Tractatus contra Daemones

Dämonen des schwarzen Auges

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

Tractatus contra Daemones

Autoren
Jörg Raddatz und Heike Kamaris

mit Beiträgen von
Thomas Römer

mit herzlichem Dank für Kritik
und gute Vorschläge an
Stefan und Chewie Unteregger,
sowie für Scharfblick in letzter Minute an
Tilman Hakenberg, Björn Hinrichs
und Alex Spohr

ULISSES SPIELE

Cover
Michael Jaecks
Lektorat
Jörg Hübner, Christian Lonsing, Thomas Römer
Satz
Christian Lonsing
Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck
Innenillustrationen
Michael Jaecks; Dämonensymbole von Caryad
nach Vorlagen von Jörg Raddatz und Thomas Römer

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

ISBN 978-3-86889-656-5

Inhalt

Vorwort 5
Grundlegendes 6
Über den Namen "Niederhöllen" 6
Über die Gefahren der direkten Analogie 7
Über die Natur des Dämonenpaktes 8
Über den unweigerlichen Untergang der Paktierer-Reiche 9
Über den typischen Aufbau eines herrschenden Erzdämonen-Kultes 11
Über das Wesen der Dämonen 12
Über zwei Merkverse für die Herrscher der siebtsphärischen Domänen 13
Blakharaz/Tyakraman 14
Der Herr der Rache 14
Gotongi 16
Das Geflügelte Auge 16
Heshthot 18
Die Schwarze Kutte 18
Asqarath 20
Die Rächende Flamme 20
Irhiadhzal 22
Der Unbarmherzige Verfolger 22
Belhalhar/Xarfai 24
Der Jenseitige Mordbrenner 24
Zant 26
Das Vielzahnige Maul 26
Sharbazz 28
Der Weibel der Niederhöllen 28
Shruuf 30
Der Feiste Blutsäufer 30
Charyptoroth/Gal'k'zuul 32
Die Herzogin der Nachtblauen Tiefen 33
Ulchuchu 34
Die Verschlingende Tiefe 34
Elymelusinias 36
Der Bote der Tiefe 37
Yo'Nahoh 38
Die Multipode 39
Lolgramoth/Thezzphai 40
Difar 42
Der Rastlose Schatten 42
Yish'Azrhi 44
Die Niederhöllische Spottdrossel 44
Dharai 46
Der Unförmige Vielformbare 46
Chuchathabomek 48
Das fliegende Hebewerk 48
Thargunitoth/Tijakool 50
Nirraven 51
Braggu 53
Der Nebelschrecken 54
Amazeroth/Iribaar 56
Xamanoth 58
Uridabash 60
Die Hand mit dem Stab 60
Nishkakat 62
Der Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth 62
Belshirash/Nagrach 64
Der Jäger der Verdammnis 65
Pershirash 67
Der Gierige Schlinger 68
Karmanath 69
Der Blutige Hetzer 70
Umdoreel 71
Der Meister der Jagd 71
Asfaloth/Calijnaar 73
Die Herzogin des wimmelnden Chaos 74
Trachrhabaar 75
Die Näherin der Leiber 76
Cthllanogog 77
Der Alles Gebärende 78

Tasfarelel/Zholvar 79
Das Blutbefleckte Gold 80
Khidma'kha'bul 83
Die Rostratte 83
Nurumbaal 85
Der Goldesel 86
Balkha'bul 87
Der Wächter des unermesslichen Schatzes 87
Belzhorash/Mishkhara 89
Die Monarchin des ewigen Siechtums 89
Duglum 92
Der Siechende Schatten der der Niederhöllen 92
Tlaluc 94
Der Herr des Miasmatischen Hauches 95
Khuralthu 96
Der Blut-Drescher 97
Agrimoth/Widharcal 98
Arjunoor 99
Der Meister der Orkane 100
Arkhobal 102
Die Schwarze Eiche 102
Kah-Thurak-Arfai 104
Der Nachtdämon 104
Gna-Kishaj-Tumar 106
Belkelel/Dar-Klajid 107
Die Herrin der Blutigen Ekstase 107
Fajlaaran 109
Blutige Verführer 110
Bhurkhesch 111
Die Augenkröte 112
Khelevathan 113
Der Gehörnte Schänder 114
Freie und unabhängige Dämonen 115
Zazamotl'gnakhyaa 115
Der Gefrässige Söldner der Niederhöllen 116
Yst-Phogorthu 117
Das Hohe Ross 117
Glaa-Tho-Yub 120
Der Schlangenwanst 121
Yo'ugghatugythot 122
Der Zerreißer der Sphären 123
Aphasmayras Atem 124
Die Dunkle Herrin der Feliden 124
Cha'Muyan 126
Die Schleicherin in den Schatten 126
Symbole der Erzdämonen 126
Spielwerte 127
Allgemeine Eigenschaften der Dämonen 152

Vorwort

Liebe Freundin, lieber Freund des Schwarzen Auges,
kaum ein Thema ist in Aventurien so umstritten wie die Dämonologie, und kaum eine 'Wissenschaft' hat so weitreichende Auswirkungen im Spiel. Dieses Buch beleuchtet das Wirken von Beschwörern und Beschworenen anhand zahlreicher aventurischer Quellentexte (auch der Rahmentext von Magister Tarlisin ist ein solcher). Auch einige bislang unbekannte Dämonen aus den unterschiedlichsten Domänen werden näher beschrieben und vorgestellt.
Doch keine Sorge: Das Buch ist kein neues Regelwerk. Alle Regeln aus **Wege der Zauberei** bleiben uneingeschränkt gültig und sieht man einmal von den Spielwerten der neuen Dämonen ab, werden auch keinerlei neue Regeln eingeführt. Nehmen Sie **Tractatus contra Daemones** als ein Buch zum Stöbern und Schmökern, das Geschichten und Anregungen über die Welt der Vielgehörnten bieten soll.

Bocholt und Erkrath im Oktober 2008
Heike Kamaris, Jörg Raddatz und Thomas Römer

Liebe Ordensgeschwister der Grauen Stäbe,
werte Collegae aller Drei Gilden,
geschätzte interessierte Laien:

Es existieren bereits diverse Werke, die sich mit der Äußersten Sphäre und ihren Wesenheiten befassen — mehr als genug sogar, wie manche Collegae vom Weg der Rechten Hand meinen.
Dennoch hat diese Compilatio in meinen Augen mehr als nur eine Existenzberechtigung, ist sie doch bestrebt, vor allem neueste Informationen über Dämonen unter dem pragmatischen Aspekt ihrer Erkennung und Austreibung zu sammeln.
Denn bislang verhält es sich leider so, dass die der Beschwörung und Bindung von Dämonen gewidmeten Schriften unweigerlich zur Praxis hin orientiert sind, während sich die Schriften der 'Gegenseite' all zu oft auf eine rein theoretische, ja, spekulative Erörterung der Thematik beschränken, um jeglichen Verdacht der moralischen Unzuverlässigkeit zu vermeiden.
Dieses Werk hingegen präsentiert vor allem gesicherte Erkenntnisse über neue und auch allzu bekannte dämonische Manifestationen. Die Natur des Chaos bringt es mit sich, dass immer wieder von völlig einzelstehenden Formen berichtet wird, die so nie zuvor oder danach beobachtet wurden. Diese Gestalten mussten wir außer Acht lassen. Versammelt wurden hingegen solche Schilderungen, die sich auf vergleichbare Dämonentypen beziehen und es daher erlauben, von weiter verbreiteten Klassen zu sprechen. In ähnlicher Weise konnten wir Berichte über Modifikationen bekannter Dämonen schwerlich aufnehmen, wenn es nur einen einzelnen Bericht dazu gab.
Es wäre also grundfalsch, die Existenz anderer schreckenerregender Dämonen abzustreiten, nur weil sie hier nicht erwähnt sind: Niemand kann wissen, welche Abscheulichkeiten 'draußen im Feld' und erst recht jenseits der Sterne noch lauern.

Zu Perricum, am 7. Rondra des Jahres 1031 BF
Tarlisin von Borbra, Magus et Magister Maximus
Ordinis DefensorumLecturiae ad Perrici

Grundlegendes

Wahrlich, wir leben in einer Zeit des Umbruchs. Das letzte Dutzend Jahre hat uns gezwungen, mehr Wissen über verschiedene Dämonen zu erwerben als die hundert Jahre davor. Zugleich wurden wir gezwungen, zuvor rein akademische Überlegungen über die genaue Natur der dämonischen Wesenheiten um des Überlebens willen gründlicher und ausführlicher neu zu bedenken.

Im Folgenden sind einige kurze Schriften versammelt, die zuvor in verschiedenen Ausgaben des *Salamander* erschienen sind.

Über den Namen "Niederhöllen"

Das gemeinhin akzeptierte Sphärenmodell, das wir als Bezugspunkt für kosmologische Erörterungen verwenden, enthält ein eindeutiges Element der räumlichen Abstufung; selbst wenn in unseren Kreisen die Wenigsten daran glauben, dass Erste und Zweite Sphäre irgendwo unter unseren Füßen liegen und umgekehrt die Vierte buchstäblich über unseren Köpfen. (Allerdings scheinen alle Dschinnenrufer, Teppichflieger und Satuarientöchter, die versucht haben, die Dritte Sphäre nach oben hin zu verlassen, tatsächlich im Totenreich geendet zu sein.)

Auch ohne zu wörtlich genommene Anordnung ist es fraglos, dass man den Götterhimmel wie auch die Sphäre der Sterne allgemein 'da oben' ansiedelt, im Falle der Sterne ja auch durch den Augenschein mehr als gerechtfertigt.

Warum aber spricht man dann, wenn es um das Areal jenseits der Sterne geht, ausgerechnet von den 'Niederhöllen'? Kann es sich da wirklich um einen so offensichtlichen Irrtum handeln?

Bekanntlich verwendet bereits das Arcanum in seinen frühesten Bosparano-Übersetzungen den Terminus infernus inferior. Melanippos in seinen Commentarii aus den Dunklen Zeiten vermutet, dass diese Wendung aus der schieren Freude am Wortspiel entstanden sei, doch kann das als sehr fraglich gelten – die Zweckmäßigkeit der entsprechenden Passagen im Arcanum ist schon höher anzusetzen.

Ebenso erscheint es zweifelhaft, dass ausgerechnet diese Wendung gewählt wurde (wie Morinia von Mirham während der Rohalszeit in ihren Erörterungen hypothetisch vorschlägt), um die Wahrheit zu verschleiern und den Leser über die kosmische 'Position" der Dämonischen Sphäre im unklaren zu lassen.

Zwei weitere Theorien seien nur noch am Rande erwähnt: Zum einen soll der Autor den groben Fehler begangen haben, den Wurzelbereich des arbor daemonorum in der Zweiten Sphäre (also wirklich 'unten') mit den Dämonenreichen zu verwechseln. Zum anderen (so ein unveröffentlichte Theorie des Gormhold Trutzinger) handele es sich um reine antisumulatrische Propaganda, die das zuunterst im Kern der Schöpfung liegende Herz Sumus als dämonisch korrumpiert kennzeichnen wolle. Die dem Herrn Trutzinger eigene Art und Weise, allerorten eine 'Schmähung Sumus' zu sehen, stärkt diese Argumentation jedoch nicht im geringsten.

Ich möchte nun an dieser Stelle eine Alternative aufzeigen: Alle bisherigen Erklärungsversuche begreifen den Wortbestandteil 'nieder' als eine räumliche Angabe im Verhältnis zum gesamten Kosmos. Dabei legen der Sprachgebrauch im Garethi wie im Bosparano oder Aureliani die Interpretation nahe, dass die Niederhöllen im Kontrast zu den Oberhöllen zu sehen seien.

Doch was sollen dann diese Oberhöllen sein? Nach der allgemeine Sphärologie müssten sie weiter oberhalb beziehungsweise weiter außerhalb als die Niederhöllen liegen, quasi eine hypothetische Achte Sphäre darstellen.

In dieser Form ist das natürlich Hirngespinst, doch es gibt hinreichend Indizien, dass man das Chaos der Siebten Sphäre tatsächlich in zwei grundlegende Zonen gliedern kann: Zum einen wäre da das 'Reine Chaos' ohne jegliche Ordnung und Form. Es ist in einem Zustand der absoluten Instabilität und Gestaltlosigkeit, den die Sinne eines Sterblichen (im Kern ein Geschöpf des ordnenden Nayrakis) unmöglich erfassen können – ganz wie es ihm an sich unmöglich ist, sich konkret eine 'allergrößte Zahl' vorzustellen.

Zum anderen haben wir aber die unbestreitbare Zone der 'Ordnung-im-Chaos', wie wir sie in den Domänen der zwölf Erzdämonen vorfinden. Allein ihre feste Anzahl ist schon ein Hinweis, ebenso aber auch die über Jahrtausende gleich gebliebene Ansprechbarkeit mit bestimmten Namen, die grundlegende Natur ihrer Machtbereiche oder die Rangfolge ihrer gehörnten Diener.

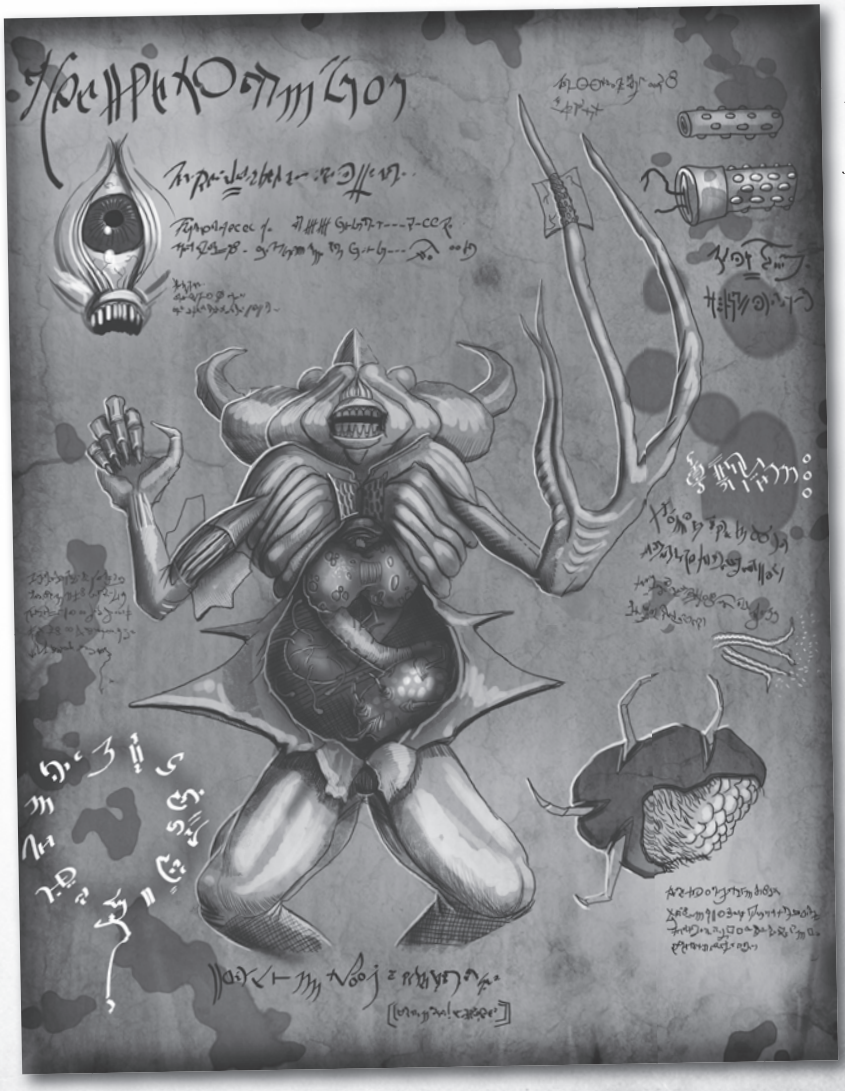
Das alles lässt den Schluss zu, dass die unmittelbar hinter dem Sternenwall gelegenen Bereiche des Chaos eine höhere Struktur aufweisen als das Chaos an sich – und die nächstliegende Erklärung wäre, dass dies eben daher rührt, dass sie eng an die Schöpfung angrenzen. Offensichtlich ist das langsam, aber dennoch entweichende Nayrakis noch immer kraftvoll genug, um sogar dem 'näheren Chaos' eine Art von Ordnung aufzuzwingen, selbst wenn diese Ordnung nur eine schmähende Parodie der Götterordnung ist. Eine jede Gottheit Alverans scheint 'ihre' nayrakische Energie so einzustimmen, dass sie erkennbare Parallelen (wenn auch in einer chaotisch-unwürdigen Form) erweckt.

Diese zwölf Reiche der erzdämonischen Mächte also, gekennzeichnet durch die Prägung mit schöpferischer Energie, wären demzufolge die Niederhöllen (daher auch die pluralische Wortform), in die es gefährdete Seelen reißt und von wo die bekannten Dämonen gerufen werden; die Oberhölle aber wären das Chaos an sich, über das es für unsereins nichts zu sagen und nichts zu wissen gibt, da nichts von dem, was unser Wesen ausmacht, dorthin reicht.

Über die Gefahren der direkten Analogie

Es ist eine gemeinhin akzeptierte Tatsache, dass sich die Machtbereiche der Zwölfgötter in verzerrter Form in den zwölf erzdämonischen Domänen wiederfinden. Dennoch gibt es darin keine Logik; zumindest keine, die sich dem oberflächlichen Betrachter sogleich erschlösse: Man sagt, was den Göttern heilig sei, wäre den Dämonen verhasst – doch sind der Hohen Rondra nicht die Katzengestaltigen lieb – ihre eigene Leuinnenform, der Panther Ihres Sohnes Kor, das Tigerhaupt des Mythrael? Dennoch schleicht auch der Zant als Diener ihres direkten Widersachers in Tigergestalt einher.

Es ist also möglich, daraus (und aus der Existenz einer Kreatur wie des Irrhalken oder des Nirraven) zu schließen, dass sich die Dämonen vielmehr gerade als Parodien göttlicher Erscheinungs- und Verehrungsformen zeigten, auch wenn das keineswegs durchweg so sein muss: Zumindest bislang ist keine entsprechende Verhöhnung der Wildgans der erhabenen Travia, kein 'niederhöllischer Delphin', keine 'Eidechse des Wimmelnden Chaos' bekannt geworden.



Man hüte sich also vor der Idee, dass die Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen unmittelbare Analogieschlüsse auf die Natur der Dämonen zuließen. Die Art und Weise, in der ein göttliches Prinzip durch eine dämonische Manifestationsform verhöhnt wird, ist stets unvorhersagbar und chaotisch: Um nur einmal dem Jahreslauf zu folgen – die Aspekte von Praios, Rondra und Efferd werden in ihren Erzdämonischen Parodien ins lebensfeindliche hinein überzeichnet, doch dann erreichen wir die Gütige Travia, deren (wenn diese dreiste Spekulation einmal gestattet ist) verzerrte Parodie Elemente wie Trägheit, Lustlosigkeit und Völlerei umfassen sollte – stattdessen haben wir es bei Lolgramoth mit einer klaren und eindeutigen Umkehrung zu tun. Wiederum lässt uns simple Analogie hier im Stich.

Gerade die pathetischeren Beschreibungen der Niederhöllen, mit denen mitunter Laienprediger die verunsicherten Zuhörer zu beeindrucken und zu erschrecken versuchen, sind oft nicht mehr als, nun, laienhafte Versuche, 'das Gegenteil alles Göttlichen' zu beschreiben. Ob ein solches Unterfangen, das nebenbei annimmt, die Natur des Göttlichen zu kennen, nicht eher frevlerisch ist, möge jeder Leser selbst beantworten.

Auch lässt sich hier vermuten, dass das qualvolle Verstümmeln und Töten eines Geschöpfes, das einem Gott heilig ist, vor allem den einen Zweck hat, den Paktierer sichtbar und eindeutig der Gunst des Gottes zu entziehen – ganz wie es von Diebesgilden heißt, sie würden einem Anwärter die Aufgabe erteilen, einen Mord zu begehen, um sich seiner Ergebenheit sicher zu sein. So ist natürlich von einem Seefahrer, der es wagt, einen Delphin zu häuten, wirklich anzunehmen, dass er dem Schutz des Efferd voll und ganz entsagt hat. Demgegenüber ist keineswegs gesagt, dass etwa Thargunitoth eine große Freude an lebendig gerupften Raben haben muss.

Neben der wissenschaftlichen Leichtfertigkeit, aus Alveraniarslegenden per inversio auf das Wesen und die Kräfte von Dämonen schließen zu wollen, hat diese Methode auch praktische Risiken – nämlich wenn man versucht, derlei Umkehrschlüsse zur Bekämpfung von bestimmten Dämonen einzusetzen.

Während also Waffensegen und Objektweihe eine wichtige Rolle im Arsenal der Dämonenbekämpfung spielen (soweit dies einem Magier zu bewerten möglich ist), möge man sich vor zu kurz greifenden Schlüssen hüten – mit einer Gänsefeder lässt sich kein Karakil verjagen, mit einem Stück Zwergensilber kann man keinen Azzitai verscheuchen.

Erst wenn die waltende Kraft der Götter darin ruht, können sie eine Wirkung entfalten. Dass unser Stand nicht in der Lage ist, die An- oder Abwesenheit dieser Götterkraft durch noch so feine Analysen zu erkennen, wäre ärgerlich, wäre es nicht so grundlegend in der Natur der Schöpfung verankert. Und dennoch gibt es immer wieder skrupellose Gesellen, die den Leichtgläubigen gutes Geld aus der Tasche ziehen mit der Behauptung, sie hätten bestimmte 'antithetische Wirkprinzipien' entschlüsselt und könnten nun aus etwas Bärenfell, Bergkristall und Wacholderbeeren einen wirksamen Schutzzauber gegen die Dämonische Wilde Jagd fertigen. Man muss sich nur fragen, warum sie (wären sie wirklich im Besitz solch epochaler Erkenntnisse) nicht die Anerkennung und Ehrung der gesamten Fachwelt einfordern, statt als Amulettkrämer ihre Basteleien in heruntergekommenen Spelunken zu verhökern – schon sieht man, wie töricht ihre Behauptungen sind.

Über die Natur des Dämonenpaktes

Nichts liegt mir ferner, als in diesen Zeilen anzudeuten, wie der Törichte einen Dämonenpakt eingehen kann oder wie er ihn für ein 'optimales' Resultat aushandeln soll – es genüge, dass es kein optimales oder auch nur akzeptables Resultat gibt, wenn letztlich doch die Seele verloren gegeben wird.

Doch wie kann es, kosmologisch gesehen, dazu kommen? Die Seele existiert, doch sie ist magisch nicht zu beobachten oder gar zu beeinflussen. Schon daher kann man sie als eine Schöpfung aus dem Nayrakis betrachten, und damit von götternaher Natur. Wie aber können Dämonen, die ihre Kräfte mittels der Magie entfalten, sich einer Seele bemächtigen?

Der gewöhnliche Weg einer Totenseele, so lehren uns die Kirchen, führt sie über das Nirgendmeer in Borons Hallen – prosaischer formuliert, durch den Limbus in die Vierte Sphäre. Nur wer in seinem Leben einem der Zwölfe besonders treu gedient hat, wird vielleicht in das Paradies seiner Gottheit gerufen. Wer aber mit einem Erzdämonen paktiert hat, dessen Seele wird in die Niederhöllen gerissen.

Die Theorien, was dort mit ihr oder ihren Bestandteilen geschieht, sollen hier außer Acht gelassen werden. Statt dessen muss man die Frage stellen, mit welcher Autorität die Dämonen in den natürlichen Weg der Seele hin zur Vierten Sphäre eingreifen können. Ja, ein Vertrag wurde geschlossen, aber wer setzt ihn durch?

Es steht außer Zweifel, dass in dem speziellen Fall eines Dämonenpaktes die Kirche des Herrn Praios von ihrem üblichen pacta sunt servanda entschieden abweicht und diese Form eines Vertrages als rechtlich nichtig betrachtet. So wie ich als theologischer Laie es verstehe, wird damit weder gelehrt, dass sie ohne üble Folgen für die Seele des Paktierers seien noch von der Meinung abgewichen, dass der Abschluss eines solchen Kontraktes ein schwerwiegender Frevel sei – doch einen solchen geschlossenen Pakt zu erfüllen ist eben auch keine löbliche Tat in den Augen des Herrn Praios als Beschützer der Vertragstreue. Daraus, so denke ich, kann man recht sicher ableiten, dass es gewiss nicht die Zwölfe sind, die dafür sorgen, dass die Seele eines Paktierers dem Kontrakt gemäß in die Niederhöllen geführt wird.

Wie mein hochgeschätzter Collega Olorand von Gareth-Rothenfels, Spec., mir versichert, gilt das nach den Lehren der Kirche des Boron auch für den Todesboten Golgari: Die Unterstellung, er würde verdammte Seelen schnurstracks in der Siebten Sphäre abliefern, ist nach Urteil des Raben von Punin in sich Frevel; und in Al'Anfa, so hört man, wurde einst ein angeheiterter Magus für solche Spekulation auf Lebenszeit versklavt.

So bleibt vor allem die Vermutung, dass es eine Macht gibt, die auf Geheiß der Dämonen, und unter Duldung durch die Alveranier, die Aufgabe erfüllt, die noch im Limbus zwischen Dritter und Vierter Sphäre diejenigen Seelen 'abfängt' und an ihren grässlichen Bestimmungsort bringt, die durch einen Pakt unverwechselbar gebrandmarkt sind. Diese Wesenheit, von der gerade die alten Schriften der Tulamiden munkeln, lässt sich am besten mit dem beschreibenden Begriff 'Seelensammler' bezeichnen. Ich möchte dazu einen Auszug aus den (oft wirren, oft frevelhaften, aber nie eines guten Fundamentes entbehrenden) Aufzeichnungen Belizeth Dschelefsunnis anführen:

> Der Seelensammler, mitunter auch Xarabas genannt, ist der bevollmächtigte Abgesandte des Dämonensultans, und manche nennen ihn auch Dämonenwesir, denn wie ein sterblicher Wesir führt er viele Geschäfte seines Herren. Wie er entstand und wer er ist, darüber gibt es nur undeutliche Sagen, und deren allergefährlichste ist, er sei der Sohn Sumus, den diese vom Dämonensultan empfangen, und damit zugleich der Urgrund für Los' Zorn. Denn als die Erdmutter ihn gebar, so sagen verwitterte Glyphen auf den versunkenen Stelen vor der Zorganer Küste, da krähte er lauthals die Schande des Los, des Hahnreis, in alle Welt hinaus. Ein Hahnenhaupt nämlich trägt er auf den Schultern, mit blutrot geschwelltem Kamm. Mag sein Oberkörper auch der eines Menschen sein, so sind seine Beine doch zwei unaufhörlich geifernde Schlangen, aus deren Mäulern Natterngift wie Säure tropft.

In den Händen trägt er den Verhüllten Schild und die Würgende Geißel, deren Namen Wahnsinn und Schmerz sind.
Kein Sterblicher weiß ihn zu rufen, doch der Sultan der Dämonen sendet ihn aus, um seinen Willen in die Schöpfung zu tragen Zum Seelensammler wird er, wenn ein Paktierer stirbt, denn ihm obliegt es, inmitten der Welt die Rechte der Dämonen einzufordern, ungebeten zu erscheinen und dem Golgari die Seelen zu entreißen, die das Mal der Dämonen tragen. Nur er vermag dies zu tun, auf Grund seines zwiefachen Erbes, wie manche sagen. Dass sein Sohn und Wesir die Seelen einbringt, die den Erzdämonen zustehen, macht den Sultan zu ihrem Sultan und Gebieter, dem sie widerwillig Treue schulden.

Der Wahre Name des Seelensammlers ist aber das vielleicht größte Geheimnis der Dämonologie und keine Erkenntnis ist wertvoller. Selbst der Sphärenschänder, der sich Dämonenmeister nennen lässt, kennt diesen Namen nicht, und lange schien, als sei dieser Name das, was er so gierig erstrebte und ersehnte. Denn ungehindert kann ein Zauberer Pakte und Bündnisse mit den Erzdämonen eingehen, wenn er die Macht über den Seelensammler hat: Ereilt ihn einmal sein Schicksal und sein Leben endet, so weiß er doch noch, wie er den Seelensammler bezwingen und unverrichteter Dinge fortschicken kann, wenn dieser seine Seele holen will.
Wahrlich, das ist Wahre Macht!

Es liegt mir fern, all diese Behauptungen für bare Münze zu nehmen, doch – und ich spreche aus Erfahrung – die Geheimnisse des Limbus sind viele. Eine Dämonische Wesenheit dieser Art, beauftragt unter dem Mysterium von Kha mit der 'Ernte' von Paktiererseelen, wäre wahrlich nicht das Unglaublichste dort.

Über den unweigerlichen Untergang der Paktierer-Reiche

Es steht außer Zweifel, dass den verschiedenen daemonolatrischen Gebilden auf aventurischem Boden kein langes Dasein beschert sein wird und wir wohl noch zu unseren Lebzeiten Zeugen, wenn nicht gar Akteure ihrer Beseitigung sein werden.
Diese Zuversicht mag übertrieben erscheinen, gar wie das sprichwörtliche Pfeifen in der düsteren Gruft, doch sie stützt sich auf gute Gründe.
Zum Ersten wäre da der Glaube, dass die Himmlischen Mächte diese Missgebilde nicht allzu lange dulden werden. Mir ist jedoch bewusst, dass ein Leser, dem nicht die Gnade eines göttlichen Wunders zuteil wurde, diesen Glauben wenig rational finden wird, weshalb ich diesen Gedanken hier auch nicht weiter verfolgen werde.
Zum Zweiten ist das historische Beispiel zu nennen, dass es seit Menschengedenken noch nie länger bestehende Machtbereiche von Dämonenbündlern innerhalb der Dritten Sphäre gab. Ketzer, ja, auch finstere Zauberer (wie die, die der Volksmund 'Schwarzmagier' schimpft) – doch keine Paktierer als maßgebende Regenten, die das Land in die Verehrung eines oder mehrere Erzdämonen zwingen wollen. Sie hatten niemals über mehrere Generationen Bestand. Ein von Men-

schen errichtetes Paktiererreich nämlich ist, man möge es mir verzeihen, doch 'menschlich'. Nicht menschlich im Sinne des Mitgefühls und der Gnade, doch menschlich im Sinne der Unvollkommenheit aller Sterblichen, mit allen damit verbundenen Fehlern und Makeln – die bei Paktierern ungleich stärker hervortreten, da das Chaos ihren Leib und ihren Verstand infiziert hat.

Zum Dritten schließlich ergibt sich dies zwingend aus der Natur der Dämonischen Mächte. Sie sind die, die stets verneinen; ihr Wesen ist die Entstellung und Verhöhnung der göttlichen Lehren und Prinzipien. Ihr Ziel ist es, das Vertrauen auf die Himmlischen Zwölfe zu untergraben und die Sterblichen zur Abkehr von den Göttern zu bewegen, auf dass sie bereit und willens sind, ihre ewige Seele als wertlos zu empfinden und gegen zeitliche Vorteile einzutauschen. Diesem Ziel dient es, den Glauben zu entkräften und zugleich eine verlockende Position der Macht anzubieten. "Die Götter sind schwach, doch im Dämonenpakt liegt Stärke", so lautet ihre grundlegende Lüge. Ihnen geht es um Seelen, nicht um das Blut der Geopferten.

Der 'Herr der Rache' gewinnt, wenn er möglichst viele Menschen dazu bringt, die praiosgewollte Herrschaft, die Rechtssprüche seiner Juristen als fehlerhaft, unrecht, irrig zu betrachten und sich so als entrechtet zu fühlen, auf dass sie bei ihm Zuflucht suchen. Doch ein Gebilde wie das selbstproklamierte 'Dämonenkaiserreich', das seine Tyrannei und Ungerechtigkeit im Namen des Herrn der Rache vollzieht? Es entblößt ihn, zeigt ihn, wie er ist, und lässt selbst den Zweifler sehen, wie unendlich heilsamer die Herrschaft der Zwölfgötter ist.

Kurzum, wenn seine Diener weltliche Macht ausüben, gewinnt der Dämon dadurch wenig. Es mag sein, dass es nicht schadet, aber es ist auch keineswegs sein Plan: Die sterblichen Paktierer sind es, die nach Herrschaft streben. Verfügungsmacht über die Körper von möglichst vielen Sterblichen nützt dem Paktierer, da er seine unglücklichen Untertanen zu Sklavenarbeit und gar für Blutmagie auf den Opferaltar zwingen kann. Der Erzdämon hat davon nicht viel.

Gewiss, rein hypothetisch könnte den Erzdämonen ein Aventurien nutzen, das die Götter völlig vergessen hat und es als selbstverständlich erachtet, den Dämonen zu huldigen und ihnen die eigene Seele zu versprechen. Doch selbst dort stellt sich die – philosophisch-akademische – Frage, ob es die grundlegend nayrakische Natur sterblicher Seelen überhaupt erlaubt, dass die Gesamtheit oder überwältigende Mehrheit der Sterblichen so empfindet oder ob der angeborene Abscheu vor der Willkür, Gleichgültigkeit und Grausamkeit der Dämonen nicht unauslöschbar ist. Alle Berichte unsere Ordensspäher aus den 'Schwarzen Landen' deuten darauf hin, dass selbst schwerste Tyrannei und Brutalität das Verlangen nach Freiheit und Gerechtigkeit nicht zerstören konnten; im Gegenteil.

Es ist das Wesen der Erzdämonen, dass sie zwar die Götter in Frage stellen, aber selbst keine Antwort geben können und wollen. Ebenso wollen sie nicht, dass bekannt wird, dass ihnen die Antworten fehlen – doch genau dass wird in den 'Schwarzen Landen' Tag für Tag nur zu deutlich offenbar. Selbst der 'Dämonenmeister' scheint begriffen zu haben (wenn ich darüber spekulieren darf), dass man kein weltliches Reich auf dem guten Willen der Erzdämonen errichten kann, denn er hat stets ihre Macht vergleichsweise sparsam eingesetzt und niemals eine Dämonenkirche zugelassen, wie wir sie nach seinem Sturz auf Maraskan, im Elburischen und in Tobrien sehen mussten.

Selbst als Rekrutierungsgebiet für neue Paktierer sind diese Länder weitgehend erschöpft – wer jetzt noch nicht trotz der weltlichen Vorteile seine Seele den Dämonen versprochen hat, wird es auch weiterhin nicht tun. Man kann also voller Berechtigung feststellen, dass es vor allem die gefürchteten Splitter der Dämonenkrone sind, die den Möchtegern-Nachfolgern des 'Dämonenmeisters' die Unterstützung durch erzdämonische Kraft und damit die Herrschaft sichern. Wenn diese Objekte entfernt und zerstört sind, werden die 'Schwarzen Lande' nur noch Geschichte sein.

Über den typischen Aufbau eines herrschenden Erzdämonen-Kultes am Beispiel der vormaligen Bel'Khelel-Anbetung im sogenannten Moghulat Oron

Gerade weil die Jahre der oronischen Schreckensherrschaft dank der Götter vorüber sind und die vorgebliche 'Kirche' der Erzdämonin zerschlagen ist, bietet es sich an, aus ihrer Struktur einige Lehren bezüglich der Art und Weise zu ziehen, wie die Verehrer eines Erzdämonen versuchen, die legitime zwölfgöttliche Kirche zu imitieren und zu verdrängen.

»Die Kultgemeinschaft der Erzdämonin behauptet von sich, die wahre und rechtmäßige Kirche der Göttin zu sein, die von den Irregeleiteten fälschlich unter dem entwürdigenden güldenländischen Namen Raia oder Rahja angebetet wurde; dieser Name ist heute verboten, da er vorgeblich die tulamidische Gottheit beleidigt.«
—aus dem Oron-Dossier des Ordens der Grauen Stäbe

Die grundlegende Lüge steht also direkt am Anfang: Hier wurde behauptet, die Gottheit zu verehren, doch auf eine wohlgefälligere Weise. Diese Behauptung sollte bei all jenen, die aus gutem Grund unwillig sind, einem Dämonen zu opfern, den Anschein einer schlichten Ritualreform erwecken. Man bedenke, dass etwa im Fall der Boronkirche seit langem eine bedauerliche Spaltung der Riten besteht und auch andere Kirchen ein solches Schicksal in der Vergangenheit erlebt haben. Deshalb mag es verzeihlich sein, wenn eine solche Lüge durchaus akzeptiert wird, erst recht, wenn die weltliche Obrigkeit der Region dahintersteht, mag sie juristisch noch so illegitim sein.

»Ein wichtiges Element in der neuen 'Kirche' der Bel'Khelel, das deutlich zeigt, wie sehr die Prinzipien der Herrin Rahja hier pervertiert werden, ist die Lehre von der Zähmung der Wildpferde: Wo in der Kirche der Herrin Rahja die Stute Sulva und der Hengst Tharvun ('Schönheit' und 'Wolllust') als Gefährten der Göttin gelten, wild und zügellos wie die Herrin selbst, spricht der Kult der Bel'Khelel von der Notwendigkeit, die unbeherrschten Pferde zu brechen, zu unterwerfen und zuzureiten, bis sie gehorsam und unterwürfig sind.«
—aus dem Oron-Dossier des Ordens der Grauen Stäbe

In diesem Falle wird also bestehende Symbolik nicht etwa komplett aufgegeben, sondern infam so verdreht, dass sich die Machtansprüche der neuen Herrscher rechtfertigen und pseudotheologisch daraus ableiten lassen. Auch das Rote Einhorn galt als ein offizielles Symbol der 'Göttin', doch hier darf man davon ausgehen, dass dies nicht in erster Linie eine der Bel'Khelel verbundene Symbolik war, sondern dem Versuch entsprang, die Götzin im Empfinden der Untertanen ganz an die Stelle der Heiligen Rahja zu setzen und ihr ein pferdehaftes Symboltier zuzuschreiben, das zudem die Symbolfarben des Dämonenmeisters trug.

»Der 'Kirche der Einen Und Einzigen' zugehörig, aber untergeordnet ist der 'Orden des Gehörnten', der einen Halbgott in Gestalt eines Mannwidders verehrt — offenkundig eine Form des Levthan, auch wenn der Name nicht genannt wird. Wie sie ihren Ordenspatron darstellen, kann sich jeder vorstellen, der auch nur etwas von den rauen, geistlosen Wegen dieser Levthansjünger gehört hat.«
—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Wie man es von rechtschaffenen Kirchen kennt, ist auch der oronischen Gemeinschaft ein Orden eines Heiligen oder Halbgottes zugeordnet – und in diesem Falle eines durchaus legitimen Halbgottes. Die Verehrung eines Namens, der dem einfachen Bauern und Hirten des Landes durchaus vertraut sein mag, verstärkte wiederum den angestrebten Effekt, als 'ganz gewöhnliche' Kirche wahrgenommen zu werden.
Als Fazit sei daher hier gesagt, dass es keineswegs genügt, bei der Untersuchung verdächtiger Gruppen nur darauf zu achten, ob sie nach außen hin schon zugeben, einem Dämonen zu huldigen und die Götter verfluchen: Oft treten die Diener der Jenseitigen weitaus gewitzter auf und verstehen es, sich gerade dem einfachen Volk und damit der Mehrheit ihrer Untertanen als rechtschaffene Gläubige zu präsentieren – denn dass viele Menschen von theologischen Feinheiten schnell ermüdet werden, ist ja wohlbekannt.

Über das Wesen der Dämonen – Konstruktivistisches Modell und Individualitätstherorie. Der Versuch einer Vereinheitlichung

Zwei Modelle beherrschen das Denken über die Natur der Dämonen.

*Die **Individualitätstheorie** geht davon aus, dass jeder Dämon eine eigene Entität sei, die kontinuierlich in der Siebten Sphäre existiert und dort den Befehlen ihres Erzdämonen folgt. Sie alle haben leichte äußerliche Unterschiede, die von einem Dämonologen im Verlauf seiner Studien beobachtet werden können, und wenn sie besiegt und zerstört werden, so endet ihr Dasein. Werden sie verletzt, so können sie sich bei einem späteren Aufenthalt in der Dritten Sphäre daran erinnern und sogar frühere Gegner erkennen. Kurzum, auch ein Minderer Dämon kann eine Persönlichkeit besitzen, und von Gehörnten Dämonen muss man das sogar annehmen.*

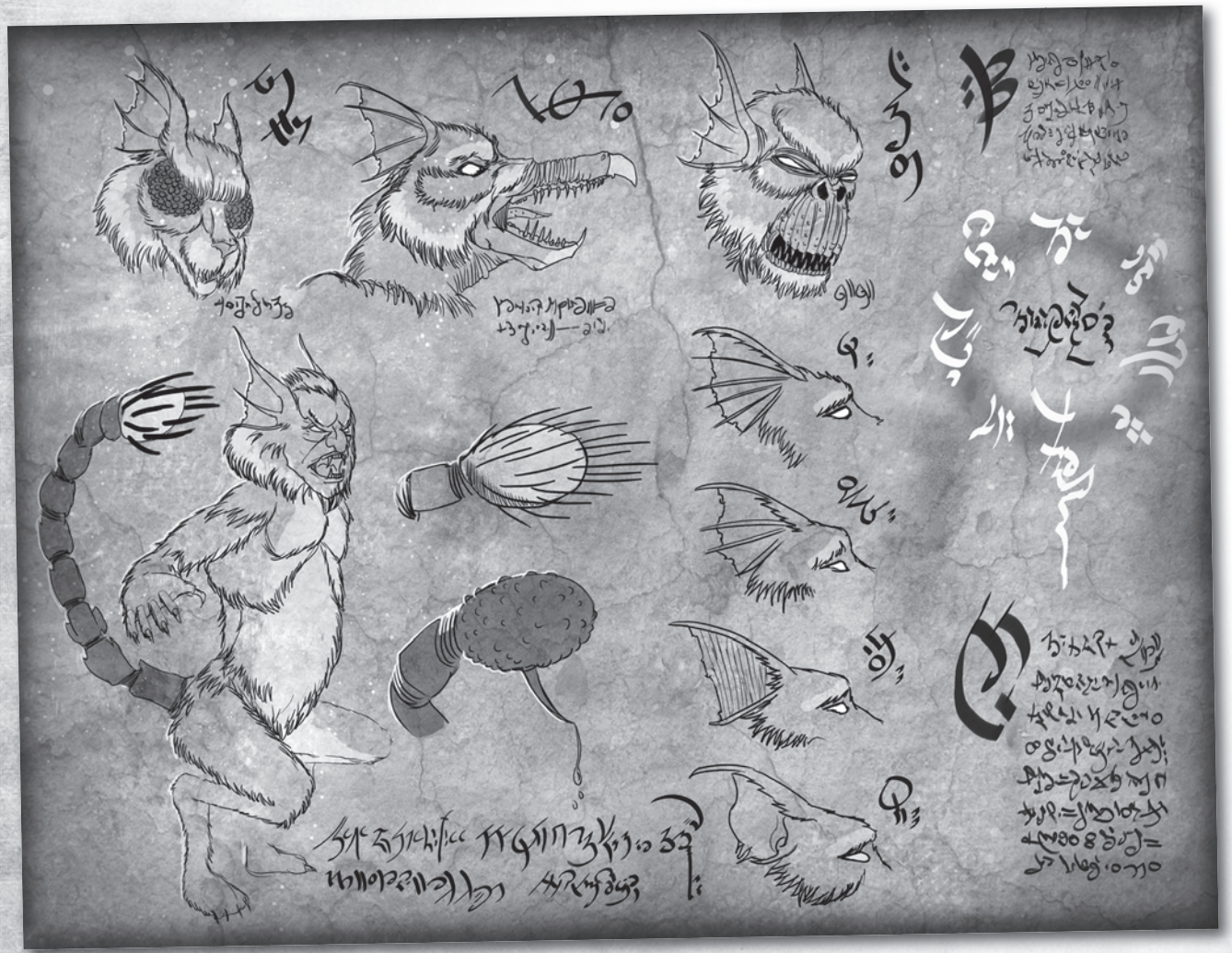
Eine der wichtigsten Quellen für diese Sicht ist das Ma'zakatoth Schamaschtu vulgo Daimonicon mit seinen ausführlichen Hierarchien des Infernos. Diese Theorie kann nach ihren frühesten bekannten Verfechtern als das 'kophtanische Modell' bezeichnet werden.

*Das **Konstruktivistische Modell** besagt hingegen, dass anstelle individueller Entitäten nur ungeformtes Chaos besteht, welches erst durch die Matrix des Zaubers beim Invokationsprozess in die erwartete Form gebracht wird. Dass ein entsprechend begabter Beschwörer die Form eines bereits erschienen Dämonen nach eigenen Wünschen verändern kann, gilt als wichtiger Beweis dieser Theorie.*

Da dieses Konzept zuerst in der Metaspekulativen Dämonologie beschrieben wurde, darf man es guten Gewissens das 'borbaradsche Modell' nennen.

Es sei jedoch sogleich ein Einwand angebracht: Ein entsprechend versierter Verwandlungszauberer kann ebenfalls die Gestalt eines Anderen durch Manipulationen an dessen Matrix verändern, teils auf drastische Weise, ohne dass gewöhnlich daran gezweifelt wird, dass der nunmehrige Pilz zuvor ein menschliches Individuum war.

Die Existenz einzelner individueller Dämonen gerade am mächtigen Ende des Spektrums wird schließlich von nahezu keinem Experten angezweifelt.



Dennoch hat die Vorstellung von unzähligen Zantim, die tobend in Belhalhars Domäne darauf warten, zu einem Kampf gerufen zu werden, etwas Antiquiertes an sich: Hier scheint dem Chaos ein Maß an menschengemachter Ordnung übergestülpt worden zu sein, das ohne Berechtigung ist.
Es erscheint daher im Wortsinne sehr diskutabel, dass das eigentliche Chaos so unverständlich und formlos ist, dass ein jeder fassbare Dämon bereits genug ordnende nayrakische Kraft in sich tragen muss, um überhaupt invozierbar zu sein – und damit hat er einen Wesenskern, selbst wenn dieser vielleicht nicht mehr Geistigkeit als eine Pflanze oder ein Tier besitzt, die jedoch dennoch individuelle Entitäten sind. Dies wird auch durch den Umstand nicht verändert, dass sich Dämonen sehr variabel manifestieren und der Beschwörer hier erhebliche Kreativität einbinden kann. Es erscheint sehr denkbar, dass die Beschwörung eines Gotongis gerade die Art von Proto-Bewusstsein aus der Domäne des Amazeroth herbeiruft, der eine solche Manifestation angemessen ist, während es andere Bewusstseinskeime der gleichen Domäne sind, die durch eine Karunga-Invokation gerufen werden. Die Form wird durch die überlieferte Matrix oder eigene Hinzufügungen des Zaubernden gegeben, doch die Basisentität wird in ihrer Vollständigkeit vorgefunden und sie kann sich auch immer und immer wieder manifestieren und sich damit ein (wenn auch lückenhaftes und unzuverlässiges) Gedächtnis und eine meist sprunghafte Persönlichkeit erwerben, die zudem stets von Bosheit und Erbarmungslosigkeit geprägt ist.
Keines der zentralen Argumente einer Seite widerspricht diesem Konzept, das ich damit als die 'Modifikationstheorie' bezeichnen möchte.

Über zwei Merkverse für die Herrscher der siebtsphärischen Domänen

Wie wir von Magister Ucur Stepahan, im Jahre 1029 Gewinner des Schwarzen Auges von Khunchom für Leistungen in theoretischer Dämonologie, erfahren, wurde noch unter Spektabilität Dschelef ibn Jassafer an der Pentagramm-Akademie im Zweig für Dämonologie bereits den jüngsten Zöglingen ein Merkvers beigebracht, der ihnen Namen und Domänen der Erzdämonen näher bringen sollte:

»Blakharaz auf Rache sinnt,
Belhalhar macht der Blutdurst blind,
Charyptoroth die Meere knechtet,
Lolgramoth die Freundschaft ächtet,
Zombie dient Thargunitoth,
Wahnsinn bringt Amazeroth,
Asfaloth die Leiber schindet,
Belshirashs Pfeil die Beute findet,
Goldgier schätzt Tasfarelel,
Die Pest folgt Belzorashs Befehl,
Agrimoth das Erz verschlingt,
Belkelel die Knute schwingt.«

Dies mag manchem Leser bereits fragwürdig erscheinen, doch wurde offenbar nach der Machtergreifung durch seine Nachfolgerin Belizeth Dschelefsunni dieser Vers deutlich geändert. Die neue Fassung lautete:

»Herr der Rache: Tyakra'man,
Xarfai führt die Truppen an,
Gal'k'zuul hilft beim Ersaufen,
Tezzphai lässt dich schneller laufen,
Tjakool schickt tote Horden,
Iribaar ist irr geworden,
Nagrach alles Land gefriert,
Calijnaar stets neu gebiert,
Tholvar bringt dir Gold und Schätze,
Doch Mishkhara schickt die Krätze,
Widharcal der Höllenschmied,
Schmerz und Lust schenkt Dar-Klajid.«

Wie zu sehen ist, entstammen nunmehr die Dämonennamen dem Zhayad. Die jenseitigen Mächte bei diesen Namen zu nennen, ist eine typische Einstellung der Schwarzen Magie, die glaubt, damit die Kontrolle über sie zu verstärken. Im Nachhinein lässt sich feststellen, dass bereits eine so scheinbar kleine Änderung im Lehrplan Anlass hätte sein müssen, hellhörig zu werden, dann wären manche späteren Tragödien nicht so überraschend gekommen – ein Urteil, das ich als damaliger Großmeister der zuständigen Ordensburg zu Anchopal auch und gerade an mich selbst richten muss.
Postscriptum: Wie unabhängig voneinander Ordensspäher bestätigen, ist die Zhayad-Fassung inzwischen auch zu ‚Yol-Ghurmak' und Warunk Teil des Curriculums für junge Schüler geworden.

Blakharaz & Tyakraman

»Was kann ich tun?
Die Hinweise sind überdeutlich, dass in den Hügeln im Westen mit besorgniserregender Geschwindigkeit ein Kult des Namenlosen Gottes um sich greift und immer mehr Macht gewinnt. Wenn nicht bald etwas geschieht, werden wir ihnen hier vor Ort nichts mehr entgegensetzen können. Wahrscheinlich sind selbst jetzt unsere Kräfte nicht mehr stark genug: Selbst wenn wir einen vernichtenden Schlag austeilen und den Kult zerschlagen könnten, wäre es wohl unser letzter Erfolg und all die anderen Gesetzlosen würden uns danach überrennen.
Im Osten hingegen hat sich eine ganz andere gefährliche Macht gefestigt: Ein örtlicher Machthaber hat die Gesetzlosen dieser Region unter einem Banner geeint. Wo vor kurzem noch Chaos und Anarchie herrschten, besteht nun eine strikte Tyrannei eines selbsternannten 'Kaisers'. Und hier sind es keine bloßen Gerüchte, kein fundierter Verdacht, sondern eine unbestreitbare Tatsache, dass dieser Gewaltherrscher dem Blakharaz huldigt, denn er bekennt sich offen dazu. Mit dämonischer Hilfe hat auch er eine Schar von Gefolgsleuten um sich versammelt, die uns zahlenmäßig weit überlegen ist. Was kann ich tun, was soll ich tun?
Es ist wohlbekannt, dass sich die Horden des Blakharaz und die Schergen des Namenlosen über alle Maßen hassen und einander ohne Mitleid und ohne Zögern nachstellen. Wenn ich nicht bald handle, werden sich die beiden Gruppen, sobald sie sich stark genug dazu fühlen, gegenseitig an die Kehle gehen, und ihr Treffpunkt wird irgendwo hier bei uns liegen. Verderben, ganz gleich, wer von den beiden obsiegt.
Noch aber kann ich eingreifen und Einfluss nehmen, kann die Augen schließen, mit dem Heil meiner Seele spielen und einer Seite freien Durchzug und ein Bündnis anbieten, um die andere zu vernichten. Ist das Überleben dieser kleinen Herrschaft und ihrer Bewohner meine Seele wert? Ja.
Aber mit welcher Seite soll ich mich einlassen? Der Gott ohne Namen will, so heißt es, die Welt unterjochen und beherrschen. Sein Sieg bedeutet Verheerung und Brandschatzung. Die Dämonen hingegen sind aus Chaos gemacht, sie hassen den Kosmos und alle Ordnung darin und wollen die Schöpfung enden und vergehen sehen. Ist es also nicht besser, mit dem zu halten, der nur unterdrücken und nicht völlig auslöschen will? Soll ich ein Bündnis mit den Dienern dessen ohne Namen suchen?
Doch der Namenlose ist ein Gott und besitzt göttliche Kräfte, so schlecht er auch sei. Dämonen zaubern und können durch die Macht der Zwölfe gebannt werden. Wo einst Dämonendiener herrschten, hat heute die Rechtschaffenheit die verloren geglaubten Länder zurückerobert.
Das alles zeigt, dass die Herrschaft der Dämonendiener nicht unerschütterlich ist. Über die Macht und Kraft des Namenlosen weiß ich wenig, doch sagt man nicht, dass er im Güldenlande seit vielen Jahrtausenden herrsche und dass ihm die Nachzehrer aus den Gräbern dienen?
Nein, den Gott ohne Namen zu fördern mag wie eine Einladung sein, die man niemals zurücknehmen kann. Ich werde mein Glück beim 'Kaiser' suchen und ihm ein gemeinsames Vorgehen gegen die Purpurroben vorschlagen.
Den Namenlosen mit den Erzdämonen austreiben ist tollkühn. Mögen die Götter mir gnädig sein!«
—aus den Aufzeichnungen des Loderich von Albenhus; datiert aus den Kaiserlosen Zeiten

Der Herr der Rache

Der *Herr der Rache* und *Gubernator von Kholak-Kai* ist derjenige Erzdämon, der zu Recht als der besondere Widersacher des Herrn Praios gilt, selbst wenn seine Feindschaft dem Gott ohne Namen gegenüber noch stärker zu sein scheint.

Unter allen Dämonen ist **Blakharaz** der stärkste Verfechter von Ordnung und Gesetz, selbst wenn es sich um die Ordnung der Tyrannen und das Gesetz der Rache handelt. Die schiere Existenz dieses Erzdämonen und seiner Domäne ist mitunter schwer mit der Vorstellung von der Siebten Sphäre als Heimstatt des anbrandenden Chaos zu vereinbaren. Dies hat zu allen Zeiten Magietheoretiker und Visionäre zu wilden Spekulationen veranlasst, von denen einige zu wiederholen überaus töricht wäre, da sie ohne echten Erkenntnisgewinn alles schmähen, was die Kirche des Lichts heilig hält.

Die alten Schriften betonen als zentrale Aspekte der Domäne die gnadenlose Durchsetzung ihrer Gesetze mittels Folter und Despotie; zugleich aber auch Intrigen und Verfolgungswahn – denn es scheint so viele Regeln und Gesetze zu geben, dass niemand sie allzeit befolgen kann, und ohne jede Gerechtigkeit oder gar Milde genießen es die Oberen der Domäne, jedermann zu peinigen und zu bestrafen. Grausame Leibesstrafen wie Verstümmelungen und Blendungen sind dem Blakharaz ein Genuss, und in seiner Niederhölle wird jede Seele für ihre früheren Verfehlungen eine Ewigkeit gemartert. Und da sie schon lange tot sind, sind selbst Strafen, die in dieser Welt tödlich wären, ewig und unaufhörlich: Ganz gleich, ob sie gepfählt, gehängt, auf den Scheiterhaufen gebunden oder auf das Rad geflochten werden, nie endet ihre Pein. Ja, man sagt, selbst der Enthauptete und der Gevierteilte könnten in jedem Teil ihrer Geistkörper noch höllische Schmerzen fühlen, wenn sie erst in Blakharaz' Hände gefallen sind.

Denn er ist nicht allein der Herrscher der Domäne, sondern auch ihr oberster Richter, Ankläger, Folterer und Vollstrecker in einer Person. Ihm wird die Fähigkeit zugeschrieben, bis in den letzten Winkel einer Seele spähen zu können – entweder als Kraft seines lodernden Blickes oder als Wirkung des Stabes der Tausend Augen, den er als Zepter trägt und der oft als sein Insignium und Symbol dient.

Im Ysilischen, wo der verfluchte Galotta sich zum Dämonenkaiser ernannt hatte, war und ist die religiöse Verehrung der Zwölfe verboten und stattdessen der Herr der Rache zum Reichsgötzen erhoben worden – sogar der Begriff "Reichserzdämon" war und ist zu hören.

Wer sich schlecht und ungerecht behandelt fühlt und keine Besserung vor einem weltlichen oder auch kirchlichen Gericht mehr erhofft, der erliegt vielleicht den Versprechungen des Erzdämonen. Allen Dämonen des Blakharaz ist die Fähigkeit zu Eigen, die Spur eines Opfers unbeirrt verfolgen zu können und sich durch keine Bitten oder Angebote davon abbringen zu lassen, ihm die geplante Strafe zuteil werden zu lassen.

»Am häufigsten ist, wie bereits gesagt, die Statue des Schwarzen Herrn der Rache zu sehen: Üblicherweise zeigt sie einen in einen roten Kapuzenmantel gehüllten Mann mit schwarzer Haut und flammend roten Augen in einem ansonsten glatten schwarzen Gesicht, in der Rechten trägt er ein blutrotes Richtbeil, in der Linken den schwarzen 'Stab der tausend Augen'.

Der Erzdämon besitzt eine eigene Kultorganisation, die vom Dämonenkaiser in seiner Rolle als 'Bote der Lohe' geführt wird. Diese Lohe, eine angeblich ewig glühende schwarz-rote Kugel, wird im Tyakraman-Unheiligtum zu Yol-Ghurmak aufbewahrt und soll einst mit lodernden Flammen aus der Domäne des Erzdämonen selbst entzündet worden sein — eine offenkundige Imitation des heiligen Lichts von Gareth. Die mythische Dämonenlohe wird mit allerlei Foltern und Bestrafungen in Verbindungen gebracht, für die der Herr Tyakraman sie in die Welt der Sterblichen schickt.«

—aus einem Bericht an den Hesinde-Tempel zu Kuslik, gezeichnet 'RCS', undatiert, vermutlich Boron 1022

»Bel'Arkhanz ist der Oberste der Erzdämonen, der unerbittlich jeden Verstoß gegen ihre Gesetze bestraft. Ein Sprichwort sagt: "Die Sterblichen fürchten die Dämonen; doch die Dämonen fürchten Bel'Arkhanz den Unversöhnlichen."

Bel'Arkhanz ist der dunkle Schatten der Nachtschwärze, von Gestalt eines Mannes mit einem Umhang und einem Richterstab. Sein Kopf trägt elf Hörner und seine Augen glühen wie Kohlen. Seine Zeit sind die dunklen Stunden der Nacht. Manche sagen, er sei der größte Diener des Dämonensultans, doch ist nicht Praios der Götterfürst? Wie kann sein Widersacher da etwas anderes als der Dämonensultan sein? Kein anderer Dämon ist so sehr Gott, ist so treu seiner Form und seinen Gesetzen, kein anderer will so sehr herrschen wie Bel'Arkhanz. Darum ist er auch der Dämonen Sultan.«

—aus einer apokryphen Version der Visionen des Yamaz ibn Mhurati, einem Fasarer Seher des Jahres 616 BF

Nicht allein sein Name wird offen ausgesprochen, der Erzdämon wird anscheinend inzwischen sogar von den unterworfenen Einheimischen als Rachebringer angerufen, wann immer sie jemandem zürnen und ihm Übles an den Hals wünschen. Denn Rache ist sein innerstes Wesen und "Rächer von der wabernden Lohe" und "Nie verlöschende Flamme der gnadenlosen Vergeltung" sind zwei seiner wichtigsten Beinamen.

Rachsucht ist daher noch mehr als Herrschsucht die Schwachstelle des Sterblichen, durch die Blakharaz Zugang zur Seele findet:

»Tyakaar ist einer der Fälle, wo in der güldenländischen Beschwörungskunst die Prinzipien der erzdämonischen Domänen anders verteilt sind als in der aventurischen: Tyakaar gilt allgemein auch als Domäne des verfluchten Feuers, und Spuren davon finden sich in Aventurien ganz offensichtlich noch — von den Beinamen des Erzdämonen bis zur nie verlöschenden Glut im Inneren eines Asqarathen.«

—aus den Kommentaren des Nazir ter Vaan zur wissenschaftlichen Dämonologie.

Der Erzdämon schätzt als Opfergaben Foltergeräte und Richtschwerter oder Beile sowie alle anderen Dinge, mit denen jemand gemartert oder hingerichtet wurde; ebenso aber auch die abgetrennten Körperteile bestrafter Übeltäter, noch mehr aber unschuldig Verurteilter. Die konservierte abgeschlagene Hand eines Diebes wird gar bei vielen zeremoniellen Anrufungen des Blakharaz als Kerzen-

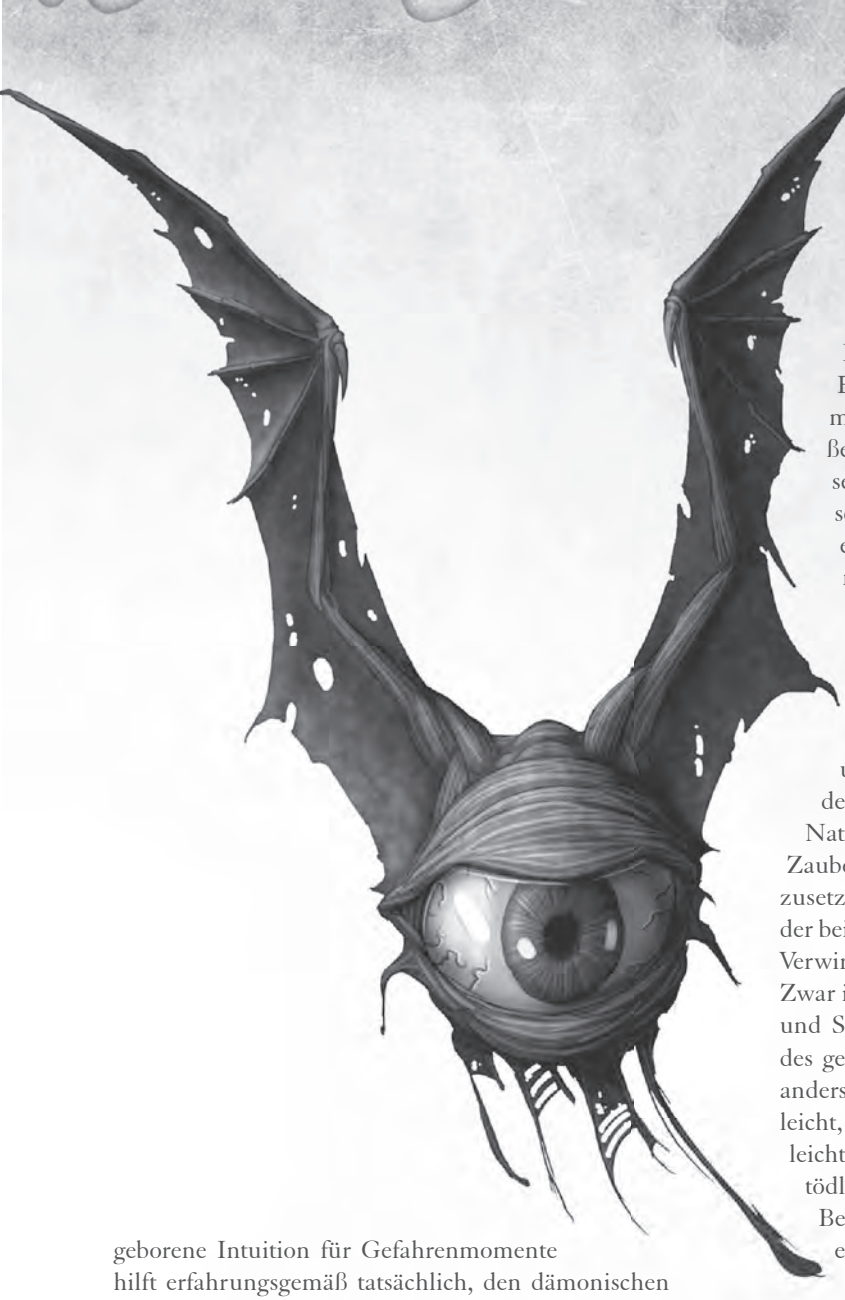
ständer benutzt. Derlei Beleuchtung ist bereits deshalb unverzichtbar, weil möglichst wenig natürliches Licht in den Kultraum fallen darf, vor allem kein Sonnenlicht.
Wie bei allen anderen Erzdämonen sind auch die Heiligen Dinge des gegnerischen Gottes, in diesem Falle also dem Herrn Praios, wertvolle, weil schwer zu gewinnende Donaria. Auch und gerade Bernstein mit unnatürlichen Einschlüssen wird erwähnt, doch wo dieser zu finden ist, wissen allenfalls professionelle Bernsteinsammler, die daher auch wertvolle Hinweise auf die Anwesenheit eines Blakharaz-Paktierers in der Region geben mögen.
Von einem solchen Pakt erhofft sich der Beschwörer in der Regel Rache an seinen Feinden und dementsprechend die Macht, mit ihnen nach Gutdünken zu verfahren, ihr Leben in seiner Hand zu halten. Zu den Gaben des Blakharaz gehören dementsprechend die Kräfte, sowohl Lügen als auch flüchtige Feinde aufzuspüren und Fremden ebenso wie Handlangern bindende Befehle zu erteilen. Vor allem aber verleiht er die Kraft, den Untertanen und Gegnern außergewöhnliche Strafen und Qualen zuzufügen, im Namen einer Disziplinierung, die nur Rachsucht ist.
Je länger und öfter Paktierer dafür die Hilfe des Blakharaz in Anspruch nehmen, desto grausamer und härter werden sie, ergötzen sich am Flehen ihrer Opfer und kennen keinerlei Empathie mehr. Selbst die, die ihnen früher nahe standen, werden jetzt nur nach ihrer Nützlichkeit bewertet und geopfert, wenn sich der Paktierer etwas davon verspricht – oder wenn sein stetig anwachsender Verfolgungswahn ihn übermannt. Lodernde Augen genauso wie Brandmale und Abscheu bis Angst vor Sonnenlicht gelten als klassische Dämonenmale des Blakharaz.

Gotongi

»Es dauerte recht lange, einen halbwegs zuverlässigen Kontakt zum 'Kaiser' herzustellen, und zu Beginn wurde die Idee einer zeitweiligen Allianz nur voller Hohn zurückgewiesen – solange ich mich nicht unterwürfe, werde sich 'seine Magnifizenz' nicht einmal dazu herablassen, meine Bitte um Hilfe zu beantworten.
Einige Wochen später hatte sich das Blatt gewendet. Ich weiß nicht, was genau geschehen ist, doch ein anderer Gegner schien dem 'Kaiser' das Leben und Herrschen schwer gemacht zu haben. Auf einmal traf ein weit höflicheres Schreiben ein, in dem er förmlich seinen 'liebwerthen Bruder' zu einem Zwiegespräch über gemeinsame Interessen einlud.
Das Aushandeln der genauen Umstände verschlang den größten Teil eines Vierteljahres – vom genauen Ort unserer Begegnung über die Zahl meiner erlaubten Begleiter und deren Bewaffnung bis zu den Sicherheiten, die er uns geben würde.
Es war ein mühsam ausgeklügeltes System, wann wer wo eintreffen würde, doch als letzten Endes sein Sohn und 'Reichskronprinz' auf der Burg angekommen und in sichere, wenn auch angenehme Haft genommen war, brachen wir unsererseits nach Osten auf.
Die Reise an sich war nicht allzu bemerkenswert – die Gegend war mir von früher wohlvertraut und barg keine Überraschungen; und um Wegelagerer abzuschrecken, waren wir genügend Leute: Ich hatte durchgesetzt, zwei Lanzen wohlbewaffneter Reiter mitbringen zu können.
Seit dem dritten Tag allerdings klagten mehrere meiner Begleiter darüber, dass sie sich verfolgt fühlten. Wir hatten schon die Krähen im Verdacht, dass sie durch Zauberei und Hexenwerk beherrscht würden, doch durch Zufall erkannte ich des Morgens beim Rasieren im Spiegel einen Augapfel, größer als ein echter Apfel, der erst still glotzend in der Luft hing und sich dann eilig auf Flügeln wie Lederlappen davonmachte, als er begriff, dass ich ihn erkannt hatte. Zum Glück war ich von Magister Mordar auf diese Möglichkeit vorbereitet worden und so legten wir fortan ein von ihm vorbereitetes Kräuterpäckchen auf glimmende Kohlen, wenn wir etwas wirklich Wichtiges zu tun hatten.«
—aus den Aufzeichnungen des Loderich von Albenhus; datiert aus den Kaiserlosen Zeiten

Das Geflügelte Auge

Ein Diener gleich mehrerer Herren scheint der **Gotongi** (Mz.: Gotongui oder Gotongis) zu sein: Sowohl im Gefolge des Blakharaz als auch als Diener des Amazeroth wurde dieser mindere Dämon beschrieben, und somit scheinen wir es wirklich mit einem Dämonen zu tun zu haben, der nicht annähernd mächtig genug ist, um als freie Entität zu gelten, der aber auch keine völlig festgefügte Hierarchie anerkennt. Die andere Sichtweise wäre natürlich, dass es zweierlei Dämonen gibt, die sich als fliegende Augen zeigen, und deren Unterschied bislang noch nicht erkannt wurde.
Gewöhnlich ist ein Gotongi unsichtbar, was seiner Mission sehr entgegenkommt: Zwar heißt es, man könne ihn aus den Augenwinkeln genauer betrachten, doch wird das von anderen als Irrtum angesehen – oder als Metapher, denn eine gute an-



geborene Intuition für Gefahrenmomente hilft erfahrungsgemäß tatsächlich, den dämonischen Spitzel zu bemerken.

Seine genaue Gestalt zeigt sich allerdings in einem Spiegel und auch der Rauch verbrannter Alraunen macht den Dämonen sichtbar – doch beide Mittel schlagen ihn auch in die Flucht, so dass er keineswegs länger zu beobachten ist.

Seine Gestalt entspricht einem blutunterlaufenen Augapfel etwa von der Größe einer Melone oder auch eines Kinderkopfes. Zwei große, typisch ledrige Flügel wie die einer Fledermaus erlauben ihm, zu fliegen.

Dergestalt ist sein 'Körperbau' auf das absolut Notwendige reduziert: Schwingen zur Bewegung und der Augenleib zum Beobachten. Denn das ist seine Rolle im Gefolge des Blakharaz: Gotongui sind Spitzel und Spione, die den Beschwörer mit Wissen versorgen, das sie zuvor beim Beobachteten ausgeschnüffelt haben. Alles deutet darauf hin, dass für die Dauer der dämonischen Präsenz eine feste Verbindung zwischen dem Gotongi und dem Beschwörer besteht, so dass letzterer alles wahrnimmt und mitbekommt, was der Gotongi gerade erspäht.

Ein OCULUS ASTRALIS hilft dann allerdings auch, nicht allein den unsichtbaren Dämonen zu erkennen, sondern auch die haarfeine Verbindungslinie zum Beschwörer.

Einen Gotongi mit Waffen (selbst magischen) zu bekämpfen, ist äußerst schwierig, ist er doch sowohl sehr klein als auch schnell und seine fliegende Bewegungsweise erhöht die Probleme im Kampf noch mehr. Die Schwingen scheinen dabei wie die eines Drachen eher symbolische als praktische Bedeutung zu haben, denn anscheinend kann ein Gotongi auch fliegen und beliebig in der Luft stehen, ohne seine Flügel zu bewegen.

Die beste Methode, einen Gotongi zu bezwingen, ist und bleibt die Magie, durch die dieser Dämon besonders gut zu schädigen ist: Für Wesen von zauberischer Natur sind die Gotongui erstaunlich verwundbar durch Zauberei – obgleich sie selbst durchaus potente Magie einzusetzen wissen: So sollen sie einen 'Bösen Blick' besitzen, der beim Opfer große Furcht, große Begierde oder auch große Verwirrung verursacht.

Zwar ist diese Magie wohl nicht so mächtig, dass sie an Geist und Seele gestählte Recken betrifft, doch für viele Vertreter des gewöhnlichen Volkes genügt ihre Kraft durchaus – und anders als einem sterblichen Zauberer fällt es einem Gotongi leicht, ungesehen schwebend an Stellen zu lauern, wo schon leichte Verwirrung oder ein Angstanfall schwerwiegende bis tödliche Folgen haben kann. Die Möglichkeit bösartiger Beschwörer, einen Gotongi als hinterhältigen Meuchler einzusetzen, dessen Wirken eher 'natürlich' wirkt und keinerlei unverkennbare sichtbare Wunden verursacht, sollte daher niemals unterschätzt werden: Wer auf einer steilen Treppe, einer Passstraße oder schmalen Hängebrücke von einem Fliegenden Auge erschreckt wird und in die Tiefe stürzt, ist nicht minder tot als das zerfleischte Opfer eines Zants.

Wir wissen, dass zu Zeiten des verfluchten Galotta im Ysilischen eine Gemeinschaft bestand, die sich hochtrabend und in offener Nachahmung der ehrenwerten Körperschaft des Neuen Reiches als 'Wahrer Orden vom Auge' bezeichnete und zahlreiche Spitzel- und Denunziantendienste leistete, um tapfere Widerständler zu entdecken und ihrerseits die Nachbarländer auszuspionieren. Nachdem es dem ODL gelang, mehrere seiner höherrangigen Späher aufzudecken und auszuschalten, wissen wir inzwischen, dass sie als Symbol und Erkennungszeichen ein stilisiertes Auge mit Fledermausflügeln im Wappen führten – unverkennbar also ein 'heraldischer Gotongi'.

Heshthot

Gemäß der Vereinbarung trafen wir uns nicht auf einer Burg, sondern am Ende des Reisetages auf einem offenen Feld, das mit Zelten und Pavillons wie ein Turniergelände aus besseren Tagen hergerichtet war. Überall wehten Flaggen, Wimpel und Banner; und viele Gefolgsleute waren in Wappenröcke gehüllt. Das Wappen auf all diesen Tuchbahnen aber war der wahrhaftige Frevel: Statt eines roten Reichsgreifen auf goldener Sonnenscheibe vor blauem Himmel war es ein lodernd dämonischer Spottgreif, schwarz-rot auf gelb vor nachtschwarzem Hintergrund. Doch noch viel unheimlicher als die Höflinge mit den Spottwappen waren die beiden kapuzenverhüllten Gestalten, die sich in ihrer Mitte befanden. Auf den ersten Blick wurde deutlich, dass sie nicht menschlich waren: Sie hatten keine normalen Hände, sondern verkrümmte Krallen, in denen sie je eine Peitsche und einen Krummsäbel hielten. Doch am beunruhigendsten waren gewisslich die rotglühenden Augen, die in den Tiefen der Kapuze leuchteten.

Die Vermummten bewegten sich völlig lautlos, verharrten nur kurz, um dann wie Spürhunde weiter einer Fährte zu folgen. Die Höflinge wichen zurück, wenn die Kapuzenträger in ihre Nähe kamen, und dann traf ohne sichtbaren Anlass eine Peitsche einen Höfling, der sofort zu Boden ging. Niemand half ihm, ja, niemand schien überhaupt etwas Ungewöhnliches daran zu finden.

Dann witterten die Kreaturen auf einmal in unsere Richtung und wisperten etwas zu einer prunkvoll gekleideten Frau. Ihre Reaktion kam prompt: "Habt ihr einen Geweihten in euren Reihen? Ihr wisst, dass ihr keinen Götterdiener mitbringen dürft!" Die Stimme war erstaunlich volltönend. Ich sah, wie die umstehenden Waffenknechte zielstrebig nach ihren Klingen griffen.

Daher beeilte ich mich, zu antworten: "Ich hatte gedacht, ein kleines Überraschungsgeschenk würde den Kaiser erfreuen, nicht empören." Mit diesen Worten gab ich das Zeichen, einem unserer Begleiter den Kapuzenumhang von den Schultern zu ziehen. Trotz der Fesseln und des Knebels war er an dem kahlgeschorenen Haupt, dem buschigen Vollbart und der Augenklappe sogleich als Priester des Gottes ohne Namen zu erkennen. Die Höflinge fluchten und ergingen sich in spöttischen Gesten, doch die Vermummten – Dämonen, zweifellos – wichen empört zurück und zischten in einer unverständlichen Sprache heisere Worte des Zorns und der Verachtung. Auch hoben sie ihre Waffen und hätten den Gefangenen wohl angegriffen, wenn sie nicht durch das Eintreffen unseres Gastgebers abgelenkt worden wären."

—aus den Aufzeichnungen des Loderich von Albenhus; datiert aus den Kaiserlosen Zeiten

Die Schwarze Kutte

Wenn das gemeine Volk sich einen Dämon vorstellt, dann ist es üblicherweise Heshthot (Mz.: Heshthotim). Der mindere Diener des Blakharaz wurde zum Inbegriff des Dämonen, wohl schon auf Grund seiner unergründlichen Natur: Er besteht scheinbar nur aus einem Kapuzenumhang, unter dem Dunkelheit hervorwallt. In den Tiefen der Kapuze sind keine Gesichtszüge, sondern nur rotglühende Augen erkennbar, aus denen ein vager roter Nebel zu quellen scheint.

Die Hände der 'Aschengeister' sind verkrümmt und erinnern an Vogelklauen, auch sondern sie stetig gelben Schleim ab. Die bevorzugten Waffen des Heshthot sind Peitsche und Krummsäbel, die schlimmere Wunden verursachen als ihre derischen Ebenbilder. Die Waffen bestehen auch nach der Vertreibung eines Heshthot weiter in der dritten Sphäre und es gibt Berichte von Beschwörern, die die Dämonen ausschließlich herbeirufen, um für sich und ihre Untergebenen dämonische Waffen zu erhalten. Dies erklärt auch, weshalb gerade in den Reihen der Handlanger des verfluchten Galotta dämonisch-magische Waffen weit stärker verbreitet waren als man eigentlich hätte annehmen sollen.

Die Rolle des Heshthots im Gefolge des Blakharaz ist anscheinend die eines Büttels oder einfachen Fußsoldaten. So bekannt er als Waffenträger auch ist, seine Fähigkeiten im ehrbaren Kampf sind nicht herausragend zu nennen, im Gegenteil: Im offenen Gefecht gegen Recken mit magischen Waffen oder gegen Zauberer hat der Heshthot nicht viele Gelegenheiten, den Sieg zu erringen. Die wenigen Versuche des verfluchten Galotta, eine kämpfende Horde von Heshthotim aufzustellen, waren angesichts der Mühen und Kosten einer jeden Beschwörung ein klarer Fehlschlag

Das ändert sich jedoch schlagartig, wenn ein Heshthot die Gelegenheit erhält, seine Fähigkeit zum Heraufbeschwören magischer Dunkelheit optimal zu nutzen und verborgene Angriffe zu führen. Wenn er unsichtbar in den selbsterzeugten Schatten lauert und dann einen Mordanschlag auf einen unvorbereiteten Gegner unternimmt oder auch nur im Dunkeln einen Hinterhalt gegen Reisende legt, dann kann er seine unheimliche Schattengestalt und die dämonische Natur zur vollen Geltung bringen – und auch die Kräfte seiner dämonischen Peitsche, die mit jedem Schlag den Gegner weit mehr entkräftet als eine herkömmliche Geißel. Auch der Säbel ist

unangenehm durchschlagend und man vermutet, er binde die Geister und Seelen der damit Getöteten an sich – doch das mag eine Verwechslung mit einer der Dunklen Gaben sein, die ein Blakharaz-Paktierer von seinem Herrn und Meister erbitten kann.

Vor allem seine Gabe, in einem Umkreis von fast einem Dutzend Schritt eine nahezu undurchdringliche Finsternis zu erschaffen, die von keinem herkömmlichen Licht erhellt wird, ist für viele Opfer fatal, können sie darin doch weder gezielt fechten noch sich sonst orientieren. Zwar scheint der Heshthot diese Magie nur begrenzt oft einsetzen zu können – wohl nicht mehr als eine halbe Stunde pro Tag, doch gerade für Mordanschläge in ohnehin schon düsteren Stunden genügt dem Dämonen das sicherlich. Diese Dunkelheit ähnelt der, die von Druiden erzeugt werden kann, und die einzige Methode, den Gegner darin eindeutig wahrzunehmen, liegt in Erkenntniszaubern wie dem ODUM ACRANUM oder dem OCULUS ASTRALIS, doch das bringt unter diesen Umständen eine Blindheit für alle nichtmagischen Lebewesen, Gegenstände und Geländemerkmale mit sich, die ihrerseits Probleme hervorruft. Es gibt die Theorie, dass Heshthotim selbst nahezu blind für herkömmliches Licht seien und sich in ihrer niederhöllischen Heimatsphäre ausschließlich mir Hilfe magischer Wahrnehmung orientieren.

Es wäre albern, hier nun den Leser aufzufordern, nur bei echter Notwendigkeit des Nachts und im Dunkeln zu reisen, denn ein vernünftiger Mensch wird das selbst wissen. Es ist jedoch eine aus Sicht des Magiers etwas Demut erzeugende Tatsache, dass das Licht der Kirche des Praios in vieler Hinsicht die beste Waffe gegen die Macht der Heshthotim darstellt, da es sie ebenso schwächt und verletzt wie es ihre niederhöllische Finsternis durchdringt.

»Hüte dich vor dem Kuttenträger, mein Kind. Einst war er ein großer, sterblicher Zauberer, doch so verderbt, dass er seine Seele dem Herrn der Rache verkauft hat. Nun muss er ihm dienen. Er kann ungesehen in den Schatten lauern und düsterere Schatten herabrufen aus der Nacht, als du dir vorstellen kannst. Und mit seinen roten Augen sieht er Dinge, die du nie wirst sehen können. Danke den Göttern dafür!«
—Warnung eines Vaters aus Ebelried im freien Tobrien

Asqarath

»Unsere Ankündigung des Gastgeschenkes führte dazu, dass nun der Auftritt des selbsternannten 'Kaisers' erfolgte, und wahrlich, dieser war einzigartig. Der schmächtige Mann mit seinem Goldreif ritt nicht auf einem Streitross heran, noch ließ er sich in einer Sänfte herbeitragen – nein, er kam durch die Lüfte auf dem Rücken eines leibhaftigen Spottgreifen. Pechschwarz war der raubtierhafte Leib der Kreatur und ihr raubvogelartiger schwarzer Kopf hatte vier Hörner. Die enormen Schwingen verwehten Wimpel und Fackeln, als er auf dem Boden landete.

Der 'Kaiser' selbst trug den Ornat eines hohen Monarchen, doch weitaus dürftiger als das Original, wie ich es einmal hatte sehen dürfen. Auf dem Arm trug er einen schnüffelnden Schoßhund.

Unser Gastgeber nahm den Diener des Namenlosen mit sichtlicher Freude im Empfang. Ich muss gestehen, dass ich wenig Mitleid mit dem Kahlkopf fühlte: Meine Leute hatte ihn überrascht, nachdem er mit einigen Söldner ein Dorf geplündert und alle überlebenden Einwohner in Ketten gelegt hatte, um sie als Sklaven seinem stets blutdürstigen Götzen zuzuführen. Ob wir ihn für seine unbeschreiblichen Taten hinrichteten oder mein möglicher neuer Verbündeter, schien mir wenig Unterschiede zu machen.

Das war ein Irrtum.

Zu Beginn gab der 'Kaiser' dem Gefangenen die Gelegenheit, sich zu unterwerfen und um Gnade zu betteln. Das wurde natürlich abgelehnt, zum sichtlichen Missvergnügen des Dämonenpaktierers.

Und so gab er seinem Reittier den Befehl, mit dem Geweihten zu tun, was ihm beliebe. Doch dann geschah, womit keiner gerechnet hatte: Der Diener des Namenlosen hatte anscheinend schon seine rechte Hand verloren oder aber seinem düsteren Götzen geopfert und sie durch eine täuschend echte Prothese ersetzt gehabt. Diese nun abschüttelnd, konnte er aus den Fesseln schlüpfen und den Knebel herausreißen. Im gleichen Atemzug begann er mit Flüchen gegen uns und Lobpreisungen seines Abgottes. Über ihm begann sich eine Wolke zu formen, als würde gleich ein weiterer Dämon herausspringen, und wirklich glaubte ich, eine Gestalt wie einen geflügelten Panther zu sehen, der aus große Ferne herbeieilte, als wäre der Rauch nicht hier und jetzt, sondern wie ein Blick durch ein Fenster auf eine weit entfernte Gewitterwolke. Doch der Spottgreif machte damit kurzen Prozess. Ich will hier nicht in allen Kleinigkeiten beschreiben, was sich nun ereignete, doch es genügte, um auch einem gestandenen altem Kämpen den Magen umzudrehen. Der Spottgreif packte den Priester und ließ sich Zeit mit seiner Beute, von deren Anblick er uns erst nach einer schier endlosen Zeit erlöste, in dem er in die Niederhöllen zurückkehrte und den zerfetzten Leib mit sich nahm.

Der Kaiser gluckste regelrecht, während die Kreatur ihr unheiliges Werk verrichtete. Immer wieder wandte er sich uns zu. "Schaut nur genau hin, das geschieht mit allen meinen Feinden."«

—aus den Aufzeichnungen des Loderich von Albenhus; datiert aus den Kaiserlosen Zeiten

Die Rächende Flamme

Der wohl auffallendste Diener des Blakharaz ist der **Asqarath**, auch **Irrhalk** genannt (Mz.: Irrhalken/Asqarate), ein viergehörntes Geschöpf, das an Gestalt nichts so sehr ähnelt wie den Greifen des Herrn Praios. Über den Ursprung der Irrhalken besteht die alte Überlieferung, dass es sich bei ihnen um Greife handele, die sich gegen ihren Herrn Praios gewandt haben und dafür von ihm in die Niederhöllen geschleudert wurden.

