen Wicht, weshalb er auch der *Limbuswicht* genannt wird. Doch im Limbus selbst – seinem „natürlichen Lebensraum“, wenn man so will – offenbart sich die wahre Gestalt und Größe des Dämons, die an einen riesigen muskelbepackten Humanoiden erinnert. Im Gesicht sitzt ein einziges senkrecht geschlitztes Auge, das für alles blind ist, dem keine Magie innewohnt. Auch sein linker Arm passt nicht zu einem Humanoiden, denn statt in einer Hand endet er in zwei tentakelartigen, sich zur Spitze hin verjüngenden Auswüchsen, mit denen er sich notfalls auch verteidigen kann. Die wahre Funktion dieser Körperteile enthüllt sich jedoch derjenigen Beschwörerin, die von dem Dämon verlangt, eine Pforte in den Limbus zu öffnen. Dann nämlich stößt der Zerreißer der Sphären seine Ranken inbrünstig in das Gefüge der Existenz höchstselbst und zerzt die Fäden, aus denen die Wirklichkeit gesponnen ist, auseinander, bis sich ein Tor in das graue Nichts der Zwischenwelt auftut.

Ist der Durchgang erst einmal geöffnet, nimmt sich der perfide Limbuswicht die Zeit, sein Werk der Zerstörung nachhaltig zu festigen und den gewalttätig zugefügten Sphärenriss zu verankern, sodass er sich nicht von selbst



Yo'ugghatugythot

Größe: 0,90 bis 1,10 Schritt (3. Sphäre); 5,00 bis 12,00 Schritt (Limbus)

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 13 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14

LeP 40 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 5 **ZK** 4 **GS** 8

Tentakel: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel), Wuchtschlag I (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 6, Sinnesschärfe 10, Sphärenkunde 17, Verbergen 10, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Auge des Limbus 16, Fulminictus 10

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein (im Limbus groß oder riesig)

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –3

Beute: keine

Kampfverhalten: Yo'ugghatugythot ist kein Kampf-dämon, wird seine Tentakel aber einsetzen, um sich zu verteidigen. Dabei nutzt er sowohl *Finten* als auch *Wuchtschläge*.

Flucht: Yo'ugghatugythot flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Yo'ugghatugythot ist ein unabhängiger Dämon und Meister der Limbusmanipulation.

☛ **QS 2:** Yo'ugghatugythot kann Sphären-tore öffnen und seinem Beschwörer im Limbus behilflich sein.

☛ **QS 3+:** Yo'ugghatugythot ist in der 3. Sphäre deutlich schwächer als im Limbus. Dort gewinnt er schnell an Kraft und stellt eine größere Gefahr dar.

Sonderregeln:

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Yo'ugghatugythot über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Limbusmacht: Im Limbus erhält der Dämon nach 1W6 KR folgende Boni: alle Eigenschaften +2, alle Fertigkeiten +2, +20 LeP, +4 INI, +2 AT, +2 TP, +1 Aktion, Finte II, Wuchtschlag II. Seine Größenkategorie kann zudem von *klein* auf *groß* oder *riesig* erhöht werden.

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

Zusätzliche Dienste:

Meister der Limbuspforten: Der Dämon kann Tore in und aus dem Limbus erschaffen. Dazu benötigt er 4 Aktionen Zeit und zwischen 4 und 16 AsP (je nach Größe des Tors; von kopf- bis hin zu scheunengroßen Toren). Mit weiteren 8 AsP kann er das Tor 1W6 Tage offenhalten, mit stattdessen zusätzlichen 16 AsP bleibt es so lange, bis es gebannt wird.



wieder schließt. Welchen Dienst er auch immer zu vollführen hat – sei es eine kurze Reise durch den Limbus, die Verfolgung eines Sphärenreisenden oder die Aufgabe, etwas oder jemanden in der grauen Astralebene aufzuspüren –, mit niederhöllischer Freude hinterlässt er Wunden, die er in die Sphärenwände schlägt, und so laufen nicht nur neugierige Aventurier Gefahr, im tödlichen Äther verlorenzugehen, vielmehr kann eine solche Lücke unterschiedlichem anderen Gezücht einen Angriffspunkt bieten, um in die 3. Sphäre zu gelangen. Einem Erzdämon scheint sich *Der Zerreißer der Sphären* nicht verschrieben zu haben. Allerdings werden ihm gelegentlich gleichermaßen eine Nähe zur Domäne Tyakra'man – dem die rechte Ordnung der Schöpfung verkörpernden Praios entgegengesetzt ist – wie auch zur Domäne Eskates mit ihrer Neigung zu Zeit und Raum manipulierenden Wesenheiten nachgesagt. Es sind die grauen Wächter des Limbus vom Orden der sechs Flügel Menacors, die den Yo'ugghatugythot zu ihrem Erzfeind erklärt haben und ungeahnte Anstrengungen unternehmen, um die Spuren seines dämonischen Wirkens zu beseitigen. Die immense Gefahr, die von den Hinterlassenschaften des Dämons ausgeht, ist im Laufe

Beschwörungsname: Yo'ugghatugythot / Yo'ugghatugythotim

Beiname: Der Zerreißer der Sphären, Der Limbuswicht

Domäne: unabhängig (aber Nähe zu Tyakra'man und Eskates)

Wesenstypus: 3-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

der Geschichte selbst den verruchtesten Dämonen-beschwörern klar geworden, und so ist das Wissen um seine Beschwörung kaum mehr verbreitet. Während sich der Yo'ugghatugythot kaum dazu eignet, als Kampfdämon in die 3. Sphäre gerufen zu werden, sind im Limbus seine Kraft und Größe um ein Vielfaches gewaltiger, und eine zufällige Begegnung mit ihm kann sich dort schnell als ernstzunehmende Bedrohung herausstellen. Im grauen Wirbel des Äthers entwickelt er eine beeindruckende Schnelligkeit, erhält beunruhigende Regenerationsfähigkeiten und ist zudem in der Lage, seine Ranken fast nach Belieben zu verformen. Wehe jedem, der den Zerreißer der Sphären unterschätzt!

Yst-Phogorthu

»Revision! Eure Hoheit, meine Ehre als Ritter gebietet es mir, das Ergebnis dieses Lanzengangs anzufechten. Das Regelwerk der Tjoste verbietet Zauberei und nicht einmal ein Oger würde nach einem solchen Treffer noch im Sattel sitzen. Ich fordere, die Panzerung dieses Pferdes zu entfernen, um seine wahre Natur zu entblößen.«

—Ritterin Xindra von Finstertann zu Herzog Arngrimm von Ehrenstein, während der Tjoste, zur Großen Tobrischen Warenschau, Yol-Ghurmak, Rondra 1033 BF

Yst-Phogorthu (Mehrzahl: Yst-Phogortey) ist ein zweigehörnter pferdeartiger Dämon von fast zwei Schritt Schulterhöhe. In der bekanntesten Form wirkt der Körper wie aus verbranntem Holz, Lehm und glühender Kohle gebaut. Die schwarzverkohlte Haut wird von schuppenartigen Panzerplatten geschützt. Statt Mähne und Schweif schießen Flammen aus seinem Körper, während die Augen wie zwei glühende Kohlestücke funkeln. Der

Kopf hat ein eingedrücktes, fast menschenähnliches Gesicht und ein großes Maul mit langen Reißzähnen. Aus der Stirn ragen zwei drei Spann große Hörner. Seine glühenden Hufe hinterlassen rußschwarze Abdrücke und versengen Gras und Laub in der Umgebung. Auch wenn Yst-Phogorthu keinem bekannten Erzdämon zugeordnet wird, steht er je nach verwendeten Donaria und Paraphernalia einer der zwölf Domänen nahe, was auch sein Aussehen stark beeinflusst. Allen Versionen gemein ist die Fähigkeit, seinen Beschwörer oder eine ausgewählte Person zu tragen. Dabei schützt das hohe Ross seinen Reiter mit seinen dämonischen Fähigkeiten. Jeglicher erlittener Schaden, egal ob profan, magisch oder geweiht, wird vom Yst-Phogorthu abgefangen. Darüber hinaus hat der Dämon je nach Domäne weitere besondere Eigenschaften. Die *Schindmähre* wird dem Blakharaz zugeordnet und liebt es, seine Opfer zu quälen und zu bestrafen. Sie ist in der Lage, höllische Schmerzen zu bereiten und wurde in Transsylvien gerne als Folterinstrument eingesetzt. Angeblich kann sie mit einem Biss ihren Opfern die Haut bei lebendigem Leib vom Körper reißen. Das *Höllische Streitross* steht Belhalhar nahe und ist ein fürchterliches Schlachtross. Es ist größer, aggressiver und besser gepanzert als seine Brüder, wodurch es besonders für den Kampf geeignet ist. Das *Rasende Ross* ist der Domäne Lolgramoths entsprungen. Dieser Dämon ist in der Lage, seinen Reiter in einem wahnsinnigen Ritt viele Hundert Meilen weit zu tragen. Selbst tiefe Schluchten und Hindernisse von mehreren Dutzend Schritt überwindet das Ross mit einem einzigen Satz. Dabei kommt es nicht selten vor, dass sein Reiter bei einem der waghalsigen Manöver in den Tod stürzt. Die *Nachtmähre* ist Thargunitoth zugewandt und wird meist von Nekromanten genutzt. Dieses alptraumhafte Reittier hat so manchen wackeren Krieger in die Flucht geschlagen und ihn anschließend weiter im Schlaf verfolgt. Manch wagemutiger Held setzte seinem Leben gar freiwillig ein Ende, weil er die nächtlichen Heimsuchungen nicht mehr ertrug. Die einst in Oron beliebte *Rossige Stute* steht der Belkelel nahe und ist eine perverse Mischung aus aufreizender Frau und Stute. Während sie Menschen mit ihrer abstoßenden Schönheit eher verwirrt, versetzt sie alle Tiere in ihrer Umgebung in große Aufregung. Besonders Hengste werden von ihren Trieben überwältigt und werben um die attraktive Stute, was mitunter gar zu Kämpfen führt. So kann es eine einzige rossige Stute schaffen, ein Banner Ritter ins Chaos zu stürzen. Der *Lauffeuerfuchs* ist der heißblütige Diener Agrimoths und schützt



Beschwörungsname: Yst-Phogorthu / Yst-Phogortey
Beiname: Das Hohe Ross
Domäne: unabhängig
Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon
Beschwörungsritual: Invocatio Maior

Yst-Phogorthu

Größe: 2,20 bis 3,00 lang, 1,50 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 8 **GE** 15 **KO** 22 **KK** 24

LeP 180 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 13

Biss: AT 12 TP 2W6+3 RW kurz

Horn: AT 12 TP 1W6+4 RW mittel

Trampeln: AT 12 TP 2W6+10 RW kurz

Tritt: AT 15 TP 2W6+4 RW mittel

Überrennen: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Horn, Tritt), Mächtiger Schlag (Horn, Tritt), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 3, Körperbeherrschung 13, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 12

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, verschiedene Erzdämonen), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Yst-Phogorthu greift nur dann an, wenn sein Reiter dies wünscht. Er greift mit der Angriffsart an, die dem Reiter am liebsten ist.

