

Buch der Verdammten 1

PATHFINDER

FRAGNENWELT™



von F. Wesley Schneider



Dispater



Mammon



Barbatos



Belial



Mephistopheles



Geryon



Baalzebul



Moloch

Ardad Lili



Mahathallah



Doloras



Infernalische Herzöge



Eiseth



BUCH DER VERDAMMTEN I HÖLLE

Ein Quellenband für die *Pathfinder Kampagnenwelt*

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Es beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorher</i>	2
Die Hölle und die Erzteufel	4
<i>Die Stadt Dis</i>	24
Teufelsbrut	26
<i>Ordnung</i>	34
Teufelsanbetung	36
<i>Der Höllennadel</i>	50
Diablerie	52
<i>Exodus</i>	62

Impressum

Author: F. Wesley Schneider
Cover Artist: Kieran Yanner
Cartography: Rob Lazzaretti
Interior Artists: Jeff Carlisle, Alan Lathwell, Francis Tsai, Eva Widermann, Kieran Yanner
Editor-in-Chief: James Jacobs
Editing and Development: Christopher Carey, Sean K Reynolds, and James L. Sutter
Editorial Assistance: Jason Bulmahn
Editorial Interns: David A. Eitelbach and Hank Woon
Art Director: Sarah E. Robinson
Senior Art Director: James Davis
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost
Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Originaltitel: Princes of Darkness, Book of the Damned Vol. I
Übersetzung: Fabian Fehrs
Lektorat: Peter Basedau, Thorsten Naujoks, Ulrich-Alexander Schmidt, Mario Schmiedel
Layout: Thomas Michalski, Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51029PDF
ISBN 978-3-86889-771-5



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

Product Identity The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content. All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. *Pathfinder Chronicles: Princes of Darkness, Book of the Damned Vol. I* is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing. © 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Die Informationen auf den folgenden Seiten wurden zusammengetragen durch Geschichten der Uralten, Kommunion mit dem Jenseits und jenem Wissen über die Hölle, das vor der Ankunft von Blasphemie und Lüge existierte. Dies sind die Chroniken des Wesens von Asmodeus, auch bekannt als der Fürst der Finsternis, das Gottesscheusal und – in einem Zeitalter vor der Vernunft – der Erste.

Vorher

An diesem Ort keimte das erste schwache Schimmern von Licht auf und setzte die Realität in Brand. Von ihm wissen wir, was war. Aus ihm erwuchs all das, was ist. Und all das, was sein wird – unser unausweichliches Ende – ist in seinen Flammen vorherzusehen. Das Siegel wird in vielen Namen gerufen, denn es ist der Anfang und das Ende allen Seins.

Aus Nichts entsprang Nichts, so war es in der Zeit vor der Zeit. Unser Reich ist kein Ort voller Wunder, egal, was uns Götter und andere Wesenheiten glauben machen wollen. Alles hat einen Ursprung, sei es nun natürlich oder arkan, und jede Art von Schöpfung hat ihre Grenzen.

Aber dies trifft nicht auf das Siegel zu. Niemand, nicht einmal die Ersten seiner Kinder, kann sagen, woher es kam oder wie es in unsere Welt eintrat. Es ist, was es ist. Das ist alles, was wir mit unseren erbärmlichen Intellekten und lächerlichen Lebensspannen jemals erfassen können.

Der Schein des Siegels erhellte die Dunkelheit als ein Leuchtfeuer in der unendlichen und sternlosen

Finsternis des Vergessens. Es enthüllte damit seine nicht enden wollenden Möglichkeiten. Äonen vergingen wie Tropfen in einem Fluss, aber das Erste Licht wollte weder flackern noch verglühen. Auch blieb es allein in der Dunkelheit. So kam und verging der Moment ohne Gedanken, als die Realität in eine neues Zeitalter eintrat. Das Siegel erschuf zwei strahlende Wesenheiten aus sich selbst, die wie kaum erkennbare Kerzenflammen neben seiner eigenen leuchtenden Form erschienen.