Ihr ganzer nachtschwarzer Körper ist eine Travestie der Sonnenboten, denn ihre Häupter ähneln denen ausgemergelter Adler, eher noch kahler Geier, mit mehrfach gebrochenem oder verdrehtem Hals, mitunter auch aufgeschlitzter Kehle, aus der es düster-rot hervorleuchtet. Andere Manifestationen zeigten sich mit dem grimmigen Kopf der Schädeleule oder eines fast federlosen Truthahns. Auch die Flügel haben nicht die Majestät von Adlerschwingen, sondern wirken zerzaust, wenn nicht gar zerrissen, manchmal auch als Fledermausflügel, ohne dass dies ihre Fähigkeit zu fliegen vermindert.

Die vier Hörner können irgendwo am Körper des Dämonen sitzen, mal gerade gestreckt als Stacheln, mal wild gewunden und gekrümmt, mehr noch als die eines Widders. Der Rumpf und die Läufe sind nicht dem stolzen Leuen nachempfunden, sondern mehr der niederen Khoramsbestie, dem Bluthund oder anderen aasfressenden Räubern.

Im Bereich des Brustkorbes aber sind die Asqarathi scheinbar durchscheinend und man erkennt unter der dünnen, oft zerschlissenen Haut die niemals verlöschende rote Lohe des Blakharaz, die sie erfüllt und antreibt. Auch ist bekannt, dass ihre Fäkalien kleine Klumpen rotglühender Lohe sind, deren dämonische Natur unverkennbar ist und die der Irrhalk oft mit voller Absicht absetzt, um Orte zu entweihen und Personen zu quälen.

»Ihre Ausscheidungen sind feurig wie eben der Esse entnommene Kohlen, und es heißt, dass so mancher unglückliche Köhler seinen Holzmeiler auf widernatürliche Weise mit dem Dung der Irrhalken beheizt.«
—aus einer alten Weidenschen Inquisitionsakte

Auch wenn die Aussage über Blakharaz-paktierende Köhler wahrscheinlich auf einem Irrtum beruht (es ist deutlich wahrscheinlicher, dass ein gewissensloser Vertreter dieser Profession seinen Nutzen eher in einem Pakt mit Agrimoth sucht), so steht doch fest, dass *Faeces Asqarathorum* nicht mit ihm aus der Dritten Sphäre verschwinden, sondern bis zum nächsten Sonnenaufgang zurückbleiben. Daher sollen die Truppen des Ysilischen Gebildes angeblich auch Plänkler umfassen, die in Beuteln aus feuerfestem Iryanleder glühende Haufen mit sich führen, die sie dann mit Hilfe einer Schleuder auf den Feind schießen; hochtrabend werden sie in gestelztem Aureliani *Koprosphendoneten* genannt. *Koproballisten* sind Höllenmaschinen des verdammten Leonardo von Havena, die eine ähnliche Aufgabe mit ganzen Scheffeln Irrhalkendreck erfüllen.

Dass die Lohe im Leib des Asqaraths zumindest gewisse Eigenschaften mit herkömmlichem und elementarem Feuer teilt, zeigt sich auch an der nachgewiesenen Verwundbarkeit der Asqarathi durch Wasser: Schon die Anwesenheit des nassen Elements ist dem Irrhalken offensichtlich unangenehm, und während er Flüsse und Seen im Flug überwinden kann, wagen sich Irrhalken nicht auf das offene Meer hinaus. Das Untertauchen im Wasser schließlich macht ihnen den Garaus. Ich selbst war einmal in der Lage, mittels eines per REVERSALIS erzeugten AQUASPHAERO einen (seinen eigenen Drohworten nach) vom verfluchten Galotta entsandten Asqarath buchstäblich auszulöschen. Man kann daher nicht oft genug betonen, dass dieser Zauber und eng verwandte sowie der zum 'AQUAFAXIUS' reversalisierte IGNIFAXIUS die beste Waffe gegen Spottgreife darstellen, da sie durch das Wasser hohen Schaden erleiden. Diese Vorgehensweise ist auch daher sehr zu empfehlen, da sie eine besonders tückische Waffe des Dämonen ganz oder zumindest teilweise kontert: gewöhnlich setzt die Zerstörung eines Irrhalkenleibes die in ihm tosende Lohe so abrupt frei, dass sie sich im Moment seines 'Todes' explosiv über die Umgegend verteilt, als wäre ein Dämonischer IGNISPHAERO gewirkt worden.

Man weiß, dass der verfluchte Galotta einen Irrhalken als Begleiter, Berater und Vertrauten hatte, dessen Name mit Theraj-Arraz angegeben wird.

»... und so sprach Ucuri, die Stimme des Herrn, zu den Aurischanern und verkündete den kosmischen Ratschluss, dass ihre Herrschaft zu Ende sei.
Die da neigten ihre Köpfe und sprachen: "Der Wille des Herrn sei unser Gesetz!" wurden als Gläubige zu unsterblichen Greifen, die als Alveraniare den Willen des Praios verbreiten. [...]
Die da trotzig aufschauten und fragten "Warum? Haben wir nicht stets gut geherrscht?" wurden als Zweifler zu unsterblichen Sphingen, die nach Weisheit und Wissen suchen müssen. [...]
Die sich aber abwandten und schworen "Niemals mehr wollen wir dem Lichte trauen!" wurden als Frevler zu Ausgestoßenen und ihre Macht wurde ihnen genommen. Die Schwärme der Vielbeinigen erhielten die Macht, sie zu verfolgen und bis an die Enden der Welt zu hetzen und dort zu verzehren.
Als aber die Aurischaner des Praios entrückt, verstreut oder verschlungen worden waren, ganz wie es ihnen geziemte, da stürzten auch die minderen Herrschervölker des Äons, die Löwenhäuptigen der Rondra, die Pantherhäuptigen des Firun und die Katzenköpfigen von Rahja und Phex und das neue Äon ward den Vielbeinigen gegeben. [...]
Die Seelen der Frevler aber wandten sich noch im Tode von Praios ab und fluchten seiner. So stürzten sie hinaus aus der Schöpfung und wurden zu unsterblichen Dämonen, die ins Chaos stürzten und von unheiliger Schattenglut erfüllt sind. Nach ihrem Anstifter und Anführer Ascaran, der zuvor einer der Sonnenfürsten der Aurischaner gewesen war, ein Sohn des Sonnenkaisers Garafan, und dennoch mit dem Herrn haderte, werden sie nunmehr Ascarate geheißen und fliegen auf Schwingen aus Feuer und Schatten. Zorn ist ihre Speise, Hass ihr Trank und Rachsucht ihr Odem, denn mehr als alles andere ersehnen sie Vergeltung für das Schicksal, das sie erlitten haben.«
—Auszüge der apokryphen Aufzeichnung einer Vision, die Arras de Mott zugeschrieben wird

Ein nachtschwarzer Irrhalk zierte auch das Wappen des sogenannten 'Dämonenkaiserreiches' als das zentrale Element und trat damit an die Stelle des roten Reichsgreifen. Auch soll der fragliche Irrhalk den Verfluchten auf seinem Rücken getragen haben, da nur wer einen Pakt mit Blakharaz geschlossen hat, gegen die versengende Glut des Dämonen gefeit ist.

Irhiadhzal

»Als der Geweihte vernichtet war, blickte uns der 'Kaiser' aus seinen kleinen Äuglein an: "Nun habt ihr gesehen, was meine Macht alles vermag. Seid ihr bereit, euch mir vollständig zu unterwerfen, die Hoheit über euer Gebiet auszuliefern und dem Herrn der Herrschaft zu huldigen?"
"Das ist kaum das, worüber wir hier reden wollten!" Ich hatte mit Hinterlist gerechnet, doch kaum mit diesem arroganten Bruch aller Zusagen. Ich nickte den anderen zu, die Hände in der Nähe der Waffen zu halten.
Doch der Verrückte winkte nur gelangweilt ab. "Der Herr hat mir die Herrschaft über alles versprochen. Wenn ihr mir trotzt, so werdet ihr dafür gerichtet, dass ihr euch nicht unterwerfen wolltet, als noch Zeit war."
Ich erinnerte ihn an seine Versprechungen und, wenn er schon sein Ehrenwort nicht halten wolle, daran, dass sein Sohn und Kronprinz sicher verwahrt in meiner Burg saß.
Doch er lachte nur hämisch: "Das ist völlig belanglos. Dieser Narr wollte nie verstehen, wie wichtig es ist, den Herrn der Herrschaft über alles zu stellen. Was immer eure Gefolgsleute nach eurem Tode mit ihm anstellen, er wird es Dutzend Mal verdient haben und es wird bestimmt noch immer zu milde sein."
Er tätschelte seinen Schoßhund. "Deine nächsten Opfer, tue mit ihnen, was immer dir gefällt."
Die lodernden Augen des Gewiss-kein-Hundes ruhten auf mir, dann ertönte eine Stimme, eisig wie die Kälte des Todes: "Sterblicher, du bist ein entschiedener Feind des Namenlosen?"
Ich nickte, diese Frage konnte ich bejahen. "Ich bekämpfe ihn und seine Priester, wann immer und wo immer ich sie treffe."
Der Hund wandte seinen Kopf zu seinem vorgeblichen Herren: "Du wirst diesen Mann in seinen Absichten unterstützen, solange er gegen den Angeketteten ficht, und ihm alle Hilfe dazu gewähren." Für einen Moment hing der schwarze Schatten einer vielfach größeren, menschenähnlichen Gestalt im Raum.
Der Dämonenknecht duckte sich, als hätte er einen schweren Schlag erhalten, und stammelte: "Jawohl; wenn es der Wille des Herrn ist."
Selbst seine bislang unterwürfigen Höflinge wandten angewidert oder peinlich berührt das Gesicht ab, als sie Zeugen dieser Unterwerfung ihres 'Monarchen' wurden.
Für uns und die Sache der wahren Götter war es gut. Wir arbeiteten einen Kriegsplan aus und mit Hilfe der zusätzlichen Truppen gelang es uns, dem Kult des Namenlosen einen verheerenden Schlag zu versetzen. Und weil sich das Wirken der Dämonen für ihre Diener letztendlich nie auszahlt, wurde auch der selbsternannte Kaiser kurze Zeit später nach einer besonders willkürlichen Grausamkeit von seinen eigenen Untergebenen gestürzt und geköpft, wie ich hörte. Glücklicherweise hatten wir ja bereits seinen Erben, einen sehr angenehmen und einsichtigen Junker, als Gast auf unserer Burg, und nachdem wir ihm dabei geholfen hatten, das rechtmäßige väterliche Erbe anzutreten, konnten wir mit ihm als neuem Pfalzgrafen einen vorteilhaften Nachbarschaftsvertrag aushandeln.«
—aus den Aufzeichnungen des Loderich von Albenhus; datiert aus den Kaiserlosen Zeiten

Der Unbarmherzige Verfolger

Irhiadhzal (Mz.: Irhiadhzalim), der *Unbarmherzige Verfolger* und *Gnadenlose Scharfrichter* ist bedauernswerterweise in den letzten Jahren deutlich präsenter geworden. Die früher gültige beruhigende Annahme, sein wahrer Name sei kaum irgendeinem Dämonenverehrer bekannt, gilt deshalb leider nicht mehr. Ja, es scheint sogar, als sei die Macht des Irhriadhzals, eine feste Gestalt in der Dritten Sphäre anzunehmen, gewachsen. Ob dies an der größeren dämonologischen Kenntnis der Blakharaz-Verbündeten liegt, an einer Stärkung des Dämonen selbst oder ob es noch andere Gründe gibt, entzieht sich leider unserer Kenntnis.
Was sich nicht geändert hat, ist jedoch die Grausamkeit des Sechsgehörnten: Wenn er invoziert wird, um einen Feind des Beschwörers zu vernichten, so befleißigt er sich weiterhin boshafter Spiele, statt ihn geradewegs und effektiv zu beseitigen. Nach einer längeren Jagd strebt er danach, das Opfer in Angst und Schrecken zu versetzen und ihm gerade so viel Hoffnung auf Rettung zu lassen, dass deren letztendliche Auslöschung das Ende um so schlimmer macht. Zu diesem Zweck bedient sich der Dämon vor allem im Ysilischen der Parodie eines Gerichtsprozesses.
Seine andere Manifestationsform bei einer solchen Gelegenheit ist die des 'Richters und Henkers': Hier erscheint Irhriadhzal als eine schlanke, fast hagere Figur. Das mit sechs Hörnern an Schläfen und Kiefern geschmückte Gesicht des Dämonen ist faltig und warzenübersät, doch das auffälligste Merkmal sind die zwei langen Augenstiele wie von einer Schnecke. Sie können sich unabhängig voneinander bewegen

Nekromantenkraft soll so stark sein, dass er nicht weniger als zwölf Kadaver auf diese Weise unter seine Kontrolle zwingen kann.

Steht (oder kniet) nun ein lebendes, beseeltes Wesen als Opfer vor dem Richter und Henker, so reicht Irhriadhzal nur einen kurzer Blick in dessen Seele, um eine frühere Übeltat zu finden. Es heißt, selbst ein neugeborenes Kind könne nicht so rein sein, dass Blakharaz nicht ein Fehl an ihm fände.

Doch er scheint es zu lieben, die Travestie einer Gerichtsverhandlung so lange auszudehnen, wie seine Laune es zulässt: Mit Vorliebe verhöhnt er seine Opfer, um sie dann überraschend nach mildernden Umständen ihrer 'Untat' zu fragen und den Anschein zu erwecken, man könne mit ihm diskutieren und vielleicht auf Verständnis oder Gnade hoffen. Doch letzten Endes will er sie nur so spektakulär und grausam wie möglich hinrichten und so ihre Seelen dem Jenseits zuführen. Hat er das Tun seines Opfers erst einmal als todwürdig befunden, wird die Strafe sogleich vollstreckt und ist immer überaus blutig und schmerzhaft.

Zu den absurden Eigenschaft des Irhiadhzals gehört auch, dass er seine 'Prozesse' in der Regel nur gegen ein einzelnes Opfer führt: Wurden dessen Gefährten mit ergriffen und haben sie den wahrscheinlich vorausgegangenen Kampf überlebt, so lässt der Sechsgehörnte sie unter Umständen nach der Urteilsvollstreckung einfach gehen. Es gibt jedoch Berichte, dass er auch ihnen Augenkontakt aufzwingt und sie danach lange Zeit in ihren Alpträumen verfolgt, wo sie immer und immer wieder erleben müssen, wie sie absurden und doch unwiderlegbaren Vorwürfen gegenüberstehen und man ihnen jedes Wort der Erklärung im Munde herumdreht, bis sie schließlich grausamen Strafen ausgesetzt sind und schreiend erwachen.

Es wird behauptet, man könne den Irhiadhzal gar herbeirufen, auf dass er dem Beschwörer Ratschläge erteilt, wie dieser herrschen und regieren, Gesetze geben und Schuldige aburteilen möge. Zu diesem Zweck soll er auch eine Fähigkeit nutzen, in ein Tier einzufahren und dann in Gedanken seinem 'Herrn' zu raten – besonders beliebt sind dann Hunde wie Trollmöpse und Bosparaniel oder auch der ein oder andere herrschaftlichere Jagd- oder Windhund. Andere, größere Tiere übernimmt ein Irhiadhzal vor allem, wenn er einem Opfer folgt und es entweder einschüchtern und demütigen oder tatsächlich verletzen und verstümmeln will.

und der Irhriadhzal ist tatsächlich in der Lage, hinter sich zu blicken und jeden Angreifer zu bemerken, ehe man ihn überraschen kann. Als Wesen der Zauberei, so scheint es, kann er auch Unsichtbarkeit und andere magische Tarnung sogleich durchschauen.

Irhriadhzal manifestiert sich gehüllt in eine enge Robe, unter der krallenbewehrte Füße hervorschauen. Der Kragen dieses Kleidungsstückes ist schier aberwitzig groß und weit ausladend, und in gänzlich unnatürlicher Weise läuft er an seinem unteren Ende in je einen Haken mit einer daran befestigten Seidenschnur aus, an der jeweils ein entfernt menschenähnliches stranguliertes Wesen baumelt. Diese Leiber scheinen ein Teil seiner selbst zu sein, zugleich aber sind sie möglicherweise Fokus oder Symbol für eine seiner übelsten Fähigkeiten: Wie oftmals angstvoll gemurmelt wird, kann ein Irhriadhzal den Leichnam eines vernunftbegabten Wesens als einen untoten Büttel, Häscher und Gerichtsdiener auferstehen lassen. Diese

Belhalhar ✝ Xarfai

»Ein Bote hat furchtbare Kunde aus Jergan gebracht: Wie es scheint, ist Lund Menning von der Herrin abgefallen und hat viele Ritter aus dem obersten Zirkel der Templer verleitet, ihm zu folgen. Er, der dem blutdürstigen Kor schon immer überaus nahe stand, hat nun anscheinend jeden Funken Reinheit verlöschen lassen und sich dem erzdämonischen Widersacher der Herrin zugewandt. Er wird dafür noch schrecklich leiden, doch vorerst wird er auch uns auf eine schwere Probe stellen – denn anscheinend plant er unsere Unterwerfung.
War unser Tempel ihm schon früher ein Dorn im Auge, da er nicht seinem Orden inkorporiert war, so werden wir nun dem Zorn eines seelenlosen Abtrünnigen trotzen müssen.
Doch wir sind zuversichtlich. Die Herrin wird nicht zulassen, dass die Anhänger der Dämonen in dieser Welt die Macht erringen und behaupten. Wenn wir dafür unser Leben opfern müssen, so sei es.
Nur um die Reliquien sorge ich mich. Es geht nicht an, dass sie den Abtrünnigen in die Hände fallen; sie müssen gerettet werden. Wer weiß, welche abscheulichen Untaten sie mit ihnen vollbringen würden.
Ich werde inbrünstig zur Herrin beten und um eine Gelegenheit bitten, die Gebeine der Heiligen Helden zu retten.«
—aus den Aufzeichnungen des Mythrion von Klingenfurt, Schwertbruder des Tempels zu Sindibab

Der Jenseitige Mordbrenner

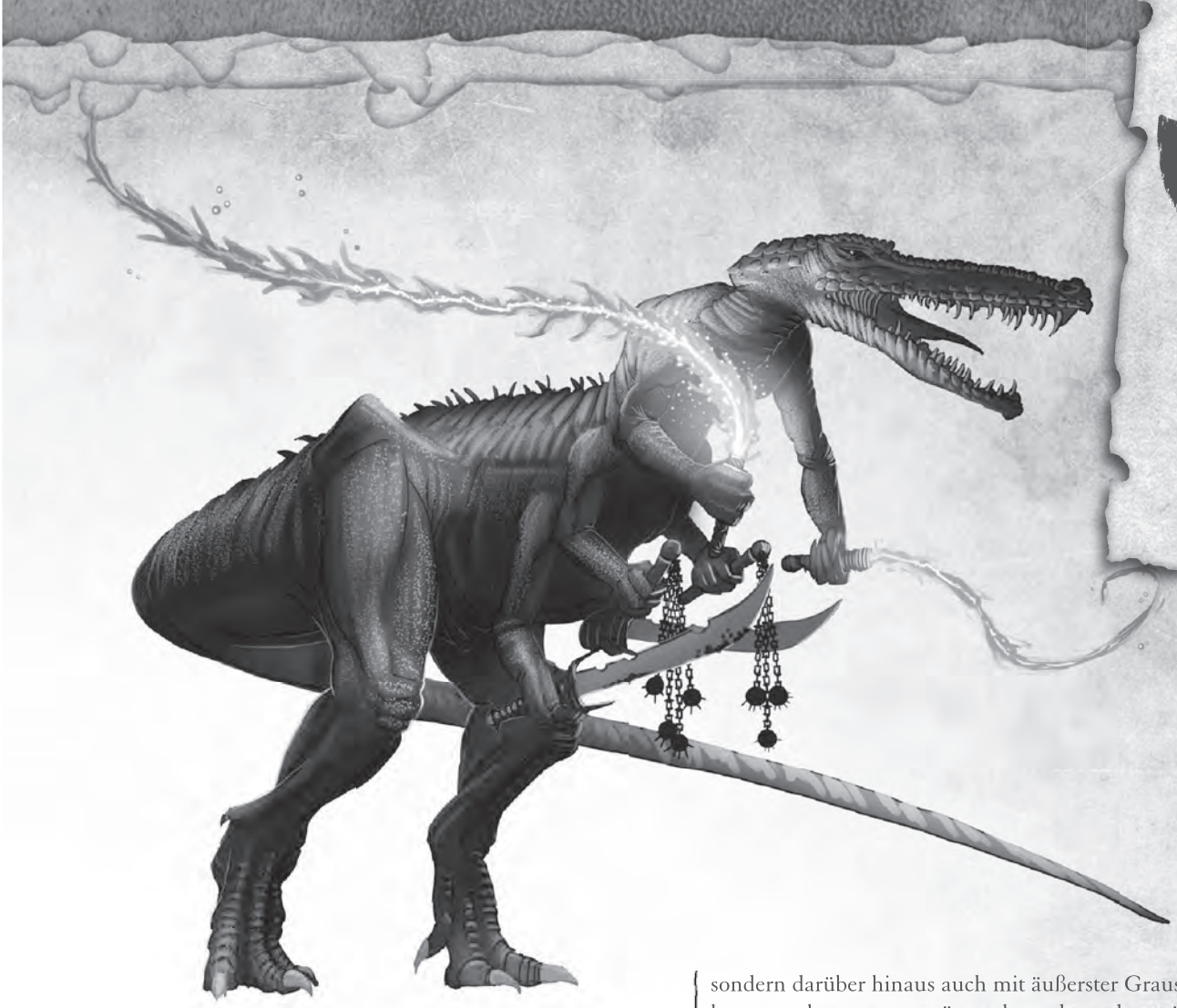
Belhalhar, *Jenseitiger Mordbrenner*, *Söldner der Niederhöllen*, *Blutdürstiger Zerstückler*, *Heerführer der Legion von Yaq-Monnith* – all diese Titel und Beinamen beziehen sich auf den Erzdämonen, der möglicherweise der körperlich und kämpferisch Gefährlichste unter allen ist. Als ewiger Widersacher der Hehren Rondra begeistert er sich für Gemetzel und Blutbäder, den schmerzhaften Tod Unschuldiger, ehrenloses Kämpfen und grausames Töten, ganz allgemein für das Blutvergießen durch Waffen, Zähne und Klauen.

Kein anderer Erzdämon hat eine derartig konstante Manifestationsform, die sich durch alle Zeiten menschlicher Aufzeichnungen zurückverfolgen lässt und selbst in noch älteren Inschriften erwähnt wird: Seine Grundform ist die eines riesenhaften, aufrechtgehenden Reptils nicht unähnlich einem Schlinger – doch anders als diese besitzt er muskulöse und starke Arme, sogar sechs an der Zahl. Seine undurchdringliche Schuppenhaut ist pechschwarz und rauchiges Feuer hüllt ihn ein.

Seine sechs Pranken tragen jeweils paarweise verschiedene Waffen: Eine oft zu lesende Liste beschreibt je ein Schwert oder Säbel in den zwei unteren Händen, je eine Ochsenherde oder Ogerschelle in den mittleren Händen und schließlich jeweils eine überlange brennende Peitsche in den oberen. Ihnen ist gemeinsam, dass sie anscheinend die Verzauberung einer Waffe und Rüstung völlig ignorieren können; ebenso können sie wohl nach Belieben des Erzdämonen astrale Kraft rauben, tödliche Wunden schlagen oder auch nur grausame Schmerzen und schwärende Verletzungen zufügen.

Klingen und Morgensterne gehören auch zu seinen häufigsten Symbolen, verbunden mit Blutstropfen; und derlei Zeichen

»Was aber nur wenige wissen und noch weniger glauben, ist die weite Verbreitung von Kulten, die den Großen Schlächter verehrten, in jenen Tagen, als die Herrschaft der Echsenrassen dem Untergang geweiht schien. Ein Torso aus Obsidian mit abgeschlagenen Armen ruht in den Sümpfen Altoums und Inschriften in verwitterten Glyphen zieren die Wände eines Tempels bei Selem. Einst, so will es scheinen, wandten sich viele Geschuppte der Verehrung des Großen Schlächters zu, um ihre überlegenen Feinde doch noch zu besiegen und die eigene Macht zu bewahren.
Blühten diese Kulte nach dem Krieg der Drachen und waren sie gegen die Tulamiden gerichtet? Oder geht es um noch ältere Zeiten, und sie stammen aus der Zeit vor der Herrschaft des Goldenen Drachen? Ist dessen Erscheinen und sein Kampf gegen die frühen Menschenreiche und die Errichtung des Imperiums von Zze Tha nur ein harter, aber notwendiger Schritt gewesen, um eine umfassende Hinwendung aller Geschuppten zum Großen Schlächter abzuwehren?«
—aus einem apokryphen Kommentar zu den Chroniken von Ilaris



finden sich auch in dem Siegel, das ihm zugeschrieben wird.
Weshalb der Erzdämon so konsequent eine echsische Gestalt wählt und ob sie etwas besonderes bedeutet, ist nicht bekannt – doch angesichts der unbestreitbare Monumente aus einer Zeit, als die reptilischen Rassen weit größer an Zahl und Macht waren und über weite Bereiche Aventuriens geboten, mag es sich um eine wahrhaft uralte Manifestationsform handeln, vielleicht gar die eines früheren Götzen. Möglicherweise kannten und verehrten ihn urtümliche Echsenvölker wie die Marus unter dem Namen Kr'Thon'Chh, auch wenn diese Gleichsetzung umstritten ist
Es muss jedenfalls als Tatsache gelten, dass der Pakt mit Belhalhar zu den ältesten Freveln aller Völker zählt: Noch bevor ein Volk zu den Höhen der Zivilisation und Wissenschaft aufgestiegen ist, die ein Bündnis mit der abscheulichen Herrin der Chimären, dem Dämon des verbotenen Wissens und anderen lohnend machen, herrscht bereits das Gesetz des Stärkeren, nach dem sich der brutalste und rücksichtsloseste Kämpfer Macht und furchtsamen Respekt verschaffen kann. Andererseits aber sind diese Erfolge stets kurzfristig und so sind gewiss zahlreiche blutdürstige Tyrannen aus barbarischer Vorzeit nach dem Ende ihrer grausamen Herrschaft vergessen worden – oder wir sprechen noch heute von ihnen als epochale Gewaltherrscher und Schlächter, ohne von ihrem Bündnis mit dem Blutdürstigen Zerstückler zu wissen.
Zu Belhalhars Paktierern zählen jene, die nicht nur den Sieg im Kampf suchen und dafür alles andere zu opfern bereit sind, sondern darüber hinaus auch mit äußerster Grausamkeit verletzen, verbrennen, verstümmeln und erst dann töten wollen: Belhalhar ist an Heimtücke, ziellosem Morden und Massakern interessiert, nicht an berechneten militärischen Unternehmungen und ausgeklügelten Strategien. Wer ein besserer Heerführer werden will, dem bietet der Jenseitige Mordbrenner nur sehr einseitige Dienste – er weidet sich an Zorn, Blutlust and Zerstörungswut. Der frühere Großmeister der nun abtrünnigen Templer von Jergan, 'Belharion' Menning, ist für seine Gnadenlosigkeit bekannt, wenn er sich persönlich ohne Rücksicht auf Taktik ins Getümmel stürzt und nur durch seine dämonischen Kräfte und äußerste Brutalität die Gegner so verunsichert, dass ihm trotz seiner besessenheitsbedingten strategischen Inkompetenz der Sieg zufällt.
Die Fähigkeiten, die ein Paktierer aus dem Verkauf seiner Seele gewinnt, sind dann auch meist grausamer Art und vor allem für den Einsatz im unehrlichen Zweikampf geeignet, weniger zur Führung von Heeren: Sie können furchtbare Schläge austeilen, dem Opfer Lebensstärke rauben und unerträgliche Schmerzen zufügen. Belhalhar-Verbündete besitzen keine Subtilität, sieht man von kurzfristiger, taktischer Heimtücke im Kampf einmal ab. Daher ist es nicht weiter mühsam, einen Gefolgsmann dieses Erzdämonen zu identifizieren; Herzlosigkeit und Blutlust von unnatürlichen Ausmaßen sind stets ein deutliches Anzeichen.
Von allen Dämonen sind die Geschöpfe Xarfais diejenigen mit dem größten Blutdurst, der wortwörtlich unstillbar ist. Sie sind durchweg furchtbare Zerstörer, doch zu wenigen anderen Diensten zu gebrauchen.

Zant

»Wahrlich, die Götter prüfen uns unerbittlich. Als wäre die Lage nicht schon entsetzlich genug, hat sich heute meine Verantwortung noch einmal drastisch vergrößert.
Alles begann mit der Nachricht, dass sich ein Trupp von mehreren Dutzend Flüchtlingen aus dem Jerganer Umland auf dem Weg hierher befände. Unbewaffnete, hungrige, hilflose Menschen, die Nahrung, Ausrüstung und Betreuung benötigen, alles Dinge, die wir eigentlich kaum aufbringen können.
Die Verräter hätten wahrscheinlich keinen Augenblick gezögert und die Flüchtlinge einfach vor den Toren sterben lassen – oder sie hätten sie hereingeholt, um sie auf den Blutaltären den Höllischen zu opfern.
Ich konnte mir keine lange Zeit des Abwägens erlauben: Die Göttin erwartet, dass wir die Schwachen beschützen, also entsandte ich Leute, um ihnen zu helfen und sie nach Kräften vor dem Übel zu bewahren.
Es ging scheinbar gut, bis die Flüchtlinge und ihre Eskorte schon in Sichtweite der äußeren Mauern waren. Da zeigte sich im Kornfeld, vielleicht ein Dutzend Schritte seitlich, der Schwanz eines Untieres – verhornt und in eine abscheuliche Klinge auslaufend wie von einer missgestalteten Gleve oder Partisane. Die tapferen Begleiter hielten sich außerordentlich gut: Schnell postierten sie sich zwischen ihren Schützlingen und dem Angreifer, der ganz wie ein Tiger im hohen Gras der Gruppe schleichend folgte. Mal verschwand der verräterische Schwanz, um dann an unerwarteter Stelle wieder aufzutauchen, doch dank der Gegenwart der Knappen der Herrin brach keine Panik aus. Schon schien es, als würde es ohne Verluste ablaufen, und ich dankte der Herrin – vielleicht etwas voreilig:
Denn als ein zweiter Tigerdämon erschien, änderte sich das Verhalten der beiden: Als hätten sie Angst, der andere könnte ihnen die Beute abjagen, schienen sie in einer gelb-violetten Wolke zu explodieren, während sie mit höchster Eile auf die Menschen zurasten.
Ritterin Gladiana tat das einzig Richtige: Sie hielt alle Nichtgeweihten zur hastigen Flucht durch das Tor des Tempels an und eilte mit ihren Getreuen den Dämonen entgegen, um sie abzufangen, ehe auch nur ein Flüchtling getötet wurde. Knappe Praiofold brachte mit seinem Leben das größte Opfer dar und Knappin Daris verlor ihren linken Arm, doch die Tigerdämonen wurden besiegt und in die Niederhöllen geschickt.
Ich habe auf wundersamem Wege erfahren, dass ein Schiff aus Perricum unterwegs ist, um die Reliquien zu bergen, doch bis zu seiner Ankunft können noch Tage vergehen. Wir werden aushalten müssen.«
—aus den Aufzeichnungen des Mythrion von Klingenfurt, Schwertbruder des Tempels zu Sindibab

Das Vielzahnige Maul

Der **Zant** (Mz.: Zantim) ist unbezweifelbar einer der bekanntesten kämpferischen Dämonen, und gerade in den letzten Jahren mussten sehr viele aufrechte Kämpen mit seiner unheimlichen Gestalt Bekanntschaft machen. Der Name "Zant" entstammt der tulamidischen Sprache, wo er schlichtweg "Raubtier" oder "Bestie" bedeutet – ein sehr treffender Name für die tigerähnliche Abscheulichkeit.

Die grundlegende Form ist die eines aufrecht auf den Hinterbeinen gehenden, drei Schritt hohen Säbelzahntigers, doch darüber hinaus verraten viele Einzelheiten sein unnatürliches Wesen: Das Fell ist gelb und schleimig, die violetten Streifen eher Risse oder Schnitte in der Haut, die das Fleisch hervorblitzen lassen. Aus dem Maul tropft unablässig Geifer und der Schwanz der Kreatur ist außergewöhnlich lang und hart gepanzert, und endet in einer fürchterlichen Knochenklinge.

Die Raubkatzenform des Zant als des wohl bekanntesten aller Dämonen aus der Gefolgschaft des Belhalhar ist in Zaubererkreisen weithin bekannt, selbst bei jenen, die sich nicht auf Beschwörungen verstehen. Außerhalb der gebildeten Kreise wird sogar die Form des Zant für die des Erzdämonen gehalten und einige Volksmärchen erzählen die Geschichte eines abtrünnigen tigergestaltigen Dieners der Herrin Rondra. Es ist umstritten, ob diese Gestalt eine gezielte Schmähung der

»Im Güldenlande gibt es ein Volk von Tigermenschen, das sich seit Jahrtausenden als unerbittlicher Feind der Menschenvölker erwiesen hat und vom dampfenden Dschungel bis zu den Nadelwäldern des hohen Nordens vorkommt. Grausam und blutrünstig sind sie, von erheblicher Gerissenheit und doch gewissenlose Menschenfresser, und daher ist diese güldenländische Rasse wohl furchtbarer als alle aventurischen Oger. So gibt es auch bei den Zauberern des Imperiums, noch mehr aber bei den halbgebildeten Ständen, die Überzeugung, dass die Schlimmsten dieser Tigermenschen ihre Seele dem Carafai verschrieben hätten und nach ihrer Höllenfahrt zu Zanten werden, immer bereit zu Mord und Blutvergießen.«
—aus den Notizen des Nazir ter Vaan.

seine Opfer zustürmt; doch ebenso sind diese Wesen auch zu subtileren Angriffen fähig, sofern diese ein größeres Gemetzel versprechen als der unverhohlene Frontalangriff. Manchmal belauern sie ihre Opfer erst eine Weile, um sie in Panik zu versetzen und zur gedankenlosen Flucht aus einem sichereren Unterschlupf zu veranlassen. Ebenso spielen sie mitunter mit einem Opfer, in dem sie es erst verwunden und dann blutüberströmt einige Schritt forthumpeln oder weiterkriechen lassen, während sie sich einem anderen Gegner zuwenden – doch niemals vergessen sie eine Beute, egal was diese sich erhoffen mag.

Denn eines ist unbezweifelbar: Der Zant erscheint, um zu morden und zu zerreißen. Wenn er es nicht im ersten Moment nach seinem Erscheinen tut, dann nur, um weitere Opfer heranzulocken.

Doch trotz dieser grundsätzlichen taktischen Fähigkeit muss der Dämon doch als sehr arm an Geduld betrachtet werden, und ein langes Lauern ist seine Sache nicht. Dennoch kann man – den Göttern sei es geklagt – nicht gut abschätzen, wie sich ein Zant als nächstes verhalten wird.

rondrianischen Symbolik ist oder einem Zufall entspringt, doch ohne Zweifel lässt die Ähnlichkeit zu einem Tiger den heiligen Zorn eines Geweihten der Rondra noch heller flackern.

Nimmt man die auf der linken Seite genannten Anmerkungen des güldenländischen Gesandten als Maßstab, so kennt man auch jenseits des Meeres der Sieben Winde den Dämonennamen "Zant", der demnach ursprünglich zu sein scheint und von den frühen Tulamiden auf andere Schreckenswesen übertragen wurde, selbst wenn diese nicht dämonischer Natur waren.

Wie dem auch sei, als mörderische Monstrosität zählt dieser Schlag zweifellos zu den schrecklichsten aller minderen Dämonen. Es gibt verschiedene Berichte, dass Zantim trotz ihrer blutrünstigen Natur durchaus zu überlegtem, sogar gerissenem Verhalten fähig sind: Einer der größten Fehler, den Kämpfer machen können, ist das Erwarten immer gleichartigen Agierens bei den Dämonen. Zwar gibt es durchaus den Zant, der urplötzlich erscheint und sofort mit schrecklichen Gebrüll und geschwungenen Pranken auf

»Es ist aber ein Irrtum, dass einst die katzen-, löwen- und tigergestaltigen Aurischaner nur dem Praios gehuldigt hätten — ebenso verehrten sie die Göttin des Sturmes und andere. Und als nun ihr Untergang nahte, waren es nicht allein die Diener der Sonne, von denen einige gegen dieses Schicksal aufbegehrten und die dafür verdammt und zu Irrhalken wurden:

Auch einige der Tigergestaltigen lehnten sich auf, verfluchten die Sturmherrin und wollten durch nackte Wut im Blutrausch die Götter so schrecken, dass sie das Urteil des Los wiederriefen. Dafür mussten sie alle in die Niederhöllen, und die Gebieterin der Stürme hätte wohl alle ihrer Rasse dorthin geschickt, wäre nicht der Edelste der Tigergestaltigen aufgestanden, um eine große Zahl seiner Geschwister davon abzuhalten, dem falschen Weg zu folgen und sie in den Kampf gegen die Abtrünnigen zu führen. Dafür wurde er nach seinem Sieg und Heldentod erhöht und unter die vornehmsten Ritter der Göttin aufgenommen, und sein Name war Mythrael.«

—aus einer indizierten Version der Annalen der Götteralter

Sharbazz

»Ich habe Großes erlebt – große Wunder und große Schrecken.
Mehrfach sind in den letzten Tagen einzelne Tigerdämonen durch den Ort Sindibab gestreunt, um nach Überlebenden zu suchen, die sich noch nicht in die Sicherheit unseres Tempels gerettet hatten. Doch natürlich fanden sie niemanden. Auf meinen strikten Befehl hin haben die Priester den Tempel nicht verlassen, um sich den Abscheulichkeiten zu stellen, denn wir haben vorerst eine noch dringlichere Pflicht: den Schutz der unbewaffneten Flüchtlinge.
Ich muss mich kurz fassen: Die Tigerdämonen kamen in Scharen zurück und ein geflügelter Dämon führte sie. Mit bellender Stimme kommandierte er sie und so überwanden sie ihre Rivalitäten und ihre gegeneinander gerichtete Angriffslust und traten wie eine gut gedrillte Truppe auf.
Dennoch schützten uns die Mauern und die Weihe des Geländes. Tagaus, tagein hatte ich die Segnungen wiederholen und das 'Dir zu Ehren' singen lassen, um die Dämonen abzuschrecken, doch nun waren wir eingeschlossen und niemand konnte hinaus oder hinein.
Dabei aber wollte es der Geflügelte nicht bewenden lassen: Er erhob sich in die Lüfte und dort kreisend schrie er uns Beleidigungen und Schmähungen zu. Wo ist die Grenze zwischen taktischer Klugheit und elender Feigheit? Die Frage war in diesem Falle einfach zu beantworten: Solange sich der Dämon außerhalb unserer Waffenreichweite aufhielt, war es eine Qual, seinen Worten lauschen zu müssen, doch wir konnten nun einmal nicht viel tun.
Ritterin Gladiana von Donnerfall schien dagegen anderer Meinung zu sein. Sie war ungehorsam, doch ich bewundere sie dennoch: Auf den höchsten Turm des Tempels stieg sie und schrie dem Dämon ihrerseits eine Herausforderung zu: Er solle nur wagen, auf Klingenlänge an sie heranzukommen, dann wäre ein Ende mit seinen Lügen und Flüchen.
Selbst der Himmel verdüsterte sich, als der Geflügelte ihr näher und näher kam, zornig brüllend und geifernd. Ungesichert stand Gladiana auf dem schrägen, vom Regen rutschigen Dach, während er immer engere Kreise um sie zog, bereits hier und da mit dem Säbel eine Finte schlug und sie offensichtlich eher als Spielzeug denn als echten Gegner behandelte.
In der einsetzenden Dunkelheit des Regensturmes konnten wir nicht mehr sehen, was die Gegner Schlag für Schlag taten, doch es war ihr Kampf – jede weitere Einmischung hätte nur Gladianas Wünsche und die Gesetze der Herrin verletzt.
Dann hörten wir die Ritterin schreien – nicht vor Schmerzen, nicht vor Wut, sondern voller Inbrunst: "Zu Dir, Herrin!" Sie hatte den Dämon furchtlos an seinem Barte gepackt und zu sich heran gerissen, den Rondrakamm aber reckte sie trotzig gen Himmel, während er sich mit flatternden Schwingen zu befreien versuchte.
Das alles sahen wir im Lichte eines Blitzstrahles, der geradewegs vom Himmel herabfuhr, die Klinge traf und seine Kraft durch beide Gegner verströmte. Es war der einzige Blitz des ganzen Unwetters und als der Donner ertönte, waren beide bereits verschwunden – der eine in die Niederhöllen, die Ritterin aber empor in bessere Gefilde.
Vor den Toren aber zerstreuten sich die Tigerdämonen oder fielen mit blutigen Zähnen und Krallen übereinander her.«
—aus den Aufzeichnungen des Mythrion von Klingenfurt, Schwertbruder des Tempels zu Sindibab

Der Weibel der Niederhöllen

Der **Sharbazz** (Mz.: Sharbazzim oder Sharbazze) ist einzigartig unter den Dämonen des Belhalhar, besitzt er doch einen Verstand, der mehr tun kann als ziellos zu metzeln und Blut zu vergießen: Der Zweigehörnte hat ein dämonisches Verständnis von Taktik und sogar Strategie; er kann daher von skrupellosen Zauberern beschworen werden, um anderen Dämonen als Anführer zu dienen: Zwar legt der Beschwörer weiterhin das allgemeine Ziel fest, doch der Sharbazz entscheidet, wie es am besten erreicht wird und koordiniert zu diesem Zweck die ihm unterstellten anderen Dämonen. Vor allem Zantim werden ihm oft zugewiesen, da er sie gut zu lenken versteht. Es ist dabei bemerkenswert, dass hier Dämonen trotz ihrer magischen Natur, anscheinend auf etwas so triviales wie die Stimme angewiesen sind – denn der Sharbazz bellt stets mit schnarrender Stimme seine Kommandos über das Schlachtfeld. Die von ihm benutzte Sprache ist provisorisch als Zhayad identifiziert worden, auch wenn die Erinnerungen der Beteiligten eines blutigen Gefechts in derlei Dingen nicht immer zuverlässig sind und das einem Magier bekannte Zhayad nur wenige Begriffe militärischer Natur umfasst.

Alles in allem wirkt der gedrungene, muskulöse und bärtige Sharbazz ein wenig wie ein Angroscho, doch schon seine Größe von gut zweieinhalb Schritt lässt jede weitere Ähnlichkeit mit Zwergen schwinden. Seine Nase ist breit und wie die Nüstern eines Bullen, und das mit großen, plumpen Zähnen bestückte Maul eher das eines Tieres. Seine zwei kleinen Hörner entspringen der runden Stirn, sind aber deutlich kleiner als die weit ausladenden spitzen Ohren, die ihrerseits zwei hornähnliche Dornen tragen – ein Dorn sitzt an der Spitze, der andere dort, wo Menschen das Ohrläppchen haben. So wie die Hände mit den zwei Fingern und dem Daumen haben auch die Füße des Sharbazz zwei kräftige Zehen und eine kleinere Nebenzehe. Dicke Schwimmhäute verbinden die Zehen.

kreisend gut seine Truppen im Blick behalten und ist zugleich für die meisten Gegner kaum zu erreichen – die Kirche der Rondra ist allen Fernkampfwaffen derartig abhold, dass sie niemals einen Pfeil oder Bolzen weihen würde.

Von allen Dienern des Belharhar hebt sich der Sharbazz vor allem dadurch hervor, dass man ihn auch als Ratgeber rufen kann – zwar sind seine Empfehlungen Berichten zufolge fast ausschließlich darauf gerichtet, jedes einzelne Gefecht in ein möglichst blutrünstiges Gemetzel zu verwandeln, aber dennoch muss befürchtet werden, dass sein Beistand die Erfolge eines Dämonenbündlers erkennbar vergrößert.

»In der Vergangenheit hat sich mehrfach gezeigt, dass viele Beschwörer große Wissensdefizite haben: Sie können zwar mit dem Blick auf eine Landkarte die allgemeine Strategie festlegen, Ziele und Marschwege bestimmen und dergleichen, doch ihre Gefolgsleute in einem Scharmützel effizient zu kommandieren, ist ihnen fremd, und so scheitern ihre groß angelegten Eroberungs- und Unterwerfungsphantasien schon beim ersten Feindkontakt. Die Dienste eines Sharbazz, der ihnen von Kampf zu Kampf hilft, sind bedauerlicherweise sehr geeignet, diese Fähigkeitslücke zu schließen.«
—Analyse des Murifex ay Baburin, Ordensmarschall der Grauen Stäbe zu Vallusa

Von vielen Dämonen (und allen anderen aus der Domäne des Belhalhar) unterscheidet sich der Sharbazz, weil er scheinbar Kleidung und Schmuck trägt – doch auch hier ist sehr fraglich, ob es echte, materielle Objekte oder nur ein Aspekt seiner Manifestierung sind. Oft aber ist er mit nietenbeschlagenen Bändern und Gürteln angetan, trägt Schmuck im geflochtenen Bart und schwingt vor allem eine furchteinflößende Klingenwaffe, nicht unähnlich einem Sklaventod oder einer norbardischen Großaxt. Diese kann wie die des Belhalhar selbst nach Belieben nur Schmerzen oder auch echte Wunden zufügen.

Seine mächtigen Drachenschwingen sind dem Sharbazz von großem Nutzen: Zwar ist er mit ihnen nicht so schnell wie ein Karakil und kann auch nicht gezwungen werden, jemanden durch die Lüfte zu tragen, doch er kann über einem Gefecht

Schon aus den oben aufgeführten Gründen darf man die Gefährlichkeit dieses Dämonen keineswegs unterschätzen. Wie das Beispiel der Verteidigung des Rondra-Tempels zu Sindibab zeigt, ist er sogar verschlagen genug, die Ehrenhaftigkeit eines Geweihten der Herrin Rondra durch Schmähungen für seine dunklen Ziele auszunutzen – und in diesem speziellen Falle brauchte es das Eingreifen himmlischer Mächte, um ihn abzuwehren.

Shruuf

»Es ist vorbei.
Es bleiben nur letzte Taten zu vollbringen.
Die Stolz von Perricum hat gerade in Nähe der Sandbank angelegt und wir werden die Flüchtlinge mit dem Beiboot hinüberbringen. Der Kapitän war darüber wenig erfreut, doch ich habe mein einziges Druckmittel genutzt: Solange die ganzen hilflosen Menschen nicht an Bord sind, wird er auch nicht den Schrein mit den Gebeinen bekommen, den zu holen er hierher kam.
Vor den Toren steht ein neuer Dämon, ganz allein und ohne ein Gefolge. Doch das braucht er auch nicht: Mit seinen fünf Tentakeln wird er fraglos weit schwerer zu besiegen sein als die Tigergestaltigen zuvor. Ich kenne Berichte, habe Heldensagen studiert. Ich weiß, was nötig ist, um ein Ungeheuer wie dieses zu vernichten.
O Herrin! Seine Macht ist so groß, dass die Weihe des Außenhofes ihn nicht davon abhalten kann, die äußere Mauer zu durchbrechen. Wir müssen handeln. Zum Glück sind nun alle Menschen an Bord und ich werde diese Aufzeichnungen zusammen mit der Verwundeten Knappin Daris und den Reliquien fortschicken.
Wir anderen bleiben hier, um den Tempel so lange zu verteidigen, wie es der Wille der Göttin erlaubt. Möge sie uns einen tapferen Tod gewähren.
Dir zu Ehren kämpfe und streite ich,
Dir zu Ehren, nur in Deinen Namen.«
—aus den Aufzeichnungen des Mythrion von Klingenfurt, Schwertbruder des Tempels zu Sindibab

»Den früheren Rondratempel zu Sindibab konnten wir nur in aller Eile untersuchen, denn die Präsenz der Bluttempler war immer noch zu groß. Es muss als erwiesen angenommen werden, dass er entweiht und die frühere Geweihtenschaft tot oder verschleppt ist. Von einem betrunkenen Söldner konnten wir erfahren, dass bei der Eroberung der Anlage ein leibhaftiger Viergehörnter unter den Klingen der Priester fiel, und angeblich soll es selbst den hochrangigen Beschwörern des Bluttemplerordens unmöglich sein, in den Ruinen des Gebäudes Dämonen zu rufen oder auch nur längerer Zeit dort zu verweilen.«
—Bericht des KGIA-Spähers 'Jagdgras'

Der Feiste Blutsäufer

Der *Feiste Blutsäufer* gehört zu den furchtbarsten Kämpfern des Belhalhar und kann es auf sich allein gestellt mit einer ganzen Lanze oder gar Kompanie Kämpfer aufnehmen – ersteres, wenn sie magische oder geweihte Waffen besitzen, letzteres bei unvorbereiteten Opfern. Wie die meisten anderen Dämonen dieser Domäne wird auch der Shruuf (Mz.: Shruufya) bereits in frühen Legenden erwähnt und es finden sich Darstellungen aus alter Zeit, die als Götzenbilder gedeutet werden müssen. Seine Furchtbarkeit hat auch zu allerlei bemerkenswerten Fehldeutungen geführt.

»Wenn aber keine Kröte das Ei eines Schwarzen Hahnes mit blutrotem Kamm ausbrütet, sondern eine Henne, so ist das Gezücht ungleich vogelhafter als es ein Basilisk ist, und man nennt es Schurrufai. Nicht minder verderbenbringend als ihr Bruder ist die Kreatur, doch sie stolziert einher auf grimmigen Halmenbeinen voller messerscharfer Krallen und statt der zwei Flügel hat es für jeden Strahl des Magiersternes einen Greifarm wie eine giftige Schlange, das heißt, es ist gar fünf Mal so tödlich wie ein schlangenhafter Basilisk allein.«
—aus den Erzählungen eines Haimamud auf dem Basar zu Baburin

Selbstverständlich ist die links unten aufgeführte Assoziation mit dem Basilisken nur eine irrige Volksinterpretation, doch sie gibt einen gewissen Eindruck von der Gefährlichkeit des Dämonen: Nach dem unsäglichen Karmoth kann der Shruuf sicherlich als einer der bedrohlichsten Gefolgsdämonen des Belhalhar betrachtet werden, und anders als der Sechsgehörnte Blutsaufende Bulle ist er eindeutig kein Einzigartiger – so wurden in der Vergangenheit bei gewissen Gelegenheiten schon Scharen von fünf oder mehr Shruufya bezeugt, die auf einem Schlachtfeld für Angst und Schrecken sorgten: Sowohl bei den maraskanischen Angriffen auf Elburum konnte man solche Dinge sehen als auch bei der Invasion Tobriens durch den Verfluchten Helme Haffax, die zur Ausrufung des sogenannten 'Fürstprotektorates Tobimora' führte. Eine koordinierte Angriffswelle mehrerer Shruufya ist eine Gefahr, der kaum eine Armee ohne extreme magische oder auch göttliche Hilfe zu widerstehen vermag.

Man weiß, dass der frühere Herrscher der tobrischen Küste, der verfluchte Xeraan, zwei Shruufya als Leibgardisten gebunden hatte und auch damit experimentiert haben soll, daimonide Mischformen von Shruufya und Ogern zu züchten, götterlob ohne echten Erfolg.

Verglichen mit vielen anderen Dämonen ist die Erscheinungsform des Shruuf recht variabel, auch wenn einige grundlegende Züge stets auftauchen: So zeigt er immer vier Hörner und fünf mörderische Tentakel,

zwei schwefelgelbe Vogelbeine und einen grausamen, messerscharfen Schnabel.

Doch sein von vielen Warzen bedeckter Körper zeigt sich mal plump wie eine bornische Kartoffel, mal wohlproportioniert wie ein aranischer Windhund. Ebenso können Tentakel, Beine, Schnabel mal langgestreckt und schlank, mal kurz, gedrungen und dick sein. Manchmal verändert gar der Dämon während seiner Anwesenheit seine Gestalt in dem genannten Rahmen, streckt seine Beine oder Greifarme, wenn er schnell laufen oder entferntere Gegner umschlingen will, und zieht sich danach wieder zusammen. Seine Gefährlichkeit im Kampf scheint das nicht im Geringsten zu beeinflussen, ganz gleich, ob er wie ein Rennstrauß oder eine Legehenne aussieht.

In den letzten Jahren wurde beobachtet, dass das unablässige Kreischen, das aus dem Schnabel des Dämonen erschallt, noch eine andere Wirkung hat als den Gegner zu demoralisieren: Anscheinend kann ein Shruuf damit auch magische Wirkungen auslösen, wie sie von den Beherrschern borbaradianischer Magie bekannt sind. Denn es gibt immer wieder Berichte, dass ein Shruuf mit seinen Schreien in gleich mehreren Opfern eine fürchterliche Aggression bis hin zum Kampfrausch auszulösen versteht, die sich am ehesten mit der Wirkung des vielerorts gebannten KARNIFILO vergleichen lassen. In einem solchen Fall scheint es dem Viergehörnten zu gefallen, dem Kampf der Feinde gegeneinander zuzusehen und mit seinen Tentakeln nur Angriffe abzuwehren, das Töten aber seinen Opfern selbst zu überlassen. Erst wenn die Wirkung dieses Zauber abklingt oder zu wenige seiner Gegner überhaupt der Magie erliegen, beginnt er das blutige Gemetzel, für das er allgemein gefürchtet wird.

Doch ein Shruuf kann und wird nicht allein als brutaler Angreifer eingesetzt. Anders als etwa ein Zant kann er auch als Wächter dienen, denn die Hoffnung auf ein Gemetzel in der Zukunft gibt ihm die nötige Geduld, um sich für den Augenblick still zu verhalten und nicht jedem möglichen Opfer nachzusetzen. Aus all diesen Gründen sollte der einzeln oder in einer kleinen Gruppe reisende Leser stets davon absehen, ohne einen absolut zwingenden Grund einem Shruuf entgegen zu treten. Ein vorsichtiger Rückzug ist in den meisten Fällen die klügste Taktik.

Charyptoroth ⚜ Gal'k'zuul

»Wie hat es alles begonnen?
Ich hatte eine gut ausgelastete Seilerei in Grangor und stellte mit meinen Gesellen Tauwerk für Schiffe her. Das mag euch nicht herausragend erscheinen, doch die harte Arbeit schenkte mir und den Meinen ein gutes Leben.
Dann ließ ich mich überreden, meine Ersparnisse in Anteilsscheinen der Horaskaiserlich Privilegierten Nordmeer-Compagnie anzulegen. Anfangs lief es gut – ich konnte mithelfen, die Schiffe auszustatten und es wurden immer wieder Gewinnbeteiligungen ausgezahlt. Ich weiß schon gar nicht mehr, wie viel gute Taler dem Efferdtempel durch meine regelmäßigen Spenden zugeflossen sind.
Dann kam eines Tages die Nachricht, die Thorwaler hätten eine ganze Walfangflotte der HPNC vor den Olportsteinen mit Mann und Maus versenkt. Alles war weg, alle Einlagen, alle Sicherheiten für das geliehene Geld, um weitere Anteilsscheine zu kaufen. Alles, was ich den Jahren davor gewonnen hatte.
Ich kann nur sagen, ich habe die Thorwaler zu hassen begonnen und Efferd verflucht, dass er so etwas zulässt. Ich wollte Erklärungen von der Kirche, doch da zuckten sie mit den Schultern. Der Herr sei nun einmal launisch und der Walfang auch nicht gerade ethisch einwandfrei. Aber meinen Zehnten – und mehr – hatten sie gerne genommen.
Damals begann ich, auf die Thorwaler zu fluchen, und da ich nicht der Einzige war, der viel an diese barbarischen Bastarde verloren hatte, hörte man solche Flüche des öfteren. Irgendwann hörte ich von einer kleinen Gruppe Geschädigter, die sich gemeinsam an die Kaiserin wenden und Entschädigung erbitten wollten, oder wenigstens Wege finden, um es diesen Monstern heimzuzahlen. Heute weiß ich, wie viel leeres Stroh wir bei unseren Treffen droschen, doch damals war es das Einzige, was ich zu tun hatte: bei billigem Wein in einer heruntergekommenen Kaschemme sitzen und mit den anderen hochgestochene Reden schwingen.
Als ich zu begreifen begann, dass die meisten nur ohnmächtige Verlierer mit einem Hang zu großen Worten waren, tauchten andere auf. Nie mehr als zwei oder drei, bei keinem Treffen genau die gleiche Gruppe wie zuvor. Sie sagten, wir müssten wissen, was wirklich los sei. Sie erzählten vom Walgott der Thorwaler und dessen Widersacherin Ranga; von Charys, der gütigen Tochter des Efferd, die die Launen des ungestümen Vaters zu bändigen versuche, so wie es Ifirn bei Firun und Marbo bei Boron täten. Doch der längst korrupte Kult des Efferd hätte das Wissen um ihre Macht und Milde unterdrückt, denn wer die Gunst der Charys habe, der brauche die Mittlerdienste der Blauroben nicht mehr. Wäre nicht deren sogenannte Neutralität nur ein Zeichen, dass sie es insgeheim nicht mit unserer Kaiserin und dem Reich hielten, sondern allen möglichen Feinden?
Damals überzeugte es mich, denn es passte alles zusammen. Meine Frau flehte mich an, nicht mehr zu den Treffen zu gehen, nachdem ich ihr das eine oder andere davon erzählt hatte. Daraufhin schlug ich sie, und Mutter Delphyne vom Tempel riet ihr, mit ihrem Teil der Sachen fortzugehen. So kehrte sie zu ihrer alten Mutter, einer recht erfolgreichen Kaufherrin, zurück, um sie in ihren letzten Tagen zu pflegen.
Danach gab es für mich nichts anderes mehr als die Loge. Von den vielleicht vierzig Leuten, die immer und immer wiederkamen, war vielleicht ein Dutzend so entschlossen, so hasserfüllt und frei von allen zurückhaltenden Bändern, dass wir auf Ratschlag der Besucher einen inneren Zirkel gründeten, der sich ganz der Charys verschrieb. Da war ein Bild, wie ein Wandteppich, doch aus verschiedenfarbigen Schuppen auf einer gewaltigen Schlangehaut dargestellt, das sie in all ihrer Anmut und Güte zeigte. Bei jeder Zusammenkunft wurde es aufgehängt und danach sorgsam wieder fortgenommen und verborgen.
Meine Einweihung erfolgte eines Nachts, als kein Stern am Himmel stand. Mit verbundenen Augen musste ich an einen unbekannten Ort schwimmen, nur von einer dünnen Schnur geleitet. Ich musste ein Ankertau verbrennen, dass ich einst selbst gefertigt und dem Tempel gestiftet und nun mit eigenen Händen daraus gestohlen hatte. Dann trank ich von schalem Brackwasser, bis mir schwarz vor Augen wurde und ich erbrach – so von allen äußeren Fesseln und allem inneren Ballast befreit, wie man sagte, war ich neugeboren im Dienste der Tiefen Tochter.
Am nächsten Tage zeigte mir die Holde Charys ihre Gewogenheit: Meine Schwiegermutter war inzwischen gestorben, und nun ertrank unerwartet meine Frau, als überraschend ihr Boot auf einem Waat kenterte. Da wir noch immer vermählt gewesen waren, fiel das ganze Erbe ihrer Familie an mich.«

—Auszug aus der Aussage des gefangenen Paktierers Hardo Musacolo aus Grangor

Die Herzogin der Nachtblauen Tiefen

Die *Unbarmherzige Ersäuferin* und *Herzogin der Nachtblauen Tiefen* sind zwei der verbreitetsten Bezeichnungen dieser Erzdämonin, die man auch unter den Namen **Charyptoroth** und Globomong beschrieben und verehrt findet. Während der Name *Gal'k'zuul* zweifellos aus dem Zhayad stammt, ist der Name *Charyptoroth* rätselhafter – einerseits fügt er sich gut in den Kanon dämonischer Namen, die aus dem Zelemja stammen, zum anderen aber war er in ähnlichen Formen auch in Teilen unserer Welt verbreitet, die wenig bis keinerlei Kontakte dorthin besaßen oder weit ältere Kulturen besitzen: Im Güldenland hält sich die Meinung, es gäbe eine Charypta, die mit der Meerestiefe und deren Schrecken assoziiert wird. Auch im Süden wird Ch'rabka als Herrin der Strudel gefürchtet.

Die Thorwaler identifizieren Hranngar, die 'Tierkönigin der Seeschlangen', mit der Erzdämonin selbst. Der Ursprung des Namens Globomong schließlich scheint bei dem untermeerischen Volk zu liegen, das uns als Krakonier bekannt ist.

Es ist auffallend, dass dieses ungeheuerliche Wesen in fast allen Ländern und Kulturen, die es kennen, als Göttin betrachtet wird – zwar eine wilde und zerstörerische Gottheit der Schrecken und Monstrositäten, doch ohne Zweifel eine Gottheit. Ähnliche weitverbreitete Ansichten gibt es sonst über kaum einen Erzdämonen und viele Spekulation drehen sich um die (letztlich theologische) Frage, ob es sein kann, dass eine mindere Gottheit in die Niederhöllen gerät und zu einer Dämonin wird. Die Theologie der meisten Kirchen verneint dies aus prinzipiellen Gründen, daher sei hier nur eine einzige abweichende Spekulation zitiert:

»Dass ein Wesen entweder daimonisch oder göttlich ist, aber niemals beides, ist in Aventurien eine festgefügte Überzeugung. Doch in Myranor glaubt man, dass die sogenannten Erzdämonen nur ein Missverständnis seien und die bekannten Namen stattdessen eine Domäne bezeichnen, das, was man in Aventurien eine Niederhölle nennen könnte: Myranisch gesehen ist Galkuzul nicht Person, sondern Region, eine Zone dämonischer Wasser-Essenz. Falls dem so ist, lässt sich die Idee von der gefallenen Göttin Charypta problemlos erklären — mit einer Gottheit des Wassers, die versuchte, die Macht des Dämonischen Wassers zu unterwerfen und dabei scheiterte, gleichsam zur Gefangenen der Niederhölle wurde, zu deren Meisterin sie sich hatte machen wollen.«

—aus einem Schreiben des güldenländischen Gesandten Nazir ter Vaan an die Leitung der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Unabhängig von der kosmischen Wahrheit ist es jedoch ein unbestreitbares Faktum, dass die Kulte der Charyptoroth die Menschen vor allem dadurch ansprechen, eine Göttin zu verehren. Ihre Verehrung muss tatsächlich nicht nur sehr alt sein, sondern sich auch abseits der sonst von Dämonenkulten genommen Wege verbreitet haben: Man findet in ihren Reihen verhältnismäßig selten Beschwörer mit umfassender akademischer Ausbildung, weil der Glaube an die Herrin der Nachtblauen Tiefen von Generation zu Generation wie eine gewisperte Religion weitergegeben wird. Dort, wo sie besteht, ist sie oft tiefer verwurzelt als für Dämonenkulte üblich: Die Einheimischen betrachten sie als 'ihre Göttin' und finden kein Fehl darin, mit seltsamen Meereswesen Umgang zu pflegen und neugierige Fremde in die Irre zu führen oder verschwinden zu lassen. Derlei Dörfer, wo ein gewisses 'aquatisches' Äußeres älterer Einwohner nichts Seltenes ist, werden von den Fischern und Bauern der Umgebung sorgfältig und furchtsam gemieden; Hilfe gegen die Götzenanbeter darf man sich hier jedoch nicht erhoffen – dafür ist das Vertrauen in die Macht auswärtiger Exorzisten zu gering und die Angst vor der Rache der Kultisten zu groß.

Nicht nur in kleinen, abgelegenen Dörfern, deren Bewohner sehr reduzierte Stammbäume besitzen, ist der Kult der Unbarmherzigen Ersäuferin verbreitet, auch in größeren Handels- und Hafenstädten gibt es kleine, verschwiegene Gemeinschaften, die ihren Nachwuchs in den Reihen habgieriger Seefahrer und Händler suchen.

(Zum Phänomen der sogenannten 'Blutigen See' muss ich auf die entsprechende ordensinterne Schrift verweisen.)

Ulchuchu

»Ich hatte mich gerade in der Villa meiner früheren Schwiegereltern eingerichtet, als ich von der Loge eine neue Gabe und Verantwortung erhielt: Die Erbschaft hatte mich zum reichsten Mitglied unserer Gemeinschaft gemacht, und mit der herausgehobenen Stellung kamen auch besondere Pflichten.

Eine dieser Pflichten war die Beschaffung eines mysteriösen Krautes, das der holden Göttin Charys besonders heilig sein sollte. Ich musste dafür nach Kuslik reisen – zu Lande, wie man mir einschärfte, denn andernfalls würde mich der Seeweg zu nahe an Bethana vorbei führen und den Angriffen der dortigen Priester aussetzen.

In Kuslik angekommen, begab ich mich in einen der meeresnahen Stadtteile – es war Aldtenküslich, glaube ich, oder Romunshaven – und suchte ein bestimmtes, halb eingestürztes und seit langem für Besucher geschlossenes Badehaus auf. Hier, so hatte man mir erzählt, müsse sich einer der heldenhaften, aber leider unvorsichtigen Eingeweihten der Charys vor den Nachstellungen der Efferdkirche verbergen – und sein Schicksal müsse mir Anlass sein, niemals einem Außenstehenden leichtfertig von unserem kleinen Orden zu berichten.

Mein Gastgeber, wenn man so will, wartete in einem großen Zuber auf mich und lud mich nicht ein, sich zu ihm zu setzen. Das war mir auch sehr recht, denn trotz des eifrig im Raum verspritzten Blütenwassers roch es in dem Raum doch sehr faulig und wie nach verdorbenem Fisch. Seine Haut war fahlweiß und schillerte perlmuttern wie ein Fischbauch, die Augen waren starr und kalt und sein Atem ging abgehackt und stoßweise. Magister Craconius, wie er sich zu nennen beliebte, erklärte seine Gestalt mit einem Fluch der Efferdkirche, der er sich nicht beugen wollte, doch er bereue nichts – und wenn er für seine frühere Torheit und Schwatzhaftigkeit genügend gebüßt habe, würde ihn die Holde Charys auch gewiss erneuern. Nach einigem gezwungenem Geplauder überreichte er mir mit einer klammen Hand einen getrockneten Streifen Seegras oder Tang, den ich sorgfältig hüten und während der Rückreise nach Grangor in einem Beutel über dem Herzen tragen müsse. Auch wie ich danach vorgehen solle, erklärte mir Magister Craconius.

Wieder daheim in meiner Villa legte ich den Tangstreifen in eine kleine Schale Wasser, dem ich als Zeichen der Hingabe einen Tropfen meines Blutes zugesetzt hatte. Schon nach ein paar Stunden war die zuvor trockene Pflanze zu neuem Leben erwacht und nach einem Tag musste ich sie in eine größere Tasse geben. Schnell wurden es ein Topf, ein Eimer, ein Kessel und ein Zuber, denn das Tanggeflecht wuchs unaufhörlich. Die ganze Zeit musste ich ihm Blut zur Nahrung geben – wie froh war ich, als ich entdeckte, dass es nicht unbedingt mein eigenes sein musste, jedenfalls nicht ausschließlich: Ein Tropfen aus meiner Fingerkuppe und dazu das gesamte Blut einer Taube, einer Straßenkatze, dann eines streunenden Hundes taten es auch.

Inzwischen war das einzelne Blatt zu einem dicken, struppigen Algenteppich von dunkelgrüner Farbe herangewachsen. In den Unterweisungen bei den Ordenstreffen lernte ich, dass es sich um Tiefentang handele, die Heilige Meerespflanze der Herrin Charys. Bald würde der Tang erwachen und selbsttätig Opfergaben annehmen können, und dann sei er auch ein unfehlbarer Mittler zur Tiefen Tochter. Unglaubliche Schätze und Belohnungen würde sie mir dafür Zuteil werden lassen, dass ich ihr eine so prächtige Zier verschafft habe.

So hütete und pflegte ich den Tiefentang in einem großen Becken, das ich unweit der Anlegestelle für Fährboote im rückwärtigen Teil der Villa hatte anlegen lassen. Ich betrachtete ihn oft und bemühte mich, in ihm die Schönheit zu erkennen, die er haben sollte – doch die graugrüne Farbe war mir ebenso unheimlich wie die breiten, oft aus eigener Kraft wehenden und wogenden Blätter und der strenge Geruch nach Salz und Meer, aber vor allem nach verrottenden Seegrasfeldern. Doch ich versäumte nie meine Pflichten, und als bald keine streunenden Tiere mehr zu fangen waren, begann ich Ratten zu züchten.

Wer beschreibt meine Faszination, gepaart mit tiefstem Entsetzen, als ich eines Tages über dem Beckenrand stehend einen kleinen Welpen aufschlitzen wollte, den ich eigens gekauft hatte, und ein Strang des Algenteppichs wie ein zielstrebiger Arm aus dem Wasser empor griff, sich um die kleine Kreatur schlang und sie mir scheinbar mühelos aus der Hand riss. Weder werde ich das Fiepen vergessen, mit dem das Hündchen ertrank, als die Pflanze es in das Wasser drückte, noch das wohlige, tiefdunkle Gurgeln, das sie dabei ertönen ließ. Da wusste ich, es war soweit und meine monatelange Mühe hatte schließlich und endlich Früchte getragen. Die Mentoren im Orden aber priesen mich, nannten mich den Hüter des heiligen Gartens und überreichten mir als Zeichen der göttlichen Gunst eine Schatulle, randvoll mit nachtblauen Perlen, blutroten Korallen und Münzen aus den Heuerkassen versunkener Schiffe.«

—Auszug aus der Aussage des gefangenen Paktierers Hardo Musacolo aus Grangor

Die Verschlingende Tiefe

Der **Ulchuchu** (Mz.: Ulchuchui) gleicht einem graugrünen Algenteppich aus schlierenartigen Blattfäden, die lebende Wesen unter Wasser ziehen und ersäufen können. Es gibt aber auch einige Gründe, den bisher als Wesenheit betrachteten Ulchuchu einfach als dämonische Substanz anzusehen, wie sie etwa auch im Falle des Blutbefleckten Goldes

vorliegt: Eines der wichtigsten Indizien ist seine oft dokumentierte Fähigkeit, auch ohne Kraft eines Beschwörers beliebig lange in unserer Sphäre zu verweilen und dort gewissermaßen auf eine günstige Gelegenheit zu warten, bis ein Kult sich seiner annimmt. In einem solchen Fall, so ist in Berichten zu lesen, kann ein geschwächter Ulchuchu mitunter auf einen einzelnen Streifen Seetang reduziert werden, nicht breiter als ein, zwei Finger und nicht länger als ein Spann. Es erfordert dann viele Tage Geduld und eine stetige Düngung mit Opferblut, um sein Wachstum anzuregen.

Auch gibt es nicht viel, was ein Ulchuchu aktiv tut – er jagt und kämpft nicht, er lässt sich eher als Wegsperre denn als echter Wachposten einsetzen und er beantwortet gewiss keine Fragen. Zwar kann er sich ernähren, doch das allein sagt nicht viel.

Die wirklich herausragende Fähigkeit des Ulchuchu (die jedoch wenig über seine 'Persönlichkeit' aussagt) ist die eines Vermittlers zur Domäne der Nachtblauen Tiefe. Die Anwesenheit eines Ulchuchu verstärkt die Verbindung zwischen Dritter und Siebter Sphäre, sodass man ihn oftmals in der Nähe von Kultplätzen und Unheiligtümern antrifft. Da er, wie bereits erwähnt, anscheinend zeitlich unbegrenzt in unserer Sphäre bleiben kann, werden einzelne Blätter auch als wertvolles Gut zwischen Beschwörern gehandelt – zum Glück für alle Dämonenfeinde ist es jedoch wohl so, dass selbst ein schmaler Faden ein ganzer Dämon ist – man kann also nicht von einem Ulchuchu Blätter zur weiteren Verbreitung 'ernten', sondern muss jedes derartige Blatt gezielt herbeirufen. Sein hauptsächlicher, nicht zu unterschätzender Vorteil aus Sicht der Kultisten liegt gerade in seiner Unauffälligkeit, mit der es zu Kulten gebracht werden kann, die nicht um einen Beschwörer begründet wurden. Gardisten im Felde müssen daher immer aufmerksam nach solchen Anzeichen in Gestalt einzelner, magisch hochaufgeladener Tangblätter Ausschau halten.

Elymelusinias

»Die geheimen Oberen unseres Ordens schienen zu spüren, dass ich in ihrer Gegenwart fromm und gehorsam war, dass ich aber in allen Momenten der Einsamkeit zu zweifeln begann – der immer kräftigere Geruch des Tiefentangs ließ schon die Nachbarn aufmerksam werden und fragen, ob ich Probleme mit der Zisterne hätte. Der Hunger des Geschöpfes, das ich nicht länger als reine Pflanze betrachten konnte, wurde immer größer und unheimlicher, und manche Nacht lag ich wach und fragte mich, ob der materielle Gewinn die Gefahren rechtfertigte.

So erfuhr ich denn eines Tages, dass es an der Zeit sei, einem der höheren Diener der Charys gegenüberzutreten und von ihm eine Segnung zu erhalten, die mein ganzes Dasein auf immer verändern würde.

Zu diesem Zweck wurde die Kammer des Tiefentangs von einigen Oberen aufwändig dekoriert und umgestaltet – mit allerlei Symbolen wie fließend geschwungene Linien, mit Bildern von Unterseepflanzen und gewaltigen Wogen und mit kleinen Standbildern, die von der Vielfalt des Lebens unter der Meeresoberfläche kündeten.

Bald würde die Zeit kommen, dass ich eine persönliche Gabe der Charys selbst erhielte, die zu Macht jenseits aller Vorstellungen führen würde: Ich könnte lernen, auf dem Wasser zu schreiten, unter dem Meere das Wasser zu atmen, mit schierem Willen die Kreaturen des Ozeans zu Hilfe zu rufen oder auch allerlei Meeresgetier mit nur einem Wort zu töten und so zum erfolgsreichsten Fischer aller Zeiten zu werden. Ich müsste mich nur entscheiden, was davon es sein solle, oder vielleicht mehrere solcher Gaben?

Um meine ganze Ergebenheit zu beweisen, würde ich jedoch etwas tun müssen, was jedem Efferdpriester das bleiche Entsetzen ins Gesicht treiben würde: Ich müsste mit meinem Geld und meinen Kontakten zu Seefahrern und Fischern einen Delphin besorgen und dann mit meinen eigenen Händen der Charys opfern. Denn, so hieß es, die stumpfnasigen Seekreaturen seien die Spitzel der Blaukutten, die allen Schiffen nachspionierten, und manchmal seien sie gar gestaltverwandelte Priester selbst.

Sollte ich mich aber weigern, so wüssten sie, dass ihr Vertrauen missbraucht worden sei und würden alles Erforderliche tun, um den Orden zu schützen.

Was soll ich sagen? Aus meiner Zeit bei der thorwalerfeindlichen Loge kannte ich einige raubeinige Matrosen, die keine Skrupel kannten und für Geld alles tun würden. Es war erstaunlich leicht, ihnen zu erklären, dass sie einen Delphin fangen müssten, der doch nur als 'kleiner Vetter' der nordländischen Gottwale zu betrachten sei. Mehr noch als von meinen Worten ließen sie sich von den Beuteln mit gutem Geld und den Flaschen starken Fusels überzeugen.

Ich weiß nicht, wie genau sie den Delphin eingefangen haben, den sie mir bald darauf des nachts in einem Zuber auf einem Boot brachten. Er war mit Stricken umwickelt und mit Knüppeln grün und blau geschlagen – fast wie die Roben der Efferdpriester, was ich für einen vortrefflichen Witz hielt, über den die geistlosen Trottel aber nicht lachen mochten.

Beim nachfolgenden Ritual wenige Tage später war es meine Aufgabe, dem Delphin, dessen Blut in kleinen Mengen schon den Tiefentang genährt hatte, mit scharfem Messer bei lebendem Leib breite Streifen seiner Haut abzutrennen und den noch zuckend in seinen Fesseln zappelnden Körper ins Becken des Tangs gleiten zu lassen, wo die mächtige Pflanze das Tier binnen kurzer Zeit – kaum den zehnten Teil einer Stunde – unter Wasser drückte und ersäufte, dass das Wasser schließlich vom Blut tiefrot war.

Die ganze Zeit über sang ich mit den anderen Ordensmitglieder die geheimen Choräle und atmeten den herben Duft der mit kräuterversetztem Waltran gefüllten Öllampen.

Und dann erschien im tiefen Wasser er, der Bote der Charys: Seine ganze Haltung war erhaben und majestätisch. Das gischtweiße Haar umfloss wie aus eigener Kraft seine breiten Schultern und wie ein Diadem, wie eine Krone trug er einen mächtigen Dreizack aus gewundenen Hörnern auf der Stirn. Die spitzen Ohren und die Größe der Augen erinnerte an einen Elfen, doch die Farbe der Augen – des ganzen Augapfels – war ein dunkles, fast schwarzes Tiefblau.

Von nachtblauer Farbe war auch seine Haut, sofern man davon sprechen kann, denn fast schien es, als bestehe sein Leib nur aus unbedeckten Muskeln, Ehrfurcht und Furcht zugleich erweckend. Sein Lendenschurz war mit rätselhaften Zeichen bedeckt und ebenso die breiten Schmuckreifen, die er an Armen und Beinen trug. Hände und Füße endeten in mächtigen Klauen wie die Tatzen eines Drachen.

In der linken, krallenbewehrten Hand aber hielt er einen langen Stab, der kaum mit Worten zu beschreiben war: Gewunden, voller scharfer Sprossen und Dornen, am oberen Ende in drei verkrümmte Zacken auslaufend, die einen leuchtenden Stein hielten – wie ein Gwen-Petryl aus einem der Tempel des Efferd, doch der Stein erstrahlte dabei in einem zugleich finsteren und doch sengenden Gleißen.

Seine Stimme war rau wie das Tosen der Brandung und sanft wie sprudelnde Quellen, als er uns im Namen seiner Herrin grüßte und ihren Segen überbrachte. Fast schwanden mir die Sinne, als ich begriff, dass ich nun wirklich und wahrhaftig von der Holden Charys wahrgenommen und als Gefolgsmann akzeptiert worden war.«

—Auszug aus der Aussage des gefangenen Paktierers Hardo Musacolo aus Grangor

Der Bote der Tiefe

Der Dämon mit dem zungenbrecherischen Namen **Elymelusinias** (keine Mz. bekannt) stellt eine große Ausnahme unter den Diener der Charyptoroth dar: Alle anderen uns bekannten manifestieren sich entweder als Naturgewalten wie große Wogen und Strudel oder aber als Meeresungeheuer der einen oder anderen Art – Kraken, Seeschlangen, Schalentiere von monströser Größe. Dieser dreigehörnte Dämon jedoch ist von Gestalt humanoid, sogar recht menschenähnlich, sieht man von Merkmalen wie den Krallen, Hörnern und spitzen Ohren ab: gewiss kann er dem unvorsichtigen Sterblichen vorgaukeln, man könne in seiner ausdrucksstarken Miene echte Emotionen erkennen. Das macht Elymelusinias zu Charyptoroths besten Gesandten, der als Lehrmeister und Unterhändler auftritt und in besonders perfider Weise als würdiger, wohlwollender 'Wassermann' auftritt, mit mehr als nur etwas Ähnlichkeit zu den von vielen Legenden umrankten Neckern. Mitunter scheint er gar selbst der empfundene Mittelpunkt eines Kultes zu sein, hinter dem das Wissen um Charyptoroth zurücktritt, und die gelegentlich zu lesende Behauptung, die Erzdämonin erscheine als 'finstergesichtige Parodie Efferds', ist höchstwahrscheinlich auf Elymelusinias' Manifestationsgestalt zurückzuführen.

Dabei beschränken sich seine Dienste beileibe nicht auf die Kommunikation: Der vom Elymelusinias gehaltene Stab ist eine furchtbare Waffe und trägt an ihrer Spitze einen faustgroßen Ball aus Krakensilber.

Mit diesem Stab kann der Elymelusinias neben kräftigen Nahangriffen auch einen Fernangriff führen, wie er den Risso zugeschrieben werden – ein Kraftstoß ähnlich der des KULMINATIO.

Eine abgeschwächte Form scheint das unheimliche blaue Seelenfeuer zu sein, das bei gewittrigem Wetter an Mastspitzen und an den Rahen von Schiffen auftreten und Seefahrer töten kann, die ihm zu nahe kommen oder einfach in seinem erratischen Weg sind, wenn es sich einen Weg hinab in die Tiefen des Meeres sucht. Es kann als bewiesen gelten, dass Elymelusinias durch eine Berührung mit seinem Stab derartiges Seelenfeuer auf ein Seegefährt übertragen kann – und ganz abgesehen von der konkreten Gefahr untergräbt das auch die Moral der Besatzung, da vielen abergläubischen Seefahrern das Seelenfeuer als Zeichen des baldigen Todes und der Verdammnis gilt.

Die zentrale Aufgabe dieses Dämonen ist jedoch die eines Vermittlers, der bereitwillig Wissen um lohnende Piratenbeute, in Ufernähe versunkene Schätze und gute Fischgründe mit dem Sterblichen teilt und sogar Fischschwärme in die Netze frevelhafter Fischer treibt, und das alles für einen scheinbar kleinen Preis: die Seele dessen, der davon profitiert.

Krakensilber

Eine rätselhafte Substanz, die traditionell zu den Dreizehn Unmetallen gezählt wird. Wegen ihrer galkzuulischen Assoziation auch als 'Charyptonith' bekannt, unter Alchimisten auch als 'daimonisches Ambra', da die Sage geht, dass es sich im Inneren von niederhöllischen Kraken bilde. Verbreiteter ist jedoch die Theorie, die ergiebigsten Vorkommen von Krakensilber seien bei Selem konzentriert, weil der dort vom Himmel gestürzte Stern die Kräfte der Meerestiefe aufgenommen habe. Sollte das stimmen, so hätten wir es mit einer Art dämonisch pervertierten Gwen-Petryls zu tun, das ja seinerseits als Bruchstück der himmlischen Zitadelle von Alveran verstanden wird.

Das Unmetall verbreitet einen fahlen, blauen Glanz, dem eine schädigende Wirkung auf gewöhnliche Wasserlebewesen zugeschrieben wird.

Yo'Nahoh

»Die nachfolgenden Tage und Wochen vergingen wie in einem seltsamen Traum. Ich lernte, mit meinen neuen Kräften umzugehen und huldigte weiter eifrig der edlen Charys, Schutzherrin der Schwachen und vom Meere Benachteiligten. Wann immer mir die Erfahrenen meines Ordens neues Wissen vermittelten, hörte ich aufmerksam zu, doch wenn sie auf die grundlegende Grausamkeit und Gnadenlosigkeit dahinter hinwiesen, wollte ich davon nichts wissen: Man hatte mir Charys als mildere, sanftere Rivalin des rücksichtslos launenhaften Efferd vorgestellt und so wollte ich sie sehen. Wie ich es schaffte, in dieser Zeit die erwarteten Opfer zu bringen und nie zu fragen, warum eine so gnädige Gottheit das brauchte und wünschte, weiß ich selbst nicht.

Schließlich kam der Tag, an dem man mir ein besonderes Geschenk verhieß: Die Unverletzlichkeit, ja, Unsterblichkeit. Zu diesem Zweck würde der Lehrmeister der Charys mir helfen, meine Lebenskraft in eine große Muschel zu bannen, wo um sie herum als schier unzerstörbarer Schutzmantel eine nachtblaue Perle heranwachsen würde. Diese Perle wäre zukünftig mein wichtigster Besitz, denn von ihr hinge meine Leben ab, während mein Körper für Hieb und Stich, Feuer und Gift, Krankheit und Zauberei unangreifbar würde.

Ich weiß nicht, ob sich diese Muschel der Tiefe als fremdartige, aber doch gewöhnlich sterbliche Kreatur präsentiert hätte oder aber als übernatürliche Wesenheit aus dem Gefolge der Charys, denn wie sich die Dinge entwickelten, sollte ich sie nie zu Gesicht bekommen.

Um die Gabe zu erhalten, so erfuhr ich, müsse ich an einem besonderen Ritual teilnehmen, das auf einem verlassenen Eiland unweit der Stadt abgehalten werden solle. Meine Aufgabe sei es, den Tiefentang zu diesem Götterdienst zu geleiten, damit er dort als Schmuck und Wächter dienen könne. Ehrlich gesagt, störte mich das nicht allzu sehr – von dem Misstrauen und Ekel der Nachbarn, die von seinem Tiefseegeruch angewidert wurden, habe ich ja bereits berichtet.

So brach ich eines Abends auf, um mit einem breiten Boot hinüberzufahren zu dem vereinbarten Treffpunkt, den ich schließlich als den Platz erkannte, wo ich einst meine erste Einweihung erhalten hatte. Alles ähnelte dem Andachtsraum meiner eigenen Villa, nur kostbarer und weit dauerhafter geschmückt.

Hier, so erfuhr ich erst jetzt, würde ich das bislang größte Opfer bringen müssen: Der Orden hatte Mutter Delphyne, die mir so viel Ärger und Kummer verursacht hatte, auf eine angebliche Pilgerfahrt gelockt und dann überraschend überwältigt, doch wirklich züchtigen und schließlich der Herrin opfern müsste ich sie.