Flucht: Yst-Phogorthu flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Yst-Phogorthu ist ein Pferdedämon, der unterschiedlichen niederhöllischen Erzdämonen dient.
- ☛ **QS 2:** Yst-Phogorthu gibt seinem Reiter einen Teil seiner Kraft und schützt ihn vor Angriffen.
- ☛ **QS 3+:** Yst-Phogorthu kann sich mit seiner Zauberkraft sogar teleportieren und somit vor Angriffen schützen. Sein Reiter wird dabei durch den Limbus mitgenommen.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Yst-Phogorthu kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 17. 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 Yst-Phogorthu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Gegengottheit seines Herrn bzw. seiner Herrin.

Packesel: Der Dämon kann bis zu 1.000 Stein tragen.

Verbindung zum Reiter: TP, die der Reiter erleiden würde, gehen auf den Dämon über.

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

Varianten (eine davon muss beim Beschwören gewählt werden):

- ☛ **Schindmähre (Blakharaz):** Bissangriffe verursachen 1 Stufe Schmerz für 10 KR. Die Zustandsstufen sind kumulativ durch die Angriffe.
- ☛ **Höllisches Streitross (Belhalhar):** +2 TP, +2 RS, +2 AT für den Dämon, +2 TP für den Reiter
- ☛ **Tiefenross (Charyptoroth):** Kann sich über und unter Wasser fortbewegen. Sein Reiter erhält die Möglichkeit, unter Wasser zu atmen.
- ☛ **Rasendes Ross (Lolgramoth):** +10 GS, doppelte Sprungreichweite
- ☛ **Nachtmähre (Thargunitoth):** Gegner, die SP durch Dämon oder Reiter erleiden, regenerieren in den nächsten 1W3 Regenerationsphasen keine LeP.
- ☛ **Vollblut des Archomagus (Amazeroth):** SK und ZK gegen Zauber +4 (auch für den Reiter), Zauber des Reiters sind um +1 erleichtert
- ☛ **Eisläufer (Nagrach):** Immunität gegen Kälte (auch für den Reiter); elementarer Kälteschaden wird halbiert.
- ☛ **Trächtiger Gaul (Asfaloth):** regeneriert am Ende jeder KR 2W6 LeP (auch der Reiter)
- ☛ **Seuchenklepper (Mishkara):** Immunität gegen Krankheiten (auch für den Reiter), kann Krankheiten nach Meisterentscheid bis Stufe 4 durch Bisse übertragen
- ☛ **Lauffeuerfuchs (Agrimoth):** Immunität gegen Feuer (auch für den Reiter), elementarer Feuerschaden wird halbiert.
- ☛ **Rossige Stute (Belkelel):** bei Kulturschaffenden eine Probe auf Willenskraft, bei Misslingen 1 Stufe Verwirrung für 5 Minuten; bei Tieren verursacht sie in einem Radius von 100 Schritt Balzverhalten (was Proben auf Reiten um –3 erschwert)



seinen Reiter vor Feuer, während er selbst in der Lage ist, seine Feinde qualvoll zu verbrennen. Charyptoroths *Tiefenross* gleicht einer Mischung aus Seepferdchen und Risso. Es kann sich sowohl unter als auch über Wasser fortbewegen und ermöglicht die Unterwasseratmung. Im Daimonicon erwähnt wird Mishkaras *Seuchenklepper*,

der Siechtum und Krankheit verbreitet, während er seinen Träger vor selbigen schützt. Nur aus Gerüchten ist der *Eisläufer* aus der Domäne Nagrach bekannt. Sein Reiter soll kein Ziel mehr verfehlen und vor Sturm und Eis geschützt sein. Ob eine Amazeroth-Variante des Yst-Phogorthu existiert, ist umstritten.

Zazamotl'gnakhyaa

»Ihr kennt wohl alle den Ausspruch ›Feuer mit Feuer bekämpfen‹. Nun, der Zazamotl'gnakhyaa ist vermutlich das beste Beispiel dafür, wie sehr dieser Spruch manchmal der Wahrheit entspricht. Er ... Wie bitte? Za-za-motl-gnak-khya-a. Ich gebe zu, ein eher komplizierterer Name. Er verdeutlicht uns jedenfalls immer wieder aufs Neue, wie sehr die Kräfte der Niederhöllen sich gegenseitig verachten, ja geradezu hassen. Dieser Dämon stürzt sich, ohne auch nur zu blinzeln, auf jeden anderen Dämon, dessen er habhaft werden kann und gibt nicht eher Ruhe, bis er ihn niedergerungen und besiegt hat. Und Gnade euch, es gibt keinen anderen Dämon, den er angreifen kann. Wie dem auch sei, nachdem er seinen Feind vernichtend geschlagen hat, geht er zum unappetitlichen Teil über.
[...]

Das von ihm zu erhaltende Zazamotoxin stellt noch vor der alchemistischen Tinktur ›Borbarads Hauch‹ die wohl wirksamste aller bekannten Substanzen dar, die für heptasphärische Wesenheiten als absolut tödlich gilt. Aber Obacht, wenn es nicht korrekt appliziert wird, lähmt es einem selbst den Körper, was bedeutet, man ist einem Dämon auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Und das wollt ihr nicht erleben.«
—Lehrmeister Demirion Ophenos in einer späteren Lehrstunde zur Dämonologie, neuzeitlich

Zazamotl'gnakhyaa (Mehrzahl: Zazamotl'gnakhyanim) ist ein kleiner zweigehörnter Dämon, der keiner der bekannten erzdämonischen Domänen zugeordnet werden kann und daher als freier Dämon gilt. Bei dieser Ausgibt der Niederhöllen handelt es sich um einen sehr speziellen Vertreter der 7. Sphäre, in mehreren Hinsichten. Sein Aussehen gleicht dabei einer mit metallisch glänzenden Schuppen übersäten Made von etwa einem Schritt Größe. Aus dem Leib ragen zwei grotesk anmutende dünne Arme mit rasiermesserscharfen Klauenhänden. Der Körper geht in einen ebenfalls gepanzerten Schwanz über, dessen Spitze ein anderthalb Spann langer Stachel zielt. Seine beiden Hörner wurden sowohl am Kopf als auch an den Ellenbogen beobachtet. Der Zazamotl'gnakhyaa blickt einen aus seinen vier tiefschwarzen Augen äußerst boshaft an und scheint andere Dämonen – über das für das Chaos übliche Maß hinaus – zu verabscheuen. Er greift mit Vorliebe andere Bewohner der 7. Sphäre an, wobei er sich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf stürzt und dem gegnerischen Dämon seinen Stachel tief in den Leib treibt. Dann injiziert er eine der seltsamsten Flüssigkeiten, die Alchimisten und Dämonologen bisher bekannt ist. Das Zazamotoxin ist ein Gift, welches für Dämonen und siebtsphärische Wesenheiten tödlich wirkt, bei gewöhnlichen Lebewesen aber nur für eine kurze Lähmung sorgt. Gleichzeitig hat das Gift noch eine weitere Eigenschaft, die dazu führt, dass der Zazamotl'gnakhyaa den Beinamen *Der Gefräßige Söldner der Niedersten Höllen* trägt. Es verhindert die Rückkehr der dämonischen

Manifestation in die 7. Sphäre, selbst über deren Tod hinaus. Folglich bleibt bei einem mit Zazamotoxin vergifteten Dämon das berühmt-berüchtigte Verpuffen in einer niederhöllisch stinkenden Schwefelwolke aus. Der Zazamotl'gnakhyaa macht sich dann umgehend ans Werk, den besiegten Dämon zu verspeisen. Dabei geht er äußerst akribisch vor und zerteilt den Leichnam zunächst in mundgerechte Stücke. Er scheint ohnehin die Schwachstellen der meisten Dämonen zu kennen, ob er allerdings bestimmte Dämonen gegenüber anderen als Mahlzeit bevorzugt, ist noch nicht bekannt.

Solch ein eher ungewöhnlicher Vertreter der Niederhöllen ist daher natürlich auf vielfältige Weise nicht nur für die praktische Dämonologie, sondern auch für die niedere und höhere Alchimie von großem Interesse. Für den praktizierenden Beschwörer stellt ein Zazamotl'gnakhyaa an seiner Seite in gewisser Weise eine doppelte Absicherung dar. Zum einen greift der Dämon jeden dem Beschwörer feindselig gesonnenen Dämon an, ganz gleich ob dieser mächtiger ist oder nicht. Zum anderen stellt das Zazamotoxin eine hochwirksame Waffe dar, der die meisten Dämonen nichts entgegensetzen haben. Ob das Gift auch gegen andere Zazamotl'gnakhyanim wirkt, bleibt Gegenstand von





Zazamotl'gnakhyaa

Größe: 0,80 bis 1,20 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

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

FF 14 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15

LeP 40 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Biss: AT 10 TP 2W6 RW kurz

Klaue: AT 14 TP 1W6+5 RW mittel

Stachel: AT 12 TP 1W6+3 (+Gift)*/** RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen, Stachel), Finte I (Klaue, Stachel), Verbeißen (Biss), Zu Fall bringen (Klaue)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Armatruz 6

Anzahl: 1, 2 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Zazamotl'gnakhyaa stürzt sich zuallererst auf anwesende Dämonen, nur in zweiter Linie auf Lebewesen. Im Kampf versucht der Dämon, mit seinem Stachel zu treffen und kombiniert seinen Angriff auf ungeschützte Stellen gerne mit Finten.