In gewisser Weise bildeten sie die erste Form des Lebens. Sie waren die grundlegenden Essenzen, welche zunächst erst einmal erfahren mussten, was es heißt, lebendig zu sein. Unzählige Zeitalter vergingen, während die beiden Wesenheiten lernten, sich zu bewegen, während sie auf der Oberfläche des Siegels spielten und gleichzeitig von ihm genährt wurden. Zahllose Millennien sahen diese Lichter tanzen und wandern, kaum mehr als Funken auf einer Sonne, wunderschön aber unbedeutend. In ihrer end- und gedankenlosen Existenz erfuhren sie nur die einfachsten Sinneseindrücke, wobei sie

sich an der Kälte des Nichts und der Wärme des Siegels weideten.

Dann passierte es erneut, und die Wesenheiten erhielten Gesellschaft. Ein schwacher Hauch von Leben stieß weitere Wesen aus, auf das auch jene das Siegel umkreisen. Die Ersten erkannten, dass sie gewachsen waren. Sie erwiesen sich als größer und schneller als die neuen Leben, trieben diese zusammen und verspeisten sie, sodass sie noch stärker wurden. Sie begannen langsam Kontrolle über ihre Form zu erlangen. Die ersten zarten Gestalten erschienen im Lichte des Siegels. Dieses stieß weitere Wesenheiten aus, vielleicht als Reaktion auf die Entwicklung der Ersten, bis es zu viele waren, als dass sie gejagt und verzehrt werden konnten. Die Neuankömmlinge begannen genauso wie ihre Vorgänger zu wachsen, sodass bald das Leben auf dem ganzen Siegel seinen Platz fand.

Aus dem Buch der Verdammten

Im Namen der Heerscharen und den sieben Stufen zum Himmel, aus dem alles entspringt, was Gut und Richtig ist. Im Namen der Chöre, Mächte, Orden und Throne, die alles oben wie unten bezeugen. Im Namen der Himmlischen Herrscher, die alles Wissen bemessen und die Lügen aussieben. Und im Namen des ersten großen Fürsten, er, der seinem Volk genommen wurde und um den es immer noch trauert. Ich schwöre, dass das Folgende die Ansichten meiner Reisen, die Gedanken der Seelen und seelenlosen, die Natur der Schöpfung und die Wahrheit über alle Dinge ist.

—Tabris, aus der Einführung in
Das Buch der Verdammten

so begann eine eindeutige Entwicklung in dieser Zeit bevor der Zeit. Es gab das Siegel, die neuen Schöpfungen und die Ersten, welche jeder neuen Stufe des Daseins trotzten. In den darauf folgenden Epochen gediehen die Fähigkeiten, Größe und Komplexität der Kinder des Siegels. Die Wesen wählten immer häufiger einzelne bevorzugte Gestalten und wurden wie große Tiere: sie wanderten und fraßen, erforschten und interagierten miteinander. Die Ersten, als die ältesten und mächtigsten, wurden zu Anführern und Räufern. Sie fügten die stetig wachsenden Essenzen ihrer niederen Verwandten den ihren hinzu und entwickelten sich auf diese Weise stetig weiter. Das Leben in der Vorgeschichte war wie das in einer spirituellen Wildnis. Wenig später fühlten die Ersten zum ersten Mal: Furcht, Kameradschaft und Neugier, worauf die Wesenheiten durch Jagd und Vermeidung von Emotionen die ersten Gedanken entwickelten.

Jene, die einst wie Staubkörner als erste Kreationen des Siegels durch die Leere wirbelten, wurden nun zu Brüdern und die Größten seiner Kinder. Mit ihrem Bewusstsein kam Macht. Und als sie ihrer Bedürfnisse gewahr wurden, veränderten sie unwissentlich die sie umsorgende Kraft des Siegels. Unfassbare Zeitspannen lang zeichneten sie neue Wunder in dem uralten Licht, bis einer der Ersten auf ein fremdartiges Zeichen stieß, worauf ihre Existenz einen Sinn erlangte. Im folgenden Zeitalter traten Zeichen in Erscheinung, welche erst über das Siegel tanzten, sich zwischen den geringeren Wesenheiten tummelten und schließlich die Ausläufer des Lichtes erkundeten, wo sie nach neuen Ideen suchten.