Hätte ich dies erst einmal vollbracht, so stände dem Erreichen der Unverletzlichkeit nichts mehr im Wege.

Danach ging alles unglaublich schnell. Man ließ mir weder Zeit zu überlegen noch Einwände gegen einen solch kaltblütigen Mord zu erheben. Die hallenden Choräle, das flackernde bläuliche Licht, die düsteren Schwaden Räucherwerk, all das umnebelte meine Sinne und ließ mich wie eine Marionette handeln. Ich weiß nur noch, dass ich den brennenden Holzscheit in der Hand hielt, mit dessen sengendem Feuer ich die Efferdgeweihte foltern sollte, ehe ich sie dem Tangwesen überließ – doch dann brachen viele meiner Gefährten ihre Choräle ab und fingen zu schreien an. Flammenzungen zuckten durch den Raum, einige Leute versteinerten vor meinen Augen und ich warf mich zu Boden.

Fremde Kämpfer, geführt von nicht weniger als vier Magiern, unterbrachen das Ritual und fochten gegen die Bewaffneten, die es hätten schützen sollen. Chaos herrschte, doch inmitten der Aufregung erhob sich die kraftvolle Stimme eines der Oberen, der in kaum verständlichen archaischen Worten den Sohn der Herrin zu Hilfe rief, den großen und unbesiegbaren Ionao.

Und er erschien. Hatte ich vorher bereits vage Zweifel an der Erhabenheit und Göttlichkeit der Charys gehegt, so wurden nun meine schlimmsten Befürchtungen mit einem Schlag bestätigt. Aus der Tiefe erhob sich ein so abscheuliches Ungetüm, dass es nur dämonischer Art sein konnte. Die ekelhaft gekrümmten, ziellos um sich schlagenden Greifarme machten ihn zu einem fernen, unnatürlichen Verwandten der Kraken, doch sie standen in absurden Winkeln vom Leib ab; auch waren es zu viele, viel zu viele.

Die langen Tentakel zuckten umher und umschlangen, was immer sie packen konnten. Die Saugnäpfe erschienen mir wie handgroße, eiterbefüllte Blasen und zerplatzten mit ekligem Geräusch, wenn sie einen schreienden Menschen ergriffen – und jeder schrie, wenn er gepackt wurde, ganz gleich, auf welcher Seite er stand. Das Kreischen des Einzelnen endete, wenn der Greifarm ihn in das weitklaffende Maul mit den verrotteten Zähnen stopfte.

Der Herrin dieser Kreatur hatte ich mich verschrieben. Was konnte ich anderes tun, als Abbitte zu leisten? So schnell es möglich war, löste ich die Fesseln von Mutter Delphyne und warf mich vor ihr auf die Knie, flehte sie an, mir im Namen Efferds gnädig zu sein.

Was soll ich sagen? Niemand konnte es hören, doch meine ehrliche Reue bewegte ihr gütiges Herz und sie verzieh mir – und als sie die anderen in einem liturgischen Gebet anführte, um die dämonische Scheußlichkeit von Dere zu verbannen, war die Kraft des Gottes in ihr. Ich bedaure zutiefst, dass der letzte, bösartige Hieb der Monstrosität die wackere Geweihte ergriff und sie mit dem widerwärtigen Ionao fortgerissen wurde in die dunkle Tiefe; doch ich werde ihres Namens immer gedenken.«

—Auszug aus der Aussage des gefangenen Paktierers Hardo Musacolo aus Grangor

Die Multipode

Yo'Nahoh ist nach allem, was sich sagen lässt, ein wirklich einzigartiger Dämon, der möglicherweise den Ursprung seiner Herrin teilt und älter ist als seine Dämonennatur – wenn man der These von der 'gefallenen Göttin' Glauben schenken will.

Daneben sei auch erwähnt, dass eine an der Brabaker Dunklen Halle der Geister verbreitete Spekulation besagt, dass Yo'Nahoh gezeugt wurde, als sich seine Mutter mit dem Dämonensultan einließ, um mehr Macht zu gewinnen – doch dass diese Mesalliance ihren Sturz besiegelte. Eine andere Theorie behauptet, er sei der Tierkönig der Krakentiere, der durch seine Loyalität zu Charyptoroth in die Niederhöllen verbannt und dämonisch entstellt wurde.

Die Gestalt des Yo'Nahoh scheint gerade für den Kult der Charyptoroth erhebliche Bedeutung zu haben, und mehr noch als die Seeschlange ist die vielarmige Krake ihr Symboltier: Das verbreitetste Dämonensiegel zeigt dieses Bild und aus dem Güldenlande hören wir, dass auch der verbotene Magierorden der Charybalis auf blauem Hintergrund einen schwarzen Zehnarmkraken, den Dekapus, als Emblem führt.

Der Zehngehörnte ist glücklicherweise nur sehr selten in der Dritten Sphäre anzutreffen, denn seine Kampfkraft ist erschütternd: Er kann ganze Schiffe zermalmen und Wale zerquetschen, kann mit all seinen Fangarmen zugleich angreifen und verursacht Schäden wie kein Feldgeschütz. Seine Hiebe sind hochgiftig und er kann sich selbst nach seinem drittsphärischen 'Tod' schnell erneut manifestieren, wenn es um die Verteidigung eines wichtigen Unheiligtums geht. Im Normalfall ist vom Kampf gegen diesen einzigartigen Dämonen absolut abzuraten.

Es ist nicht zu beweisen, ob vor einigen Jahren beim Einsatz ausgewählter Kräfte der Ordensburg Neetha und des Ordens vom Goldenen Adler tatsächlich eine Manifestation der Neunkrake vorlag – denn diese soll noch schwieriger zu verbannen sein als es in diesem Fall geschehen ist: Der führende Gardiarch machte sich das Wissen zunutze, dass Yo'Nahoh seine feste Residenz in der Siebte Sphäre hat, und riskierte einen AUGE DES LIMBUS, um die Kreatur aus der dritten Sphäre zu reißen. Nachfolgende vorsichtige Exkursionen zeigten, dass sie tatsächlich den Weg in die Niederhöllen eingeschlagen hatte, anstatt im Limbus auf unvorsichtige Reisende zu lauern.

Lolgramoth ✝ Thezzphai

Der **Rastlose** gilt als die erzdämonische Verkörperung der Ruhelosigkeit und Unstetigkeit. Stetige Bewegung gehört zu ihm ebenso wie Sprunghaftigkeit und Streitlust. So ist eine seiner großen Gaben die Beförderung von Personen, Dingen und Wissen von einem Ort zum anderen. Doch diese Ruhelosigkeit ist auch ein Fluch, denn dem unfreiwilligen Opfer bringt sie Friedlosigkeit und unbändigen Bewegungsdrang, ein unstillbares Fernweh und ewige Wanderschaft. Auch in geistigen Dingen steht der Widersprüchliche für Unfrieden und Unruhe, denn der Erzdämon fördert Streitlust, Hader und Zwist, bringt den Streit um des Streites willen: Es geht nicht darum, eine bestimmte Meinung durchzusetzen, sondern sich auf harte, boshafte und gemeine Weise mit anderen zu befehden und sich über sie zu ereifern. Treue und Zuverlässigkeit sind **Lolgramoth**, seinen Dämonen und Paktierern verhasst und er fördert Eidbruch und Verrat.

So wie die Rastlosigkeit Lolgramoths bestimmendes Element ist, so soll er sich auch von den übrigen Erzdämonen unterscheiden, indem er keine Zitadelle und keine niederhöllische Residenz besitzt. Gewährsmann für diese Behauptung ist immerhin der zweifellos hochgebildete, wenn auch völlig gewissenlose Fran-Horas. Da Lolgramoths Domäne jederzeit von heftigsten Bewegungen erschüttert werden soll und Brutstätte des Verrates und des Zwistes ist, kann man sie als nur wenig vom Chaos differenziert ansehen – doch manche vermeinen, darin auch das Wirken des dämonisch verzerrten Luftelements zu erkennen.

Ein grundsätzliches philosophisches Problem besteht darin, dass nahezu alle Erzdämonen die Qualitäten ihres göttlichen Widersachers ins Üble übertreiben und verzerren, statt sie einfach umzukehren: Blakharaz steht gegenüber Praios' Herrschaftlichkeit nicht für Anarchie, sondern für Tyrannei, so wie Belhalhar gegenüber Rondras Mut nicht für Feigheit, sondern für den Blutrausch steht. Demnach müsste, abstrakt gesehen, die Gastfreundschaft und Familienliebe der Travia in dämonischer Verzerrung zu einem Komplex von Freveln wie Behäbigkeit, Trägheit, Verfressenheit und vielleicht auch schädlicher Anhänglichkeit und Besitzstreben werden. Doch bei Lolgramoth haben wir genau das Gegenteil, eine klare Umkehrung aller Dinge.

Wie man das deuten soll, ist sehr umstritten, denn es ist unbezweifelbar, dass eine besondere Verletzlichkeit der Horden des Lolgramoth durch Priester der Travia besteht – es kann also nicht einfach nur ein Irrtum sein. Manche haben die These postuliert, diese Verwirrung sei tatsächlich ein subtiles Wirken des Lolgramoth, der auf diese Weise erreicht, dass schon um seine kosmologische Rolle ein ewiger Streit tobt und die Disputanten keine Ruhe finden.

Unbestreitbar ist jedoch, dass eben nicht nur die Schändung von heiligen Paramenten der Traviakirche als potenter Akt gelten muss, um sich Lolgramoth gewogen zu stimmen, sondern auch Taten gegen die kirchlichen Geräte und Symbole des Aves und des Phex als vergleichbare Handlungen angesehen werden.

Fast mag es erstaunlich genannt werden, dass einem so unsteten und widersprüchlichen Erzdämon doch eine einigermaßen stete Erscheinungsform zugeordnet wird: nach vielfältigen Zeugnissen manifestiert sich Lolgramoth, wenn er nicht als Wirbelsturm oder knisternder Kugelblitz erscheint, als zerzauster Geier mit blutigrotem Gefieder, der auf seinem nackten Hals einen verzerrten, überaus hässlichen Menschenkopf trägt. Die stete Bewegung, das unaufhörliche, für das Auge des Betrachters viel zu schnelle Zittern dieser Form scheint ihr wichtigstes Merkmal zu sein und man sagt, mit dem unablässigen Schlagen seiner Flügel erzeuge der Erzdämon stets kleine Wir-

»Im Güldenlande betrachtet man das Prinzip Thesephai als Essenz der Zerstrittenheit und unablässigen Bewegung und damit auch der Luft, der Winde und des Sturmes.
Nun gibt es im Imperium eine Landschaft, die rund um die Stadt Trivina liegt. Hier kämpfte das Imperium lange Zeit gegen eine abtrünnige Nachbarregion, und während dieses Kampfes schufen die Magokraten vielerlei Zauberwerk, das sie mit den Kräften des Thesephai erfüllten.
Diese Domäne gilt ihnen nun nicht nur als das, was die Aventurier kennen, sondern auch als Bereich der dämonischen Winde und Lüfte. So erbauten sie Fluggeräte und weitschleudernde Katapulte und andere Dinge, bei denen Thesephai ihnen half. Doch eines übersahen sie: Die Wirkung der Dämonenkräfte stiftete auch Unfrieden in ihren Reihen und ganz gleich, welche Mechanismen sie bauten, sie stritten über deren Anwendung und die Strategie und alles, verrieten ihre Pläne und fielen einander in den Rücken. So schlimm wurde es, dass sie die abtrünnigen Nachbarn niemals zurückeroberten und der Imperator auf dem Sternenthron nicht anders konnte, als sie allesamt abzusetzen und zu strafen, als neue Statthalter aber traviagläubige Ritter aus den Nordlanden einzusetzen und diese den Kampf gegen die verstreut anzutreffenden Höllenmaschinen des Thesephai führen zu lassen.«
—aus einer Auswertung der Logbücher der Prinzessin-Lamea-Expedition durch Nazir ter Vaan

Wir wissen nun, dass im alten Yol-Fessar, dem ursprünglichsten Stadtteil Fasars, die unheimliche Umm Ghulshach angebetet wurde, die Großmutter der Geier. Wenige kennen noch diesen Namen, und wer ihn kennt, der geht gerne davon aus, dass damit niemand anderes als Marbo gemeint sei, dass sie in jenen Tagen als dunkler und düsterer betrachtet wurde. Doch ist ihr Name in jener Zeit bei den frühen Tulamiden nicht Maha Bor gewesen? Wer soll nun diese Umm Ghulshach gewesen sein? Etwa eine Form der erzdämonischen Herrin der Nekromantie?

Nein, ich vermute etwas anderes: 'Ghulshach', das ist Geier, das ist aber auch Böser Geist und das sind sogar die großen Belagerungsgeräte wie das Katapult, Instrumente, die große Lasten mit immenser Geschwindigkeit bewegen.

Denken wir doch an die übliche Darstellungsweise des Rastlosen Thezzphai, den Geierleib mit der faltigen Fratze. Warum sollen die alten Tulamiden nicht so viel gewusst haben, dass sie den üblen, geiergestaltigen Geist genau zu beschreiben wussten, dessen Diener als Lastenträger und -schleuderer für die zaubermächtigen Sultane und Mogule fronen mussten? Der sie im Kampf unterstützte und sich doch vor allem an der ganzen Uneinigkeit und dem Hader ergötzte?«

—aus den Robarius-Kommentaren zur 'Metaspekulativen Dämonologie'

belstürme. So soll er es einmal, von einem tollkühnen Magier beschworen, geschafft haben, die den Bannkreis umgebenden Ritualkerzen durch seine Flügelschläge auszulöschen, mit fatalen Folgen.

Man findet allgemein wenige Zauberer, die dem Lolgramoth irgendeine Verehrung entgegenbringen: Dieser Erzdämon ist denkbar ungeeignet dafür, so angebetet zu werden, wie ein Belhalhar durch einen Blutkult, eine Charyptoroth durch einen Kult der Seeungeheuer oder Belkelel durch einen Zirkel sittenloser Lüstlinge. Stattdessen wird Lolgramoth ob seiner Nützlichkeit respektiert.

Die Gaben, die Lolgramoth dem Paktierer verleiht, sind Immunität gegen Schlaf, ein verstärkter Orientierungssinn und allgemeine Wendigkeit; aber auch übernatürliche Schnelligkeit.

Dazu kommen noch die Gabe, andere streitsüchtig zu machen und zu diesem Zweck sogar ganze Wohnstätten zu verfluchen, dass darin niemand einen ruhigen Augenblick oder erholsamen Schlaf findet, ein böses Wort unterdrücken oder einem Zank aus dem Wege gehen kann, bis sich alle Bewohner und auch Gäste gegenseitig die Nerven wundgescheuert und einander aus dem Haus getrieben haben.

Als Opfergabe soll der Erzdämon gerne schnelle Läufer und Flieger wie Gazellen, Jagdpardel und Windhunde, aber auch Falken und Sturmvögel annehmen, besonders gerne aber Wildgänse und wohl auch Paradiesvögel. Alle Formen von Erz, also auch Juwelen, Gold und Edelmetalle, sind hingegen eher schädlich.

Selbst diejenigen, die sich dem Lolgramoth nur aus Nützlichkeitsdenken zuwenden, verfallen seinem Einfluss, und ihre Tage und Nächte werden geprägt sein von Hektik, Schlaflosigkeit und Einsamkeit, wachsender Streitlust und unbezwingbarer Unzufriedenheit: Was immer man tut, um mehr zu erreichen, man kann das Gewonnene nicht genießen.

Viele Paktierer halten sich für immun, was die streiterregenden Merkmale des Lolgramoth betrifft: Bei anderen, schwächeren Geistern Ruhelosigkeit und Unfrieden zu erwecken gilt ihnen als nützliche Fähigkeit, doch sie selbst betrachten sich als viel zu gerissen, gebildet und gescheit, um jemals der geistbeeinflussenden Wirkung des Erzdämonen zu unterliegen: in ihrem Selbstverständnis sind sie zu selbstsicher und gelassen, als dass ihnen etwas geschehen könnte. Diese Arroganz trägt natürlich dazu bei, dass sie die eigene wachsende Streitlust nicht erkennen — stattdessen hat in ihren Augen stets der Andere Schuld, der zu dumm oder stur ist, die Worte des Paktierers als wahr und weise zu erkennen, und deshalb eines scharfen Tadels bedarf.

Ich erinnere mich an den Fall eines Lolgramoth-Bündlers, der in kurzer Zeit alle früheren Bekannten und Verbündeten fortgestoßen hatte und immer noch glaubte, er selbst als überlegener Intellekt habe sich von ihnen abgewandt, da sie zu uneinsichtig waren und ihn in seinem Fortschreiten (eine typische Bewegungs-Metapher) nur behinderten.«

—aus den Schriften Seiner Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Leiter der Schule der Abschwörungen zu Perricum

Difar

»Der heutige Tag war wiederum voller Arbeit, aber sehr lohnender Arbeit. Niemals kann ich rasten, keine Zeit darf ich verlieren, bis das große Werk vollbracht ist. Fortschritt ist das Wichtigste überhaupt, ihm ist alles unterzuordnen.

Ich bin ein loyaler Diener seiner Magnifizienz, wahrscheinlich der einzig aufrichtige hier in Yol-Ghurmak. Wenn ich nicht wäre, würde das Kaiserreich bald zusammenbrechen.

Er wird mir meine Treue lohnen, und ich begehre nicht viel. Andere hier bei Hof streben nach großen Dingen, hoffen, dass der Kaiser sie zu seinem Stellvertreter macht. Völlig vermessen. Ich habe nur einen einzigen Wunsch: Wenn der Kaiser seine rechtmäßige Herrschaft über Dere angetreten hat, will ich meinen Thron zurück. Ich bin der wahre König von Andergast, nicht dieser Ursupator.

Dort ist wieder ein Difar, ein wahrlich nützlicher Diener. Verlässlicher als jeder Mensch. Difarim sind nur niedere Dämonen, doch für den klugen Beschwörer von außerordentlicher Nützlichkeit. Schnell sind sie, wahnsinnig schnell, und niemals können sie stehen bleiben und innehalten, immer müssen sie eilen, eilen, eilen. Geschickt, wie sie ihre Gestalt wandeln; wenn man es nicht besser weiß, könnte man sie für Ratten halten. Aber die sind nicht so schlau. Die meisten Leute fürchten sich vor Ratten, lächerlich. Meine Difarim müssen sie fürchten. Dank ihnen entdecke ich alle kleinen lästerlichen Geheimnisse, und dann wehe ihnen, der Kaiser kann auf mich zählen.

Heda! Jetzt schnüffelt der Difar hier herum, steht er etwa noch in den Diensten von jemand anderem? Ich habe viele Neider hier. Aber die meisten sind erbärmliche Gestalten, so wie Tyakradane von Falkenstein. Vor der ist kein Schnaps oder Wein sicher, die säuft das Zeug wie ein Gaul das Wasser, ich glaube, die war in den letzten zwei Jahren vielleicht zwei Stunden nüchtern.

Ah! Torxes hat wieder neue Wohnkammern erworben, gleich drei an der Zahl. Da will er sich verbergen, der Lump, doch meine Difarim konnten natürlich sogleich deren Lage mitteilen.

Ah, da schau an. Yelnan von Dunkelstein, der Ritter von der traurigen Gestalt, hat eine neue Geliebte, vermutlich ein Schwarzpelz – der Mann ist ja jeder Zivilisation abhold.

Ich wünschte, dieser Difar würde nicht die ganze Zeit hier herum eilen, was hofft er zu erfahren?

Ich habe nichts zu verbergen, nicht so wie Leonardo, der immer noch glaubt, er könne entkommen. Lächerlicher Stümper. Wo er Werkstoff für Hunderte Dukaten benötigt, da komme ich mit einem Dharai aus, wer ist also der wahre Meisterhandwerker?

Jetzt reicht es. Da sind noch zwei Difarim, ich habe sie nicht gerufen. Zweifelt der Kaiser an meiner Loyalität? Muss sie vertreiben. Die Arbeiten am Ogerschlachtdenkmal gehen hervorragend voran. Ich denke, es wird nächsten Mond fertig sein.

Ich musste meine Aufzeichnungen unterbrechen und führe sie nun in meiner Schlafkammer fort – zum Schlafen brauche ich sie ja doch nicht mehr. Ha! Eine Neuntelstunde Schlaf pro Tag, das reicht, so bekommt man Dinge getan! Mein Arbeitszimmer ist völlig zerstört. Die Difarim wollten nicht gehorchen. Haben versucht, meine geheimen Notizen auszuspionieren, das durfte nicht sein. Habe sicherheitshalber die Difarim und alles übrige mit einem ordentlichen AUGE DES LIMBUS bedacht. Zum Glück habe ich das Wissen alles im Kopf, da kann keiner dran. Aber irgendjemand muss für die Zerstörung meines Arbeitszimmers bezahlen. Niemand tut so etwas ungestraft.«

—aus den Aufzeichnungen des Asmodeos von Andergast, Hofmagus zu Yol-Ghurmak

Der Rastlose Schatten

Unter den minderen Dämonen gehören die **Difarim** (Ez.: Difar) in Magierkreisen zu den bekanntesten, obgleich ihre Invokation nicht so einfach ist, wie man angesichts ihres niederen Status vermuten könnte. Für diesen Umstand muss man tatsächlich sehr dankbar sein, denn ein kreativ eingesetzter Difar ist eine wirksame Waffe in den Händen eines skrupellosen Beschwörers. In manchen Schriften auch als rastloser Schatten oder gar 'der Schatten des Rastlosen' bezeichnet, ist ein Difar vor allem durch hohe Beweglichkeit und gar Verformbarkeit gekennzeichnet: Er kann sich durch engste Ritzen quetschen und alle vorhanden Öffnungen passieren, seien sie noch so klein; entscheidend ist, dass Luft hindurch streichen kann, nur massive Mauern und Behälter sind ihm nicht zugänglich.

Ein Difar erscheint, wie den allermeisten Lesern bekannt sein dürfte, als ein rostroter Irrwisch von geringer Größe, der zudem unablässig seine Gestalt zu ändern scheint und über eine fast unvorstellbare Geschwindigkeit verfügt. Nur wenn man ihn durch einen Befehl oder Zauberei zum kurzen Innehalten bringt, dann erkennt man, dass seine Gestalt sehr an die eines unruhigen Nagetiers erinnert: manche beschreiben ihn als Ratte, andere als Wühlmaus oder Maulwurf, sogar als eine Art einzähniger Biber.

Zwei Dienste sind es, für die ein Difar gewöhnlich beschworen wird: Zum einen kann er durch seine Schnelligkeit vortrefflich andere ausspionieren und dem Beschwörer Bericht erstatten – das allerdings muss er auch tun, denn anders als etwa der Karunga kann er seine Erkenntnisse nicht direkt

und ohne Zeitverlust dem Beschwörer vermitteln. Wer sich also von einem Difar beobachtet sieht, hat noch eine geringe Gelegenheit, den Dämon zu stellen und zu zerstören oder zu exorzieren – doch muss er dabei sehr geschickt vorgehen, denn ein Difar kann sogar Zaubern ausweichen.

Der andere, oft zu erlebende Dienst ist die eilige Überbringung von Briefen und Nachrichten. Im besetzten östlichen Mittelreich besteht seit einigen Jahren eine Gemeinschaft von Boten, die offensichtlich den Beilunker Reitern des Neuen Reiches oder den Blauen Pfeilen der aranischen Mada Basari nachempfunden sind. Diese Gruppe, die ihren Hauptsitz am Pandämonium von Eslamsbrück hat, betrieb wohl zeitweilig auch Niederlassungen in Yol-Ghurmak, Mendena, Warunk, Jergan und Elburum, vermutlich mit der Absicht, nicht allein Nachrichten und Botschaften zwischen den diversen Herrschern der Dämonenreiche zu befördern, sondern durch Ausspionieren derselben eigene Macht zu gewinnen. Wer wirklich dahinter steht, ist bis heute unbekannt, doch es ist sicher, dass die Gruppe als ihr Siegelbild die in eine wabernde Wolke gehüllte Ratte, ein Abbild des Difar, zeigt.

Auch wenn Robarius es im unten angefügten Text nicht explizit anspricht, scheint es sich bei der 'Roten Ratte' um eine Art Miniaturgolem gehandelt zu haben, in den ein Difar gebunden wurde.

Ein Beispiel aus jüngster Zeit für einen kreativen Gebrauch dieses Dämonen in der Artefaktmagie stammt ausgerechnet aus dem Ysilischen: Der verdorbene Leonardo von Havena folgt anscheinend dem Prinzip, seine Ge-

Ein früher Magiemogul, der sich als Diener der Umm el'Ghulshach verstand, soll einst dem benachbarten Fürsten von Zhamorrah ein Geschenk gemacht haben: das war eine kostbare Figur einer schnellen Ratte, gemacht aus rotem Gold, mit blutroten Steinen als Augen und vielerlei Glyphen am Körper. Und der Mogul log und schwor, das Bild sei zu Ehren des Phex gewählt, dem man im Tulamidischen Lande auch die schlangenfressende Ratte zuerkennt und die Ehre eines Beschützers auf Reisen und Fahrten zuspricht.

Die Ratte aber konnte schneller laufen als der Pfeil fliegt, und ins Maul konnte man ihr einen Papyrus mit einer Nachricht geben. Das nutzte der Herr von Zhamorrah, um mit dem Herrn vom Mherwed zu korrespondieren, denn jener war sein Neffe. Oft schrieben die zwei einander, mitunter mehrmals an einem Tag, doch allmählich veränderte die Figur auf subtile Weise die Worte, dass sie noch wahr klangen, aber Ärger und Unwillen erregten.

Über die Zeit traten so Misstrauen und Zweifel an die Stelle der Freundschaft und schließlich offener Zorn und brennender Hass. So blind und taub machte der Zwist den Verstand der beiden Fürsten, dass sie ihre Berater verjagten und verbannten und gegen den anderen in den Krieg zogen, von dem sie sich in ihrer Ehre gekränkt fühlten. Ein Jahr lang währten die gegenseitigen Überfälle, in denen sich Zhamorrah und Mherwed gegenseitig schwächten und die Länder am Mhanadi zwischen ihren Städten verheerten. Schließlich kamen die Fasarer Truppen des Abd Ghulshach über sie beide und fügten die zwei Städte dem Reich der Magiermogule hinzu.«

—aus den Robarius-Kommentaren zur "Metaspekulativen Dämonologie"

räte mechanisch so funktionstüchtig wie möglich zu machen und dämonische Aspekte auf das Nötigste zu beschränken. In diesem Sinne erschuf er wohl auch eine eigenartige Flugapparatur, deren Bewegung auf dem regelmäßigen Schlagen oder Rotieren mechanischer Flügel beruht. Als Antrieb aber sollen mehrere Difarim dienen, die mit ihrer ganzen unnatürlichen Geschwindigkeit in kleinen Laufrädern rennen. Zum Glück, so informierten uns Ordensspäher, scheitert der echte Flug dieser Apparate auch daran, dass keine Scharniere und Gelenke mechanischer Fertigung den enormen Geschwindigkeiten standhalten können und es schnell zu Flügelschäden bis hin zu Abstürzen kommt.

Yish'Azrhi

»Heute ist große Staatsratssitzung. Alle sind sie dort, alle Intriganten und Schwätzer. Sie wollen dem Kaiser die Zeit stehlen mit ihren kleinlichen Ränken und Ambitionen. Aber der Meister weiß, was er von ihnen zu halten hat, ich informiere ihn über alles.

Er sitzt dort auf seinem Thron, mit wachsamen Blicken blickt er auf das Treiben der Narren hinab. Es geht darum, irgendwelche Pfründe zu verteilen. Seht nur, wie Leonardo herumwinselt, dass er mehr Zeit und Ressourcen benötigt. Wenn er nur weniger Zeit darauf verschwenden würde, heimlich Briefe aus dem Reich schaffen zu wollen, könnte er dem Kaiser besser dienen. Aber noch brauchen wir ihn, erst wenn alles funktioniert, können wir ihn als Abtrünnigen brandmarken.

Ich könnte soviel wichtigere Dinge tun, als hier zu sitzen, aber was wäre der Kaiser ohne seinen treuen Ratgeber? Ich muss dafür sorgen, dass er sich zu keinen falschen Entscheidungen verleiten lässt.

Yelnan von Dunkelstein setzt zu einem seiner langweiligen Vorträgen über die verbündeten Rot- und Schwarzpelze an. Wenn niemand ihn bremst, wird er über Stunden lamentieren. Ich gähne demonstrativ und murmele, selbst mich könne der Dunkelsteiner so einschläfern.

Da wagt er es doch, über meine Herkunft zu spotten. Nun, solange ich noch in Andergast zu sagen hatte, haben wir nicht mit Orks schöngetan. Ich glaube, ich werde seinen Redestrom etwas amüsanter gestalten.

Ich verlasse kurz den Ratssaal, mir sind solche Privilegien gestattet, ansonsten bestimmt der Kaiser, wer gehen darf. Ich invoziere die nötigen Formeln, um einen Yish'Azrhi zu beschwören. Ich entdeckte diese interessante Dämonenspezies erst kürzlich bei meinen Studien in einem alten Pergament. Als die Kreatur vor mir erscheint, fordere ich sie auf, den Kriecher Dunkelstein aus dem Konzept zu bringen, und begebe mich zurück zu meinem Platz. Der Orkenfreund schwadroniert gerade über die Gefahren, die von irgendwelchen Dienern der Gans drohen, als er zu blinzeln und zu schwitzen beginnt. Er fährt fort, aber da ist jetzt dieses Zucken, Er schüttelt und windet sich, will dabei unauffällig bleiben und verhaspelt sich doch immer mehr. Die Schwingen des Yish'Azrhi kitzelten seine Ohren, die Krallen zwackten die Schulter. Schließlich tut er, als fächle er sich Luft zu, doch es wird ein hektisches Händeflattern und er ohrfeigt sich selber. Der Kaiser schaut ihn amüsiert an.

Dunkelstein erzählt etwas von dem Schmeißgetier, das ihn störte, aber natürlich ist der Dämon für jeden außer ihm und mir unsichtbar – und vielleicht kann der Kaiser ihn sehen, wer weiß.

Seine Magnifizenz beugt sich gerade zu einem Diener herüber und flüstert ihm etwas zu. Just diesen Augenblick nutzt Dunkelstein, um loszubrüllen: "Halt dein Schandmaul, du groteskes Ungeheuer!" Man kann eine Nadel fallen hören. Alle starren erschrocken zu ihm und dann zum Kaiser. Seine Magnifizenz blickt ihn starr an, bis sich der Dunkelsteiner katzbuckelnd unter vielen Entschuldigungen aus dem Saal entfernt hat.

Dann blicken mich die strengen Augen an: "Das war Euer Werk, nicht wahr?" Leugnen ist zwecklos, also versuche ich es mit der Wahrheit: "Euer allerdämonischste Magnifizenz, die Stimmung war recht gedrückt, also dachte ich mir, dass es euch amüsieren würde."

Alles blickt unbewegt auf den Kaiser, doch als sich sein hageres Gesicht verzieht und er heiser bellend auflacht, fällt der ganze Rat mit ein. Ja, was wäre der Kaiser ohne mich.«

—aus den Aufzeichnungen des Asmodeos von Andergast, Hofmagus zu Yol-Ghurmak

Die Niederhöllische Spottdrossel

Die **Yish'Azrhi** (Mz.:Yish'Azrhim), ein winziger, aber dennoch mehrgehörnter Dämon, zählt zu den weniger bekannten Gefolgsleuten von Lolgramoth, und das ist sehr zu begrüßen, denn sie ist die vollendete Unruhestifterin und wird von einem Beschwörer geschickt, einem unseligen Opfer Ruhe, Gelassenheit und Konzentrationsfähigkeit zu rauben. Sie ist nur so groß wie eine Blütenfee und misst etwa einen Spann, ist aber boshaft, dass es für eine Meile reichen würde. Von der Grundgestalt wie eine kleine geflügelte Menschenfrau, hat sie den Kopf eines Vogels mit einem

bösartigen Hakenschnabel und auch dessen Schwingen und einen Federschwanz. Ihre Klauenfüße ähneln denen eines südländischen Kampfhahns.
Dazu aber hat sie die Arme und den Oberkörper einer Frau und trägt zudem anstelle des Nabels ein zweites Gesicht, eine verzerrte Dämonenfratze mit zwei Hörnern. Mit Dämonenmaul und Vogelschnabel plappert sie unentwegt auf ihr Opfer ein und umflattert es in engen Kreisen, zaust seine Haare und Kleidung, zwackt, piekst und kratzt es. Der Schaden dabei ist eher gering und nicht einmal besonders schmerzhaft, doch es ist nahezu unmöglich, sich auf einen verständlichen Satz oder gar einen Zauberspruch zu konzentrieren. Der Unselige wird so abgelenkt, dass selbst friedfertigste Menschen zu Zornausbrüchen neigen und nur noch daran denken können, den Plagegeist loszuwerden.
Eine Yish'Azrhi ist üblicherweise außer für den Beschwörer und sein Opfer unsichtbar, so dass der Wutausbruch des ohnehin schon sichtlich Verwirrten von den meisten Augenzeugen als Zeichen eines vernebelten Verstandes gewertet wird – entweder durch einsetzenden Irrsinn oder wenigstens zu viel Branntwein: Welcher der Dämonentücken Unkundige würde es auch für bare Münze nehmen, wenn ein nervös zuckender und mit den Armen rudernder Mensch behauptet, eine winzige Vogelfrau würde ihn piesacken und kirschgroße Brüste über sein Gesicht reiben?
Eine Spottdrossel wird gemeinhin beschworen, um einen Redner vor einem wichtigen Auftritt außer Gefecht zu setzen oder während seiner Ansprache zu diskreditieren. Sobald sie verschwunden ist, beruhigt sich das Opfer wieder und es braucht schon sehr spezielle Umstände, damit es sich nicht wieder an die Rückgewinnung des guten Rufes machen kann – doch kurzfristiger Verlust an Ansehen und Einfluss ist fast unvermeidlich und oft genau das, was der Beschwörer erreichen will. Wird allerdings eine Yish'Azrhi gesandt, um einen Zauberer bei einem großen Ritual zu stören, dann mögen die Folgen längerfristig, vielleicht gar endgültig sein.
Es gibt auch wenigstens einen Bericht von einer verfluchten, mit Lolgramoth verbündeten Hexe, die es verstand, in Abwandlung des sagenumwobenen Krähenrufes der Satuarienstöchter einen Schwarm von Yish'Azrhim auf einen unglücklichen Widersacher zu hetzen und diesen damit in den Wahnsinn und Selbstmord zu treiben.

Dharai

»Es ist unglaublich, schier blasphemisch, was ich nun wieder erfahren musste.
Die Arbeiten am Ogerschlachtdenkmal auf dem Platz des Zornes schreiten gut voran. Die Fundamente sind gelegt und die Säulen und Statuen sind teilweise fertig, eigentlich könnte der Kaiser mehr als zufrieden sein. Der Fortschritt erfreut mich wie immer, wenn ich dorthin komme, auch wenn ich die ganzen leeren Nischen sehen muss, wo die Standbilder hingehören. Wenn die Dharayim weiter so gut arbeiten, wird die Anlage in spätestens einem Monat fertig sein. Bis dahin muss jemand dafür sorgen, dass die Alabasterbüsten zur Gänze vorhanden sind. Aber die Dinge, die ich heute erlebte, waren sehr enttäuschend, und seine Magnifizienz wird es ebenfalls schlecht aufnehmen: Fünf Quader feinster maraskanischer Alabaster, so lautete die Bestellung an den neuen Herrn der Insel, diesen Schlächter Helme Haffax. Für die Statue seiner glorreichen Magnifizenz kann nur feinster Alabaster verwendet werden, alles andere wäre eine Kränkung. Es wurde uns zugesagt, dass die gesamte Ladung bis Ende dieses Mondes hier sein würde. Letzten Monat wurde der erste Quader geliefert. Dachte, der Rest hinge noch in Mendena fest, weil dort Xeraan wieder die Hafengebühren erhöht hat, oder so etwas.
Doch jetzt muss ich erfahren, dass es keine weitere Lieferung gibt – ist gar nicht in Maraskan abgegangen. Angeblich hat das Geld Jergan nie erreicht. Welch ein Desaster. Um alles muss man sich persönlich kümmern. Jemand muss dafür büßen, ich weiß nur noch nicht wer. Ich gehe gerade meine Notizen durch, um den Schuldigen auszumachen, als mir ein Bote sagt, ich müsse sofort zur Baustelle kommen. Lächerlich, ich lasse mir nichts befehlen. Ich gehe, wenn ich bereit bin.
Von der Baustelle ertönt lautes Geschrei, vermutlich hat wieder einer dieser schwachsinnigen Arbeitsklaven einen Meißel auf seine verzärtelten Finger geschlagen. Man muss bei diesem Geschmeiß hart durchgreifen, sonst tanzen sie einem auf der Nase herum.
Doch dann merke ich, welches Unheil der oberste Dharai anrichtete. Das Kreischen hört nicht auf. Die riesige Gallertmasse gleitet über die Rampe hinab und stößt dabei Dutzende Arbeiter zur Seite und in die Tiefe, die auf dem Boden zerplatzen wie überreifes Obst. Viel schlimmer jedoch, dass mein Dämon Halteseile und Stützgestelle mit sich reißt. Schon fallen die ersten Säulen zusammen, als wären sie aus Pergament. Dann verschwinden auch noch die teuren Eisenholzkrampen, das Stück zu 15 Dukaten, in dem Gallertleib. So etwas habe ich noch nie erlebt. Was ist in die Kreatur gefahren?
Der Dharai zerstört in Augenblicken die Arbeit von Tagen. Ich konzentriere mich, um die nötige Beherrschungszauber zu wirken, neben mir stürzen Leitern zusammen, treffen mich, doch ich blende alles aus und merke, wie die unsichtbaren Stricke aus Magie sich erneut um das Bewusstsein des Dharai winden. Ich lege ihm in meinem geistigen Bild erneut das Joch um den glibberigen Leib und stelle mir vor, wie ich ihn für seine Versagen geißelte. Ja, es hat ihn erreicht. Er zuckt zusammen, dass er nur so bebt und seine Haut zu kochen scheint. Kurz zieht er alle Tentakel in sich zurück. Dann dirigiere ich ihn wieder an die Arbeit. Er soll jetzt gehorsam schleppen und bauen.«
Ich brauche neue Sklaven, um die Verluste zu ersetzen!
—aus den Aufzeichnungen des Asmodeos von Andergast, Hofmagus zu Yol-Ghurmak

Der Unförmige Vielformbare

Der **Dharai** (Mz. Dharayim) ist einer der körperlich stärksten Dämonen, die man rufen kann, und eignet sich damit vorzüglich für Arbeiten wie das Errichten von Bauwerken aller Art. Nicht allein die Bauten in der als 'Yol-Ghurmak' wiederaufgebauten Stadt Ysilia sind zu einem guten Teil von Dharayim errichtet worden, auch in der Vergangenheit sind nicht wenige große Gebäude durch diese Dämonen erbaut worden: Von der Schwarzen Zitadelle des Dämonenmeisters in der Gorischen Wüste wissen wir es sicher, doch auch andere, angeblich von Riesen geschaffene Bauten stammen in Wirklichkeit von Dharayim. Nur im Land der Ersten Sonne haben die Tulamiden von alters her auf die Dienste von Dschinnen zurückgegriffen.
Eine von Dharayim bewegter Quader Stein wird durch diese Beförderung übrigens keineswegs magisch und damit auch nicht messbar dämonisch. Darüber nachzusinnen, ob es bereits verwerflich ist, dass er durch eines Dämonen Gegenwart nicht mehr an einem Punkt liegt, sondern einige hundert Schritt entfernt, ist eher theologisch als magietheoretisch wertvoll.
Dennoch kann man nicht leugnen, dass Bauwerke, die von Dahrayim erschaffen wurden, oft eine spürbar finstere Aura haben. Das hat allerdings oft den einfachen Grund, dass die Dienste so vieler gehörnter Dämonen über längere Zeit hinweg nur verlangt werden können, wenn man sie durch Opfer, vor allem Blutopfer bezahlt. Diese zur Herbeirufung einer Arbeiterschar nötigen Vorgänge machen den dergestalt konstruierten Bau moralisch verwerflich und den Ort durch die Spätfolgen der massiven Opferungen auch magisch ungesund und sehr bedenklich.

Die Tatsache, dass ein Dharai sich zweifellos recht langsam bewegt (doch weit schneller als ein Mensch oder auch Troll es mit einer vergleichbaren Last täte), hat manche Theoretiker daran zweifeln lassen, dass der Dämon wirklich zum Gefolge von Lolgramoth gehört. Die Beschwörungspraxis beweist allerdings das Gegenteil, und auch die Rast- und Ruhelosigkeit ist zu erkennen, doch bezieht sie sich nicht auf die Bewegung des Dämonen, sondern auf seine Form.

Im Idealzustand bildet der gallertartige Dharai eine Halbkugel von gut dreieinhalb Schritt Durchmesser, fast wie ein riesiger Teertropfen – doch von einem solchen Ruhezustand ist er sehr weit entfernt: Der Dharai hält niemals still und wenn er nicht etwas schleppt, laufen dennoch Welle um Welle durch seine Gestalt. Auch wenn er sie nicht für seine Aufgabe benötigt, bildet er ständig Scheinfüße, Greifarme und Tentakel aus, die sogleich wieder zurückgezogen und verschlungen werden. Ist er aufgeregt (soweit man das bei einem solchen Dämonen sagen kann), so scheint der Dharai gar zu sieden und zu sprudeln. Unablässig steigen Blasen in seinem Inneren auf und platzen an seiner Oberseite, wo dann kleine Fontänen seiner Substanz empor spritzen, nur um prasselnd auf ihn zurückzufallen und wieder aufgenommen zu werden.

Wie zweifellos bekannt sein dürfte, ist der Dharai ohne jede feste Form. Seine Farbe variiert von tiefschwarz über anthrazitgrau bis zu stumpfem bleigrau, teils auch bei einzelnen Dämonen nach einem unbekannten Muster und Rhythmus. Nur die zwei schleimtriefenden Hörner behalten weitgehend ihre Form, doch ihre Position ändert sich, während sie eigenen Regeln folgend über den Körper des Dämonen wandern.

Die Dharayim sind trotz ihrer variablen Gestalt nicht mit den Riesenamöben verwandt, so wenig, wie ein Difar ein echter Verwandter der Nagetiere ist. Ob es möglich wäre, einen Dharai und eine Riesenamöbe zu einem Daimoniden zu verbinden, ist bislang noch nicht einmal in den Schwarzen Landen experimentell untersucht worden.

Trotz seines Volumens von etwa zwölf Raumschritt und dem Gewicht von etwa zwanzig Quadern kann ein Dharai den Naturgesetzen leichthin trotzen und mit seinen Scheinfüßen selbst steile Wände und Mauern emporklettern oder -gleiten. Zwar wird er üblicherweise nicht als Kämpfer eingesetzt, doch ein Dharai ist in der Lage, Wachdienste zu leisten – und kaum etwas ist erschreckender und überwältigender als ein Dharai, der an der Decke einer großen Halle lauert, wo er kaum wahrgenommen oder gar erkannt wird, bis er sich mit einem ekelerregenden Platschen von oben auf die Eindringlinge fallen lässt. Zwar verursacht es keinen unmittelbaren Schaden, von einem Dharaitentakel eingehüllt zu werden, doch wer sich nicht sofort loszureißen vermag (etwa weil er vom Aufprall noch benommen oder betäubt ist), der wird schon einen Augenblick später in Stücke gerissen – die Kraft eines Dharais gleicht der von fünfzig Menschen.

Chuchathabomek

»Ich gehe zu meiner Bauhütte, um mich zu säubern. Von den zerstörten Leitern hängen mir Holzsplitter im Bart und Haar. Meine Roben sind völlig zerknittert. Keineswegs so, wie es sich laut Codex Albyricus für einen Magus geziemt. Ich weiß, was ich meinem Stand schuldig bin, nicht so wie einige Laffen, die glauben, für sie gelten kein Gesetze. Ha, die werden sich noch wundern. Wenn erst der Kaiser überall herrscht, werde ich dafür sorgen, dass jeder Magier, der sich nicht standesgemäß beträgt, auf dem Scheiterhaufen brennt. Sozusagen als leuchtendes Vorbild. Das ist wohlgetan.

Ein lautes Bersten ist zu hören. Ich habe den Dharai doch wieder unter Kontrolle? Ist noch irgendetwas abgerutscht? Als das nächste Toben und Schreien ertönt, bin ich schon zur Stelle.

Heute ist wirklich ein schrecklicher Tag, an dem sich alles gegen mich verschworen hat. Mein Chuchathabomek hat einen Steinblock nicht an seinen Platz gebracht, sondern einfach fallen lassen. Das ist kein Zufall. Hat er sich meiner Kontrolle entwunden, als ich den Dharai wieder einfing? Hätte mir so ein Fehler passieren können? Nein!

Da packt der Chuchathabomek doch schon das unvergleichliche Kunstwerk, jenes Standbild, das mich in meinem Festgewändern zeigt. Ich befehle ihm, die Statue vorsichtig wieder an ihren Platz abzusetzen. Da fliegt er über meine Bauhütte und lässt sie einfach zerschmettern. Der ganze teure Alabaster, dahin … Dafür wird jemand bezahlen müssen.

Ich höre keckerndes Gelächter. Auf einer Säule sitzt der grässliche Torxes, seine bunten Federlumpen hängen an ihm herunter. Sein grelles Gesicht lässt mich nicht zum ersten Mal an eine Lumpenpuppe denken, wie sein ganzer Aufzug. Die Glocken scheppern an dem mumifizierten Kinderkopf, den er immer auf seinem Stab mit sich herumschleppte.

Hat der Zwerg es etwa gewagt, meine Dämonen zu verwirren?

Nun hält er den Gänsebalg vor sich hin und schüttelt ihn, dass die Federn fliegen. Jedes seiner Worte ist in meinem Geist eingebrannt, unauslöschlich. "Wuusch, wuusch, klatsch, bumm. Fliegt wie eine tote Gans, so ein Steinmagier, was, Travialieb?"

Er küsst den leblosen Vogel auf den Schnabel. "Hast Du es gesehen? Da nennt der sich doch Meister der Dharayim. Ich würde ja eher sagen, die Klumpen sind seine Meister, klüger sind sie allemal. Kein Wunder, dass alles, was er baut, sofort zusammenstürzt. Meinst du nicht auch, Travialieb, dass dem Kaiser das gar nicht gut gefallen wird? Vielleicht bietet er Meister Asmodeos stattdessen die Stelle des Hofnarren an. Das glaubt er doch zu können!

Hat er nicht erst kürzlich den Kaiser und sein Gefolge zum Lachen gebracht? Als ob der Kaiser keinen Hofnarren mehr benötigt?"

Die Stimme des Schelmes wurde noch gehässiger und er kreischte vor Wut: "Nacktheit!"

Torxes hat es gewagt, mich meiner Kleider zu berauben. Dafür wird er büßen, eines Tages. Ich werde dem Herrn der Rache ein großes Opfer bringen und der Kaiser wird mich loben.

Vor allem aber hat er mich auf eine Idee gebracht. Wenn sie Steine schleudern können, dann auch Netze mit Sordulsäpfeln und hylailer Feuer. Nur sind sie furchtbar langsam. Aber vielleicht, wenn man sie mit einer Schwinge Karakile umgibt, die sie schützen? Ach, wenn der Kaiser mich nicht hätte …«

—aus den Aufzeichnungen des Asmodeos von Andergast, Hofmagus zu Yol-Ghurmak

Das Fliegende Hebewerk

Der gewaltige **Chuchathabomek** (Mz.: Chuchathabomekim) ist dem Arcanum zufolge der 'Vetter des Karakil', auch wenn das wohl nur eine Metapher ist. Die Ähnlichkeit zwischen dem Viergehörnten und dem bekannteren Flugdämon ist jedoch unverkennbar, auch wenn dieser Dämon in allem plumper ist: Sein sieben Schritt langer Leib ist der einer dicken, stumpfschwänzigen Riesenschlange, und auch sein Kopf kann nur als flach und stumpf beschrieben werden: eher senkrecht als länglich geformt, trägt er drei Hörner auf der faltigen Stirn und das vierte am warzigen Kinn.

Seine Flügel tragen stumpfgraue Federn, wie aus zerschlissenen Lumpenfetzen gemacht, und es braucht fraglos Magie, damit er sich überhaupt in der Luft halten kann. Denn mit seinem muskulösen Armen kann der Chuchathabomek große Gewichte schleppen und auch durch die Lüfte befördern.

Das ist damit auch seine Hauptaufgabe: Er wurde und wird nur selten gerufen, doch dann am ehesten als spezieller Baudämon, der Bauelemente an Stellen anbringt, die ein massiger Dharai kriechend nie erreicht – und auch wenn er nicht allzu schnell ist, kann er doch Lasten weit geschwinder befördern als ein kriechender Dämon am Boden.

Es ist bekannt, dass Beschwörer seit langem überlegen, ob sich dieser Dämon auch im Kampf einsetzen lässt. Als Nahkämpfer am Boden ist er recht wirksam, vor allem aber soll er als langsamer, aber starker Schlepper von Wurfobjekten dienen, die mit dämonischer Säure oder Brandmitteln gefüllt sind.

Doch seine Langsamkeit ermöglicht es nicht nur beweglichen Zielen, auszuweichen, er wird auch selbst zum Ziel von Fernwaffen und fliegenden Verteidigern. Bei der Schlacht in den Wolken kamen darum keine Chuchathabomekim zum Einsatz, auch wenn sich die Gerüchte halten, mächtige 'Flügelschlangen' hausten seit kurzer Zeit in der Dämonenbrache, und man hört Berichte, dass angeblich in einem Gasthaus in Meilersgrund ein entwurzelter Birnbaum das Dach durchschlagen haben soll

Thargunitoth Tijakool

Die Meisterin der Untoten ist die ewige Widersacherin des Boron und repräsentiert das widernatürliche Auferstehen von Kadavern zu untoten Ungeheuern, das Beherrschen von Totengeistern und das Erwecken und Formen von Alpträumen.

Der Anlass zu einem Pakt mit Thargunitoth ist nahezu immer das Streben nach Macht über Tod und Untod – der Beschwörer will Skelette und Kadaver als seine Diener und Kämpfer erheben, Geister längst verblichener Persönlichkeiten nach den Geheimnissen und Schätzen ihrer Epoche befragen und mancher hofft wohl auch auf ein ewiges Leben in Form einer wohlkonservierten, an Körper und Geist unversehrten Mumie. Dass Thargunitoth auch über Alpträume gebietet, ist dabei in aller Regel zweitrangig.

Kurzum, Thargunitoth-Verehrung und Nekromantie sind aufs engste miteinander verwoben und es gibt nur wenige Nekromanten, die wirklich frei von dem Verdacht auf gelegentliche Abmachungen mit der Meisterin der Untoten erhaben sind. Ein deutliches Anzeichen eines Paktes ist jedoch das zunehmend leichenhafte Äußere, das der Paktierer in wenigen Jahren annimmt, wenn sein Körper all die Merkmale zu zeigen beginnt, die sonst Verstorbenen zueigen sind – vom Ausfall der Haare über blasse, leichenfleckige Haut bis zu einem ekelsüßen Verwesungsgeruch und der schleichenden Skelettierung ganzer Extremitäten. Auch heißt es, ab einem gewissen Stadium des Verfalls seien Paktierer nicht mehr in der Lage, gewöhnliche Nahrung zu sich zu nehmen und müssten von Knochenmehl und vermodernden Leichenteilen leben.

Manche Naturphilosophen haben daher schon die Theorie aufgestellt, dass es sich bei den gefürchteten Ghulen um die nekromantischen Dämonenbündner einer unbekannten, ansonsten untergegangenen Rasse handele, bei denen Leib und Astralgeist noch zusammenhielten, die Seele mit allen höheren Geisterfunktionen aber längst dahin sei – die Übertragbarkeit der Ghulenseuche durch Bisse ist damit allerdings nicht zu erklären.

Wer aber als Nekromant sein Leben vollauf lebt und ohne zusätzliche Gunstbeweise der Thargunitoth nach seinem Ende zu ihr fährt, dem verheißt das Daimonicon, dass er nicht in die Seelenmühle muss, sondern als Morcan in Ewigkeit existiert – diese Sklavenmeister der gefangenen Seelen sind die mächtigsten Nichtgehörnten in ihrem Gefolge und können des Nachts von sterblichen Träumern Besitz ergreifen und ihre Körper lenken, während der Geist in einer überaus lebensechten Albtraumwelt langsam zugrunde geht oder wahnsinnig wird. Eine solche Existenz als Heilsversprechen zu begreifen, erfordert schon den wahnsinnigen Verstand eines Thargunitoth-Paktierers.

Allen dämonischen Dienern der Thargunitoth ist gemeinsam, dass sie keine feste stoffliche Gestalt annehmen können, auch wenn manche wie der Braggu sich wenigstens sichtbar manifestieren und ihre Erscheinungsform auch durch magische Waffen zerstreut werden kann. Viele andere aber sind nur dann greifbar, wenn ein sterbliches Wesen von ihnen besessen ist.

Auch die Erzdämonin selbst nimmt niemals eine körperliche Form an, sondern erscheint dem Willigen wie dem Unwilligen nur in einem Albtraum – und es gibt wohl (außer Alveraniern wie Boron oder seinen Dienern) keine mächtigere traumschaffende Wesenheit in diesem Kosmos als Thargunitoth. In einem Traum ist ihre Gestalt nahezu beliebig, und in der nekrotischen Warunkei wird sie des öfteren als die ‘Skelettkaiserin’ dargestellt und verehrt, ein gekröntes Gerippe im vollen kaiserlichen Ornat, das auf dem rabenähnlichen Neungehörnten Nirraven reitet. Zweifellos hat irgendjemand dieses Bild in einem Traum gesehen, doch weit öfter erscheint Thargunitoth als atemberaubend majestätisch und schmerzhaft schön, mit schneeweißer Haut, dunklem Haar und blutvollen Lippen, so dass sie dort, auf eigenem Boden, sogar mit allen Darstellungen der gnädigen Marbo wetteifern kann. Ihr Siegel aber zeigt einen vielgehörnten Totenschädel ohne irgendeine Schönheit.

Ihr Reich in den Niederhöllen wird als eine leblose Ödnis voller Untoter und Geister beschrieben, die einander gierig verschlingen; im Herzen der Domäne aber erhebt sich die Schwarze Feste der Nacht, wo die Mehrheit aller gefallenen Seelen von der Seelenmühle zerstört werden.

So formlos wie ihre Diener in der Dritten Sphäre sind, so arm an Einzelgestalten und Legenden sind auch die Beschreibungen ihres Hofes – doch die Herrin der Nekromantie benötigt vielleicht gar keine beeindruckende Mythologie.

Zum Titel einer *Präzentorin der Heulenden Finsternis* sei noch angemerkt, dass Vielen gar nicht richtig bewusst ist, dass der erste Begriff aus dem kirchlichen Bosparano nichts anderes als ‘Vorsängerin’ bedeutet – die heulende Finsternis aber fügt sich zur Beschreibung aus dem *Daimonicon*, dass in der Niederhölle der Thargunitoth ein stetes Heulen, Kreischen und Zahngeklapper herrsche. Zusammen ergibt sich das unheimliche Bild der Erzdämonin, die mit ihren grauenerregenden Liedern als Einzelsängerin den Choral der Untoten anführt.

Das *Daimonicon* deutet nun auch an, dass Thargunitoth nur die Seelen in den Paradiesen Alverans wirklich in Frieden lassen muss, dass sie hingegen von Zeit zu Zeit die Möglichkeit habe, selbst aus den Hallen Borons in der Vierten Sphäre Totengeister zu rufen und in verfaulte Leichname einfahren zu lassen. Passend dazu gibt es inzwischen einige Hinweise, dass die Kulte der Thargunitoth seit Urzeiten danach streben, die Kontrolle über die Zitadelle der Geister an sich zu reißen, die irgendwo im Regengebirge liegen soll. Denn wie traditionelle Magierlegenden berichten, soll von hier aus ein Gradient durch die Ebene der Geister von der Dritten bis zur Vierten Sphäre führen. Den diesseitigen Zugang jener Verbin-

dung in die Hände zu bekommen würde die Macht der Thargunitoth-Anhänger und ihrer Untoten erheblich verstärken. Möglicherweise stand der unheimliche Waldmenschenstamm der Wudu mit seinem Blut- und Todeskult nur noch kurz davor, von den Verheißungen der Thargunitoth unwiderruflich korrumpiert zu werden, als der Leichenblasse Nemeka ihnen den Glauben an Boron nahe brachte, wenn auch in einer sehr wilden, rauschhaften Form. So groß die berechtigte Kritik am weltlichen Agieren der Stadt Al'Anfa auch sein muss, es bleibt eine Tatsache, dass die Macht der dortigen Boronkirche eine wichtige Bastion gegen ein neuerliches Erstarken der Erzdämonin im Regengebirge ist. Doch auch die enorme Abscheu, die die Waldmenschenstämme allen Untoten und besonders dem gefürchteten Besessenheitshauch der Erzdämonin, dem Yaq-Hai, entgegenbringen, hat sicherlich mit früheren Ränken der Thargunitoth zu tun. Ich weiß aus Erfahrung, dass sie allen Verstorbenen sämtliche Öffnungen des Gesichtes sorgfältig verkleben oder vernähen, damit dort nicht Yaq-Hai eindringen und den verwesenden Leichnam als eine gierigen, erschreckend agilen Menschenfresser erheben kann.

Die zahlenmäßige Hochburg der aventurischen Nekromantie und damit auch des Thargunitoth-Wirkens ist aber zweifellos die Warunkei, wo der Herrin der Untoten offene Tempel errichtet und Friedhöfer und Boronsanger umgepflügt wurden, als die Toten ans Sternenlicht krochen. Die Beinschnitzerei ist hier eine blühende Handwerkskunst und viele Trinkschädel, Schmuck, Waffenzierat, Amulette und Beschwörerutensilien werden aus Menschenknochen hergestellt. 'Thargunitoths Anger' als das derzeit größte Insanctum der Herrin der Untoten liegt fraglos in der Warunkei, auch wenn lange Zeit nicht sicher war, ob in Warunk selbst oder dort, wo sich gerade das Heerlager des Endlosen Heerwurmes der Untoten befand, doch nach dessen Niederlage auf dem Mythraelsfeld scheidet letztere Option aus. Der etwa ein Dutzend verfluchter 'Deuter Thargunitoths' umfassende Nekromantenrat, der heute vom 'Albtraumschloss der heulenden Finsternis' auf dem Warunker Molchenberg aus das Land beherrscht, ist ohne Frage die größte Versammlung von Thargunitoth-Paktierern in ganz Aventurien.

In Warunk findet man auch *Borbarads Totenrat*, die Seelen von Gelehrten, die der Dämonenmeister in einer künstlichen Grotte in Trollschädel gebunden hat, auf dass sie ihm und seinen schwächeren Nachfolgern Rede und Antwort stehen oder grausige Alpträume ertragen müssen. Auf dem Molchenberg wurde das Magnum Opus der Nekromantie gewirkt, um den endlosen Heerwurm zu erwecken, und hier wird immer noch Nacht für Nacht der Thargunitoth gehuldigt und geopfert.

Aus einer unvollständigen Beschreibung der Riten zum Magnum Opus der Nekromantie erfährt man dann auch, welche Umstände als besonders förderlich für Thargunitoth-gefällige Zeremonien gelten und wann man daher besonders mit nekromantischen Umtrieben rechnen muss, nämlich in den zwei von acht Wochen, wenn die Pforte Uthars geschlossen ist, auch außerhalb des fünften Monats, der dem Boron geweiht ist, und ebenso, wenn der Stern der Marbo nicht am Himmel steht.

Als nützliche Opfergaben und Kultinstrumente gelten entweihte Objekte aus den Tempeln des Boron und der Marbo, Teile von Toten aus entweihten Gräbern, ausgerissene Federn und Kadaverteile von schwarzen und weißen Raben, fleckenlose Obsidiane und kultische Geräte, die aus Blei, eher noch Knochenblei hergestellt wurden: Dieser Stoff ist weich wie Blei, aber bleichweiß und kann von Alchimisten leicht bestimmt werden.

Nirraven

Der *Seelendieb* wird trotz seiner körperlosen Natur traditionell dargestellt als riesiger schwarzer Vogel mit blutrotem Schnabel, auf dem die Herrscherin der Untoten durch ihre Domäne reist – und wirklich scheinen die Diener der Thargunitoth in deren chaotischer Niederhölle mehr feste Form zu haben als in der Dritten Sphäre, so widersinnig das auch klingt. Dennoch soll er auch in der Welt der Lebenden die Fähigkeit besitzen, einem Verdammten die Seele aus dem Körper zu reißen, um sie in die Niederhöllen zu Seelenmühle zu bringen. Diese Rolle und die Ähnlichkeit mit anderen ist schon öfters bemerkt worden:

»Es waren einst drei schwarze Raben, Brüder aus gleichem Nest, herrlich, prächtig allesamt, und Golgari, Bishdariel und Nirraven waren ihre Namen. Doch einer davon flog zu weit jenseits der Sterne, und dort ...«
—ein unbekannter Geschichteerzähler auf dem Basar von Rashdul, ehe ihn Diener der zwei Borontempel zum Schweigen brachten.

Üblicherweise wurde Nirraven früher in einen Gastkörper beschworen, den er dann für die Dauer seiner Präsenz beherrschte, doch konnte er auch in unwillige Opfer hinabgerufen werden. Seit etwa einem Dutzend Jahren ist es allerdings keinem Nekromanten oder Dämonologen mehr gelungen, den Seelendieb zu invozieren. Es wurden verschiedene Antworten auf dieses Rätsel vorgeschlagen, doch die einfachste Erklärung ist zugleich die wahrscheinlichste: Niemand kann eine Chaosentität in die Dritte Sphäre befehlen, solange sie dort bereits als Besessenheitsdämon weilt.

Daher will ich hier nun die Aufmerksamkeit auf einen prominenten Nekromanten in Warunk lenken: Sulman von Fasar wurde einst als Schüler des berüchtigten Liscom zum Borbaradianer und lernte auch einige Jahre in Brabak. Als Nekromant und erster Befehlshaber der Untoten in der Armee des Dämonenmeisters war er der Heerführer, der die Amazonenburg von Kurkum vernichtete und für den Tod der Heiligen Yppolita unmittelbar verantwortlich war. Von Rechts wegen hätte er dort im Drachenfeuer zerstört werden sollen, doch er existiert heute noch, fast völlig zu verkohltem Fleisch verbrannt, nur durch Illusionen und Duftöle erträglich. Von furchtlosen Ordensspähern wissen wir, dass inzwischen der größte Teil seines Körpers von den Füßen bis unter die Arme skelettiert ist.

Warum schenken wir diesem einen, wenn auch herausragenden Nekromanten solche Aufmerksamkeit? Weil vieles darauf hindeutet, dass seit dem Fall Kurkums zum Jahreswechsel 1019/1020 BF Nirraven im Leib des Sulman al'Venish festsitzt – ob gegen seinen Willen oder mit Absicht, ist nicht zu ergründen.

Diese Vermutung würde auch die schier unglaublichen nekromantischen Fähigkeiten Sulmans erklären, der unter dem Dämonenmeister wie auch unter dem Schwarzen Drachen als Erster unter Gleichen galt, heute aber nicht einmal Sitz und Stimme im Nekromantenrat hat. Da letzterer auch den Dämonensplitter der Thargunitoth kontrolliert, öffnet sich hier das Feld für allerlei Spekulationen: Wissen die anderen Nekromanten Näheres über die Situation Nirravens und seines Gastkörpers und halten ihn daher vom Splitter fern? Oder verliert der Neungehörnte allmählich die Kontrolle über den geschundenen, zerschlissenen Gastleib? Eine andere, fast noch beunruhigendere Lesart aber wäre, dass Thargunitoth selbst ihrem Diener nicht traut – bislang ist völlig unklar, was ein neungehörnter Dämon mit dem Kronensplitter seines Erzdämonen zu bewirken in der Lage wäre. Und auch wenn man dafür menschliche Beweggründe als Maßstab ansetzen würde, ist die Idee nicht von der Hand zu weisen, dass Thargunitoth eine Befehlsverweigerung fürchtet, vielleicht gar einen erfolgreichen Thronraub.

Braggu

»Der Befallene erwies sich als nicht ansprechbar, und alle Bemühungen, ihn zu wecken, verliefen ergebnislos. Die anschließenden Versuche, mittels einer antimagischen Formel den Albtraum zu beenden, fruchteten ebenfalls nicht. Ein Exorzismus hätte nicht die Frage beantwortet, weshalb die Alpträume auf einen derartig fruchtbaren Boden fielen.

So traf ich die Entscheidung, mich Borons und Bishdariels Gnade anzubefehlen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Vorbereitend sprach ich meine Gebete und inhalierte die konservative Dosis von vierzig Gran Samthauch, der mich beim Erreichen und Manipulieren des Albtraumes unterstützen würde.

Die Übung half dabei, das Ziel zu erreichen. Ich wusste, dass ich rasch handeln musste, um nicht von meinem schnelleren, stärkeren, gesünderen, einfach jüngeren Traumleib zu unvorsichtigen Risiken verleitet zu werden.

Ich roch es, ehe meine anderen Sinne etwas wahrnahmen: Der Gruftdunst eines Nebelschreckens wehte von fern herbei, kaum mehr als ein Hauch, und dennoch unverkennbar. Ab dem Moment dieser Erkenntnis wurden alle Farben grün oder violett, bis schließlich die ganze Szenerie in diesen zwei Tönen vor mir lag. Nur meine eigene Erscheinung behielt ihre vorwiegend schwarze Farbe bei.

Es kam nun darauf an, vorsichtig und unauffällig vorzugehen, um den Traumerschaffer nicht vorzeitig auf mich aufmerksam zu machen. Die Traumlandschaft, von Beginn an düster, wurde durch die Farben bizarr, doch ich erkannte, dass ich auf einem Gräberfeld stand, das sich bis zum Horizont erstreckte. Wie gebrochene Knochen aus einem zertrümmerten Leichnam ragten umgefallene Grabsteine scharf und spitz empor, zwischen aufgewühlten Gräbern wie eitrigen Wundbrandkratern. Ich begriff, wie mich diese Stimmung ebenfalls in ihren Bann zog, und wappnete mich dagegen. Den Weg hinauf zum Hügel mit dem großen Schädel legte ich an schlurfenden Untoten vorbei zurück, ohne mich von Furcht übermannen zu lassen, denn ich wusste, dass nicht sie der Feind waren und ich ihnen ausweichen konnte. Einmal hatte ich in einer solchen Lage alles verdorben, weil ich mich imaginärer Opfer der Nekromantie gnädig erweisen wollte und Magie wie ein Leuchtfeuer entfachte – niemals wieder.

Auf dem Gipfel erblickte ich, hinter ein Grabmonument gekauert, den großen Schädel, der ein Gefängnis war, denn Stäbe aus Knochenblei versperrten den Weg hinaus zwischen den Kiefern. Mein Schützling war dahinter gefangen, und obgleich Dutzende faulender Untoter mit verwesenden Händen durch die Stäbe nach ihm griffen, hielt er sich nur so weit fern von ihnen wie nötig und widerstand der Verlockung, tiefer hinein in das Innere des Schädels zu fliehen. Denn das hätte eines bedeutet: die freiwillige Hingabe an die Lockungen der Skelettherrscherin. Das wusste er so gut wie ich und ich bewunderte seine Willenskraft – hatte man ihn doch unter seinen toten Gefährten auf der Wallstatt an der Trollpforte hervorgezogen, seit diesem Tage verwirrt. Nicht jeder hätte sich der heillosen Flucht vor den Totengestalten verweigern können.

Ich wusste nun genug, um schnell handeln zu können. Auf eine einzelne Änderung der Traumwelt richtete ich meinen Willen und meine Kenntnis der menschlichen Seele, und Bishdariel brachte mir Kraft, denn in meiner Rechten erschien die Granatlöwin. Gleißend weiß durchschnitt das Bannschwert die Leichen, die wieder zu Traumsubstanz wurden, und teilte die Bleistäbe des Gefängnisses.

Der Nebelschrecken erschien, um mich zu bestrafen. Mit der Erfahrung all meiner Jahre wusste ich zuversichtlich, dass ein solcher Dämon nicht wirklich gefährlich im offenen Kampf war, und erst recht nicht gegen mein in dieser Hinsicht besseres Traumselbst. Die Ärmel meine Robe wehten wie die Flügel eines Raben, als ich empor sprang und aus der Bewegung die geifernde Fratze mit der Enduriumklinge entzwei spaltete. Im Wachen ist seine Erscheinung mehr Illusion als Substanz, doch hier brach sein Kopf in Stücke und entließ feiste Maden, die in seinem Hirnschädel gehaust hatten.

Ich führte meinen Schützling zurück in Sicherheit und wachte kurz nach ihm auf – zurück in diesem alten Körper mit seinen vielfältigen Zipperlein.

Eine Schwierigkeit aber bleibt noch: Ich habe an der Art des Nebelschreckens unverkennbar die Handschrift Magister M.s erkannt. Wenn der nun selbst im Tiefschlaf noch Dämonen herbeilocken und auf empfängliche Mitpatienten hetzen kann, werden wir die Bannstaubdosis trotz der Risiken noch einmal erhöhen müssen.«

—aus den Schriften Seiner Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Leiter der Schule der Abschwörungen zu Perricum

Der Nebelschrecken

Der **Braggu** (Mz.: Braggui), ein niederer Dienerdämon der Thargunitoth, erscheint stets als fliegende Dämonenfratze von erschreckendem Äußeren. Sein genaues Aussehen speist sich dabei offensichtlich zu einem gewissen Grad aus den Ängsten und Alpträumen des Beschwörers, und oft ähnelt der Kopf dem der Rasse des Beschwörers: In den Mysobsümpfen begegnete ich einst einem echsischen Stammeszauberer, der einen Braggu in der Form eines brüllenden Alligatorkopfes herbeirief. Es wäre jedoch vermessen, einen Braggu genauestens studieren zu vollen, um daraus auf eine besondere Schwäche des Invokators zu schließen.

Die Braggui gehören zu den bekanntesten Dämonen, sowohl hinsichtlich der Verbreitung ihres Wahren Namens (von dem selbst Eleven wissen, dass er vollständig bekannt und vielerorts niedergelegt ist) als auch bezüglich ihrer Wahrnehmung beim nichtmagischen Volk, das viele Sagen über Helden kennt, die gegen 'stinkende Höllenfratzen' kämpfen. Diese Legenden aber machen es teilweise sehr schwer, anderen Leuten die Bedrohlichkeit des Dämonen deutlich zu machen, denn viele gehen irrtümlich davon aus, wie der Wackere Alrik oder der Kühne Dschelef im Märchen, sich nur auf ihr 'tapferes Herz' verlassen zu müssen, um der Magie des Braggus erfolgreich zu trotzen.

»So, ihr feinen Damen und Herren glaubt also, ihr könnt es mit Dämonen aufnehmen. Ein paar Zauber, Flammenschwert, fertig, wird schon gut gehen? Warum? Weil die Götter mit euch sind, wenn ihr gegen Dämonen kämpft? Scheiße!

Ich habe Leute gekannt, Freunde, die waren tausend Mal besser als irgendeiner von euch je sein wird. Und ein Zant, ein verdammter Zant hat sie gekriegt. Und die Götter haben darauf geschissen.

Wisst ihr was, Herrschaften? Vom Braggu habt ihr schon mal was gehört, bei euren Studien in der warmen Kammer, ja? Kleiner Dämon, kämpft kaum, brüllt und stinkt nur. Lächerlich, ärmlich.

So. Das ist ein Braggu. Und ihr werdet alle herantreten und ihm in die Augen schauen. Wer ihn küsst, bekommt Abendessen. Aber das werdet ihr nicht brauchen. Wir werden hier weitermachen, bis sich jeder von euch die Seele aus dem Leib kotzt, von einem kleinen, minderen lächerlichen Braggu. Und dann werdet ihr vielleicht anfangen, Dämonen ernst zu nehmen und nicht irgendwann aus Nachlässigkeit einen Ordensbruder umbringen.«
—aus der Rekrutenausbildung neuer ODL-Gardisten

Jede Manifestation eines Braggus wird von niederhöllischem Lärm und Spektakel begleitet und stets ist die Dämonenfratze in einen übelriechenden Nebel von grün-violetter Farbe gehüllt. Zwar erinnert letzteres an die Erzdämonische Patronin der Pestilenz, doch der wichtige Unterschied besteht darin, dass die Verbreitung des Miasmas kein Daseinszweck des Dämonen ist, sondern nur ein Mittel zur Verteidigung: Nur wenn er selbst (oder sein Beschwörer) attackiert wird, kann er gezielt den Angreifer in stinkende, giftige Gruftnebel hüllen, die die Haut verätzen. Die Nebelschwaden einzuatmen muss nach Kräften vermieden werden, denn das kann gerade für geschwächte Kämpfer fatal sein – und auch kerngesunde Leute werden oft für einige Zeit durch Übelkeit, krampfhaftes Erbrechen und eisigen Schüttelfrost völlig handlungsunfähig. Man sagt, die Ritter des Golgari verfügten in den Visieren ihrer Helme über geweihte Luftfilter, die sie vor dem miasmatischen Atem eines Braggus schützen, da sie bei ihren Missionen erschreckend oft auf diese Dämonen stoßen – doch wie nicht weiter überraschen sollte, schweigen Orden und Boronkirche dazu.

Die hauptsächliche Aufgabe des Dämonen ist es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Die ihm dafür zur Verfügung stehenden Kräfte erinnern sehr an den HORRIPHOBUS, können aber auch gegen mehrere Opfer gerichtet werden. Diese Fähigkeit, starke Furcht zu erwecken, macht den Dämon zu einem sehr effektiven Wächter, denn selbst wer nicht in Panik flieht, wird doch in der Regel vorsichtig und eher auf Rückzug als Vormarsch sinnen.

Da sich ein Braggu immer ohne jede Vorwarnung aus der leeren Luft manifestiert, sorgt er naturgemäß für großes Entsetzen gerade in Situationen, wo das Erscheinen eines Feindes nicht erwartet wird. In Artefakte gebundene Braggui sind häufig die 'erste Verteidigungslinie' vieler Totenbeschwörer, gerade in den Ländern des Warunker Nekromantenrates: In der Regel haben sie jedoch aus symboltechnischen Gründen die Form von Dämonenmasken, grotesken Reliefs oder Wasserspeier ähnlichen Ornamenten, aus denen der Dämon dann erscheint. Wenn sich ein Nekromant dagegen den Aufwand geleistet hat, einen Braggu in einen alltäglichen Gegenstand an einem ohnehin schon gefährlichen Ort zu bannen (wie in einen Stein von einer schmalen Brücke oder in eine Wegmarkierung auf einer Hangpiste), entsteht schnell eine Todesfalle. Auch sollte man nicht dem Irrtum verfallen, dass die dem schweigenden Boron wohlgefälligen Symbole davor gefeit seien, als Heimstatt

eines Braggus zu dienen, so lange sie nicht wirklich geweiht sind: Eine Ordenseinheit musste schon einmal einen Braggu auf einem Boronsanger exorziert, der sich in einem Rabenstandbild versteckt gehalten hatte. Durch Waffen, die dem Boron geweiht sind, ist der Braggu allerdings ganz besonders verwundbar.

Als Diener der niederhöllischen Thargunitoth ist ein Braggu auch in der Lage, einem Opfer des Nachts in seinen Träumen zu erscheinen. Die Möglichkeiten seiner Einflussnahme sind zwar eingeschränkt, denn er kann ausschließlich schreckenserfüllte Alpträume hervorrufen, und keine Visionen oder Halluzinationen anderer Art erzeugen – doch um einem Schläfer die Nachtruhe gründlich zu verderben oder ihn sogar in einer Traumwelt voll unbegreiflichen Entsetzens zu fangen, ist der Braggu erschreckend effektiv.

Amazeroth ♀ Iribaar

Iribaar, der *Vielgestaltige Blender* und *Herrn des Wahnsinns* gilt zu Recht als einer der geheimnisvollsten und zugleich mächtigsten und subtilsten Erzdämonen. Ähnlich wie Tasfarelel spricht der Meister der Illusionen und Täuschungen mit der Wissbegierde einen Grundtrieb aller Sterblichen an und lockt sie so unter seine Kontrolle, ohne Zeit für die Förderung großer weltlicher Reiche zu verschwenden. Man sagt sogar, als einziger Erzdämon errichte er keine Zitadellen in der dritten Sphäre, sondern begnüge sich damit, die täuschende Iribaarslilie gedeihen zu lassen.

Eine häufige Darstellungsweise zeigt ihn als mumifizierten Jüngling mir Falkenkopfhaube, der auf einem Lilienthron sitzt und wie die sagenhaften güldenländischen Zauberkaiser drei Augen hat. Seine Arme sind vier an der Zahl und ihnen sind die verschiedenen Symbole seiner Macht zugeordnet.

Auch Schlangen spielen eine besondere Rolle in der Symbolik des Amazeroth: Denn während dieses Tier gemeinhin als Auserwählte der Weisen Hesinde gilt, kennt man auch die Vorstellung, dass gerade giftige Schlangen mit der Gabe des faszinierenden Blicks im Gegenteil dem Amazeroth wohlgefällig sind.

Daneben stellen ebenso Spiegel aller Art, vom Handspiegel über Zerrspiegel bis zum geborstenen Spiegel, ein wichtiges Symbol und eine oft verwendete Opfergabe dar. Das verbreitetste Siegel des Erzdämonen verbindet daher die beiden Symbole, und komplexe Siegel nehmen auch Darstellungen von Stab, Schwert und Schlüssel hinzu.

Ein Pakt mit Amazeroth soll sowohl die Gaben verleihen, Magie zu wirken und Zauber effektiver anzuwenden, verbotene Pforten zu durchschreiten und Blutzauberei zu nutzen, als auch altes Wissen zu erspüren. Doch ebenso weiß man, dass manche Amazeroth-Paktierer Wahnvorstellungen hervorrufen und mörderisch real wirkende Trugbilder, ja ganze Trugwelten erzeugen konnten. Als sein magisches Meisterwerk aber wird das Magnum Opus des Irrsinns genannt, doch nicht beschrieben. Das ihm zugeschriebene Unmetall ist das Narrenglas, das den Blick betrügt, wenn man hindurchschaut, mal wahre Erkenntnisse vermittelt und mal reine Illusionen vorgaukelt. Wir wissen von Eternius Kevoranios, einem fahrlässigen Kusliker Alchimisten, der sich eine Maske aus Narrenglas schuf, die ihn zu wahnsinnigen Blutopfern und Ritualmorden zwang. Auch ist belegt, dass im Land der Ersten Sonne Golems mit Augen aus Narrenglas erschaffen wurden, und möglicherweise besteht ja auch Amazeroths legendärer Kristallgolem (den manche mit dem Namen Lichtfänger bedenken) aus diesem rätselhaften Material.

Kein anderer Erzdämon wird von einer so reichen Mythologie umrankt, die dem disziplinierten Studenten der arkanen Künste ebenso wie dem machthungrigen Dilettanten auf qualvoll verlockende Weise vorgaukelt, es gäbe da mehr und mehr an Sagen und Mythen zu ergründen, die ohne echte Verbindlichkeit bereits das begehrte esoterische Wissen offenbaren. Genau das ist natürlich die Strategie des Vielgestaltigen Blenders, und eine überaus erfolgreiche: Dem Lockruf, die Mären und Legenden der Vorzeit auf sein Wirken hin zu untersuchen, kann man sich nur schwer entziehen. Von den eng mit Amazeroth verbundenen mythologischen Namen, die mal als seine manifestierten Einzelaspekte, mal als seine separaten Abgesandten verstanden werden (als ob im kriechenden Chaos der Niederhöllen diese Unterscheidung viel wert hätte!), kann man knapp und ohne Risiken folgendes sagen:

Sombuths Ring ist angeblich der mit brennenden Lettern beschriftete gläserne Wall, der die niederhöllische Domäne des Amazeroth umgibt, während das Herz seines Spiegelpalastes, die Bibliothek des verbotenen Wissens, den mythologischen Namen Gnaph'Caor trägt, wo der Erzdämon in seiner furchtbarsten Gestalt die flehenden Paktierer am Ende ihres Dasein hinunterschlingt, um nur ihre Haut, beschrieben mit Blutlettern, als pergamentene Niederschrift all ihres Wissens wieder hervorzuwürgen.

»Magister Varsinorian ya Alamathea muss als verschollen gelten.

Seit einem Jahr haben wir nicht mehr von ihm gehört, nachdem er zu seiner Expedition in die heiße Khom aufbrach. Seine Überzeugung, dass dort irgendwo der Ort liegen müsse, wo am Cichanebi-See spezielles Natron und in der angrenzenden Wüste der richtige Quarzsand für die Herstellung von Narrenglas existiert, hat ihn wohl ins Verderben geführt: Wie sein Gehilfe Alrumio, der ihn noch rechtzeitig verließ, uns jetzt mitteilte, glaubte Magister Varsinorian, dass er den angestrebten Ort am besten und schnellsten finden könne, wenn er den Trugbildern und Luftspiegelungen der Wüste nachgehe, denn wo diese am häufigsten seien, habe der Vielgestaltige Blender sein Reich von Gnaph'Caor.

Möge Marbo dem Narren gnädig gewesen sein.«

—aus den Archiven des Roten Salamanders, um 775 BF

Beel'Ymash, die Hand mit dem Schwert, zeigt sich angeblich am ehesten als einarmige Jungfer in einer Rüstung aus spiegelndem Narrenglas, die in der linken Hand das Schwert Spiegelklinge trage – jenes, das der Erzdämon auch benutzt, um damit den Geistervogel Balrygon zu lenken, wenn er auf dessen Rücken durch Chaos und Kosmos fliegt. Es heißt, Beel'Ymash verstände sich meisterlich auf Schadenszauberei, besonders aber auf die Antimagie, denn ihre Waffe sei das beste Bannschwert, das je geschaffen wurde. Auch könne sie mit einer Präzision fechten, dass ein Zant vor Angst flüchte, und mit ihrem Schwert könne sie sogar jeden Zauber parieren und auf ein neues Ziel lenken – auch jene Sprüche, die ein von Sterblichen ersonnener INVERCARNO nicht abzuwehren versteht. So wird sie dann auch eher angerufen, um einem Beschwörer im Kampf gegen andere Zauberer und Zauberwesen beizustehen, denn als Lehrmeisterin verlange sie einen zu hohen Preis. Manche sagen, Beel'Ymash sei den Heeren der Magiermogule als Vorkämpferin vorangeschritten, als sie ihren vergeblichen Kampf gegen Sulman al'Nassori von Khunchom fochten.

Mhek'Thagor, das Blinde Auge, soll sich mitunter als spiegelnde Dreiaugenmaske vor einem nebelhaften Kopf manifestiert haben, hinter deren drei Augenöffnungen jeweils ein "blendend grelles Schwarzes Feuer" brennen soll. Seine magische Meisterschaft liegt in den Bereichen der Hellseherei wie zugleich der Illusionen, und während Mhek'Tagor vor allem angerufen wird, um andere in einer unfassenden Phantasmagorie zu fangen, die nicht real ist und doch mit allen Sinnen gefühlt werden (und das Opfer dadurch sogar töten) kann, soll er auch schon Wissen um Zauberei aus diesen Bereichen vermittelt haben. Nach einer Mitteilung meines lieben Collega Dom Phedro ya Mezzani, des Großmeisters der Ordensburg zu Neetha, wurde das an jenem Ort bis 915 BF bestehende Phantasmagorische Institut auch deshalb von den Autoritäten der großen Grauen Gilde aufgehoben, weil sich die letzte Spektabilität zu unvorsichtig bemühte, Mhek'Tagor neue Geheimnisse der Illusionsmagie zu entlocken, um den steten Nachwuchsmangel umzukehren.

Wenig genaues kann gesagt werden über die Rolle von **Qok-Maloth**, der "die Hexerei" genannt wird. Manche sagen, er sei ein eigener Dämon, andere nennen ihn eine 'Hand' des Erzdämonen selbst. Als eine Manifestationsform wird die eines einseitig gelähmten Geiers beschrieben, der auf der rechten Körperhälfte nackt, unbefiedert und narbenübersät ist.

So oder so ist er ein Überbringer von Wissen um die Magie, doch die Art seiner Kenntnisse ist umstritten. Eine undeutliche Passage in der *Metaspekulativen Dämonologie* legt jedoch die Vermutung nahe, dass seine Spezialität die eines Lehrers der Fluchzauberei ist, wie sie gerade von den Hexen trotz ihrer großen Gefahr teilweise exzessiv angewendet wird.