Flucht: Zazamotl'gnakhyaa flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Zazamotl'gnakhyaa ist ein Dämon, der andere Dämonen sucht und vernichtet. Er ist unabhängig von allen Domänen und ein echtes Mysterium der Niederhöllen.

☞ **QS 2:** Zazamotl'gnakhyaas Zazamotxin ist ein Gift, welches für Dämonen höchst gefährlich wird, für Sterbliche aber nur eine leicht lähmende Wirkung aufweist.

☞ **QS 3+:** Zazamotl'gnakhyaa gibt sein Gift nicht gerne her, aber sein Beschwörer kann es ihm befehlen.

Sonderregeln:

*) Der Dämon kann den RS anderer Dämonen bei seinem Angriff ignorieren.

) **Zazamotxin: Das Gift des Zazamotl'gnakhyaa hat gegenüber Lebewesen eine lähmende Wirkung, gegenüber Dämonen kann es eine vernichtende Wirkung aufweisen. Die Wirkung ist in beiden Fällen kumulativ. Ein Dämon oder Held, der mehrfach gestochen wird, erleidet also immer mehr Schaden bzw. baut also immer mehr Zustandsstufen auf.

Stufe: 6

Art: Waffengift, dämonisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP pro KR gegen Dämonen; 1 Stufe *Paralyse* gegen andere Wesen / 1W3 SP pro KR gegen Dämonen, keine Wirkung bei anderen Wesen

Beginn: sofort

Dauer: 20 KR

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden; Die ZK von Dämonen, um sich dem Gift zu widersetzen, sinkt um 7 Punkte; Die Körper durch Zazamotxin „getöteter“ Dämonen verbleiben für 3W6+3 Tage in der 3. Sphäre.

Hass: Der Dämon hat einen besonderen Hass auf Dämonen.
Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen, verfügt Zazamotl'gnakhyaa über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

Resistenz gegen magische Angriffe: Angriffe durch Zauber oder magische Waffen richten nur den halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann der Rüstungsschutz abgezogen.

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

Zusätzliche Dienste:

☞ **Giftmelken:** Der Dämon kann etwas von seinem Gift abgeben, es hält jedoch nur 24 Stunden, sofern es nicht auf magische Weise konserviert wird. Wenn man den Dämon zu diesem Dienst zwingt, wird es zukünftig für den Beschwörer immer schwieriger, ihn zu rufen. Die Anrufungsschwierigkeit wird um 1 schwieriger. Dieser Malus ist kumulativ. Pro eingesetztem Dienst reicht das Gift für jeweils 1 Anwendung.

Spekulationen. Auch für Alchimisten eröffnet die Möglichkeit, dämonisches Material längerfristig zu konservieren, ungeahnte Möglichkeiten. Leider lassen sich die meisten Zazamotl'gnakhyanim nicht einfach so beschwören, um dann ihr Gift in Glasphiolen zu spritzen. Das Gegenteil ist der Fall. Der Dämon fühlt sich womöglich um einen guten Kampf (und wohl auch um eine gute Mahlzeit) betrogen und richtet seinen Unmut gegen den Beschwörer, was im besten Fall mit Erpressung, im schlimmsten Fall jedoch mit Verspeisung endet.

Beschwörungsname: Zazamotl'gnakhyaa / Zazamotl'gnakhyanim

Beiname: Der Gefräßige Söldner der Niedersten Höllen

Domäne: unabhängig

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwöungsritual: *Invocatio Maior*

Zyrra'Shin

»Ich hatte mich in den letzten Tagen in die Geschichten über den Großen Schwarm und die Herrschaft der Magiermogule vom Gadang eingelesen. Einige dieser Märchen kannte ich bereits, doch ich konnte auch einige neue Erkenntnisse gewinnen. Ich glaube, dass es eine Legende gibt, die auf einen Dämon anspielt, dessen Name in heutiger Zeit fast vergessen ist. Die Quellenlage ist sehr dürftig und selbst den Mogulen war das Wesen zu Beginn unbekannt. Soweit es meine Beurteilung zulässt, wurde der Name des Dämons, Zyrra'Shin, aus dem fernen Riesland, oder – sofern die noch absurderen Märchen einen wahren Kern besitzen – aus der Welt innerhalb der Welt nach Aventurien gebracht. Ich gebe zu, dass die Schreibweise nicht nach einem tulamidischen Begriff klingt, es ist also durchaus vorstellbar, dass die Annahme zutrifft.

Der besagte Zyrra'Shin soll von der Gestalt her an eine Praiosanbeterin erinnern, jedoch eine von der Größe eines Ogers oder gar Trolls. Das Wesen besitzt schreckliche Fänge und eine Aura des Bösen, mit der es jeden Gegner einschüchtern kann. Zyrra'Shin soll den Magiermogulen die Idee des Großen Schwarms nähergebracht haben. Obwohl er von insektenhafter Gestalt ist, scheint der Dämon kein Diener Belzhoraschs zu sein, sondern sein eigener Herr. Einer der Mogule, ein gewisser Assarbad, hat Aufzeichnungen über ein Gespräch mit Zyrra'Shin hinterlassen. Offenbar ist es das Ziel des Ifriits, Dere für seine Art bewohnbar zu machen, damit in einem neuen Zeitalter diese Wesen über alle Kontinente herrschen.«

—Aufzeichnungen der Lajella Kalefsunni, Tochter Niobaras und Qabalya-Magierin, über Erkenntnisse unbekannter Dämonen

Zyrra'Shin (Mehrzahl: Zyrra'Shinya) ist ein Dämon, dessen erklärtes Ziel die Umgestaltung Deres ist. In den Niederhöllen fühlt sich dieses Wesen nicht wohl und auch wenn es nicht leicht zu beschwören ist, ist es einer Zauberin in gewisser Hinsicht dankbar, wenn es endlich die 7. Sphäre verlassen kann. Zyrra'Shin führt einen Dienst der Beschwörerin aus, versucht aber gleichzeitig auch seine eigenen Ziele zu verfolgen. Der Dämon versucht Zauberer davon zu überzeugen, weitere Zyrra'Shinya zu rufen. Sobald die Dienste des insektenartigen Dämons enden, bleibt er in der 3. Sphäre und versucht das Land seinen Vorstellungen anzupassen. Er frisst Humus und Lebewesen und wandelt sie in eine Art Schleim um, aus dem er unterirdische Nester baut, in dem er und sein Volk leben können. Glücklicherweise kann sich Zyrra'Shin nicht von alleine vermehren, aber sein Drang, sein Volk aus den Niederhöllen nach Dere zu rufen, ist so stark, dass er sogar Beschwörer entführt und sie zwingt, weitere Rituale zu vollführen, um weitere Exemplare seiner Art zu „befreien“.

Der Insektendämon, der einer großen Praiosanbeterin gleicht, ist intelligent und vertraut mit den Gepflogenheiten der anderen Völker Deres. Oft behauptet er, dass sein Volk in einem früheren Zeitalter über die Welt herrschte und sie erst in die Niederhöllen gingen, als ihre Muttergöttin dorthin verbannt wurde. Der Name ihrer Göttin ist unaussprechlich, aber sie soll die Herrin aller Vielbeinigen sein. Die Heuschrecken von Yog'omog haben mittlerweile genug von der Pein der Niederhöllen. Deshalb haben sie sich auch von ihrer Göttin losgesagt und verfolgen nun das Ziel, die 3. Sphäre zurückzuerobern.

Die Zyrra'Shin spielten angeblich bei vielen Ereignissen, die die Welt verändert haben, eine große Rolle. So sollen sie mit den Magiermogulen vom Gadang ein Bündnis geschlossen haben, dass in der Zerstörung des fruchtbaren Landes, das heute die Gorische Wüste ist, mündete. Im Gildenland sollen angeblich weitere Wüsten durch ihr Wirken entstanden sein und im Riesland, so berichten uralte Legenden, soll der Zyrra'Shin-König Ark'Shin in seiner Feste aus gehärtetem Schleim, Yog'omog, residieren.



Zyrra'Shin

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 22

LeP 60 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 8 **SK** 5 **ZK** 5 **GS** 10

Biss: AT 13 TP 1W6+9 RW kurz

Fänge: AT 15 TP 1W6+5 RW kurz

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (max. 1x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Fänge), Aufmerksamkeit, Finte I+II (Biss, Fänge), Klammergriff (Fänge), Sturmangriff (Biss, Fänge), Verbeißen (Biss), Vorstoß (Biss, Fänge), Wuchtschlag I+II (Biss, Fänge)

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 13, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 3, Sinnesschärfe 15, Verbergen 12, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 12, Duplicatus 12, Gardianum 12, Krötensprung 15

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (gehörnter, unabhängig), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Zyrra'Shin verwendet eine Reihe unterschiedlicher Manöver und Zauberkombinationen. Mit Axxeleratus und Duplicatus steigert er seine Lebenschancen, der Gardianum kommt zur Anwendung, wenn er Zauberer unter seinen Gegnern vermutet. Im Kampf sind *Anspringen* und *Sturmangriffe* seine liebsten Mittel.

Flucht: Zyrra'Shin flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Zyrra'Shin ist ein Insekten dämon, der keines Erzdämonen Untertan ist.

☛ **QS 2:** Zyrra'Shin kann Bauwerke aus gehärtetem Schleim errichten und ist zudem ein gefährlicher Kampfdämon.

☛ **QS 3+:** Zyrra'Shin kann magische Waffen herstellen, die einige Tage lang existieren können.