Nachdem sein Bruder die Bedeutung von Zeichen entdeckt hatte, erlebte auch der andere Erste eine Offenbarung. Er gab sich selbst eine neue Gestalt und sprach das erste Wort. Mit der Sprache konnte er neues Wissen erforschen und die Worte des Ersten erklangen durch eine Ewigkeit, welche man nicht länger als leer bezeichnen konnte. Jenes erste Wort war der Name, der dieser Erste, welcher einst nichts mehr als ein Partikel aus Licht gewesen war, sich selbst gab. Und dieser Name war Ihy. Auch für seinen Bruder, der während all dieser Zeit sein Gefährte gewesen war, fertigte er in Liebe einen Namen an: Asmodeus.

ANMERKUNG DES SUNATORS

Unzählige ehemals angesehene Antiquare behaupteten von diesen Seiten, sie stammten aus dem legendären Buch der Verdammten, welches von einigen als Mythos bezeichnet wurde und von dem andere behaupten, es sei zerstört worden. Wir haben keine Möglichkeit, diese Behauptungen mit Beweisen zu untermauern. Auch die Echtheit dieser unverkennbar uralten Schriftstücke können wir nicht überprüfen. Also wird beides auch in Zukunft in Frage gestellt werden. Gleichsam werden die so debattierenden Gelehrten weiter dramatische Warnungen ausstoßen. Als ein Student der Geschichte kann ich die Faszination und den Seltenheitswert, welche diese Seiten darstellen, gar nicht genug betonen. Aber als ein Sterblicher, der sein Leben und sein Schicksal wertschätzt, muss ich meine eigenen ernst gemeinten Ratschläge zu den irren Ausführungen meiner Vorgänger hinzufügen. Was nun folgt, liegt jenseits aller Schriften von Verrückten und Häretikern. Wenn ihr Eure unsterbliche Seele nicht riskieren wollt, dann lest nicht weiter. Mögen die Götter Euch und uns allen ihre Gnade erweisen.

- Djavin Vhrest, Kurator des Apocrypha Forae Logos, Absalom





Kapitel Eins

DIE HÖLLE UND DIE ERZTEUFEL

Hier herrscht die absolute Ordnung. Hier erwartet die Gottlosen schnelle und unnachgiebige Bestrafung. Hier sinnend uralte, prachtvolle und Weise Wesen über die größten Geheimnisse der Existenz nach. Hier nehmen Werke und Wunder schreckliche Gestalt an, welche Sterbliche niemals zu Gesicht bekommen werden. Und hier überwacht ein Gott die Taten all seiner Diener, züchtigt und belohnt jeden von ihnen, wie es gerecht ist und bereitet selbst die, die sich am wenigstens verdient gemacht haben, auf ihre Rollen in einer undorstellbaren Zukunft vor. Hier ist die Hölle.

— Aus *Das Buch der Verdammten*, "Der Triumph der Hölle"

Die Hölle ist ein trostloses Abbild des Himmels, eine Neuwertung alles Guten und Heiligen, wo die Moral eines Zeitalters nur ein klein wenig verdreht wird. In dieser Vision der Realität sind die Schwachen den Mächtigen zu Diensten, wird Empfindsamkeit von Disziplin mit Füßen getreten und Ordnung herrscht absolut. Die Hölle ist nicht mit Abaddon oder den Äußeren Klüfte zu vergleichen, wo Lügen, Folter und Schrecken willkürlich ausgeteilt werden. Hier sind sie Methoden und Werkzeuge, welche von Grauen erregenden, fanatischen Legionen benutzt werden, um alle Existenz nach einer göttlichen Vision zu formen. Obwohl fast alle Religionen ihre Schäfchen vor den Gräueln der Hölle warnen und die Gläubigen vor der Verdammnis bewahren wollen, reißt doch der endlose Strom von Seelen in die infernalische Ebene nicht ab und vermehrt dort die Macht ihrer schrecklichen Fürsten. Es scheint so, als ob sich die Sterblichen im Geheimen nach der Ordnung der Hölle sehnen, sich aber während ihres Lebens als zu feige erweisen, diese fürchterliche Wahrheit einzugestehen. Die Ordnung der Hölle versagt niemals und bietet allen, die standhaft genug sind, ihre gnadenlose Perfektion zu akzeptieren, vollendeten Frieden und vollkommene Harmonie.