Xamanoth

Der siebengehörnte Dämon des Verbotenen Wissens ist ohne jede Frage ein Einzelwesen und galt in den letzten Jahren verstärkt als derjenige, der sich in Borbarad manifestiert hat. Das behauptet zumindest die götterverlassene Gemeinschaft, die sich der religiösen Verehrung des Gefallenen verschrieben hat:

»Sankt BORbarad-Xamanoth, Alveraniar des Verbotenen Wissens, Ungeborener, Portifex Maximus, erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt, Herr über Blut und Metall, Du, dem LOS im schwarzweißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat!«
— aus dem Ersten Hymnus der Borbarad-"Kirche" der Azaril Scharlachkraut

Weshalb nun habe ich diesen Sermon hier aufgeführt? Um zu zeigen, wie verlogen und betrügerisch der ganze Borbaradianerglaube letztlich ist: Hier wird zusammengefügt, was nicht zusammenpasst, und vieles verheißen – wie die Eroberung der Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert und die Herrschaft über ganz Dere – was durch der Götter Wille und tapferer Helden Taten doch nie eingetroffen ist. Vor allem aber die von dieser Gruppe gepflegte Gleichsetzung des Dämonenmeisters mit dem Dämonen Xamanoth (die sogar durch die Herstellung von sogenannten Borbarad-Amuletten mit dem Buchstaben 'X' betont wird) ist zugleich anmaßend und beleidigend – und Xamanoth bei aller Macht ein Dämon, der zuvor beschworen wurde und wohl inzwischen wieder beschworen wird, vor allem aber (wie eine zeitgenössische Quelle belegt) auch zu einer Zeit beschworen worden ist, als er sich angeblich als Borbarad inkarniert hatte:

»So wartete ich auf jenen Moment, da die Wandelsterne sich am richtigen Ort befanden:
Levthan im [###], Nandus im [###], Mada unsichtbar.
Der Hesindemond war verstrichen seit [###] mal dreizehn Tagen.
Ich hatte geschrieben mit Blei und Blut die Namen AMZ und XMN,
hatte gesetzt die sieben Kerzen aus Wachs und [###],
hatte geräuchert mit [###],
hatte mich gewaschen mit der Milch von sieben [###],
ehe ich angelegt nichts als ein nie zuvor getragenes schwarzes Gewand aus ungewaschener Wolle,
und dazu mich zwei Mal gegürtet mit dem Strang aus Mondsilber und den Haaren vom Schwanz des [###].
So rief ich den Schreiber der Verbotenen Palimpseste.
Wie der Kalte Wind von Norden fuhr er heran; stand vor mir in der frostigen Luft wie das turbanbedeckte Haupt eines Magiermoguls, wahllos wogten seine Greifarme, seine eisige Augen suchten in der Tiefe meiner Seele.
Ich aber sprach die Worte [###] und so verharrte er, siebengehörnt und doch meinem Befehl unterworfen.
Also nahm ich das Pergament und befahl ihm, mir aufzuschreiben die Thesis des [###], die ich nicht lernen wollte von einem der Sklaven des BBD. Aus meinen Hals nahm seine Klaue sich das Blut, wieder und immer wieder, doch wo er damit schrieb auf dem altneuen Pergament, da nahm sie jede Farbe an, die es brauchte.
Wohl hätte ich mehr fordern können, und wahrlich, der Blutverlust hatte mich ebenso berauscht wie der Erfolg, doch meine Vorsicht obsiegte und ich entließ den Siebengehörnten.
Ich habe es getan und außer etwas körperlicher Schwäche keinen Schaden erlitten! Ich, Belizeth von Rashdul, habe den Xamanoth gerufen und beherrscht, der von sich behauptet, der selbsternannte Dämonenmeister zu sein.
Hüte dich, Borbarad! Mit dir Seite an Seite gehen will ich, wenn es mir nützt, doch dir folgen, demütig und gehorsam? Niemals!«
—aus den persönlichen Aufzeichnungen der Belizeth Dschelefsunni, damals Leiterin der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Einige Worte noch zum Begriff des Palimpsests: Manch ein Leser mag nicht mit der Sitte vertraut sein, mit Bimsstein und einer feinen Rasierklinge die Tinte oder Tusche von einem bereits beschrifteten Pergamentbogen zu schaben, damit man das Material erneut benutzen kann. Was mitunter aus Sparsamkeit geschieht, wenn sich der Inhalt eines Dokumentes überlebt hat, ist im Falle Xamanoths of-

fensichtlich eine magiesymbolische Notwendigkeit: Der Siebengehörnte verlangt nicht nur geschabtes Pergament, nein, es muss eine eigentlich noch wertvolle Seite aus einem echten Zauberbuch auf diese Weise ihres bisherigen Inhaltes beraubt werden, damit er dort eine Thesis, eine Arcanoglyphe oder auch die Notation eines magischen Rituals niederlegen kann. Als Tinte aber dient ihm niemals etwas anderes als das Blut des Beschwörers selbst, das dieser ihm während der Niederschrift geben muss.

Doch was ist nun die Beziehung zwischen Xamanoth und dem Dämonenmeister? Es gibt Hinweise aus erster Hand, dass Borbarad einst von Xamanoth das verbotene Wissen erlangte, wie Menschen auch ohne astrale Geburtskraft die Fähigkeit erwerben können, in einer dämonischen Form der bereits verbotenen Blutmagie Zauberei zu wirken. Was also die Theoretiker 'borbaradianische Magie' nennen, ist eher eine Lehre des Xamanoth und damit letztlich des Amazeroth. So ist es auch oft belegt, dass die Zauber, die Xamanoth lehrt, allesamt auf die 'borbaradianische' Weise, mit geradezu niederhöllisch chaotischem Kraftaufwand gesprochen werden müssen; doch kann er wohl auch solche Formeln notieren, die gemeinhin nicht in dieser Form bekannt sind. Auch vom 'Buch der Wahren Namen', das dem Amazeroth zugeordneten Zauberbuch des Antidodekarischen Zyklus, heißt es, Xamanoth selbst habe es verfasst.

Xamanoth manifestiert sich in einer Gestalt, die einem schwebenden Menschenkopf auf den ersten Blick nicht unähnlich sieht. Bei näherer Betrachtung aber erkennt man, dass nur seine Augen im weitesten Sinne menschenähnlich sind, und auch sie sind nur kalte Tümpel aus Eiswasser. Was aber wirkt wie ein Turban, der um eine siebenstrahlige Krone gewunden wurde, ist sein enorm angeschwollener Schädel, voll des verbotenen und verrufenen Wissens, und sieben Hörner wachsen darauf.

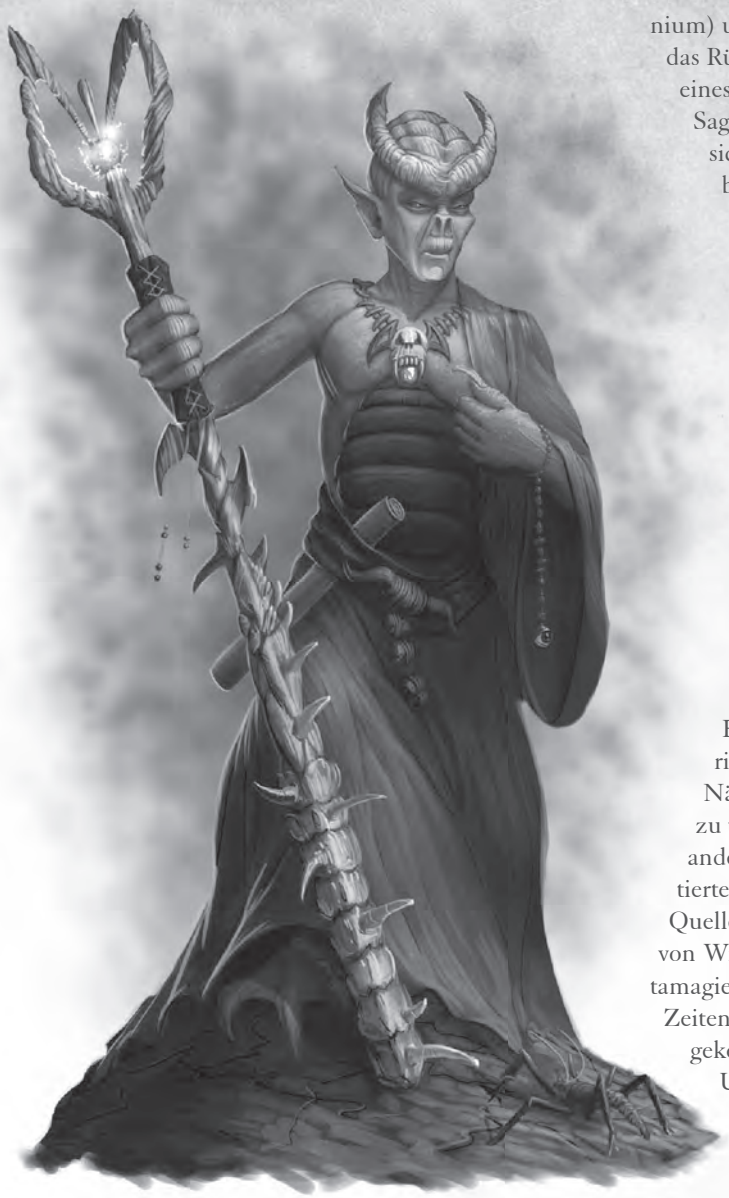
Sieben teils verzweigte Tentakel aber sprießen an der Unterseite des Hauptes wie ein zotteliger Bart, und sie alle enden in seltsamen Klauen und Krallen, Saugmündern und Rüsseln. Einen Mund besitzt Xamanoth nicht, und jedes Wort, jede Lehre muss er in der genannten Weise niederschreiben. Eine Klaue dient ihm dabei als Schreibfeder, mit einem anderen Tentakel schlürft er Opferblut. Was die übrigen Greifarme tun, das weiß niemand und die wenigsten fragen danach. Doch manche, die an der Grenze des Irrsinns stehen, munkeln, der Siebengehörnte könne damit einem Beschwörer und auch einem Opfer durch Mund, Nase oder Ohren ins Körperinnere greifen und dort Wissen absaugen, genauso gut aber auch neues Wissen einflößen. Dass damit dann auch neue, falsche Erinnerungen verbunden sein werden, erscheint bei einem Dämonen des Amazeroth fast gewiss.

Uridabash

»Das Märchen von Omada und Omasiros
Es war einmal, vor langer, langer Zeit, in den Tagen der Archäer, dass eine kluge Maid lebte, die da hieß Omada. Die sah, welche Schäden kämpfende Drachen und widerstreitende Götter und Riesen ihrem Heimatlande angetan hatten und grämte sich, denn vieles war zerstört und anderes beschädigt, was einst gut und heil gewesen war.
Sie suchte landauf, landab nach Wegen, den Sterblichen ihr Los zu erleichtern, und wollte die Sternenkraft dazu nutzen. Doch überall, wo die Kraft in dichten, zähen Strömen durch das Land floss, saßen große Drachen aus Gold und Purpur und ließen keinen anderen heran.
So konnte Omada allein nichts tun, doch ihr Suchen weckte Aufmerksamkeit und so kam ein junger und schmucker Mann des Namens Omasiros daher und erzählte ihr in wohlfeilen Worten, dass er einen Weg an ihr Ziel wüsste:
An einem verborgenen Ort jenseits der großen Wasser, wo einst die Drachenkriege besonders schlimm gewütet hatten, läge eine große Zwingfestung, in der die Essenz der Kraft vor dem Wirken der Dämonen, aber auch vor dem Zugriff der Sterblichen geschützt wurde.
Wenn nun Omada wolle, so würde er ihr helfen, diese Zitadelle zu stürmen und deren Hüter zu erschlagen, und dann könne die Kraft sich frei verteilen oder jeder Sterbliche nach Vermögen und Können davon aufnehmen und sich selbst helfen.
Auch wisse er, wo man das vom Herrn des Erzes gemachte Schwert Balymas mit der Spiegelnden Klinge finden könnten, mit dem sie dann den mächtigen Geistervogel Balrygon zwingen könnten, sie bis zur Zitadelle der Kraft zu tragen.
[…]
So führten die beiden ihren Krieg zu einem siegreichen Ende und standen vor dem Herrn der Kraft, und der war ein Drache, wie sie noch keinen zuvor gesehen hatten, mit sieben gekrönten Köpfen, und Schuppen schwarz wie die Nacht unter dem Nordstern, zwischen denen die Kraft rot hervorglänzte. Doch Omada trat ihm furchtlos entgegen, auch wenn er aus sieben Häuptern Kraft auf sie spie, und hob die Lilie, die Omasiros ihr gegeben, und blies ihm den letzten Rest des Blütenstaubes entgegen. Da wurde der Hüter der Zitadelle verwirrt und umnebelt wie seine Diener vor ihm und wäre dem Wahnsinn anheim gefallen; doch Omada bezwang und tötete ihn sogleich.
Omasiros aber trat hinzu und schnitt mit dem Spiegelschwerte Balymas dem Herrn der Kraft das Rückgrat heraus, das war aus Titanium und der Karfunkel saß noch daran, und forderte es als Preis für seine Hilfe. Dann lachte er und sagte: "Kind, Kind, stets bist du getäuscht worden. Ich bin Omasiros, ein Archon des Landes Iriabar hinter den Sternen, und habe dich verführt, die Kraft freizulassen, dass meine daimonischen Brüder und Vettern kommen und gehen können, wenn sie einer aus Gier oder Verzweiflung ruft. Den Drachenknochen aber werde ich stets als mein Szepter Oridabas tragen." Dann schwang er sich auf dem Geistervogel Balrygon, der sie hierher getragen hatte, und ließ Omada in den Ruinen der Zitadelle allein zurück, wo sie auf ihr Schicksal warten musste. […]«
—aus einem uralten, streng verbotenen und unterdrückten Märchen aus dem Güldenland, nach einer Mitteilung Seiner Exzellenz Nazir ter Vaan

Die Hand mit dem Stab

Der **Uridabash** (keine Mz. bekannt) soll nach Meinung mancher Dämonologen ein hochrangiger Dämon aus dem Gefolge des Amazeroth sein, nach Überzeugung anderer die Manifestation eines Aspektes des Erzdämonen selbst. Selbst in letzterem Falle ist es jedoch legitim, ihn als eine Art dämonischen Einzelwesens zu betrachten, denn seine Erscheinung ist über die Zeiten konsistent genug gewesen, um ihn von anderen Teilaspekten des Amazeroth zu trennen.
Einige wenige Quellen beschreiben die Erscheinungsform des Uridabash als menschenähnlich, geradezu vertrauenerweckend, wenn man ihn mit vielen anderen Dämonen vergleicht – doch sollte man nie außer Acht lassen, dass sich hinter einem würdevollen Äußeren ein schlimmerer Feind verbergen kann als hinter jeder Monsterfratze.
Das Haupt Uridabashs soll völlig haarlos sein und die Haut dort wie am übrigen Körper silbrig schillernd und opalisierend wie das perlmutterne Innere einer Auster. Seine Ohren sind groß und spitz, doch die winzige, kaum vorhandene Nase und die zwei großen Hörner, die direkt aus der Stirn wachsen, beenden jede Ähnlichkeit mit einem Elfen, die man hier sonst erwarten könnte. Der Bauch des Dämonen ist in Bänder gegliedert wie der mancher Reptilien, und seine selten sichtbaren Füße tragen gewaltige Klauen, doch ansonsten ähnelt Uridabash am ehesten tatsächlich der Menschenrasse.
Das wird auch dadurch unterstrichen, dass er Gewänder trägt: Von der Robe des Magus gemäß des Codex Albyricus bis zu einer Tunica samt Schultertuch, wie sie im Güldenlande verbreitet sein sollen, reicht die Auswahl in seiner niederhöllischen Garderobe, doch stets vermittelt die Tracht Gediegenheit und Würde; und oft führt er Codices, Folianten oder Schriftrollen mit sich. Der Schmuck, den er als Anhänger, Ringe oder Gürtelschnallen trägt, verrät aber durch seine Ge-



stalt die dämonische Natur der Manifestation, denn er zeigt stets Hörner und Fratzen.

Das wichtigste Symbol seiner Macht aber ist der Stab, den Uridabash stets mit sich führt: Er ähnelt von der Größe und Länge einem Magierstab, ist aber anders als diese aus einer Art Metall (Legenden sprechen vom immens seltenen Titanium) und erinnert an nichts so sehr wie das Rückgrat eines großen Geschöpfes; eines Drachen, wenn man gewissen Sagen Glauben schenkt. Doch wo sich der Stab am 'Kopfende' gabelt, da schwebt ein gleißender Stein, angeblich der Karfunkel des fraglichen Drachen – und wer das war, beantwortet ein güldenländischer Mythos, das 'Märchen von Omada und Omasiros', auf beunruhigende Weise, den ich hier nur vorgestellt habe, damit sich der Leser auf die Art von schockierenden, vage wie Wahrheit klingenden Lügen rund um die Art und Taten der Diener des Amazeroth einstellen kann und ihnen nicht verfällt, wenn sie ihm unerwartet in einem alten Buch begegnen.

Eine Tatsache, die möglicherweise auch dazu beigetragen hat, dass Uridabash mit der Astralkraft als Element assoziiert wird (wenn auch nur als räuberischer Leichenfledderer), ist seine wirklich bezeugte Nähe zu allem, was mit rohen und verfeinerten Kraft zu tun hat: Fast kann man ihn, in Analogie zu manchen anderen Dämonen, als Meister der dämonischen pervertierten Kraft betrachten. So sprechen auch die wenigen Quellen, die von einer Lehrmeistertätigkeit berichten, stets von Wissen bezüglich der Kraftmanipulation und der Metamagie, selten auch der Antimagie. Sowohl in den Dunklen Zeiten als auch in den Magierkriegen soll es mehrmals vorgekommen sein, dass ein Zirkel skrupelloser Magier den Uridabash als ihren Lehrmeister herbeiriefen, in wenigstens einem Falle gar, indem sie ihn in den Leib eines sorgfältig auf astrologische und elementare Tauglichkeit hin erwählten Unglücklichen invozierten, den er danach wie ein Gewand trug, dass sich langsam seiner Form anpasste. Dies mag auch die Erläuterung für die befremdliche Tatsache sein, das immer wieder einmal mächtige Schwarzmagier des Namens Uridabash in alten Chroniken verzeichnet sind, die behaupteten, den Drachenstab des Amazeroth zu tragen, ohne dass es sich jedes Mal um irrwitzige und eitle Anmaßung gehandelt hat.

Nishkakat

»So waren wir nun in Tyrinth, einem Ort, der sich noch nicht von der bereits Jahrzehnte zurückliegenden Verwüstung erholt zu haben scheint, auch wenn das Überdauern älterer Gebäude mehr ist, als man von den Bauwerken der viel weiter zurückliegenden Echsenzeit nach dem Großen Drachenkriege sagen kann. Denn ungefähr zwölf Centennien vor dem Fall Bosparans haben hier die Mannen des Khunchomer Sultans alles vernichtet, was an offenkundigen Götzenbildern zu sehen war, und ich kann nicht sagen, dass sie dabei falsch gehandelt hätten, so sehr das heutige Fehlen an guterhaltenen Zeitzeugen jener Epoche den wissbegierigen und vorurteilsfreien Historiker – zu denen ich mich wohl mit Fug und Recht zählen darf – schmerzt.

Dennoch kann man ohne Grund für größere Zweifel die Hypothese aufstellen, dass Tyrinth räumlich mit dem sagenumwobenen Nabuleth identisch sein muss, selbst wenn die hier heute lebenden Einheimischen über keine Überlieferungen aus jener Zeit mehr verfügen.

Damit ist – oder war – dies auch die oftmals erwähnte Große Stadt der Dreiköpfigen Echse.

Nach der aufreibenden Untersuchung des Pyramidenstumpfes hat sich unser Wissen deutlich vermehrt, was die Historie dieses Ortes betrifft. Die großen Opfer waren nicht vergebens.

In den Jahren der Herrschaft Bastrabun ben Rashtuls über die Kinder Tulams flohen geschuppte Wesen aus dem Norden hierher ins Land an Jalob und Mysob, wo sie wahrscheinlich auf ältere einheimische Echsenstämme trafen und die schwarzen Tempelpyramiden entweder errichteten oder neu weihten.

Die ältesten Reliefs zeigen fraglos einen Drachen, dreihäuptig, sechsgliedrig, mit Flammenatem. Dazu übereinstimmend gibt es sehr undeutliche Sagen der südlichen Mohastämme, dass in ihrem Land einst der Drache Tano-Hohayahaya, ein 'Kind des Burdaq' hauste, dessen drei Köpfe wie einer waren und der über drei große Stämme regierte. Kann das bedeuten, dass einst ein Riesenlindwurm als überlebender Vasall des Pyr und Veteran des Drachenkrieges ein Nachfolgereich in dieser Gegend errichtet hatte?

In jener Zeit jedenfalls herrschte je ein Serpentid über die drei Pyramiden, der den Titel 'Haupt des Drachen' trug. Die Dreiheit und Einigkeit dieser geschuppten Regenten scheint als wichtiges Herrschaftsmerkmal bestanden zu haben, solange der Riesenlindwurm präsent war.

Es ist sehr schwer festzustellen, wann er – um wieder die Waldmenschensage zu zitieren – in die 'große Hütte der Geister' ging, also starb. Vielleicht spielte hier der Machtzuwachs Glowasils eine Rolle, des Purpurwurms von Mirham, der vor fünfzehn Centennien lebte? Doch möglicherweise ist auch der Riesenlindwurm Tano-Wapihaya im Hochland von H'Rabaal ein Nachfahre Tano-Hohayahayas? Hier muss noch geforscht werden.

Sicher aber ist, dass damals eine Art der Glaubenskrise die Stadt erschütterte und die serpentiden Hohepriester dieser nur Herr wurden, indem sie sich einer älteren, düsteren Macht zuwandten, als es je ein Drache war: Um ihre Untertanen zu täuschen, ergaben sie sich dem Vielgestaltigen Blender und gaukelten den anderen Echsischen bunte Illusionen vor, bedienten sich aber wohl auch der Daimonen. So ist die Art der treulosen Geschuppten vielfach, dass sie dem Erzfeind der Herrin der Weisheit verfallen.

Um aber das nötige Wissen für ihren Lug und Trug zu gewinnen, luden sie den Scheinheiligen Diener ein, den sie dem Schuppenvolk als Abgesandten des Drachengottes präsentierten. Zu diesem Zweck nahm er, der nach Auskunft der jungen Magistra Terbysios aus Brabak den Menschen als Kobold erscheint, in der Regel die Form eines sogenannten Taschendrachen oder auch Meckerdrachen an, der die Stadt Nabuleth wohl ganz nach seinen Launen heimsuchte und plagte. Die neueren Standbilder aber schufen sie weniger drachengestaltig und dafür mehr nach Art einer Schlangenechse.«

—aus dem Forschungsbericht Seiner Spektabilität Rakorium Montagonus, Hüter des Codex Sauris und Rector Emeritus der Halle des Quecksilbers zu Festum.

Der Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth

Obwohl der *Scheinheilige Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth* 'nur' drei Hörner hat, muss er doch wie die meisten höheren Diener des Amazeroth als einzigartige Wesenheit gelten. Seine Gestalt ist nun so, dass man ihm gegenüber zwar Argwohn hegt, viele Beschwörer den Dämon aber dennoch unvorsichtigerweise für eher harmlos halten.

Denn **Nishkakat** erscheint als kleiner Kobold von feuerroter Farbe mit winzigen, hin und her zuckenden Krallen, dessen langer Schwanz gegabelt ist wie die Zunge einer Schlange. Der Blick der kleinen gelben Augen schweift unablässig umher und es wirkt, als könne er den Blick seines Beschwörers nicht erwidern. Obgleich seine ledrigen Drachenflügelchen zerschlissen wirken, kann er sehr wohl fliegen und auch aus dem Flug heraus angreifen, doch kämpft er nur, wenn er attackiert wird. Seine Dienste umfassen nicht den Kampf, sondern die Lehre:

Seine Stimme ist mal schrill, mal lispelnd, mal heiser, aber stets ein wenig kläglich und irritierend. Dennoch hören Beschwörer seinen Worten aufmerksam zu, denn sie enthalten viel kostbares Wissen um Zauberei und Dämonenwerk. Vor allem die, die sich selbst überschätzen, lassen es an Vorsicht

mangeln: Es steht fest, dass ein unbeherrschter Nishkakat seinen Beschwörer nicht angreift (ganz anders als etwa ein Zant, der zu zerstückeln und zerreißen versucht), sondern einfach seine Lügen mit gerade so viel Wahrheit vermischt, dass sie den Beschwörer zu unnötigen Risiken verleiten. Im engen Zusammenhang damit empfiehlt Nishkakat seinem Beschwörer oft, sich für tieferes und mächtigeres Wissen an andere, schwerer zu kontrollierende und gefährlichere Dämonen zu wenden. So kann und muss bestätigt werden, dass Nishkakat als Lehrmeister vor allen Dingen esoterische Informationen über Geschichte, Derographie, Astrologie, Magietheorie und andere Wissenschaften vermittelt, aber auch Sprachen beibringen kann, während er sehr selten unmittelbar Zauber unterrichtet – und dann nur solche, die der magischen Tradition des Beschwörers bereits weithin bekannt sind. Stattdessen ist er bereit, zu einem recht hohen Preis Wahre Namen von Dämonen aus beliebigen erzdämonischen Gefolgschaften zu lehren (doch oft in einer unvollständigen Fassung).

Nishkakats wichtigster Beiname ist zugleich überaus mysteriös und nur mit ausgedehntem geschichtskundlichem Wissen zu erklären: Nabuleth war einst eine echsische Stadt im Dschungelland, dort wo der Jalob in die Goldene Bucht mündet und heute die Ortschaft Tyrinth liegt. Vor etwa 2200 Jahren wurden die Echsen durch die Soldaten des Diamantenen Sultanates unter Amr al-Dhubb bezwungen und Nabuleth zu einer tulamidischen Grenz- und Garnisonsstadt. Für etwa dreihundert Jahre war danach "von Nebachot bis Nabuleth" eine zutreffende Beschreibung des tulamidischen Macht- und Siedlungsbereiches und hat sich danach als Redensart mit der Bedeutung "von einem Ende (einer Sache) bis zum anderen" bis heute vereinzelt gehalten.

Die weitgehende Zerstörung der mirhamisch-alanfanischen Nachfolgesiedlung Tyrinth durch die Thorwalsch-Brabaker Familie Hammerfaust hat sich unlängst zum hundertsten Male gejährt. Noch heute aber kann man unweit der kläglichen Hütten die Überreste einer nachtschwarzen Stufenpyramide sehen, die der von H'Rabaal geähnelt haben muss.

»Dieser Dämon wird von Magiekundigen gern angerufen, denn wie kein anderes Schattenwesen gibt er freimütig Auskunft über jenseitige und geheimnisvolle Dinge.

Trotz seines harmlosen Äußeren kann der Dämon für einen unerfahrenen Beschwörer zu einer großen Gefahr werden, denn jede seiner Antworten birgt Wahrheit ebenso wie Lüge. Nicht nur, dass diese den Fragenden in die Irre leiten können, genauso kann Nishkakat empfehlen, einen bedeutenderen Dämon anzurufen, wie etwa Azamir, Shihayazad oder andere Ungeheuerlichkeiten. Geht der Unvorsichtige darauf ein, so ist ihm ein schreckliches Ende gewiss. Nur erfahrene Magier mögen mit der Zeit die Wahrheit aus den Gleichnissen des Dämons heraushören können, und alle Neulinge sollten Nishkakat unter der Aufsicht eines solchen Bruders befragen.

Die Versuchung, Nishkakat in seine Dienste zu rufen, ist groß, manifestiert sich der Dämon doch willig in dieser Sphäre, ganz anders als viele seiner dunklen Brüder. Doch sei der Unerfahrene gewarnt, sich allzu sehr in Eitelkeit zu ergehen, den Daimon in einen Bann geschlagen zu haben. Es ist Nishkakat, der den Beschwörer in seiner Arroganz bestärkt und ihm so einzuflüstern versucht, sich an größere Wesenheiten heranzuwagen, bevor er tatsächlich die nötige Macht dafür hat, diese zu beherrschen. Nishkakat aber ist es eine Freude, den Hoffärtigen ins Verderben zu stürzen.«

—aus einer warnenden Ansprache Ihrer Spektabilität Demelioë Nandoniella Terbysios von der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, in leicht variierender Form seit Jahrzehnten vor Anfängern gehalten

Belshirash Nagrach

»So kam es, dass ich im Spätsommer (es war gerade einmal Efferd) von Lowangen nach Riva unterwegs war. Ich war gespannt, was meine neuen Aufgaben sein würden, und genoss die Reise. In Tiefhusen hatte ich eine Kutsche nehmen können und das wollte ich ausnutzen:

Ich saß in meinen warmen Decken auf der gepolsterten Bank, als es schon kurz nach der Mittagstunde dunkel wurde. Dies war zwar sehr früh, aber da ich mit dem örtlichen Klima unvertraut war, konnte es sein, dass das hier in dieser Gegend ganz einfach zum Wetter gehörte. Wir waren weit von irgendwelchen Herbergen entfernt, da ich damit gerechnet hatte, zur Abendstunde in Norhus einzutreffen, wo ein Collega mir eine einfache, aber saubere Übernachtungsmöglichkeit empfohlen hatte. Ich schloss mein Tagebuch, denn Notizen konnte ich bei der einsetzenden Dunkelheit ohnehin keine mehr machen.

Der einzige andere Fahrgast, die Kauffrau Ludwina Hinterberger, döste, nachdem ich eine ganze Weile lang ihre neugierigen Fragen nach meinem Woher und Wohin ertragen hatte. Als ich das nächste Mal nach draußen blickte, bemerkte ich, dass Schneefall eingesetzt hatte. Mein Kutscher Beppo war ein wortkarger Mann und auf meine Frage, ob das hier so üblich sei, antwortete er mir mit seinem Lieblingssatz: "Jau, wenn's die Himmlischen so fügen." Das Schneetreiben wurde immer dichter, doch ich vertraute auf die Fähigkeiten Beppos und seiner treuen Pferde. Ich fügte mich in das Unvermeidliche und versuchte, ebenfalls etwas zu schlafen.

Ich erwachte von einem lauten Krachen und hatte mich kaum aufgesetzt, als ich grob aus der Kutsche gezerrt wurde. Ich landete unsanft im Schnee und sah vor meinen Augen die Kutsche im Nichts verschwinden. Neben mir stand keuchend Beppo. Im dichten Schneetreiben waren die Pferde über einen Abgrund geraten und der Kutscher konnte zwar weder die Pferde noch die Kutsche retten, schaffte es jedoch noch im letzten Moment, mich ins Freie zu zerren.

Frau Hinterberger stand ebenfalls zitternd im Schnee und blickte fassungslos in den kaum sichtbaren Abgrund: "Da unten liegen fast alle Erträge des letzen Jahres."

Ich wusste nur einen Trost:"Und ihr hättet um ein Haar auch dort gelegen, also freut euch lieber, dass ihr wohlbehalten hier steht." Beppo nickte zustimmend: "Jau, so habens die Himmlischen halt gefügt."

Ich war froh, dass ich für die Reise solide Kleidung und keine Roben angelegt hatte, denn sonst hätte ich jämmerlich gefroren, aber auch so spürte ich die Kälte. Meine ganze Ausrüstung und Ersatzkleidung war unwiederbringlich fort, irgendwo auf dem Grund des Svellt, aber ich wusste, ich würde mich in der Ordensburg neu ausrüsten können.

Doch erst einmal mussten wir einen Weg aus dem Schneesturm finden. Ich hatte keine Ahnung, wo genau wir waren, und Beppo sagte, wir sollten hier warten, er würde schauen, ob er die Hauptstraße wiederfinden könnte. Wir zwei sammelten Holz, das ich mühsam mit der Flamme meines Stabes entzündete. Das feuchte Holz brannte nur schlecht und qualmend, aber auch wenn es nicht wirklich wärmte, würde es Beppo hoffentlich den Weg zu uns zurück weisen.

Es ist schwer zu sagen, wie viel Zeit vergangen war, als ich hörte, wie der Sturm sich verstärkte – und im Heulen des Windes klang das schrille Plärren eines Jagdhornes mit. Welcher geistig gesunde Mensch, Elf oder Ork würde bei diesem Wetter zur Jagd aufbrechen? Die Kauffrau schien nichts bemerkt zu haben und so begann ich auch an meiner eigenen Wahrnehmung zu zweifeln. Doch ich musste gar nicht genauer hinhören, als dann auch ein grelles Kläffen und dröhnendes Brüllen lauter und lauter wurde, um Frau Hinterberg – Ludwina – zu Boden zu reißen und zu hoffen, dass der in dichten Schwaden herabfallende Schnee uns alsbald eingehüllt haben würde.

Irgendwann war das Tosen und Kreischen vorbeigezogen und der Firn und die nasse Kleidung lastete schwer auf meinen Schultern. Mein Gefühl sagte mir, dass bestimmt eine Stunde vergangen war, seit unser Kutscher uns verlassen hatte.

Ich befreite uns mit etwas Kraftaufwand aus dem Schnee, aber wir mussten uns bewegen, wenn wir nicht erfrieren wollten.. Eigentlich konnten wir nicht allzu weit von der Hauptstraße entfernt sein. Der Schneefall hatte mittlerweile etwas nachgelassen und so schlug ich vor, dass wir uns in die vermutete Richtung der Straße bewegen sollten. Wir waren etwa dreißig Schritt gegangen, als wir die schneebedeckten blutigen Überreste von Beppo fanden. Offensichtlich hatte ihn ein wildes Tier zerfetzt. Ich versuchte so gut es ging, den Körper vor Ludwina zu verbergen, doch sie nahm es besser auf, als ich befürchtet hatte. Wir sprachen ein kurzes Gebet für seine Seele und marschierten im Schein meines Stabes weiter.

Als wir die Straße endlich erreichten, hörten wir das Wiehern eines Pferdes, und ich kann kaum unsere Erleichterung beschreiben, die wir beim Anblick des Schlitten fühlten. Ein in Felle gehüllter Mann lud uns zu sich ein. In diesem Augenblick fragte ich mich nicht, wie er uns gefunden hatte, sondern kletterte mit Ludwina in den Schlitten und kroch in die Wärme der Pelzdecken. Wir fuhren eine kurze Weile und erreichten einen Gutshof, wo wir uns an einem Feuer aufwärmen konnten. Hier stellte sich unser Retter vor: Er war Graf Sergius Zaroff von Zaroffenstein, ein Exilant aus dem Bornland. Er drängte uns etwas heiße Fleischsuppe auf und riet uns, früh ins Bett zu gehen, am nächsten Tag würden wir dann weiter sehen.«

—Bericht des Ordensspähers Fr. Reg.
Teboin Regenfurt, ODL

Der Jäger der Verdammnis

Der *Jäger der Verdammnis*, *Verführer zur Gnadenlosigkeit der zur Jagd Verfallenen*, *Der-Dessen-Pfeile-Immer-Treffen* – das sind nur die bekanntesten Beinamen des Erzdämonen, der als ewiger Feind des Grimmen Firun und seiner Tochter, der Milden Ifirn, gelten muss. Obwohl unter seiner Ägide ein großes Reich entstanden und seine Macht im Norden tagtäglich furchtbar zu spüren ist, gilt Belshirash doch noch immer als recht unbekannt, da die Magiergilden der Erforschung dieses Erzdämonen noch nie sonderlich viel Aufmerksamkeit geschenkt haben und auf einen Dämonologen mit dem Forschungsschwerpunkt **Belshirash** vielleicht ein Dutzend Experten für die Kabalen und Rankünen des Amazeroth kommen.

Wesentlich mehr Aufmerksamkeit genießt der Jäger der Verdammnis bei den naturmagischen Traditionen, und hier vornehmlich bei den Druiden. Diese kommen entweder über das vorangegangene Studium des elementaren Eises auf Belshirash oder über eine waidmännische Auseinandersetzung mit der belebten und jagdbaren Natur, der sich viele Druiden überlegen fühlen. Leider verbünden sich nicht wenige dieser Kundigen mit dem Herrn von Eiseskälte und gnadenlosem Jagdtrieb, um den Winter zu beherrschen und schnelles Jagdglück zu erlangen. Dabei scheinen viele von ihnen zu vergessen, dass die gewährten Gaben von einem Erzdämonen stammen.

Auch und gerade außerhalb der zaubernden Zünfte findet der Erzdämon willige Paktierer: Im Bornland, so ist zu hören, ist das seinen Namen tragende Zauberbuch *Der Freie Schütz* weithin verbreitet und von halbgebildeten Jägern eifrig gelesen, die auf Hilfe bei der Jagd hoffen – und das, obgleich in diesem Lande der verrufene Fluss mit dem Namen Nagrach fließt, dessen scheinbare Quelle im Ehernen Schwert liegt, dessen wahrer Ursprung aber in den Niederhöllen liegen soll.

Belshirash ist einer der Dämonen, von dessen Magnum Opus und dem von ihm angerichteten Schaden wir genaue Kenntnis besitzen. Sein Äonenfrost hat sich seit dem Jahr 1019 BF vom Land an der Letta aus über den ganzen Norden zwischen Ehernem Schwert und Blauem See ausgedehnt. Dieses Eisreich, das von manchen nach seiner verfluchten Gebieterin "Glorania" genannt wird, ist das vielleicht fremdartigste aller Schwarzen Lande, die nach dem Sturz des Dämonenmeisters entstanden sind. Hier weht 'Nagrachs Eisiger Hauch', eine starke erzdämonische Präsenz, die Wahnsinn und Tod bringt. Und wo die Gegenwart des Erzdämonen so deutlich ist, da braucht er keinen Kult und keine Kirche. Anders als in den südlichen Ländern des Bösen scheint es hier keine organisierte Verehrung des Erzdämonen zu geben, denn die vernichtende Gegenwart des Jägers der Verdammnis ist auch ohne dies deutlich zu spüren. Vielleicht hat die Abwesenheit einer organisierten Verehrung aber auch damit zu tun, dass auch die Gläubigen des grimmen Firun keine kirchenähnliche Organisation kennen, die im Namen des Nagrach nachgeäfft werden könnte.

»Es ist selbst am Tag finsterste Nacht, das Heulen des Sturmes ist um dich und die Kälte lähmt dich. Und sie kommen. Du weißt nicht wer. Du weißt nicht woher, so wie du den Sturm kaum hast kommen sehen. Und wie der Sturm sind sie über dir. Du dachtest, es könnte nicht kälter sein, doch noch viel stärkerer Frost lässt die Luft klirren. In der Finsternis hörst du rasenden Hufschlag, das Bellen dämonischer Kreaturen, den eissprengenden Klang eines Jagdhorns, Rufe aus niederhöllischen Kehlen. Die Furcht umklammert dein Herz, die Kälte lähmt dich. Und als du die glühenden Augen des dämonischen Rosses erblickst und IHN, der auf dem gläsernen Ross reitet, den Eisigen Jäger, den Erzdämon, da zerspringt dein Herz und übrig bleibt von dir nur ein Häufchen gesplitterten, blutig roten Eises. Alleine, das sag ich dir, überlebt niemand die Begegnung mit der Wilden Jagd des Eisigen Jägers!«
—die Gartimpener Hexe Maline, neuzeitlich

Von der Wilden Jagd

Auch ist Belshirash der Anführer der niederhöllischen Wilden Jagd, die nur allzu leicht mit der wahren, der Heiligen Wilden Jagd des grimmigen Firun verwechselt wird. Wo der Gott den Legenden zufolge eine große Schar aus den verschiedensten Tierkönigen, Herrschern über die ungezähmte Natur, führt, besteht die Wilde Jagd des Belshirash aus blutgierigen Dämonen, allen voran die Blutigen Hetzer und Höllenhunde, die man als Karmanthi kennt. Der gehörnte Umdoreel, sein Jagdmeister, steht meist an der Spitze dieses Zuges, und seine Treiber sind die Usuzoreel, mindere Dämonen.

Wenn Belshirash selbst ausreitet, so trägt ihn ein Yash'Natam, ein sechsbeiniges Gemisch aus Pferd, Hirsch und Einhorn, das mit seinem Skorpionsschwanz verheerende Wunden verursacht. In seiner Rolle als Anführer der Wilden Jagd wählt Belshirash oftmals das Äußere eines humanoiden Wesens, halb Ork und halb Eisbarbar, der einen Umhang aus Eisbärenfell trägt. Er führt einen scharfen Bärenspieß und ein schrilles Hifthorn. Wer dessen grellen Tönen zu nahe ist und sie ungedämpft vernimmt, der kann froh sein, wenn er nur das Gehör verliert, und nicht auch seinen Verstand.

Gerade im Eisreich des Nordens, aber auch in allen angrenzenden Gebieten, ist die Wilde Jagd des Belshirash gefürchtet, weil sie Menschen verschleppt, mit Vorliebe junge, starke und gesunde Burschen und Maiden, die dann für die verfluchte Glorana fronen müssen. Nicht zuletzt Thorwal mit seinen kräftigen Menschen wurde in den vergangenen Jahren oft heimgesucht, aber auch das Bornland und Weiden hatten unter den dämonischen Angriffen zu leiden.

Einen Kampf gegen die Wilde Jagd (selbst wenn sie nicht vom Erzdämonen begleitet wurde) gewonnen oder auch nur überlebt zu haben, ist etwas, dessen sich nur die Allerwenigsten reinen Gewissens rühmen können. Auch hier muss man feststellen, dass ein zügiger Rückzug oder ehrliche Gebete zu den Göttern noch die besten Wege zu sein scheinen, wenn man kein meisterlicher Exorzist oder Kampfzauberer ist.

Pershirash

»Am nächsten Morgen erwachte ich bei strahlender Sonne erfrischt in einem bequemen Bett. Ein Blick aus dem Fenster zeigte, dass sich der Schnee zu einer festen Decke gefügt hatte, und zahlreiche Eiskristalle funkelten an den Bäumen und Hausecken. Meine durchnässten Kleider waren verschwunden und stattdessen lagen eine reich verzierte, pelzverbrämte Tunika und passende Hosen neben dem Bett. Selbst blitzende Stiefel in der richtigen Größe hatte man mir bereitgestellt.

Als ich den Raum verlassen wollte, stand vor mir ein mehr als zwei Schritt großer kahlköpfiger Mann – ein breitschultriger Norbarde, der offensichtlich taub und stumm war und mich mit beredten Gesten seiner schweren Pranken aufforderte, ihm in die Halle führte zu folgen.

Dort saßen bereits Graf Zaroffenstein und Ludwina. Auch ihr hatte man kostbare neue Gewänder zur Verfügung gestellt und sie scherzte gutgelaunt mit unserem Gastgeber. Er war ein großer Mann fortgeschrittenen Alters und sein Haar war schneeweiß, doch seine dichten Augenbrauen und der sorgfältig gewichste Schnurrbart waren von tiefer Schwärze. Auch seine Augen waren schwarz, seine Nase scharf wie ein Adlerschnabel. Eine einzelne lange Narbe zog sich von der Stirn am Auge vorbei über die rechte Wange bis zum Kinn. Es war das Gesicht eines Mannes, der zu befehlen gewohnt war, das Gesicht eines Aristokraten.

Der Graf nickte mir zu: "Es ist mir eine große Freude und Ehre, Euch in diesen Mauern willkommen heißen zu dürfen. Die Dame erzählte mir, das Ihr ein Magus seid. Darf ich fragen, von welcher Akademie ihr stammt?"

Als ich Riva erwähnte, wollte er sogleich wissen, ob ich ein Heilmagier sei. Seine Neugierde begann mich zu stören, und so bestätigte ich das knapp, ohne weiter auf meine Ausbildung einzugehen. Er hatte uns das Leben gerettet, da mochte er meinethalben gerne nach einer magischen Kur für ein Zipperlein fragen.

Doch dann verhielt es sich ganz anders: "Ich wiederum habe in Neersand studiert, werter Collega. Ihr müsst mir unbedingt ein paar Tage Gesellschaft leisten, wir haben so selten Besuch und einen Standesbruder habe ich seit Jahren nicht gesehen."

Ich konnte ihm schlecht widersprechen. Unser Gastgeber erwähnte, er würde in ein paar Tagen einige Lieferungen erhalten und gewiss könnten wir uns dann den Händlern anschließen.

Über seine Abkehr von der Heimat wollte er nicht viel erzählen, doch für Magister Corollku hatte er einige derbe Bosheiten parat. Vor allem aber schwärmte er mir von der Jagd vor und ging davon aus, dass ich selbst auch ein Waidmann sei. Er selbst habe schon Panther auf Iltoken und Eisbären auf Yetiland gejagt und lud mich ein, ihn auf seinem morgendlichen Rundritt zu begleiten und zu sehen, ob wir vielleicht etwas Wild aufstöbern könnten. Ludwina wurde auch eingeladen, lehnte aber schaudernd ab.

Nach dem stärkenden Frühstück aus Brühe und kaltem Wildbret ritten wir mit warmen Umhängen versehen los und der Graf erzählte weiter von seinen Erlebnissen. Der Eisbär auf Yetiland hatte ihm mit einem Prankenhieb eine garstige Kopfwunde zugefügt, die ihn fast umgebracht hätte, doch letzten Endes hatte er ihn dennoch getötet. "Nun lebe ich dafür, nur das allergefährlichste Wild zu jagen, das klügste und wehrhafteste."

Wir wurden von Igon unterbrochen. Der stumme Norbarde hielt einen schweren, ledernen Handschuh mit einem Jagdfalken, den er Graf Zaroffenstein reichte. Das Tier gehörte einer Spezies an, die ich noch nie zuvor gesehen hatte. Er hatte einen langen dünnen Schwanz bar aller Federn und die Krallen schienen unglaublich scharf. Seine Kappe war seltsam geformt und mit merkwürdigen Mustern bestickt.

Ehe ich etwas sagen konnte, wurde meine Aufmerksamkeit von Tieren im Schnee abgelenkt: eine Hirschkuh mit zwei Jungtieren, die im dichten Firn nach Nahrung suchten. Ich sah mit Entsetzen, wie Graf Zaroffenstein dem Falken die Haube entfernte und ihn in Richtung der Hirschkuh in die Luft warf. Ich hustete, um das Wild zu verscheuchen, doch der Raubvogel war unglaublich schnell. Er schlug seinen Schnabel in die Augen der Hirschkuh – fürwahr keine Beute, die ein Falke sonst angehen würde –, dann tat er dasselbe bei den beiden Kälbern, während das Muttertier noch blind und schmerzerfüllt blökend losstolperte.

Der Graf lächelte zufrieden. Auf seinen Befehl hin setzte der Vogel der Hirschkuh nach und zerfetzte ihr die Kehle. Statt seinen Bogen zu nehmen und wenigstens jetzt das Tier zu erlösen, wartete mein Gastgeber einfach ab, während das Blut aus der Schlagader spritzte und den weißen Schnee verfärbte. Die geblendeten Jungtiere taumelten umher, prallten gegen Bäume und stießen fiepende Geräusche aus.

Der Graf glitt aus dem Sattel und schnitt mit einigen geübten Schnitten die Decke der Hirschkuh vom zuckenden Körper. Das blutige Fell wurde achtlos auf das Pferd geschmissen und ich bemerkte, wie mich der Falke aus drei mit boshafter Intelligenz erfüllten Augen anstarrte. Das war eindeutig kein normaler Vogel.

Der Graf ließ den Kadaver liegen und wollte offensichtlich weiterreiten. "Und die Kälber? wollt ihr die nicht erlösen?" "Wozu? Die Felle sind mir zu klein und dünn."

Ich wartete einen Augenblick, bis er und sein Diener voran geritten waren und töte die Kitze mit zwei Pfeilen. Als ich aufblicke, bemerkte ich, dass mich die Falkenkreatur weiter beobachtet hatte.

Auf dem Weg zurück zum Gutshaus sprach ich kein Wort. Ich hatte keine Lust auf das Mittagessen und zog mich früh

auf mein Zimmer zurück. Ich wollte versuchen, mit Ludwina zu besprechen, dass wir möglichst bald abreisen sollten. Auf der Suche nach ihr stieß ich auf einen unordentlichen Lagerraum, voller Kisten und Truhen und Stapeln von Frauen-, Männer- und Kinderkleidung, von prunkvoll bis ärmlich, samt Spielzeug und Schmuck.
Dann fand ich des Grafen Trophäenzimmer: Ich sah Köpfe von grauen und schwarzen Wölfen, Bären, Löwen, von Goblins und Orken. Der Atem stockte mir, als ich daneben fein säuberlich präpariert den Kopf einer Thorwalerin sah, daneben den eines Zwergen mit geflochtenem Bart, und sogar das Haupt einer Elfe. Ihre toten Glasaugen schienen mich zu verfolgen, als ich mich in den Kamin erbrach. Als ich mich wieder aufrichtete, sah ich, dass mir gegenüber neun menschliche Köpfe verschiedenen Alters und Geschlechts hingen.«
—Bericht des Ordensspähers Fr. Reg. Teboin Regenfurt, ODL

Der Gierige Schlinger

Der **Pershirash** (Mz. Pershirashya) ist ein minderer Diener des Nagrach. Auf den erste Blick wirkt er wie ein normaler Jagdfalke – außer, dass er vielleicht ein sehr großes Exemplar ist. Der nächste Blick verrät jedoch, dass er neben den normalen Augen auch noch ein Stirnauge trägt, und alle drei starren mit einem hasserfüllten Blick auf alles Lebende.
Der lange Rattenschwanz zuckt beim wartenden Falkendämonen unruhig hin und her und schlingt sich bei der Beizjagd um den Hals der Jagdbeute, während seine Klauen nach einer Schwachstelle suchen. Diese Klauen sind schärfer als bei jedem normalen Falken und verursachen zudem bei Berührung Erfrierungen, so dass der Dämon nur auf einem besonderen, dem Belshirash zeremoniell zugeordneten Handschuh getragen werden kann.
Die bevorzugte Angriffsmethode eines Pershirash besteht darin, dem Opfer erst die Augen auszureißen und es so zu blenden, bevor die Klauen seine Kehle zerfetzen. Die Augen verschlingt er gierig, und einige Varianten des Buches *Der Freie Schütz* behaupten, für jedes Auge lege er später ein falkeneigroßes Juwel, das einem Bergkristall mit winzigen Einschlüssen ähnele und das Jagdglück eines Schützen enorm vergrößere. Es wird sogar behauptet, wenn ein Paktierer es zulasse, dass ein Pershirash ihm eines seiner Augen herausreiße, er dafür mit einem Dämonenjuwel in passender Größe für die leere Augenhöhle belohnt würde – und dieses Dämonenauge soll die Wahrnehmung so verbessern, dass kein Schuss mehr fehlgeht und kein Wild sich vor dem Jäger verbergen könne. Auch soll der Beschwörer danach in der Lage sein, alles mit diesem Auge zu sehen, was der Falkendämon mit seinen dreien erspäht.

Der Dämon ist ein unfehlbarer Jäger, aber auch für seinen Beschwörer unberechenbar: Wenn eine Beute ihm irgendwie entgeht, dann sucht er das nächste Opfer, das in seinen verqueren dämonischen Gedankengängen ein möglicher Ersatz ist. Es heißt, für solche Notfälle sei ein Netz aus dem Haar einer Firnelfe geeignet, den Dämon zu fangen und zu beruhigen, doch das mag eine der vielen Jagdmythen sein, die man allerorten zu hören bekommt.

Karmanath

»Ich weiß nur noch, dass ich dringlicher denn je versuchte, Ludwina zu finden. Doch als ich aus dem Raum stolperte, fühlte ich mich am Kragen gepackt. Dann war ich ruhig, unnatürlich gelassen und reglos.

Das joviale Gesicht des Grafen glänzte vor Aufregung. Ich nehme an, er hatte einen Beherrschungszauber gewirkt, eingedenk des Neersander Fachgebietes, doch genaues kann ich nicht sagen.

"Ich wollte es Euch ja erklären." Graf Zaroffenstein nahm aus einem goldenen Etui eine Meerschaumpfeife und stopfte sie nachdenklich mit einem wohlduftenden Tabak. "Eigentlich bin ich eine tragische Gestalt, gestraft mit Perfektion. Die Jagd wurde zu einfach. Ich bekam meine Beute immer. Nichts ist erbärmlicher als Perfektion." Er entzündete die Pfeife und blies mir Rauch entgegen. Er war parfümiert und roch nach Tempelweihrauch.

"Kein gewöhnliches Tier stellte für mich noch eine Herausforderung dar und die waidmännischen Lehren des Firun sind nur Geschwätz. Also musste ich mir etwas neues ersinnen. Und das gefährlichste Wild ist nun einmal jenes, das denken und planen kann." Mit stechendem Blick beugte er sich vor. "Schließt Euch mir an. Gewiss, Ihr seid kein echter Jäger, noch nicht, aber Ihr könnt einer werden, und für einen Heiler habe ich durchaus Verwendung. Für den Anfang habe ich eine einfache Übung festgelegt: Versucht es mit der Kauffrau. Sie ist rund und weich, nicht unangenehm, wenn man so etwas mag, aber langsam und plump. Sie wird selbst euch keine übermäßige Herausforderung sein."

Er muss meinen Abscheu erkannt haben, denn er fuhr fort: "Das Leben ist für die Starken da, um von ihnen gelebt und zur Not genommen zu werden. Die Schwachen sind da, um die Starken zu fördern, zu amüsieren und zu nähren."

Diesmal brachte ich die Kraft auf, ihm ins Gesicht zu spucken. Er blinzelte nicht einmal, als ihm der Speichel über das Kinn lief. "Was fällt Euch ein? Kennt Ihr keinen Respekt vor den Gesetzen der Gastlichkeit?" Ich hielt es für unnötig, ihm zu erwidern, dass er als offensichtlicher Dämonenbündler gewiss keine echte Achtung für die göttlichen Gebote der Herrin Travia empfände, und er schien auch keine Antwort zu erwarten. Nach einer langen, schwadronierenden Tirade über meine Verdorbenheit und die angemessene Bestrafung wurden mir die Gewänder vom Leib gerissen. Ludwina stand die ganze Zeit dabei, die kleine Faust vor den Mund gepresst, wie um einen Schrei zu ersticken.

Dann warfen sie mich hinaus in den Schnee.

Nach kurzer Zeit manifestierte sich ein etwa kalbsgroßer, reinweißer Hundedämon mit spannlangen Reißzähnen und grünlich schimmernden Augen, die im Dunkel des verschneiten Tages wie Moderpilze leuchteten.

"Eine Stunde gebe ich Euch, Collega, um zu entkommen. Eine Stunde, dann lasse ich den Karmanath los. Er wird euch hetzen und schließlich stellen, und dann werde ich zur Stelle sein – mit meinen Freipfeilen, die ihr Ziel niemals verfehlen."

Ich bemerkte den Kurzbogen, der an seiner Hüfte hing, und den Köcher mit drei schneeweiß gefiederten Geschossen.

Ich rannte, so schnell ich konnte, und versuchte mich zu erinnern, aus welcher Richtung wir am Morgen zurückgekehrt waren. Der Schnee war noch nicht so festgefroren, dass ich nicht eingesunken wäre. Aber der Mut der Verzweiflung verlieh mir neue Kräfte. Ich glaubte überall im Unterholz und hinter jedem Busch gierige Augen zu sehen, die nur darauf warteten, dass ich stehen blieb. Trotz meiner Nacktheit fror ich nicht und so stolperte ich immer weiter vorwärts. Schon glaubte ich hinter mir das heisere Jaulen des Höllenhundes zu hören. Sollte bereits eine Stunde vergangen sein? Doch das war mir gleich. Wenn ich leben wollte, so musste ich vorwärts. Ich hörte hinter mir, wie etwas Großes durch den Wald in meine Richtung kam, doch konnte ich am Horizont ein freies Feld sehen. Dorthin wollte ich versuchen zu gelangen.

Als ich den Rand der vermeintlichen Lichtung erreichte, stellte ich fest, dass es sich um einen zugefrorenen Fluss handelte. Das Eis schien fest zu sein. Der Frost biss in meine Füße, doch was waren schon Erfrierungen – die konnte ich heilen, wenn ich überlebte.

Ich schlidderte über die Eisfläche und konnte hinter mir am Waldrand den Hundedämon erkennen. Ich glaubte vor mir ein Rauschen zu hören, doch das Heulen des Dämonen trieb mich weiter über das Eis, das an einigen Stellen deutliche Risse zeigte. Dann sah ich vor mir den Ursprung des Rauschens: Ein gut zwanzig Schritt hoher Wasserfall stürzte vom Fels herab. Hier wurde das Eis zu einzelnen Inseln. Ich saß in der Falle.

Der Hundedämon hatte mittlerweile die Eisfläche betreten und zielstrebig meine Fährte aufgenommen. Ich würde mich auf meine Magie verlassen müssen, doch leider sind meine Kenntnisse auf dem Gebiet des Kampfes nicht allzu fundiert. Würde mein liebster und bester Schadenszauber, der Fulminictus*, überhaupt gegen einen Dämonen helfen?*

Da tauchte Graf Zaroffenstein auf dem Hügelgrat auf, den Pfeil auf dem Bogen liegend. Er hatte mir ganz offensichtlich keine Stunde gewährt. Seine Stimme klang zu mir hinüber: "Hab ich Euch. Ihr werdet mir hoffentlich noch etwas zu bieten haben, wenn ihr Euch einen Ehrenplatz an meiner Wand verdienen wollt. Mein erster Magier zu sein genügt nicht, wenn ihr nichts tut." Der Höllenhund stand abwartend gut zwei Schritt entfernt. Ich warf mich in seine Rich-

tung und sah, wie der Graf den Bogen hob. Dann war der Dämon in der Luft über mir, und der Pfeil traf ihn. Ich hörte das schrille Jaulen, als der Freipfeil den Höllenhund durchbohrte. Dann glitt ich auch schon ohne Halt über den Rand der Scholle und tauchte unfreiwillig in das frostkalte Wasser, das sich zu schnell bewegte, um zu gefrieren, und sich gierig über mir schloss.«
—Bericht des Ordensspähers Fr. Reg. Teboin Regenfurt, ODL

Der Blutige Hetzer

Der **Karmanath** (Mz. Karmanthi) aus dem Gefolge des Belshirash manifestiert sich stets als Höllenhund von der Größe eines Kalbes. Sein Fell ist schneeweiß und so gefroren, dass es völlig glatt erscheint. Die Augen glimmen grünlich und es ist bekannt, dass sie bei Dunkelheit regelrecht gespenstisch grün leuchten. Die Reißzähne sind frostig kalt und fast einen Spann lang, und ein Karmanath versteht es vortrefflich, sich damit gezielt in ein Opfer zu verbeißen. Die Stimme der Höllenhunde ist schrill und eher kläffend als bellend, doch dabei so unangenehm, dass sie ein Opfer damit in den Wahnsinn treiben oder gar töten können – was dann angeblich von heftigem Ausbluten des Gehirns durch die Ohren begleitet wird.

An den Gelenken und Knöcheln ragen hornige oder dornige Stacheln hervor, die dennoch keine Hörner sind: Karmanthi gelten trotz ihrer enormen Gefährlichkeit als mindere Dämonen. Sie agieren in der Regel als Meute und werden darum meist auch zu mehreren beschworen, was ihre Gefährlichkeit noch vergrößert, denn in der Gruppe können sie taktisch geschickt vorgehen und unterschiedliche Rollen erfüllen – einige als Hetzer, um die Beute zu erschöpfen und in den Hinterhalt zu treiben, den andere Karmanthi gelegt haben; aber auch Scheinangriffe gehören zu ihren Fähigkeiten.

Die Höllenhunde werden von alters her gefürchtet, und man darf sich zumindest fragen, ob nicht einige nivesische Gruselmärchen über die furchtbaren (Un-)Taten der Himmelswölfe in Wahrheit auf unangenehme Erfahrungen mit Karmanthi zurückgehen. Einen Fall der absichtlichen Gleichsetzung dieser Kreaturen mit Wölfen haben wir im Tobrischen Land: Hier wurden mit dem Samen der Karmanthi abscheuliche Hundedaimonide erschaffen, die Weißen Hetzer: als karmanath-ähnliche Kreatur mit bis zu acht Beinen und zwei Köpfen stellt das Wesen eine boshafte Parodie des tobrischen Wappentieres, des zweihäuptigen Wolfes Isegrimm aus dem Gefolge des Firun, dar.

Anstelle eines Wind- oder Jagdhundes halten sich manche Adligen nach dem Vorbild des Verfluchten Arngrimm von Ehrenstein solche Kreaturen als Zeichen von Wohlstand und hohem Rang. Lange hieß es, sie seien vor Ort gezüchtet worden, doch inzwischen gehen wir davon aus, dass die ersten dieser fortpflanzungsfähigen Chimären eine Gabe Gloranas an Galotta für eine unbekannte Gegenleistung waren.

Umdoreel

»Als ich im eiskalten Wasser versank, war ich froh, dass ich keine Kleidung trug, die sich voll gesogen und mich in den Abgrund gezogen hätte. Ich schwamm durch die Wirbel hinter den Wasserfall und kletterte dort im Verborgenen die Felswand empor, wo mich niemand sehen konnte. Gegen die Erfrierungen wirkte ich einen leichten BALSAM*, nicht allzu stark, nur so viel, dass ich nicht das Bewusstsein verlieren würde. Schließlich würde ich meine astralen Kräfte vermutlich noch dringend benötigen.*

Während ich wartete, dass der Wahnsinnige verschwand, fasste ich einen Entschluss: Ich würde zum Herrenhaus zurückkehren. Ich weiß nicht mehr genau, was mich dazu trieb, aber ich wusste, dass ich Ludwina retten musste. Dass auch mein Stab noch dort war, war natürlich ebenfalls nicht unerheblich.

Ich muss allen guten Mächten danken, dass der Graf zu eitel und selbstgerecht war, sich auch nur mittels eines EXPOSAMI *von meinem Verbleib zu überzeugen. Mit etlicher Anstrengung schaffte ich es, den Weg zurückzufinden. Was ich genau tun würde, wenn ich erst dort wäre, wusste ich nicht, aber ich betete, der Graf würde nicht glauben, dass ich freiwillig in die Höhle des Drachen zurückkehrte.*

In den frühen Abendstunden war ich wieder am Herrenhaus angekommen und näherte mich vorsichtig. Ich kletterte durch ein offenes Fenster und schlich durch die Gänge im oberen Stockwerk. In einem der Kleiderräume konnte ich mich dort nicht nur ausrüsten, sondern fand auch meinen Stab dort vor – zwar in einem verschlossenen Vitrine, doch das Schloss stellte kein Hindernis dar.

Ich dankte den Göttern und machte mich auf die Suche nach der Kauffrau. Im Hof brannten mittlerweile Feuer, wie ich aus dem Fenster erblicken konnte. Der Graf stand dort in vollem Magierornat in einem Beschwörungskreis, bei ihm Ludwina, anscheinend wie ich von einem Beherrschungszauber gehalten. Ich musste mich beeilen.

Ich hastete die Treppe hinunter und näherte mich durch den Küchenausgang dem Innenhof des Gutshauses. Draußen hatte es begonnen, in einem dichten, sämigen Flockengestöber zu schneien.

Mittlerweile hatte der Graf seine Beschwörung beendet. Vor ihm stand ein trollgroßes, vierarmiges Geschöpf mit einem Elchgeweih, noch gefangen in einem über drei Schritt durchmessenden Bannkreis. Der wahnsinnige Bornländer hatte den Jagdmeister der Wilden Jagd beschworen.

Selbst ich, fürwahr kein Dämonologe, hatte bereits gelesen, wie unglaublich gefährlich diese Monstrosität war. Zu dem Wenigen, was ich wusste, gehörte, dass dieser Dämon in der Lage war, den Rest der Wilden Jagd herbeizurufen und dem Beschwörer damit eine beträchtliche Menge seiner Arbeit abnehmen konnte. Ich bezweifelte, dass irgendein Schadenszauber in meinem Repertoire dieser Monstrosität mit der splitterübersäten Haut überhaupt etwas anhaben konnte, aber ich hatte keine Wahl. Verstärkt durch einen Teil meiner Lebenskraft war mein IGNIFAXIUS *der stärkste, den ich jemals gewirkt habe. Der grausige Jagdmeister brüllte und wand sich, streckte die vier monströsen Arme aus und drosch auf die leere Luft ein, bevor er vor den Augen des erstaunten Grafen verschwand. Der war jedoch noch viel erstaunter, als Ludwina einen der Pfeile aus dem Köcher packte und ihm ins Herz rammte. Während er zu Boden sank, tauchte der stumme Diener Igon an der Seite seines Herrn auf, doch ich konnte nichts mehr tun, da mich der Kraftverlust einholte und ich trotz der Anspannung das Bewusstsein verlor.*

Als ich wieder zu mir kam, lag ich in einem warmen Bett und Ludwina hatte mir eine stärkende Gemüsesuppe gebracht. Neben ihr stand Igon, der sie gerettet und den grausamen Sklaventreiber bereits zerstückelt und verscharrt hatte.

Er brachte uns eigenhändig mit dem Schlitten zum nächsten Weg, der nordwärts den Fluss entlang führte; auch setzte er sein Zeichen unter eine Aussage, die ich beim Gericht in Tiefhusen vorlegen würde. Dort wollte ich auch den Borontempel verständigen, auf dass die Opfer ordnungsgemäß bestattet werden. Vielleicht kann man anhand der gefundenen Sachen auch noch die Angehörige darüber benachrichtigen, was aus ihren Verwandten geworden ist – eine Aufgabe, um die ich niemand beneide.

Der Fluss, das stellte sich schließlich heraus, war der Nuran Rhorwed, und als wir ihm talwärts folgten, gelangten wir schließlich zum Dornwasser. Die dort lebende elfische Alwaleêza'a-Sippe stand uns bei, nachdem sie unsere Geschichte gehört hatte, und begleitete uns bis in die Nähe von Tjolmar.«

—Bericht des Ordensspähers Fr. Reg.
Teboin Regenfurt, ODL

Der Meister der Jagd

In den nördlichen Regionen Aventuriens kennt man den dreigehörnten **Umdoreel** (Mz. Umdoreelya) vor allem als Anführer der niederhöllischen Wilden Jagd. Meist manifestiert er sich als eine Gestalt größer als ein Oger, mit vier langen Armen, die in klauenbewehrten Pranken enden. Nichts kann seinem Blick entgehen, denn außer seinen zwei Augen in der Dämonenfratze hat er noch ein drittes, das er im Hinterkopf trägt. Seine Hörner ähneln denen des reizbaren

Es sollte niemanden überraschen, dass gerade barbarische Völker ohne dämonologische Fachkenntnisse mitunter gar dazu neigen, den Erzdämonen und seinen dreigehörnten Diener zu verwechseln und im 'Meister der Jagd' einen eigenständigen Abgott zu sehen. Im Norden, vor allem dessen höchsten Bereichen, findet man immer wieder kleine Statuetten, aber auch übermannsgroße Reliefs und sogar Standbilder, die auf Grund ihrer Vierarmigkeit und des Elchgeweihs leicht als Darstellungen des Umdoreel zu erkennen sind. Es soll sogar in den Tagen nach ihrem Sturz aus himmelhoher Macht wenigstens eine Firnelfensippe gegeben haben, die ihre Zuflucht im Bündnis mit 'Umdoriel dem Jäger' suchte und doch nur das Verderben fand. Angeblich sieht man ihre völlig eisweißen Körper mitunter noch als Bogenschützen in der Wilden Jagd.

Offen zurückweisen kann man alle Theorien, Umdoreel sei aufgrund seiner Hörner der Tierkönig der Hirsche oder Elche. Denn das Geweih sagt noch nicht viel aus, und ein besonders stattlicher Elch ist er sicherlich nicht. Von etwas glaubwürdigerer Natur, aber immer noch abstrus und vermutlich auch ketzerisch ist die These, es habe einst eine Gruppe von horntragenden Halb- und Abgöttern gegeben, die allesamt gefährlich nah an die Niederhöllen gelockt worden seien:

»Und so war da Der-mit-den-Widderhörnern, der wachte über die Fruchtbarkeit des Leibes und der Herden, doch die Dunkle Wolllust ward seiner habhaft.
Und da war Der-mit-den-Stierhörnern, der wachte über den Sturm und die Kämpfer, doch das Blutige Gemetzel verleitete ihn.
Und es war Der-mit-dem-Hirschgeweih, der wachte einst über das Wild und die Jäger, doch er fiel anheim dem Eisigen Hetzer, und er stürzte von den drei Brüdern am tiefsten.«
—aus einer norbardischen Stammessage über die Urzeit der Welt

Hirschbullen, und oftmals hängt wie bei dem herbstlichen Bullen ein blutiger Bast von den Hörnern und wirkt, als hätte der Dämon gerade erst eine unglückliche sterbliche Kreatur ausgeweidet.

Wie um seine hohe Würde im Gefolge des Belshirash anzudeuten, trägt Umdoreel oft Kleidung, wenn auch meist nur einen Lendenschurz aus buntem Tuch, der durch eine Kette aus Menschenschädeln gehalten wird. Wie einen Amtstab führt der Dreigehörnte einen Streitkolben, so massig und furchtbar wie eine Barbarenstreitaxt.

Seine Stimme trägt so weit wie das Heulen der Wölfe und bringt einen eisig kalten Hauch mit sich, der alles gefriert, was ihm zu lange ausgesetzt bleibt. Seine Rufe erteilen der Wilden Jagd Befehle oder versetzen die Sterblichen in Angst und Schrecken.

Man geht davon aus, dass die Niederhöllische Jagd, wenn ein Umdoreel sie führt, ungefähr zehn formlose, eisgraue Hetzschatten, die Usuzoreelya, umfasst. Dazu kommen knapp zehn schnappende und kläffende Karmanthi, zwei bis drei Exemplare des bösartigen Dämonenpferdes Yash'Natam mit dem Skorpionsschwanz sowie etwa ein Dutzend Thalonen, gierig jaulende Jagdwiesel. Im dichten Geleit ziehen die heulenden und schreienden Seelen derer, die sich dem Belshirash verschrieben haben, und der ganzen Horde voran wird natürliches Wild im Zustand äußersten Entsetzens getrieben, so dass es alles angreift, was ihm im Weg steht.

Asfaloth Calijnaar

»Nachdem ich mit etwas mehr als zwanzig Jahren in meine Geburtsstadt Brabak zurückgekehrt war und mit meinem ausschweifenden Lebenswandel begonnen hatte, störten mich aufs äußerste die Narben, die an meine Bestrafung durch die Praioskirche erinnerten – schließlich waren sie das sichtbare Zeichen für meine Unfähigkeit, die selbstherrlichen Götterdiener auf den ihnen eigentlich gebührenden Platz zu verweisen.

Nein, das sehe ich jetzt nicht mehr so, ich schildere lediglich, wie ich seinerzeit fühlte. Darf ich fortfahren?

Unter meinen neuen Bekannten war Magister Morchrabar aus Mirham, der trotz seiner – wie er stets stolz betonte – 62 Jahre den Körper und das Antlitz eines Jünglings hatte. Dies verdankte er nicht irgendwelchen Göttern, sondern seinen magischen Fähigkeiten und den Gaben der Calijnaar. Auch mir würden derartige Segnungen zuteil werden, wie er mir versicherte, wenn ich mich seiner Herrin verschreiben würde. Seine Worte machten mich neugierig, doch wollte ich mich nicht allein auf diese verlassen, sondern stöberte ebenso in den Aufzeichnungen meiner Mentorin Demelioë und in den Folianten der Akademie. In den Folianten fand ich nicht nur eine Bestätigung für das, was mir Magister Morchrabar verheißen hatte, sondern auch Hinweise auf geeignete Donarien, die vor allem in Dingen bestanden, die der Göttin Tsa gefällig waren.

Ich müsste lediglich einen Pakt mit der Widersacherin der Göttin Tsa schließen, um all das zu erhalten, was ich mir erträumte. Dies schien wahrlich ein guter Handel, denn ich hatte noch nie viel auf irgendwelche Götter und ihre Versprechungen für das Nachleben gegeben. Wie viel erstrebenswerter war es, alle Belohnungen bereits jetzt zu Lebzeiten zu erringen, als ein kriecherisches Leben zu führen nur für die vage Hoffnung, nach dem Tod irgendwelche Freuden zu erhalten.

Dies ist der Weg, den feige Kleingeister beschreiten, wer aber die Magie als Geschenk erhalten hat, der war für größere Dinge bestimmt und der brauchte sich nicht um seine Seele zu kümmern, ja es wäre regelrecht fahrlässig, wenn er nicht alle Möglichkeiten restlos ausschöpfen würde.

Nein, hohes Gericht, ich beschreibe nur. Nein, ich stehe hier nicht, um aufrührerische, glaubensfeindliche Reden zu halten. Ja, ich werde Schilderungen meiner seinerzeitigen Überzeugungen diplomatischer halten.

Magister Morchrabar bestärkte mich in meinen Gedanken und ermutigte mich, den entscheidenden Schritt in ein wirklich freies Leben zu gehen. So begab ich mich nach H'Rabaal, wo ich die Bekanntschaft eines jungen Echsenmenschem suchte, der ein treuer Anhänger der Tsa war, und diesen mittels Magie fortlockte.

In einem vorbereiteten Ritualplatz beschwor ich die Vielfarbene und brachte ihr als Opfergabe den Echsenmenschen dar. Dieser schien seinen Tod erwartungsvoll willkommen zu heißen und dankte seiner Göttin in lauten Tönen für die Gelegenheit zur Wiedergeburt. Dies erboste mich und so schlachtete ich ihn regelrecht ab, statt wie geplant einfach seine Kehle zu durchtrennen. Meine Anrufung war jedoch trotzdem oder vielleicht auch gerade deswegen erfolgreich.

Eine überderisch schöne weibliche Gestalt erschien, lächelte mir zu und verschlang mit ihren Reißzähnen den zerfetzten Leib des Echsenmenschen. Sie hörte meine Forderungen gelassen an und aus ihrem Rachen erschien ein Skorpion mit dem Schwanz einer Klapperschlange, der mir über das Gesicht glitt und dann meinen übrigen Körper erkundete. Wo immer er mich berührte, brannte meine Haut wie Feuer und ich wurde ohnmächtig, sobald ich die Anrufung korrekt beendet hatte. Als ich wieder zu mir kam, war ich allein und mein ganzer Körper mit eitrigen grüne Blasen übersät. Der Anblick traf mich mit großer Kraft und ich fiel erneut in einen überaus unruhigen Schlaf, aus dem ich am nächsten Morgen zwar nicht erholt, aber mit makelloser Haut und noch schöner als zuvor erwachte.

In den folgenden Tagen verspürte ich eine große Klarheit und sah und begriff auf einmal Dinge und Zusammenhänge, die mir zuvor völlig entgangen waren. Ich hatte mich schon immer für die Anatomie des menschlichen Körpers interessiert, doch jetzt sah ich viel deutlicher, wie alles zusammengehörte und wie man es anders zusammensetzen könnte, um völlig neue Gestalten zu erschaffen. Meine Nächte waren kurz und von seltsamen Träumen erfüllt, doch wozu brauchte ich Schlaf? Es gab soviel zu entdecken und zahlreiche Arzneien, von Traumpulver über getrocknetes Schlangenblut, begleiteten mich durch die Tage. Mein Aussehen verschaffte mir zahlreiche Bekanntschaften und wen oder was immer ich begehrte, es fiel mir regelrecht in den Schoß.

Doch meine Ausschweifungen forderten ihren Preis, und so musste ich mich der Herzogin noch stärker verpflichten, um meine Schönheit zu behalten. Schnell hatte ich so den ersten und den zweiten Kreis der Verdammnis durchschritten und den dritten erreicht. Die ersten Dämonenmale hatte ich durch einen Handel mit der Herzogin verschwinden lassen können, doch nun zeigten sich kleine Hörner an meiner Stirn, die ich mit meinen Haaren verdecken musste. Manchmal behauptete ich auch Fremden gegenüber, ich sei ein Reisender aus dem Güldenland und gehöre einer dort lebenden Rasse an …«

—Auszug aus den Akten des Prozesses gegen Tarlisin Bocadilio vor dem Gildentribunal zu Punin im Jahr 1008 BF

Die Herzogin des wimmelnden Chaos

Asfaloth, oder **Calijnaar**, wie der Kundige sie nennt, ist eine im wahrsten Sinne des Wortes unbeschreibbare Erzdämonin – und genau das ist ja auch die Bedeutung des urtulamidischen Wortes As'Sefaloth. Die *Herzogin des wimmelnden Chaos* und ihre Gefolgschaft sind noch einmal weniger von Ordnung und Vorhersagbarkeit eingeschränkt als andere Geschöpfe der Siebten Sphäre, denn das Chaos in ihnen ist wesentlich stärker. Diese Dämonen haben unendliche viele Gestalten und doch bis auf wenige Ausnahmen keine einzige, die wirklich dauerhaft oder vorhersagbar ist. Dies macht es so schwer, ihr Wirken unzweifelhaft zu erkennen, und Calijnaar ist deshalb auch eine Meisterin der Täuschung.

Wie manche zweifellos bereits wissen und manche meiner Feinde anzudeuten nicht müde werden, habe ich selbst in jungen Jahren aus Narrheit einen Pakt mit dieser Erzdämonin geschlossen, dem ich nur Dank göttlichen Eingreifens entkommen konnte. Als anschauliches und abschreckendes Exempel werde ich deshalb in diesem Kapitel aus den damaligen Prozessakten zitieren.

»Im Güldenlande verhält es sich nun so, dass die dortigen Zauber der Quelle Khalyanar noch weitere, umfassendere Macht zuschreiben und damit auch wohl zu operieren wissen: Denn da Khalyanar die Leiber verformt und fremdartiges Leben zu schaffen versteht, sieht man sie hier als diejenige Macht, die über das dämonische Humus-Element gebietet. Verschiedene Dämonen, die in Aventurien dem Agarimoth zugeordnet sind, gelten dort als Ausgeburten Khalyanars.«
—aus der Korrespondenz des Güldenländischen Gesandten Nazir ter Vaan

In der Praxis ist die kultische Verehrung der Asfaloth kaum verbreitet, denn als angebetete Götzin taugt sie wenig: Man kann sich von ihr weder eine Gunst noch Gnade erhoffen und ihr Prinzip, das wimmelnde ungeordnete Chaos, ist nur für wenige Menschen interessant oder attraktiv. Zwar gibt es durchaus ernstzunehmende Hinweise, dass die Verehrung Asfaloths besonders im urwaldbedeckten Binnenland der Insel Maraskan verbreitet ist, doch einen wohlorganisierten Kult mit einem anerkannten Anführer scheint es selbst dort nicht zu geben, obwohl oder gerade weil in diesen Landen das wimmelnde Chaos herrscht.

Nein, mit Asfaloth paktiert, wer sich konkrete Vorteile verspricht: Ihre Gaben an ihre Anhänger sind Verwandlungen des eigenen Körpers (so zum Beispiel die Verheißung der ewigen Jugend), aber auch die Erschaffung neuer, scheinbar nützlicher Gliedmaßen wie Flügel, Hörner oder Klauen.

Vor allem wichtig ist allerdings die Fähigkeit, chimärische Lebensformen zu erschaffen und zu beherrschen: Die Chimärologie gilt vielen als die Königsdisziplin der asfalothischen Dämonenbeschwörung und der ihrer besonderen Art der dämonischen Kraft zugeordnete Zauber ist der DAEMONIFORM.

Die Vielfarbene Macht, wie manche sie auch nennen, ist die unbezweifelbare Widersacherin der hohen Herrin Tsa, äfft sie doch deren lebensschaffende Kraft durch die chaotische Erzeugung unnatürlicher Kreaturen nach und verzerrt so die Wandelbarkeit zu ziellosem Chaos und schierem Zufall. Tatsächlich verhält es sich so, dass nur die Kränkung der Jungen Göttin und die Opferung dessen, was ihr besonders lieb ist, dauerhaft einen positiven Eindruck auf die Erzdämonin macht. Alle anderen Dinge sind als Opfergaben von eher zweifelhaftem Wert, denn was beim ersten Mal die Beschwörung erleichtert, mag sich beim nächsten Versuch als hinderlich erweisen, kurz darauf aber als noch hilfreicher als sogar beim ersten Mal: Weder formlose Schleimgeschöpfe wie Riesenamöben noch tierische oder menschliche Missgeburten haben sich als stetig nützliche Gaben erwiesen, denn auch hier herrschen vor allem Chaos und Zufall.

Trachrhabaar

»Ich war mittlerweile seit zwei Jahren in Brabak, zählte so illustre Personen wie Magister Galotta und Meister Pôlberra zu meinen intimsten Freunden, hatte der Calijnaar zahlreiche Dienste geleistet und mir schien es, als ob ich fast alles erlangt hätte, was ich mir erhoffen konnte, als mich Magister Morchrabar einlud, meinen Horizont zu erweitern.

Ich sollte ihm bei einem Ritual assistieren, das mir weiteres Verständnis der Herrin bringen würde und mittels dessen ich mich außerdem ihrer Aufmerksamkeit würdig erweisen könne. Das Ritual war für den nächsten Neumond, drei Tage später, festgelegt und ich fieberte diesem Abend voll freudiger Erwartung entgegen, denn viel zu lange schon waren mir die herkömmlichen Vergnügungen schal geworden und ich wollte neue, aufregende Dinge erleben.

Schließlich war der vereinbarte Zeitpunkt gekommen. Ich wies Luciano – der in allem außer dem Namen nach mein Sklave war – an, sich bereitzumachen, um mich zu begleiten, damit ich im Falle der Notwendigkeit ein passendes Blutopfer zur Hand hätte. Wir erreichten zur zehnten Abendstunde die Stadtvilla von Magister Mochrabar, die in der Nähe des Hafens lag. Mir wurde von einer stummen Dienerin die Türe geöffnet. Es ist ein barbarischer Brauch, seinen Sklaven die Zunge zu entfernen, wenn es auch vielleicht manchmal nötig ist, um das des Schreibens unkundige Volk daran zu hindern, Geheimnisse weiterzugeben. Sogleich fiel mir der durchdringende faulige Geruch auf, der aus dem Haus drang und den auch zahlreiche Duftöle kaum überdecken konnten. Luciano fing an zu würgen und auch ich musste rasch einen Pomander hervorziehen. Das Laboratorium, in das wir schließlich geführt wurden, enthielt zahlreiche Käfige, in denen merkwürdige Gestalten hockten, teils Oktopus, teils Affe, und mich aus Glupschaugen aggressiv anstarrten.

"Faszinierend, nicht wahr?" tönte die Stimme von Meister Morchrabar zu mir hinüber. Ich blickte in seine Richtung und schauderte. An den nutzlosen dritten Arm, der aus seiner Brust wuchs, hatte ich mich in den letzten Wochen gewöhnt, doch nun hatte sich auf seiner rechten Wange eine Maulöffnung aufgetan, aus der fortlaufend Geifer lief. Ich fragte mich erneut, warum er die Kräfte der Herrin nicht nutzte, um derartige Entstellungen – wie sie nun einmal hin und wieder auftreten konnten – einfach zu beseitigen, doch es schien ihn nicht zu stören. "Kommt näher, mein Freund, kommt näher."

Seine Umarmung und den traditionellen Wangenkuss zu ertragen kostete mich einige Mühe doch es gelang mir die Geste zu erwidern, indem ich mich auf andere Dinge konzentrierte. Er nahm mein Mitbringsel zur Kenntnis, schickte ihn jedoch gleich wieder aus dem Raum, was Luciano nur zu bereitwillig tat.

Erst dann gestattete er mir, durch den Vorhang hindurch in den Hauptraum zu treten. Ich hatte weisungsgemäß meine Zeremoniengewänder bereits in der Akademie angelegt, so dass für mich keine weiteren Vorbereitungen nötig waren. Der Gestank von Blut konnte auch hier kaum durch die brennenden Harze überdeckt werden, aber Blut war zum Glück etwas, das mir nie etwas ausgemacht hatte.

Was ich in der Mitte des Raumes auf dem Seziertisch sah, erschütterte mich jedoch bis ins Mark: In den letzten Tagen war ein Gesprächsthema vorherrschend gewesen. Eine junge Elfe, die auf einer weiten Abenteuerfahrt Brabak besucht und sogar am Hof von König Mizirion empfangen worden war, war spurlos verschwunden, und seine Majestät hatte eine Belohnung ausgesetzt, um seinen Gast aufzuspüren. Die junge Frau lag hier auf diesem Tisch, mit eisernen Ketten gefesselt, den Mund mit einem dreckigen Lappen zugestopft. Ihr Unterleib schwamm in Blut, denn ihre Beine und ein Arm waren abgetrennt und irgendwer hatte begonnen, aus ihrem Leib das Rückgrat zu lösen, das sich nun krümmte wie ein gewaltiger Farnspross – und dennoch war noch Leben in der bedauernswerten Kreatur. Von einer stattlichen Zimmerfeige in einem großen Keramikkübel hing wie eine perverse Frucht eine schlanke, zarte Hand herab.

Magister Morchrabar sah mich triumphierend an: "Wir werden heute Geschichte schreiben. Heute werden wir sehen, ob es stimmt, dass Elfen und Dryaden von grundsätzlich verwandter Natur sind, indem wir dieses Objekt mit diesem Baum verschmelzen. Zwar hätte ich eine Blutulme als pflanzliches Element vorgezogen, doch Ihr wisst, wie schwierig diese zu bekommen sind und wie sehr sie die Verwendung heptasphärischer Energie erschweren.

Wie dem auch sei, Ihr habt die Ehre, zu unserem größeren Ruhme der Künstler zu sein, der dieses Wesen erschafft, und sie wird Euch dabei unterstützen."

Er deutete mit dramatischer Geste auf das Halbdunkel im größten Teil des Raumes. Aus dem Schatten löste sich eine unheimliche, groteske Kreatur mit einem Spinnenunterleib und dem Oberkörper einer Frau und trippelte neben den Tisch.

"Die Näherin wird die Exponate verbinden. Ich übergebe Euch jetzt die Kontrolle; lenkt sie, damit das Werk gut gelingt."

Das Übernehmen der Kontrolle fiel mir leicht, geschah es doch ohne Kampf – selbst die Dämonin schien eifrig, ihre abscheuliche Arbeit fortzusetzen. Ich starrte wieder auf die verstümmelte Elfe. Ich hatte zahlreiche Frevel begangen, aber das schien selbst mir zuviel. Die Verletzungen der Frau waren zu schwer, um noch geheilt zu werden, ganz von der Frage abgesehen, ob noch etwas von ihrem Verstand übrig geblieben war. Ich blickte in ihre großen, unergründlichen Elfenaugen und schien mich in deren Tiefen zu verlieren. So viel Schönheit war so unnötig zerstört worden!