Sonderregeln:

☛ *Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten:* Anders als viele Dämonen, verfügt Zyrra'Shin über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen einer Gegengottheit.

☛ *Verbleib im Diesseits:* Nachdem der Beschwörer alle Dienste von Zyrra'Shin verlangt hat, verbleibt der Dämon als freier Dämon unbegrenzt in der 3. Sphäre.

☛ *Dämonen-Regeln:* Für Zyrra'Shin gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

☛ *Gebäudebau:* Zyrra'Shin kann ein Gebäude bauen. Je nach Größe des Gebäudes braucht er unterschiedlich viele Dienste und Zeit. Eine kleine Hütte verbraucht 1 Dienst und dauert 6 Stunden, eine kleine Festung 6 Dienste und 6 Tage. Die Gebäude zerfallen nach 1W3+3 Monaten.

☛ *Waffenherstellung:* Zyrra'Shin kann Schleimwaffen herstellen. Diese haben die gleichen Werte wie die Waffe, die nachgebaut wird. Allerdings gilt die Waffe als magisch und verfügt über einen Bonus von +1 TP. Pro Dienst kann der Dämon einen Tag lang bis zu 12 Nahkampfwaffen herstellen. Nach 1W3+6 Tagen zerfallen die Waffen wieder zu Schleim. Geweihte Waffen können nicht kopiert werden, ebenso wenig ist es möglich, die hergestellten Waffen mit Liturgien zu belegen bzw. sie zu weihen.



Neben dem Dienst des Kampfes und dem Bau von Anlagen aus ihrem Schleim eignen sich Zyrra'Shin jedoch auch zur Herstellung von Zyrra'Shin-Waffen. Diese werden ebenfalls aus dem gehärteten Schleim hergestellt und sind extrem scharf und magisch aufgeladen, zerfallen aber nach einer Weile und sind nicht von dauerhafter Substanz. Allerdings kann ein Zyrra'Shin Dutzender solcher Waffen an einem Tag herstellen, sodass man damit innerhalb kurzer Zeit eine kleine Armee ausstatten kann.

Beschwörungsname: Zyrra'Shin / Zyrra'Shinya

Beiname: Die Heuschrecke von Yog'omog

Domäne: unabhängig

Wesenstypus: 2-gehörnter Dämon

Beschwörungsritual: Invocatio Maior

ANHANG



Neue Zaubersprüche

Aquasphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Wasserball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Wasserball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Wasserballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Zaubernende muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Wasserball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Wasserball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubernenden können von dem Wasserball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Schritt. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum der Explosion herum $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Wasserball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Wasserball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt.

Trifft der Wasserball 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 *Betäubung*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

Auge des Limbus

Der Zaubernende erschafft einen tosenden Mahlstrom, der alles und jeden in den Limbus reißt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel in den angrenzenden Limbus. Der Zaubernende muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen werden in den Limbus gezogen und auch unbefestigte Objekte sind betroffen. Jede KR muss eine Probe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) gelingen, ansonsten wird man 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die *Kraftakt*-Probe um +1 erleichtert. Wer bei der Öffnung des Strudels direkt im Zentrum steht, kann eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) erschwert um -3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv vom Sog wegbewegt und befindet sich 2 Schritt vom Zentrum entfernt. Wer sich im Radius des Sogs befindet, kann sich nicht normal vom Zentrum wegbewegen.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS Kampfrunden

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

Begehren erzeugen



Durch diesen Zauber wird ein großes Begehren nach einer Person erzeugt.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch können bei einem Ziel QS/2 Stufen des Zustands *Begehren* nach der Zaubernenden erzeugt werden. Die Zustandsstufen bleiben auch nach dem Ende der Wirkungsdauer bestehen und bauen sich nach der üblichen Zeit für *Begehren* ab (siehe Seite 153).

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

• Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Wasserschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Blitzball

In der Hand des Zaubernden entsteht ein Blitzball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Blitzball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen des Blitzballs ist in der Zauberdauer inbegriffen, der Zaubernde muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Blitzball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Blitzball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubernden können von dem Blitzball 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 (auch gegenleblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Blitzball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Um dem Blitzball zu entgehen, muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Schritt weit weg vom Zentrum der Explosion bewegt. Gegnern steht kein Passierschlag zu, da sie selbst zu überrascht sind. Ausnahme sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Blitzschaden immun sind, diese können einen Passierschlag ausführen.

Trifft der Blitzball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Gegner mit Metallrüstungen oder viel Metall am Körper (Meisterentscheid), er-

• Wie auch beim KULMINATIO bedeutet dies, dass die TP dann nicht um den RS verringert werden. Eine Metallrüstung schützt einfach nicht vor dem Zauber.

• ○ leiden zusätzlich $1W3$ SP.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

Corpofrigo

Der Corpofrigo erzeugt ein Herabsinken der Körpertemperatur des Opfers und verursacht dadurch erheblichen Schaden und steife Muskeln.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Corpofrigo erzeugt je nach QS Schaden und Stufen von *Paralyse*.

QS 1: $1W6$ TP

QS 2: $1W6+2$ TP

QS 3: $1W6+2$ TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 4: $1W6+4$ TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 5: $1W6+6$ TP, 1 Stufe *Paralyse*

QS 6: $1W6+6$ TP, 2 Stufen *Paralyse*

Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch, und 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

Ecliptifactus

Diese Formel belebt auf dämonische Weise den Schatten des Zaubernden. Er nimmt feste Form an und kämpft an der Seite des Zaubernden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zaubernden wird durch diesen Spruch belebt und kämpft für ihn. Er kann sich dabei maximal 13 Schritt weit von seinem Meister entfernen. Mit dem Ecliptifactus kann man stets nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach dem Ende der Wirkungsdauer kann der Zauber erneut gewirkt werden. Der Schatten besitzt die unten aufgeführten Werte und erhält zusätzliche Boni je nach erreichter QS. Diese sind nicht kumulativ.

QS 1: keine Änderungen

QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK

QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I

QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I

QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I

QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK, Finte I+II

Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis sich der Schatten regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Ecliptifactus entsprechend auch nicht anwenden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer:

aufrechterhaltend

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

• Die SF Finte II kann der Schatten einsetzen, auch wenn er die Voraussetzungen dazu nicht erfüllt.

Schatten

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 25 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

Angriff*: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen

Kampfverhalten: Der Schatten folgt dem Zaubernden und verteidigt ihn, so gut er kann. Wenn sein Meister nicht angegriffen wird, greift er auch von sich aus potenzielle Feinde an. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubernden aus. Der Schatten wird sich immer in einem Radius von 13 Schritt um den Zaubernden herum aufhalten. Wird er aus diesem Bereich hinausgedrängt, versucht er, den Radius wieder zu erreichen.

Flucht: Der Schatten flieht nie.

*) Unabhängig davon, ob und welche Waffe der Schatten führt, gelten die hier angegebenen Werte.

Eigene Ängste

Die Ängste des Opfers werden gestärkt, sodass es kaum noch dazu in der Lage ist, einen klaren Gedanken zu fassen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Alle Fertigungsproben, bei denen mindestens ein Mal auf Mut gewürfelt wird, sind um die QS/2 erschwert.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Eisenrost

Der Zaubernde lässt ein metallenes Objekt schlagartig verrosten, was es spröde und zerbrechlich macht.

Probe: KL/CH/GE

Wirkung: Metallene Gegenstände verlieren 20 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfrisst der Rost das Objekt so stark, dass es nicht mehr verwendbar ist.

Um metallene Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zaubernde so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz

hat. Bei metallenen Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei anderen Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffen können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Erzielte QS gegen Waffen summieren sich auf.

Zauberdauer: 4 Aktionen (Dauer kann nicht modifiziert werden)

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Profane Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Frostleib

Der Zauber erfüllt das Ziel mit dem Element Eis und schützt es so vor Frost und Kälte.

Probe: MU/KL/GE

Wirkung: Die Haut des Zaubernden überzieht sich mit einer frostigen Schicht, die einen RS von 1 verleiht (kombinierbar mit Rüstungen). Der Zaubernde kann nicht den Status *Brennend* und keine Stufen des Zustands *Paralyse* erleiden. Sollte dieser Status/Zustand vor dem Wirken des Zaubers bestehen, endet *Brennend/Paralyse*.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Halluzination

Der Spruch gaukelt seinem Opfer vor, etwas wahrzunehmen, das nicht existiert.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde erschafft im Geist des Ziels ein alle Sinne betreffendes Trugbild. Dabei kann es sich sowohl um eine eigentlich nicht vorhandene, als auch um eine existente, aber anders wahrgenommene Sache handeln, beispielsweise nach köstlichem Wein schmeckendes Wasser oder ein als blutrünstiger Ork erscheinender Gefährte. Der Zaubernde muss dabei selbst kein detailliertes Bild vor Augen haben, vielmehr kann er einen beliebigen Anteil der Phantasie des Ziels überlassen. Das Opfer erleidet während der Wirkungsdauer den Status *Handlungsunfähig* und kann als einzige Handlung pro vergangener Minute versuchen, die Halluzinationen abzuschütteln. Dazu ist eine Probe *Willenskraft* erschwert um die QS des Zaubers notwendig. Gelingt die Probe, endet der Zauber augenblicklich.

Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Dämonen
Steigerungsfaktor: C

Orcanofaxius

Dieser Zauber lässt einen Luftstrahl aus den Fingern des Zaubernenden fahren, der seinem Gegner schadet.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernenden schießt ein Luftstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Zaubernende muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer begriffen. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte Schaden. Der Luftstrahl 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 Luftstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel wird zudem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhält den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Größenkategorie und Liegend

Wesen mit der Größenkategorie groß erleiden bei einem ORCANOFAXIUS nur bei 1-2 auf W6 den Status *Liegend*.

Orcanosphaero

In der Hand des Zaubernenden entsteht ein Sturmball, der mit großer Geschwindigkeit zu seinem Ziel fliegt und dort explodiert.