Ich traf eine schnelle Entscheidung und gab der Dämonin meinen Befehl: "Trenne dem Objekt den Kopf ab". Mit einem blitzschnellen Hieb war die Elfe enthauptet und erlöst, noch ehe der wuterfüllte Schrei von Magister Morchrabar verklungen war.
"Was habt Ihr Wahnsinniger getan? Habt Ihr eine Ahnung, wie schwer es war, wie kostspielig, dieses Versuchsobjekt zu besorgen? Das wird Euch die Herrin nie vergeben. Ihr werdet nie wieder in der Chimärologie einen Fuß auf den Boden bekommen."
Als er mich wütend angriff, gelang es mir, ihn an seinem dritten Arm zu packen und aus dem Gleichgewicht zu bringen. GARDIANUM und ARMATRUTZ schützten mich vor magischen Angriffen, so dass ich die Dämonin bannen und die Villa verlassen konnte.
Ich wusste nun, dass ich mir einen üblen Feind gemacht hatte, und konnte nur hoffen, dass entgegen seiner Prophezeiungen Calijnaar mir die Tat verzeihen würde.«
—Auszug aus den Akten des Prozesses gegen Tarlisin Bocadilio vor dem Gildentribunal zu Punin im Jahr 1008 BF

Die Näherin der Leiber

Die meisten Diener der Asfaloth haben wie ihre Herrin keine feste Gestalt und können sich in jeder beliebigen Form materialisieren, die sie jedoch nie für einen längeren Zeitraum aufrechterhalten wollen oder können. Es gibt jedoch einige wenige Ausnahmen, und die Näherin der Leiber ist eine davon – dank ihrer enormen Nützlichkeit aus der Sicht des verdorbenen Chimärenmeisters, dem die Dämonin eine wichtige Gehilfin bei der Erschaffung von Chimären ist. Sie ragt gut drei Schritt hoch auf und besitzt einen ekligen, vieläugigen Kopf, der aus einem bizarr menschenähnlichen Oberkörper mit großen Brüsten wächst. Sie hat einen voluminösen Unterleib, der auf unbestimmt vielen klauenbewehrten Füßen ruht, manche sind wie von Raubtieren, andere wie von Spinnen oder Skorpionen. Aus dem Oberleib entspringen zwei weitere stachelbewehrte Arme, die in vier Klauenfingern enden. Das einzige Horn der Dämonin sitzt irreführenderweise wie ein Schwanz auf dem Hinterleib. Aus ihm spinnt **Trachrhabaar** (Mz.: Trachrhabarim) einen unzerreißbaren Faden, mit dem Chimären zusammengesetzt werden können.

Die dämonische Schneiderin zerteilt mit ihren Klauen und Stacheln die unseligen Lebewesen, die zu neuer Form zusammengesetzt werden sollen. Sind die Einzelteile einer zukünftigen Chimäre erst einmal zerlegt, fügt sie die Dämonin gemäß den Wünschen des Beschwörers zusammen und näht sie mit dem von ihr selbst gesponnenen Faden in ihre neue Form. Zum Abschluss nährt Trachrhabaar die neu geschaffene Chimäre mit ihrer 'Milch', einer übelriechenden, schleimigen, gelbbraunen Flüssigkeit, die ihr Werkstück mit neuer Lebenskraft erfüllt und alle Wunden heilen lässt.
Ihren Fähigkeiten entsprechend wird Trachrhabaar am häufigsten von Chimärologen herbeigerufen, denen sie die aufwändige Arbeit des magischen Kombinierens unterschiedlicher Wesen abnehmen soll. Auch kann sie Kombinationen erzeugen, die durch einfache Zauber nicht zu erreichen sind. Ihre Dämonenmilch soll auch zusätzliche Kräfte besitzen, insbesondere wird gemunkelt, sie spende ihre Lebenskraft auch dem Beschwörer, wenn er sich überwinden kann, sie direkt aus der Dämonenbrust zu trinken – auf diese Weise könne sogar zusätzliche Kraft gewonnen werden, über die Wundheilung hinaus, doch sei diese unweigerlich dämonisch verseucht.

Cthllanogog

»Es war am achtundzwanzigsten Tsa im Jahre 15 Hal (1008 BF). Mittlerweile war ich seit drei Jahren in Brabak. Die Drohungen von Meister Morchrabar hatten sich als wahr erwiesen: Es war mir nicht gelungen, irgendwelche nennenswerte Erfolge in der Chimärologie zu erreichen. Ja, ich kann auch sagen, dass mir Calijnaar ganz offensichtlich grollte, denn es wurde immer schwerer, die Mutationen und Dämonenmale zu verbergen: Wann immer ich irgendetwas beseitigt hatte, traten zwei neue Veränderungen ein.

Ich stand inzwischen im fünften Kreis der Verdammnis. Meine Erforschung der Allgemeinen Dämonologie verlief ausgezeichnet. Ich hatte mittlerweile engen Kontakt zu einigen Anhängern des Borbarad gefunden und studierte auch diese faszinierende Form der Magie. Die Forschungen nahmen fast meine ganze Zeit in Anspruch, nur selten schlief ich noch oder nahm Nahrung zu mir, es schien mir als reine Zeitverschwendung, gab es doch so viel Neues zu erforschen.

Das Einzige, was ich in großen Mengen zu mir nahm, waren Drogen aller Art: Elixiere, um wach zu bleiben, um meinen Körper zu stärken, um meine Erinnerungsfähigkeit zu verbessern. Dank einiger Freunde, die mich die Laboratorien des Roten Salamanders nutzen ließen, konnte ich mir fast unbegrenzt alles besorgen, was ich benötigte.

Eines Tages, als ich mich wie jeden Morgen ausgiebig im Spiegel untersuchte, entdeckte ich zwei weitere grässliche Veränderungen. Der Echsenschwanz an meiner Hüfte war zwar störend, aber ich hatte bislang noch nicht den Mut gefunden, ihn einfach abzuschneiden. Doch nun war mein linkes Auge zu einem froschartigen Glupschauge geworden, das alles noch viel schärfer erkennen ließ. An Stelle meines Nabels hatte sich wie eine Wunde ein Maul aufgetan, aus dem obszön eine Zunge hervorschlängelte. Nun musste ich handeln.

Ich hatte mir schon einige Monde zuvor gemäß einer partiellen Version des Ma'Zakaroth Schamaschtu eigenhändig einen Ritualdolch aus Mondsilber gefertigt und ihn im Blut einer Eidechse aus dem Tsaheiligtum von Silas gehärtet. Dieser scharfe Dolch, der für jede Anwendung neu geschaffen werden muss, sollte ursprünglich dazu dienen, den Echsenschwanz zu entfernen, doch ich hatte es immer wieder vor mir hergeschoben.

Doch nun würde die Operation umfassender werden. Ich hatte in der Metaspekulativen Dämonologie einige vage Hinweise auf einen Diener der Asfaloth gefunden, der mir als Lösung meiner Probleme erschien, und so machte ich mich mit meinen Paraphernalia und Donaria, einem großen Vorrat diverser Kräuter und den Aufzeichnungen auf, um in den Sümpfen bei H'Rabaal, wo alles angefangen hatte, ein weiteres großes Ritual zu wirken. Ich war allein, denn es gab niemandem, dem ich zugetraut hätte, aus der Situation und meiner Hilflosigkeit keinen Vorteil ziehen zu wollen.

Ich bereitete den Beschwörungskreis, denn einen Bannkreis konnte ich in diesem Falle nicht nutzen, entledigte mich meiner Kleider, legte den Dolch und betäubende Kräuter zurecht und begann mit der Anrufung.

Dann nutzte ich den Dolch, um mit einen raschen Schnitt eine Ader an meinem Hals zu öffnen und Blut für den zu rufenden Dämonen zu vergießen. Dies war äußerst schwierig, denn das Opfer durfte nicht zu gering sein, um das Vorhaben nicht zu gefährden, aber auch nicht zu stark, denn ich würde noch große Mengen Blut im Verlauf des Ritual verlieren.

Wo mein Blut in der Boden sickerte, platzte die Krume auf und ein knorriger, Baumkaktushybrid brach durch den Boden. Als ich mit meiner Beschwörung zu Ende war, ragte er etwa anderthalb Schritt weit auf, mit stielförmigen Auswüchsen, auf denen Augäpfel, Ohren, Nasen, und Finger wie in einer Brise schwankten, obwohl es absolut windstill war. Ein Teil der Rinde war makellose menschliche Haut, die ich zu nutzen gedachte, um meinen Bauch zu heilen. Ich trat an den Dämonen heran und schälte mit meinem Dolch das gewünschte Hautstück ab. Während ich schnitt, tropfte schwarzes, harziges Blut auf den Boden, und als einer der Tropfen auf meinen nackten Fuß fiel, brannte es einen Augenblick, wie glühende Kohlen, um dann zu einer eigenartigen Taubheit zu führen. Ich erntete ein weiteres Stück und schnitt zum Schluss einen Augapfel ab. Obwohl die Nacht warm war, zitterte ich wie Espenlaub, doch ich durfte nicht schwach werden. Der schwierigste Teil kam nun noch: Der Dämon durfte erst nach Abschluss der Operation gebannt werden.

Ich nahm gerade soviel betäubende Lotospollen, dass ich sicher sein konnte, dass sie den Schmerz dämpfen, aber mich nicht in einen Dämmerschlaf versetzen würden,. Ich hatte zum Glück profunde Kenntnisse der menschlichen Anatomie und wusste, dass nun alles sehr schnell gehen musste, wenn das Ganze nicht vergeblich gewesen sein sollte.

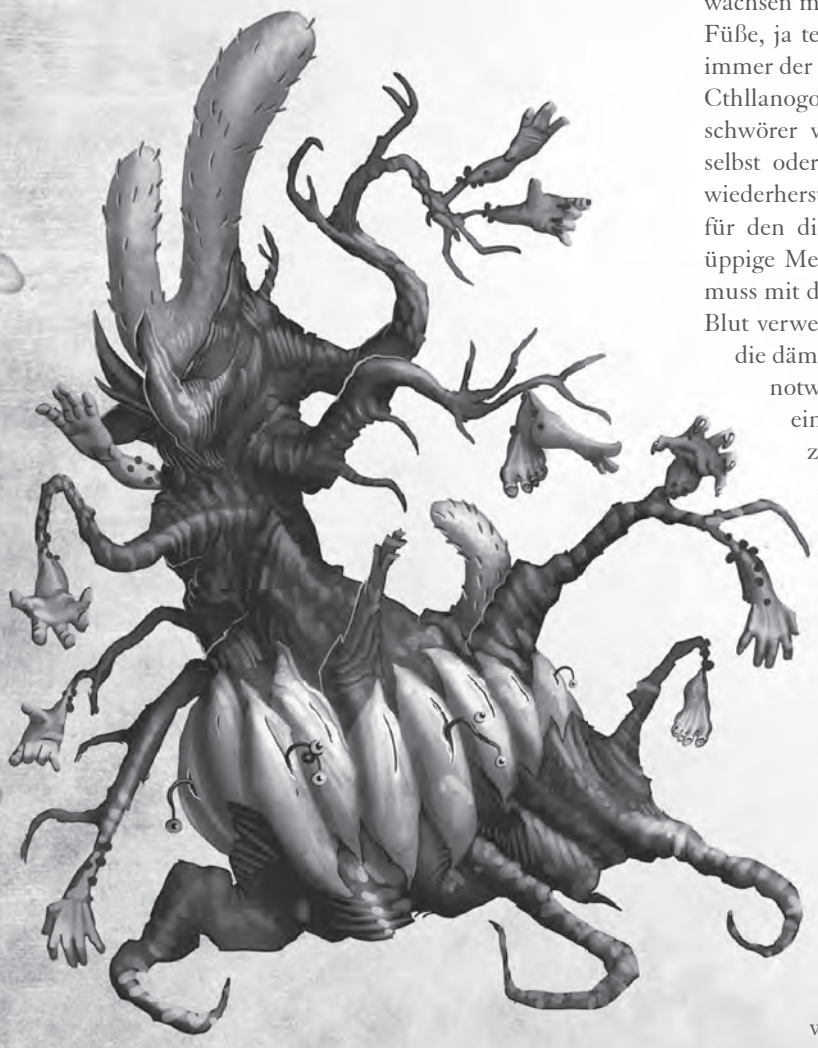
Ich band mich an eine Zypresse, um nicht umzufallen, dann setzte ich den ersten Schnitt: Mit einem raschen Hieb trennte ich den Echsenschwanz ab. Das Blut rann klebrig an meiner Seite entlang. Zuerst spürte ich keinen Schmerz. Schnell, bevor mich der Mut verließ, setzte ich den Dolch erneut an, um das Maul und die Zunge aus meinem Leib zu schälen. Nur noch ein weiterer Schnitt – es gab kein Zurück. Ich steckte den Dolch in meine Augenhöhle, spießte den schleimigen Augapfel auf und entfernte ihn. Ich konnte kaum einen klaren Gedanken fassen.

Ich würde als erstes das Auge einsetzen müssen. Ich spürte, wie aus allen Wunden der Lebenssaft herausströmte und durch einen roten Schleier sah ich das vom Dämonenbaum geerntete Auge. Ich stecke es in die Augenhöhle und spürte,

wie ein winziger Greifarm fast wie ein Wurm langsam in der Augenhöhle umher griff und sich festklammerte, während er den Weg in mein Gehirn suchte.
In diesem Moment fragte ich mich, was ich hier eigentlich machte und ob ich irgendeine Ahnung hätte, was diese dämonischen Dinge mit meinem Körper anstellen würden. Irgendetwas in meiner Augenhöhle schien bis in die Mitte meines Kopfes zu stoßen und der Schmerz war schier überwältigend. Ich wünschte in diesem Augenblick, einfach das Bewusstsein zu verlieren, doch durch das neue Auge sah ich eine graue Ödnis, die nichts mit der grünen Wildnis zu tun hatte, in der ich stand. Ich stieß den Dolch in das Dämonenauge und schleuderte es auf den Cthllanogog und schrie ihm mit letzter Kraft die Bannformel entgegen, bevor mir endgültig die Sinne schwanden.
Als ich wieder bei Bewusstsein war, war mein ganzer Leib mit Binden umwickelt und ich konnte die leere linke Augenhöhle ertasten. Ich war von Echsenmenschen gefunden worden, ausgerechnet vom Stamm des jungen Achaz, den ich seinerzeit geopfert hatte – und sie hatten mir mein jämmerliches Leben gerettet. Ich gestand ihnen, was ich getan hatte, wobei sie vieles ohnehin schon wussten. Sie befanden, dass ich mich dem Urteil der Göttin stellen musste.
Ich tat es, lauschte den Worten ihres Priesters, starb und wurde durch den Willen der jungen Göttin erfrischt wiedergeboren. Nun bin ich hier, um mich der Gnade der grauen Gilde auszuliefern ...«
—Auszug aus den Akten des Prozesses gegen Tarlisin Bocadilio vor dem Gildentribunal zu Punin im Jahr 1008 BF

Der Alles Gebärende

Der **Cthllanogog** (Mz.: Cthllanogogya) ein minderer Diener der Asfaloth, ist ebenfalls ein Dämon, der über eine mehr oder weniger festgelegte Form verfügt. Seine Größe ist variabel, beträgt aber niemals weniger als anderthalb Schritt. Sein Leib ist ein stämmiger Hybrid aus Kaktus, Baum und Blume, und auf langen schmalen Stielen wachsen menschliche Körperteile wie Augen, Nasen, Hände, Füße, ja teilweise ganze Gliedmaßen, Hautlappen und was immer der Beschwörer fordert.



Cthllanogog ist gleichsam ein 'Organbaum', der dem Beschwörer verloren gegangene Körperteile liefert – für ihn selbst oder aber wen immer der Zauberer verändern oder wiederherstellen will. Bei der Beschwörung muss derjenige, für den die zu erntenden Körperteile bestimmt sind, eine üppige Menge des eigenen Blutes spenden. Der Empfänger muss mit der Prozedur nicht einverstanden sein, solange sein Blut verwendet wird, um den Dämonen herbeizurufen. Um die dämonisch erzeugten Körperteile zu verpflanzen, ist es notwendig, zuvor die Originale (oder neuere Haut von einem Stumpf) zu entfernen und dann den Ersatz zu platzieren und entweder mit Magie oder notfalls normalen Heilkundekenntnissen zu fixieren.

Der Ersatz ist üblicherweise nach einem guten Nachtschlaf einsatzfähig, hat jedoch, auch wenn er für gewöhnliche Beobachter normal aussieht, eine für Magier und Geweihte deutlich erkennbare dämonische Aura. Feinfühlige Normalsterbliche mit ausgeprägter Intuition empfinden den Träger als unheimlich und beunruhigend.

Werden Organe von diesem Baum einem anderen aufgesetzt, verbinden sie sich zwar ebenfalls mit dem Körper, verwelken und verfaulen aber spätestens beim nächsten Sonnenaufgang. Das skrupellose Dämonologen dennoch auf diese Weise kurzfristig ihre Untergebenen – und besonders kämpfende Handlanger – 'reparieren' und nicht lange nach der Wirkungsdauer dieser 'Heilung' fragen, ist schon mehrfach beobachtet worden.

Tasfarelel Zholvar

Tasfarelel, der *Gierige Feilscher* und der *Seelenfressende Vermehrer des Blutbefleckten Goldes* – das sind die beiden bekanntesten Beinamen dieses Erzdämonen. Geiz und Neid, Habsucht und Goldgier sind die vorherrschenden Gefühlsregungen und Triebe, die mit dem erzdämonischen Widersacher des göttlichen Phex assoziiert werden – und das alles sind sehr verbreitete, sehr tiefgehende Emotionen, von denen kaum jemand frei ist.

»Manche fragen nun, wie man erkennen soll, ob ein Handelsgeschäft oder anderes Vorhaben dem Herrn Phex gefällig ist oder doch eher auf dämonischen Einflüsterungen beruht. Stets ist es verwunderlich, diese Frage zu hören, wo die Antwort doch derart deutlich ist: Dem Herrn Phex ist es wohlgefällig, dass man sich anstrengt, dass man seine eigenen Gaben und Kräfte einsetzt, um damit das Bestmögliche für sich zu gewinnen, dabei in dieser Welt Risiko und Gefahr auf sich nimmt und Herausforderungen nicht scheut. Der Seelenfresser aber behauptet, man habe ein Anrecht auf Besitz und Erfolg. Er verspricht den scheinbar leichten, ungefährlichen Weg zu Reichtum und gibt dem Anhänger weniger die Kraft, sich selbst zu helfen und zu verbessern als vielmehr die anderen zu schädigen und ihrer Möglichkeiten zu berauben.«
—aus einer Warnschrift des phexgefälligen Ordens der Mada Basari

Die Verehrung des Tasfarelel ist zweifellos von Alters her in Aventurien verbreitet, dabei aber deutlich schwieriger in alten Chroniken oder Legenden eindeutig auszumachen – denn wenn schon sein göttlicher Feind Phex seine Diener zu Heimlichkeit und Verborgenheit anhält, so tut es der Erzdämon nur noch mehr: Sein Weg in die Herzen der Menschen führt über ihre Gier nach Gold, Gut und Geld. So verbreitet ist diese Eigenschaft, dass kaum jemand davon unberührt bleibt, und wenn es ein Tasfarelel-Paktierer zu großem Reichtum bringt, so wird er zwar von manchen bewundert und von anderen beneidet, doch nur sehr selten als Dämonenbündner verdächtigt – und wenn doch, so weisen viele Hörer eine solche Vermutung als Ausgeburt reiner Missgunst zurück.
Hier ist auch zu bemerken, dass der Pakt mit Tasfarelel zwar fahrlässige Geringschätzung für das eigene Seelenheils erfordert, ansonsten aber mit deutlich weniger Irrsinn verbunden ist als der Pakt mit manchen anderen Erzdämonen. Das Bündnis mit dem Gierigen Schacherer fordert und fördert Rücksichtslosigkeit und Kaltherzigkeit, wenn es um den eigenen Vorteil geht, doch der Paktierer erstrebt weder den Untergang der Welt noch eine chaotische Umwälzungen der Welt, sonder 'nur' eine Konzentration aller Schätze

»Kaum etwas illustriert den Unterschied in der Vorgehensweise des Tasfarelel gegenüber allen anderen Dämonen besser als seine (id est die von seinen Pactgenossen verwandte) Form des PANDAIMONION: So weiß man, dass Thargunitoth meist animierte Skeletthände entsendet, während Charyptoroth Krakenarme schickt und auf Geheiß des Blakharaz oft brennende Geißeln in nachschwarzen Klauen um sich schlagen. Doch wird in nomine Tasfarelelis ein solcher Zauber gewirkt, so manifestieren sich hauptsächlich feiste Menschenhände mit blühend rosiger Haut und langen, golden lackierten Fingernägeln. Sie sind mit Juwelen und Schmuck überladen und tragen allesamt viele Armbänder, Handgelenkkettchen und mehrere Ringe an jedem Finger. Treten klaffende Dämonenmäuler auf, so scheinen sie goldenen Drachen zu gehören, die mit diamantenen Zähnen zubeißen.
An der furchtbaren Kampfkraft der Erscheinungen ändert der ganze Tand nicht das Geringste. Doch wehe dem, der im Gemetzel die daimonische Erscheinung vorgeblich verletzt, in dem er ein Hand abtrennt oder einem Drachenmaul einen Juwelenzahn ausschlägt: Selbst in dieser Situation kann seine Habgier geweckt werden, so dass er die Gefahr um sich herum vergisst und nur noch danach strebt, sich die 'Beute' einzustecken, bevor die Manifestation in die Niederhöllen zurückkehrt. Er mag diese verrückte Gier vor sich selbst damit rechtfertigen, nur ein kostbares Andenken an den Erfolg bewahren zu wollen, und sieht gar nicht, in welch unnötige Gefahr er sich dadurch begibt.«
—aus den Kommentaren der Demelioë Nandoniella Terbysios zum Arcanum

»Das **Blutbefleckte Gold**, dass sich auch im Beinahmen des Zholvar findet, gehört zur wichtigsten Ausstattung seiner Bündner: Sehr oft führen sie eine Schatulle, Geldkassette oder Börse bei sich, die scheinbar randvoll mit blinkenden, neugeprägten Goldstücken gefüllt sind. Weder der Behälter selbst noch die Münzen weisen selbst bei gründlichster Betrachtung verdächtige Anzeichen auf, die auf eine dämonische Natur deuten — keine Inschriften in magischen Glyphen, keine Abbildungen des Erzdämonen oder eines seiner gehörnten Diener, nichts. Es sind gewöhnliche, wenn auch überaus neu und verführerisch wirkende Reichsdukaten, Horasdor, Al'Anfaner Dublonen, Aranische Denare, Bornische Batzen, was auch immer gerade in die jeweilige Landschaft passt. 'Blutbefleckt', wie es der Name andeutet, sind die Goldstücke erst recht nicht; zumindest nicht auf sichtbare Weise.

Doch man sei gewarnt: Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so erscheint, so bemüht sich der Paktierer doch, diese Münzen einem ahnungslosen Opfer zukommen zulassen, denn sie treffen und verletzen so sicher wie Gift: Zwar merkt man es nicht sofort, doch wenn man diese niederhöllischen Substanz annimmt, so schwächt und entkräftet sie gnadenlos, und manche sind gar zusammengebrochen, weil sie zuviel des Blutbeleckten Goldes an sich gerafft hatten.

Um sie dazu zu bewegen, wird ein Beschwörer viele unterschiedliche Taktiken versuchen: Nur selten einmal wird er diese Substanz benutzen, um bei einem andernfalls ehrlichen Handel zu betrügen — denn es scheint nicht den Prinzipien des Erzdämonen zu entsprechen, wenn jemand getroffen wird, der gute und ehrbare Gründe hatte, für eine kostbare Ware Gold als Bezahlung zu erwarten. Es scheint dem Verfluchten wohlgefälliger zu sein, diejenigen zu treffen, die ihre Goldgier verleugnen, und sie durch geschickte Worte zu verleiten, sich bestechen zu lassen. Mitunter, so wird geschrieben, führt ein Dämonenbündner gar eine Situation herbei, in der ein scheinbar rechtschaffener Gesetzeshüter in Versuchung gerät, ihm die scheinbar üppig gefüllte Schatzkiste mit Gewalt oder Drohungen abzupressen.

Die verwundbare Stelle, durch die dieser dämonische Angriff wirksam wird, ist dabei fraglos die Goldgier des Opfers: Denn wie es scheint, muss es das Gold willig und wissentlich annehmen: Wird es genötigt oder gezwungen, den Behälter ohne Kenntnis des Inhalts zu nehmen, passiert ebenso wenig wie beim heimlichen Verbergen einer solchen Kassette oder Börse im Gepäck des Unwissenden: Nur wenn er weiß, dass es um kostbare Münzen geht und er sie bereitwillig (oder sogar gierig) annimmt, bildet sich eine Verbindung zwischen ihm und der dämonischen Substanz, durch die sie ihm seine Kraft rauben kann, wenn sie nach einiger Zeit in die Niederhöllen zurückkehrt.

Es wird sogar gemunkelt, dass besonderer Schaden eintritt, wenn das Opfer von einer noch größeren Gier erfüllt ist: Angeblich ist der Beschwörer selbst nur in der Lage, die Dämonensubstanz in ihrer goldenen Gestalt aus dem Behälter zu nehmen, während sie einem Opfer, dass sich wertvollere Dinge wünscht — Münzen und Schmuck aus Mondsilber oder Zwergengold, gar Stücke aus magischen Metallen wie Mindorium und Endurium oder wertvollste Kristalle wie Adamanten und Karfunkel — als solche erscheinen und ergriffen werden kann. Wer sich verleiten lässt, vor lauter Gier einen Beschwörer nach derlei Schätzen zu fragen und sie von ihm entgegenzunehmen (oder eher deren täuschend echte Nachahmung), der mag zweifellos tot niederfallen, wenn die Dämonensubstanz wieder verschwindet, und wehe dann seiner Seele — der Erzdämon hat fraglos eine guten Anspruch darauf, selbst wenn kein expliziter Pakt geschlossen wurde.

Die genannten Schwierigkeiten haben auch dazu geführt, dass bislang noch keine genaue analysemagische oder alchimistische Untersuchung des Blutbefleckten Goldes durchgeführt werden konnte, denn es ist dafür viel zu flüchtig und gefährlich. Es besteht nicht einmal Gewissheit, ob es sich beim Blutbefleckten Gold um das dem Gierigen Feilscher zugeordnete Unmetall handelt oder nicht. Zwar gibt es Gerüchte, dass manche Beschwörer auch Waffen mit dünn gehämmertem Dämonengold überziehen, doch das erscheint angesichts der oben beschrieben Eigenschaften doch eher fragwürdig.«

—aus einem internen Memorandum des phexgefälligen Ordens der Mada Basari

bei sich selbst – und insgeheim hofft er vielleicht sogar, dereinst seine eigene Seele aus dem Pakt freikaufen zu können, da schließlich "alles seinen Preis" hat. Das macht ihn erschreckend ähnlich zu gewöhnlichen Geizhälsen und Raffern, so dass man ihn kaum an seinen Taten erkennen kann.

Das Mittel der Wahl des Tasfarelel ist nicht der Kampf oder die sichtbare Magie, nicht einmal Drohungen oder Schrecken, sondern die langsame Korruption durch Versprechungen und Gaben, die ihm nichts, dem Frevler aber alles bedeuten. Auf diese Weise konnte er seine Macht durch Tücke und Verschlagenheit weit besser ausbauen als viele andere Dämonen, die durch tapferen Widerstand gegen ihre Horden besiegt wurden.

Erwähnenswert ist noch, dass in der Zeit vor den Skorpionkriegen in der Stadt Zorgan eine Stadtgottheit des Namens Shulvor angebetet wurde, dessen Statue die Magiermogule dann nach Fasar verschleppten. Heute wissen wir allerdings nicht einmal sicher, ob es ein Gott oder eine Göttin war, die man anbetete, und sehr wenig über die zugeordneten Attribute. Anstelle einer irregeleiteten Anbetung Zholvars könnte es sich auch um eine Verehrung der himmlischen Rahja unter dem Namen ihres Sternes Sulvo, des 'Auges der Stute', gehandelt haben. Eine eindeutige Antwort muss also vorerst ausbleiben.

Die wichtigste Gabe des Erzdämonen ist materieller Reichtum und der Weg, diesen unrechtmäßig zu erwerben. Das mit seiner Macht verbundene Edelmetall jedoch ist – wenig überraschend – nur Lug und Trug.

Neben dem Blutbefleckten Gold als Waffe verleiht Tasfarelel auch Edelsteine als Instrument der Machtausübung: Das übliche Symbol eines Paktes mit dem Erzdämonen ist ein großes, vielfach facettiertes Juwel, das irgendwo mit dem Körper des Paktierenden verwächst. Diesen 'Dämonenkarfunkel' kann der Beschwörer nutzen, um seinen Willen zu konzentrieren, sich bei Verhandlungen durchzusetzen und Widersachern Pech zu bringen; der Preis, den er dafür zahlen muss, ist seine Seele. Es heißt, die Benutzung des Juwels als Willensfocus raube dem Pactierer mit jedem Einsatz ein weiteres Stück von der Fähigkeit, irgendetwas anderes als Reichtum zu genießen – und selbst dieser wird zunehmend als leer und unbefriedigend empfunden. Nur das Erwerben neuen Besitzes vermag noch einen Abglanz alter Lebensfreude in das kalte Herz des Verfluchten zu bringen, doch auch dieser Funke stirbt rasch, und so muss er immer und unaufhörlich mehr und mehr an sich reißen.

Als spezifische Fähigkeiten, die ein Tasfarelel-Pakt dem Ruchlosen einbringt, werden zusätzlich noch ein Sinn für Eindringlinge im persönlichen Schatzhort des Paktierers wie auch die eigenständige Erschaffung von (vergänglichen) Edelmetallen aus Dreck genannt; während der Sinn für einträgliche Handel, die Gabe, andere mit Habgier zu umnebeln und das Herbeiwünschen von Pech ja bereits erwähnt wurden.

Das Buch *Wege zum Wohlstand* ist einer der Bände des Antidodekarischen Zyklus, der die den zwölf Erzdämonen zugeordneten Zauberbücher vereinen soll. Über das Buch ist nichts

genaues bekannt, doch konnten Gelehrte in den letzten Jahren einige Informationen zusammentragen:

»Es gibt einige vage Hinweise darauf, dass das besagte Werk vor allem ein Lockmittel ist, um Menschen von ebenso großer Neugier wie Habgier an der Nase herumzuführen und um ihren Besitz zu betrügen: Angeblich umfasst das Gesamtwerk achtzehn Bände zu über 3.000 Lektionen, doch genauso gut könnten es unendlich viele sein — denn ein entscheidendes Prinzip besteht darin, dass der wissbegierige Möchtegern-Kultist für jede einzelne Lektion zur Kasse gebeten wird. So sind in der Vergangenheit auch einzelne Lektionsbriefe gefunden worden, deren Aussagen vor allem unvollständig, verwirrend und zum Teil widersprüchlich sind.
Teilweise werden chaotische Versionen der urzeitlichen kosmischen Geschehnisse als Wahrheiten präsentiert, so etwa eine vor "siebeneinhalb Äonen" vorgefallene Auslöschung aller Menschen durch gewaltige Vulkanausbrüche, die von einem bösartigen 'Herrscher der Sterne' verursacht wurden. Nur durch den Erwerb und das sorgfältige Studium aller Lektionen sollen die Leser ihre Seelen vom nachwirkenden Entsetzen jener Zeit befreien, die Furcht vor den Göttern abschütteln und den Weg zu weltlichem Wohlstand und Reichtum betreten können. Eine andere Lektion wollte dem Leser weismachen, sein Besitzstreben sei auf eine frühere Existenz als Muschel zurückzuführen, in der ihm gewaltsam die schönste Orichalcumperle geraubt wurde — mit der Idee, dass die Welt ihm nunmehr eine immense Entschädigung schulde.
Wirklich (in einem abstrakten Sinne) nützliche Passagen, die arkanes Wissen vermitteln, sind sehr spärlich, und oft wird der Leser mit Versprechungen auf die spätere Enthüllung des 'Goldmachenden Enigmas' und des 'Kristalls des Unbeugsamen Willens' vertröstet. Zwar gibt es Andeutungen, die auf gewisse Beeinflussungs- und Beherrschungszauber hinweisen, doch nicht annähernd genügend Fakten, um auch nur einen einfachen BANNBALADIN damit zu rekonstruieren.
Es ist selbstverständlich möglich, dass ein 'echtes' Wege zum Wohlstand existiert, das bislang noch von keinem Nichtpaktierer gesehen oder gelesen wurde, doch man darf das bezweifeln.«
—aus einem Gutachten seiner Spekatbilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Leiter der Schule der Austreibung zu Perricum

Zu den häufigeren Manifestationsformen des Tasfarelel zählt die eines feisten, reich geschmückten Händlers aus der Rasse, die der Beschwörer als respektabel betrachtet: Einem Angroscho würde der Erzdämon zweifellos als erfolgreicher, wenn auch vielleicht etwas übermäßig geschmückter Zwerg erscheinen.
Eine andere, gewissermaßen neutralere, aber auch weniger vertrauenserweckende Gestalt ist die einer großen schwarzen Wolke, in der auf Kopfhöhe ein einzelner, kopfgroßer Diamant oder Karfunkel schwebt, in dessen Innern zwei rote Augen leuchten. In manchen Schriften von Tasfarelel-Verehrern wird diese Erscheinungsform 'Schatten des Drachen' genannt.
Zum Dritten wurde in den letzten Jahren mehrfach eine Erscheinungsform beobachtet, von der man anfangs glaubte, dass sie nur der überschäumenden Phantasie eines Bildhauers zuzuschreiben sei, der eine Statue der Gier und das Hortens entwickeln sollte – doch inzwischen wissen wir, dass solche Götzenbilder wirklich die Präsenz des Erzdämonen in sich tragen können.
Im Grunde ähnelt die Gestalt einem kauernden Drachen, dessen gewaltige Flügel hoch über dem Rücken angewinkelt sind. Die klauenbewehrten Vorderpranken stützen sich auf die Knie der kauernden Figur, doch weitere Einzelheiten der unteren Leibeshälfte werden von der immensen Wamme verdeckt, die wie ein ungefüllter Wanst bis zum Boden herabhängt.
Das Haupt trägt nur vier Hörner und ist gerade menschenähnlich genug, um nicht als rundweg drachisch aufgefasst zu werden; die Miene ist lauernd, boshaft, zugleich dämonisch amüsiert.
Das fraglos auffälligste Merkmal aber ist das riesenhafte, zahnstarrende Maul, dass sich anstelle eines Rückgrates von der Stirn des Erzdämonen über den ganzen Rücken bis zum Ansatz des kurzen Schwanzes zieht.
Hier, so realisiert man, können und müssen Opfergaben hineingeworfen werden, die dem Tasfarelel wohlgefällig sind: edle und magische Metalle, Juwelen und Kristalle, aber auch die getöteten oder noch lebenden Körper von Geweihten des Glücklichen Phex oder seiner Söhne Aves und Nandus, wie auch Kultgegenstände und Weihegeräte aus deren Tempeln. Ob Betrugswerkzeuge wie manipulierte Kaufmannswaagen und gefälschte Verträge, Wechselscheine und Münzen wirklich als angemessene Donaria gelten können, ist umstritten. Ähnliches gilt für Dinge von minderem Wert, die dem Herrn der Gier nur daher kostbar sein sollen, weil sie mit unnötiger Grausamkeit einem hilflosen Opfer geraubt wurden. Blutopfer aber sind auch diesem Dämon willkommen und angeblich sollen ausreichende Gaben dazu führen, dass sich der leer herabhängende Wanstsack prall füllt, was als Zeichen erzdämonischen Wohlgefallens gesehen wird. Wer und was auch immer seinen Weg in den Wanst findet, ist unrettbar verloren, wenn der Erzdämon erst einmal das Standbild verlässt und in seine Domäne zurückkehrt.

Khidma'kha'bul

»Ja, Wachtmeister, ich wollte die Villa des Stadtrates B.N. ausnehmen. Ich und mein Kumpel Helmold. Jemand hatte uns gesteckt, dass er mit seiner ganzen Sippschaft zum Entscheidungsspiel unserer Frettchen gegen Vorwärts Angbar reisen würde.

Na, haben wir uns gedacht, dann können wir ja wohl fein leise in der Zeit bei ihm zuhause vorbeischauen und kucken, was der da so an unnötigem Kram rumstehen hat. Von Geldschränken und solchem Zeugs hätten wir die Finger gelassen, das war nicht unser Ding.

Schon auf den Straßen war keiner, kein Wunder, wo ja alle solche Angst vor diesem Verrückten haben, der die Huren und Bettler verschleppt. Aber wir hätten uns vielleicht denken können, dass da was nicht stimmt, als auch im Haus gar keiner da war. Kein Nachtwächter, kein Hausmeister, keine Dienstboten – niemand. Stattdessen haben wir uns gefreut wie die Schneekönige, dass wir so freie Bahn hatten.

Über das Gartenmäuerchen auf der Hinterseite wär' auch meine Muhme gekommen, und die hat nur ein Bein. Auch der Nebeneingang für die Diener war natürlich nicht so gesichert wie die Tür zur Straße. Was sich die Reichen so denken …

Drinnen waren wir also schon einmal, flink nach oben, und der Frau Gemahlin die Schmuckschatulle geleert. Also, was sie dagelassen hatte. Der Herr hatte auch das ein oder andere, gerade Klamotten, für die ein Vetter uns einen guten Preis macht.

Und dann fand Helmold neben dem Bett einen Schlüssel. Genau die Art, wie sie für wirklich teure Zwergenarbeit gemacht wird. Er also direkt losgeplappert, dass der dumme Kerl seinen Geldschrankschlüssel vergessen hätte und wir Trottel wären, wenn wir die Gelegenheit nicht nutzten. Wenn ich zu feige wär', könnte ich ja schon einmal gehen, er käme dann mit seiner Beute nach. Wie er da ‚seine' gesagt hat, wusste ich schon, dass er jede Münzen selbst behalten hätte, obwohl der Tipp mit der Villa von mir kam. Da frage ich mich doch, Herr Wachtmeister, gibt es überhaupt noch Ehrbarkeit und Gerechtigkeit in der Welt?

Wir also das Haus durchsucht, immer nach Türen gekuckt, wo der Schlüssel passen könnte. Vorher immer die Vorhänge zugezogen, dass man unsere Kerzen nicht sah, man kennt das ja, das ganz Schauspiel eben. Und schließlich war da was im Keller. Helmold meine, Schatzkammern seien immer im Keller, schon weil so ein Haus ja bis auf die Grundmauern niederbrennen kann, und wenn dann alles weg ist …

Jedenfalls, er macht die Tür auf und ist rein. Sagt, ich soll draußen bleiben und Schmiere stehen, aber ich bin ja nicht von gestern. Ich kuck ihm also nach, damit er nicht die besten Stücke einsteckt und nur den Rest mit mir teilt. Nur darum habe ich das überhaupt gesehen: Viecher wie Ratten, aber viel größer, und irgendwie aus Blech gemacht. Im Liebfeld haben sie so etwas als Spieluhren, hat mir ein weitgereister Kumpel mal erzählt, und so etwas muss das auch gewesen sein. Die Dinger hüpften hoch und bissen den armen Helmold, dass er nur so gequiekt hat; ganze Stücke aus ihm rausgebissen haben sie. Er schrie noch, ich soll ihm helfen, aber dann hatte er auch schon so ein Rattending an der Kehle. Ein Kopf biss ihm in die Gurgel und der andere in den Mund und hat die Zunge gepackt. Widerlich. Dann fiel ihm auch das Licht runter und er hat nur noch gestrampelt. Da hab ich die Tür zugeknallt, obwohl doch aus Kisten Goldmünzen gefallen und am Boden verstreut waren. Doch ein anderes Rattending hatte mich gesehen, also nichts wie weg. Vor die Tür habe ich ein Fass gerollt, weil Helmold ja den Schlüssel noch hatte. Weil die Rattendinger irgendwie an der Tür gescharrt haben, bin ich nur noch gelaufen, und auf der Straße hat mich dann ein Büttel erwischt. Hat mich erst für den Menschenräuber gehalten, aber so was mach' ich nicht. Ich bin nur ein ehrlicher Einsteiger, der mal das eine oder andere mitnimmt, ehe es einer klaut, das muss man mir glauben.«

—Aussage des festgenommenen Diebes Toros auf der Stadtwache von Ferdok

Die Rostratte

Der **Khidma'kha'bul** (Mz. Khidma'kha'bulim) ist ein äußerst minderer Dämon und einer der niedrigsten Diener des Gierigen Feilschers. Khidma'kha'bulim sind Schatzbewacher und deshalb ebenso bösartig wie wirkungsvoll im Nahkampf: Ähnlich wie gewöhnliche Ratten, die ihr äußerliches Vorbild sind, greifen die kleinen Dämonen von vornherein nur ungeschützte und ungepanzerte Stellen an. Von diesen allgegenwärtigen Nagetieren aber unterscheiden sich die Khidma'kha'bulim, weil sie zwei Köpfe haben und ihr Hinterleib in einen Skorpionsschwanz mit großem Stachel ausläuft. Ihre Größe ähnelt eher der eines mittleren Hundes als einer Ratte und darüber hinaus sind sie nicht einmal dem Anschein nach aus Fleisch und Blut: Auf den ersten Blick wirken sie gepanzert wie ein Insekt oder Spinnentier,

dann bemerkt man ihren matten, metallischen Schein und denkt an ein mechanisches Spielzeug. Doch schließlich stellt man fest, dass sie ganz aus Metall gefertigt zu sein scheinen. Mal wirken sie wie aus stumpfem Zinn, mal wie aus dunklem Blei und mal wie aus rostigem Eisen; mitunter auch wie aus verschiedenen Schrottstücken zusammengemengt.

Khidma'kha'bulim haben einen spezifischen Daseinszweck in den Büchern der Beschwörungskunst: Sie bewachen große Mengen Gold und dazwischengemengte andere Wertsachen. Um einen Khidma'kha'bul herbeizurufen, ist Gold im Gewicht von etwa einem Rohalschen Stein erforderlich, und wenn ein Beschwörer wie üblich eine größere Schar oder ganze Horde invozieren will, so muss entsprechend viel Gold zu bewachen sein.

Das Gold ist keine Opfergabe für das Gelingen der Beschwörung, aber dennoch ernähren sich die unedlen Rattendämonen von dem, dass sie bewachen: an jedem Tag einen kleinen Happen von etwa einem Skrupel Gold – das ist ihr Preis, den man für die Wachdienste entrichten muss.

Es ist nicht bekannt, weshalb die Gestalt der Khidma'kha'bulim metallen erscheint – denn auf ihre Widerstandfähigkeit gegen Angriffe hat das selbstverständlich keine Auswirkungen. Es ist aber vorstellbar, dass sie mit Absicht eher wie künstliche Gegenstände als wie Lebewesen erscheinen sollen – denn so kann gerade gegenüber magietheoretisch ungebildeten Personen leichter der Anschein gewahrt bleiben, sie seinen nur raffinierte Mechaniken und keine Dämonen.

Nurumbaal

»Da ich vieles von meinen Erfahrungen niemals in einen offiziellen Einsatzbericht werde schreiben können, will ich diesen Weg wählen, um meine Bobachtungen der Nachwelt zu erhalten.

Die Aussage des Diebes Toros erschien mir glaubwürdig genug, die Villa des Rats- und Kaufherren Neubermann einer näheren Untersuchung zu unterziehen, am besten noch während seiner Abwesenheit. Denn meine Erlebnisse in den Diensten verschiedener Kriegsherren haben mich bereits mit Kreaturen wie den zweiköpfigen Ratten zusammengebracht und ich weiß eines: Spieluhrähnliche Mechaniken sind das nicht.

Es war jedoch nicht möglich, eine offizielle Genehmigung für eine Durchsuchung zu bekommen, ehe Neubermann und seine Gattin aus Angbar zurückgekehrt waren. Ich sprach bei ihnen vor, gab die sichergestellte Beute zurück und setzte sie allgemein von dem Einbruch in Kenntnis. Neubermann zeigte sich anfangs herablassend, doch dann bat ich darum, den Keller sehen zu dürfen – immerhin mochte dort noch eine Leiche liegen. Prompt wich er mir aus und seine Gattin täuschte eine Schwächeanfall vor, um mich nach einem Heiler zu schicken. Wir vereinbarten einen neuen Besuch am nächsten Tag, und als wir eintrafen, war der Keller natürlich sauber, bis auf ein paar alte Kisten mit Trödel leer und offensichtlich frisch geputzt. Ich spielte den Überzeugten und entschuldigte mich vielfach für die Unannehmlichkeiten. Neubermann war so garstig, mich an die leidige Sache mit dem Menschenräuber zu erinnern, und deutete an, als Ratsherr könne er dafür sorgen, dass ich wieder einfachen Wachdienst bei Nacht leisten müsse.

Nun, ich habe schon gegen Marus und Oger gekämpft und mit halborkischen Söldnern gezecht; ein feister Kaufmann kann mir da keine unmittelbare Angst einflößen. Tatsächlich hatte er mich sogar soweit gereizt, dass ich meine Anstellung riskierte und seine Villa später mit einigen Gefährten unter die Lupe nahm. Hätte man uns befragt, wäre das natürlich ein verstärkter Schutz gegen weitere Einbrüche gewesen.

Nach einigen Tagen konnten wir einige Gäste beobachten, die im Schutz der Dunkelheit eintrafen. Verschleierte Gäste, mit Kapuzenmänteln oder anderweitig vermummt, insgesamt vielleicht sieben oder acht. Alle benutzten den gleichen Rhythmus beim Klopfen und wurden wort- und grußlos hereingewinkt.

Im Obergeschoss brannte kein Licht, im Erdgeschoss kaum, und was man dort sah, schien eher aus dem Keller heraufzuleuchten. Dann kam Weibel Wolfbrand und gab mir Bescheid, dass zwei Vermummte einen benommenen Dritten von der Rückseite ins Haus geführt hatten, der in jedem Fall geknebelt und unter seinem Mantel möglicherweise gefesselt war.

Also traf ich meine Entscheidung: Ich nahm die Erste Streife mit und postierte die zweite Streife unter Weibel Wolfbrand wieder auf der Rückseite, zugleich vereinbarte ich ein einfaches Pfeifsignal.

Der Diener, der uns auf das erlauschte Klopfsignal hin öffnete, wollte protestieren und Alarm geben, doch Schutzmann Darpelt brachte ihn geübt zum Schweigen. Zusammen drangen wir in den Keller vor und unterbrachen die Versammelten bei einer widerlichen Zeremonie: Wandteppiche voller Dämonenbilder verunstalteten den Raum, der nach dem Entfernen der Regale viel größer war als zuvor. Der Qualm fremdländischer Räuchermittel hing schwer und beißend in der Luft und erst bei unserem Eintreten waren die im Chor rezitierten Formeln verstummt. Die Teilnehmer trugen reich aus Brokat gefertigte Roben, und ein Maskierter hatte einen nackten Mann auf eine Art Opferaltar gefesselt. In einem Zauberkreis aber stand eine widernatürliche Abscheulichkeit, die wie ein monströser Esel wirkte. Er trug Zaumzeug und Sattel wie ein edles Ross, doch statt eines Schwanzes hatte er eine Schlange und auch Hörner sah ich noch nie zuvor an einem solchen Tier.

Bei unserem Erscheinen brach die ganze Gruppe panisch auseinander. Keiner stellte sich unseren Waffen, stattdessen rannten Mehrere zum rückwärtigen Ende, wo wohl eine Fluchttreppe und Weibel Wolfbrand auf sie warteten. Der Maskierte aber ließ den kurzen Dolch fahren, mit dem er gerade die Brust des Opfers hatte öffnen wollen, und deutete dann auf mich. Sofort setzte sich der Esel in Bewegung.

Ich könnte den Kampf gegen die dämonische Kreatur nicht einmal beschreiben, wenn ich wollte. Vielleicht rettete mich die Tatsache, dass ich mir beim Immanspiel in Angbar auch die Zeit genommen hatte, meine Waffe im Tempel des Ingerimm weihen zu lassen – ich weiß es nicht. Jedenfalls dauerte es nur sehr kurz, bis der Dämon entschied, ich sei ein zu lästiger Gegner, und sich statt dessen zornentbrannt auf den Maskierten stürzte. Ich stelle entschieden fest, dass keiner von uns die Möglichkeit hatte, den Kultisten vor seinem zweifellos verdienten Schicksal zu bewahren, und sobald der Dämonenesel mit seinen langen Raubtierzähnen seine Brust aufgebrochen und das Herz verschlungen hatte, verschwand er in einer übelriechenden Qualmwolke.

Unter den Festgenommenen war auch die Frau und nun Witwe des Herrn Neubermann, die nach eigener Aussage zur Teilnahme an den Riten gezwungen worden war. Da die Obrigkeit die Gelegenheit erkannte, den unrechtmäßig erworbenen Reichtum des Hauses Neubermann zu beschlagnahmen, wird ihr wenig bleiben, selbst wenn sie die Geweih-

tenrichter von ihrer Unschuld überzeugt: Wie zu erwarten, wurde der Fall an eine höhere Stelle abgegeben.
Auch der Fall des 'Menschenräubers' ist damit geklärt – denn offenbar endeten die Unglücklichen so wie es auch für den von uns befreiten Reisende bestimmt gewesen war: Als Blutopfer für den Eselsdämon.«
—aus den Notizen der Serloga Musenberg, Stadtwachenhauptfrau zu Ferdok

Der Goldesel

Der **Nurumbaal** (Mz.: Nurumbaalim), ein zweigehörnter Dämon des Tasfarelel, wird vor allem von wirklich skrupellosen und gewissenslosen Beschwörern gerufen, um den eigenen Reichtum auf Kosten des Lebens unschuldiger Opfer zu mehren.

Er ist äußerlich einem Esel auf den ersten Blick sehr ähnlich, doch dann bemerkt der Betrachter sogleich die Unterschiede: die zwei langen Hörner auf dem Kopf und der Schlangenschwanz fallen zuerst auf, doch auch die vier Augen wie facettierte Edelsteine oder riesenhaft vergrößerte Fliegenaugen sind chaotischer Natur, wie auch die geifertropfenden Reißzähne in einem Maul, das sich unnatürlich weit öffnet.
Dass das Fell des Esels anscheinend bei allen Manifestationen räudig ist und er eine Satteldecke aus zerschlissenem Brokat und einen mit Edelsteinen besetzten Sattel trägt, als wäre er ein edles Ross, ist dann nur noch ein weiteres höhnisches Detail. Es ist sind keine Berichte bekannt, dass der Nurumbaal irgendjemanden, auch nicht den Beschwörer, auf seinem Rücken dulden würde, selbst wenn das vermutlich bei der Beschwörung entsprechend verlangt werden könnte.
Ebenso wenig wie er Dinge oder Personen befördert, kämpft der Dämon im Normalfall gegen die Feinde des Beschwörers – er benutzt den Tritt seiner scharfen Hufe nur, um sich zu verteidigen, und seine grausamen Zähne vor allem zum Fressen. Der Daseinszweck des Nurumbaal ist letzten Endes ein einzelner: Er wird gerufen, um Haufen lauteren Goldes auszukoten. Nach alchimistischen Untersuchungen ist das Gold rein und wahrhaftig, eine hochwertige Konzentration des Elementes Erz. Offenbar ist hier der Gierige Feilscher bereit, sich von magisch erzeugbaren weltlichen Schätzen zu trennen, wenn im Austausch der Beschwörer seine Hoffnung auf Errettung unendlich verkleinert und seine Seele mit nahezu unauslöschlichen Narben bedeckt.
Denn das 'Futter', aus dem der Esel das Gold hervorbringt, ist das frische, noch blutende Herz eines Menschen, Zwerges oder anderen vernunftbegabten, beseelten Lebewesens. Gewissen düsteren Texten zufolge (die wohl die einzigen 'echten' Passagen der *Wege zum Wohlstand* sein mögen, die uns vorliegen) ist es notwendig, bei der Opferung sehr genaue Riten und Formeln einzuhalten und bestimmte Instrumente und Räucherstoffe zu benutzen, um die Ausbeute an Gold zu maximieren. Über die Herzen magiebegabter Geschöpfe wie menschlicher Zauberer, aber auch Elfen oder Einhörner wird behauptet, dass sie den Eselsdämon dazu bringen, anstelle von Gold echtes Mindorium hervorzubringen, das jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit von dämonischen Kräften und Wesen okkupiert sein dürfte.

Balkha'bul

»Balkha'bul findet Erwähnung in einer sehr alten Legende, die von den Taten des Ilkhold Zottelhaar handelt, eines urtümlichen, hünenhaften Recken. Dass er die vom Zyklopenkönig geschmiedete Heldenklinge Gnorakir führte, legt die Vermutung nahe, dass er als phexenstreuer Recke galt, da die Waffe traditionell als von Phex beeinflusst gilt. Welcher Art seine Verbindung zu Phex war, ist nicht ganz klar. Möglicherweise hat es damit zu tun, dass sich der 'Held' Ilkhold in den Sagen und Märchen für jede seiner Taten reich entlohnen lässt und sogar die Götter um ausgleichende Gefälligkeiten bittet.

Die Vorstellung, er habe im Auftrag der Göttin Rahja die 'Schönheit' aus den Niederhöllen gerettet, könnte auf einer Verwechslung oder absichtlichen Verknüpfung mit einem anderen Sagenzyklus beruht, nämlich dem des Weges der Rahja in die Unterwelt ihrer Rivalin Bel-Khelel. In der Ilkhold-Tradition wird dagegen stets betont, dass sein Weg ihn in die Domäne des Neides geführt hätte, also die dem Gott Phex entgegengesetzte.

Dort jedenfalls wird ausdrücklich der Balkha'bul genannt, der damals sechs Hörner gehabt haben soll, bevor ihm Ilkhold Zottelhaar mit einem Schwerthieb drei davon abschlug und den Schatzbewacher dadurch in die Flucht schlug.

Es ist, wie gesagt, sehr wohl möglich, dass die ursprüngliche Erzählung davon ausging, dass der Gierige Feilscher ein dem Gott Phex wohlgefälliges Objekt in seinen Besitz gebracht und unter Bewachung durch den Wächter der unermesslichen Schätze gestellt hatte, ehe ein furchtloser Abgesandter des Gottes das umstrittene Stück zurückholte.

Im östlichen Darpatien wird das Märchen auch so erzählt, dass es die Klinge Gnorakir selbst war, die der Gierige Feilscher durch einen seiner Diener, den Wendigen Dieb, stehlen ließ, und dass Ilhkold sie an sich nahm und nutzte, als der nimmermüde Schatzwächter ihn beim Versuch, sie zu entwenden, ertappte und zu vernichten drohte.«

—Auszug aus Was glaubt das Volk, erweiterte Fassung von Thurin Dannike

Der Wächter der unermesslichen Schätze

Der Balkha'bul (Mz.: Balkhabulim) ist ein dreigehörnter Dämon, auch wenn gewisse Sagen andeuten, er habe einst sechs Hörner besessen und drei davon durch den Angriff eines Feindes verloren – ohne sonst an Macht einzubüßen. Allgemein wird der Dämon als unbesiegbarer Wächter betrachtet, der sowohl in der Siebten Sphäre den Hort und die Festung seines erzdämonischen Gebieters bewacht als auch in der Dritten Sphäre die Schätze der Tasfarelel-Paktierer, die ihn zu rufen verstehen. Doch das ist zum Glück eine kleine Zahl.

So groß ist der Ruf des Dämonen, dass man von ihm sogar in Volksmärchen hört, wo er als ultimativer Wächter schlechthin auftritt.

Es gibt nur wenige Augenzeugen, die einen Balkha'bul gesehen und dieses Zusammentreffen überlebt haben – und ihre Schilderungen weichen oft drastisch voneinander ab. Am verlässlichsten sind wohl diejenigen, die ihn als Geschöpf von grundsätzlich drachischer Gestalt beschreiben. So soll er wie ein feister bis aufgedunsener Tatzelwurm von goldener Farbe aussehen. Zwar wird vielfach die Vermutung belächelt, das Wort Tatzelwurm' leite sich von einem falschverstandenen Wort 'Tasfarelel-Wurm' ab, doch angesichts der Gestalt des Balkha'bul kann man das fast glauben.

»Mittnichten ein aechter Theyl dieser discussio / doch ohn Zweyfel von hinreychendem Interesse / ist die Rolle / die die Dracen und Dracenhaften in den Riten mannicher Daimonolatricer innehaben. Speciell die unter ihnen / welche primaer dem Wider-Phecs huldigen / den sie Sholvoar nennen / glauben / dasz die Dracen perfectissimi In-Carnationes der principia von Hab-Gier, Misz-Gunst und Geytz seyen / da sie allerzeit raffen und horten und weniges mehr lieben als den Glantz des güldenen Metalles und der edelen Steyne. Darumb seyen sie so reych / wie der Daemonlatriker gerne waer. Auch achteten sie die Goetter nicht / sondern die Himmelischen seyen ihnen eynerlei. Gerade von den Caisar-Dracen sagen sie das / denn diese sollen seyn die potentates aller anderen und auch die groeszten Horte errichten. Das ist nun Narretey. Viele qualitates hatt der Drac / wie dieses Haefft wol hat kuennen beweysen / die

der Lackay des Sholvoar nimmer teylet. So glaube ich dann wol / dasz diese Leuth dass nur sagen / weyl sie begehren die Reychtuemer der Dracen und wollen behaupten / es sey dem Dracen wol / wenn sie sie rauben. Erst recht den Carbunckel aber des Dracen begehren sie und manniche sagen / umb den Preys eins aechten Dracen-Carbunckel von Caisar-Drac oder Porpyr-Wurmb / den er ceremoniell als donarium erhaeltt / wuerdt sogar der Ertz-Daemon eine Pactirer aus seynem Pact freygeben und auf die Seel verzichten. Mir scheint das eytel Wunsch-Dennken.«
—aus einem zeitgenössischen Kommentar zum Compendium Dracomagica des Pher Drodont

An dieser Stelle soll noch erwähnt werden, dass der Balkha'bul auch den übelkeitserregenden Gestank eines typischen Tatzelwurmes besitzt: Um ihn aus der Nähe zu bekämpfen, muss man schon einen Magen aus Eisen haben, und selbst wer sich diszipliniert zusammenreißt, an dem bleibt trotzdem der widerwärtige Gestank für etwa einen Monat haften – und es heißt zu Recht, dass nichts außer verhüllender Zauberei diesen üblen Geruch vertreiben kann.
Schon daraus ergibt sich, dass es das Klügste ist, sich von Balkhabulim möglichst fernzuhalten. Sollte das einmal doch nicht glücken, so sollte man wenigstens nach Kräften seine Distanz wahren und ganz auf Zauberei und verzauberte Pfeile oder Bolzen setzen. Auch lange Stangenwaffen wie Speere, Piken und Hellebarden können hier ganz nützlich sein (sofern sie in irgendeiner Weise magisch oder gar geweiht sind), denn glücklicherweise trifft das Miasma nur jene Narren, die sich wirklich in den engsten Nahkampf wagen.

Belzhorash Mishkhara

»Es begann alles mit dem Verschwinden von Explorator Nachtigall, der als Späher im Greifenfurtischen nach relevanten Hinweisen suchte. Wir vermuteten seit längerem, dass die hinterwäldlerischen Gebiete vor dem Finsterkamm zu wenig Beachtung erhielten, weil die allgemeine Aufmerksamkeit vor allem auf der Wildermark lang.

Nachtigall durchstreifte als Sänger und Gaukler das Land und hielt nach verdächtigen Umtrieben Ausschau. Irgendwann kam er nicht zu einem fest vereinbarten Gespräch in die Ordensburg zurück und schließlich wurden wir ausgesandt, ihm nachzuspüren – vier Gardisten und ich.

Die Bauern der ganzen Gegend waren auf die gewohnte Weise den fremden Bewaffneten mit ihrem Magier gegenüber misstrauisch, doch unsere freundlichen Worte (und vor allem die Bereitschaft, für Verpflegung und Unterbringung angemessen zu bezahlen) ließen sie etwas auftauen. Schließlich war einigen sogar der Hinweis zu entlocken, dass wir beim Weiterreisen besser den Weg zum Ort Orkenbruch meiden sollten, weil es dort "nicht geheuer" sei. Und ja, einen fahrenden Barden hätten sie auch gewarnt. Doch er habe nur gelacht und auf der Laute geklimpert.

Orkenbruch erwies sich als wenig bemerkenswerter Weiler, vielleicht etwas kleiner, heruntergekommener und götterverlassener als die meisten. Das letztere ist durchaus wörtlich zu nehmen, zumindest war der letzte Geweihte südwärts gezogen und der Perainetempel des Ortes seitdem geschlossen.

Es gelang uns, für eine Nacht eine Unterkunft zu finden, denn es gab eine kleine Herberge und Schänke, deren Wirt jedoch vor allem Bauer war und nur widerspenstig einen Raum bereitstellte. Ich selbst hätte in der ‚Guten Kammer' schlafen können, wollte jedoch die Trennung von meinen Gardisten unbedingt vermeiden. Beim kargen Abendmahl waren die Höfler mürrisch und wortkarg und unsere Anwesenheit wurde offensichtlich nur geduldet, weil wir dem Wirt einen üppigen Preis gezahlt hatten. Es wurde nicht gebetet.

In der Nacht geschah nichts Bemerkenswertes – mit einer Ausnahme: Auf dem Weg zum Abort hatte Yilmene wohlverdientes Glück: Sie traf auf die Tochter des Hauses, die dort anscheinend gewartet hatte, und schaffte es, mit ihr ins Gespräch zu kommen, wobei sie ihre Rolle der 'älteren Schwester' so gut verkörperte, dass das Mädchen ihr einiges anvertraute: Offensichtlich widerstrebte es der jungen Hildegund, sich gegen ihre Sippe zu stellen, doch hatten die Ereignisse der letzten Jahre sie sehr erschüttert: beginnend mit dem grußlosen Abschied der Perainegeweihten, die scheinbar zur Versorgung der überlebenden Wehrheimer nach Süden gezogen sein soll, dann das Aufkommen gewisser ‚eigener Methoden', um Missernten, Seuchen und Not vom Weiler fernzuhalten, bis schließlich immer wieder Tiere und vielleicht sogar Reisende geopfert wurden. Insbesondere das Verschwinden eines gutaussehenden fahrenden Sängers, der den Hof aufgesucht und ihr schöne Augen gemacht hatte, ging ihr sichtlich nahe. Sie warnte Yilmene, dass wir zügig am nächsten Morgen abreisen sollten, weil am Abend darauf wieder ein ‚Fest' stattfinden sollte.

Tatsächlich war am nächsten Morgen unser Gastgeber wie ausgewechselt. Anscheinend hatte er einen Plan gefasst, denn nunmehr war er herzlich und freundlich und lud uns zu der Feier ein, die am Abend stattfinden sollte, um reichlich schmausen und zechen und es uns gut gehen zu lassen. Ich erklärte ihm daraufhin bedauernd, dass wir leider nicht verweilen konnten. Wir dankten ihm aber ausgiebig und noch in der gleichen Stunde brachen wir auf.«

—aus dem Einsatzbericht des Gardiarchen Fr.reg.mai. Symonian Hornberger, ODL

Die Monarchin des ewigen Siechtums

Zu den gängigen Umschreibungen dieser Erzdämonischen Wesenheit gehören *Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums* und *Herrin der Ratten, Fliegen und Würmer*. Nach der üblichen Sichtweise ist sie es, deren Ränke besonders gegen die gütige Peraine gerichtet sind. Diese Wahrnehmung einer 'bösen Rivalin Peraines' scheint auch der Grund zu sein, weshalb der Erzdämon schon in frühen Schriften und Überlieferungen weiblich dargestellt wird – eine feindselige Parodie der fruchtbaren Mutter. In einer erschreckenden Weise fruchtbar ist **Mishkara**, die auch **Belzhorash** geheißen wird, zweifellos: Sie bringt in unüberschaubarer Zahl Plagen wie Ungeziefer, Fäulnis und Seuchen hervor. Es besteht unter den gelehrten Medici des Anconiusordens die Theorie, dass ein großer Teil aller Krankheiten durch unsichtbare Seuchenkeime hervorgerufen wird, die als geringe Brüder der Hectabeli die Dritte Sphäre in Myriadenzahl durchstreifen und nach anfälligen Opfern suchen. Ob die äußeren Umstände oder doch eher die innere Sittlichkeit über die Angreifbarkeit des Einzelnen entscheiden, ist unklar. Doch vieles deutet darauf hin, dass regelmäßige Waschungen als Teil einer disziplinierten Lebensweise die Gefahr, befallen zu werden, deutlich minimieren.

Dennoch fürchten Heilkundige aller Ausbildungen die finsteren Kräfte der Mishkara wie den Namenlosen, denn kaum werden wirksame Arzneikräuter gegen eine Krankheit entdeckt, so lauert schon eine andere am Horizont.
Letzten Endes ist die Frage, ob Krankheiten eher moralisch ungefestigte Menschen befallen, mehr theologischer als magietheoretischer Natur und damit in diesem Rahmen unpassend. Ebenso wie ein Zant nicht nach der Ethik seiner Opfer fragt und ein Ulchuchu sittliche und unsittliche Schwimmer gleichermaßen ersäuft, so scheint die Meinung, dass Krankheiten nur den befallen, der sie durch verborgene Charakterfehler auch "verdient hat", scheint eher bigotter Selbstgerechtigkeit zu entspringen.
Davon abgesehen ist gerade Mishkara auch eine gefürchtete Bedrohung für das Leben der einfachen Landbevölkerung: Missernten, Ungezieferplagen, Pestilenz und Viehseuchen sind eine stete Gefahr und es gibt den weitverbreiteten Glauben, dass eine Widersacherin der Herrin Peraine dafür verantwortlich sei. Diese Überzeugung findet man selbst bei denen, die ansonsten von Kosmologie und Dämonologie keinerlei Vorstellung haben, ja diese Begriffe noch nicht einmal kennen.
Ob dieses Wissen um die Faulige Monarchin auf früheren, aventurienweit verbreiteten Erfahrungen mit der Präsenz der Monarchin des Siechtums beruht oder ob hier bäuerlicher Aberglauben durch Zufall die wissenschaftlich ermittelten kosmischen Gegebenheiten trifft, lässt sich leider nicht eindeutig feststellen. Eine in sich schlüssige Spekulation soll dem Leser jedoch nicht vorenthalten werden:

»Mehr als gorische Lokalgeschichte ist das Auftreten des Großen Schwarmes, der zu Zeiten der Magiermogule von Fasar — vor nunmehr über zwei Jahrtausenden — das gesamte obergorische Land auf eine dergestalt fürchterliche und unwiderrufliche Weise verheerte, dass das zuvor fruchtbare Ackerland bis auf die heutige Zeit karg, öde und mancherorts fast leblos ist; nur darum nicht Wüste geheißen, um es nicht mit dem Tafelberg, der eigentlichen Gorischen Wüste, zu verwechseln.
Wir wissen nicht, wie exakt die Magiermogule den großen Schwarm erschufen, doch seine Spuren sind eindeutig: Die Vernichtung des üppigen Humus durch eine Plage von krabbelnden Schrecken weist eindeutig auf eine Beteiligung der Belzhorash, vielleicht gar auf ihr Magnum Opus. Noch mehr deutet darauf jedoch die besondere Fürsorge, mit der sich danach die gebende Göttin um das geschundene Gorische Land bemühte und in Anchopal schließlich gar ihren Heiligen Hain entstehen ließ. Dort in Anchopal blieb auch über Jahrtausende das Wissen um die Schrecklichkeit der Verderberin der Felder lebendig, vor deren furchtbaren Umtrieben das Volk gewarnt wurde, und vom Heiligen Hain aus trugen die Pilger die mahnende Warnung in jeden Landstrich Aventuriens, in dem Ackerbau gepflegt wird.«
—Mitteilung der Sharina ay Yalaiad, Ordensgroßarchivarin zu Anchopal

Auch wenn die Pilgerfahrten der Perainetreuen nicht der einzige Weg gewesen sein dürften, auf dem sich die Kunde von der Fauligen Herrin des Siechtums über unseren Kontinent verbreitete, so gibt es doch zu denken, dass die wenigen Bauernmärchen, die der Widersacherin einen Namen geben, sie oft als Bylara kennen, eine Wortform, die vermutlich von Bylharas abgeleitet ist – dem Namen der Erzdämonin in altgorischer Zeit.
Wie dem aber im Einzelnen auch sei; es steht außer Frage, dass 'Bylara' als böse Gestalt in verschiedenen Erzählungen auftaucht, mitunter als 'Schwarzmagierin' oder 'Hexe' verharmlost, die das Vieh krankmacht, die Ernte verdirbt und Ratten oder Heuschreckenschwärme schickt und doch letzten Endes mit Hilfe der Gütigen Peraine von einem tapferen Bauernmädchen oder -burschen vertrieben wird. Insofern mag Mishkara tatsächlich zu den Erzdämonen zählen, von deren Existenz auch der gemeine Aventurier etwas erfahren hat, und deshalb richten sich die oft angebotenen 'Dämonenbanne', simple Amulette, die angeblich von niederhöllischen Mächten schützen sollen, vor allem gegen Mishkara-assoziierte Gefahren. Dementsprechend sind sie oft aus Storchenfedern und Knoblauch gebunden und mit grün-weißen Bändern verziert, weil all dies die Kräfte Peraines fokussieren soll – haltloser Aberglauben, selbstverständlich. Die Tempeldiener zu Anchopal hatten in der Vergangenheit gar mit skrupellosen Gesellen zu tun, die sich nicht aus Frömmigkeit und Andenken an ihre Pilgerfahrt einen Zweig aus dem Heiligen Hain mitnehmen wollten, sondern derer viele abzubrechen versuchten, um sie in der Heimat als Glücksbringer zu verhökern.
So gibt es auch eine Form von Kulten der Mishkara, die im magietheoretischen Sinne keine Pakte sind: Wo Unwissen und Aberglaube blühen und weltliche und kirchliche Aufsicht zu wünschen übrig lassen, sind verängstigte Bauern mitunter verleitet worden, der Mishkara zu opfern und zu huldigen. Sie tun dies nicht, weil sie ihr zugeneigt sind, sondern weil sie ihre Macht fürchten. Um Plagen, Seuchen und Missernten zu vermeiden, wollen sie die üble Macht mit Gaben besänftigen. Die exakte Form dieser Kulte unterscheidet sich von Ort zu Ort, doch bestimmte Formen sind immer ähnlich: Meist beginnt es mit der Idee, dass die Dorfgemeinschaft einen kleinen Teil ihrer Ernte zeremoniell der "Herrin der Ratten, Würmer und Maden" weiht, die als eine Art Tierkönigin verstanden wird, und zum Verrotten an einer abgelegenen Stelle niederlegt, um an anderer Stelle von ihr verschont zu werden. Derlei Bräuche, so fragwürdig sie vom Standpunkt der Göttertreue auch sein mögen, sind nun nichts, womit sich der Orden in irgendeiner Form zu befassen hätte.

Doch mitunter scheint es Mishkara zu gefallen, diese Opfer anzunehmen und sich einzelnen Mitgliedern der Dorfgemeinschaft zu offenbaren, auf dass sie mehr und mehr Opfer darbringen und so ihre Seelen immer stärker beflecken.
Die Opferung des Blutes kleinerer Nutztiere (wie Lämmer, Ferkel, Kälber) ist dann oft nur der erste Schritt auf einem Weg, der zur Ergreifung einzelner Wanderer und Hausierer führt, die dann 'spurlos verschwinden', ohne dass sie jemand in diesen gefährlichen Zeiten suchen wird. Mitunter kommt es gar dazu, dass eng verschworene, nunmehr ganz den Dämonen verfallene Dorfgemeinschaften sogar größere Reisegruppen zu überwältigen versuchen; manchmal durch dämonische Gaben insofern unterstützt, dass Krankheitsausbrüche die Fremden zeitweilig schwächen.
Die der Mishkara zusagenden Opfergaben sind von frustrierender Unauffälligkeit, sieht man einmal von den höchsten Geschenken ab: Ähnlich wie bei den meisten Erzdämonen verwenden Beschwörer und Paktierer mitunter gefolterte und gemordete Heilige Tiere der bekämpften Gottheit als besondere Gaben: Reisende Exorzisten und Ordensgardisten (aber auch alle anderen) sollten also sogleich aufmerksam werden, wenn sie hören, dass unlängst ein Storch überraschend verschwunden ist: Bauern wissen üblicherweise gut, welche Nester auf ihren Hofdächern bewohnt sind.
Davon abgesehen werden oftmals Körperteile und -sekrete von Erkrankten geopfert, manchmal auch Sieche selbst, doch deren Verschwinden wird oft mit weit weniger Aufmerksamkeit verfolgt. Das gleiche gilt für die Opferung verdorbener Feldfrüchte und die Darbringung von Ernteschädlingen – wer wird schon wissen, ob ein Paktierer Ratten fängt oder Madengewürm kultiviert, um sie der Mishkara zu opfern?
Nein, das Wirken dieser erzdämonischen Wesenheit zeigt sich leider meist erst dann, wenn alle Pakte geschlossen sind und der Paktierer die neugewonnen Kräfte nutzt.

Duglum

»Wir ließen den Ort Orkenbruch mit seinem mörderischen Götzenkult zum Schein hinter uns und bald kamen wir an eine Furt, wo wir den Pfad hinter uns lassen konnten. Um mögliche Verfolger abzuschütteln, zogen wir eine Weile bachabwärts und kehrten dann in einem großen Bogen zum Weiler zurück. In einer verlassenen Kate konnten wir uns verbergen und zugleich die Dorfmitte im Blick behalten.

Dort waren inzwischen die Vorbereitungen im Gang. Insbesondere wurden einige Jungtiere des örtlichen Viehbestandes bereitgemacht und für ein Opfer geschmückt. Der Wehrtempel, der zuvor der Peraine geweiht gewesen war, diente offensichtlich als Ort der bevorstehenden Feierlichkeiten.

Wie in so vielen Dörfchen im nördlichen Mittelland war der eigentliche Tempelbau von einer hohen, breiten Wehrmauer umgeben, deren vier Ecken von je einem Aussichtsturm gekrönt waren. Ein großes Tor dient dazu, bei Gefahr den Zugang zum Innenhof zu verschließen.

Wir beratschlagten gerade, wie wir vorbei an den Bauern zum eigentlichen Tempelgebäude gelangen konnten, als die Seuche zuschlug. Anscheinend war uns bei unserem Aufbruch der Flinke Difar angehängt worden, der uns schwächen und verlangsamen sollte. Das erklärte auch, wohin kurz zuvor ein knappes Dutzend Bauern verschwunden waren: Sie waren wohl unterwegs, um uns einzuholen und zurückzubringen, während wir uns kaum wehren konnten.

Glücklicherweise waren wir in unserem Versteck unweit des Ortes sicher und konnten nach ein paar qualvollen Stunden sehen, wie der Trupp unverrichteter Dinge zurückkehrte. Der Missmut war ihnen deutlich anzusehen.

Bei Einbruch der Dunkelheit begaben sich alle Dörfler in den Innenhof des Wehrtempels und schlossen das Tor, von wo aus sie selbst einer mittleren Orkhorde trotzen konnten und sich anscheinend sicher fühlten.

Die üblichen Behandlungsmethoden hatten uns indessen einen Teil unserer Kräfte zurückgegeben und so entschied ich, den Wehrtempel näher zu untersuchen. Die langen Übungen zahlten sich aus, als wir ungehört die Außenmauer der Anlage überwanden und über den Innenhof zum eigentlichen Tempel schlichen, aus dessen schmalen Fenstern uns bereits ein übler Fäulnisgeruch entgegenschlug. Die Schlussfolgerung lag auf der Hand, doch ich wollte nichts übereilen. Ein vorsichtiger Blick in den Innenraum zeigte uns den langgestreckten Andachtsraum des Tempels, in dem sich die Dörfler zusammengeschart hatten. Am Ende des Mittelschiffes, im Sanctuarium, erhob sich im flackernden Licht der Kerzen hinter dem Opferaltar anstelle eines Götterbildes ein Anblick, der mich erstarren ließ: Fast drei Schritt hoch ragte dort mit weitausgebreiteten Flügeln eine fast schwarze Gruftassel auf, in deren offener Bauchhöhle sich handgroße Maden wanden.

Bei allen bisherigen Einsätzen hatte ich es niemals zuvor mit einem Duglum zu tun gehabt, den Göttern sei Dank. Mir war jedoch bewusst, dass ein Siebengehörnter weit jenseits aller Möglichkeiten meiner kleinen Einheit war, selbst wenn man die ganzen Kultisten außer Acht ließ. Hastig ging ich die Möglichkeiten durch, doch außer dem schnellen Rückzug und der Benachrichtigung der Ordensburg sah ich keine Möglichkeit: Von allen furchtbaren Angriffsformen des Ungeheuers einmal abgesehen hätte es uns auch leicht irgendeine üble Pestilenz bis hin zur Dämonensieche anhängen und uns zu wandelnden Seuchenbringern machen können. Es schien, als seien wir hier eindeutig machtlos.

Ich will an dieser Stelle die Verantwortung für die damit verbundene Verzögerung übernehmen, doch handelte ich gemäß meiner Eindrücke. Zum Glück verwies mich Gardist Hanno auf die starre Reglosigkeit des Dämons und bracht mich damit dazu, die Szene per Odem Arcanum zu betrachten. Auf diese Weise fand ich nicht nur heraus, dass kein einziger Zauberer unter den Kultisten war, sondern auch, dass es sich nur um ein täuschendes Standbild eines Duglums, nicht einen wahren Dämonen, handelte. Das trübe Flackerlicht, der niederhöllische Gestank und die ganze feindliche Anmutung der Szene hatten mich genarrt.

Anscheinend hatte der Anführer des Kultes in einer Vision das Aussehen eines Duglums erspäht und daraufhin das Kultbild anfertigen lassen. Beeindruckend war es, ohne Frage.«

— aus dem Einsatzbericht des Gardiarchen Fr.reg.mai. Symonian Hornberger, ODL

Der Siechende Schatten der Niederhöllen

Mit seinen sieben Hörnern gehört der *Siechende Schatten der Niederhöllen* zu den mächtigsten bekannten Dämonen und wird nicht ganz zu Unrecht als 'Heermeister', Haushofmeister' oder 'Vizekönig' der Mishkara bezeichnet – alles natürlich derisch-menschliche Titel mit wenig Bedeutung für die Rangfolge der Niederhöllen. Dennoch spiegelt sich darin die herausragende Position wieder, die ein **Duglum** im Gefolge der BLZ genießt. Es gilt als akzeptiertes Wissen, dass es mehrere Duglums gibt und es sich also um eine ganze Klasse von Dämonen handelt, was bei Siebengehörnten mehr als nur etwas ungewöhnlich ist – und man fragt sich unwillkürlich, weshalb bei einer derart weitgestreuten Präsenz des Seuchenbringers unser heimatliches Aventurien nicht noch viel öfter von schweren Epidemien

heimgesucht wird. Gewiss, man kann es dem segensreichen Eingreifen der Götter zuschreiben, doch vom intellektuellen Standpunkt ist eine Theorie sehr unbefriedigend, wenn sie dieses Element zur Erklärung einer Erscheinung benötigt.

Die übliche Manifestationsform des Duglum ist die einer großen Gruftassel von schwarzvioletter Farbe, deren Rücken von sieben nadelspitzen und gifttropfenden Hörnern gekrönt wird. Oftmals entspringen dem Bereich hinter dem Kopf auch zwei oder mehr große Insektenflügel aus einer ledrigen Haut, auf denen sich der Dämon dann vermutlich in die Lüfte erheben kann. Mit diesen staubigen oder schleimigen Mottenflügeln wirkt das Geschöpf mitunter wie eine bösartige Verspottung eines Himmelsboten. Anders als eine Riesengruftassel, sein primäres tierisches Vorbild, stolziert er am Boden auf den hintersten seiner ungezählten Beinpaare aufgerichtet einher und entblößt dabei die offene Stelle an seinem Bauch, die einer schwärenden Wunde gleicht, aus der unablässig bleiche Maden hervorquellen.

Diese Maden sind zwar von dämonischer Substanz, bleiben jedoch auch nach dem Rückzug des Duglums für einige Zeit in der Dritten Sphäre bestehen. Gemäß der Prinzipien der Mishkara zersetzen sie sich allerdings recht schnell im Verlauf einer knappen Stunde und sondern dabei einen abscheulichen Gestank ab. Zurück bleibt ein halbflüssiger Schleim, der von erheblicher Giftigkeit ist und dessen Schäden nur mittels Zauberei oder den Kräften eines Perainegeweihten behandelt werden können.

Gewisse Beobachtungen deuten darauf hin, dass diese aus unbekannten Gründen offene Stelle im Panzer des Duglums seine größte Blöße ist, die durch wohlgezielte magische Angriffe ausgenutzt werden kann – doch die Beweise dafür sind sehr dünn und konnten selbstverständlich nicht in systematisierter Weise gewonnen werden.

Auch wenn der Panzer des Dämonen dick und schwer zu durchdringen ist, sein Widerstand gegen Schäden enorm und seine Zangen mörderisch, so sind diese Eigenschaften zwar im gewöhnlichen Gefecht sehr beunruhigend, wirklich verheerend aber ist seine wohldokumentierte Fähigkeit, im Umkreis vom vielen Schritten (manche spekulieren hier, die Reichweite betrage sieben Schritt) dem Gegner oder jedem beliebigen Opfer eine willkürliche Krankheit anzuzaubern. Zwar steht anhand von Aussagen verhörter Paktierer fest, dass die Infektion als geforderter Dienst eines invozierten Duglums den Beschwörer umso mehr astrale Kraft fordert, je gefährlicher und verwüstender sie ist, doch gibt es auch Berichte, nach denen ein Duglum im Rahmen der Selbstverteidigung oder Rache Krankheiten verbreitete, die ihm kein Beschwörer abverlangte. Dass ein Duglum die von ihm zugefügte Seuche auch magisch beenden kann, steht fest, doch das scheint fast nur der Fall zu sein, wenn er nicht in der Zwischenzeit vertrieben und neu gerufen wurde. Die Fähigkeit, die Herrschaft über einen von anderen Beschwörern herbeigerufenen Duglum an sich zu reißen, um dessen üble Taten ungeschehen zu machen, ist jedenfalls eine Gabe, die nur den größten Exorzisten zuteil wird.

Tlaluc

»Eines jedoch hatte mir der Odem Arcanum offenbart: Vor dem Altar, über die ganze Breite des Tempelinneren, erstreckte sich tatsächlich eine dämonische Präsenz. Schon die vage, formlose Gestalt ließ mich vermuten, um was es sich handelte, doch erst der direkte Augenschein nach Beendigung des Zaubers verriet es deutlich: Eine große Masse graugrünen Schleims füllte das Becken vor dem Altar; nach Aussehen und Geruch der eitrige Ausfluss eines darmfraischkranken Riesen. Ich musste gar nicht die beiden zitternden Hörner sehen, die wie kränkliche Schneckenaugen hervorstanden, um die Kreatur als einen Tlaluc zu identifizieren. Also hatten wir es doch mit einem Dämonenbeschwörer zu tun …

Während wir lautlos zuschauten, wie sich die Götzendiener versammelten, war ihre bedrückte Stimmung förmlich zu greifen. Das waren keine enthusiastischen Gläubigen, die ihr neues Glück in einem aberwitzigen Götzen gefunden hatten, sondern Verzweifelte, die sich von allen anderen Mächten als den Gehörnten verlassen wähnten – und nun tapfer einer Bestrafung entgegen sahen, weil sie die geforderten Opfer nicht beschafft hatten.

Als auch die letzten gewisperten Worte verhallt waren und drückende Stille den Raum erfüllte, kam eine Gestalt hinter der Duglumsstatue hervor, mehr gleitend als schreitend. Ganz in einen weiten, graugrünen Kapuzenmantel gehüllt, schien sie einen langen Zeitraum aus verborgenen Augen die Versammelten anzustarren. Die ersten Worte brachen die Stille, heiser geflüstert, doch nach dem Schweigen wie ein Donnerschlag: "Keine … Opfer heute ?"

Nach einer Zeit des Zögerns trat ein Mann vor, den ich an Statur und Stimme als unseren Gastgeber der letzten Nacht erkannte. Mit ungeschickten Worten, die Kappe in der Hand drehend, gestand er den Misserfolg bei der Jagd nach uns.

Die verhüllte Gestalt wandte sich abrupt von ihm ab und blickte die Staue an. Wie sinnend fragte sie: "Die Herrin wird unzufrieden sein. Soll sie ihre Kinder stattdessen von euch speisen lassen?"

Ein kollektives Aufstöhnen antwortete darauf und ließ den Götzendiener herumfahren. "Dann nenne ich ihren Preis: Für jeden Menschen, den ihr nicht gebracht habt, zehn Hühner, drei Schafe und ein Kalb! Freut euch, denn Sie ist gnädig."

Offensichtlich teilten die Bauern diese Ansicht nicht, doch es sollte noch härter kommen: "Doch etwas Menschenblut muss dabei sein, auf dass das Opfer wohlgefällig aufgenommen werde."

Die Gestalt verließ ihr Podest, trat gleichsam durch den Tlaluc hindurch. Ob er sich vor ihren Füßen teilte oder sie hindurch- oder hinüberschritt, ließ sich nicht erkennen. Vor der Wirtstochter blieb sie stehen. "Ich spüre Angst, Reue, Abscheu. Sehr gut. Du hast etwas an dir, Dirne, was der Herrin schmecken wird." Diesmal ertönten gedämpfte Schreie, die sogleich verstummten, als sich das verborgene Gesicht des Beschwörers in ihre Richtung wandte.