Probe: MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernenden schießt ein Sturmball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das Treffen ist in der Zauberdauer begriffen, der Zaubernende muss also keine zusätzliche Aktion aufwenden. Der Sturmball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Sturmball die

Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zaubernenden können 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 (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro Schritt Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 3 TP. Der Sturmball 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 weg vom Zentrum der Explosion bewegt. • ○
Trifft der Sturmball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Alle getroffenen Ziele werden außerdem bei 1-3 auf 1W6 umgestoßen und erhalten den Status *Liegend*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: D

Größenkategorie und Liegend

Wesen mit der Größenkategorie groß erleiden bei einem ORCANOSPHAERO nur bei 1-2 auf W6 den Status *Liegend*.

Pestodem

Der unter seinen Opfern besonders unbeliebte Spruch erschafft einen kaum zu ertragenden Gestank, der die Handlungsfähigkeit aller Betroffenen in Mitleidenschaft zieht.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zaubernende stößt eine Übelkeit erregende Wolke stinkenden Gases aus. Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius erleiden dadurch 1 Stufe des Zustands *Betäubung*, solange ihre ZK nicht größer ist als $QS/2$. Der Zaubernende selbst ist nicht davon betroffen. Man kann keine weiteren Betäubungsstufen durch weitere Pestodems erleiden, solange die *Betäubung* aus dem letzten Pestodem noch wirkt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

• Weiteren Gegnern steht nach dieser Bewegung kein Passierschlag gegen den verteidigenden Helden zu, da sie selbst ganz andere Probleme bei einem explodierenden Sturmball haben. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wesen, die gegen die Auswirkungen von Luftschaden immun sind.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Dämonen
Steigerungsfaktor: B

Serpentialis

Der Spruch verwandelt die Arme der Zaubernenden in giftige Schlangen.

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Die Arme des Zaubernenden verwandeln sich in Giftschlangen gleicher Länge, mit denen er seine Gegner attackieren kann. Dabei verwendet er seine Werte für waffenlose Angriffe, jedoch sind seine Angriffe mit einer Giftwirkung versehen. Während der Wirkungsdauer ist es der Hexe nicht möglich, Waffen zu führen oder andere Aktionen zu vollziehen, die Hände erfordern. Die Schlangenarme verfügen über eine Reichweite von mittel.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 KR

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Dämonen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

Sturmwind

Der Zaubernende erschafft eine Wand aus tosendem Wind, die jedes Wesen am Durchqueren hindert.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Spruch erschafft eine Wand aus Sturm. Der Zaubernende muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite benennen, von dem aus sich die Wand geradlinig mit einer Länge von QS x 2 Schritt

ausbreitet. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zaubernende festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Schritt, die Tiefe 1 Schritt. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Enge Räumlichkeiten können die Ausbreitung der Wand einschränken. Eine Zerstörung der Wand ist nicht möglich. Die Durchquerung der Wand erfordert eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)*, die um die QS erschwert ist. Dabei wird der Durchquerende von den starken Winden umhergeworfen, sodass jeder gelungene wie misslungene Versuch 1W6 TP und bei 1-3 auf 1W6 zudem den Status *Liegend* einbringt. Der Mittelpunkt kann auf einem Schiff oder einem ähnlich großen Objekt platziert werden, sodass sich die Wand damit fortbewegt.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 30 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: B

• Der Meister kann entscheiden, dass Wesen der Größenkategorie riesig dagegen immun sind.

Dämonisches Serpentalisgift

Dieses Gift ist ein starkes Lähmungsgift. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

Stufe: QS des Zaubers

Art: Waffengift, dämonisch; das Gift kommt nur zum Tragen, wenn durch eine AT mindestens 1 SP verursacht wird.

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6–1 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3–1 SP, 1 Stufe *Paralyse*

Beginn: sofort

Dauer: Die entstandenen Stufen der *Paralyse* bauen sich pro Stunde um 1 Stufe ab.

Anmerkung: Das Gift kann nicht extrahiert werden.

Neue Rituale

Gletscherform

Das Ritual ermöglicht es dem Zaubernenden, Eis und Schnee nach Belieben zu formen.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zaubernende alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Eisdchinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Eis in eine bestimmte

Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungsdauer ist das Verformte wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Zauberschnurren

Manch Zaubernde soll allein mit ihrer Ausstrahlung andere von der Last übler Flüche und Erschöpfung befreien können. Nur die wenigsten Menschen wissen, dass es sich dabei um ein magisches, kaum hörbares Schnurren wie das von Katzen handelt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Zaubernde beginnt, ein kaum wahrnehmbares Schnurren von sich zu geben, welches die meisten Kulturschaffenden als angenehm und beruhigend empfinden. Derjenige, den die Zaubernde während der Wirkungsdauer des Zaubers zudem berührt, erhält Boni. Diese Boni sind kumulativ.

QS 1: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 3: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

QS 2: Ein Hexenfluch, der auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 4: Eine magische Handlung, die auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 5: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 6: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Dämonen

Steigerungsfaktor: C

Neuer Zustand

Begehren



Der Zustand *Begehren* spiegelt wider, wie groß das Verlangen einer Person gegenüber einer anderen Person oder einem Dämon ist und wie leicht sie sich um den Finger wickeln lässt. Es ist möglich, den Zustand mehrfach für unterschiedliche Wesen gleichzeitig zu erhalten. Ein Held kann also sowohl *Begehren* gegenüber Alrik auf Stufe II, wie auch *Begehren* gegenüber Hanaestil auf Stufe III erleiden. Die einzelnen Stufen addieren sich nicht auf, sondern gelten immer nur gegenüber einer speziellen Person. Der Zustand *Begehren* spielt keine Rolle bei der Ermittlung der 8 oder mehr Zustandsstufen, die akkumuliert die *Handlungsunfähigkeit* des Helden bedeuten (siehe **Regelwerk** Seite 32). *Begehren* baut sich pro Woche um 1 Stufe ab.

Begehren

Begehrenstufen	Auswirkung
Stufe I	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um -1 erschwert.
Stufe II	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um -2 erschwert.
Stufe III	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um -3 erschwert.
Stufe IV	Proben auf <i>Willenskraft</i> (<i>Betören widerstehen</i>) sind gegenüber der Person, die man begehrt, um -4 erschwert.

Neue Sonderfertigkeiten

Bindung (Dämonen)

Nur die mächtigsten Dämonenbeschwörer können Dämonen binden.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Zauberin Dämonen binden (siehe Seite 154).

Voraussetzungen: passende Invocatio-Zauber FW 12

AP-Wert: niedere/bis zu 5-gehörnte/Dämonen ab 6 Hörnern 10/20/40 Abenteurpunkte



Fokusregeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Bindung von Dämonen

Dämonen lassen sich an *eine Person* oder an *einen Gegenstand* binden (die Bindung an eine Person ist keine „Besessenheit“, sondern nur eine Verankerung, damit der Dämon in der 3. Sphäre verweilen kann). Der Vorteil eines gebundenen Dämons ist, dass Dienste nicht mehr durch verstreichende Zeit verloren gehen und der Dämon anderen Personen, nicht nur dem Beschwörer, Dienste erfüllt.

Für die Bindung eines Dämons ist die magische Sonderfertigkeit *Bindung (Dämonen)* notwendig (siehe Seite 153).

- Einen Dämon an eine Person oder einen Gegenstand zu binden, erfordert nach der Beschwörung eine Probe auf *Willenskraft*, die bei niederen Dämonen/ gehörnten Dämonen um die einfache/doppelte Anrufungsschwierigkeit erschwert ist.
- Gelingt die Bindung, kann die Person, an die der Dämon gebunden wurde, Dienste verlangen bzw. jeder, der den Gegenstand berührt, an den der Dämon gebunden ist. Es stehen so viele Dienste zur Verfügung, wie dem Beschwörer des Dämons bei der Invocation zugestanden wurden.
- Dienste verfallen nicht mehr nach einer bestimmten Zeit, sondern erst, wenn sie ausgeführt wurden.
- Misslingt die Probe, muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8: Der Dämon zieht sich in seine Sphäre zurück; 9-16: der Dämon greift den Beschwörer an, 17-20: der Dämon wird zu einem freien Dämon.

Dämonengift

Das Gift von Dämonen wird in den meisten Fällen in der neuen Klassifizierung dämonisch angegeben. Bei einigen wenigen Dämonen kann die Giftart auch eine andere sein.

Freie Dämonen

Unter bestimmten Umständen kann ein Dämon seine Freiheit erlangen (Sternenkonstellation, Patzer des Beschwörers). In diesem Fall verbleibt er auf *Dere* und geht seinen eigenen Zielen nach. Er kehrt erst wieder in die 7. Sphäre zurück, wenn er exorziert oder vernichtet wurde. Freie Dämonen erhalten immer die Wesensfähigkeit *Materialisierung* (siehe **Aventurisches Pandämonium** Seite 160).

Die Tradition (Dämonen) als Sonderfertigkeit

- Dämonen müssen zum Zaubern weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- Nur Dämonen können diese Tradition erlernen. Ebenso können Dämonen keine weiteren Traditionen erlernen.
- Wenn Dämonen Zauber modifizieren, erleiden sie keine Erschwernisse.
- Dämonen können keine Zauber erlernen, mit denen sie Wesenheiten herbeirufen können. Ausnahme können Wesen wie Dämonenkriehen oder der lebendige Schatten eines ECLIPTIFACTUS sein, nicht jedoch z. B. andere Dämonen, Geister und Elementare.
- Die Zauber von Dämonen haben meist unkontrollierte Nebeneffekte, was sich in dem Verdorren von Pflanzen, dem Erscheinen von dämonischen Effekten wie Schwefelgeruch oder unheimlichen Geräuschen äußern kann.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Dämon sein

AP-Wert: 250 Abenteuerpunkte

Masse und Gewicht von Dämonen

Dämonen verfügen als Wesen aus der 7. Sphäre über kein Gewicht. Dennoch verfügen sie über eine Art Masse, die immer dann zur Anwendung kommt, wenn sie Handlungen unternehmen, etwa Angriffe, sich auf einen Gegner setzen oder die *SF Anspringen* verwenden. In diesen Fällen kannst du als Meister anhand der Größenskategorie entscheiden, wie „schwer“ ein Dämon ist.