Binnen weniger Herzschläge musste nun die Entscheidung fallen. Die Macht des Gegners war noch nicht annähernd einzuschätzen, doch wir konnten nicht reglos zusehen, wie ein Menschenopfer dargebracht wurde – erst recht nicht die Opferung der einzigen Person hinnehmen, die unserer Sache geholfen hatte.

In der Zeit, die wir zur lautlosen Abstimmung unserer Taktik benötigten, hatte der Feind die nur vage widerstrebende Maid in den Altarbereich gezerrt. Die Masse des Tlaluc schloss sich hinter ihnen. Bei jeder Bewegung der dämonischen Substanz waberten ekelerregende Schwaden durch den Raum und waren selbst in unseren Verstecken an den Fenstern wahrnehmbar.

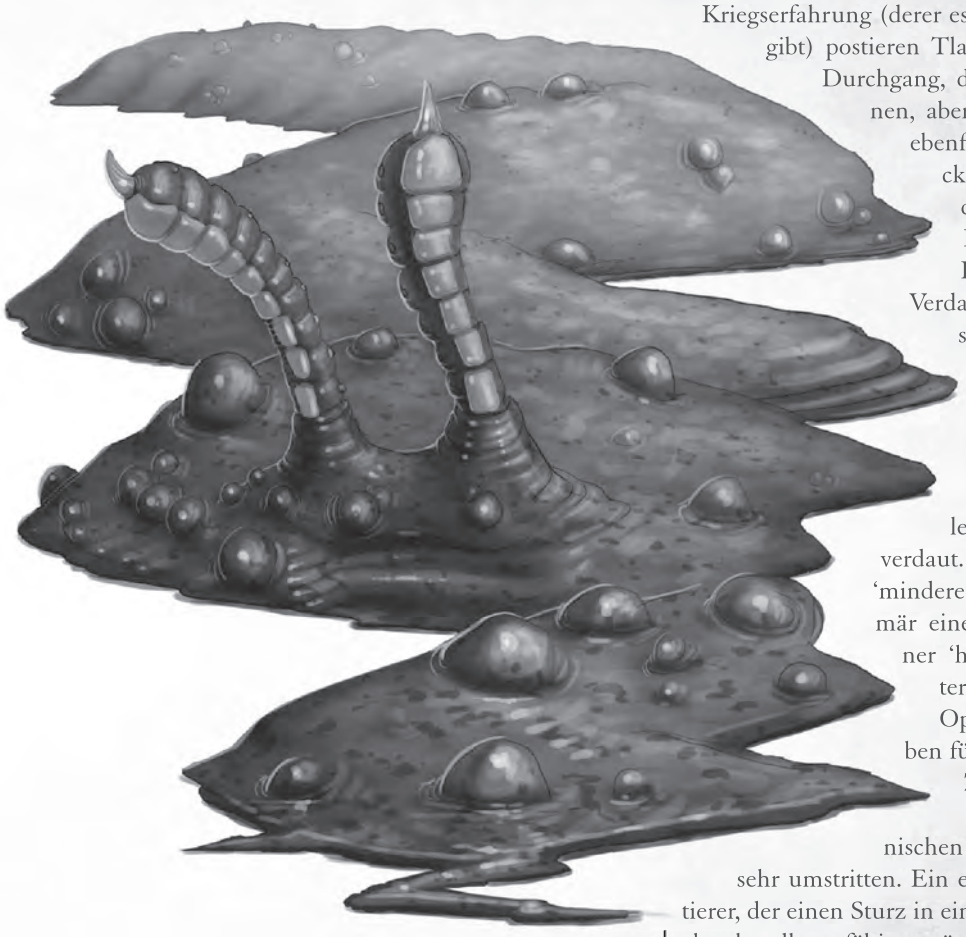
Unser erstes Ziel musste es sein, den Paktierer als Zauberer von unbekannter Stärke von der uns zahlenmäßig weit überlegenen Schar seiner Anhänger zu trennen. Zum Glück hatte er uns dazu einen prächtigen Angriffspunkt geliefert, denn die Bauern waren bereits empört über die Forderungen, entsetzt über das bevorstehende Schicksal einer ihrer Töchter und angeekelt vom miasmatischen Hauch des Dämons. Es brauchte nur eines [aus Sicherheitsgründen gestrichen], damit sie in heller Aufregung aus dem Gebäude flohen. Yilmene und Bartin nahmen am Eingang Aufstellung, um eine Rückkehr der Bauern zu verhindern, während Korst und Laira nach vorne sicherten. Da uns die Fähigkeiten eines Tlalucs bekannt waren, hielten wir respektvollen Abstand und wagten uns nicht mehr als 25 Schritt heran. Nur ich musste mich weiter nähern. Ich kann nun berichten, dass ein Weihrauch-Rosen-Zauberspruch nur sehr wenig gegen den Gestank eines Tlalucs ausrichten kann, doch hilft er immerhin den Zeitraum zu verlängern, bevor man durch die Übelkeit handlungsunfähig wird. In diesem Zeitraum konnte ich den im Zauberspeicher meines Stabes enthaltenen Ignifaxius mit seiner ganzen Kraft auf den Dämon richten, mit dem erwünschten Ergebnis, dass der Tlaluc vollständig seiner Manifestationsform beraubt und zurückgeschleudert wurde.

Mir ist bewusst, dass die Anwendung dieses Zauber eigentlich der noch größeren potenziellen Gefahr, dem Beschwörer hätte gelten müssen, doch in dieser Situation kam es vor allem darauf an, den hinter der Statue verborgenen Götzendiener schnellstmöglich zu erreichen, ohne dem Tlaluc zum Opfer zu fallen.«

—aus dem Einsatzbericht des Gardiarchen Fr.reg.mai. Symonian Hornberger, ODL

Herr des Miasmatischen Hauches

Tlalucya zählen zu den Gehörnten Dämonen, doch sie sind nicht allzu aktiv; im Kampf zeigen sie keine beeindruckenden Attacken oder Paraden. Das auffallendste Merkmal dieser Dämonen ist ihre scheinbare Passivität: Ein Tlaluc unternimmt keine Angriffsversuche und bemüht sich auch nicht, einer Attacke auszuweichen. Stattdessen nimmt er Angriffe unbewegt hin. Tlalucya sind allerdings recht zäh und nahezu ungefährdet durch Nahkampfwaffen. Die Stärke der *Meister der Morfus* liegen auf einem anderen Gebiet, wie das Epitheton *Herr des Miasmatischen Hauches* bereits andeutet: Er verströmt einen Gestank wie von Schweiß, ranziger Butter, Fäkalien und Verwesung, der jedes Duftwasser übertrumpft und herkömmliche Hilfsmittel wie liebfeldische oder aranische Pomander nutzlos macht.



Nur wenige Kämpfer sind so robust an Leib und Magen, dass sie es in der nötigen kurzen Distanz zu einem solchen Dämon aushalten: Ist es schon schwierig, sich in der Umgebung eines Tlaluc aufzuhalten, so erfordert der Nahkampf durch den Gestank noch mehr Widerstandskraft vom körperlich strapazierten Angreifer.

Ein Tlaluc ist langsam wie ein Schnecke, doch aus den genannten Gründen als Hindernis formidabel. Taktisch passend platziert, kann ein einzelner Tlaluc einen Korridor oder Gebirgspass für eine ganze Gruppe Kämpfer unpassierbar machen. Beschwörer mit Kriegserfahrung (derer es heutzutage viel zu viele gibt) postieren Tlalucya oft so an einem schmalen Durchgang, dass sie selbst ihn passieren können, aber alle Angreifer gezwungen sind, ebenfalls im Gänsemarsch vorzurücken, was sie zu leichten Zielen anderer bewaffneter Handlanger des Beschwörers macht.

Bedenkt man nun noch, dass die Verdauungskräfte eines Tlalucs stärker sind als die einer Riesenamöbe, so ahnt man, was dem Unglücklichen widerfährt, der unweit oder gar über einem Tlaluc die Kontrolle verliert und würgend zusammenbricht: Er wird bei lebendigem Leibe eingehüllt und verdaut. Es ist überliefert, dass einige ‘mindere’ Mishkara-Beschwörer sich primär einen Tlaluc als dämonischen Diener ‘halten’, der nicht nur ihren Unterschlupf sichert, sondern auch als Opfergrube dient, in die sie alle Gaben für Mishkara hineinwerfen. Ob der Zweigehörnte wirklich als derartiges Portal zu seiner erzdämonischen Herrin dienen kann, ist jedoch sehr umstritten. Ein einzelner Bericht über einen Paktierer, der einen Sturz in einen Tlaluc überlebte und entstellt, aber handlungsfähig zurückkehrte, muss daher mit Vorsicht betrachtet werden.

Alles in allem kann man Ordensgardisten und anderen nur anraten, um Tlalucya einen weiten Bogen zu machen und keine Zeit und Kraft mit ihrer Bekämpfung zu vergeuden – sofern der Beschwörer sie nicht so postiert hat, dass ihre Beseitigung unumgänglich wird.

Khuralthu

»Vorbei an dem sich schnell zersetzenden Schleim, der die Überreste des Tlalucs darstellte, rückte ich mit Korst und Laira zum Altar vor, nachdem ich Yilmene und Bartin signalisiert hatte, sie sollten gemeinsam zur Rückseite des Tempels vorgehen, um eine Flucht des Paktierers aus einem Hinterausgang zu unterbinden. Wir hielten an der Duglumsstaute nur so lange inne, um zu probieren, ob man sie durch einen schnellen Stoß umstürzen konnte. Als das nicht gelang, beschloss ich, dass wir uns später die Zeit dazu nehmen müssten.

Offensichtlich hatte der Gegner die Sakristei des Tempels als unzureichend sicher empfunden und den Tempel bereits verlassen. Aus seinem Opfer war nun eine Geisel geworden.

Als wir den äußeren Hof erreichten, sahen wir im Sternenlicht zwei Formen eng beieinander – doch als sie unserer gewahr wurden, löste sich eine davon und stürmte mit kreisenden Armen auf uns zu. Vier kreisenden Armen. Der Dämon hatte eine Gestalt, die mir nie zuvor untergekommen war, vierarmig, langhalsig, aber im Grunde vage menschenähnlich. Ohne Hörner, daher hielt ich meine Zauberei noch zurück; erst recht, als ich beinahe über den blutüberströmten Körper der Wirtstochter stolperte – das Opfer, dessen Lebenskraft den Dämon herbeigeholt hatte? Ihr Puls schlug noch schwach und ich stabilisierte sie mit meiner Magie. So schnell es auch gegangen war, inzwischen hatte der Dämon meinen zwei Begleitern übel zugesetzt: Korst war zu Boden gegangen und Laira wurde von den kreisenden Dreschflegelarmen soweit abgedrängt, dass sich der Dämon über Korst beugen und zum Biss ansetzen konnte. Ohne Kenntnis seiner genauen Merkmale musste ich einen herzhaften IGNIFAXIUS ansetzen, der götterseidank genügte, die Wesenheit zu verbannen. Ich überließ es den beiden anderen, sich um ihre verwundeten Kameraden zu kümmern, und setzte dem Kultisten nach, der inzwischen irgendwo Unterschlupf gesucht hatte. Es war astral recht aufwändig, ihn aufzuspüren, denn er hatte sich in einer der vielen Vorratskammern verkrochen, die die Außenmauer durchsetzten. Der Diener der Herrin der Ratten war wie eine Ratte in die Enge getrieben. Als er mich herannahen sah, rief er mir zu: "Zurück, Collega! Ich habe hier eine Armbrust, deren Bolzen Dämonengift trägt – ein Kratzer, und nichts kann euch retten. Ich fordere freien Abzug!"

Zum Glück hatte die Kammer nichts, was einer Schießscharte ähnelte. Er würde also hervortreten und zum Zielen seine Deckung aufgeben müssen, so dass meine Antwort feststand: "Ich weiß, was du denkst: »Kann er überhaupt noch genügend Astralkraft besitzen?« Nun, um die Wahrheit zu sagen, weiß ich es in der ganzen Aufregung selbst nicht genau. Aber da ich ein Adeptus Maior des Kampfseminars Andergast bin, der besten Kampfmagierschule Aventuriens, und Zauber beherrsche, die dir den Kopf geradewegs fortblasen können, solltest du dich fragen, ob heute dein Glückstag ist. Nun, denkst du, du hast heute Glück?"

Er glaubte anscheinend daran; oder er wollte es einfach zu Ende bringen. Darauf deutete das Gebrüll hin, mit dem er hervorsprang, ohne ernsthaft zu zielen. Den Gefallen tat ich ihm allerdings nicht: Ein Paralyse-Zauber nahm ihm alle Beweglichkeit, ohne ihm ein Verhör und eine Aburteilung zu ersparen. Seine weitere Beförderung erfolgte gemäß den Vorschriften mit Knebel, Halsgeige und Kniekette.

Ein rascher Blick auf die in der früheren Sakristei gefunden Objekte ergab den Eindruck, dass der Kultist anscheinend auf eigene Faust gehandelt hatte. Sein Hintergrund war recht banal: Ein früherer Anconiusbruder, der nach einiger Zeit als Medicus in der Armee übergeschnappt war und sich mit der Herrin der Seuchen eingelassen hatte, um Ruhm durch die Beherrschung von Krankheiten zu gewinnen – bis seine als medizinische Kunstfehler getarnten Menschenopfer dazu führten, dass er zwar nicht enttarnt, aber wegen Unfähigkeit davongejagt wurde. Von Orkenbruch aus hatte er anscheinend seinen Einfluss über den Nordwesten des Reiches erweitern wollen, ohne dafür den nötigen Ehrgeiz und Elan zu besitzen; den Göttern sei Dank. Über das genaue Schicksal von Explorator Nachtigall konnten wir leider nichts herausfinden.

Korst hatte den Angriff des unbekannten Dämonen ohne Spätfolgen überstanden, denn die durch den Dämonenhauch ausgelösten Krämpfe klangen zügig ab. Das Mädchen hatte ebenfalls überlebt und wollte ausdrücklich bei ihren Eltern bleiben – um hier anderweitig einzugreifen, fehlten uns alle Befugnisse.

Wir ließen die Dörfler in dem Wissen zurück, dass sie entweder Heim und Hof aufgeben und zu den Gesetzlosen fliehen oder ihre Strafe auf sich nehmen konnten. Ich vermute, sie wird eher milde ausfallen, da derzeit keinem Adligen daran liegen kann, seine Ländereien zu entvölkern.

Der örtliche Baron war selbstverständlich höchst überrascht, als wir ihm Bericht erstatteten. Nichts konnte ihn davon abbringen, dass nur der üble Einfluss eines 'auswärtigen Aufrührers' seine sonst so treuen Bauern verleitet haben konnte das Übliche eben.«

—aus dem Einsatzbericht des Gardiarchen Fr.reg.mai. Symonian Hornberger, ODL

Der Blut-Drescher

In den letzten Jahren konnte auch im Gefolge der Mishkara beobachtet werden, dass zuvor unbekannte Dämonen beschworen wurden, deren hauptsächliche Fähigkeit der gewöhnliche Nahkampf ist; ihre Aufgabe ist üblicherweise die Verteidigung des Paktierers oder eines Unheiligtums. Gerade im Bereich der Mishkara ist dieser Aspekt lange eher schwach vertreten gewesen, denn so verheerend eine Epidemie auch sein mag, so lange dauert es auch, bis ihre volle Wirkung eintritt – zu lange, um dem Paktierer die Haut zu retten.

Der als **Khuralthu** (Mz.: Khuralthi) bekannte Dämon füllt nun diese Lücke, wie man bedauernd feststellen muss, da er ein zwar nicht übermächtiger, doch durchaus fähiger Gegner ist, der leicht auch mehrere geübte menschliche Kämpfer in Bedrängnis bringen kann. Üblicherweise nutzen ihn Mishkara-Paktierer als Leib- und Kultplatzwächter, aber auch als 'schwere Fußtruppe', um den Widerstand und Kampfeswillen ihrer Feinde zu brechen.

Die grundsätzliche Körperform ähnelt der eines Menschen, und gerade der Unterleib wirkt zum Teil sehr menschenähnlich, doch ist der gesamte Leib ist von einem weißlichen, schimmelähnlichen Ausschlag bedeckt, der sich deutlich von der grünblauen Haut abhebt. Die beiden Arme teilen sich am Ellbogen in jeweils zwei weitere Glieder, die sich am ehesten mit Dreschflegeln vergleichen lassen, aber jede in einer spitzen Kralle enden. Die beiden hervorquellenden Glotzaugen sitzen dort, wo bei Menschen ungefähr die Schultern zu suchen sind, und im Bereich des Brustbeins öffnet sich eine Art von Atemloch, auch wenn man bezweifeln muss, dass der Dämon atmet.

Oberhalb der Augen erhebt sich ein dicker, in einem zahnstarrenden Maul endender Rüssel, aus dem eine speicheltriefende, gequollene Zunge ziellos hin und herzuckt. Der Gestank nach Unrat ist so stark, als hätte der Dämon eine ganze Armeelatrine ausgeschlürft, und entsprechend viele Schmeißfliegen umkreisen das Maul.

Typischerweise beginnt ein Khuralthu einen Kampf, indem er mit wild kreisenden Flegelarmen auf den Feind zurennt und erst einmal so viele Treffer wie möglich zu landen versucht. Erst wenn sich im Gefecht gegen mehrere Gegner einzelne Feinde als besonders gefährlich herausstellen, beginnt der Khuralthu, seine Bemühungen auf diesen zu konzentrieren: Dazu kann der Dämon einen nahen Gegner gezielt anhauchen, was nicht weniger verheerend ist als das Miasma eines Tlalucs, nur eben mit begrenzterer Opferzahl. Der Khuralthu scheint eine niederhöllische Befriedigung daraus zu ziehen, dass er einem bereits würgend und speiend zu Boden gegangenen Opfer seines Atems noch einen bösartigen Biss zufügt, der ohne Magie (oder Götterwirken) nicht abheilt und abscheuliche Krankheiten überträgt.

Agrimoth ᛏ Widharcal

Als *Schänder der Elemente* kennt man den furchtbaren Widersacher des Ingerimm, der über vier der sechs Elemente gebietet und sie mit seiner Macht ins Dämonische zu verkehren versteht. **Widharcal** nannten die alten Hochelfen den Dämonen, den sie als Widersacher und Feind ihrer sechs elementaren Städte auffassten. Das Wort selbst bedeutet, so heißt es, im Asdharia 'Schwarzer Wald', ein Ausdruck, der im heutigen Isdira zweifellos die Form *widir arc* besitzt. Hier war also der Humus-Aspekt vorherrschend. Als *Knechter der Wildnis* spielt der Erzdämon eine ganz ähnliche Rolle in der Auffassung der Menschen.

Der *Verderber des Handwerks* ist er als das Prinzip der schnellen, hastigen, mitunter auch offen schludrigen Arbeit an ehernen und anderen Werkstücken, die dennoch oft schnellere Ergebnisse mit sich bringt als die Ingerimm-gefällige Geduld und Gründlichkeit. Auch ermöglicht er die Erschaffung von dämonisch beseelten Werkstücken und den Bau von Konstruktionen, die den ingerimmschen und hesindianischen Gesetzen der Mechanik spotten, und ist der Patron der dämonischen Alchimie und Artefaktherstellung.

Fürst von Yol-Ghurmak schließlich war bereits sein Titel, lange ehe das hehre Ysilia an die borbaradiansichen Invasoren fiel und unter diesem Namen neuerrichtet wurde. Der exakte Hintergrund des Namens ist sehr umstritten. Manche spekulieren, es sei der Name der jenseitigen Dämonenschmiede; es ist aber eindeutig nicht der (vorherrschende) Name der erzdämonischen Zitadelle oder der niederhöllischen Domäne.

Feuer, Luft, Erz und Humus sind die Elemente des Agrimoth, während das Wasser der Charyptoroth und das Eis dem Belshirash untersteht – so wenigstens die Annahme, die auf über zwei Jahrtausenden dämonologischer Forschung beruht und in der Praxis vielfach bestätigt wurde.

»Im Güldenland betrachtet man gemeinhin die Domäne von Aggari weit eingeschränkter als in Aventurien: Sie gilt als der Machtbereich des verfluchten Erzes und der dämonischen Magotechnik, einer Kunst, die sichtlich weiter fortgeschritten ist als hierzulande. Die niederhöllischen Ausprägungen des Humus, der Luft und des Feuers werden andern Domänen zugeschrieben.

Ein Kuriosum ist, dass der Name der Domäne dem gleicht, der in Aventurien aus dem Selemitischen entlehnt wurde, während alle übrigen güldenländischen Namen sich auf das Zhayad zurückführen lassen. Sämtliche mögliche Erklärungen hierfür wären jedoch fehl am Platze, da sie das aventurische Verständnis von Geschichtsschreibung sprengen würden.«
—Anmerkungen des Nazir ter Vaan

»Das wilde Mhagramak wölbt sich unter dem unendlichen Sturmhimmeln, im brandheißen Aschen- und Funkenregen, zwischen alles verschlingenden Rankwäldern und auf schwarzer Erde und rostgeschmiedetem Erzboden. [...] Ewig hämmern gefangene Seelen an den Städten und Festen von Irrwitz, an Werkzeug und Schreckenskunst, die sich gegen Betrachter, Besucher und Benutzer wenden. Das Herz von Mhagramak ist der Gesplitterte Berg, wo auf dem Baum von Blut, Holz und Eisen der Feuerthron Agrimoths lodert, umtost vom weltenzerrüttelnden Sturm aus dem Nichts.«
—aus dem urtulamidischen Märchenzyklus Azizel el-Dash

Einst war das Bündnis mit Agrimoth vor allem eine Sache für machtgierige Naturburschen, Druiden und auch Hexen, die sich die Erdfruchtbarkeit und den Sturmwind untertan machen wollten, sowie für Bergleute, Schmiede und Thaumaturgen, die nach Macht über das Eherne und das Brennende strebten. Seitdem jedoch der verfluchte Galotta mit seinem Agrimoth-affinen Bruchstück der Dämonenkrone die Macht in Ysilien an sich riss, hat sich das Bild gewandelt: Staatsgott war zwar Blakharaz, aber Agrimoth beherrschte bald das Alltagsbild: Wälder, Sümpfe und Gebirge wurden ebenso mit niederhöllischem Leben gefüllt wie die Lüfte über dem 'Dämonenkaiserreich'.

Agrimoth wird hier vor allem als Herr des Erdbodens (und damit auch des Bauernstandes und der Landwirtschaft) und Meister von Feuer und Handwerk gehuldigt, und seine Unheiligtümer zeigen ihn vor allem als Vulkan mit steilen, scharfkantigen Hängen, aus dem Feuer und Rauch quellen, doch auch als flammenden Baumriesen.

Als Mittelpunkt des Agrimoth-Kultes in Aventurien gilt das 'Agrimothäum' in 'Yol-Ghurmak', eine seelenlose

Anhäufung von Quadersteinen rund um einen Lavasee von zwanzig Schritt Durchmesser, wo einst der Turm der ysilischen Inquisition stand.
Unablässig kriechen Dornranken auf das Feuer zu, um darin zu verbrennen und es so zu nähren. Die Luftwirbel des Feuersturms fahren durch bizarre Orgelpfeifen zum Himmel und so hüllt ein ununterbrochenes, wahnsinniges Heulen und Wehklagen den mehr als hundert Schritt hohen Schlot des Bauwerkes ein. Beutel mit Opfergaben werden von den Besuchern auf die Dornranken geworfen, damit diese sie umschlingen und binnen einen Tages zur Feuersäule schleppen.
Als mindere Gaben bringt man Agrimoth die verunreinigten Formen seiner Elemente dar: Moder für Humus, Staub und Sand für Erz, Stickiger Qualm für Luft und flammender toter Stoff für das Feuer. Auch unwiederbringlich zerstörte Kunstwerke und Werkzeuge sowie die Hände von Schmieden , Bergleuten und anderen Handwerkern. Zudem soll die Opferung von Zwergen ihm so wohlgefällig sein, dass die Brillantzwerge von Lorgolosch keinen anderen Ausweg sahen, als die angestammte Heimat in den Beilunker Bergen aufzugeben.
Agrimoth wird niemals bildlich als Person dargestellt, und ihn beschwören zu wollen, ist eine außerordentliche schlechte Idee, denn seine elementare Gewalt entzieht sich fast jeder Kontrolle. Wenn man sich die stärksten IGNISPHAERO, ORCANOSPHAERO und ARCHOSPHAERO vorstellt, sie zusammenfügt und ihre Kraft vertausendfacht, so kommt man dennoch der Wucht eines leibhaftig verkörperten Agrimoth noch nicht einmal nahe.
Eine ebenso apokryphe wie nachweislich falsche, aber durchaus bildhafte Theorie besagt, dass jeweils eine Agrimoth-Manifestation am Ende der einzelnen Zeitalter der Vergangenheit stand. Dass ihm praktisch keine festgefügten mindere Dämonen dienen, sondern fast nur vielgehörnte, sagt ebenfalls einiges über die Daseinsumstände in seiner Domäne aus, wo immerhin zwei verfeindete Elemente, Luft und Erz, unablässig aufeinanderprallen.
Das dem Agrimoth zugeordnete Zauberbuch des Antidodekarischen Zyklus sind die Glosenden Tafeln, doch außer diesem Namen ist nur sehr wenig bekannt: Es soll sich um Anleitungen zum Bau von Höllenmaschinen handeln, wie sie im Jahr des Feuers zum Einsatz kamen, und Leonardo von Havena soll sie aufmerksam studiert haben – doch das ist wenig mehr als ein plausibles Gerücht. Ansonsten sind vier bekannte Zauber dem dämonischen Wirken des Agrimoth zugeordnet: Das Entflammen, das Erweichen und das Verhärten von lebloser Materie sowie das langsame Versteinern von Lebewesen.
Der Preis der Macht, die ein Pakt mit Agrimoth verleiht, ist die wachsende Empfindlichkeit gegenüber den reinen Ausprägungen der Elemente, und Paktierer auf höheren Graden der Verdammnis beginnen eine schleichende Verwandlung durchzumachen: Körperteile können verholzen, versteinern, in ewigen Flammen stehen oder gar zu einen schemenhaften Luftwirbel werden, ja nachdem, welcher Elemente sich der Verdammte zuvor besonders ausgiebig bedient hat.

Arjunoor

»Wir waren auf dem Rückweg von einer Mission bei Burg Tobelstein und hatten den größten Teil des Weges schon zurückgelegt. Den Söldnern des selbsternannten Herzogs waren wir bereits entschlüpft und den Pass, den wir nehmen würden, war dem Feind unbekannt – das ganze Land galt als von Goblins überlaufen. Und so war es auch, aber die Rotpelze zählten uns offenbar zu ihren Verbündeten – ein sicheres Zeichen, dass etwas faul war im Lande Tobrien.
Jedenfalls waren wir schon fast in Weiden, als das Unheil begann. Mit einem Tosen und Toben wie von einer wahnsinnigen Windsbraut begann es, und erst dachten wir, es sei der Drache Lessankan, den es weit nach Süden verschlagen hatte. Was wir dann aber sahen, war nicht weniger schrecklich – eine flügellose Schlange, die wie ein fleischgewordener Blitz über den Himmel zuckte und uns das Herz in die Hose rutschen ließ.
Zu diesem Zeitpunkt befanden wir uns nämlich auf einer Hangstraße, kaum einen Schritt breit, ohne Maultiere, aber einige von uns die Rucksäcke voll mit gutem Tobelsteiner Silber und dazu noch einigen Barren Mondsilber. An schnelles Rennen war kaum zu denken, es sei denn, wir hätten die Arbeit vieler Monate aufgeben wollen. Göttertreue Bergwerkssklaven hatten ihr Leben riskiert, um das Edelmetall vor den Dämonenanbetern zu verbergen und uns zuzuspielen.
Ich weiß bis heute nicht, was den Dämon auf uns aufmerksam gemacht hat. Wir hatten unsere magische Ausrüstung gut getarnt und gaben keinen Laut von uns. Dennoch bemerkte er uns und schwänzelte eilig auf uns zu. Zu Tode erschrocken standen wir da, den Rücken zur Felswand, vor uns ein fast fünfzig Schritt tiefer, steiler Abhang. Irgendwo dort unten floss ein Bächlein, das einmal zur Tobimora werden wollte, aber wir konnten es nicht einmal hören. In dieser Situation

hätte er uns ganz leicht allesamt umbringen können, doch statt dessen hielt er plötzlich, zehn Schritt von uns entfernt mitten in der Luft inne.
Der Dämon ließ sich Zeit. Statt uns einfach vom Sims zu blasen, öffnete er höhnisch lachend sein Widdermaul und spie einen Kugelblitz aus. Der Lichtball zuckte herbei, änderte mehrfach seinen Kurs und hätte jeden von uns erwischen können. Lugo war der Unglückliche, der getroffen wurde. Er schrie nicht einmal, als er mit brennendem Rucksack in die Tiefe stürzte. Auch Laras Hemd hatte Feuer gefangen, und ich werde nie vergessen, was der Dämon nun tat: Mit einem gezielten Windstoß blies er die Flammen aus und ich schwöre, wenn ein Widder bösartig grinsen kann, so tat dieser Kopf es.
Der nächsten Kugelblitz wurde nie geschleudert, denn in diesem Augenblick tauchte weit über uns ein Schwarm Wildgänse auf, die sich diese denkbar ungünstige Gelegenheit für ihren Flug in den Süden gewählt hatten. Nein, sie halfen uns nicht, sie nahmen kaum Notiz von uns. Sie waren so fern, dass wir sie nur an ihre Formation erkannten – und daran, dass der Dämon auf einmal jäh himmelwärts raste. Ich weiß nicht, was er da tat, doch kurz darauf griffen uns die Gänse an.
So ein Biest ist schwer, aber kein Adler oder Nachtwind, und sie taten uns ja auch leid, aber eine wütende Gans totzuschlagen war tausend Mal leichter als einem Kugelblitz zu entkommen. Was soll ich sagen – möge Travia mir vergeben, aber an dem Tag gab es ordentlich Gänseklein.
Irgendwann war es vorbei, die Gänse getötet oder verjagt, und zahlreiche meiner Leute von Prellungen gezeichnet, aber am Leben. Vor allem aber hatte der Dämon anscheinend das Interesse verloren, nachdem er die Vögel auf uns gehetzt hatte, und war verschwunden.
Obgleich die Verluste damit sogar unter der erwarteten Quote lagen und das Unternehmen als Erfolg gelten darf, müssen wir dennoch davon abraten, die fragliche Route künftig ohne größere Vorkehrungen zu nutzen.«
—aus den Akten des KGIA, Jahrgang 1024

Der Meister der Orkane

Mit seinen acht Hörner erweist sich der Sturmdämon und Meister der Orkane schon durch seine Manifestationsform als überaus mächtige Wesenheit. Manche vergleichen ihn mit einer aufgerichteten Schlange, die auf sechs Beinen läuft, doch dieser Vergleich stammt vermutlich von jemandem, der noch nie einem leibhaftigen Drachen begegnet ist, den gerade mit den mächtigen Purpurwürmern weist er eine große Ähnlichkeit auf. Sein Kopf gleicht dagegen dem eines Widders mit acht mächtigen, stark gebogenen Hörnern, von deren Spitzen unaufhörlich Blut herabtropft. Wenn der **Arjunoor** (Mz.: Arjunoori) durch die Luft gleitet, hinterlässt er eine Blutspur aus winzigen schwebenden Tröpfchen, der man mitunter meilenweit folgen kann.
Wind und Wetter, vor allem Unwetter und Stürme sind sein Machtbereich, doch auch die fliegenden Lebewesen der Lüfte unterstehen seinem Befehl. Die magische Macht des Widderdämons ist dabei enorm: Er kann Luft auf nahezu jede Weise manipulieren und dabei Böen, Wirbelstürme und Orkane, aber auch Flauten hervorrufen, miasmatischen Gestank und verführerischen Wohlgeruch erschaffen, Lautlosigkeit und Sturmgebrüll verursachen, kann Luft verschwinden oder zu klebrigem Schleim gerinnen lassen, kann zerfetzende Windstöße und explodierende Luftwirbel erzeugen, die jeden Feind von den Beinen reißen und zu Boden schmettern. Auch kann er das Wetter beherrschen, Hagel und Unwetter erschaffen und tödliche Kugelblitze schleudern. Er fliegt wendiger als jeder Vogel und kann sogar den Beschwörer ohne Gefahr eines Sturzes auf seinem Rücken befördern. Zugleich ist er in der Lage, alle herkömmlichen Vögel unter seinen Befehl zu bringen und gegen jeden auszuschicken, dem er Übles will – ganz, wie man es auch den Satuarienstöchtern zuschreibt.
Überhaupt gilt es als anerkannte Tatsache, dass die mit dem Fliegen im Wind vertrauten Hexen von Zeit zu Zeit einen Arjunoor rufen, um den Sturm zu reiten. Die Wahrheit dazu ist komplexer: Vielen Töchter der Satuaria liegt es ebenso fern, Dämonen zu beschwören, wie den meisten Magiern. Wenn eine einzelne Hexe dann aber doch einmal den Weg der Dä-

»Die Gelehrten des Güldenlandes sind der Meinung, dass die verfluchte dämonische Luft und mit ihr alle Bewegung nicht der Domäne von Aggari, sondern der Domäne von Thesephai zugeordnet sei. Die Hjaldinger des Nordens kennen außerdem Sagen von einem ebenso mächtigen wie verdorbenen Drachen Arhianar, der dem zerstörerischen Sturm befiehlt und in einem ewigen Krieg mit dem Gehörnten Hjalsikkar liegt, dem drachengestaltigen Verteidiger der Großen Mutter Dravina. Die Runenmeister der Hjaldinger sind sich bewusst, dass es Daimonen diesen Namens und dieser Erscheinung gibt, betrachten sie aber als die Kinder, die der Drache mit einem daimonischen Archonten hervorgebracht hat.«
—aus den völkerkundlichen Mitteilungen des Nazir ter Vaan

monenbeschwörung betritt, dann sind ihr die Dämonen des Agrimoth, die sich in Naturgewalten äußern, näher als viele andere, und tatsächlich kann ein Arjunoor dann vielerlei nützliche Dienste leisten. Von Tula von Skerdu, der gefürchteten Thorwaler Hexe, behauptet der Al'Anfaner *Tempelrufer* seit langem, dass sie bei ihren Angriffen auf die Galeeren und Sklavenschiffe des Südens einen Sturmwidder reite. Von diesen eindeutig politisch begründeten Vorwürfen einmal abgesehen, mag hier natürlich auch die Gestalt des Dämonen eine Rolle spielen – die Form des Kopfes erinnert sogleich an die Legenden um den Halbgott Levthan, während der Schlangenleib schnell an die Geschichten über Drachen und Menschenfrauen denken lässt. Beides ist aber keine ausreichende Grundlage für dämonologische Erkenntnisse.

Während früher der 'Schänder der Lüfte' gelegentlich einmal gerufen wurde, um einen wilden Sturm zu entfesseln, wurden seine Kräfte bei der Invasion der Verdammten in Tobrien sehr gezielt eingesetzt, ebenso bei den jüngeren Angriffen auf das Mittelreich. Vor allem in der Umgebung von und über Yol-Ghurmak soll man entfesselte Arjunoori rasen sehen können und in der Wildnis der Schwarzen Sichel und in anderen Gebirgen im östlichen Mittelaventurien hört man das Brüllen und Toben der Sturmwidder, die dort ohne offensichtliche Kontrolle durch einen Beschwörer ihre Reiche errichten, die mit denen der örtlichen Drachen wetteifern – auch wenn niemand weiß, wonach die Dämonen streben. An weltlichen Schätzen haben sie jedenfalls kein Interesse.

Eine besondere Erwähnung verdient schließlich auch der von vielen Sagen und Märchen erwähnte Al'Shogmoth, ein Fliegender Teppich: Wie mir Seine Spektabilität Khadil Okharim von der Drachenei-Akademie zu Khunchom mitteilt, soll dieser Teppich aus schwarzer Seide bestehen, die angeblich nicht gefärbt wurde, sondern von einer besonderen Spinnenart stammt. Das Muster des Al'Shogmoth besteht ganz aus leuchtenden grünen Linien, von denen es heißt, sie seien aus dünnen Mindorium- und Arkanium-Fäden geflochten, die dann sorgfältig in den Teppich eingewoben wurden. Die Zeichen darauf werden als Ansammlung von Bögen, Haken und Kreisen beschrieben, so dass es sich um Zhayad-Glyphen handeln könnte, doch das ist umstritten.

Der Teppich soll der Sage nach von einem großen Zauberer namens Abd Aryanuur vom Gesplitterten Berg gewoben und verzaubert worden sein, und wer das nicht zu deuten vermag, dem verraten die Märchen noch, dass kein Luftdschinn, sondern ein widderköpfiger Schlangendämon darin hause. Auch soll der Teppich die zusätzliche Bequemlichkeit geboten haben, dass bei grellem Sonnenschein zwölf Adler über Al'Shogmoth flogen, um dem Zauberer Schatten zu spenden – meist werden Adler genannt, doch besonders perfide Varianten behaupten, der Dämon im Teppich habe Nachtwinde in seinen Dienst gezwungen. In jedem Fall wird Al'Shogmoth als Besitzstück vieler skrupelloser Zauberer genannt, und so wie er in Rashdul vom Sohn eines Teppichknüpfers geschaffen worden sein soll, der in der Pentagramm-Akademie die Dämonenbeschwörung erlernt hatte, so wissen wir, dass auch die nunmehr vergangene Rashduler Akademieleiterin Belizeth Dschelefsunni sehr viel darangesetzt hatte, den legendären Al'Shogmoth für sich zu gewinnen.

Arkhobal

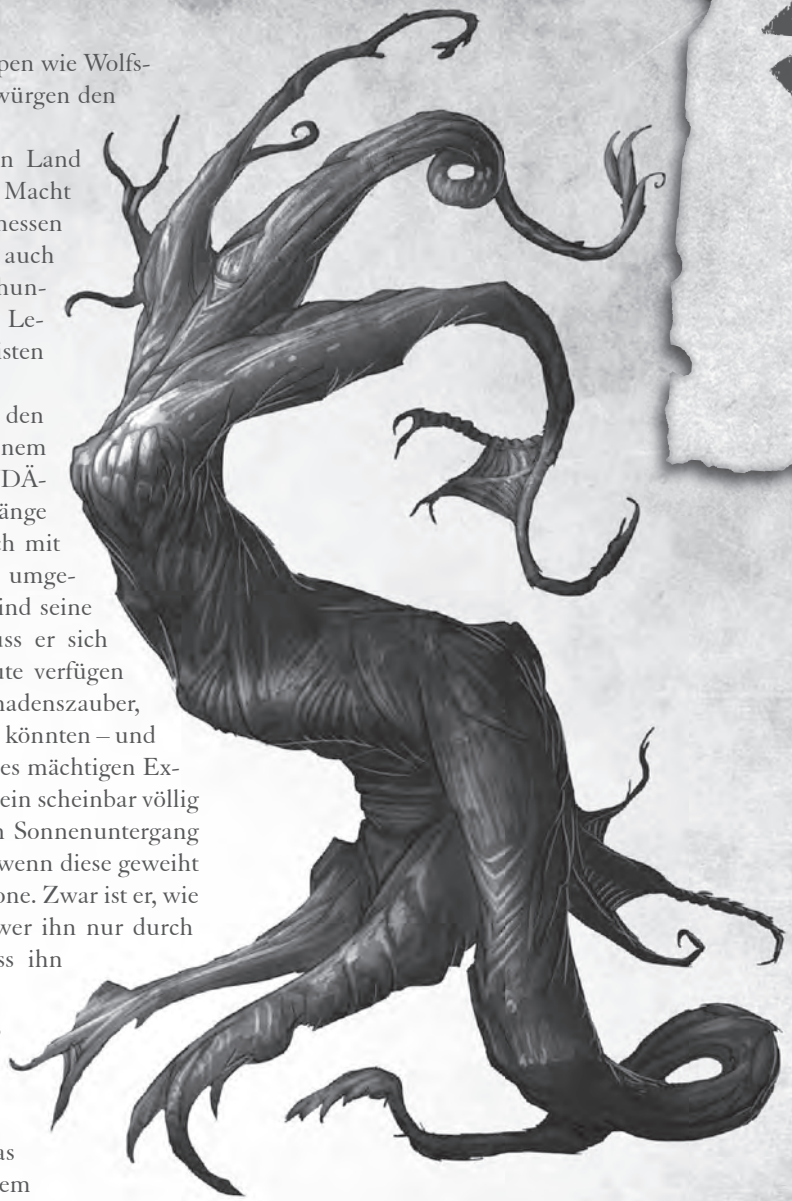
»Die Verwandlung Yalasindes dauerte etwa eine Woche. Zuerst wurde ihre Haut spröde, dann dunkelbraun, schließlich borkig. Wir hatten bereits besprochen, dass wir uns dringend um einen Heiler bemühen mussten, da das bestimmt gefährlich werden könne. Aber es tat ihr nicht weh und wir hatten ja so viel mit den andern zu tun, denen ein Arm oder ein Bein oder das Augenlicht fehlte.
Yala hat sogar noch gescherzt, dass sie mit einer Borkenhaut viel mehr aushalten würde als vorher und ich sie nur oft genug mit Salböl einreiben müsse. Dann haben wir über die Kosten davon geblödelt und ich habe sie gekitzelt und wir haben so gelacht.
Am nächsten Tag lachte sie zwar immer noch darüber, aber ich bemerkte, dass sie sich in Wirklichkeit große Sorgen machte. Bei einem Gespräch unter zwei Augen erzählte sie mir, dass sie schlimm geträumt habe und seit dem Aufwachen gar nichts mehr fühlte, aber mich nicht beunruhigen wollte. Es endete in einem Streit, und ich bin schließlich grußlos gegangen und habe mich der Vorhut angeschlossen. Als ich zwei Tage später wiederkam, konnte sie nicht mehr sprechen und war kaum mehr als ein laufender Baum. Ihre Arme waren Äste, ihr Kopf ein etwas dickerer Ast. Ihre Beine waren Wurzeln und ein drittes war ihr gewachsen. Ihre Augen, ihre grauen Augen mit den kleinen grünen Sprenkeln, waren fort.
Aber ich weiß, dass sie noch irgendwo da drin ist. Sie ist verwunschen, aber sie ist kein Monster. Wir können sie heilen, wir müssen sie heilen.«
—Aussage des Wulfher, Anführer eine Gruppe tobrischer Freischärler

Die Schwarze Eiche

Der **Arkhobal** (Mz.: Arkhobalim), ist ein Siebengehörnter, der als Verformer des Lebens auf abscheuliche Weise die dämonische Pervertierung des Humus-Elementes repräsentiert. Sein häufigster Beiname *Die Schwarze Eiche* ist sehr zutreffend, denn tatsächlich manifestiert sich der gehörnte Dämon als schwärenbedeckter Baum von pechschwarzer Farbe, der tief wurzelt, Jahre und Jahrzehnte lang an einem Ort verharrt und sich nur durch mächtigste Antimagie oder göttliches Wirken vertreiben lässt. Eine Eiche ist er meist im kalten und gemäßigten Klima, in warmen Gebieten erscheint er eher als Ebenholz- oder Eisenbaum.
Für sein Wirken macht das keinerlei Unterschied: Er kann einen weiten Landstrich rund um seinen Standort mit dämonischer Macht und Gegenwart füllen, so dass ein ganzer Wald verdorben und dämonisiert wird.
Diese Kräfte zeigt er derzeit vor allem im Ysilischen, einem Landstrich voller dichter Wälder, in denen die Widerstandkämpfer und Feinde der Dämonenpaktierer normalerweise kaum aufzuspüren wären. Schon der verfluchte Galotta hatte damit begonnen, Wald um Wald mit Arkhobalim zu verseuchen, so dass diese Rückzugsgebiete immer kleiner werden. Nichts deutet darauf hin, dass die neuen Machthaber von dieser Politik abweichen, doch andererseits haben sie sich auf diese Weise auch viele tobrische Druiden zu Feinden gemacht, die ansonsten vielleicht gar keinen Anteil an der Abwehr der Invasoren genommen hätten.
Neben der schleichenden Verwandlung ganzer Wälder kann sich der Dämon auch auf einzelne Pflanzen konzentrieren, um ihnen die Beweglichkeit und Geschwindigkeit eines Tieres zu verleiht, sie wehrhaft und angriffslustig zu machen. So stark verwischt er dabei die Grenze zwischen Pflanze, Tier und Mensch, dass sein Wirken dem der Asfaloth nahe kommt.

»Im Güldenlande nimmt man, wie bereits erwähnt, nicht eine einzelne niederhöllische Domäne an, der mehrere verdorbene Elemente zu geordnet sind, sondern weist jedes dämonische Element ist einer anderen Domäne zu. Der dämonische Humus ist dann ein Teil des Machtbereiches von Khalyanar und zählt zu den Wesen dieser Domäne auch den wälderverseuchenden Yakurbaal und den Tiere und Pflanzen formenden Tusqamac.«
—aus den Schriften des Nazir ter Vaan

Die auf solche Weise verwandelten Pflanzen bekämpfen alles natürliche Leben auf eine Vielzahl unterschiedliche Arten, die in der Regel jedoch grundsätzlich pflanzenhaft bleiben: So wurden schon Unkräuter gesehen, die giftige oder ätzende Samen verschießen, andere betäuben mit süßlichen Düften, manche haben bewegliche Blätter, die ihre Opfer einrollen und mit Verdauungssaft einhüllen. Ebenso scheint es Blumen zu geben, die wie das maraskanische Jagdgras Schlafende überwuchern, oder auch erstickende Pollen verbreiten. Manche machen mit ihrem Duft so euphorisch, dass man keine Gefahren erkennt, andere besprühen ihre Opfer mit einem Duft, der Raubtiere anlockt und heißhungrig werden lässt. Fleischfressende Rüben lauern am Boden von Gruben, und Spinnwebfarn hängt klebrig von Bäumen herab. Büsche mit rasiermesserscharfen Dornenklingen zerschneiden Leder und



Tuch, Haut und Fleisch. Wurzeln schnappen wie Wolfsfallen um die Knöchel zu und Lianen erwürgen den Unachtsamen.

Noch sind die Arkhobalim im Ysilischen Land eine eher junge Erscheinung, denn ihre Macht und Zähigkeit wird in Jahrzehnten gemessen – und kaum ein tobrisches Exemplar hat auch nur sein erstes Jahrzehnt vollendet. Ein hundertjähriger Arkhobal aber übertrifft an Lebenskraft und Zaubermacht sogar die meisten Drachen.

Um sich zu verteidigen, kann der Dämon den Zorn des (pervertierten) Humus in einem Dornenhagel entfesseln, ein wahres PANDÄMONIUM angriffslustiger Klauen und Fänge aus Holz und Horn herbeirufen oder sich mit einem Schutzwall aus dichtem Dornicht umgeben. Die eigenen Waffen des Arkhobals sind seine Äste und Würgeschlingen, doch oft muss er sich kaum verteidigen, denn die meisten Leute verfügen weder über die Waffengewalt noch die Schadenszauber, als dass sie ihm wirklich gefährlich werden könnten – und die eingangs erwähnte Notwendigkeit eines mächtigen Exorzismus begründet sich darin, dass selbst ein scheinbar völlig zerstörter Arkhobal beim nächstfolgenden Sonnenuntergang erneut an der alten Stelle entsteht – oder, wenn diese geweiht wurde, direkt außerhalb der gesegneten Zone. Zwar ist er, wie es scheint, geringfügig schwächer, doch wer ihn nur durch schiere Gewalt vertreiben will, der muss ihn wohl ein Dutzend Mal besiegen.

Selbst wer ihn zu beschädigen vermag, setzt sich einer Gefahr aus, vor der man nicht genug warnen kann: Anstelle von Blut* weist der Arkhobal in seinem Inneren schwärzliches Dämonenharz auf, das Pech oder Teer ähnelt, aber nicht so extrem klebt. Dafür verursacht es jedoch bei der Berührung eine Lähmung, und in etwa jedem dritten Fall dringt es durch Schrammen und Schrunden in den Körper ein und löst dort die Verwandlung in den Menschenbaum aus: Diese Wesen, *Guruk-Phaor* geheißen, sind weder Dämonen noch Daimonide, sondern krank. Ihre Krankheit ist jedoch niederhöllischer Art und kaum zu heilen – als einzige taugliche Arznei hat sich bislang die Alveranie erwiesen, von der ein einzelnes Blütenblatt ausreicht, um die Veränderung umzukehren. Da man die Blätter jedoch bekanntermaßen nicht konservieren kann und die Pflanze unmittelbar gesucht und gefunden werden muss, ist eine solche Heilung oft das Ergebnis einer langen, gefahrvollen Reise.

Die größte Gefahr geht erwartungsgemäß nicht von den zahlreichen Arkhobalim der jüngeren Geschichte aus, sondern von jenen, die seit langer Zeit an unerkannten, abgelegenen Orten wurzeln. Im Steineichenwald soll ein solcher Dämon stehen, in einer gemiedenen Gegend, wo sich Mensch und Schwarzpelz aus Vorsicht vor dem jeweils anderen selten hinbegeben. Im innersten Hinterland Maraskans wurde von einem Eisenbaum berichtet, der alle Merkmale eines Arkhobals zeigt, doch naturgemäß liegen seit über einem Dutzend Jahre keine Beschreibungen dieser Region mehr vor. Dass in der Dämonenbrache einst ein Arkhobal existierte, kann ich selbst bezeugen, und vieles deutet auch auf derartige Baumdämonen im Regengebirge und im Finsterkamm hin, vielleicht gibt es sogar einzelne ältere Arkhobalim in der Schwarzen Sichel. Im Raschtulswall bekämpft der Riese Adawadt jeden Arkhobal schon in ersten Jahr und auch wo zaubermächtige Drachen leben, gibt es diese Dämonen nur selten– mit einer Ausnahme: Wir wissen, dass trotz der Anwesenheit des Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert gar ein ganzer ‘Hain’ dieser widernatürlichen Entitäten unweit der Dämonenzitadelle bestehen soll.

**) Die Frage, ob andere Dämonen Blut haben, weil sie es benötigen, oder weil der Beschwörer das so erwartet, sei hier einmal zurückgestellt.*

Kah-Thurak-Arfai

»Oh mehr als dreißig Jahre ist das jetzt her, vielleicht gar beinahe vierzig. Wenn du erst einmal mein Alter erreicht hast, dann werden dir die Jahre auch so erscheinen, als wären sie wie im Fluge vergangen, eines nach dem anderen. Aber damals war ich noch ein junger Mann, in den besten Jahren. Mitte Vierzig, wenn ich mich recht erinnere, seit fünf Jahren Markgraf. Unser guter Sembelquast durfte auf keiner anständigen Tafel fehlen, und wie schwer ist es heute, überhaupt noch ein Bröckchen aufzutreiben, was?

Es war Frühling, wir hatten 20 Reto, also, eigentlich nicht, der junge Hal war ja schon Kaiser, also, wenn wir damals all das gewusst hätten, was wir heute wissen …

Eine verworrene Geschichte war das damals, und eine verwirrende, jaja.

Aber ich hatte ein Ladifaahri, eine Blütenfee, die mir im Garten unschätzbare Dienste leistete. Kasimir von Nostria hatte sie mir geschenkt.

Doch eines Tages war sie verschwunden, als ich sie wirklich hätte brauchen können. Ich meine, es war Frühling, Pflanzzeit.

In den Büchern meines Vaters fand ich schließlich Hinweise. Ich meine, zu seiner Zeit war die Hofbibliothek Karloffs mit der Silbernen Hand in ganz Aventurien berühmt. Auf jeden Fall zeigte sich, dass wohl eine meiner neuesten Erwerbungen die Wurzel des Übels war: die Jaguarlilie.

Eigentlich war das eine sehr schöne Blume, gelblich, fast golden, mit schwarzen Sprenkeln, denen sie ihren Namen verdankt. Aber nun las ich, dass sie zugleich die Heimat eines der abscheulichsten Dämonen aller Niederhöllen sein konnte: des Nachtdämonen!

Jawohl, des Nachtdämonen. Ich selber habe ihn ja nie gesehen, aber ich wusste, er ist bei Tage verborgen und bei Nacht, in seiner wahren Gestalt, nahezu unbesiegbar. Daher hatte er auch seine Namen, mein Sohn.

Wir hatten damals ja ordentlich Geld und Gold auf der hohen Kante liegen, und das hatte dieser abscheuliche Xeraan mitbekommen. So ein kleiner, buckliger Kerl, sehr unangenehm, fand ich. Keine Ahnung von der Gartenbaukunst und den Blumen und gar keine Absicht, irgendetwas zu lernen. Nur wenn es ihm Geld brachte, dann wusste er sogar eine Jaguarlilie zu finden, um mir den Dämonen auf den Hals zu hetzen.

Ach ja, in der guten alten Zeit, da musste man noch nicht befürchten, dass hinter jedem Busch Dämonen lauern. Dafür hatten wir viel mehr Gruftasseln und Riesenhirschkäfer, mein Sohn. Ich meine, wann haben wir davon das letzte Mal einen gesehen? Nicht, dass es mir um sie leid tut. Sie fressen Rosen, ganz wie Blattläuse, nur noch viel schlimmer.

Ja, dieser Xeraan hatte mir nun diese Jaguarlilie verehrt, damit der Nachtdämon zuschlagen konnte. Mit dem Ladifaahri als Geisel wollte er mir meinen Schatz abpressen. So ein Wicht, mit dem hat es bestimmt ein schlimmes Ende genommen.

Nun, jedenfalls hatte der Nachtdämon die schönen Pflanzen im Burggarten ganz übel verwünscht, Efeuer wuchs da nun, und Vergiftmeinnicht. Sechs Gärtner standen damals in meinen Diensten, aber heute lebt keiner mehr davon. Aber vom Alrik den Enkel, den bilde ich aus, der hat Zeug zu einem guten Gartenbaumeister. Die Zwerge hier im Angbarer Land verstehen auch viel davon, selbst wenn sie Gemüse und Gewürze höher schätzen als Blütenpracht.

Also habe ich Leute angeworben, gute Leute, mit Hörnern am Helm und richtigen Schnurrbärten, wie es sich gehört. Die haben sich den Weg durch den Höllengarten freigekämpft. Sogar den alten Zugang hinab in den Molchenberg haben die gefunden, den kannte keiner mehr. Da unten war ein Labyrinth, und voller Schätze hat es gesteckt. Aber auch voller Leichen, von Magiern und von Orks, mit Bannern und ohne. Gelbe Krallen und Schwarze Augen, jaja.

Den Nachtdämon haben sie schließlich auf dem Fluss gestellt, glaube ich. Nein, im Zweihäupter-Turm auf der Insel über dem Radromfall, genau. Er soll ein geflügelter Jaguar gewesen sein. Wenig überraschend, finde ich. Vor allem aber haben sie mein armes Ladifaahri gerettet, das war nämlich ganz grausam an ein Rad gebunden, das da vom alten Galgen hing. Sogar die Galgenvögel hatten es schon beäugt.

Ja, so haben sie alles noch einmal gut hinbekommen. Später hat ja auch der junge Raidri behauptet, er hätte damals mitgekämpft, aber der wollte ja auch auf jeder Hochzeit mittanzen und in jeder Hochzeitsnacht mitf … feiern. Habe ich eigentlich einmal erzählt, wie der Bursche die Stirn hatte, mir ein paar meiner schönsten Orchideen abschwatzen zu wollen, um eine Amazone aus den Beilunker Bergen herumzukriegen? Also, das war so …«

—aus den Lebenserinnerungen des Throndwig von Bregelsaum, Abt des Heiligen Ordens der drei guten Schwestern von den Feldern und vormaliger Markgraf zu Warunk

Der Nachtdämon

Dieser extrem mächtige Dämon ist nach aller Wahrscheinlichkeit eine einzigartige Entität und als der Nachtdämon bekannt. **Kah-Thurak-Arfai** wird traditionell als dreigehörnt beschrieben, doch hier scheint die Zahl der Hörner wenig über die tatsächliche Macht auszusagen.

Wie bei kaum einem anderen Dämon schwanken seine Kräfte sehr nach der Zeit des Tages. Wenn die Sonne über dem Horizont steht, so ist die Kreatur in jeder Hinsicht schwächer: Sie ist langsamer, Waffen schaden ihr mehr und sie ist generell weniger robust; sogar von Magie kann sie deutlich

leichter beeinflusst werden. Aus diesen Gründen agiert der Kah-Thurak-Arfai auch nach Möglichkeit nicht bei Tag, sondern verbirgt sich in der Gestalt einer Jaguarlilie, einer gelben Blume mit schwarzem Fleckenmuster.

Bei Nacht aber nimmt der Kah-Thurak-Arfai seine vier Schritt hohe Jaguargestalt an, mit ihren unzähligen Augen und großen, ledrigen Drachenschwingen auf dem Rücken. Sein Schwanz ist am Ende mit Stacheln bewehrt und eine schreckliche Waffe. Seine Haut ist so dick, dass selbst magische und geweihte Waffen sie kaum durchdringen können, und außerdem ist er noch kräftiger und präsenter als viele anderen Dämonen. Ein Hieb seiner Pranken genügt, um einen Menschen halbtot zu schlagen, so dass er mitunter anstelle einer ganzen Schwadron Reiterei in den Kampf geschickt wird.

Ein anderer oft in Anspruch genommener Dienst ist das Auskundschaften der feindlichen Heere. In Blumengestalt kann man ihn recht einfach bei einem Gegner einschmuggeln, und es gibt deutliche Hinweise, dass die Blume über einen aktiven Zauber verfügt, der den Betrachter verleitet, die Gestalt für harmlos zu halten.

Des weiteren gehört es zu den besonderen Fähigkeiten des Kah-Thurak-Arfai, dass er Pflanzen in ähnlicher Weise wie ein Arkhobal zu mörderischen Verwandlungen anstiften kann, auch wenn er nicht die große Reichweite der Schwarzen Eiche besitzt.

Es ist eine ebenso häufige wie sinnlose Frage, wo denn nun die Jaguarlilie wachse, die ihm seine Tarnung verleiht: Es gibt keinen festen Platz, ganz gleich, wie oft der Burggarten zu Warunk oder diverse Agrimoth-nahe Plätze im Ysilischen genannt werden. Denn die Jaguarlilie ist keine echte Blume, die Wasser, Sonne und Mutterboden benötigt, sie ist eine reine Illusion und gedeiht daher über all dort, wo Kah-Thurak-Arfai vom Sonnenaufgang überrascht wird. Sie gilt, nicht zu Unrecht, als unzerstörbar mit den Mitteln eines Sterblichen.

Die oft erwähnte Ähnlichkeit des Kah-Thurak-Arfai mit dem Zant scheint nur Zufall zu sein, denn eine echte Affinität zwischen den beiden Dämonen gibt es nicht. Vielleicht lässt sie sich aber auch auf eine kosmische Konstante zurückführen, die große Raubkatzen als unbezwingbare Kämpfer beschreibt.

Die Gestalt des Grakvaloths der des Nachtdämonen dagegen noch ähnlicher: auch er wird von den Wenigen, die einen Angriff des Boten der Niederhöllen überlebt haben, als aufrecht gehendes Raubkatzenungeheuer mit großen, ledrigen Schwingen beschrieben. Nur ist es hier der schwarze Löwe, nicht der Jaguar, der als Vorbild dient. Ob ein echter Zusammenhang zwischen den beiden Dämonen besteht, ist noch völlig unbekannt.

Zuletzt sei noch der Waldmenschengott Kamaluq erwähnt, der allgemein als Jaguar beschrieben wird – und es hält sich hartnäckig die Behauptung, die Jaguarlilie sei zuerst im Regengebirge aufgetaucht. Damit soll hier keineswegs angedeutet werden, die Waldmenschen huldigten einem Dämonen – es erscheint nur vorstellbar, dass die Verbindung von unauffälliger Liliengestalt und unbezwingbarem Jaguarleib etwas ist, das sich am besten im tiefen Süden ansiedeln lässt. Und wer weiß, vielleicht war ja ein gewissenloser Schamane der Mohas für die erste Beschwörung des Kah-Thurak-Arfai verantwortlich.

Gna-Rishaj-Tumar

Der *Architekt des Ewigen Bauplatzes der Berstenden Zitadelle*, ein nicht allzu bekannter Dämon, erfüllt eine wichtige Aufgabe im Gefolge des Agrimoth: Es ist allgemein bekannt, dass die Bauten der Dharayim und Je-Chrizlayk-Uraya ohne Sachverstand und Baukunde und gar statischem Verständnis errichtet werden, von künstlerischem Empfinden ganz zu schweigen: Die Gallertdämonen sind stark wie hundert Menschen, und das ist auch ihre Aufgabe.

Doch auch nicht jeder Beschwörer, nicht einmal jeder Agrimoth-Paktierer, versteht etwas von diesen Dingen, im Gegenteil: Wer paktiert, der sucht nun einmal oft nach dem schnellen Weg und will nicht mühsam lernen und studieren.

Hier kommt nun der **Gna-Rishaj-Tumar** (Mz.: Gna-Rishaj-Tumarim) ins Spiel: Der viergehörnte Dämon hat offensichtlich ausreichend 'Seele' in sich, um sowohl in bautechnischer als auch in kreativer Hinsicht begabt zu sein: Mit bellenden Befehlen in Zhayad dirigiert er die kräftigen Arbeitsdämonen wie Dharayim, Calulaeishya und Je-Chrizlayk-Uraya, auf dass sie gleitend, kriechend und fliegend die Bauteile ans Ziel bringen; doch er ist auch zu feinen künstlerischen Arbeiten in der Lage.

Äußerlich ähnelt er einer gepanzerten Schnecke von fast fünf Schritt Länge, der vorne ein Oberkörper aufgesetzt wurde, der muskelbepackt, aber hautlos ist. Der vage menschenaffenhafte Kopf trägt fünf Hörner und ist zu einer deutlichen Mimik imstande. Die beiden Arme des Dämonen spalten sich an den Ellbogen in je zwei lange Glieder auf, die alle vier in kräftigen Klauen enden. Dies sind die starken 'Finger', mit denen der Gna-Rishaj-Tumar feste Werkstoffe erst schmelzen und dann in die gewünschte Form zwingen kann.

Als Former des Steins und Metalls kann er fremdartige, aber doch beeindruckende Kunstwerke erzeugen, die jedoch keine klaren Linien, realistischen Farben oder auch nur grundlegende Symmetrie aufweisen: Es ist zu hören, dass die Skulpturen der Gna-Rishaj-Tumarim inzwischen auch außerhalb der Verfluchten Länder auf Interesse stoßen, und solange sichergestellt wird, dass sie keine verborgene Magie enthalten, ist das zwar geschmacklos, aber eher ungefährlich. Hier als erste eine Handelssperre zu fordern, kann nicht Aufgabe der Grauen Stäbe sein. Sollte sich jedoch die gegenwärtige Vermutung bewahrheiten, dass sich derartige Gebilde besonders gut für die Erschaffung dämonischer Artefakte eignen, muss schnell und entschieden durchgegriffen werden.

Im Ysilischen selbst werden Gna-Rishaj-Tumarim dem Vernehmen nach in den letzten Jahren eingesetzt, um die älteren, formlosen Bauten der Hauptstadt mit einer gefälligeren Fassade zu versehen – und unseren Spähern zufolge kann man vielerorts die Schneckenwesen an steilen Wänden und gar Decken entlang kriechen sehen, während sie teils kopfüber die Gebäudeoberfläche neu modellieren.

Über ihre Fähigkeiten im Kampf ist wenig bekannt, doch machen sie ihre geringe Geschwindigkeit wahrscheinlich mit hoher Körperkraft, einem scharfen und verschlagenen Verstand und ihrer magischen Kräfte des Schmelzens und Erstarrens lebloser Dinge wieder wett.

Belkelel ☥ Dar-Klajid

»Als ich umherreiste, um weitere Schwestern kennen zu lernen, vernahm ich in der Nähe von Sirmgalvis zum ersten Mal Hinweise darauf, dass sich in der Nähe eine Gruppe 'Schöner Damen' träfe, die gemeinsam wilde Feste feierten, über die man kaum sprechen wolle. Gerade beim einfachen Volk hört man derartige Geschichten über das teils kritisierte, teils beneidete Lotterleben der Adligen des öfteren, fast alltäglich, und so tat ich es im ersten Augenblick auch als Tratsch und Klatsch ab.
Ich wurde allerdings hellhörig, als ich in Schimochen hörte, dass schon ein, zwei Besucherinnen eines solchen Festes zu Besuch gewesen seien und die Jugend der Kleinstadt mit ihrem aufreizenden Gebaren ganz verrückt gemacht hätten, so dass einige törichte Burschen und Maiden danach weggelaufen seien. Dabei fiel auch das Wort "Hexe".
Glücklicherweise sieht man mir meinen Stand nicht an. Sanjabarane, meine Schlange, schläft die meiste Zeit in meiner Tasche, ich bin von eher unscheinbarem Äußeren und wenn jemand sich überhaupt Gedanken über mich macht, so stelle ich mich als eine reisende Lehrerin auf der Suche nach einer Anstellung vor.
Dadurch sind die Menschen in meiner Gegenwart häufig recht geschwätzig.«
—aus dem Reisebericht der Tinka Bramstätter von der Schwesternschaft der Wissenden

Die Herrin der Blutigen Ekstase

Die *Herrin der Blutigen Ekstase*, erzdämonische Widersacherin der edlen Rahja, wird gemeinhin als weiblich betrachtet, auch wenn es bei manchen Völkern Hinweise auf einen männlichen Schirmer der Schändung gibt und Titel wie *Vielgeschlechtlicher Versucher* und *Meister der Schwarzfaulen Lust* diese Ambivalenz betonen.
Weit verbreitet ist auch der Name *Bel'Khelel*, der nach oronischer Interpretation 'Gebieterin der Ekstase' bedeuten soll, und ebenso oft vernahm man bis vor Kurzem den Namen Al Sali al Saliri, was 'die Eine und Einzige' heißt – doch diese Bezeichnung ist kaum noch zu vernehmen, selbst wenn sie mitunter noch den Unglücklichen entfährt, die ihn als frühere Untertanen des niedergeworfenen Oron unter der Peitsche zu lernen gezwungen wurden.
Bezüglich der erzdämonischen Domäne muss betont werden, dass es hier nicht um die Lust an sich geht, auch nicht um die Lust, die auf wilde und rauschhafte Weise erlebt wird – selbst wenn gerade im kalten Norden viele Menschen alles für verrucht halten, was bei Licht geschieht.
Die Prinzipien der Dar-Klajid betonen dagegen den Zwang, das Rauben, die Grausamkeit: Die Herrin der Schwarzfaulen Lust erfreut sich nicht am Genuss ihrer egoistischen Diener, sondern an den Leiden ihrer Opfer.

»Es gibt viele schöne Dinge in der Welt, und sie stehen dem zu, der sie sich mit der Kraft der Begierde und Entschlossenheit nimmt. Was du willst, nimm dir, denn Leid und Tod anderer speisen deine Freude, und ihnen Gewalt anzutun und sie gegen ihren Willen zu nehmen, ist dir angenehm.
Die hilflosen Laute deiner Opfer sind der Einen Und Einzigen Herrin die allerschönste Musik. Genuss ist nichts ohne Macht, und Macht nichts ohne Genuss, und im Antlitz der Einen Und Einzigen Herrin sind höchste Macht und höchster Genuss einig und unzertrennlich.«
—Kernstück der Glaubenslehre der oronischen Bel'Khelel-Anbeter

Man könnte nun annehmen, dass der Kult der Dar-Klajid durch die Rückeroberung der Elburischen Halbinsel und die Zerschlagung der Bel'Khelel-'Kirche' entschieden geschwächt ist, und für den tulamidischen Raum mag das auch gelten. Zwar weisen einige Berichte darauf hin, dass sich frühere Bel'Khelel-Anbeter niederen Ranges ins Verborgene gerettet haben, wo sie jetzt einen magischen Geheimbund unter vielen bilden. Ihre Macht als Würdenträger einer Reichskirche ist aber beendet, die selbsternannte Moghuli hingerichtet und ihr Splitter der Dämonenkrone sicher in Zorgan verwahrt. Zweifellos ist dadurch ein großer Teil des Aufwandes, den die Erzdämonin diesem Machtgebiet zugewandt hat, verloren gegangen.
Allerdings sind offene Grausamkeit und Herrschsucht beileibe nicht die einzigen Merkmale der Dar-Klajid, deren Kult in den vorangegangenen Jahrhunderten fast

ausschließlich im Untergrund bestanden und dabei viel Wissen über heimliche Verführung, Manipulation und Korrumpierung erworben hat.
Solcher Art sind dann auch die Mittel, derer sich die Anhänger der Dar-Klajid in anderen Teilen Aventuriens hauptsächlich bedienten und bedienen: Die subtile Verbreitung ihrer Lehre und unbemerkte Ansammlung von Anhängern. Sie versprechen überderische Schönheit und Attraktivität, Macht über das andere (oder gegebenenfalls gleiche) Geschlecht, die Kunst, ein Opfer der Begierde zum liebestollen, willenlosen Gespielen zu machen und selbst dabei eine Höhe des Rausches zu erleben, den kein anderer Weg bieten kann. Dass der Reichskult Orons untergegangen ist, mag sich für die kleinen Geheimkulte sogar als Vorteil herausstellen, denn zu leicht fällt es nun, die Bel'Khelel-Verehrung als 'besiegt' abzuhaken und künftig zu ignorieren, solange sie kein Aufsehen erregt.

Wie sich aus dem nebenstehenden Bief erahnen lässt, zählen neben den offensichtlicheren Gaben an Dar-Klajid auch misstönende musikalische Instrumente – und selbst der oftmals dem Gefolge des Amazeroth zugeordnete Gregorroth wird ebenso als ihr Diener betrachtet.

Dem Beschwörer erscheint Dar-Klajid nur, um einen Pakt zu schließen. Sie (oder er) gibt sich selbst niemals dem Sterblichen hin und bleibt stets schmerzlich schön und völlig unerreichbar, umwallt von feinsten Wohlgerüchen und gehüllt in ein Gewand aus Menschenhaut.

Einem Kampf geht die Erzdämonin stets aus dem Weg, vermag sie doch selbst den entschlossensten Feind durch einen Augenaufschlag oder ein Zuzwinkern in unerfüllter Lust zu entflammen und zu einem willigen Diener, ja Sklaven zu machen, solange sie es will.

»Es ist ein ebenso verbreiteter wie irriger Glaube, der fundamentale Unterschied zwischen der Lust, die der Herrin Rahja gefällt, und den Formen, die ihrer erzdämonischen Feindin nahe stehen, sei anhand der Taten zu bestimmen, die zwei oder mehr Beteiligte in der Hitze des Rausches tun. Als wäre es so einfach, eine Linie zu ziehen zwischen den rahjagefälligen Haltungen und Stellungen und den dämonischen. Wo soll der Frevel denn liegen — wenn die beiden Beischläfer die Silhouette eines Dämonenhauptes bilden ...? [...]

Aber was ist denn nun das Wesen der Feindin? Um es in der Sprache der gelehrten Musikanten auszudrücken: die Dissonanz, der Missklang. Wenn sich beim Spiel der Lüste zwei Seelen bekämpfen, wenn die eine sich der anderen aufzwingt, wenn statt Genuss und Harmonie Widerstreit und Seelengewalt herrscht, dann ist die Herrin der blutigen Ekstase nicht fern. Denn statt des Gebens und Nehmens, das der Herrin Rahja gefällt, genießt die Feindin den Raub der Lust, bei dem einer seine Lüste ausübt und der andere, verängstigt, verletzt, verwirrt zum Opfer und Objectum geworden ist. Wer um des Rausches willen raubt und mordet, wer im Rausch der Lust nicht des anderen Kräfte stärkt, sondern von ihnen zehrt wie ein Wiedergänger und den anderen ausgenutzt zurücklässt, wer lieber Angst und Qual verbreitet als Genuss und Freude (und meine Leser, denket daran, in welch vielfältiger Gestalt die Freude daherkommt), der ist der Erzdämonin nahe — sei es der brutale Vergewaltiger, sei es der dekadente Folterer, sei es die Lebenskraft aussaugende Lamijah oder der von Selbstfoltern entstellte Faqir, sie alle zählen zu den Gefolgsleuten der Feindin, wissend oder unwissend.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

»In der Nähe des Festortes und mutmaßlichen Hexentanzplatzes sollte sich ein Gutshaus befinden, und dort wollte ich mich um eine Anstellung bemühen. Als ich mich dem Herrensitz näherte, bemerkte ich ärmlich gekleidete Männer und Frauen, die auf den Feldern mit der Ernte beschäftigt waren. Ein Aufseher mit einer Peitsche achtete sorgsam darauf, dass niemand trödelte oder Feldfrüchte in seinem Kittel verbarg.

Auf die neugierige Frage, wohin ich wollte, erzählte ich meine Geschichte, und so wurde mir nicht nur eine genaue Wegbeschreibung nach Burg Birkenquell gegeben, sondern auch die Möglichkeit einer Mitfahrgelegenheit auf einem der Erntekarren angeboten. Da ich jedoch nicht einige Stunden am staubigen Feldrain verbringen wollte, um anschließend wie reifes Gemüse durch die Gegend geschaukelt zu werden, lehnte ich dankend ab und ging zu Fuß. Der Weg ging stetig bergauf und ich begann bereits meine Eitelkeit zu bereuen, als ich das Herrenhaus nach einem strammen Marsch endlich vor mir sah. Am Rande des Gutes lagen zahlreiche schäbige Katen, die so wirkten, als ob der nächste Wind sie von dannen wehen würde. Aber ich hatte im Bornland schon oft gesehen, wie schlecht die Leibeigenen behandelt wurden, und dachte mir nur meinen Teil.

Als ich auf den Haupteingang zuging, schlugen die Hofhunde heftig an und ein herrischer Mann erschien, um zu sehen, was der Lärm bedeutete. Ich stellte mich vor und erzählte von meinem Anliegen. "Näi, näi, Kindelchen, wir brauchen gewisslich nich keine Lehrmeistersche, und äin weiteres Maul zu füttern brauchen wir auch nich!" Doch bevor er die Tür zuschlagen konnte, war eine junge Frau an seiner Seite erschienen.

Sie zwinkerte mir mit ihren violetten Augen freundlich zu, doch dem Alten gegenüber war sie eiskalt. "Ugo, wir freuen uns natürlich immer über Gäste. Los, bring die Dame zum Gästehaus." Die junge Hexe, denn das war sie zweifellos, lächelte mir zu. "Ihr müsst verzeihen, aber heutzutage ist es wirklich schwer, gute Domestiken zu bekommen. Wir sehen uns dann beim Abendessen."

Der Griesgram wollte meine Tasche nehmen, doch ich gab sie nicht her und so trottete ich hinter ihm zum Gästehaus und dachte, wie seltsam es war, dass die Hofherrin nicht einmal nach meinem Namen gefragt hatte.

Das Abendessen war reichlich – Flussfisch mit Pilzen, gesottene Äpfel mit Sauerrahm, beste bornische Küche – und außer mir waren noch eine Reihe von Besucherrinnen anwesend, doch wenn es neben Ugo weitere männliche Mitglieder des Haushaltes gab, so glänzten sie durch Abwesenheit. Die Dienstmägde huschten wie verschreckte Mäuse umher, zu Recht, denn als eine etwas Soße über das Kleid einer Besucherin verschüttete, erhielt sie von dieser eine derbe Ohrfeige, ohne dass die Gastgeberin – Adana von Birkenquell – irgendeine Reaktion zeigte. Kurzum, es war ganz so, wie man es in Schauergeschichten über die gedankenlosen Bronnjaren immer hört.

Man versuchte mich auszufragen, wo ich herkäme und was mein Heimatzirkel sei – die Frauen schienen es für absolut natürlich zu halten, dass ich eine Hexe war.

Sie erklärten, dass ich gerade zu einem perfekten Zeitpunkt gekommen sei, denn in der übernächsten Nacht würde das große Herbstfest zu Ehren der Herrin stattfinden und das dürfte ich natürlich keinesfalls verpassen.

Ich versuchte meinerseits ein wenig während des Essens zu lauschen, doch viele Dinge, über die die Frauen sprachen, waren mir völlig unbekannt.

Als ich mich schließlich zu Bett begab, war ich nicht ganz sicher, was ich von meiner Gastgeberin halten sollte. Sie schien Grausamkeit nicht nur zu tolerieren, sondern sie in gewisser Weise zu genießen, aber andererseits war sie als Tochter eines Bronnjaren aufgewachsen und kannte es vielleicht nur nicht anders.

Ich weiß nicht wie lange ich geschlafen hatte, doch ich roch ein süßliches Parfüm und merkte, dass ich nicht mehr alleine im Raum war. Neben mir auf dem Bett kauerte ein nacktes Geschöpf, ein geschmeidiger Leib mit vollen perfekten Brüsten, langen Armen und einem ebenso exotischen wie wunderschönen Gesicht mit einem üppigen, sinnlichen Mund. Die langen schwarzen Haare fielen wie ein Wasserfall über ihren Rücken und verdeckten teilweise die kleinen Hörner, die ihren Rücken hinab verliefen. Das und die ungewöhnlich geformten Hände und Füße machten deutlich, dass es sich mitnichten um einen Menschen, sondern um eine Succubus handelte.

Sie begann, mich zu umgarnen. Doch es stimmt mitnichten, dass alle Hexen dem eigenen Geschlecht zugetan sind, und so wand ich mich aus ihren Armen. Sie war eine Schönheit und wäre statt ihr ein Incubus erschienen, ich weiß nicht was passiert wäre. So aber griff ich in meinem Beutel, lächelte sie an und murmelte etwas davon, dass ich mich nur schnell erfrischen wolle.

Ehe sie reagierte, hatte ich ein Duftöl hervorgezogen, das ich mir als Andenken im Rahjatempel zu Belhanka gekauft hatte. Ich zog den Stöpsel und goss das teure Rosenöl über meinen Körper. Die niederhöllische Kreatur schnüffelte kurz angewidert, zog sich mit einem Zischen zurück und für einen Augenblick konnte ich einen Blick auf ihre wahre Gestalt werfen. Dann war sie verschwunden.

Ich wagte nicht mehr an Schlaf zu denken und wartete unruhig auf die Morgendämmerung.«

—aus dem Reisebericht der Tinka Bramstätter von der Schwesternschaft der Wissenden

Blutige Verführer

Bei dieser Unterart der großen, der Dar-Klajid dienenden Familie der Laraanim handelt es sich um menschenähnliche Wesen von nahezu elfischer Eleganz und Geschmeidigkeit, die ihrem Opfer oder Beschwörer als berauschend schöne Frauen oder Männer mit tiefschwarzer Haut erscheinen. Ja, sie sind sogar in der Lage, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen, können dies jedoch nur über einen begrenzen Zeitraum hinweg aufrechterhalten.

Wenn er es nicht will, ist ein **Fajlaraan** auf den ersten Blick nicht von einem bildschönen Menschen zu unterscheiden, mitunter aber wählt er auch eine unschärfere Form, um die zu verführen, die eine gewisse körperliche Wandelbarkeit als attraktiv empfinden.

Eine Weile wurde vermutet, dass jeder Fajlaraan stets haarlos erscheine, doch muss heute angenommen werden, dass das vor allem auf den alles beherrschenden Einfluss der Moghuli Dimiona zurückzuführen war, die als einstige Herrin eines schlangengestaltigen Vertrauten möglicherweise eine Feindin alles Haarigen war. Die in anderen Ländern und von anderen Kulturen gerufenen Fajlaraanim können jedenfalls problemlos die regional als attraktiv empfundene Haartracht wählen.

Ein Fajlaraan meidet das Kämpfen und wehrt sich nur, wenn er als Dämon erkannt und in die Enge getrieben wird. Die wahre Gestalt eines Fajlaraan hat neben der pechschwarzen Hautfarbe einen verwachsenen Buckel, aus dem fünf gebogene Hörner hervorragen. Das breite Maul sabbert unaufhörlich und der Speichel verursacht bei Hautkontakt schwere Verätzungen. Aufgefangen und in Glasphiolen aufbewahrt, kann er von skrupellosen Alchimisten als Komponente für einen Liebestrank genutzt werden.

Ein Fajlaraan wird üblicherweise beschworen, um einen Widersacher abzulenken, ihn zu korrumpieren oder zu diskreditieren oder auch um die Lust des Beschwörers zu stillen. Nicht vergessen werden sollte jedoch auch die Möglichkeit, mittels Fajlaraan dämonische Kreaturen zu zeugen: Um Kreaturen zu erschaffen, die weniger eingeschränkt sind als gewöhnliche Daimonide, muss ein Laraan als Succubus von einem Mann den Samen empfangen, ihn in seinem Inneren verwünschen und dann als Incubus einer (oft ahnungslosen) Frau einflößen. Die mittlerweile in die Niederhöllen gefahrene Reshemin vom Yalaiad war ein solches Dämonenbalg.

»Es war eine schlanke, nackte, völlig haarlose Frau von liebreizender Anmut.
Ihre Zunge aber war blutrot und endete in zwei schmalen, messerscharfen Spitzen, und wie lang sie war, sah ich, als die Frau sich damit spielerisch über Kinn und Kehle und die prallen rosigen Knospen ihrer schweren Brüste fuhr ...«
—Aufzeichnungen des Beschwörers Corias Geraucis

Bhurkhesch

»Der folgende Morgen fand mich übernächtigt und beunruhigt, da ich nicht genau wusste, in was für eine Situation ich hier hineingeraten war. Im Esszimmer waren bereits zahlreiche der anderen Frauen anwesend, die anscheinen eine angenehmere Nacht als ich verbracht hatten, denn es herrschte eine ausgelassene erwartungsvolle Stimmung. Der Tisch war reichlich mit Spezereien gedeckt und es gab nicht nur örtliche Speisen, sondern auch Marzipan, Arangen und Aprikosen. Die guten Speisen beruhigten mich und ich war bereit, die Ereignisse der letzen Nacht zwar nicht als Traum, aber als Versehen zu betrachten. Offenbar war meine Besucherin ursprünglich von einer anderen Schwester herbeigerufen worden.

Meine Gastgeberin erschien schließlich und lud mich zur Jagd ein. Doch als ich wenig Enthusiasmus zeigte, schlug sie statt dessen vor, mich doch in ihrer Bibliothek umzusehen, ein Angebot, das ich gerne annahm. Es gab zwar nicht allzu viel Bücher, doch fand sich ein gemütlicher Ledersessel, in dem ich die nächsten Stunden verbrachte.

Als sich die Abendstunde näherte, nutzte ich die Gelegenheit, eine andere Besucherin zu fragen, was ich für die kommenden Feierlichkeiten anziehen sollte. Die Schwester sah mich etwas merkwürdig an, bevor sie antwortete: "Ach, das ist doch eigentlich egal, ist doch sowieso nur für einen kurzen Augenblick."

Üblicherweise trachteten in den meisten Schwesternschaften alle danach, das schönste Tanzgewand zu tragen, also bürstete ich mein gutes Kleid aus und fettete meine Stiefel, bis sie glänzten. Als ich den großen Tanzsaal betrat, bemerkte ich, wie nachlässig die anderen Schwestern gekleidet waren. Einige trugen nur dünne Flitterkleidchen und einige waren gar nackt, doch außer mir schien niemand Anstoß daran zu nehmen.

Der Festsaal war grässlich überhitzt und ich spürte, wie mir der Schweiß den Nacken herabrann. Ich blickte mich um und suchte etwas zu Trinken. Ich nahm rasch den erstbesten Becher, den ich durstig hinunterstürzte. Der scharfe unerwartete Geschmack des Weinbrandes ließ mich husten und ich schaute mich hastig nach einem Becher Wasser um, doch es schien, als ob es außer dem Weinbrand und einem klebrigen Honigschnaps keine anderen Getränke gäbe. Nicht einmal auf meine Bitten wurde etwas anderes gebracht, so dass ich schnell beschwipst war – ich konnte schließlich nicht das Wasser aus der Blumenvase trinken.

Die aufgetragenen Speisen aber sahen verführerisch aus, und ich nahm mir eine ordentliche Portion gesottenen Elch mit Kartoffeln, doch schon der erste Bissen ließ mich nach Luft schnappen.

Das Fleisch war zweifellos von hervorragender Qualität, doch leider durch Unmengen von Pfeffer kaum wahrnehmbar. Es war eine Schande, dass für die Zurschaustellung von Reichtum derartige Unmengen des kostbaren Gewürzes vergeudet worden waren. Die übrigen Anwesenden schienen keinerlei Anstoß daran zu nehmen, griffen beherzt nach dem feurigen Essen und spülten es mit großen Mengen des Weinbrandes hinunter. Das Gelächter wurde ausgelassener und immer mehr Kleidungstücke fielen in dem schwülen Raum zu Boden. Ich verfluchte mich dafür, mein pelzverbrämtes Festgewand angezogen zu haben, doch ich würde mich nicht soweit herablassen, mich vor diesen wilden Frauen zu entblößen. Die Luft war schwer vom Geruch der Räucherharze, auch diese in viel zu üppiger Menge angezündet, so dass es fast Übelkeit erregte.

Aus einer Ecke des Raumes tönte ein merkwürdiger monotoner Singsang herüber, und ich bewegte mich neugierig in diese Richtung. Jedoch verstummten die Laute, bevor ich mich der Quelle auch nur um mehr als zwanzig Schritt genähert hatte, stattdessen ertönte von dort ein schrilles Gelächter.

Kurz darauf erschien Adana mit einem großen schwarzen Samtkissen, auf dem eine enorme purpurne Kröte saß. Das Tier war fast einen halben Schritt groß und hatte auf dem ganzen Leib nicht die üblichen Warzen, sondern kleine Augen, die voller arglistiger Intelligenz blinzelten. Aus seinem Maul schlängelten sich drei lange schleimige Zungen. Die Anwesenden drängelten sich um dieses Kissen und beugten sich darüber, eifrig bemüht, die schlängelnden Krötenzungen im Mund aufzunehmen. Danach drehten sie sich mit einem seligen Lächeln zur Seite, setzten sich auf den Boden und liebkosten einander.

Schließlich war ich an der Reihe. Adana von Birkenquell hielt mir das Kissen entgegen, von dem eine sehr angenehme Kühle aufstieg. Die Kreatur schien mich mit ihren Augen zu erfassen und ich merkte, wie ich mich unwillkürlich zu ihr herunterbeugte. Fast hätte ich den Mund geöffnet, als mir wieder bewusst wurde, dass dies keinesfalls eine harmlose Kröte, sondern vielmehr irgendetwas Dämonisches war. Ich richtete mich auf mit einem Lächeln, das nicht nur mir schief vorkam, und schüttelte den Kopf. "Nein danke, lieber nicht. Ich amüsiere mich auch so schon glänzend."

Die Blicke, die mich daraufhin streiften, reichten von Misstrauen bis Verachtung, doch da die übrigen Hexen sehr begierig darauf waren, den Kuss der Kröte zu empfangen, gelang es mir, mich etwas zurückzuziehen. Ich entdeckte die Reste eines Beschwörungskreises und fand meine Befürchtungen bestätigt.

Ich versuchte mir die Anordnung zu merken, um im nächsten Dorf den Tempel zu benachrichtigen, und wollte dann das Fest verlassen. Meine Mitfeiernden waren viel zu benommen und abgelenkt, um meinen Rückzug zu bemerken, und so schlich ich zum Ausgang. Ich hatte ihn fast erreicht, als ich

gegen jemanden stieß, der eindeutig nicht berauscht war: Ugo der Verwalter stand vor mir und blickte mich alles andere als freundlich an. "Wollet Ihr Euch wohl etwa davonschleichen wie ein Dieb in der Nacht? Gar ohne Euch bei der werten Frau von Birkenquell zu verabschieden? Das nenne ich aber sehr schlecht getan." Ich war zu beschwipst, um mich schnell genug mit Magie zu wehren.
Adana erschien und blickte mich missbilligend an. "Närrin. Du würdest das Beste vom ganzen Fest verpassen, das kann ich nicht zu lassen. Ugo, binde sie." Ohne dass ich viel machen konnte, wurden mir die Hände hinter dem Rücken gefesselt, und als ob das nicht genug gewesen wären zogen sie das Seil über einen Balken, so dass ich schmerzhaft in einer Höhe von gut sechs Schritt schaukelte.«
—aus dem Reisebericht der Tinka Bramstätter von der Schwesternschaft der Wissenden

Die Augenkröte

Der mindere Dämon **Bhurkhesch** (Mz.: Bhurkheschim) wird hauptsächlich aus rituellen Gründen beschworen: Die gut einen Spann lange, purpurfarbene Kröte kämpft nicht, besitzt aber die Fähigkeit, magischen Einfluss auszuüben. Auf ihrem Rücken finden sich zahlreiche Augen, mit denen sie ihre Umwelt ausgiebig beobachtet. Bhurkheschs Speichel und Tränen, die von den Anhängern der Dar-Klajid durch Zungenküsse oder das Lecken der Augen aufgenommen werden, haben starke berauschende Eigenschaften, die zu ekstatischen Träumen, aber auch zu Wahnvorstellungen führen können. Es gibt Berichte von Dar-Klajid-Anhängern, die nach dem Sekret so süchtig wurden, dass sie alles menschliche Verhalten hinter sich ließen und auf dem Boden hockten, weder Nahrung noch Wasser zu sich nahmen und nur auf die nächste Gelegenheit zum Kontakt mit der Kröte warteten. Es wird vermutet, dass der Speichel Bhurkheshs eine Rolle in der Erschaffung oronischer Traumsteine spielte und möglicherweise ist der Dämon auch in der Lage, mit fast der gleichen Macht wie die Geschöpfe der Thargunitoth künstliche Traumwelten von überaus hohem Realismus zu erschaffen.

Angesichts der Tatsache, dass der in Oron angebaute und als Rauschmittel konsumierte Schwarze Wein nicht mehr zu bekommen ist, wird das Sekret Bhurkheshs wahrscheinlich in Zukunft wieder die Rolle einnehmen, die sie vor der Errichtung des Paktiererreiches lange Zeit innehatte.

Khelevathan

»Ich hing von der Decke und meine Schultern brannten wie Feuer. Wenn ich vorher bereits geschwitzt hatte, war ich nun derartig in Schweiß gebadet, dass meine Kleidung zu tropfen begann. Zu allem Überfluss wurde Sanjabarane unruhig und kroch in meinen Kragen und von dort durch die Ärmel, was nicht wenig kitzelte.

Die Feiernden hatten mittlerweile allen Anstand verloren und bewarfen sich mit den Speisen und Getränken, die sie dann einander von den Leibern lutschten. Einige lagen in wilden Zuckungen auf dem Boden, ihre Gesichter zu Fratzen verzerrt, doch niemand schenkte ihnen auch nur die geringste Beachtung. Ich versuchte, meine Hände gegeneinander zu drehen, um den Strick zu lockern. Allzu fest schienen die Knoten nicht zu sein. Sie mussten es auch gar nicht, denn wenn ich frei gekommen wäre, hätte mich ein Sturz viele Schritt in die Tiefe erwartet. Und hoch in der Luft, darauf spekulierten die Frauen gewiss, konnte ich die Gaben Satuarias nicht einsetzen.

Doch ich probierte dennoch, mich zu befreien, denn zum Glück habe ich den einen oder anderen nützlichen Zauber von einer befreundeten Maga gelernt, womit die Feiernden hoffentlich nicht rechneten.

Adana von Birkenquell zeichnete einen neuen Beschwörungskreis, auf dem sie schwarze Rosen und Blutrote Kerzen verteilte. Nach einiger Zeit erschien Ugo mit einem nackten Jüngling. Der Bursche war erst knapp der Kindheit entwachsen und auf seinen Wangen zeigte sich kaum der erste Flaum. Aus großen ängstlichen Augen betrachtete er die wilden Weiber und nur die Knute, mit der ihn der Verwalter antrieb, brachte ihn dazu, den Raum zu betreten.

Die Hausherrin trat auf den Jungen zu und liebkoste ihn mit ihren langen Fingernägeln, und feine Blutfäden erschienen auf dem weißen Leib. Die Lippe des Jünglings zitterte, während er sich bemühte, auf den Boden zu starren. Sie zwang ihm einen Pokal auf, den er unter ihrem strengen Blick in hastigen Schlucken leerte. Danach ließ er sich willenlos in den Beschwörungskreis führen, wo er sich auf ihr Geheiß in die Mitte hockte.

Ich merkte, wie die Stricke langsam unter meinen stetigen Bemühungen nachgaben, bald würde ich entfliehen können. Die Frauen begannen ihren Beschwörungsgesang und alle, die nicht völlig berauscht waren, schlossen sich enger um den Kreis. Auch ich konnte meine Augen kaum von dem Schauspiel abwenden. Mit einem Mal hielt die Beschwörerin einen Dolch in der Hand, der blitzschnell ins Herz des Jungens stieß. Rotes Blut sprudelte aus dem weißen Leib und nässte den Boden.

Adana fing es mit den Händen auf und verteilte es über ihren nackten Körper. Eine disharmonische Musik erschallte und inmitten des Kreises erschien ein übermannsgroßer vierge-hörnter Mannwidder. Die Beschwörerin sank zu seinen Füßen und die Frauen außerhalb des Kreises taten es ihr gleich Ich merkte, dass ein kräftiger Moschusduft und eine seltsame Anziehung von dem Mannwidder ausging, und ich bedauerte, ihm nicht näher zu sein.

Adana umfasste den riesigen Phallus und ich starrte voller Faszination auf das sich bietende Schauspiel. Immer mehr Frauen kamen, um sich dem Widder hinzugeben. Niemand achtete auf mich und jede Faser meines Körpers verlangte danach, mich unter die Frauen zu mischen und diesem wundervollen Geschöpf näher zu kommen. Ich weiß nicht, wie lange ich dort verharrte, aber sicher lange genug, um ein Dutzend Male fliehen zu können, ohne dass irgendjemand etwas bemerkt hätte. Doch jedes Verlangen nach einer Flucht war verschwunden und ich harrte ungeduldig der Dinge, die da kommen würden.

Schließlich erinnerte sich die Beschwörerin an mich und deutete in meine Richtung. Sie gab den Befehl, mich herunterzulassen, auf dass ich geopfert werden könnte – oder was auch immer sie vorhatten, ich war voller freudiger Erwartung.

Dann fühlte ich einen scharfen Schmerz an meinem Handgelenk. Sanjabarane hatte mich gebissen. In diesem Augenblick gelang es mir, mich aus der Trance zu befreien. Schlagartig wurde mir bewusst, dass ich nur eine einzige, kleine Chance hatte, heil an Leib und Seele zu entkommen, und ich musste alle Kraft riskieren, wenn ich unter diesen Umständen zaubern wollte.

Hastig verschränkte ich die Arme vor der Brust und sprach den Transversalis. Das enttäuschte wütende Geschrei klang noch in meinem Ohren, als ich in der Nähe von Udenau neben dem kleinen Wegschrein der Peraine landete. Ich fror in meinen verschwitzen Kleidern und war völlig erschöpft, aber ich wusste, ich durfte nicht zögern, sondern musste weiter, bevor die Götzendienerinnen mich erwischten.

Zum Glück fand ich den Handelskarren einer Norbardengruppe, deren Zibilja mich ins Herz schloss, als sie Sanjabarane sah und meine Geschichte hörte. Die Fahrenden brachten mich bis Neersand, wo ich hier in der Akademie diesen Bericht erstatten konnte.

Eine Bitte hätte ich noch, falls jemand nach Birkenquell reist, um dort nach dem Rechten zu sehen: Irgendwo dort müssten noch mein Tuchbeutel mit meinen Kleidern und Aufzeichnungen sein; wenn ich den wiederbekäme, wäre ich sehr dankbar.«

—aus dem Reisebericht der Tinka Bramstätter von der Schwesternschaft der Wissenden

Der Gehörnte Schänder

Die Frage nach der Geschichte des Halbgottes Levthan ist ohne Zweifel ebenso theologisch wie verwirrend. Er wird allgemein als Sohn der holden Rahja verehrt, der aber nach der Verfluchung durch Satuaria zu einem Mannwidder wurde. Seit eh und je hält sich nun die Vermutung, der als Vergewaltiger und lüsterner Unhold beschriebene Halbgott sei bereits vor langem den Verlockungen der Dar-Klajid erlegen und habe sich in ihr Reich locken lassen.
Tatsächlich kannte etwa das Land Oron die Verehrung des gehörnten Gottes, der als der Erstgeborene der 'Einen und Einzigen' definiert wurde.

»Ist seine Mutter und Herrin die thronende Gebieterin unendlicher Schönheit und Freude, ist er der stürmische Prinz, der seine Kraft freigiebig mit den Sterblichen teilt. Er hat das Recht, sich als Erster zu nehmen, was ihm gefällt, und seine unberechenbaren Launen spielen mit den Sterblichen wie die Kraft der Elemente.«
—aus dem Sephir al-Taref, dem liturgischen Text der Bel'Khelel-Anbeter

Es ist hier nicht der Ort, um über die blutigen Bräuche der Barbaren zu schreiben, die sich selbst als Orden des Gehörnten betrachteten und ein wahres, chaotisches Schreckensregiment führten – sie sind besiegt. Doch verfügten ihre Anführer fraglos über große magische Macht dämonischer Art und konnten selber die Gestalt ithyphallischer Mannwidder annehmen.
Auf der anderen Site aber gibt es deutlich Anzeichen, dass es sich bei Levthan um einen Gott handelt.

»Auf der Satuariensinsel vor der Küste des Güldenlandes wird der Levthan als ein Gott der Männer verehrt, der für die wilde, aggressive und manchmal zerstörerische Seite der Natur und Schöpfung steht. Glaubt man den Zauberpriesterinnen der Insel, so spendet er seinen Geweihten sogar göttliche Kräfte, mit denen sie wundersame Akte wirken können wie sonst niemand in Aventurien.«
—aus einer Mitteilung des Nazir ter Vaan

Wie lassen sich die Widersprüche auflösen? Ein denkbarer Ansatz stellt eine uralte Legende von 'Raschas Höllenfahrt' dar: In ihr ist es die Göttin Rascha Uschtammar, die erfährt, dass ihr Sohn (oder auch ihr Gespiele) Levathan den Verlockungen ihrer bösen Schwester Baalat-Khelil erlegen und zu ihr in die Niederwelt gegangen ist. Um ihn zu befreien und ins Götterland zurückzuholen, muss sie sich selbst in die

Niederwelt begeben, wo sie nach allerlei Demütigungen und dem Verlust ihrer göttlichen Gewänder und Schmuckstücke dennoch (oder gerade) nackt an Leib und Seele die Kraft hat, Levathan zurückzugewinnen. Die Baalat-Khelil aber bleibt enttäuscht und gedemütigt zurück. Bestimmte Varianten der Legende behaupten nun, dass aus dem Samen des Levathan, denn Baalat-Khelil in sich trug, ein Wesen entstand, das ihm glich, doch statt teils göttlich, teils menschlich in erster Linie dämonischer Art war – das Wesen, das Khelevatan genannt wurde.
Ist nun der Mannwidder, der in Oron beschworen wurde und der fraglos dämonisch war, ein solches Erstes Gezücht der Dar-Klajid? Seine Macht ist mit derjenigen der mächtigsten, vielgehörnten Diener anderer Erzdämonen vergleichbar und sein Wesen passt ebenso in die Domäne. Bedeutet das nun, dass manche Hexen in großer Gefahr sind, sich durch die ohnehin etwas fragwürdige Verehrung Levthans ungewollt in den Fangstricken der Dar-Klajid zu verwirren? Es wäre eine sehr passende Erklärung.

Freie und unabhängige Dämonen

Zazamotl'gnakhyaa

»Du willst wissen wie ich meine Hand verloren habe? Nun, dann gib gut acht, Schüler, auf dass meine Torheit dir als ewige Warnung gereiche. Es war zu der Zeit, als noch der gute Kaiser Reto in Gareth das Sagen hatte. Ich war ein junger Zauberer, nur fünf Jahre älter als du es heute bist, und ein schöner junger Mann damals, mit langen blonden Locken und Schnurrbart. Auch mein Bauch war damals noch nicht so rundlich.

Oh, ich habe den jungen Damen damals gehörig den Kopf verdreht. Ich war ehrgeizig und wollte unbedingt Hofmagier werden, denn an den Adelshöfen gab es die schönsten Edelfräulein. Ich war damals ständig abgebrannt, denn auch das Würfeln und Wetten auf Pferde gehörte zu meinen Leidenschaften, und mit meinem Salär als Hausmagier der Kaufmannsgilde konnte ich keine großen Sprünge machen.

Doch irgendwann durchstöberte ich die Waren eines alten Bücher- und Kuriositätenhändlers, und in einer der Truhen war auch ein wurmzerfressener Codex, der sich mit dem Beschwören von Dämonen beschäftigte. Den habe ich mir gesichert und verbrachte nun meine Zeit nicht mehr mit Wetten und den Damen, sondern vor allem mit dem Studium der Niederhöllen. Leider war das Werk nicht allzu ausführlich und ich konnte nur einige Grundlagen und einige geringere Dämonen daraus erschließen. Meine ersten Versuche auf dem Gebiet der Dämonenbeschwörung waren eine reine Spielerei – das Rufen und Bannen eines Difars. Zu jener Zeit kannte ich natürlich auch nur die Namen der bekanntesten Minderdämonen, und so wuchs meine Zuversicht, dass ich die nötige Begabung besäße, um es mit den Dämonen aufzunehmen – schließlich war auch bei den nachfolgenden Experimenten kein Dämon dabei, der sich als nennenswert problematisch zu invozieren oder zu kontrollieren erwies. Kurzum, ich hatte Blut geleckt und wollte mehr.

Doch Werke über die gehörnten Dämonen und ihre Herrscher konnte ich nicht einfach kaufen, zumal meine Mittel sehr begrenzt waren. Allerdings hörte ich über Kontakte in der Gilde, dass der Handelsherr Meister Mentelira angeblich eine Reihe von Dämonenschriften in der Bibliothek seines Landhauses haben sollte. Bald begann ich zu glauben, dass das meine einzige Chance sei, und wie es der Zufall wollte, war der Kaufmann schon seit langem nicht mehr gesehen worden, wohl auf einer seiner vielen Expeditionen, von der er irgendwann mit exotischen Dingen zurückkehren würde. Ich schäme mich heute, dass ich so besessen von der Vorstellung war, weitere Informationen zu bekommen, dass mir das Unrechte an einem Einbruch gar nicht bewusst wurde.

Ich verriet niemandem etwas von meinem Vorhaben und drang des Nachts in das Gutshaus ein. Es gab keine Wachen und keine Dienstboten, aber das erschien mir damals nicht verdächtig. Viel mehr schwelgte ich in dem Glauben, dass Meister Mentelira ein leichtsinniger Narr sei, der ja gar keine wertvollen Bücher zu besitzen verdient hätte, wenn er sie so unbeachtet zurückgelassen hatte.

Mühelos fand ich die Bibliothek und angesichts der vielen Pergamentrollen und Folianten kannte meine Begeisterung keine Grenzen. Ich wusste, dass ich nicht viele von den großformatigen Werken mitnehmen konnte, also traf ich schweren Herzens eine Auswahl und tröstete mich mit dem Wissen, dass ich in der nächsten Nacht zurückkommen würde.

Als ich jedoch zur Türe kam, bewegte sich dort ein hölzernes Mohagötzenbild – wie gesagt, der Raum war voller fremdländischer Dinge. Das Standbild kam direkt auf mich zu und ich hatte keine Ahnung, was das für ein Geschöpf war, aber ich wusste, dass ich auf mich allein gestellt keine Chance hätte. In aller Eile rief ich also den mächtigsten Dämonen, dessen Wahren Namen ich erlernt hatte: einen Sordul.

Lache nicht, er kam mir überaus furchtbar vor und außerdem wollte ich ja niemanden töten. Einen Zant hätte ich nicht im Zaum halten können. Zudem hatte ich gehofft, dass mir die Sordulsäure vielleicht beim Öffnen von Schlössern und anderen Hindernissen nützlich geworden wäre. Jedenfalls stand da nun eine vage menschenähnlich Figur, deren Schleim der Holzfigur bald den Garaus gemacht hätte.

Doch dann veränderte sich alles: Wie aus dem nichts erschien ein anderer Dämon den ich als einen Zazamotl'gnakhyaa erkannte – nicht weil ich gewusst hätte, wie man ihn ruft, sondern weil der Verfasser meines Buches ständig vor einem solchen 'Dämonenfresser' gewarnt hatte.

Fast fliegend sprang der Zazamotl'gnakhyaa durch die Luft, obwohl er keine Flügel hatte. Er griff den viel größeren Sordul furchtlos an und stieß ihm den Schwanz durch den fauligen Schädel. Dann riss er seinem Gegner einen Augapfel heraus und verschlang ihn. Das schien den Säuredämon anfangs nicht zu stören, er umklammerte den Zazamotl'gnakhyaa und quetschte und verätzte seinen Körper, doch langsam begann er zu ermatten. Langsam wankte er einige Schritte auf mich zu, als wollte er sich für seine schlimme Situation an mir rächen. Ätzenden Finger umklammerten mein Handge-

lenk und der Schmerz raubt mir fast das Bewusstsein. Seite an Seite sank ich mit dem Sordul zu Boden und kann mich wohl glücklich schätzen, dass der kleine Zazamotl'gnakhyaa die Zähne in den Leib des Dämonen schlug und ihn einfach auffraß, mich aber in Ruhe ließ und schließlich verschwand. Die Berührung der brennenden Säure hatte tiefe Wunden hinterlassen und ich betete zu allen Zwölfen, dass sie mich retten mögen.
Nun, auf einmal war da ein junger Mann in edlen Gewändern – Meister Mentelira. Er war nicht zufrieden, aber er verschonte mein Leben gegen einen Preis, von dem ich dir später einmal erzählen werde.
Er heilte mich sogar von der Dämonenpest, die ich mir eingefangen hatte, wie er behauptete; doch bis heute weiß ich nicht, ob er mir dafür wirklich die Hand abhacken musste, oder ob er mich nur lebenslänglich als Dieb kennzeichnen wollte.«
—aus einer Lehrstunde des Adeptus Major
Terfilion Geraucis

Der Gefrässige Söldner der Niedersten Höllen

Der **Zazamotl'gnakhyaa** (Mz.: Zazamotl'gnakhyanim), ein kleiner zweigehörnter Dämon, gilt wegen seiner besonderen Bosheit und Angriffslust anderen Dämonen gegenüber als unabhängiger Dämon. Zazamotl'gnakhyaa ist etwa einen Schritt groß und erinnert entfernt an eine gepanzerte Made. Sein Leib ist mit Schuppenplatten bedeckt; er hat vier Augen und zwei Arme mit vollausgebildeten Händen, die jedoch messerscharfe Klauen besitzen. Die geringe Größe sollte den Beschwörer nicht verleiten, die tatsächliche Körperkraft des Dämonen zu unterschätzen. Tatsächlich besitzt Zazamotl'gnakhyaa in jedem Arm genug Kraft, um einen Reiter samt Ross umzustoßen.
Am Ende des Schwanzes sitzt ein Stachel, der ebenso wie die Klauen eingezogen werden, aber auch ein lähmendes und für Menschen und andere Bewohner der Dritten Sphäre harmloses, für alle Dämonen aber tödliches Gift verspritzen kann. Eine Probe dieses Giftes (*Zazamotoxin* genannt) wird in Dämonologenkreisen fast mit Diamanten aufgewogen, stellt es doch eine vortreffliche Versicherung gegen dämonische Angriffe dar. Der Orden bedauert, keine zuverlässige Quelle dieser Substanz zu besitzen: Zwar ist es möglich, Zazamotl'gnakhyaa zu beschwören, um ihm etwas Gift abzuschwatzen, doch lässt er sich die Enttäuschung, um einen guten Kampf gebracht worden zu sein, teuer vom Beschwörer bezahlen: Meistens muss dieser ein heftiges Blutopfer bringen oder einen anderen, für diesen Zweck gerufenen Dämonen töten und die materiellen Überreste dem Zazamotl'gnakhyaa zum Fraße vorwerfen. Eine weitere Eigenart des Zazamotoxins besteht darin, dass es die Manifestationsformen vergifteter Dämonen darin hindert, sich bei ihrem 'Tode' zu zersetzen. Es ist noch völlig unklar, ob die 'spirituelle Essenz' des Dämonen in die Niederhöllen zurückkehrt und nur sein 'Leib' in der Dritten Sphäre verbleibt oder ob tatsächlich der ganze Dämon nicht in die Siebte Sphäre fliehen kann, sondern wie im Scheintod verharrt und alles mit sich geschehen lassen muss, bis der Körper wirklich zerstört ist. In jedem Falle dient das Gift dem Zazamotl'gnakhyaa offensichtlich zur Umwandlung anderer Dämonen in Nahrung, denn er schätzt nichts so sehr wie das Verzehren eines anderen Siebtsphärischen in kleinen, für ihn wohl appetitlichen Brocken. Sämtliche alchimistischen Versuche, ein Elixier zur Bewahrung dämonischer Substanz zu erzeugen, basieren daher auf dem Zazamotoxin.

Zazamotl'gnakhyaa schätzt daneben auch das Blut, das Gehirn, die Augen und Eingeweide von beseelten, vernunftbegabten Lebewesen. Am Ende eines Dienstes neigt er deshalb dazu, den Beschwörer um diese Form der Bezahlung zu erpressen und droht für den Fall der Verweigerung, sich gegen diesen zu wenden anstatt in die Niederhöllen zurückzukehren.

Ein Zazamotl'gnakhyaa wird üblicherweise beschworen, um einen anderen Dämonen anzugreifen und zu vertreiben oder seine Manifestationsform zu zerstören. Dies ist für viele Beschwörer eine erstrebenswerte Möglichkeit, denn mit mithilfe des Zazamotl'gnakhyaa lassen sich auch Mehrgehörnte beseitigen, die der Beschwörer niemals kontrollieren könnte.
Zazamotl'gnakhyanim kennen buchstäblich keine Furcht und greifen jeden Dämonen an, egal wie mächtig dieser ist – und das bedeutet, dass dieser auf jeden Fall für eine gewisse Zeit lang abgelenkt wird.
Der Zweigehörnte scheint die empfindlichsten Stellen der meisten Dämonen zu kennen, dennoch sollte sich jeder Beschwörer selbst die Frage stellen, ob er es riskieren will, einem bislang indifferenten Vielgehörnten einen Zazamotl'gnakhyaa auf den metaphorischen Hals zu hetzen. Denn wenn der mächtigere Dämon den Angriff abwehrt, wird er wissen wollen, wer ihm den Angreifer geschickt hat, und meist mit unbändiger Wut und Aggression reagieren.
Dennoch ist das Wissen um den Zazamotl'gnakhyaa bei Dämonologen recht verbreitet, auch wenn sein Wahrer Name kaum bekannt ist. Viele Beschwörer streben jedoch danach, ihn für den 'Fall der Fälle' in Reichweite zu haben.

Yst-Phogorthu

»Wir waren ungefähr einen Tagesritt von Awallabad entfernt, als wir auf einen Trupp von etwas dreißig oronischen Plänklern stießen. Mit unseren gutausgebildeten Schlachtrössern waren wir ihnen haushoch überlegen, obwohl wir nur zu zwölft waren.
Doch dann tauchte auf einmal eine scheußliche Kreatur auf: Ein Pferd mit warziger Haut wie ein gorisches Steppennashorn, doch mit einem wirklich schar… also, gutaussehendem Frauenkopf. Doch aus der Stirn dieser Kreatur ragten zwei messerscharfe Dämonenhörner und wir wandten unsere Blicke von der Kreatur ab und beteten zur Göttin um Schutz. Aber unsere Reittiere, erprobt in zahlreichen Schlachten und schon einige Gräuel gewöhnt, flehmten und drängten zu dem Wesen hin, als es mit wedelndem Flammenschweif einen abartigen Duft verbreitete. Ungeachtet unserer Zügel gebärdeten sie sich wie toll.
Yachmar stürzte als erster von seinem Tier und geriet unter die Hufe von Osmars Pferd. Schon begannen unsere Streitrösser untereinander zu kämpfen und wir beeilten uns, so schnell es ging zu Boden zu gelangen. Während wir noch mit unseren Pferden rangen, kamen die Plänkler näher und nutzten unsere Verwirrung, um uns mit Pfeilen zu spicken. Der folgende Kampf war hart und verlustreich. Ich selber war unglücklich aus dem Sattel gerutscht und mit dem Hinterkopf hart gegen einen Baum geprallt, und muss eingestehen, dass ich nur benommen und fassungslos hinter dem Stamm verborgen zusah, wie meine Kameraden einer nach dem andern fielen. Ich sah keine Ehre darin, von den Oronis auf scheußliche Weise gefoltert und ermordet zu werden, und so schaffte ich es endlich, nach tagelangem Fußmarsch zurück nach Barbrück zu gelangen.
Ich bitte nur um die Gelegenheit, meinen Namen in einem neuen Kampf reinzuwaschen oder als Held zu sterben.«
—aus einem Schreiben des Dulcimar von Alarabad, Ritter der Rose

Das Hohe Ross

Der **Yst-Phogorthu** (Mz.: Yst-Phogortey) ist ein zweigehörnter freier Dämon, der wie ein aus verbranntem Holz und Lehm gefügtes Bild eines Pferdes oder Esels wirkt. Das Haupt ähnelt eher dem eines Menschen als einem Pferdekopf; doch statt einer menschlichen Nase hat der Dämon nur Schlitze, seine Zähne sind raubtierhaft scharf und die Ohren spitz zulaufend. Am besten kann man sein Gesicht einfach als eine Dämonenfratze bezeichnen.
Ein Yst-Phogorthu besitzt kein Fell und keine herkömmliche Haut, stattdessen wirkt sein Äußeres wie verkohlt und ist vielfach gerissen und gesprungen. Anstelle von Schweif und Mähne zeigt er hell auflodernde Flammenstöße.
Die hauptsächliche Aufgabe des Yst-Phogorthu besteht darin, den Beschwörer oder eine von diesem ausgewählte Person zu tragen; der Dämon ist jedoch nicht von Vorn-

»Dann setzte sich die Kreatur in Bewegung und bewies endgültig, dass sie keine Statue war, sondern ein wahrer Dämon. Er schritt voran wie ein Streitross, der eigenen Kräfte wohl bewusst, und mörderisch im Kampf. Seine Anwesenheit hob die Bedeutung des Beschwörers besser hervor als es jede Sänfte, jeder Thron vermocht hätte, und zweifellos war er genau für diese Aufgabe ausgewählt worden.«
—aus dem Bericht des alanfanischen Diplomaten Borolomeo Ergandez über eine Audienz beim 'Fürstkomtur' Helma Haffax 1027 BF

herein für seine Schnelligkeit oder Tragkraft bekannt. Was er seinem Reiter dagegen verleiht, ist eine besondere autoritäre Aura und Schutz vor Angriffen: Selbst wenn er scheinbar seine Hörner benutzt, um Waffen und sogar Zauber zu parieren, ist diese Fähigkeit doch so umfassend wie ein GARDIANUM.

Der Dämon fällt auch insofern aus dem üblichen Rahmen, als dass er zwar keiner Gefolgschaft eines Erzdämonen fest angehört, aber bei der Beschwörung die Donaria und Paraphernalia eines Erzdämonen dafür sorgen können, dass der Yst-Phogorthu den Prinzipien dieser Domäne näher steht als gewöhnlich und auch dazu passende besondere Fähigkeiten besitzt:

Als **Schindmähre**, im Namen des Blakharaz gerufen, führt der Dämon fürchterliche Verstümmelungen und Leibesstrafen aus, indem er Körperteile abtrennt und mit seinen Hörnern Brandmale auf die Haut des Verurteilten zeichnet. Zu diesem Zweck wird er gelegentlich in Transysilien beschworen. Sein fürchterlichste Fähigkeit besteht jedoch darin, die Haare eines Opfers mit den Zähnen zu packen und sie ihm die gesamte Körperhaut in einem Stück herunterzureißen. Das unselige Opfer hat nur noch eine sehr kurze Zeit voller Schmerz und Qual zu leben und kann selbst durch Zauberei kaum gerettet werden.

Tatsächlich besteht eine deutliche Meinungsverschiedenheit theologischer Natur bezüglich der Häute dieser Unseligen: Da die Schindmähre sie gewöhnlich bei der Rückkehr in die Niederhöllen zurücklässt, kommt von Zeit zu Zeit die Frage nach ihrer angemessenen Behandlung auf. Hier besteht nun die Kirche des Praios darauf, sie als dämonisch befleckt zu betrachten und zu zerstören, während die Kirche des Boron sie als Teile eines Leichnams auffasst, die mit dem nötigen Respekt beigesetzt werden müssen.

Das **Höllische Streitross**, eine mit Aspekten des Belhalhar beschworene Form des Yst-Phogorthu, ist vor allem ein herausragender Kämpfer. Der Dämon soll besser gepanzert sein und seine Hörner länger und spitzer als bei anderem Formen. Auch kann das Höllische Streitross angeblich immer eine Lücke in der gegnerischen Rüstung finden und Todesstöße versetzen. Diese Variante wurde sowohl bei den haffaxschen Unternehmungen im östlichen Aranien als auch in Tobrien beobachtet, auch wenn von beiden Schauplätzen nur widersprüchliche Aussagen vorliegen.

Als **Rasendes Ross** unter dem Aspekt des Lolgramoth beschworen, ist die Hauptaufgabe von Yst-Phogorthu die rasend schnelle Fortbewegung, die es dem Reiter ermöglicht, in einer Nacht mehrere hundert Meilen zu überbrücken. Yst-Phogorthu vollführt dabei Sprünge von hundert Schritt Weite, die ihn und den Reiter an der höchsten Stelle gut vierzig Schritt über den Boden erheben. Wer auch immer so einen Höllenritt wagt, sollte gute Vorkehrungen treffen, um nicht hinabzustürzen. Auch wer am Boden den Halt der in dieser Form stets unruhig tänzelnden, schnappenden und bockenden Bestie verliert, dem ist ein qualvoller Tod unter den Hufen der Dämonenkreatur gewiss.

Die **Nachtmähre** wird gern von Nekromanten beschworen, die der Thargunitoth zugewandt sin. In dieser Form gilt der Yst-Phogorthu vor allem als Albtraumbringer, der mit glühenden Augen die Träume der Schlafenden heimsucht und diese darin unablässig hetzt und jagt und so durch die ständige Störung der Nachtruhe um Erholung und Regeneration bringt. Es gibt Berichte von Unglücklichen, die so sehr von den Alpträumen durch die Nachtmähre heimgesucht wurden, dass es ihnen ersterbenswerter schien, ihr Leben von eigener

»Wir hatten den Verräter in die Enge getrieben. Tagelang waren wir seiner Fährte gefolgt, bis wir ihn nahe Usnadamm aufgespürt hatten. Er hatte durch seine Goldgier unser Dorf ausgelöscht und jeder von uns hatte Familie und Freunde an den Schurken verloren. Er würde bitter bezahlen müssen.

Wir hockten vor seiner Hütte und hatten sein Pferd schon fortgeholt, aber wir wussten auch, dass er ein verfluchter Zauberer war und überlegten trotz unserer Wut, wie wir am besten vorgehen sollten. Stipen schlug vor, dass wir die Hütte anzünden sollten, auch das ein unangemessen leichtes Ende für den Lumpen bedeutete. Wir legten also Feuer an das Holz. Sollte der Zauberer versuchen zu flüchten, würden wir ihn mit tobrischem Stahl empfangen.

Zuerst passierte nichts, doch dann barst mit einem Mal die Türe und eine scheußliche Kreatur stürmte hervor, ein gehörntes Pferd, doch statt des Tierkopfes saß auf seinem Hals eine zähnefletschende Dämonenfratze, aus deren Nüstern Flammen schlugen. Ebenso feurig wie die Mähne loderte ihr flammender Blick aus Augen, die wie brennende Kohlen tief in ihren Höhlen lagen. Es stieß verzerrte Laute aus, und wir wandten uns erschrocken ab.

Doch auf dem Rücken hing der Magier. Torben versucht noch, ihn herunter zu zerren, aber dann sprang das Biest fast bis in den Himmel, und er hielt sich einen Moment zu lange oder zu kurz fest und stürzte so von ganz oben herunter, dass er auf dem Boden zerschmetterte. Der Zauberer aber entschwand einfach in der Ferne.«

—Bericht des Garab Steinbaum, Landwehrweibel des tobrischen Herzogtums

Hand zu beenden, als noch eine weitere Nacht voller Heimsuchungen zu ertragen.
Der **Lauffeuerfuchs** im Dienste von Agrimoth soll den Reiter vor Feuer aller Art schützen und so durch Flammen und Feuersbrünste tragen können. Wo er auf den Boden auftritt, da züngeln Flammen, so dass seine Spur stundenlang sichtbar bleibt, und bei Sprüngen und beim Galoppieren weht der Schweif wie eine viele Schritt lange Flammenzunge hinter ihm her.
Die **Rossige Stute** im Dienst der Belkelel erscheint als zügelloses Geschöpf mit einem verführerischen weiblichem Gesicht und nur einem Ziel: alle Pferde in der Umgebung in Aufregung zu versetzen. Hengste werden von heißer Lust erfüllt und unterliegen dem überwältigenden Trieb, miteinander um die attraktive Stute zu kämpfen; und sogar in Wallachen regt sich die Aggressivität gegen andere Pferde. Selbst Stuten werden kampfeslustig und versuchen, der scheinbaren Rivalin habhaft zu werden, obwohl sie im Kampf keine Chance haben. Alle Pferde versuchen, sich ihren Reitern zu widersetzen.
Ein auf diese Weise eingesetzter Yst-Phogorthu kann mühelos eine berittene Einheit in heilloses Chaos stürzen, so dass die Reiter kampfunfähig oder doch sehr in ihren Möglichkeiten eingeschränkt sind.
Anscheinend kommt es auch vor, dass sich eine dämonische Rossige Stute tatsächlich mit einem oder mehreren besonders aggressiven Hengsten paart. Ob dies zu ähnlichen Zwecken dient wie der Samenraub eines Succubus, also um einen Hengstdämon mit dämonisch veränderten Samen auszustatten, ist bislang nicht näher erforscht worden.
Varianten im Stile von Charyptoroth als Seepferd und Belshirash als Eisrenner sind bislang nicht bezeugt, eine Asfaloth-Form erscheint schon gedanklich unwahrscheinlich. Auch ein **Seuchenklepper** der Belzorash wird bislang nur in einer einzigen, sehr fehlerbehafteten Abschrift des Daimonicon erwähnt, wo er gewöhnlich als Allegorie verstanden wird. Die Vermutung, dass der ebenfalls zweigehörnte Nurumbaal die Tasfarelel-Variante des Yst-Phogorthu sei, muss derzeit als reine Spekulation gelten. Über eine Amazeroth-Form wissen wir nichts.
Ob und in wie weit die verschieden Fähigkeiten des Yst-Phogorthus kombiniert werden können, indem man bei der Beschwörung die Symbolik mehrerer Erzdämonen anspricht, hängt vermutlich von dem Wissen und Können des Beschwörers und seinem Einfallsreichtum ab.

»Unsere Reise nach Komra war weitgehend ereignislos, doch als wir uns dem Ziele näherten, gaben wir noch einmal deutlich mehr Acht auf die Umgebung. Wir wussten nicht, was uns erwarten würde, und gerade das machte uns unruhig.

In Fasar hatten wir erfahren, dass in der Gegend ein unheimliches, wohl magisches Ungeheuer umgehe, das offenbar kein Drache sei. Die Möglichkeit, es mit etwas Dämonischem zu tun zu haben, ist hier immer gegeben, und so ereilte uns der Einsatzbefehl.

Komra erwies sich als kleineres, verschlafenes Städtchen, das sich hinter einer hohen Wehrmauer verschanzt. Solche Örtchen scheint es in Mhanadistan zu Dutzenden zu geben. Die Handelsstrasse führte nicht hindurch, sondern daran vorbei, und die Karawanserei vor den Toren nimmt auswärtige Gäste auf, ohne dass sich das Dorf mit ihnen belasten muss. Äußerst ungünstige Umstände für eine unauffällige Untersuchung.

Dennoch konnten wir das ein oder andere in Erfahrung bringen: Seit gut anderthalb Monden herrschte eine merkwürdige Plage: Das Korn auf den Feldern wurde zertrampelt, Brunnen verschmutzt und Vieh getötet und verstümmelt aufgefunden: Wenn die Hirten es schnell genug fanden, ehe die Schakale sich über die Kadaver hergemacht hatten, dann zeigte das tote Vieh vor allem eine ganzen Reihe von faustgroßen Löchern, wo Haut und Muskeln einfach herausgerissen worden waren.

So zumindest berichteten die Dörfler, die schließlich doch einer nach dem anderen auf ein paar Schlucke in die Karawanserei kamen. Bislang herrschte noch keine offene Panik, aber sie machten sich sichtlich Sorgen um die Zukunft und hatten Angst, es könne nach schlimmer werden. Schon zogen nur noch starke, bewaffnete Männer als Hirten aus, während die Kinder im Dorf gehalten wurden.

Dann fiel der Hinweis auf Meister Tarfidef, der in seinem Magierturm östlich des Ortes in den Bergen lebte. Er sei ein Fachmann für so etwas und werde das Problem gewiss bald abstellen.

Grund genug, der Lokalkoryphäe einmal auf den Zahn zu fühlen – höflich und respektvoll, versteht sich. Wir kauften sogar eine Kette voller Münzen als "Geschenk für die Herzensdame", um ihn nicht einfach für Gastfreundschaft und Zeit zu bezahlen. Die Tulamiden sind da ebenso ehrpusselig wie ihres Wertes bewusst.

Nun, Meister Tarfidef, der große Sahib, war tatsächlich ein Zauberer – und gar nicht einmal so schlecht, wenn man davon absah, dass wohl der Lehrmeister des Lehrmeisters seines Lehrmeisters der Letzte gewesen sein dürfte, der eine Magierakademie von innen gesehen hatte. Ganz klar war er nicht im mindesten der Kunst der Invokation mächtig. Als Ortskundiger jedoch machte er einiges her, und vor allem hatte er keine abergläubische Angst vor uns – eher schon den etwas peinlichen Herzenswunsch, mir zu gefallen und vielleicht eine Empfehlung für ein Studium an einer echten grauen Akademie zu bekommen.

Gemeinsam suchten wir einen Tag lang die nördlichen Hänge ab, ohne Erfolg, und gegen Abend erfuhren wir, dass ein Mann getötet worden und ein anderer knapp mit dem Leben davongekommen war, als eine wahre Heerschar von Schlangen über sie und ihre Herde hergefallen war.

Cari machte daraufhin ihr Adaovalvayama und stieg als Falke pfeilschnell zum Himmel. Den Dörflern fiel ebenso schnell der Unterkiefer zu Boden. Wahrscheinlich hatten sie unter Turban und Seidenschleier weder die Augen noch die Ohren bemerkt.

Einige Zeit sahen wir sie reglos spähend am Himmel stehen, dann kehrte sie zurück. Ich wich aus, denn das hatte ich exakt einmal getan: sie galant auf der Faust aufgefangen, wo sie sich dann prompt zurückverwandelte. Cari ist so badoc, wie man nur werden kann.

Statt dessen landete sie am Boden, sprang sofort wieder auf und plapperte in Windeseile von einem Dämonenwanst, der ostwärts strebte. Ich verstehe sie, weil ich es gewöhnt bin. Anderen sagen wir immer, es wäre isdira, dabei ist es nur altniederhektisch.

Zu dritt – Cari, Tarfidef und ich – brachen wir zügig auf, gefolgt von einigen Bauern, die sich erst mit Meister Palmwein zum Mutzusprechen treffen mussten. Es dauerte nicht lang, und wir hatten den Dämonen erreicht. Er hinterließ Spuren wie ein Levschi mit elefantengroßen Hufen und seine Wampe drückte beim Schleifen die Botanik platt.

Ich habe nun schon den ein oder anderen Mehrgehörnten gesehen, aber der war mir neu. Ein gefleckter Wanst wie eine Würgeschlange, darauf ein kleiner Oberkörper mit einem langen Kopf. Wir duckten uns auf meine Geste hin und ließen Cari ihren Pfeil vorbereiten. Waffenbalsam ist teuer, aber nützlich und für Pfeilspitzen sehr ergiebig.

Ich überlegte noch, ob ich das Biest magisch untersuchen oder einfach nur eine Austreibung vorbereiten sollte, da kamen die Dörfler. Der flüssige Mut hatte sie laut gemacht und der Dämon dreht sich langsam um. Der erste Bauer erhob noch drohend die Forke und die Stimme, als der Dämon bereits eine fast ellenlange Schlange ausspie – und noch eine, noch eine, einen nicht endenden Strom von feucht glänzenden Schlangen, die sich unglaublich schnell vorwärts wanden und den Unglücklichen anfielen; mit Schnabelmäulern, die faustgroße Löcher rissen.

Also Schluss mit der Panik. Cari erhob sich fließend und zog das ganze Programm ab – erst einen AXXELERATUS, dann in schneller Folge einen Efeupfeil zum Festhalten und dann fünf normale mit Waffenbalsam für den Schmerz folgten. Währenddessen machte mein Flammenschwert aus den kleinen Biestern Schlangenklein und rettete ein paar Bauern.

Kurzum, ich hielt die rechte Flanke, Cari die linke, Meister Tarfidef mit Mühe seine Blase unter Kontrolle.
Dann merkte ich, dass Cari zornig war, denn sie hatte den Dämon gespickt, aber er stand noch, und so musste ich den letzten Hieb führen. Sie hätte halt ihren Reitersäbel mit der Waffenrune nicht in Perricum verzocken sollen.
Ein bis zwei fliegende Flammenschwerter später und es war vorbei. Der Wanst hatte gerade noch Zeit aufzuplatzen und eine gute Hundertschaft vollgefressener Schlangen zu verschütten, als der Dämon mitsamt dem Kroppzeug vor unseren Augen vergammelte und in die Niederhöllen verschwand. Hätten die Biester sich nicht zuvor an der ganzen Ziegenherde gütlich getan, sondern sich ihren zwei Dutzend Kumpels angeschlossen, dann wären wir alle Schlangenfutter geworden.
So aber standen wir noch und sahen auch den Punkt, wo das Biest wohl hingewollt hatte: Eine offene Tür mitten in einem Hügel, wo so etwas eher selten ist.«
—aus einem Bericht des ODL-Ordensspähers 'Quasselwurz'

Der Schlangenwanst

Der **Glaa-Tho-Yub** (keine Mz. bekannt) ist ein freier Dämon, bei dem nicht einmal feststeht, ob er als gehörnt gelten kann – denn die bisherigen Beschreibungen über Konfrontationen schildern eine sehr unterschiedliche Gefährlichkeit. Sicher ist allerdings, dass der einmal gerufenen Dämon sehr hartnäckig ist und in der Dritten Sphäre verweilt, bis er dort einen ganzen Landstrich verheert hat.
Zu diesem Zweck benötigt er einen Punkt, den er als sein Versteck ausbaut, und seine Wahl fällt dabei anscheinend immer auf den Ort, an den er zuerst beschworen wurde, selbst wenn er dafür seinen Beschwörer verjagen muss. Von dort bricht er auf stämmigen Ziegenbeinen auf und sucht lebendige Nahrung. Hat er ausreichend Beute erspäht, entlässt er aus seinem Maul einen Strom von über hundert schnabelbewehrten Schlangen oder Würmern, die sich gierig mit allem voll stopfen, was warm ist und sich bewegt. Einmal vollgefressen, kehren sie durch sein Maul in den Leib des Glaa-Tho-Yub zurück und er wiederum trottet mit schleifendem Wanst zu seinem Versteck, wo er, so vermuten manche, die erbeutete Nahrung irgendwie verdaut oder in seine niederhöllische 'Heimat' befördert.
Bereits in den Tagen der Drachenherrschaft soll der Glaa-Tho-Yub als Waffe gegen versprengte Menschenstämme gerufen worden sein und wir haben deutliche Hinweise, dass auch die Magiermogule mit seiner Invokation experimentierten, wohl um sich auf die Erschaffung des großen Schwarms vorzubereiten. Eine alte Quelle behauptet, Glaa-Tho-Yub sei der 'Bruder der Shaz-Man-Yat', doch die ganze Ähnlichkeit scheint sich auf die Tatsache zu erstrecken, dass beide Dämonen eine Vielzahl gefährlicher Schlangen aussenden können.

Yo'ugghatugythot

»Wir wussten, wir würden uns ansehen müssen, was da im Hügel steckte, aber erst einmal brauchten wir Schlaf. In unserer derzeitigen arkanen Erschöpfung hätten wir es nicht einmal mit einem übellaunigen Meckerdrachen aufnehmen können. Tarfidef quengelte, wir sollten in seinem Turm übernachten und ich stellte ihm schließlich frei, dorthin zurückzukehren, wenn er uns nur unsere Arbeit machen ließe – und dazu gehörte nun einmal, den Hügel im Blick zu behalten.

Wir wachten also abwechselnd, Cari und ich, nachdem ich die Tür – eigentlich eine dünne Steintafel – verschlossen hatte. Mit ihren elfischen Schlafmeditationen war Cari schneller genesen als ich und übernahm den größeren Teil der Wache.

Der Hügel war eine Offenbarung. Ein echtes Magiergrab aus den Skorpionkriegen. Wahrscheinlich hatten sie hier so etwas wie den großen Schwarm ausprobiert. Die meisten alten Relikte hatten unter Satinavs Hörnern ziemlich gelitten, aber es war noch genug da für ein bis zwei Historikerorgien.

Uns interessierten mehr die Spuren, die darauf hindeuteten, dass hier jemand vor weniger als zwei Monaten eingedrungen war und allerlei Chaos angerichtet hatte. Dann fielen mir die Scheuklappen ab. Natürlich hatte Meister Tarfidef den Schlangenwanst nicht herbeschworen. Er hatte ihn nur durch seine götterverdammte Ahnungslosigkeit und Unvorsichtigkeit freigesetzt.

Er muss mich beobachtet haben. Wahrscheinlich hatte ich mich irgendwie auffallend bewegt, und als ich dann zu Cari schlenderte, begriff er. Auf einmal hatte er irgendeinen komischen Stab in der Hand und richtete ihn auf uns. "Zurück! Ab in die Höhle!"

Ich wollte ihn noch beruhigen, dass man über alles reden konnte und selbst manche Großmeister des Ordens als komplette Narren angefangen hatten, aber er hörte gar nicht zu. Ihn selbst fürchtete ich keinen Augenblick, wohl aber den Stab, das Amulett und all den andren Kram, den er sich hier in der Höhle angeeignet hatte und der jederzeit spontan losgehen und ungeahnte Effekte bewirken konnte.

Cari sah das anders. Sie hat ihre Standards, und AXXELERATUS-BLITZ-FALKENAUGE ist einer davon. Leider ging dabei der Stab los und irgendetwas streckte sie in der Bewegung zu Boden. Blut sickerte aus Ohren, Augen, Nase und Mund. Ein verdammter FULMINICTUS hatte sie fast umgebracht, also gab ich ihr von meinem BALSAM, bis die Blutung aufhörte. Dann bemerkte ich, dass wir allein und eingeschlossen waren. Rauszukommen kostete mich weitere Kraft und ich sah nur noch Rot. Dieser verfluchte Wurm.

Draußen hatte Tarfidef wohl begriffen, dass er uns nicht entkommen konnte. Nicht durch laufen oder rennen. Also hatte er sein letztes Wundermittel aktiviert: Aus einem Amulett kamen schwarze Schwaden, in denen ein etwa zwergengroßer Dämon erschien, mit nur einem Auge in der missgestalteten Stirn. Sein verformter linker Arm wedelte hin und her wie eine Wünschelrute und dann schien es, als würden sich die vier Tentakelspitzen in die Luft bohren und sie beiseite schieben. Der Eiseshauch war bis hier zu spüren, genauso wie wir die grauen Schwaden sahen.

Der Dämon öffnete einen Durchgang in den Limbus. Nun, wir sind gut, Cari und ich, aber das konnte keiner von uns. Während sie sich noch erholte und ich abschätzte, ob die Entfernung kurz genug für einen letzten Ignifaxius war, hatte der Dämon einfach ein Stück Wirklichkeit zur Seite geschoben wie eine Zeltklappe und winkte Meister Tarfidef ungeduldig hindurch.

Ich rannte auf sie zu und war auf unter zwanzig Schritt herangekommen, als ein Pfeil über meine Schulter hinwegzischte. Meister Tarfidef quiekte, als er das Geräusch hörte, und schwang seinen Hintern in den Limbus. Ich war zu verdutzt, um anzuhalten, und rannte einige Schritte weiter.

Dann sah ich, dass der Pfeil im Maul des Dämonen steckte und ihn offensichtlich quälte. Waren es nur noch zehn Schritt? Vielleicht. Gerade so. Mein Seil fuhr hinaus, legte sich um die Fiederung des Pfeiles und verknotete sich. Es hatte genügt, und ich zog den Dämon fort vom Sphärenspalt. Was ich nicht erwartet hatte, war, dass sich dieser nun erst recht schloß. Mit dem kleinen Dämon wurden wir danach leicht fertig, doch Meister Tarfidef sahen wir nicht wieder.

So eine Verschwendung. Wenn er nur den verfluchten Mut aufgebracht hätte, uns von Beginn an seine Entdeckung und seinen Patzer zu gestehen, würden ein Haufen Ziegen und einige Menschen noch leben – darunter er selbst. Für all seine Taten hat er nicht mehr bekommen als einen einsamen Tod irgendwo im Limbus.

Cari und ich hielten in seinem Turm die Totenwache und kehrten dann Richtung Norden zurück. Um die Auswertung des historisch relevanten Tralalas sollen sich die Herrschaften Lehrstuhlwärmer selbst kümmern.«

—aus einem Bericht des ODL-Ordensspähers 'Quasselwurz'

Der Zerreißer der Sphären

Alte Schriften nennen diesen unabhängigen Dämonen auch den 'Zerreißer der Sphären', doch jüngere Berichte legen nahe, dass dieses Epithet zumindest übertrieben ist – denn trotz seiner unbestreitbaren Macht ist der Dreigehörnte weit davon entfernt, wirklich das Sphärengefüge zu erschüttern. Tatsächlich ist es einem Träger des Schwarzen Auges von Khunchom für Leistungen in theoretischer Dämonologie schon gelungen, einen **Yo'ugghatugythot** (Mz.: Yo'ugghatugythotim) zu obduzieren und als Demonstrationsobjekt zu konservieren.

»Von vage humanoider Corporal-Configuratio, verfügt das Specimen anstelle des linken Armes über mehrfach gespaltene Tentacel, die von manchen auch mit einer Wünschelrute verglichen werden. Man darf vermuten, dass das singuläre centrale Auge des Examinates eher im Bereich des Oculus Astralis wahrnimmt und der Yo'ugghatugythot probabiliter in conventioneller Hinsicht sogar blind ist: Nichtmagische Kreaturen, Personen und Objekte ignorierte er völlig. Es wurde bei der Disseminatio erkannt, dass eine ausgeprägte Affinitas zur Technik der Limbus-Magie besteht und damit ist sine dubio zu etablieren, dass die heptasphärische Entität ein vorzügliches Gespür für die astralen und kosmischen Condition der Sphären an einer gegeben Localität besitzt. So kann er schwächere, angreifbare Punkte in ihrem Gefüge förmlich erspüren, um dann mit seiner einzigartigen sinistrale Extremitäten-Configuratio ein Portal zum Limbus zu öffnen.«
—aus einer Analyse des Magister Ucur Stepahan

Der Yo'ugghatugythot kann wie ein unfehlbarer Spürhund die Fährte eines magischen Limbusreisenden selbst dort verfolgen, wo sie durch ätherische Wirbel für jeden Sterblichen ungeachtet seiner Wahrnehmungszauber längst so verwischt sind, als wolle er Fußspuren durch das Meer folgen Doch ebenso heißt es, der launische Dreigehörnte lasse gerne einmal einen Reisenden im Limbus zurück und liefere ihn damit dem nahezu sicheren Tod aus. Dennoch verhält es sich so, dass gerade nach der offiziellen Bannung aller Magie zur Schaffung von Sphärenportalen skrupellose Beschwörer gerne auf die Dienste des Yo'ugghatugythot zurückgreifen.

Aphasmayras Atem

»Lasst mich etwas erzählen, von einer eitlen Schönen der Nacht, deren Vertrauter ein gutaussehender Kater war. Ecathandrina war ihr Name und Immerflink hieß er, und auf jedem Schwesterntreffen war sie umgeben von Bewunderern, denn sie war hübscher als alle anderen. Doch das stieg ihr zu Kopfe und sie sah voller Bangen den Tag voraus, da sie nicht mehr die jüngste, die schönste und meistbeneidete Schwester sein würde, sondern schlaff und faltig, eine warzige, hässliche alte Hexe. Die Angst und Sorge wuchs und wuchs und ihre gehässigen Launen nahmen zu und zu, und dann fand sie ihre eigene Geschmeidige Protektorin, die Katze von Grongumur.

Sie spielten und tollten, und als die Jagd vorüber war, da lagen zwei Hirten in ihrem Blut und Ecathandrina war für immer verändert. Nicht nach außen, oh nein, da blühte sie noch mehr auf und ehe sie sich versah, war sie die Höchste der ganzen Schwesterlichen Gemeinschaft in ihrem nördlichen Heimatland.

Jeder und jede begehrte ihre Gunst und verzehrte sich nach einem Lächeln von ihren Lippen und wen sie schnitt, der wollte sterben vor innerer Leere und Pein. Doch Immerflink, der nie von ihrer Seite wich, dessen Schönheit schwand. Das seidige Fell wurde stumpf und fiel dann aus, die Krallen wurden zu lang, um sie ohne Schmerzen einzuziehen und sein Rücken verzog sich zu einem ewigen Buckel, so krumm, dass er nur noch hocken konnte. Wie eine Kröte war er gefleckt und verwarzt, und da er nicht mehr zu jagen in der Lage war, fütterte Ecathandrina ihn mit frischem Blut; und es war nicht ihr eigenes, oh nein.

Und bald erfuhren die anderen Schwestern, dass kein Übel mehr Ecathandrina treffen konnte, denn wenn sie es nur wollte, traf es ihren Kater zuerst und er trug die Schmerzen, Wunden und Narben. So fühlte sie sich unbesiegbar und von der Dämonin Gunst zur ewigen Herrscherin bestellt über alle Töchter Satuarias.

Doch die Schwestern ersannen einen Plan und erbauten ihr auf dem höchsten Berg ein prachtvolles Haus, in dem waren alle Wände und der Boden und die Decke mit blanken Spiegeln bedeckt, dass sie sich überall sehen und bewundern konnte. Doch als sie darin Platz nahm, da stießen die Schwestern das Haus von seinem Sockel, und es fuhr zu Tale und überschlug sich gar hundertmal, dass alle Spiegel zerbrachen und keiner mehr war als tausend messerscharfe Splitter. Angekommen im Tal, zerbarst das ganze Haus.

Als nun ihr Kater an ihren vielfältigen Wunden dahingegangen war und tot in ihren Armen lag, begriff Ecathandrina mit einem Mal, dass ihre ewige Jugend und Schönheit vorbei waren, da niemals wieder ein Tier bereit sein würde, sich an sie zu binden. Schreiend und tobend floh sie in die Nacht und wurde niemals wieder in den Ländern des Nordens gesehen.«

—aus einem Hexenmärchen, erzählt durch Mara ay Samra.

Die Dunkle Herrin der Feliden

Unter allen Dämonen sticht Aphasmayra überaus einzigartig hervor, denn eine ganze Reihe von Regeln und Gesetzen bezüglich der Dämonen scheinen für sie nicht zu gelten: So kennen wir weder eine übliche verhüllende Namensligatur noch einen echten allgemeinen Beinamen.

Zwar kennt man sie auch als die *Herrin der Plagen der finsteren Höhle von Gron'gu'mur*, doch ist die Bedeutung recht umstritten. Es scheint zwar festzustehen, dass irgendwo im nördlichen Regengebirge eine Örtlichkeit dieses Namens besteht, die vom Stamm der Anoiha erbittert gegen alle fremden Forscher verteidigt wird. Doch ebenso weisen alte Schriften daraufhin, dass Gron'gu'mur das Jagdrevier der Aphasmayra weit außerhalb der Dritten Sphäre sei. Verständlicherweise wird hier am häufigsten die Siebte Sphäre erwähnt, doch wenigstens eine Theorie besagt, das schwer zu erreichende Gron'gu'mur sei eine eigenständige Globule in der Vorhölle, dem Teil des Limbus zwischen der Sechsten und der Siebten Sphäre.

»Im Güldenland kennt man eine Quelle dämonischer Essenzen, die den Namen Ghorgumor trägt. Sie hat eine starke Beziehung zu allen feliden Wesenheiten und ermöglicht insbesondere, Macht über sie zu erlangen. Einer Beherrschung durch Ghorgumor setzen alle Katzenwesen nur geringen Widerstand entgegen, und auch ihre Körper können durch sie einfacher verwandelt werden.

Ghorgumor zugeordnet ist auch die raubtierhafte Auffassung des Elements Humus als Fleisch. Das lebensspendende blutige Fleisch umfasst Gedeihen und Verderben, Vermehrung und besonders auch die Jagd — Tod für die Beute, Leben für den Jäger. Dieser Domäne zugeordnet sind Dämonen, die meist katzenartig oder als verführerische Angehörige felider Rassen erscheinen. Eine verbreitete Spekulation benennt die düstere Archontin A'Phemarra als mächtige Dämonin dieser Quelle.«

—aus einer Mitteilung Seiner Exzellenz Nazir ter Vaan

Zwar ist längst keine Klarheit über die genaue Beschaffenheit von Gron'gu'mur gewonnen, doch darf man wohl davon ausgehen, dass das südaventurische Tal dieses Namens seine Benennung strikt sekundär erfahren hat.

Auch als *Geschmeidige Protektorin von U'Tarr* bietet uns Aphasmayra mehr Rätsel als Wahrheiten an: U'Tarr ist ohne Zweifel engstens verbunden mit Uthar, doch wir können nicht einmal sicher sein, ob der legendäre Heros oder das Sternbild gemeint ist. Der Held Uthar ist gemäß den *Annalen des Götteralters* ein Sohn des Ersten Paares und Bruder des Aves, der Gylda und der Marhyna und damit der Eponym eines derischen Kontinentes: Er führte seine Kinder vom Güldenland ins Südland Uthuria und trotzte dort den Einheimischen. Im Kampf gegen seine Feinde vertraute er sich dem Schutz Borons an und empfing von ihm den Unwiderruflichen Pfeil. Sein Protektor aber ist Boron, nicht Aphasmayra, und selbst wenn die Dämonin auch den Tod bringt, wäre jede Nahesetzung frevelhaft und töricht. Wer sich selbst als entschlossener Todesbringer sieht, der fühlt sich oft dem Uthar geweiht, doch das ist schon Theologie.

Die Konstellation Uthar aber am Nachthimmel ist bekanntlich ein Symbol der Todespforte selbst, denn drei Sterne umgeben einen vierten, dessen Helligkeit sehr schwankt. Das Ziel, die Antwort, die Problemlösung sind die astrologischen Aussagen dieses Himmelszeichens.

Abgesehen von der offensichtlichen Tatsache, dass Aphasmayra einen Aspekt der Jagd und des Todes besitzt, sagt dies alles nicht viel aus – hier warten noch Geheimnisse auf ihre Entschleierung.

Eine alte Überlieferung besagt, Aphasmayra sei mehr chaotisch als böse und halte sich bewusst fern vom Ringen zwischen Erzdämonen und Göttern. Diese Sichtweise ist zumindest problematisch, denn sie vergisst, dass die Feindschaft zwischen Chaos und Kosmos nicht eine Willensentscheidung, sondern unvermeidlich ist: Das Chaos muss die Ordnung der Welt korrumpieren und schwächen oder aufhören, Chaos zu sein. Doch eine Schwächung der Ordnung muss nicht durch Gewalt geschehen: Aphasmayra bedient sich oft der unberechenbaren Abwechslung von Grausamkeit und Gunst und ebenso, wie sie und ihre Diener einen Menschen aus einer Laune heraus zerfetzen können, so mögen sie auch mit ihm Schmusen und sein Kraulen genießen, solange er nur anerkennt, dass er niemals ihr Herr und Meister sein wird und jede chaotische Regung hinnimmt.

Dennoch ist es erkennbar wahr, dass keine Kirche der Zwölfe oder ihre halbgöttlichen Kinder explizit danach strebt, die Verehrung der Aphasmayra zu bekämpfen. Dass die Dämonen ihres Gefolges keine expliziten Verwundbarkeiten durch geweihte Waffen einer Kirche besitzen, muss hervorgehoben werden. Zugleich sind diese Dämonen nur sehr schwer als solche zu erkennen, denn sie besitzen nach verbreiteter Ansicht niemals chaotische Verformungen oder Entstellungen.

Es ist jedoch auch eine Geschichte über den sogenannten *Atem der Aphasmayra* bekannt, der in den Katzenvertrauten einer Hexe fuhr und ihn für immer veränderte. Die Wirkung scheint legendären Zaubern wie dem Gefäß der Jahre oder IMMORTALIS zu ähneln, vielleicht gar dem sagenumwobenen Gefäß der Schmerzen, bei dem das Zielobjekt nicht nur die Alterung, sondern auch alle anderen körperlichen Schäden tragen muss. Unverzichtbar scheint dabei zu sein, dass die Hexe stets engste Verbindung, wenn nicht gar Körperkontakt mit ihrem dergestalt betroffenen Vertrauten unterhält. Ob dieser Atem aber eine dämonische Substanz oder ein eigener Besessenheitsdämon ist, wird der Magierschaft wohl noch lange verborgen bleiben, denn die Satuarienstöchter sprechen nicht gern über solche internen Dinge, egal, wie gut man sie kennt.

»Würden Katzen wie Kröten aussehen, dann würden wir erkennen, was sie für garstige grausame kleine Bastarde sie in Wirklichkeit sind.«
—nach den Worten des hylailischen Schelmes Pterrÿ von der Insel

Cha'Muyan

»Doch ihre Flucht aus dem Norden war nicht das letzte, was die Welt von Ecathandrina hören sollte: In vielen verrufen Legenden hatte sie Wahrheiten gefunden, die ihr verrieten, wie sie einen neuen Gefährten in Katzengestalt rufen konnte, der mächtiger war als alle anderen: Das war der Chamuyan, der Unbesiegbare, ein Dämon der Geschmeidigen Protektorin.

Der erschien Ecathandrina als schwarzes Geschöpf, makellos wie die Nacht, und mal so groß wie ein Panther und mal so winzig wie ein Schoßkätzchen. Aber stets konnte er seine Stimme ertönen lassen wie ein Mensch, und immer zu den übelsten Zwecken: Als Schoßkater sprach er mit Seidenzunge von großem Wissen, denn er kannte Dinge, von denen Ecathandrina nie zuvor geträumt hatte. Von ihm lernte sie, wie sie mit Blut zaubern und der Geschmeidigen Protektorin weiterhin gefallen könne. Doch als Jäger und Pirscher konnte er klagen wie eine einsame Maid oder weinen wie ein ängstliches Kind und lockte dadurch hilfsbereite Menschen in Büsche und Höhlen und dort labten sich Hexe und Dämon an ihrem Blute.

In vielen Ländern trieb sie noch ihr Unwesen und auf jedem Hexentreffen in jedem Teil Aventuriens kennt man Geschichten über sie.

Nun aber will ich erzählen, wie sie ihr Ende fand: Eines Tages, nachdem sie allerorten ihre Übeltaten vollbracht hatte und nirgendwo mehr gelitten war, verriet ihr der Chamuyan, dass es im Land der Ersten Sonne, am Zusammentreffen der Mutter Gadanga mit dem Herren Mhanadi, einen Ort namens Tsamrah gegeben habe, in dem der Buntschillernde Brunnen der Tsa dem Suchenden die Wiedergeburt und ewiges Leben schenke. Einst hatten dort die Herrenechsen gelebt und ihre Eier im Wasser des Brunnens reifen lassen. Als aber ihr Stern sank, da erinnerten sie sich an die Geschmeidige Protektorin von U'Tarr, ihrer fernen Heimatinsel im Süden, und riefen sie an, um so heimlich in der kalten Nacht zu Jagd und Kampf ausziehen zu können wie ihre Feinde. Doch die Echsen wurden darum gebracht, diese Zauber zu vollenden, und die zerstörten Häuser von Tsamrah allein zeugen von ihrer einstigen Macht.

Ecathandrina aber hörte diese Sage und glaubte, die Geschmeidige Protektorin verlange von ihr, dass sie nach Alt-Tsamra im Land der Geister ginge, um das Tor endgültig zu öffnen nach Grongumur in der Vorhölle. Die Katzen, die heute in den Ruinen leben, dachte sie als ihre Diener unter ihren Zauberbann zu zwingen.

Doch das war ihr Untergang, denn die Cha ay Zhammorah sind vom Blute der Ersten Katzen und niemals gehorchen sie der Dämonin und ihren Handlangern: Sie weilen dort, weil sie noch immer wachen, das niemand diese Pforte öffnet, denn dass würde allen von ihrer Art Sklaverei und Knechtschaft bringen.

So wurde Ecathandrina von den Katzen zerrissen, als sie sich am Ziel wähnte, und während sie aus tausend Schnitten verblutete, da klagte sie Chamuyan an, er habe ihr nicht geholfen. Der aber lachte glockenhell und versetzte, sie habe genügend Gunstbeweise erhalten, doch nun sei es vorbei – und würde sie gar alterslos, so müsse die Herrin noch länger auf ihre Seele warten. Dann sprang er herab und riss ihr die versprochene Seele aus dem wimmernden Munde und trug sie zu seiner Gebieterin.

Woher ich das weiß, was sich dort im Staub Alt-Tsamras zugetragen hat? Nun, die Cha ay Zhamorrah haben es mir erzählt.«

—aus einem Hexenmärchen, erzählt durch Mara ay Samra.

Die Schleicherin in den Schatten

Die **Cha'Muyan** (Mz.: Cha'Muyanim) ist die mächtigste bekannte Dämonin aus dem Gefolge der Aphasmayra, doch im Zusammenhang mit der geheimnisvollen Katzendämonin besagt das nur wenig; denn diese Domäne wurde nun einmal weit weniger gründlich studiert als alle anderen Bereiche der Siebten Sphäre. Die Existenz der Chamuyan an sich ist recht bekannt, allerdings eher in satuarischen und anderen naturnahen Zaubererkreisen als bei Gildenmagiern. Die Kenntnis ihres Wahren Namens hingegen ist extrem eingeschränkt, und wir kennen sie eher aus Legenden und Märchen als aus seriösen Berichten. Es kann aber als gesichert gelten, dass Cha'Muyanim durch magische und geweihte Angriffe deutlich weniger Schaden erleiden als andere Dämonen.

Betrachtet man die ihnen zugeschrieben Kräfte, so muss man die Cha'muyanim als gehörnte Dämonin einstufen, selbst wenn ihre Manifestationen keine Hörner aufweisen. Ihr Name bedeutet im Tulamidya "unbesiegbare Katze", und noch ist es gänzlich unklar, ob es sich hier nur um eine einzelne Dämonenart handelt oder um eine große Kategorie auszugehen, deren Angehörige sich sehr unterschiedlich manifestieren können.

Das beginnt bereits mit so nebensächlichen, aber offensichtlichen Details wie der Farbe: Schneeweiß, nachtschwarz, sandgelb, aber auch glutrot und silbergrau wurden diese Dämonen schon beschrieben. Und auch die sonstige Erscheinung bis hin zur Größe der Manifestationsform ist überaus

variabel und scheint sehr davon abzuhängen, welche Aufgabe zu erfüllen ist: Wiederum können wir nur nach verschiedenen Legenden urteilen, doch dort werden unter dem Namen Chamuyan sowohl löwenähnliche Kämpfer beschrieben wie auch lautlose, pantherähnliche Wächterinnen und sogar pardelähnliche, langbeinige Botinnen und Jägerinnen. Als Spionin zeigt sie sich als schattenhafte, kleine Hauskatze mit großen Augen und Ohren.

Im Märchen von der schönen Azizel schließlich ist 'die Cha'Muyan' eine listige und überaus vielwissende Sphinx, die als Katzenmenschenfrau beschrieben wird und der Heldin wertvolle Ratschläge erteilt – nachdem sie ein lebendiges Opfertier als Bezahlung erhalten hat.

Eine auch ansonsten sehr fragwürdige Übersetzung des *Arcanum* ins Tulamidya behauptet, bei Tage sei im Fell einer Chamuyan ein vages Streifenmuster zu erkennen, das sich im Licht der Mittagssonne als Zhayad-Glyphen entpuppe, die wortreiche Lobpreisungen der Aphasmayra seien. Doch das muss als sehr fraglich gelten, da die in diesem Manuskript zitierten 'Abschriften' von Cha'Muyanim keineswegs taugliche Beschwörungshilfen sind und auch nicht ermöglichen, Aphasmayra zu kontrollieren. Wir sind in diesem Zusammenhang Adeptus Maior Isadorian Humminger für seine Untersuchungen und seinen Hinterbliebenen für die Überlassung seiner Forschungsnotizen zu Dank verpflichtet.

Blakharaz
Tyakraman

Belhalhar
Xarfai

Charyptoroth
Gal'k'zuul

Lolgramoth
Thezzphai

Thargunitoth
Tijakool

Amazeroth
Iribaar

Belshirash
Nagrach

Asfaloth
Calijnaar

Tasfarelel
Zholvar

Belzhorash
Mishkhara

Agrimoth
Widharcal

Belkelel
Var-Klajid

Spielwerte

Aphasmayras Atem

Beschreibung siehe Seite 124.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 10
Besondere Eigenschaften: Astralsinn (18), Durch Erz gehen, Fluch, Körperlosigkeit II, Lichtscheu
Zauber: TRAUMGESTALT, verschiedene Hellsicht-Zauber, Hexenflüche (jeweils 12)
Mögliche Dienste: Beratung (des besessenen Wesens; Lehrmeister für Zauberei), Bereitstellung von Fähigkeiten (zu Gunsten des besessenen Wesens; alle o.g. Besonderen Eigenschaften außer Körperlosigkeit II, dazu Paraphysikalität I und Schreckgestalt I; gesteigerte Klugheit), Besessenheit (nur Feliden mit irgendeiner Form astraler Verbindung), Bindung, Fluch, Kontrolle über Katzen (7), Paktvermittlung
Anmerkung: Die obigen Aussagen können verwendet werden, wenn man davon ausgeht, dass es sich bei Aphasmayras Atem um eine dämonische Wesenheit handelt. Geht man davon aus, dass die Katze mit dämonischer Substanz erfüllt wird, müssen die genannten Wirkungen anders interpretiert werden.

Arjunoor

Beschreibung siehe Seite 99.

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 30
INI 13+2W6 **PA** 2 **LeP** 250 **AsP** 200 **RS** 4
GS 50 / 4 **MR** 16 **GW** 21
Besondere Kampfregeln und -manöver: Fliegendes Wesen, 3 Aktionen (mind. 1 Reaktion) pro KR, großer Gegner
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 17, Wesenkontrolle (Vögel) 40
Zauber: Folgende Zauber und Varianten mit ZfW 12: AEOLITUS (alle Varianten), AEROFUGO, AEROGELO, ATEMNOT, KRÄHENRUF (beliebige Vogelarten aus ZfW Meilen Radius), KULMINATIO (auch Varianten Schneller Kugelblitz, Doppelblitz, Wolke von A'Tall), LEIB DES WINDES (auf den oder die Beschwörer, Varianten Ausgedehnte Aura, Mit dem Wind), ORCANOFAXIUS (Kegel, mehrere Ziele), ORCANOSPHAERO, SILENTIUM (alle Varianten, auch REVERSALIS, auch auf Beschwörer), TLALUCS ODEM, WAND AUS STURM, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE
Mögliche Dienste: Bindung, Transport einer Person, Kontrolle über das Wetter (wie Kontrolle über ein Element, jedoch *nur* eingeschränkte Wirkung: Sturm, Hagelschlag, u.ä.), Kontrolle über Vögel, Manifestation, Zauber

Arkhobal

Beschreibung siehe Seite 102.

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 30
INI 11+1W6 **PA** 0
LeP 50 pro Jahrzehnt Manifestation
AsP 30 pro Jahrzehnt Manifestation
RS 5 +1 pro Jahrhundert Manifestation
Äste, Würgelianen: DK s.u. **AT** 12 **TP** 2W6
GS 0 **MR** 20 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nur 1 Aktion pro KR, Umreißen, Niederwerfen, Umschlingen, Hinterhalt (10+1 pro Jahrhundert Manifestation), wird der Arkhobal verletzt, tritt oft dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je –2, GS –1). Bei 14–20 auf W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen *Guruk-Phaor*, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie), der Arkhobal an sich ist ein großer bis sehr großer Gegner, seine Angriffe sind jedoch auch mit Schild oder Waffe parierbar.

Besondere Eigenschaften: verfügt *nicht* über die Eigenschaften Paraphysikalität I und Regeneration im Limbus, dafür über Angriff mit verfluchtem Humus (Reichweite: 3 Schritt + 1 pro Jahrhundert Manifestation), Präsenz II und Regeneration I

Zauber: PANDÄMONIUM und WAND AUS DORNEN (Unelement) jeweils mit ZfW von 12+1 pro Jahrzehnt Manifestation

Mögliche Dienste: Beseelung (eines Baumes: Arkhobal fährt in einen bestehenden Baum ein, ist mobil und kann in dieser Zeit als mächtiger Holzgolem dienen), Körperliche Hilfe (Unheiliges Holz spenden, Auf einer Rechtmeile den Boden austrocknen und das Grundwasser senken, Dämonisierung von Wald, Wiese, Steppe oder Heide – wächst mit der Zeit an), Manifestation, Wache

Asqarath

Beschreibung siehe Seite 20.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 50 **RS** 5
Krallen: DK NS **AT** 9 **TP** 2W6+2
Schnabel: DK N **AT** 16 **TP** 1W6+8
GS 18/6 **MR** 15 **GW** 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen (beliebige Aufteilung) pro KR, Fliegendes Wesen, Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff (Berührung mit der Glut, 1W20+10 TP mit Sekundärschaden Feuer, **WdZ 384**), manifestierte Asqarathi zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO; als ZfP* gelten die ZfP* der Beschwörung); Asqarathi-Exkremente verbleiben bis zum nächsten Sonnenaufgang; großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Verwundbarkeit (Praios, Wasser)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Transport einer Person (nur Blakharaz-Paktierer, die dann immun gegen die Hitze des Asqarath sind), Wache (nur Person Beschwörer)

Balkha'bul

Beschreibung siehe Seite 87.

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 30
INI 12+1W6 **PA** 7 **LeP** 100 **AsP** 60 **RS** 5
Biss: **DK** N **AT** 14 **TP** 2W6+5
Klauen: **DK** HN **AT** 10 **TP** 1W6+6
Schwanzschlag: **DK** NS **AT** 8 **TP** 1W6+5
GS 5 **MR** 15 **GW** 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 2), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen; großer Gegner. Wer sich Balkhabul bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +3 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein Abzug von einem Punkt auf die Basiswerte von INI, AT, PA, FK ; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht, für Charaktere mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* ist die KO-Probe zusätzlich um den Wert der Eigenschaft erschwert). Nach dem Kampf haftet der üble Geruch des Dämon für 1W6 Wochen an denen, die ihn aus der Nähe bekämpft haben. Dies wird wie der Nachteil *Übler Geruch* gehandhabt.
Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Existenz, Immunität gegen profane Waffen, Formlosigkeit I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Unsichtbarkeit II
Zauber: AURIS NASUS (25), MOTORICUS (15). Außerdem kann Balkha'bul für 1 AsP pro SR und Wesen bis zu 7 Khidma'kha'bulim (Seite 141) herbeirufen
Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Wache (für jeden Dienst ist auch eine gewisse Menge Gold nötig).

Bhurkhesch

Beschreibung siehe Seite 111.

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 2
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 10 **RS** 1
Zunge: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+2 (A) +Sekret
GS 4 **MR** 10 **GW** 2

Besondere Kampfregeln und -manöver: sehr kleiner Gegner (AT +2, PA +4); wenn der Angriff eines Bhurkhesch die Rüstung durchdringt, setzt er eine Dosis seines Sekrets frei
Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Besonderer Angriff (s.o.), Folgeschaden (s.o.), Lebensraub I (beim Ablecken), Präsenz I; Giftsekretion
Zauber: HALLUZINATION, TRAUMGESTALT (je 12)
Mögliche Dienste: Alptraum, Bindung, Manifestation, Wahnsinn; bei ihrer Beschwörung trägt die Kröte ZfP* Dosen des Sekrets, die sich mit 1 Dosis / Stunde regenerieren, wenn sie abgeleckt wurden

Bhurkhesch-Sekret (10/E)
Das Sekret des Krötendämons Bhurkhesch ist ein abhängig machendes (Stufe 10) Halluzinogen, Euphoricum und Aphrodisiakum, das regeltechnisch als alchimistisches Gift gilt.
Wirkung s.o.
Beginn 1 SR **Dauer** je nach Qualität der Beschwörung (ZfP* Stunden)
Preis 25 D **Haltbarkeit** über 1 Jahr
Herstellung nur von Bhurkheschs; kann weiter verarbeitet werden

Blutbeflecktes Gold

Beschreibung siehe Seite 80.

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +0
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 3
Besondere Eigenschaften: Aus dem beschworenen Behältnis kann der Beschwörer je nach bezahlten Kosten eine verschiedene Anzahl Goldmünzen holen. Die Münzen sind verflucht (und bestehen auch nicht aus echtem Gold), und für jede, die ein Sterblicher davon bereitwillig annimmt, verliert er einen LeP. Der Schaden ist real, doch das Opfer bemerkt den Verlust erst, wenn seine LE unter 5 sinkt und es bewusstlos wird oder wenn der Dämon verschwindet und sich ein mehr oder minder starkes Gefühl der Entkräftung einstellt. Das Schlüsselwort ist 'bereitwillig annimmt': Offensichtlich ist es nötig, dass das Opfer die Münzen aus freien Stücken akzeptiert, damit ein Band zwischen ihm und dem Dämon etabliert wird und später der LE-Verlust eintritt – weder ein Bewerfen mit Münzen noch ein Verstecken in den Taschen des Opfers verursacht Schaden. Wenn der Dämon verschwindet, verschwinden die Münzen ebenfalls. Eine interessante Eigenschaft ist ebenfalls nur mit der (unwissenden) Mitwirkung des Opfers möglich: Wenn der Bestochene danach fragt, kann der Beschwörer auch 'kostbarere Schätze' aus dem Beutel holen – Edelsteine, Schmuckstücke, kleine Stücke aus magischem Metall. Sie sind ebenfalls illusionär, doch ihre Schadenswirkung richtet sich nach ihrem scheinbaren Wert in Dukaten.
Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Verfluchtes Gold herstellen (s.o., Kosten: 1 AsP pro Münze)

Braggu

Beschreibung siehe Seite 53.

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +1
Wahrer Name: 6/7 **Basiskosten:** 1
INI 20+1W6 **PA** 0 **LeP** 30 **AsP** 25 **RS** 0
Stinkender Nebel: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 1W6 SP
GS 50 **MR** 5 **GW** 4
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig zuteilbar), Fliegendes Wesen, Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet: 2W6 SP und für W6 Minuten kampfunfähig, falls keine um die SP erschwerte Selbstbeherrschungsprobe gelingt)
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Boron)
Zauber: BÖSER BLICK (18), HORRIPHOBUS (18)
Mögliche Dienste: Alptraum, Bewegung, Bindung, Bereitstellung von Fähigkeiten (Erschrecken), Manifestation, Wache, Zauber

Cha'Muyan

Beschreibung siehe Seite 126.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 10
INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 65 **RS** 6
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+8
Prankenhieb: **DK** N **AT** 16 **TP** 1W6+6
GS 10 **MR** 8 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (mindestens eine Parade, sonst frei aufteilbar), Anspringen/Verbeißen, Prankenhieb/Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Spionage 8, Tarnung 11

Mögliche Dienste: Beratung (erhält sie bei diesem Dienst kein Opfertier, ist sie dem Beschwörer übelgesonnen: Gesinnung des Dienstes +7), Bindung, Manifestation, Suche, Suchen und Vernichten, Spionage, Wache

Chuchathabomek

Beschreibung siehe Seite 48.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 10
INI 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 150 **RS** 6
Hieb: **DK** NS **AT** 8 **TP** 4W6+6
Ergreifen: **DK** HN **AT** 4 **TP** 1W6+4
GS 12/2 **MR** 16 **GW** 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: Fliegendes Wesen, sehr großer Gegner; wenn ein Chuchathabomek einen Gegner ergriffen hat und diesem keine Ringen-PA (erschwert um die beim Ergreifen erlittenen TP) gelingt, wird der Dämon sein Opfer in der nächsten Kampfrunde zerreißen (2W20+20 TP); während er ein Opfer gepackt hält, kann der Chuchathabomek keine anderen Angriffe ausführen.

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Regeneration I (nur wenn manifestiert)

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe, Manifestation, Transport (Personen, Lasten bis zu 2 Quadern), Suchen/Transportieren/Fallenlassen

Cthllanogog

Beschreibung siehe Seite 77.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 12
INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 100+ZfP*x10 **AsP** 120 **RS** 2
Angriff mit gewachsenem Organ*: **DK** H–P **AT** 8 **TP** 1W6 – 2W6
GS 0 **MR** 20 **GW** 2
Besondere Kampfregeln und -manöver: *) je nach gewachsenem Organ (u.U. gelten die Regeln für große Gegner); ein Angriff pro KR, entweder mit Organ oder mit Zauber
Besondere Eigenschaften: Existenz, Lebensraub I, Mutation, Präsenz II, Regeneration II, Resistenz gegen Form-Zauber; Schwere Empfindlichkeit gegenüber Tsa-geweihten Objekten, kann nicht in den Limbus ausweichen / dort regenerieren
Zauber: WAND AUS DORNEN, ZORN DES HUMUS
Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Bindung, Manifestation, Organ-Regeneration (bis zu 2xZfP* Organe gleichzeitig, nach dem 'Abpflücken' dauert es 24–ZfP* Stunden, bis an dieser Stelle ein neues Organ nach Wunsch des Beschwörers und passendem geopferten Blut nachgewachsen ist), Zauber

Dharai

Beschreibung siehe Seite 46.