Sprachfähigkeiten von Dämonen

Dämonen sind in den meisten Fällen in der Lage zu sprechen. Sie tun dies gewöhnlich in einer universellen Sprache, die sich so anhört wie die jeweilige Muttersprache der Zuhörer. Einige Dämonen sprechen so gut wie nie. Ein Zant hält sich beispielsweise nicht lange mit Sprechen auf, auch wenn er es tun könnte. Einige Dämonen sprechen aber prinzipiell nie, weil sie z. B. nicht über einen Mund verfügen, nicht genug Intelligenz aufweisen oder einfach nicht mit Sterblichen reden wollen. Als Faustregel gilt: Je höher der KL-Wert eines Dämons ist und je klar definierter er über einen Mund verfügt, desto wahrscheinlicher wird er sprechen.

Auffällig ist zudem, dass Dämonen untereinander, oder wenn sie nicht wünschen, dass jeder versteht, was sie sagen, eine schwer zu verstehende Form des Zhayad sprechen – mit Worten, die selbst ein Zhayad-Kenner nicht vollständig entziffern kann.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere Kraftakt, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in Kraftakt ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Theriak

Theriak, auch bekannt als das Blut Sumus, ist eine machtvolle Heilessenz, die nicht nur Wunden schließen und Krankheiten heilen, sondern sogar Verstümmelungen beheben kann.

Je größer die Menge Theriak ist, die in einem bestimmten Zeitraum eingenommen wird, desto stärker sind die Heil-, aber auch die Nebenwirkungen.

Im Regelfall wird Theriak durch (Nagrach-)Dämonen der Erde im Hohen Norden entrissen. Deshalb ist Theriak, obwohl es ein machtvolles Heilmittel ist, bei götterfürchtigen Personen verrufen. Es verdampft bei Zimmertemperatur, sodass es nur kalt getrunken werden kann.

Mengen von Theriak

Ein Volumen von 5 ml Theriak entspricht 1 Einheit. 1 Schank Theriak besteht entsprechend aus 50 Einheiten. Geringere Mengen als 5 ml entfalten keine Wirkung bei der Einnahme, können aber als Ingredienz für Elixiere dienen.

Wirkung von Theriak

Theriak entfaltet eine ganze Reihe von Wirkungen, die dem Gesundheitszustand des einnehmenden Helden zugutekommen. Nachfolgend sind die Effekte der Einnahme von Theriak aufgelistet. Dabei kommen zunächst die erstgenannten Wirkungen zum Tragen. Erst wenn die Bedingung für eine Wirkung nicht erfüllt ist, kann das Theriak die nächstgenannte Wirkung erzielen: Eine Behandlung von Giften oder Krankheiten mit Theriak ist also erst möglich, sobald die LeP eines Helden ihren Maximalwert erreicht haben. Zur Heilung von Giften, Krankheiten und körperlicher Versehrtheit muss stets die erforderliche Menge Theriak auf einmal eingenommen werden, geringere Mengen haben keinen Effekt und erzielen auch keine der später genannten Wirkungen. Wird mehr Theriak auf einmal

eingenommen, als für eine Wirkung benötigt wird, so wird die überschüssige Menge auf die jeweils nächste Wirkung übertragen, sofern sie dafür groß genug ist. Falls ein Held unter der Wirkung mehrerer Gifte oder Krankheiten gleichzeitig leidet, so wird zunächst der negative Effekt behandelt, für den die geringste Menge an Theriak nötig ist – also das Gift oder die Krankheit mit der niedrigsten Stufe. Bei Gleichstand entscheidet der Meister.

☞ Falls der Held weniger LeP besitzt, als sein Maximum beträgt, regeneriert er sofort 2 LeP pro voller Einheit Theriak.

☞ Leidet der Held unter einer Vergiftung, so wird diese durch Einnahme von 1 Einheit Theriak pro Stufe des Giftes abgeschwächt. Eine Vergiftung mit ihren vollen Auswirkungen – deren Giftprobe also gelungen ist –, hat nach der Einnahme nur noch ihre schwächere Auswirkung (jene rechts des Trennstrichs bei der Beschreibung der Wirkung). Eine Vergiftung mit ihrer schwächeren Wirkung wird mit der gleichen Menge Theriak komplett geheilt. Gegen übernatürliche oder magische Gifte wirkt Theriak nicht, sehr wohl jedoch gegen Alkohol und andere Rauschmittel.

☞ Leidet der Held an einer Krankheit (und nicht an einer Vergiftung), so wird diese durch Einnahme von 1 Einheit Theriak pro Stufe der Krankheit abgeschwächt. Eine Krankheit mit ihren vollen Auswirkungen – deren Krankheitsprobe also gelungen ist –, hat nach der Einnahme nur noch ihre schwächere Auswirkung (jene rechts des Trennstrichs bei der Beschreibung der Wirkung). Eine Krankheit in ihrem schwächeren Verlauf wird mit der gleichen Menge Theriak komplett geheilt. Gegen übernatürliche oder magische Krankheiten wirkt Theriak nicht.

- Als nächstes werden Verstümmelungen rückgängig gemacht, beispielsweise ein versehrtes Auge, eine abgetrennte Hand oder ein fehlendes Bein. Dazu muss für jeden AP, den der entsprechende Nachteil wert ist, 1 Einheit Theriak eingenommen werden. Der Spieler des Helden muss allerdings auch die Abenteuerpunkte zum Ablegen des Nachteils ausgeben (siehe **Regelwerk** Seite 352), darf bei mehreren Verstümmelungen jedoch selbst aussuchen, welche zuerst behandelt wird.
- Wenn keine Verstümmelungen (mehr) vorhanden sind, so kann der Held mit der weiteren Einnahme von Theriak zusätzliche LeP gewinnen. Pro Einheit Theriak werden sein LeP-Maximalwert und seine aktuellen LeP um 1 angehoben. Dadurch kann er seinen Maximalwert höchstens auf das Doppelte des ursprünglichen Maximums ohne Theriakanwendung bringen. Beträgt das LeP-Maximum des Helden z. B. 34 LeP, so kann er weitere 34 LeP durch Theriak hinzugewinnen und dadurch bis zu 68 LeP besitzen. Alle 24 Stunden nach der letzten Einnahme einer Einheit von Theriak sinkt der neue Maximalwert wieder um 1, bis der normale Maximalwert erreicht ist.
- Bei all seinen positiven und gesundheitsfördernden Eigenschaften ist Theriak jedoch äußerst gefährlich, wenn man zu viel davon einnimmt: Wenn ein Held ohne Gifte, Krankheiten und Verstümmelungen, dessen LeP-Wert sich auf dem doppelten seines normalen Maximums befindet, trotzdem weiteres Theriak einnimmt, überdehnt er damit die Belastbarkeit seines physischen Körpers: Er platzt auf und erleidet einen qualvollen Tod.

Theriak-Vorrat

Mit der Einnahme von Theriak bekommt die Heldin Stufen des neuen Zustands *Theriak-Vorrat*. Dieser Zustand hat Einfluss auf die Regeneration der Heldin, aber auch darauf, wie leicht sie durch dämonische Einflüsterungen beeinflusst werden kann.

Stufen des Zustands *Theriak-Vorrat* bekommt eine Heldin immer dann, wenn ihr LeP-Maximum durch die Einnahme von Theriak um einen bestimmten Betrag über ihren gewöhnlichen Maximalwert ansteigt. Ab 5 LeP und bei jeweils einem Viertel, der Hälfte und Dreiviertel über dem normalen Maximalwert, erhält sie jeweils 1 Stufe *Theriak-Vorrat*. Die Stufe sinkt nur, wenn eine dieser Grenzen wieder unterschritten wird.

Theriak-Vorrat

Stufe I	Die Heldin bekommt während der Regenerationsphase einen Bonus von +1 LeP.
Stufe II	Die Heldin bekommt während der Regenerationsphase einen Bonus von +2 LeP. Bei einer Probe auf <i>Dämonische Theriak-Einflüsterung</i> gilt die SK als um 1 niedriger.
Stufe III	Die Heldin bekommt während der Regenerationsphase einen Bonus von +3 LeP. Bei einer Probe auf <i>Dämonische Theriak-Einflüsterung</i> gilt die SK als um 2 niedriger.
Stufe IV	Die Heldin bekommt während der Regenerationsphase einen Bonus von +4 LeP. Bei einer Probe auf <i>Dämonische Theriak-Einflüsterung</i> gilt die SK als um 3 niedriger.

Dämonische Theriak-Einflüsterung

Durch die Einnahme von Theriak läuft die Heldin Gefahr, dämonischen Einflüsterungen zu erliegen.

Jedes Mal, wenn eine Heldin eine höhere Stufe des Zustands *Theriak-Vorrat* erreicht sowie zu Beginn jedes Monats, sofern sie mindestens 1 Stufe des Zustands aufweist, kann der Meister eine Probe auf *Dämonische Theriak-Einflüsterung* würfeln. Die Probe wird auf 13/13/13 abgelegt, als FW gilt 3 und die Probe ist um die SK der Anwenderin erschwert. Gelingt die Probe, haben die Einflüsterungen die Heldin so weit getrieben, dass sie bereit ist, einen Minderpakt einzugehen.

Der Meister sollte den Erz dämon, der die Anwenderin zu einem Pakt verführen will, passend auswählen. Für eine streng praiosgläubige Person könnte sich Blakharaz eignen, für eine Anhängerin Hesindes Amazeroth usw.

- Der Meister kann entscheiden, dass bei der ersten Einnahme von Theriak, oder wenn eine größere Menge pro Anwendung (etwa 0,25 l bzw. ein Schank und mehr) eingenommen werden, die Heldin ebenfalls für 1 Stunde 1 Stufe *Theriak-Vorrat* erhält.