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 10
INI 4+1W6 **PA** 0 **LeP** 180 **RS** 3
Gallerttentakel: **DK** HN **AT** 4 **TP** speziell (s.u.)
GS 4 **MR** 18 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: hat zwei Angriffsaktionen pro KR, kann diese aber nur für verschiedene Gegner aufwenden, Umschlingen/Zerreißen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer noch keinen Schaden, es bleibt ihm noch die Chance, sich selbst innerhalb einer KR mit einer KK+12 Probe zu befreien oder von Freunden befreit zu werden, bevor der Dharai es in der nächsten KR in Stücke reißt (wofür er keine AT mehr würfeln muss) und 8W20 TP anrichtet), großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Regeneration I
Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe, Lastentransport (KK 500), Manifestation, Wache

Difar

Beschreibung siehe Seite 42.

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 6/6 **Basiskosten:** 2
INI 21+3W6 **PA** 18 **LeP** 18 **RS** 1
Umschwirren: **DK** HNS **AT** 18 **TP** 1 SP
GS 100 **MR** 5 **GW** 3

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), der Difar kann aufgrund seiner enormen Schnelligkeit auch Zaubern ausweichen (mit PA 9), zählt aufgrund seiner Geschwindigkeit als winziger Gegner (AT +8)
Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I; kann nicht die Eigenschaft Verbindung zum Beschwörer erhalten.
Talente: Spionage 10
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Bewegung und Spionage, Kampf, Körperliche Hilfe (Nachricht überbringen), Manifestation

Duglum

Beschreibung siehe Seite 92.

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +9
Wahrer Name: 3/3 **Basiskosten:** 15
INI 15+1W6 **PA** 5 **LeP** 150 **RS** 6
Zangen: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6 SP
GS 6 **MR** 20 **GW** 19

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Paraden); großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Infektion mit beliebiger Krankheit, insbesondere auch Dämonenfäule (Reichweite 7 Schritt)
Mögliche Dienste: Bindung, Krankheitsinfektion, Manifestation, Suchen und Vernichten, Suchen und Infizieren

Elymelusinias

Beschreibung siehe Seite 36.

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 8

INI 12+1W6* **PA** 15* **LeP** 40 **AsP** 100 **RS** 2
Stab: **DK** NS **AT** 15* **TP** 1W6+3
Wasserstrahl: **DK** Fern **AT** 12 **TP** 3W6
GS 8* **MR** 12 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: alle mit (*) gekennzeichneten Werte sind unter Wasser um 3 Punkte erhöht; der KULMINATIO des Dämons wirkt auch unter Wasser und kann auch Strukturschaden anrichten
Besondere Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Wasser, Existenz, Folgeschaden (bei Treffer mit dem Stab: Ertrinken), Regeneration I, Tarnung
Talente: Kontrolle über Wasserleichen (7), Spionage (12), Suche (15)
Zauber: alle Zauber mit dem Merkmal Elementar (Wasser) (außer HARTES SCHMELZE; je 12), KULMINATIO (15)
Mögliche Dienste: Bann des Wassers, Beratung (Lohnende Ziele für Piraten, unterseeische Schätze, Meeresströmungen), Bindung, Diebstahl (Gegenstände auf dem Meeresgrund oder auf Schiffen), Kontrolle über Wasserleichen, Manifestation, Paktvermittlung, Schutz, Spionage, Suche, Transport durch Wasser, Wache, Zauber

Glaa-Tho-Yub

Beschreibung siehe Seite 120.

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 30
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 160 **RS** 4
Hieb: **DK** NS **AT** 12 **TP** 1W6+5
Biss: **DK** HN **AT** 10 **TP** 2W6+2 (+Säure)
GS 5 **MR** 16 **GW** 18
Besondere Kampfregeln und -manöver: großer Gegner; bei jedem Biss wird Säure freigesetzt, die die Rüstung des Opfers angreift: für je 10 TP, die ein Biss anrichtet, sinkt der RS um 1.
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure), Lebenssinn, Präsenz II, Regeneration II (maximal bis zu der Punktzahl, die sich in seinem Magen befindet: 10W20); speit Schlangen (trägt 10W20 Schlangen (s.u.) in sich, die er pro Tag einmal ausschicken kann, um Lebewesen zu vertilgen; diejenigen, die zurückkehren, verschaffen ihm eine LE-Reserve von jeweils 1 LeP)
Talente: Lebenssinn (12)
Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Vernichtung (alle Lebewesen in einem Umkreis von ZfP* Meilen, die größer als *sehr klein* sind.

Schlangen
INI 10+2W6 **PA** 4 **LeP** 8 **RS** 2
Biss: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+1 (+Säure)
GS 4 **MR** 10 **GW** 3 (im Rudel bis zu 21)
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6); bei jedem Biss wird Säure freigesetzt, die die Rüstung des Opfers angreift: für je 10 TP, die die Schlangenbisse anrichten, sinkt der RS um 1.

Gna-Rishaj-Tumar

Beschreibung siehe Seite 106.

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 10
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 110 **AsP** 80 **RS** 4
Griff: **DK** NS **AT** 10 **TP** 2W6+2
GS 5 **MR** 18 **GW** 14
Besondere Kampfregeln und -manöver: 2 AT/KR (gegen unterschiedliche Gegner), sehr großer Gegner; ein ergriffenes Opfer muss eine erfolgreiche KK- oder GE-Probe +8 oder eine Ringen-Parade +8 ablegen, um sich aus dem Griff zu befreien; gelingt dies nicht, erleidet es in der folgenden KR automatisch weitere 2W6+2 SP.
Besondere Eigenschaften: Durch Erz gehen, Existenz, Regeneration I
Talente: Kontrolle agrimothischer Baudämonen (12)
Zauber: HARTES SCHMELZE (15)
Mögliche Dienste: Bindung, Kontrolle agrimothischer und lolgramothischer Baudämonen, Körperliche Hilfe (Verformungen mittels HARTES SCHMELZE), Lastentransport (Tragkraft 500 Stein), Manifestation

Gotongi

Beschreibung siehe Seite 16.

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/6 **Basiskosten:** 3
INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** 12 **AsP** 60 **RS** 0
Zwicken: **DK** HNS **AT** 15 **TP** 1 SP
GS 25 **MR** 12 **GW** 6
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sehr kleines, fliegendes Wesen (AT +4, PA +8)
Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)
Talente: Spionage 15
Zauber: GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (jeweils mit 3W6 ZfP* – jeden Einsatz neu auswürfeln)
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Manifestation, Spionage, Suche, Wache, Zauber

Heshthot

Beschreibung siehe Seite 18.

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 5/7 **Basiskosten:** 3
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **AsP** 15 **RS** 2
Peitsche: **DK** SP **AT** 14 **TP** 1W6
Schwert: **DK** NS **AT** 13 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 4 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1.
Besondere Eigenschaften: keine
Zauber: DUNKELHEIT (20)
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen (Waffe gilt als dämonisch und fügt dem Träger jede KR 1 SP zu, Kosten: 12 AsP), Zauber

Irhiadhzal

Beschreibung siehe Seite 22.

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 20

Besondere Kampfregeln und -manöver: Iridhiazal kämpft mit den Werten des Gastkörpers, dieser erhält 3 Aktionen pro KR und ermüdet während dieser Zeit nicht.
Besondere Eigenschaften: Besessenheit von Tierkörper (fährt in Tiere, ein Wechsel dauert eine SR), Kontrolle über Untote (kann bis zu 12 Untote erheben, was 1 SR pro Untotem dauert, und diese anschließend kontrollieren, Werte je nach Zustand, **WdZ 227**, dies ist nicht als spezieller Dienst möglich), Körperlosigkeit II, der Gastkörper erhält während der Besessenheit die Eigenschaften Regeneration I, Schreckgestalt I und Tarnung (dann mit TaW 10).
Mögliche Dienste: Alptraum, Bindung, Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten, Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten

Kah-Thurak-Arfai

Beschreibung siehe Seite 104.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 30
INI 20+1W6 **PA** 12 **LeP** 200 **RS** 10
Krallen: DK NS **AT** 19 **TP** speziell
Schwanz: DK N/S **AT** 16 **TP** 1W6+6
GS 15/5 **MR** 25 **GW** 21
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), ein Schwanzangriff hat gegen seitlich und hinter dem Dämon stehende Ziele eine DK von S, gegen Ziele vor dem Dämon eine DK von N; ein erfolgreicher Krallen-Angriff des Dämons bei Tag raubt dem Opfer die Hälfte seiner aktuellen LE (abgerundet), bei Nacht wird aufgerundet; bei Tag sind IB, LE, RS und MR halbiert, die Eigenschaft Regeneration entfällt, der GW sinkt auf 18; großer Gegner, fliegendes Wesen
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung, Unsichtbarkeit I
Talente: Tarnung 12
Mögliche Dienste: Besessenheit (nur Pflanzen und Tiere), Bindung, Kampf, Manifestation, Suche und Vernichte, Wache

Karmanath

Beschreibung siehe Seite 69.

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 8
INI 15+1W6 **PA** 12 **LeP** 25 **RS** 3
Biss: DK N **AT** 15 **TP** 1W6+7
GS 12 **MR** 12 **GW** 10 (im Rudel schnell mehr)
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (1 Reaktion, 2 Angriffe), Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss / Verbeißen
Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Rudel, Schreckliches Geheul (Auswirkung wie Schreckgestalt I, jedoch als Angriff einsetzbar (verbraucht alle Aktionen einer Kampfrunde)), Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

Khelevathan

Beschreibung siehe Seite 113.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 10
INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 80 **AsP** 120 **RS** 2
Hornstoß: **DK** HN **AT** 10 **TP** 1W6+5
Krallenhieb: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+4
Tritt: **DK** HN **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 20 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: vermeidet möglichst den Nahkampf, sondern versucht, seine Gegner mit Zaubern zu binden
Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Fluch, Lebensraub I (durch eine 'Schnellvariante' des LEVTHANS FEUER), Raserei, Tarnung, Verbindung zum Beschwörer; keine erhöhte Empfindlichkeit gegenüber Rahja geweihten Objekten/Orten
Talente: Kontrolle über Laraane (7)
Zauber: LEVTHANS FEUER (24), viele Zauber mit den Merkmalen Eigenschaften, Einfluss, Herrschaft und Illusion (jeweils auf 12 + ZfP*/2)
Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fertigkeiten (verleiht Gabe zur Verwandlung in einen Mannwidder (nur an Männer), Zauber), Kontrolle über Laraane, körperliche Hilfe (erotische Dienste), Manifestation, Verführung, Zauber

Khidma'kha'bul

Beschreibung siehe Seite 83.

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 3
INI 16+1W6 **PA** 16 **LeP** 35 **RS** 5
Biss: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+4
GS 14 **MR** 12 **GW** 3 plus Anzahl Ratten
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), kleiner Gegner (AT +4 / PA +7)
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Verwundbarkeit (Phex)
Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Wache (pro Rostratte muss mindestens 1 Stein Gold anwesend sein, jede Ratte verbraucht pro Tag einen Skrupel Gold)

Khuralthu

Beschreibung siehe Seite 96.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 6
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 35 **AsP** 50 **RS** 4
Hieb: **DK** NS **AT** 16 **TP** 1W6+4
Biss: **DK** N **AT** 8 **TP** 1W6+8 (+Folgeschaden)
GS 7 **MR** 12 **GW** 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro Kampfrunde, davon mindestens einmal Ausweichen und höchstens ein Biss; Niederwerfen (6, Hieb); Bisse gerne gegen Gegner am Boden

Besondere Eigenschaften: Besonderer Angriff, Folgeschaden (bei Biss: Übelkeit: 1W6 SP(A) / KR für 3 KR und INI –1W6; dazu Infektion), Infektion (bei Biss: wenn erlittene SP eine Wunde verursachen; bei TLALUCS ODEM: wenn erlittene SP über KO/2; Krankheitsreistenzen etc. zählen. W6 für Art der Krankheit: 1: Paralyse, 2–3: Schlachtfeldfieber, 4–6: Wundfieber), Regeneration I

Zauber: TLALUCS ODEM (auch Variante Miasmafaxius) (16, verbraucht 2 Aktionen)

Mögliche Dienste: Bindung, Infektion, Kampf, Manifestation, Schutz, Wache, Zauber

Laraan (Fajlaraan)

Beschreibung siehe Seite 62.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 12
INI 12+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 4
Krallen: **DK** N **AT** 14 **TP** 1W6+2
GS 8 **MR** 21 **GW** 10

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ein Laraan kämpft nur, wenn er enttarnt und in die Enge getrieben wird. In ihrer 'verführerischen Gestalt' haben sie IB, LE, RS, MR ihrer Dämonenform, aber AT-, PA-, TP- und GS-Werte, die einem großen und starken, aber nicht speziell geübten Exemplar ihrer Gestalt entsprechen; dazu können Sie aber noch 7 Punkte beliebig auf die genannten 'derischen' Werte verteilen, Gezielter Angriff / Würgegriff (letzter macht einmalig 2W20 SP(A))

Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration I, Tarnung, Unsichtbarkeit I. Ein Fajlaraan kann sich einmal am Tag für eine SR in eine Person verwandeln, von der er eine stoffliche Komponente hat (Blut, Haare, ...)

Talente: Betören 16, Tarnung 10

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Erotische Dienste), Manifestation, Verführung, Verführung und Wahnsinn

Nirraven

Beschreibung siehe Seite 51.

Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 1/2 **Basiskosten:** 18
Besondere Kampfregeln und -manöver: Nirraven fährt in ein Wesen ein, die Kampfwerte richten sich nach denen des Gastkörpers. Bei einer Besessenheit wird die Seele des Gastkörpers verdrängt und ist verloren. Nirravens Gastkörper erhält MR +5 und die Eigenschaften Geisterpanzer, Resistenz gegen profanen Schaden und Regeneration I. Bei einer gelungenen *Guten Attacke* Nirravens – egal mit welcher Waffe – hilft dem Opfer nur noch eine Magieresistenz-Probe+3, um zu verhindern, dass ihm die Seele aus dem Leib gerissen wird.
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II
Talente: Wesenkontrolle (Untote) 30
Mögliche Dienste: Bindung, Besessenheit, Kontrolle über Untote

Nishkakat

Beschreibung siehe Seite 62.

Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 12
INI 11+1W6 **PA** 15 **LeP** 18 **RS** 3
Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6
GS 8 **MR** 16 **GW** 7
Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird; kleiner, fliegender Gegner (AT +3, PA +6)
Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Hesinde)
Mögliche Dienste: Bindung, Beratung (Lehrmeister für seltene Wissenstalente und -spezialisierungen, Sprachen, Wahre Namen von Dämonen, Berater; aber auch bei Gegnern anwendbar, um falsches Wissen einzuflüstern), Bewegung

Nurumbaal

Beschreibung siehe Seite 85.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 9
INI 12+1W6 **PA** 12 **LeP** 50 **RS** 3
Tritt: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+3
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
GS 8 **MR** 7 **GW** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Phex, Nandus), Goldproduktion (siehe oben)
Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Eigenschaften (Goldproduktion), Vernichte und produziere Gold

Pershirash

Beschreibung siehe Seite 67.

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 3/5 **Basiskosten:** 4
INI 8/16+1W6* **PA** 16 **LeP** 20 **RS** 2
Schnabel oder Krallen: **DK** H **AT** 6/18* **TP** 1W6+4
GS 2/40* **MR** 10 **GW** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: 2 PA/KR; Flugangriff, fliegendes Wesen, Sturzflug, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4); Gezielter Angriff / Augentreffer, gefolgt von Umschlingen (10) und Schnabel-Angriffen gegen den Kopf (Hals) des Opfers; wenn ein Pershirash ein Opfer umschlungen hat, kann er nur einmal pro KR ausweichen; *) Werte nach dem Schrägstrich für fliegende Angriffe
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (bei Krallen: Erfrierungen im Wert von W6 TP(A) pro KR für 2 KR), Lebensraub I, Lebenssinn, Paraphysikalität II, Raserei, Verbindung zum Beschwörer; legt für jedes ausgerissene Auge ein Kristall-Ei (s.u.)
Talente: Lebenssinn (15)
Mögliche Dienste: Bindung, Lastentransport (20 Unzen), Manifestation, Spionage, Suche, Suchen und Vernichten, Wache; Erschaffen von Kristall-Eiern

Auge des Pershirash (Kristallenes Ei)
Dieses dämonische Artefakt verbessert den Fernkampf-Basiswert des Besitzers um 1/3/7 Punkte, je nachdem, ob es sich um das Auge eines Tieres, eines kulturschaffenden Wesens oder des Beschwörers selbst handelt. In letztgenanntem Fall, wenn der Beschwörer also ein eigenes Auge durch ein Kristall-Ei ersetzt, verliert er permanent 1W3 Lebenspunkte und erhält den Nachteil *Einäugig*. Die Effekte mehrerer Augen des Pershirash addieren sich nicht auf; es zählt immer das wirkungsvollste Ei. Ein Auge des Pershirash behält seine Wirkung für sieben Tage / sieben Monate / sieben Jahre.

Sharbazz

Beschreibung siehe Seite 28.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 12
INI 14+2W6 **PA** 14 **LeP** 70 **RS** 4
Dämonensäbel: **DK** NS **AT** 16 **TP** 2W6+6
Tritt: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+3
GS 6 am Boden, fliegend 10 **MR** 12 **GW** 15
Besondere Kampfregeln und -manöver: 2 AT/KR, großer Gegner, u.U. fliegendes Wesen
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, einschüchterndes Gebrüll (wirkt wie Schreckgestalt I und kann anstelle einer Angriffsaktion gegen einen einzelnen Gegner eingesetzt werden); kann durch die Aktivierung schlechter Eigenschaften seines Gegners (Jähzorn, Ehrbegriffe) einen Blutrausch-ähnlichen Zustand hervorrufen
Talente: Kontrolle von Zantim (13) (auch von Shruufya, ein Shruuf zählt als fünf Zantim)
Mögliche Dienste: Beratung (Kriegskunst), Bindung, Kampf, Kontrolle von Zantim, Manifestation, Suchen und Vernichten

Shruuf

Beschreibung siehe Seite 30.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 15
INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 50 **RS** 5
Tentakel: **DK** NSP **AT** 15 **TP** 2W6+2
Schnabel: **DK** HN **AT** 18 **TP** 3W6+3
GS 6 **MR** 9 **GW** 16
Besondere Kampfregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal eine Handlung pro Gliedmaße, je nach Wahl Attacke oder Parade), Gezielter Angriff (Tentakel) / Umschlingen, Verbeißen (Schnabel und erst eine KR nach gelungenem Umschlingen möglich), Umreißen (Tentakel), ein umschlungenes Opfer kann sich selbst nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder es kann befreit werden, indem das Tentakel durchtrennt wird, wozu 15 SP auf das Tentakel notwendig sind. Großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Unsichtbarkeit I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

Tlaluc

Beschreibung siehe Seite 94.

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/6 **Basiskosten:** 6
INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 80 **RS** 3
GS 1 **MR** 22 **GW** 4
Besondere Kampfregeln und -manöver: Tlaluc unternimmt keine direkten Kampfaktionen, wer sich jedoch in weniger als 20 Schritt Entfernung von dem Dämon befindet, muss eine KO-Probe +5 ablegen (geruchsempfindliche Wesen eine Probe +10 ab einer Entfernung von 30 Schritt). Misslingt diese, so wird der Betreffende von Brechkrämpfen geschüttelt, erleidet 1W6 SP und ist die nächste SR absolut kampfunfähig. Wer den Dämon mit dem Schwert bekämpfen will, der muss alle zwei KR eine KO-Probe+6 ablegen, will er nicht von dem Geruch überwältigt werden. Wer in der Nähe des Dämons zusammenbricht, wird von diesem verschlungen und verdaut.
Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I
Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Gestank), Manifestation, Wache

Trachrhabaar

Beschreibung siehe Seite 75.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 1/4 **Basiskosten:** 8
INI 10+1W6 **PA** 14 **LeP** 50 **RS** 2
Klauen: **DK** NS **AT** 14 **TP** 1W6+4 (+Mutation)
Tritt: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+6
GS 8 **MR** 18 **GW** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Mutation, Regeneration II, Immunität gegen profane Waffen, Schreckgestalt II
Mögliche Dienste: Beratung (Chimärenbau, -rezepte), Bindung, Körperliche Hilfe (assistiert beim Chimärenbau, kann dem Beschwörer bis zu 5W6 LeP – auch über den Grundwert hinaus – geben), Manifestation

Ulchuchu

Beschreibung siehe Seite 34.

Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 6
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 65 **RS** 1
Tangschlingen: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 1W6
GS 3 **MR** 11 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR. Wenn die Attacke eines Ulchuchu gelingt, hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, so hat der Dämon sein Opfer gepackt und versucht, es unter Wasser zu ziehen. Sich aus der tödlichen Umarmung der Schlingen zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro Runde unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W6 SP(A). Ein Ulchuchu kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere Personen attackieren.
Ein Ulchuchu verbleibt an dem Ort, an dem er beschworen wurde und ist zu Beginn etwa 100 Rechtschritt groß. Mit jedem Opfer, das er ertränkt, steigt die LE permanent um 1, der Algenteppich vergrößert sich um 10 Rechtschritt. Er kann unter Wasser im Uferschlick treiben oder an die Oberfläche steigen. Wird ein Ulchuchu im Kampf besiegt, so löst er sich in zusammenhangslose Algenfäden auf, regeneriert sich anschließend aber entsprechend der Eigenschaft Präsenz.
Besondere Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration II, Verwundbarkeit (elementares Feuer)
Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Beschwörungshilfe: erleichtert alle Beherrschungen von Dämonen aus Charyptoroths Domäne und entsprechende Pakte um 1 Punkt, ein Ulchuchu mit mindestens 200 LeP, sogar um 2 Punkte), Manifestation, Wache

Umdoreel

Beschreibung siehe Seite 71.

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 14
INI 13+1W6 **PA** 10 **LeP** 70 **RS** 4
Biss: **DK** N **AT** 14 **TP** 3W6+5
Krallen: **DK** NS **AT** 16 **TP** 2W6+2
GS 10 **MR** 18 **GW** 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (je 2 Angriffe und 2 Reaktionen), Niederschlagen; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten

Uridabash

Beschreibung siehe Seite 60.

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +12
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 25
INI 14+2W6 **PA** 18 **LeP** 90 **AsP** 250 **RS** 0
Stab: **DK** NS **AT** 15 **TP** 1W6+6 (+Zauber oder Folgeschaden)
GS 8 **MR** 25 **GW** 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR, frei verteilbar; jeder Hieb mit dem Stab setzt einen der dem Dämon bekannten Zauber frei

Besondere Eigenschaften: Astralsinn

Talente: Astralsinn (30), Ausweichen in den Limbus, Fluch, Folgeschaden (Verwirrung: INI –2W6, dazu KL, IN –3 für 2W6 KR), Regeneration im Limbus II, Tarnung, Verwundbarkeit (Hesinde)

Zauber: alle Zauber mit den Merkmalen Kraft, Metamagie, Antimagie, Illusion

Mögliche Dienste: Bann der Kraft, Beratung (Lehrmeister für alle Stabzauber, evtl. im mächtigerer Variante, für die Merkmale Kraft, Metamagie und Antimagie (Merkmalskenntnis, spezielle Zauber), Bereitstellung besonderer Fertigkeiten, Bindung, Kontrolle des Elements Kraft, Manifestation, Paktvermittlung, Zauber

Xamanoth

Beschreibung siehe Seite 58.

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +15
Wahrer Name: 1/3 **Basiskosten:** 40
INI 20+2W6 **PA** 18 **LeP** 60 **AsP** 250 **RS** 2
GS 8 **MR** 40 **GW** 21

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR, beliebig verteilbar; Xamanoth kämpft nicht körperlich, sondern begibt sich stets außerhalb der Reichweite von Nahkampfwaffen und greift mit Zaubern an, wobei er für jeden Zauber 1W6 Aktionen benötigt (jedes Mal neu auswürfeln)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Ausweichen in den Limbus, Fluch, Lebensraub II, Limbusreisender, Paraphysikalität II, Regeneration im Limbus II, Suche nach dem Unbekannten, Verwundbarkeit (Hesinde, Nandus)

Talente: Astralsinn (30), Kontrolle über Dämonen (7; ein gehörnter Dämon zählt wie drei niedere Dämonen), Spionage (18)

Zauber: mit Ausnahme einiger seltener Elfen- und Achaz-Sprüche sowie Formeln, die explizit anderen Erzdämonen als Amazeroth zugeordnet werden, sind Xamanoth alle Zauber und -Varianten bekannt und können von ihm auf einem Wert von 24 verwendet werden.

Mögliche Dienste: Alptraum, Beratung (Lehrmeister Zauberei, auch Geheimwissen, kann Zaubersprüche nur in 'borbaradianischer' Variante lehren, kann Repräsentation Borbaradianismus lehren), Kontrolle über Dämonen, Paktvermittlung, Spionage, Suche, Zauber; jeder Dienst erfordert vom Beschwörer den Einsatz von Eigenblut (1W6 Punkte, davon 1/10 permanent)

Yish'Azrhi

Beschreibung siehe Seite 44.

Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/5 **Basiskosten:** 2
INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 15 **RS** 1
Piesacken: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W3 (A)
GS 30 **MR** 6 **GW** 4

Besondere Kampfregeln und -manöver: Fliegendes Wesen, sehr kleiner Gegner; jede KR, die das Opfer Schaden erlitten hat oder gezielt provoziert wurde (erfordert eine Aktion seitens des Dämons), muss es eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, bei deren Misslingen sein Jähzorn-Wert um 1 Punkt steigt und seine KL um 1 Punkt sinkt.

Besondere Eigenschaften: Kritische Konsistenz, Unsichtbarkeit II

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, (Suchen und) Stören

Yo'Nahoh

Beschreibung siehe Seite 38.

Beschwörung: +19 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 36

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hat enorme Kampfwerte, 10 Aktionen pro KR, Reichweite von mehreren Metern, TP nach Ermessen des Spielleiters; sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Existenz, Folgeschaden (Gift), Präsenz III, Regeneration II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (rein elementares Wasser, Efferd, Swafnir), Wasserwesen

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten (größere Seebewohner oder Schiffe), Wache

Yo'Ugghatugythot

Beschreibung siehe Seite 122.

Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 8
INI 10+1W6* **PA** 14 **LeP** 30 **RS** 2
Hieb: **DK** N **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 7* **MR** 16 **GW** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: (*) im Limbus verdoppelt
Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Paraphysikalität II, Regeneration im Limbus II
Talente: Astralsinn (30)
Zauber: AUGE DES LIMBUS (12), LIMBUS VERSIEGELN (7), OCULUS (21), PLANASTRALE (18), TRANSVERSALIS (18), VERSCHWINDIBUS (18)
Mögliche Dienste: Bindung, Diebstahl, Manifestation, Spionage, Suche, Transport einer Person durch den Limbus, Zauber

Yst-Phogorthu

Beschreibung siehe Seite 117.

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +7
Wahrer Name: 2/2 **Basiskosten:** 10
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 180 **RS** 3
Hornstoß: **DK** N **AT** 12 **TP** 1W6+4
Tritt: **DK** N/S **AT** 15 **TP** 1W6+6
Überrennen: **DK** H **AT** 12 **TP** 2W6+6
GS 10 **MR** 10 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Trampeln (3W6+6)
Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus; das *Höllische Streitross* hat RS, AT und TP +4 und dadurch GW 18; das *Rasende Ross* hat eine GS von 25 und Raserei; die *Nachtmähre* besitzt Schreckgestalt II; der *Lauffeuerfuchs* ist immun gegen Feuer und seine Angriffe erzeugen feurigen Sekundärschaden; alle Yst-Phogorthey teilen ihre dämonischen Eigenschaften mit ihrem Reiter; insbesondere heißt dies, dass der Geisterpanzer gegen Schadenszauber schützt, der RS des Reiters erhöht ist und Schaden gegen den Reiter zuerst von den LeP des Dämonen abgezogen wird.
Mögliche Dienste: Alptraum (nur *Nachtmähre*), Bereitstellung von Fähigkeiten (s.o.), Bindung, Kampf (nur *Höllisches Streitross*), Körperliche Hilfe, Manifestation, Schutz, Schutz vor Feuer (nur *Lauffeuerfuchs*), Transport einer Person; besondere Dienste siehe die Beschreibung auf Seite 117

Zant

Beschreibung siehe Seite 26.

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 5/6 **Basiskosten:** 6
INI 16+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **RS** 3
Pranke: **DK** N **AT** 15 **TP** 1W6+4
Biss: **DK** HN **AT** 12 **TP** 2W6+2
Schwanz: **DK** (N) **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 8 **MR** 12 **GW** 13
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung / Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

Zazamotl'gnakhyaa

Beschreibung siehe Seite 115.

Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 8
INI 12+2W6 **PA** 16 **LeP** 25 **RS** 6
Klauen: **DK** HN **AT** 14 **TP** 1W6+5
Stachel: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+3
GS 8 **MR** 10 **GW** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR, Umreißen, Verbeißen; kleiner Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (bei Stachelangriff Zazamotoxin, s.u.), Resistenz gegen magische Angriffe
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf (dämonische Gegner), Manifestation, Suchen und Vernichten (dämonische Gegner)

Zazamotoxin (12/W)
Dämonisches Gift aus dem Stachel eines Zazamotl'gnakhyaa; wirkt für drittsphärige Lebewesen nur lähmend und betäubend, für Dämonen jedoch tödlich; Waffengift. Durch Zazamotoxin getötete Dämonen verbleiben 3W6+3 Tage in der Dritten Sphäre.
Wirkung 1W6 SP / KR gegen Dämonen (keine Gegenprobe erlaubt); Verlust von 2 Punkten GE und 1W6 Punkten AU pro KR / 1 Punkt GE, 1W3 Punkte AU gegen Lebewesen
Beginn sofort **Dauer** 20 KR / 10 KR
Preis 250 D **Haltbarkeit** über 1 Jahr
Herstellung nur von Zazamotl'gnakhyaas

Anhang 2

Allgemeine Eigenschaften der Dämonen

Als Wesenheiten des Chaos sind Dämonen vielgestaltig und verschieden und trotzen einer Einordnung in Schemata und Systeme – ein Problem, das viele aventurische Gelehrte und Beschwörer seit Urzeiten beschäftigt. Nichtsdestotrotz sind auch die Bewohner der Siebten in der Dritten Sphäre gewissen Regeln unterworfen, die es möglich machen, die einzelnen Dämonen nach Aussehen, Fähigkeiten und Eigenschaften zu sortieren und zumindest grob in Klassen und Arten zu unterscheiden. Gerade was die Fähigkeiten eines Dämons angeht, ist es möglich, zwischen solchen Eigenschaften zu differenzieren, die allen gemein sind, solchen, die nur bestimmte Dämonen fest besitzen und schließlich solchen, die nur vereinzelt und scheinbar willkürlich vorhanden sind.

Die festen Eigenschaften eines Dämons gehören zu seiner jeweiligen 'Art' oder 'Klasse' – also etwa den Zantim – unveränderlich und automatisch dazu und sind bei der jeweiligen Beschreibung des Dämons (auf den vorangegangenen Seiten bzw. in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 206ff.) aufgeführt. Ein Teil dieser Eigenschaften ist jedoch *allen* Dämonen gemein. Es handelt sich um die Eigenschaften *Astralsinn* (TaW 12), *Geisterpanzer*, *Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt*, *Immunität gegen Gifte und Krankheiten*, *Paraphysikalität I*, *Regeneration im Limbus I*, *Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung*, *Resistenz gegen profane Waffen*.

Niedere Dämonen besitzen weiterhin eine mittlere *Empfindlichkeit* (siehe Seite 153 bzw. **WdZ 232**) gegen alle geweihten Objekte und sogar eine schwere gegen geweihte Objekte der Gottheit, die der Domäne direkt entgegensteht (Praios/Blakharaz, Belhalhar/Rondra etc.). Gehörnte Dämonen sind nur leicht gegen alle geweihte Objekte empfindlich, jedoch mittel gegen geweihte Objekte der Gegengottheit. Unabhängige Dämonen haben keine Gegengottheit. Dämonen erkennen karmales Wirken in Götterdienern, geweihten Orten und Gegenständen (und meiden, wo es ihnen möglich ist, den Umgang damit).

Da ein Dämon nicht aus derischer, diesseitiger Substanz besteht, zerfällt er zu Staub, löst sich in einer stinkenden Wolke auf, verrottet in Sekunden, oder es zerreißt ihn buchstäblich, sobald seine LE auf 0 fällt. Für gewöhnlich bleibt nichts von ihm im Diesseits zurück. Weiterhin sind die Siebtsphärigen auch durch die üblichen Wirkungen von Feuer und Hitze (von extremster Hitze einmal abgesehen – schließlich sind die Niederhöllen kalt), Kälte und Säure immun, es sei denn es handelt sich um reine elementare Manifestationen. Weiterhin erleiden sie keine Wunden oder Einbußen durch niedrige LE, und ihre Ausdauer beträgt stets unendlich. Ihr Auftauchen oder das Erkennen ihrer wahren Gestalt kann so Schrecken erregend sein, dass sogar Helden in Panik verfallen. Dies sollte beim *erstmaligen* Anblick einer bestimmten Klasse von Dämonen ähnlich wie die Eigenschaft *Schreckgestalt I* (Seite 154f. bzw. **WdZ 235**) gehandhabt werden. Zauberkundige Dämonen können während ihres Aufenthalts auf Dere üblicherweise keine Astralenergie regenerieren. Halten sie sich im Limbus auf, so erhalten sie aber entsprechend der Fähigkeiten *Regeneration im Limbus* AsP zurück.

Im Kampf können sich alle Dämonen der Manöver *Gegenhalten*, *Niederwerfen* und *Wuchtschlag* bedienen, außerdem können sich Dämonen innerhalb einer Aktion *orientieren* (siehe **WdS 54**).

Die Boni der schelmischen Repräsentation (*Unbeschwertes Zaubern* bzw. *Lockeres Zaubern*) kommen gegen Dämonen nicht zum Tragen. Für alle wirkenden zauberischen Zwecke gelten sie als Einzelwesen.

Die Eigenschaften im Detail

Folgende Eigenschaften und Fähigkeiten sind bei beschworenen Dämonen möglich. Einige dieser Eigenschaften hat ein Wesen automatisch, andere können ihm bei der Beschwörung zusätzlich verliehen werden (siehe **WdZ 178**).

Es ist jeweils aufgeführt, wie teuer eine nachträgliche Ausstattung der Wesen mit dieser Fähigkeit ist. Hierbei ist es möglich, automatische Fähigkeiten auch auf eine höhere Stufe aufzuwerten (z.B. von *Resistenz* auf *Immunität gegen profane Waffen*) und es muss nur die Kostendifferenz bezahlt werden (Ausnahme: *Zusätzliche Aktion* kostet je nach Endanzahl der Aktionen).

Bei manchen Fähigkeiten wird erwähnt, wie sich eine *Bereitstellung* (siehe den gleichnamigen Dienst, **WdZ 181** bzw. Seite 156) dieser Fähigkeit auswirkt. Fähigkeiten, die üblicherweise bereitgestellt werden können, sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.

Angriff mit (pervertiertem) [Element]

Wesen mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, das Element (bzw. dessen pervertiertes Gegenstück) zum Angriff zu nutzen. Dieser Effekt entspricht bei Elementaren dem ZORN DER ELEMENTE (**LCD 296**) mitsamt den elementaren Sekundärschäden (**WdZ** 384). Die Wirkung der dämonischen Unelemente ähnelt diesen, unterscheidet sich aber nach Entscheidung des Spielleiters von den natürlichen Elementareffekten (sie sind meist vor allem etwas chaotischer). Das Wesen muss einen Angriffswurf durchführen, der Angriff richtet den dementsprechenden Schaden an. Wenn keine Reichweite angegeben ist, so beträgt sie 7 Schritt. Dem Angriff kann nur durch ein Gutes Ausweichmanöver (gelungene Probe auf den halben Ausweichen-Wert) ausgewichen werden.

Kosten: 4 ZfP*

Astralsinn (*)

Das Wesen kann die Umgebung wie unter Anwendung des OCULUS ASTRALIS wahrnehmen: Muster aus Kraftfäden für magische Dinge, eine nebulöse Dunkelheit für nichtmagische. Da alle diesseitigen Dinge ihr Spiegelbild in der Astralwelt haben, kann es diesen Sinn auch zur groben Orientierung nutzen, selbst in (nichtmagischer)

Dunkelheit. Manche Dämonen können so auch Dinge erkennen, die dem sterblichen Auge verschlossen bleiben. Dieser Sinn lässt sich durch entsprechende Zauber (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) täuschen. Sollte für irgendwelche Zwecke einmal die Schärfe dieses Sinnes (TaW) nötig sein, so beträgt er bei Dämonen 12, wenn nichts anderes genannt ist.
Kosten: 5 ZfP*

Ausweichen in den Limbus
Ein Dämon mit dieser Eigenschaft kann als Abwehraktion kurzfristig in den Limbus wechseln und so auch mehreren Angriffen gleichzeitig entgehen. Der Dämon verbleibt 1W6 Kampfrunden im Limbus (und regeneriert wegen der Eigenschaft *Regeneration im Limbus* 1W6 LeP/KR) und erscheint dann maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens entfernt. Frühestens nach weiteren W6 KR kann der Dämon diese Fähigkeit erneut einsetzen. Dieses Ausweichmanöver kann auch gegen Zauber eingesetzt werden, nicht jedoch gegen Austreibungen, da der Dämon mit dem Ort seines Verschwindens verbunden bleibt und der Exorzismus über diese Verbindung wirken kann.
Kosten: 7 ZfP*

Besonderer Angriff
Der Dämon verfügt über ein besonderes (Tier-)Angriffsmanöver wie *Gezielter Biss/Stich*, *Doppelangriff*, *Niederwerfen*, *Umreißen*, *Überrennen*, *Trampeln*, *Anspringen*, *Verbeißen* oder *Flugangriff*, siehe **WdS 113f.**, oder ist in der Lage, ein besonderes Kampfmanöver wie *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Ausfall* oder dergleichen (siehe **WdS 58ff.**) durchzuführen.
Kosten: 2 ZfP*

Durch [Element] gehen
Der Dämon kann in das Element eintauchen und sich mit einer Geschwindigkeit von 1durch selbiges bewegen. Dies ist nicht bei Objekten möglich, die durch antimagische Zauberei, explizite Schutzkreise, karmale Aufladung oder Koschbasalt geschützt sind. Während der Dämon in das Element eingetaucht ist, kann er ganz normal wahrnehmen und auch aus dem Element heraus beobachten.
Kosten: 9 ZfP*

Leichte / mittlere / schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten
Dämonen sind gegenüber geweihten Objekten und Gebieten (wie z.B. Tempeln) empfindlich. Sie erleiden durch diese Objekte je nach Dauer der Berührung und Schwere der Empfindlichkeit Schaden. Die Berührung mit solchen Objekten halbiert die Wirkung jeglicher Regenerationsvorteile. Die genauen Auswirkungen dieser Empfindlichkeit gegenüber diesen Objekten finden sich in der Tabelle *Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten*.
Kosten: nur automatisch

Existenz
Ein Dämon mit dieser Eigenschaft, der gebunden wird (siehe den Dienst *Bindung* auf WdZ 182), kann ohne weitere Zufuhr von AsP seitens des Beschwörers beliebig lange in der Dritten Sphäre verbleiben. Ist er zauberkundig, so regeneriert er außerdem pro Tag 1W6 AsP.
Kosten: 5 ZfP*

Fluch (*)
Der Dämon kann 1 Aktion aufwenden, um ein Opfer zu verfluchen. Der Fluch ist nur mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden. Als Auswirkungen sind die Senkung einer beliebigen (guten) Eigenschaft, das Erhalten eines Nachteils oder in Einzelfällen der Verlust eines Vorteils denkbar. Die Dauer des Fluchs hängt von der Mächtigkeit des Dämons ab und kann zwischen einer Woche und permanent liegen (Spielleiterentscheid). Eventuell sind auch gewisse Hexenflüche (**WdZ** 118ff.) möglich.
Kosten: 7 ZfP*

Folgeschaden
Ein Treffer des Dämonen bringt neben der gewöhnlichen Schadenswirkung weitere unangenehme Folgen mit sich, z.B. durch Gift, Säure, Verbrennung oder Übelkeit. Der Schaden beträgt W6 SP(A) pro KR; die Dauer des Folgeschadens beträgt, wenn nichts anderes angegeben ist, 3 KR. Gegen diese Schadensarten können gewisse Ausrüstungsteile, Vorteile oder SF helfen, z.B. Resistenz gegen Gifte.
Kosten: 4 ZfP*

Formlosigkeit I / II
Der Dämon besitzt keine feste, unveränderbare derische Form und kann seinen Körper nach Belieben umgestalten, so dass er selbst durch fingerbreite Lücken (etwa einen Türspalt oder ein Gitter) passt. Die stärkere Eigenschaft ermöglicht es sogar, sich durch haarfeine Ritzen zu zwängen, so dass es kaum einen Ort gibt, den er nicht erreichen kann. Der Dämon darf außerdem *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (**WdS 83**).
Kosten: 4 ZfP* / 7 ZfP*

Geisterpanzer
Die MR des Dämons zählt als Probenzuschlag für alle auf ihn gezielte Zauber mit dem Merkmal Schaden.
Kosten: nur automatisch

Infektion mit [Krankheit]
Der Dämon kann durch Berührung (i. A. reicht ein Treffer) ein Opfer mit einer Krankheit infizieren. Es werden die üblichen Regeln zur Infektion mit Krankheiten (siehe **WdS 151**) angewendet.
Kosten: (Stufe der Krankheit) in ZfP*

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten

Empfindlichkeit	einfach geweiht	zweifach geweiht	heilig
leicht	1W6 SP/Stunde	1W6 SP/KR	2W6 SP/KR
mittel	1W6 SP/SR	2W6 SP/KR	2W20 SP/KR*
schwer	1W6 SP/KR	2W20 SP/KR*	4W20 SP/KR*

*) Wesen mit dieser Empfindlichkeit können auf solchem Boden nicht beschworen werden.

Körperlosigkeit I / II
Der Dämon besitzt in der dritten Sphäre keine feste Gestalt, selbst wenn er zur Manifestation gezwungen wurde bzw. die Eigenschaft *Präsenz* besitzt. Bei der ersten Stufe der Eigenschaft kann er keine körperlichen Angriffe ausführen, allerdings erhält er dadurch auch die beiden Eigenschaften *Immunität gegen profane Waffen* und *Immunität gegen elementare Schadenszauber*. Bei der zweiten Stufe der Körperlosigkeit ist der Dämon noch losgelöster von der dritten Sphäre. Er kann nur mittels Besessenheit oder Zaubern mit der derischen Umwelt interagieren und ist vor jeglichem Schaden geschützt. Ein Dämon mit *Körperlosigkeit I/II* besitzt gleichzeitig auch stets die Eigenschaft *Formlosigkeit I*, verliert jedoch die Fähigkeit, *Körperliche Hilfe* zu leisten.
Kosten: 4 / 9 ZfP*

Kritische Konsistenz
Dämonen mit dieser Eigenschaft werden sofort vernichtet, wenn sie durch einen einzigen Hieb mehr als ein Drittel ihrer LeP verlieren. Es sind auch schwächere Varianten möglich, die sich nur auf magischen oder geweihten Schaden beziehen. Diese Eigenschaft ist nicht kombinierbar mit den jeweiligen Immunitäten.
Kosten: nur automatisch

Langer Arm
Dämonen mit der Eigenschaft *Langer Arm* erhalten für alle ihre Angriffe eine zusätzliche Distanzklasse (anschließend an die bestehende DK). Es ist auf diese Weise möglich, einem Dämonen über die Distanz P hinaus Angriffe zu ermöglichen; diese extrem weite Nahkampfdistanz wird mit X abgekürzt.
Kosten: 3 ZfP* pro zusätzliche Distanzklasse

Lebensraub I / II (*)
Der Dämon kann lebenden Wesen Lebenspunkte rauben und diese sich selbst (oder auch dem Beschwörer) gut schreiben. Wenn nicht anders erwähnt, werden alle geraubten LeP mit einer Übertragungsrate von 1 LeP/KR auf den Dämon übertragen. Mit der zweiten Stufe dieser Eigenschaft ist es außerdem möglich, neben den Lebenspunkten auch Sirkayan zu stehlen.
Kosten: nur automatisch

Lebenssinn (*)
Der Dämon kann lebende Wesen wie unter Anwendung des EXPOSAMI (**LCD 83**) aufspüren. Als ZfP* dienen die TaP* einer Probe auf das Talent *Lebenssinn*, das den Startwert 7 hat.
Kosten: 4 ZfP*

Lichtscheu / Lichtempfindlich
Manche Dämonen können nicht im Sonnenlicht existieren und werden daher durch dieses behindert. Lichtscheue Dämonen erhalten einen Abzug von einem Punkt auf *alle* Kampfwerte außer RS und WS, Lichtempfindliche Dämonen einen Abzug von 2 Punkten und erleiden zusätzlich noch 1 SP/KR in direktem Sonnenlicht und selbst bei bewölktem Himmel noch 1 SP/SR, pro Tag der nicht in vollkommener Finsternis verbracht wird erleiden sie mindestens 1 SP.
Kosten: nur automatisch

Limbusreisender (*)
Diese Dämonen haben die Möglichkeit, sich nach Belieben in den (weiteren) Limbus (**WdZ** 358ff.) zu begeben, etwa um größere Strecken rasch zu überbrücken oder einem Opfer dorthin zu folgen. Damit ist es dem Dämon auch möglich, an auf sonstigem Weg nur schwer erreichbaren Orten (verschlossene Räume, Schiffe usw.) zu erscheinen. Für den Übergang in oder aus dem Limbus benötigt der Dämon etwa eine Minute (40 Aktionen). Der Dämon kann seinen Beschwörer bei dieser Reise mitnehmen (via *Bereitstellung von Fähigkeiten*).
Kosten: 5 ZfP*

Mutation
Eine vom Dämon geschlagene Wunde beginnt sich in den nächsten W6 Stunden unter Schmerzen (W6 SP) zu verändern: die Haut wird schuppig, wässrig, verfärbt sich, verfault oder löst sich auf, kleine Hörner oder Stacheln wachsen daraus hervor, das betroffene Glied verwächst etc. – der Phantasie des Meisters sind kaum Grenzen gesetzt. Die Mutation geht nur langsam (4W20 Wochen) wieder zurück, manchmal sogar gar nicht, so sie nicht mittels Zauberei oder göttlichem Wirken geheilt wird.
Kosten: 4 ZfP*

Paraphysikalität I / II
Dämonen unterliegen nur in geringem Umfang der Schwerkraft und nicht der Trägheit und trotzen damit den meisten physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Sie können aus dem Stand sofort auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen, ohne Geschwindigkeitsverlust um Ecken biegen, ohne Anlauf Weit- und Hochsprünge von GS Schritt vollführen etc.
Ebenso ist es Dämonen möglich, an senkrechten Wänden Halt zu finden und sie als gewöhnliche Bewegungsoberfläche zu nutzen; selbst völlig glatte oder sonst normalerweise unbezwingbare Flächen stellen kein Problem dar.
Die zweite Stufe ermöglicht es einem Dämon außerdem, sich durch die Luft zu bewegen und dabei die Vorteile der Paraphysikalität zu nutzen. Er kann in der Luft stehen bleiben, sich vollständig schwebend fortbewegen oder unter der Decke entlang gehen.
Kosten: nur automatisch / Stufe I + 5 ZfP*

Präsenz I / II / III
Ein Dämon mit einer dieser Eigenschaften verbleibt, auch nachdem er erschlagen wurde, in der Dritten Sphäre und kann sich nach einiger Zeit neu materialisieren. Er ist auch bei dieser Neumanifestation an seinen vormaligen Beschwörer bzw. Beherrscher gebunden und erfüllt weiterhin den Dienst, bei dessen Ausführung er vertrieben wurde. Jede dieser 'Wiederbelebungen' kostet den Dämon permanent ein Zehntel (aufgerundet) seiner ursprünglichen LeP. Endgültig gebannt werden kann ein solcher Dämon nur, wenn seine ursprünglichen LeP endgültig auf 0 sinken oder er mit einer entsprechenden Formel oder Liturgie exorziert wird.
Präsenz setzt bei Dämonen die Eigenschaft *Existenz* voraus.
Je nach Stufe der Eigenschaft erscheint der Dämon am nächsten Neumond (Präsenz I), am nächsten Sonnenuntergang (II) oder nach Ablauf einer Stunde (III).
Kosten: 3 / 5 / 7 ZfP*

Raserei
Ein Dämon mit dieser Eigenschaft ist einmal am Tag für eine kurze Zeit (etwa 1 Spielrunde bzw. einen Kampf) im wahrsten Sinne des Wortes niederhöllisch schnell: seine GS wird verdreifacht, ebenso sein Initiative-Basiswert. Trotz dieser immensen Geschwindigkeit hat der Dämon keine Schwierigkeiten mit der Koordination. Er kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (**WdS 83**).
Kosten: 3 ZfP*

Regeneration I / II
Dämonen mit dieser Eigenschaft regenerieren pro Kampfrunde 1W6 LeP (*Regeneration I*) oder 2W6 LeP (*Regeneration II*).
Kosten: 4 / 7 ZfP*

Regeneration im Limbus I / II
Die Struktur des Limbus ermöglicht es Dämonen, ihre Lebenskraft in besonderem Maße zu wahren: pro Kampfrunde regenerieren sie 1W6 / 2W6 LeP. Dies ist kumulativ mit einer eventuellen Eigenschaft *Regeneration*. Zauberkundige Dämonen regenerieren zusätzlich 1W6 / 2W6 AsP pro KR.
Kosten: automatisch / 4 ZfP*

Resistenz / Immunität gegen [Merkmal]
Bei Dämonen mit einer Resistenz gegen ein Merkmal sind entsprechende Zauber noch einmal um die MR erschwert (ggf. also um die doppelte MR). Bei vollkommen immunen Wesen wirken Zauber des entsprechenden Merkmals in keiner Weise.
Kosten: 5 / 10 ZfP*

Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe
Ein Dämon mit dieser Eigenschaft erleidet nur halben (Resistenz) bzw. gar keinen Schaden (Immunität) durch eine gewisse Art von Schaden.
Profane Angriffe sind solche mit gewöhnlichen Waffen oder alle anderen nicht-magischen und nicht-geweihten Schadenswirkungen. Bei einer Immunität gegen profane Angriffe richten außerdem elementare Schadenszauber nur halben Schaden an. Eine Spezialform hiervon sind Angriffe einer speziellen Angriffsform, z.B. Stiche oder Schnitte.
Elementare Angriffe eines Elements sind Schäden durch profane oder magische Ausformungen eines bestimmten Elementes (z.B. Feuer).
Magische Angriffe betrifft magische Waffen und Schaden verursachende Zauber. Manche andere Zauber wirken nach Spielleiterentscheid auch nur eingeschränkt oder gar nicht.
Geweihte Angriffe betrifft alle von den jeweiligen Göttern geweihte Waffen oder Gegenständen. Liturgien und Mirakel eines Geweihten der entsprechenden Götter zeigen sich deutlich wirkungsschwächer (Meisterentscheid, als Faustregel: verlieren LkP* in Höhe der Beherrschungs-Schwierigkeit des Dämons).
Kosten: 3 ZfP* (spezielle Angriffsform), 5 / 10 ZfP* (profan), 3 / 7 ZfP* (elementar), 6 / 13 ZfP* (magisch), nur automatisch (geweiht), besitzt ein Wesen bereits eine Resistenz so ist der Preis der Immunität um die Kosten der Resistenz verbilligt.

Rudel
Der Dämon ist recht einfach mit anderen Dämonen seiner Art zusammen einsetzbar. Auf Wunsch des Beschwörers zählen alle gleichzeitig beschworenen Dämonen dieser Art in den Punkten Kontrollprobe und Dienstkosten als ein Wesen. Es muss also nur eine Kontrollprobe pro Dienst für das ganze Rudel abgelegt und die einfachen Dienstkosten bezahlt werden. Jedoch beträgt die Kontrollschwierigkeit des Rudels die Beherrschungsschwierigkeit des Einzeldämons plus Größe des Rudels; die Basiskosten steigen um die doppelte Größe des Rudels.
Kosten: nur automatisch

Schaden auf belebte Materie
Dämonen mit der Eigenschaft *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Lebewesen der Dritten Sphäre zu verletzen. Diese Angriffe zählen als magische Angriffe, richten, wenn nichts anderes gesagt ist, 1W6 SP an und können nicht mit profanen Waffen oder Schilden pariert werden.
Kosten: nur automatisch

Schaden auf unbelebte Materie (*)
Dämonen mit der Fähigkeit *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Gegenstände zu beschädigen oder sogar zu zerstören. Die Kraft dieser Fähigkeit hängt von Mächtigkeit und Zorn des Dämons ab (Spielleiterentscheid). Ein Dämon mit dieser Fähigkeit ist nicht in der Lage, Lebewesen direkt zu verletzen (eine einstürzende Treppe kann dennoch gehörige Blessuren verursachen).
Kosten: nur automatisch

Schreckgestalt I / II
Dämonen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Bei einer Begegnung muss eine Mut-Probe ablegt werden, die um die Beherrschungsschwierigkeit des Dämons und Modifikatoren erschwert ist, um nicht vor Furcht gelähmt zu sein. Weiterhin ist die Probe um passende Nachteile erschwert. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. Bei *Schreckgestalt II* ist der Dämon so einschüchternd, dass selbst bei Gelingen der Mut-Probe die Wirkung entsprechend eines HORRIPHOBUS (**LCD** 121) mit 1W6 ZfP* eintritt.
Kosten: 4 / 8 ZfP*

Suche nach dem Unbekannten
Der Dämon ist in der Lage, fast jedes Ziel zu finden. Dadurch kann der Dienst *Suche* (und verwandte Dienste) auch auf dem Beschwörer unbekannte Ziele angewendet werden.
Kosten: 7 ZfP*

Tarnung (*)
Dämonen mit dieser Eigenschaft erscheinen normalerweise nicht in ihrer eigentlichen Gestalt, sondern wählen für ihren Aufenthalt in der Dritten Sphäre ein anderes, meist harmloses Äußeres – orientieren Sie sich am Zauber HARMLOSE GESTALT (**LCD 103**), wobei die Realitätsdichte dem Wert des Talents *Tarnung* entspricht. Erhält

ein Dämon diese Eigenschaft, erhält er auch automatisch das Talent *Tarnung* auf dem Wert 7. Mittels entsprechender antimagischer bzw. Hellsichtzauber kann seine wahre Gestalt offenbart werden. Der Dämon kann die *Tarnung* nach Belieben fallen lassen und wieder errichten. Er kann seine Tarnung auf auch seinen Beschwörer ausdehnen (*Bereitstellung von Fähigkeiten*).
Kosten: 4 ZfP*

Unsichtbarkeit I / II
Dämonen mit dieser Eigenschaft können sich für eine gewisse Zeit unsichtbar machen. Bei der ersten Stufe ist dies einmal am Tag für längstens 1 SR, bei *Unsichtbarkeit II* beliebig häufig möglich. Solche Dämonen zeigen sich häufig so gut wie gar nicht mehr. Der Dämon ist während einer Unsichtbarkeit nur mit Hellsichtzaubern oder passenden Liturgien aufzuspüren.
Kosten: 3 / 6 ZfP*

Verbindung zum Beschwörer
Der Dämon hat eine geistige Verbindung zu seinem Beschwörer, über die Sinneseindrücke vermittelt werden können. Diese Verbindung funktioniert in Richtung vom Dämon zum Beschwörer. Der Beschwörer kann diese Verbindung ausblenden und später wieder aufnehmen. Darüber können einige Dienste (z.B. *Spionage*) effektiver ausgeführt werden.
Kosten: 5 ZfP*

Verwundbarkeit gegenüber [Gegenstand/Umstand/Element/Zauberei/göttlichem Wirken]
Manche Dämonen sind manchen Situationen gegenüber verwundbar. Dies können ein oder mehrere besondere Gegenstände oder besondere Umstände sein, aber auch allgemein gewisse Elemente, Zauberei oder göttliches Wirken.
Beispiele für *Gegenstände:* Waffen aus einem speziellen Material (Silber, ein spezielles Holz), Waffen, die von einer konkreten Einzelperson oder einem bestimmten Personenkreis geführt werden (Kinder, rechtmäßige Könige), Objekte, die bestimmte Bedingungen erfüllen (von Achaz erschaffen, mindestens 1.000 Jahre alt, Treibgut aus dem Großen Fluss).
Beispiele für *Umstände:* Tag oder Nacht, eine bestimmte Mondphase, auf kultiviertem Land, einzelner Wochentag, auf Schiffen, spezielle Sternkonstellationen, an einem genau benannten Ort.
Eine Verwundbarkeit gegenüber *Elementen* bedeutet, dass dem Dämon bereits die schiere Anwesenheit des Elements unbehaglich ist und ihm größere Mengen des Elements schaden können. Ein Eintauchen in Wasser kann ein gegen Wasser verwundbarem Dämon vernichten.
Dämonen mit einer Verwundbarkeit gegenüber *göttlichem Wirken* zeigen eine besondere Empfindlichkeit gegenüber dem Wirken eines oder mehrerer Götter (häufig dem der Gegengottheit der dämonischen Domäne). Das betrifft sowohl Liturgien als auch geweihte Objekte (vor allem Waffen). Für Dämonen heißt dies gewöhnlich aber auch, dass sie sich mit besonderem Hass auf die betreffenden Geweihten stürzen. Dies ist deutlich stärker als eine Empfindlichkeit, wobei diese häufig mit einer solchen Verwundbarkeit einhergeht.
Ein Dämon mit einer Verwundbarkeit gegenüber *Zauberei* ist neben der allgemeinen Wirkungen gegenüber Schadenszaubern auch stärker durch Magie beeinflussbar. Die ZfP* aller Zauber werden verdoppelt, wenn der Dämon nicht gegen diese Zauberei immun ist.
Für ein Dämon mit einer solchen Verwundbarkeit wirkt das genannte Objekt oder der genannte Umstand in der Form, dass es die Widerstandsstufe (immun – resistent – normal empfindlich – verletzbar) um eins senkt, was im Allgemeinen eine Verletzbarkeit bedeutet. Zu den Widerstandstufen *resistent* und *immun* siehe **WdZ** 235.
Kosten: meist nur automatisch, nach Spielleiterentscheid können verliehene Verwundbarkeiten gegenüber Gegenstände oder Umstände die Kosten anderer Eigenschaften je nach Stärke um je 1 bis 3 ZfP* senken.

Wasserwesen
Der Dämon existiert nur im Wasser, hat dort jedoch völlige Bewegungsfreiheit, vielleicht sogar verstärkt durch die Eigenschaft *Paraphysikalität*, jedoch ist er auch nur im oder am Wasser einsetzbar. Er kann ebenfalls nur im Wasser bekämpft werden, so dass wahrscheinlich die Regeln für den Kampf im Wasser (siehe **WdS 58**) zum Tragen kommen.
Kosten: nur automatisch

Zusätzliche Aktionen
Der Dämon hat zusätzliche Aktionen pro Runde, die im Allgemeinen Angriffsaktionen sind. Alle weiteren Aktionen finden 4 Initiativphasen nach der ersten (regulären) Aktion statt.
Kosten: 3 ZfP* / 7 ZfP* / nur automatisch (Dämon hat mit Zusatzaktionen 3 / 4 / 5 und mehr Aktionen pro KR)

Individuelle Eigenschaften

Manche Eigenschaften sind so speziell, dass sie nur bei einem einzelnen Dämon genannt werden. Diese sind dann automatisch vorhanden und nicht nachträglich verleihbar. Die genaue Wirkung ist beim Dämon vermerkt.

Dienste beschworener Dämonen

Im Folgenden sind die für beschworene Dämonen möglichen Dienste und die dafür fälligen Kosten aufgeführt.
● Bei der Beschreibung der Dämonen sind die Dienste angegeben, die sie *normalerweise* ausführen können. Jedoch ist es möglich, manche Dienste zu befehlen, auch wenn diese nicht aufgeführt sind. Diese Dienste heißen **Sonderdienste**. Sie kosten die doppelte Anzahl an AsP (die Basiskosten pro Dämon werden jedoch *nicht* verdoppelt). Die für Dämonen möglichen Sonderdienste sind: *Alptraum*, *Bereitstellung von Fähigkeiten*, *Besessenheit*, *Bewegung*, *Bindung*, *Kampf*, *Körperliche Hilfe*, *Wache*, *Warte* und *Zurückschicken*.
● Manche Dämonen können **zwei Dienste gleichzeitig** durchführen, so dass diese Kombination wie ein Dienst zählt. Die Kosten für diesen kombinierten Dienst betragen die Summe der Einzelkosten, jedoch nur einmal die Basiskosten. Die verbundenen Dienste sind bei den Dämonen durch ein "und" verbunden, z.B. *Suchen und Vernichten*.

● Für manche Dienste müssen **Kosten pro verstrichener Zeiteinheit** aufgewendet werden. Einige können jedoch auch für deutliche geringere Kosten in ihrer Zeit verändert werden. Bei diesen ist eine Basiszeit angegeben. Für jede Veränderung dieser Zeit auf der folgenden Skala, werden die (Zeit)Kosten halbiert bzw. verdoppelt: 50 KR / 1 SR / 1 Stunde / 8 Stunden / 1 Tag / 1 Woche / 1 Monat / 1 Jahr / permanent. Analog gilt für die Masse (z.B. bei *Elementare Manifestation* oder *Elementare Reinheit*) folgende Skala: 1 Gran / 1 Skrupel / 1 Unze / 1 Stein / 5 Stein / 25 Stein / 125 Stein / 1 Quader / 10 Quader. Der Dienst kostet jedoch auch nach diversen Verbilligungen (auch durch Zeit oder Reinheit, s.u.) mindestens 1 AsP, selbst bei einer Manifestation von 1 Gran unedlen Elements für 50 KR.

● **Permanente Dienste**, die die Anwesenheit des Wesens (z.B. *Besessenheit* oder *Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten*) erfordern, sind nur für solche Wesen möglich, die *manifestiert* oder *gebunden* sind.

Alptraum

Mit diesem Dienst kann der Dämon einen Alptraum erzeugen. Je nach Intensität und Auswirkungen unterscheiden sich die Kosten.

Alpdruck: Das Opfer muss eine MR-Probe ablegen, bei deren Misslingen es in der gewünschten Nacht nicht gut schlafen kann und schlecht träumt. Es erleidet die Folgen eines Alptraums (wie der Nachteil *Schlafstörungen I*, **WdH 268):** die Regeneration ist vermindert (LeP und AsP je 1W6–1, Überanstrengung wird nur mit der Hälfte der Rate regeneriert) und in den ersten 4 Stunden nach dem Aufwachen ist das Opfer immer noch gereizt und unkonzentriert (die AU steigt nur auf drei Viertel des Maximalwerts, alle vorhandenen *Schlechten Eigenschaften* +2, alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert).

Alptraumwelt: Der Dämon erzeugt eine Alptraumwelt nach Wunsch des Beherrschers. Die regeltechnischen Auswirkungen finden sich im Kapitel **Tödliche Träume** (**WdZ** 69ff.). Das Opfer muss zum Zeitpunkt des Befehls bereits schlafen.

Kosten: 7 (Alpdruck) bzw. 13 (Alptraumwelt) AsP pro Opfer

Bann des Elements

Der Dämon kann das Eindringen und Entstehen aller Formen des Elements in eine Zone verhindern. Schon vorhandene Ausformungen des Elements werden dadurch nicht beeinflusst. Das Wirken von Zaubern mit dem jeweiligen elementaren Merkmal innerhalb der Zone ist um 12 Punkte erschwert. Sollen solche Zauber nur in die Zone eindringen, erleiden sie eine Erschwernis von 7 Punkten. Soll die Zone beweglich sein, so erhöht dies die Kosten.

Kosten: 11 AsP pro Schritt Radius, 19 AsP pro Schritt Radius (beweglich) (Basiszeit: 1 SR)

Beratung

Der Dämon hilft dem Beschwörer durch Bereitstellung seines Wissens oder seiner geistigen Fähigkeiten. Dies kann die Beantwortung einer Frage oder ein Garadan-Spielpartner sein. Es muss sich um eine einigermaßen elementare Aufgabe handeln, die nicht aus mehreren anspruchsvollen Teilen besteht, und natürlich kann der Dämon nur innerhalb der eigenen Fähigkeiten agieren.

Kosten: unterschiedlich, je nach Art und Umfang der Aufgabe 4 bis 17 AsP (Vorschläge in folgender Tabelle; Basiszeit 1 Std.)

Kosten des Dienstes Beratung

beispielhafter Dienst	Kosten
Garadan-Partie	4 AsP
Rätsellösung	6 AsP
Militärischer Ratschlag	9 AsP
Zwietracht säen	12 AsP
Lehrmeister	15 AsP
Geheimes Wissen	17 AsP

Bereitstellung besonderer Fähigkeiten

Der Dämon kann eine seiner besonderen Fähigkeiten im Sinne des Beschwörers einsetzen. Sollte es sich um eine Art der Hellsicht handeln, so teilt der Dämon dem Beschwörer das Ergebnis oder aufgetretene Änderungen mit. Alle besonderen Fähigkeiten finden sich bei den Wesen aufgelistet und auf **WdZ 231ff.** beschrieben. Es wird hierbei zwischen einmaligen und aufrechtzuerhaltendem Einsatz unterschieden: *einmalig* bedeutet, dass die Kraft für kurze Zeit und nur ein einziges Mal aktiviert wird (z.B. *Schreckgestalt*, um Anwesende zu erschrecken oder die Goldproduktion eines Nurumbaal), *aufrechtzuerhaltend* sind Kräfte, deren Einsatzdauer prinzipiell von unbeschränkter Dauer sind (z.B. die *Untotenaktivierung* eines Nephazz oder der *Sphärenklang* eines Gregorroth)

Kosten: 11 AsP, dazu kommen bei aufrechtzuerhaltenden Kräften noch Zeitkosten in Höhe von 10 AsP für eine Basiszeit von 1 SR.

Besessenheit

Der Dämon fährt in *ein* lebendes Opfer (selten auch einen Gegenstand) ein und ergreift davon Besitz. Diese Besitzergreifung erfolgt nach den Regeln der Besessenheit (**WdZ 250f.**). Während der Besessenheit kann der Dämon evtl. weitere Dienste für den Beherrscher durchführen (Spielleiterentscheid). Misslingt die Inbesitznahme, so gilt dieser Dienst als erfüllt.

Kosten: 7 AsP für die Besessenheit, dazu Zeitkosten in Höhe von 5 AsP bei einer Basiszeit von 1 Stunde

Bewegung

Auf Wunsch kann sich der Dämon vom Beschwörer entfernen und die folgenden (sofort anschließend erteilten) Dienste am Zielort ausführen. Dieser Dienst ist Bestandteil der Dienste *Diebstahl, Suche, Spionage* und *Transport* und muss bei diesen nicht eigens bezahlt werden.

Kosten: 1 Punkt für eine Strecke von GS des Wesens in Meilen

Bindung

Ein Dämon kann gebunden werden, um die Dauer seiner Dienstbarkeit zu verlängern. Die Bindung erfolgt an einen Ort (maximal einer Größe von 100 Rechtschritt) oder einen Gegenstand (in zur Mächtigkeit des Dämons passender Mindestgröße). Auch die Bindung an eine Person ist möglich. Elementare sind nur bei Benutzung eines Wahren Namens für beliebige Zeit zu binden.

Bei gebundenen Dämonen wird der Modifikator für die Dauer des Dienstes nicht auf die Kontrollprobe angewendet. Ein an einen Gegenstand oder eine Person gebundener Dämon verschwindet mit dessen Zerstörung bzw. dessen Tod unabhängig von noch offenen Verpflichtungen, jedoch nicht wenn er bereits alle zu erfüllenden Dienste erfüllt hat oder alle AsP ausgegeben sind.

Ein Dämon erfüllt während der Bindungszeit einen weiteren Dienst (die Bindung zählt also effektiv nicht als Dienst) und erhält den Dienst *Gefolgschaft*. Außerdem müssen jede Nacht Bindungskosten

in Höhe von 1W6 LeP oder AsP bezahlt werden und Personen, an die der Dämon gebunden ist, erleiden pro Tag einen Punkt Verfall (siehe **WdZ** 390). Können diese Kosten nicht gezahlt werden, greift der Dämon den Beschwörer oder die Person, an die er gebunden ist, an. Die Kosten können auch aus einem Blutopfer stammen. Beschwörer mit der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlen nur 2/3 der Dienstkosten für *Bindung* und für während der Bindung ausgeführte Dienste.
Es ist normalerweise nicht möglich, mehr als ein Wesen an eine Person oder einen Gegenstand zu binden. Die Maximalanzahl für einen Ort ist durch seinen Einflussmodifikator Affinität eines Ortes (siehe **WdZ** 177) gegeben, was auch bedeuten kann, dass sich einige Orte nicht zum Binden eines Dämons eignen.
Der Spielleiter kann festlegen, dass ein Beschwörer zu viele Dämonen gebunden hat. Dadurch ist jede Kontrollprobe um die Anzahl gleichzeitig gebundener Dämonen erschwert.
Ein an einen Ort gebundener Dämon kann diesen nicht verlassen. Ist er an eine Person oder ein Objekt gebunden, so darf er sich nicht weiter als 100 Schritt davon entfernen.
Voraussetzung: die SF *Dämonenbindung I/II* (niedere bzw. gehörnte Dämonen)
Kosten: 2 (Basiszeit: 1 Woche)

Diebstahl
Der Dämon sucht ein Objekt (wie der Dienst *Suche*) und versucht, es in einem geeigneten Moment zu entwenden und dem Beschwörer zu bringen. Pro Stunde kann der Dämon einen Diebstahlversuch unternehmen, was durch eine Probe (mit W20) auf den TaW *Diebstahl* dargestellt wird, die je nach Bewachung und ähnlichem erschwert sein kann.
Kosten: je nach Entfernung und Suchbereich (siehe *Suche*; Seite 157ff. bzw. **WdZ 184**), danach 7 AsP pro Stunde, die der Diebstahl versucht werden soll. Wenn der Magier das Zielobjekt sieht oder weiß, wo es sich aufhält, müssen keine AsP für die Suche ausgegeben werden.

Gefolgschaft
Mit diesem Dienst kann die Dienstanzahl gebundener oder manifestierter Dämonen erhöht werden: Die Kontrollprobe ist für jeden zusätzlichen Dienst um 5 Punkte erschwert.
Kosten: 6/10 AsP (niederer/gehörnter Dämon)

Heilung
Dieser Dienst heilt Lebenspunkte. Für je 7 zurückgegebene LeP schließt sich außerdem eine Wunde. Abgeschlagene Körperteile werden je nach geheilten LeP, Mächtigkeit des Wesens und Maßgabe des Spielleiters wiederhergestellt.
Kosten: 1 AsP pro LeP

Infektion
Ein Dämon mit der Fähigkeit *Infektion* kann das Opfer mit einer Krankheit anstecken, die er 'beherrscht'. Er ist auch in der Lage, die Krankheit wieder aufzuheben, was mit demselben Dienst bewerkstelligt wird.
Kosten: AsP in Höhe der Krankheitsstufe pro Opfer

Kampf
Der Dämon kämpft auf Befehl gegen vom Beschwörer genannte Gegner. Der Beschwörer kann die Mittel, mit denen der Dämon kämpft, beim Befehl einschränken. Der Dienst *Kampf* ist nicht gemeinsam mit dem Dienst *Suche* möglich, das Opfer muss also direkt vom Beschwörer wahrgenommen werden.
Kosten: 13 AsP pro Gegner für eine Basiszeit von 50 KR oder 49 AsP für eine Basiszeit von 50 KR bei beliebiger Gegneranzahl.

Kontrolle über ein Element
Manche Dämonen können passende elementare Substanzen kontrollieren, d.h. bewegen oder in besonderen Formen bringen: grobe Steine zu einem Haus zusammenfügen, eine Hecke zu einer Pflanzenstatue formen, Erz zu einem Erdbeben aufschaukeln, Luft zu einer frischen Brise oder Wasser zu Wellen anregen. Insbesondere kann Feuer während dieser Zeit ohne Brennstoffzufuhr brennen.
Diese Kontrolle wird in drei Stufen unterteilt: *leicht* (eine frische Brise, eine Pflanze um einige Tage reifen lassen), *mittel* (Eisskulptur formen, großes Feuer legen und unterhalten) und *schwer* (Erdbeben, Sturmflut).
Der Dämon kontrolliert etwa einen Radius seiner dreifachen Hörneranzahl in Schritt (mindestens 3), kann jedoch für die fünffachen Kosten auch einen Bereich von 5 Rechtmeile mit einer speziellen, bei dem Dämon angegebenen Wirkung beeinflussen.
In manchen Fällen kann es von Interesse sein, wie gut der Dämon sein Element beherrscht. Hierbei wird der Talentwert *Elementare Kunstfertigkeit* herangezogen. Als Spielleiter können Sie auch einen für den Dienst nötigen Mindest-TaW verlangen. Die Differenz zwischen diesem Mindest-TaW und des TaW erhöht entweder die Grundkosten (Mindest-TaW größer als TaW; um die doppelte Differenz) oder verbessert das Produkt (andersherum, Effekt nach Entscheidung des Meisters). Dämonen können maximal solche Kunstwerke bauen, die einen Mindest-TaW in Höhe ihres eigenen TaW benötigen, maximal bis zum doppelten ihres TaW.
Bei Aufgaben, bei denen das Gewicht, aber nicht die Zeit eine Rolle spielt, sollte der Spielleiter anhand des Mindest-TaW und des kontrollierten Volumens die Zeit bestimmen.
Kosten: 5 / 11 / 23 AsP (leicht / mittel / schwer), Basiszeit 1 SR

Kontrolle über Wesen
Der Dämon übt seine Macht aus, um Kontrolle über eine bestimme Sorte unter- oder zugeordneter Wesen (z.B. Untote oder gewisse Tiere) zu erhalten und aufrechtzuerhalten.
Kosten: 7 AsP Basiskosten, dazu 7 AsP (Basiszeit: 1 SR) für eine Menge an Wesen in Höhe des TaW *Wesenkontrolle* (d.h. ein Nephazz mit TaW 5 kann 5 Untote für 7 AsP eine SR lang kontrollieren). Es ist explizit auch möglich, mehr oder auch weniger Wesen zu kontrollieren als der TaW des Dämons beträgt. Die Kosten werden dann anteilig verringert oder erhöht.

Körperliche Hilfe
Der Dämon stellt dem Beschwörer seine körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung. Kutschen ziehen, Steinquader von einem Ort zum anderen tragen, Türen mit roher Gewalt öffnen oder durch eine

Feueraura (Azzitai) einen Brand erzeugen. Je nach Eigenart (Bösartigkeit, Intelligenz) des Dämons wird diese Hilfe wortgenau oder sinngemäß ausgeführt. Das Tragen des Beschwörers wird mit dem Dienst *Transport* geregelt. Eine nachträgliche Änderung der Befehle erfordert die Erteilung eines neuen Dienstes.
Kosten: 4 AsP plus 3 AsP für eine Basiszeit von 1 SR

Lastentransport
Der Dämon transportiert eine angemessene Last zu einem vom Beschwörer genannten (und bekannten) Ort. Angemessen ist eine Last, wenn sie weder die Geschwindigkeit noch die Bewegungsfreiheit des Wesens einschränkt. Die genaue Entscheidung liegt beim Spielleiter.
Kosten: 7 AsP plus 2 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe der GS des Wesens.

Manifestation
Der Dämon erhält durch diesen Dienst eine festere, 'derische' Komponente und verbleibt in der Dritten Sphäre, ohne dass dies den Beschwörer weitere Astral- oder Lebenspunkte kostet. Er ist außerdem in der Lage, neben seinen typischen Diensten die Dienste *Bewegung* und *Gefolgschaft* durchzuführen. Alle Dienste sind um 10% verbilligt, mit der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlt man sogar nur 2/3 der Kosten (für *Manifestation* wie auch für währenddessen abgeleistete Dienste). Ein manifestierter Dämon erhält den Dienst *Gefolgschaft* und wird im Zweifelsfall wie ein gebundener Dämon behandelt. Im Gegensatz zu anderen Wesen verschwindet der Dämon nicht, wenn alle Dienste erfüllt sind, sondern erst, wenn der Beschwörer dies wünscht (Dienst Zurückschicken) oder wenn der Dämon erschlagen oder vertrieben wird (es sei denn, er besitzt die Eigenschaft *Präsenz*).
Die festere Bindung an die dritte Sphäre hat zur Folge, dass der Dämon die Eigenschaften *Resistenz gegen profane Waffen* und eine Stufe der Eigenschaft *Paraphysikalität* verliert und eine eventuelle *Immunität gegen profane Waffen* zu einer *Resistenz* abgestuft wird.
Voraussetzung: SF *Dämonenbindung I* (niedere Dämonen) oder *II* (Gehörnte Dämonen)
Kosten: 10 AsP

Paktvermittlung
Der Dämon stellt eine Verbindung zum Herrn seiner Domäne her, um dem Beschwörer einen Paktschluss (siehe **WdZ 238f.**) zu ermöglichen.
Kosten: 7 AsP

Schutz
Der Dämon beschützt seinen Beschwörer. Er greift alle Wesen an, die eine deutliche Intention zeigen, den Beschwörer anzugreifen und tut dies so lange, bis sie sich zurückziehen oder ausgeschaltet sind.
Kosten: 6 AsP pro abzuwehrendem Angreifer, dazu noch Kosten für die Länge des Dienstes von 2 AsP pro 50 KR Basiszeit.

Spionage
Der Dämon sucht ein anderes Wesen oder Objekt auf (siehe auch den Dienst *Suche*) und beobachtet es eine Weile. Die gesammelten Informationen berichtet er dann bei der Rückkehr oder eventuell auch während der Spionage über die Fähigkeit *Verbindung zum Beschwörer* (siehe Seite 155 bzw. **WdZ 236**).
Die Detailtreue der Spionage wird über den TaW *Spionage* geregelt.
Kosten: je nach Entfernung und Suchbereich (siehe *Suche*), danach 7 Punkte (Basiszeit: 1 SR). Wenn der Magier das Zielobjekt sieht oder weiß, wo es sich aufhält, müssen keine AsP für *Suche* ausgegeben werden.

Suche
Das Wesen sucht eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand, den der Beschwörer bereits kennen muss; die Suche nach unbekannten Dingen ist nur mit der Fähigkeit *Suche nach dem Unbekannten* (siehe **WdZ** 235) möglich. Die Suche dauert eine Zeit je nach Größe und Entfernung des genannten Suchbereichs. Mögliche Suchbereiche sind *klein* (etwa 1 Rechtmeile), *groß* (etwa 9 Rechtmeilen) und *aventurienweit*. Die Entfernungen sind *nah* (innerhalb einer Meile), *mittelfern* (innerhalb von 10 Meilen) und *fern* (mehr als 10 Meilen). Die Länge der Suche liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte je nach Versteck des gesuchten Objekts variiert werden – und ggf. auch unmöglich sein. Richtwerte für ein nicht verstecktes Objekt in direkter Nähe und einem Wesen mit

hoher GS sind 1 Stunde und 8 Stunden bei großem Suchbereich. Bei einer aventurienweiten Suche legt der Spielleiter die Dauer nach eigenem Ermessen fest.
Kosten: Die Kosten für Entfernung und Größe des Suchbereichs werden addiert. Suchbereich: 4 (klein), 15 (groß), 62 (aventurienweit). Entfernung: 7 (nah), 17 (mittelfern), 27 (fern). Die Suche nach einem Objekt in einem großen Bereich in direkter Nähe kostet also 22 AsP.

Transport einer Person
Der Dämon transportiert eine vom Beschwörer benannte Person – normalerweise den Beschwörer selbst – auf eine ihm üblichen Weise. Die Person reitet also auf dem Dämon, bei fliegenden Dämonen auch durch die Luft. Wie viele Personen ein Dämon maximal transportieren kann liegt in der Entscheidung des Spielleiters.
Kosten: Basiskosten in Höhe von 11 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers und 19 AsP bei dessen Abwesenheit. Zusätzlich 4 Punkte für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe der GS des Dämons pro transportierter Person.

Transport durch ein Element
Der Dämon kann eine vom Beschwörer benannte Person durch ein Element, zum Beispiel durch eine Felswand, transportieren. Während dieser Reise ist die transportierte Person vollkommen vor Schäden oder anderen negativen Auswirkungen des Elements geschützt. Es wird also nicht verbrennen, erfrieren oder ersticken.
Kosten: Basiskosten 12 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers, 24 AsP in dessen Abwesenheit. Zusätzlich 3 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in Höhe der GS des Wesens pro transportierter Person.

Verführung
Der Dämon nutzt seine attraktive Erscheinung (oder dessen Vortäuschung), um ein Opfer zu verführen. Wenn dem Dämon eine Probe auf das Talent *Betören* gelingt, die um die MR des Opfers erschwert ist, erhält er Einfluss auf das Opfer und kann es ohne weitere Proben zu allen Handlungen bewegen, die nicht das direkte Leben des Opfers bedrohen.
Die Probe kann auch durch weitere Umstände, wie eine Partnerschaft des Opfers oder des Interesses der Person an einer Beziehung modifiziert werden. Die Wirkung ähnelt dem Zauber IMPERAVI (**LCD** 128), wobei als ZfP* die TaP* des Talents *Betören* gelten. Ab einer Verführungsdauer von einer Woche sind Folgedienste (z.B. Alptraum oder Wahnsinn) bei diesem Opfer deutlich einfacher (z.B. MR-Probe um 10 Punkte erschwert).
Kosten: 7 AsP + 4 AsP pro W6 Tage

Vernichtung
Dieser Dienst dient der Elimination eines Opfers. Der Beschwörer muss zur Nennung des Ziels dieses entweder sehen können oder über eine materielle Komponente (etwas Blut, einige Haare, Haut oder Nägel) als Verbindung zu ihm verfügen. Der Dämon muss das Opfer ebenfalls wahrnehmen können, was jedoch auch in Folge eines Suche-Dienstes geschehen kann. Der Dämon kämpft dann bis zum Tod des Opfers oder der eigenen Vernichtung. Normalerweise ist dieser Dienst nur gegen ein Opfer gleichzeitig möglich.
Kosten: 27 AsP

Wache
Der Dämon bewacht einen Ort und lässt nur vom Beschwörer namentlich genannte Personen (maximal 7; wenn nicht anders angegeben, automatisch auch immer der Beschwörer) passieren. Alle anderen werden angegriffen und mit allen Mitteln versucht zu vertreiben oder zu töten (je nach Einstellung des Dämons).
Kosten: 15 AsP (Basiszeit: 1 Tag)

Wahnsinn
Der Dämon treibt ein Opfer in den Wahnsinn. Dem Opfer ist eine je nach Wirkung erschwerte MR-Probe erlaubt. Als Wirkung sind möglich: Die Verleihung der Nachteile *Einbildungen* (**WdH 262**, MR-Probe +6) oder *Wahnvorstellungen* (**WdH 273**, Probe +0) oder *Vollkommener Wahnsinn* (Probe –6), d.h. das Opfer ist zu keinen normalen Tätigkeiten mehr in der Lage. Diese Probe wird entweder jeden Tag (zeitlich begrenzte Dauer) oder einmalig zu Beginn (permanent) abgelegt, bei permanenter Dauer kann die Probe bei angemessener Betreuung wiederholt werden.
Kosten: 7 AsP pro Tag (zeitlich begrenzt) oder 69 AsP (permanent)

Warte
Der Dämon wartet auf den nächsten Dienst, z.B. weil im Moment keiner ansteht oder nicht genügend Astralpunkte vorhanden sind.
Kosten: 1 AsP (Basiszeit: 1 Stunde)

Zauber
Der Dämon setzt einen von ihm beherrschten Zauber bzw. eine zauberähnliche Fähigkeit nach Wunsch des Beschwörers ein.
Kosten: AsP in Höhe der Kosten des Zaubers, jeder eingesetzte pAsP kostet 20 AsP.

Zurückschicken
Der Dämon wird aus dem Dienst entlassen und kehrt dorthin zurück, wo er herkam.
Kosten: 0

Tractatus contra Daemones

Dämonen – in den letzten Jahren sind sie zu beunruhigenden Dauergästen so mancher aventurischer Landschaft geworden, vom kleinen Minderdämon bis zum machtvollen Vielgehörnten. Nicht nur in den Schwarzen Landen trifft man heutzutage als wackerer Held auf diese Kreaturen der Niederhöllen, auch in scheinbar harmlosen Gegenden mag ein seelenloser Paktierer auf neue Opfer lauern.

Dieses Buch präsentiert alle zwölf Erzdämonen und jeweils einige herausragender Dämonen aus ihrem Gefolge, in aventurischen Erfahrungsberichten, Sagen und Märchen wie auch magietheoretischen Traktaten, alle gesammelt vom Orden der Grauen Stäbe von Perricum. Manche dieser Dämonen sind wohlvertraut, andere wurden noch nie zuvor beschrieben – und auch einige neue freie Dämonen wurden nicht vergessen. Manche dieser Dämonen sind blutrünstige Kämpfer mit Klauen und Zähnen, andere hünenhafte Arbeiter und Baumeister, wieder andere subtile Verführer und Manipulatoren voller List und Tücke. Sie alle aber sind unnatürliche, feindselige Entitäten, die letztlich nur nach der Schädigung und Zerstörung alljener streben, die die Welt der Lebenden bewohnen.

Die Stärken und Schwächen dieser Wesenheiten werden in diesem Werk ebenso erörtert wie vielerlei arkane Aspekte ihres Daseins: Viele noch nie zuvor veröffentlichte Abhandlungen und Aufsätze über die Natur der Dämonen und ihrer Kulte, das Mysterium der Niederhöllen und der Seelenpakte runden diesen kunstvoll illustrierten Band ab.

ISBN 978-3-86889-656-5

Das Schwarze Auge

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12034PDF