Geschlechtskrankheiten

An dieser Stelle möchten wir eine Auswahl an Krankheiten vorstellen, die sich unter anderem auch durch den geschlechtlichen Umgang übertragen. Es gelten die üblichen Regeln zu Krankheiten, die du ab Seite 343 im **Regelwerk** nachlesen kannst. Alles über den Status *Krank* erfährst du auf Seite 36 im **Regelwerk**. Im regeltechnischen Sinn gelten diese Krankheiten als sogenannte Geschlechtskrankheiten.

Efferdsbrennen

Der Legende nach soll Efferd diese Krankheit jenen geschickt haben, die das Wasser meiden wie die Dämonen einen Tempel und sich nie säubern. Die Krankheit überträgt sich aber auch beim Liebesspiel und sorgt für ein unangenehmes Brennen beim Wasserlassen.

Stufe: 5

Verlauf: Während der gesamten Dauer der Krankheit hat der Erkrankte Schmerzen beim Wasserlassen, die sich wie ein heftiges Brennen anfühlen.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1 Stufe *Schmerz* nach dem Wasserlassen für 10 Minuten / 1 Stufe *Schmerz* nach dem Wasserlassen für 5 Minuten

Dauer: 10 Tage / 5 Tage

Ursachen: halbes Jahr lang nicht im Schambereich gewaschen (1-5 auf W20, 25 %), längerer Aufenthalt in schmutzigem oder verseuchtem Wasser (1-4 auf W20, 20 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-12 auf W20, 60 %)

Behandlung: Eine gründliche Säuberung mit Seife und Kräuteressenzen (Kosten: 10 S) verkürzt die Krankheitsdauer um 2 Tage.

Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um das Efferdsbrennen zu stoppen

Juckfieber

Diese eher lästige als tödliche Krankheit kommt manchmal als Folgekrankheit anderer Krankheiten vor.

Übernatürliche Krankheiten

Für magische und karmale Krankheiten gelten einige zusätzliche Regeln, die die Aussagen aus dem Regelwerk von Seite 343 ergänzen.

- Übernatürliche Krankheiten können nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Alle übernatürlichen Krankheiten sind komplexe Krankheiten, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen.

Dämonenfäule oder Duglumspest

(magische Krankheit)

Keine andere Krankheit ist so gefürchtet wie die Dämonenfäule, auch Duglumspest genannt. Die Krankheit kann nur von Dämonen übertragen werden und gilt als unausweichlich tödlich. Es soll nur wenige Personen gegeben haben, die durch das Eingreifen eines Gottes vor den Auswirkungen der Dämonenfäule bewahrt wurden.

Stufe: 6

Verlauf:

- 1. Stadium: Dem Erkrankten wird übel, er muss sich häufig übergeben und sein Gesicht nimmt eine auffällige Leichenblässe an (2 Stufen *Betäubung* / 1 Stufe *Betäubung*).
- 2. Stadium: Am Körper des Erkrankten bilden sich grüngraue bis braune Beulen, die unbeschreiblich grässlich aussehen (*Hässlich II* / *Hässlich I*).

Insbesondere beim Liebesspiel kann man sich jedoch besonders schnell anstecken.

Stufe: 3

Verlauf: Am ersten Tag bekommt der Kranke einen fleckigen Ausschlag, der unangenehm juckt. Zusätzlich beginnt ab dem zweiten Krankheitstag ein leichtes Fieber.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 5 Tage

Schaden: 1W3 SP pro Tag; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird / 1 SP pro Tag; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird.

Dauer: 5 Tage / 3 Tage

Ursachen: Nachfolgekrankheit bei Dumpfschädel (1-2 auf W20, 10 %), Nachfolgekrankheit bei Schamlausbefall (1-4 auf W20, 20 %), Pflege eines Erkrankten (1 auf W20, 5 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-15 auf W20, 75 %)

Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag, bis zu einem Minimum von 0 SP)

Gegenmittel: frische oder getrocknete und wieder aufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer -1 Tag)

Die Beulen jucken (-1 auf alle Proben) und jede Berührung der Beulen löst einen unerträglichen Schmerz aus (2 Stufen *Schmerz* für 2 Stunden / 1 Stufe *Schmerz* für 2 Stunden). Der Erkrankte leidet zudem an Schüttelfrost und Selbstekel (1 Stufe *Paralyse*).

- 3. Stadium: Die Beulen brechen auf (täglich 2 SP / täglich 1 SP) und der Erkrankte leidet unter Todesangst, Krämpfen und Erstickungsanfällen (alle Proben -2). Am Ende des Stadiums fällt er in einen Tiefschlaf (Status *Bewusstlos*).
- 4. Stadium: In dieser Phase heilen die Beulen vollkommen ab und der Erkrankte erwacht wieder. Er fühlt sich gestärkt und scheint vollkommen geheilt zu sein (in dieser Phase kein Status *Krank*, Bonus von +1 auf KO und KK).
- 5. Stadium: Der Erkrankte fühlt sich besonders guter Dinge und ihm scheint alles zu gelingen (in dieser Phase kein Status *Krank*, Regeneration +1, alle Proben +1). Am Ende der Phase fällt der Erkrankte in Ohnmacht (Status *Bewusstlos*).
- 6. Stadium: Die Haut schält sich ab, die neue Haut hat die Farbe der Beulen und ist schuppig. Die Farbe der neuen Haut ist ekelhaft (*Hässlich II*). Während der Ohnmacht hat der Erkrankte Visionen von den Niederhöllen. Nach 1W6 Tagen wacht er wieder auf und ist dem Wahnsinn nahe (4 Stufen *Verwirrung* / 3 Stufen *Verwirrung*). Apathie wechselt sich mit Raserei ab.

- 7. Stadium: Der Erkrankte wählt oft den Freitod. Spätestens nach einer Woche verwandelt sich sein Körper in einen Haufen stinkender schwarzer Asche und seine Seele fährt in die Niederhöllen ein.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: siehe Verlauf

Dauer: 7 Wochen (7 Stadien von jeweils 1 Woche Dauer)

Ursachen: Kontakt mit bestimmten Dämonen, vor allem Eugalp, Duglum und anderen Seuchendämonen (unterschiedliche Ansteckungsgefahr, je nach Dämon)

Behandlung: keine, möglicherweise können Talismane der Kirchen, Beistand durch Alveraniare o. ä. die Symptome lindern

Gegenmittel: keines, nur göttliches Eingreifen kann helfen

Berufsgeheimnis Dämonenfäule/Duglumspest

Durch das Berufsgeheimnis weiß man um den unausweichlich tödlichen Verlauf der Duglumspest und kennt die verschiedenen Stadien. Darüber hinaus weiß man, dass die einzige Heilung ein göttliches Eingreifen ist und dass weltliche Heiler lediglich versuchen können, die Seele des Erkrankten zu retten, indem sie ihn vor Ablauf der 6. Woche durch Tötung (vorzugsweise Verbrennung) den Göttern anvertrauen.

Voraussetzungen: Heilkunde Krankheiten 16, Magiekunde 16

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Lykanthropie (magische Krankheit)

Die Lykanthropie ist eine Krankheit magischen Ursprungs, die den Erkrankten in ein Werwesen verwandelt. Hat man sich einmal angesteckt, gibt es kaum noch eine Möglichkeit der Heilung. Man erzählt sich,

dass die Dämonin Madayraëel in ihrer jeweiligen Wolfs- (Kyrjaka) oder Panthergestalt (Anpa-Tonku) für die Lykanthropie verantwortlich ist, aber auch besondere Sternkonstellationen oder Flüche sollen neben dem Biss eines Werwesens die Krankheit ausbrechen lassen.

Stufe: 6

Verlauf: An den ersten Tagen nach der Ansteckung blutet der Erkrankte aus der Wunde oder verschiedenen Körperöffnungen. Die Verletzungen lassen sich selbst durch Magie oder Liturgien nicht richtig schließen und schmerzen. Ab dem ersten Vollmond setzt die erste Verwandlung ein.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W6+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tag 1W6+1 SP, am dritten Tag 1W6 SP, bis zum Ende des dritten Tags 1 Stufe Schmerz / Am ersten Tag nach der Ansteckung 1W3+2 SP durch Blutungen, am zweiten Tag 1W3+1 SP, am dritten Tag 1W3 SP

Dauer: permanent

Ursachen: Biss von Madayraëel, der SP verursacht (1-19 auf W20, 95 %), Biss eines Lykanthropen, der SP verursacht (W20, wird Menge der SP eines einzelnen Angriffs oder niedriger gewürfelt, erfolgt die Ansteckung), schicksalsträchtige Sternkonstellation und Fluch eines Gottes (Meisterentscheid)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Roter Drachenschlund kann die Krankheit stoppen, bevor sich der Erkrankte zum ersten Mal verwandelt. Danach ist die Heilungsaussicht durch den Roten Drachenschlund deutlich geringer.

Berufsgeheimnis Lykanthropie

Voraussetzungen: Heilkunde Krankheiten 12, Magiekunde 12

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Vom Wesen der Lykanthropie

Bei der Lykanthropie handelt es sich um eine magische Krankheit. Sie kennt verschiedene Übertragungswege und sollte ein Held mit diesen in Kontakt kommen, so muss er wie bei jeder Krankheit überprüfen, ob er sich angesteckt hat. Wenn ja, muss die Krankheit eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Folgende Ausnahmen zu anderen Krankheiten gelten in diesem Fall:

- Die Lykanthropie ist eine magische Krankheit. Sie kann nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.

- Wie alle magischen Krankheiten ist Lykanthropie eine komplexe Krankheit, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen (siehe oben).

- Der Erkrankte erhält nicht den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36). Stattdessen bekommt er den Status *Lykanthrop* (siehe Seite 159).

- Die Wergestalt des Erkrankten entspricht der Tierart des Wesens, das ihn gebissen hat, sofern ein Biss der Grund für die Ansteckung war. Bei anderen Ansteckungen entscheidet die Meisterin über die passende Wergestalt.

Status Lykanthrop

Bei Sonnenuntergang der ersten Vollmondnacht nach der Ansteckung muss dem Erkrankten eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -7 gelingen. Misslingt die Probe, so verwandelt sich der Erkrankte für 7 Stunden und bekommt während dieser Zeit den Status *Wergestalt*.

• Wenn du es dem Zufall überlassen willst, würfel mit 1W6: Bei 1-3 dauert die Verwandlung Minuten, bei 4-6 KR. Würfel noch einmal mit 1W6 um die exakte Anzahl an Minuten oder KR zu bestimmen.

In der darauffolgenden Nacht ist die Probe um +1 erleichtert und die Dauer sinkt um 1 Stunde. Die Verwandlungsphase dauert daher maximal 7 Tage. Sobald eine der Proben gelingt, verwandelt sich der Lykanthrop in dieser Verwandlungsphase nicht mehr in seine Wergestalt und es sind keine weiteren Proben notwendig.

Die nächste Verwandlungsphase startet beim nächsten Vollmond erneut und sie beginnt wieder mit einer Erschwernis von -7 und 7 Stunden Dauer.

Die Meisterin entscheidet, wie lange es dauert, bis sich der Kulturschaffende in ein Werwesen verwandelt. Als Faustregel gilt, dass die erste Verwandlung lange dauert und es später immer schneller geht.

Während der Verwandlung hat der Lykanthrop Erschwernisse von -3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*.

Status Wergestalt

Ob ein Lykanthrop in seiner Wergestalt eher wie ein tierhafter Mensch oder wie ein aufrecht gehendes Tier wirkt, kann sich von Verwandlungszyklus zu Verwandlungszyklus unterscheiden oder auch bei einer Person immer gleich ausfallen. Regeltechnisch macht dies keinen Unterschied und ist der Vorliebe der Spielrunde überlassen. In Wergestalt kann der Held nicht sprechen und keine Zauber oder Liturgien wirken. Waffennutzung ist ebenfalls nicht möglich. Alle Angriffe mit der Kampftechnik Raufen gelten auch als Bisse, die die Krankheit bei SP übertragen können. Die Rückverwandlung findet wie oben beschrieben statt. Während dieser Zeit erleidet das Werwesen wieder Abzüge von -3 auf alle Proben. In seiner Wergestalt genießt der Lykanthrop einige Vor- und Nachteile:

Werte:

MU +3
GE +5
KO +5
KK +7*
GS +4

ZK +2

TP +4 (bei waffenlosen Angriffen durch Raufen)*

RS +2 (natürlicher RS, kombinierbar mit Rüstungen)

KL bekommt ein (t)

Aktionen +1 (nur einsetzbar für AT)

Talent-Boni: FW Fährstensuchen +6, FW Kraftakt +4, FW Sinnesschärfe +6

Zusätzliche Vorteile (sofern nicht bereits vorhanden): Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör)

Zusätzliche Nachteile: Schlechte Eigenschaft Jähzorn (falls schon vorhanden, ist die Probe auf *Willenskraft*, um Jähzorn zu unterdrücken, um -1 erschwert) Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Anspringen, Mächtiger Schlag (nur wenn KK 20+), Verbeißen

*) Ein TP-Bonus für eine hohe KK und die Schadensschwelle ist in der allgemeinen Erhöhung der TP noch nicht berücksichtigt. Der TP-Bonus bezieht sich nur auf die Krallen, das Gebiss und weitere „natürliche“ Angriffsmöglichkeiten der Wergestalt.

Lykanthropische Sonderfertigkeiten:

• Ein Lykanthrop hat Zugriff auf eine Reihe von speziellen Sonderfertigkeiten, die Lykanthropischen Gaben (siehe Seite 160) genannt werden. Er muss dafür jeweils AP ausgeben. Zu Beginn seiner Ansteckung kann er bis zu 20 AP investieren. Wie schnell er danach weitere Lykanthropische Gaben erlangen kann, entscheidet der Meister.

Regeneration:

• Jede KR regeneriert ein Lykanthrop in Wergestalt 1W6 LeP (bis zu seinem Maximum an LeP).



- ✦ Ausgenommen hiervon sind Verletzungen, die durch Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber erfolgen. Durch diese Waffen verursachte SP heilen regulär über Regenerationsphasen, Zauber usw.

Verletzbarkeit:

- ✦ Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ✦ Waffen aus Silber, Mondsilber und Zwergensilber richten doppelten Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Bluttausch:

Sollte der Lykanthrop in seiner Wergestalt einen Kulturschaffenden wahrnehmen, so muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, damit ihn nicht seine *Schlechte Eigenschaft Jähzorn* übermannt. Misslingt die Probe, erhält er den Status *Bluttausch* und wendet sich gegen den Kulturschaffenden. Bei Personen, die der Lykanthrop liebt oder hasst, kann die Spielleiterin die Probe modifizieren. Gegenüber geliebten Personen fällt ein Lykanthrop in Wergestalt nicht so leicht in Raserei (Probenerleichterung +1 bis +5), bei Feinden schon viel eher (Probenerschwernis -1 bis -5). Nach dem Bluttausch erleidet der Lykanthrop keine *Betäubung*.

Krankheitsüberträger:

Werden bei einem Kulturschaffenden SP durch einen Angriff im waffenlosen Kampf durch die Kampftechnik Raufen (und damit Bissangriffen) vom Lykanthropen verursacht, muss überprüft werden, ob er seinen Gegner infiziert hat (siehe Seite 158).

Lykanthropische Gaben

Ausdauerndes Werwesen I-III

Mächtigen und erfahrenen Lykanthropen ist es möglich, ihre Wergestalt unabhängig von der Mondphase anzunehmen.

Regel: Am Ende der Wirkungsdauer einer selbstbestimmten Verwandlung in seine Wergestalt durch die Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* erleidet ein Lykanthrop üblicherweise 4 Stufen *Betäubung*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann er die so entstehende *Betäubung* um 1 pro Stufe senken.

Voraussetzungen: Stufe I: Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt*, Stufe II: Ausdauerndes Werwesen I, Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* II, Stufe III: Ausdauerndes Werwesen II, Sonderfertigkeit *Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt* III

AP-Wert: Stufe I/II/III: 5/10/15 Abenteurpunkte

Intelligentes Werwesen

Einige Lykanthropen haben es geschafft, die tierischen Instinkte ihrer Krankheit soweit zu unterdrücken, dass sie ihre menschliche Intelligenz behalten, wenn sie sich in eine Werkreatur verwandeln.

Regel: Während des Status *Wergestalt* bekommt ein Lykanthrop kein (t) für seinen KL-Wert. Er behält seine menschliche Intelligenz und kann z. B. auch Waffen einsetzen. Er kann allerdings weiterhin nicht sprechen oder Zauber und Liturgien wirken.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*

AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Selbstbestimmter

Verwandlungszeitpunkt I-III

Mächtigen und erfahrenen Lykanthropen ist es möglich, ihre Wergestalt unabhängig von der Mondphase anzunehmen.

Regel: Ein Lykanthrop mit dieser Sonderfertigkeit kann auch unabhängig vom Vollmond seine Verwandlung freiwillig einleiten. Dazu muss er sich 1 freie Aktion lang konzentrieren.

Bei Stufe I dauert die Verwandlung 1W6 Minuten, bei Stufe II 1W6 KR und bei Stufe III 1 Aktion. Die Verwandlung hält 1W6 Stunden an. Nach der Rückverwandlung erleidet der Lykanthrop 4 Stufen *Betäubung*. Während der Verwandlung hat der Lykanthrop wie üblich Erschwernisse von -3 auf alle Proben. Erst am Ende der Verwandlung gilt der Status *Wergestalt*. Die Verwandlung während des Vollmonds und den darauffolgenden Nächten ist durch die Sonderfertigkeit nicht aufgehoben, sie findet zusätzlich ganz normal statt.

Voraussetzungen: Status *Lykanthrop*, Stufe II: Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt I, Stufe III: Selbstbestimmter Verwandlungszeitpunkt II

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/20/25 Abenteurpunkte

Unterschiedliche Werwesen

Obwohl der Werwolf die bekannteste Wergestalt von Lykanthropen ist, gibt es noch andere Tierarten, in die sich ein Erkrankter verwandeln kann. In Süaventurien sind durch Anpa-Tonkus Einfluss und Wirken Werpanther verbreitet. Löwen-, Bären- und Tigerwerwesen sind ebenfalls schon gesehen worden und sogar von Hai-Lykanthropen wissen die Legenden zu berichten. Weitaus seltener sind Eber- oder Fuchswerwesen. Unter den Dienern des Namenlosen soll es zahlreiche Werratten geben. An den Werten einer Wergestalt ändert die Tierart nichts.

AVENTURIEN

AVENTURISCHES PANDÄMONIUM II

Die Kunst der Invokation von Dämonen gehört zu den mächtigsten Fähigkeiten eines aventurischen Zauberers, aber auch zu den gefährlichsten. Nur ein falsches Wort, eine Unaufmerksamkeit oder ein verwischter Bannkreis können zum Tod des Beschwörers führen – oder Schlimmerem.

Das **Aventurische Pandämonium II** stellt dir mehr als sechzig Dämonen aus den Niederhöhlen und ihre erzdämonischen Herrscher vor, die als Antagonisten der Helden dienen können.

Das Quellenbuch beschreibt viele unabhängige Dämonen aus der 7. Sphäre, beispielsweise die verführerische Hanaestil, den Furcht einflößenden Azamir und den Wahnsinn bringenden Isyahadin. Neben schon bekannten Dämonen, stellt der zweite Teil des Pandämoniums eine Reihe von neuen Kreaturen vor, etwa den insektenhaften Zyrra'Shin, den unaufhaltsamen Transportdämon Suulonar und den rätselhaften Grat'Malokath, der bevorzugt bei misslungenen Beschwörungen erscheint.

Alle Wesen werden ausführlich beschrieben, sind mit einem vollständigen Wertekasten ausgestattet und farbig illustriert. Neben der Beschreibung der Dämonen enthält das **Aventurische Pandämonium II** Fokusregeln für die Bindung von Dämonen, zusätzliche Informationen zu ihren Namen und mit den Niederhöhlen verbundenen Themen, etwa der Dämonenfäule und der Lykanthropie.



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

€ 34,95 [D]



ISBN 978-3-96331-393-6

US25244