Die Hölle bildet ein Reich nicht messbarer Größe in der Äußeren Sphäre. Metaphysisch gesehen ähnelt ihre Form Gesteinsschichten, welche einen riesigen Krater füllen. In neun Kreisen, von denen jeder an den Mahlstrom grenzt, bohrt sie sich tief in die Wirklichkeit hinein. Die Beschaffenheit dieser unterschiedlichen, furchterregenden Schichten, die Launen der ihnen eigenen Teufel sowie die natürliche Macht der Kreise selbst spiegelt die Sünden jener Seelen wieder, welche dazu verdammt sind, in ihnen zu leiden. Über jedes dieser Reiche herrschen die von Asmodeus eingesetzten Herren, seine Leutnants und die größten seiner Krieger, die grauenvollen Erzteufel. Unter diesen Tyrannen intrigieren riesige Höfe voll des infernalischen Adels, bestehend aus einzigartigen Teufeln, die den Willen ihrer gefürchteten Herrscher ausführen und die unermesslichen diabolischen Legionen befehligen. Die Hölle funktioniert in perfekter Ordnung in Form einer riesigen halb-militärischen Hierarchie, da die meisten Teufel die Vision Asmodeus' für das Multiversum unterstützen, während die nicht-teufelischen Einwohner sich nur davor fürchten, welche Folter ihnen für Insubordination auferlegt werden könnte.

Obwohl sich die Kreise der Hölle als divers und unendlich groß erweisen, teilen sie doch eine Anzahl gemeinsamer Eigenschaften.

Höllengefeuer: Viele Flammen in der Hölle sind nicht nur Teil einer Redewendung von Sterblichen, sondern brennen tatsächlich sowohl mit Hitze als auch mit Wut und der Lust nach Zerstörung. Höllengefeuer kann vielerlei Formen annehmen, doch die häufigste Ausprägung stinkt nach Schwefel und ist scharlachrot oder seelenlos grün gefärbt. Ob Luft, Land oder Wasser; alles kann durch seine tödliche Flamme verbrennen, da es keine Nahrung braucht. Die verderbtesten dieser lästerlichen Energien geben nicht einmal ein Licht ab, während ihre purpurnen oder schwarzen Zungen in einem Vielklang von ewig brennenden Seelen aufheulen. Man kann Höllengefeuern am häufigsten in Phlegethon, Malebolge, Cocytus, Caina und Nessus (siehe den Kasten „Die Feuer der Hölle“ für weitere Details) begegnen.

Höllenschlünde: Diese lebenden Pforten in den grenzenlosen Weiten der Hölle selbst bilden fremdartige Portale, die wie bizarre diabolische Fratzen, gähnende Mäuler oder sogar noch widerwärtigere Öffnungen erscheinen. Die meisten von ihnen führen in tiefere Schichten der Hölle. Aber einige wenige überspringen die Grenzen der Grube und verbinden sie mit anderen Ebenen, vor allem mit dem Abgrund, den Abwasserkanälen von Axis oder sogar gelegentlich mit der Welt der Sterblichen. Viele dieser Schlünde werden von Festungen der Infernalischen Herzöge bewacht. Allerdings mögen gut versteckte oder neu entstandene Passagen frei von Wächtern sein - ein Zustand, der selten lange anhält.

DIE FEUER DER HÖLLE

Als Teil vieler Sagen von Verdammnis und ewigen Strafen wird von den Feuern der Hölle gesagt, dass sie heißer brennen als jeder Scheiterhaufen und sie ihre Energie aus der Essenz von den Sünden der Sterblichen beziehen. Die höllischen Flammen sind wirklich mehr als eine Metapher, welcher sich ereifernde Priester bedienen, denn sie sind heißer als alles, was man auf allen Ebenen finden kann. Ihr hungrig wirkendes Licht wird aus Schrecken und absoluter Verderbtheit gespeist. Höllengefeuer kommt in allen Kreisen der Hölle vor und besitzt alle jene Eigenschaften, die auch normale Flammen aufweisen. Dennoch ist es derart übernatürlich, dass es auch unberührtes Fleisch versengt und rechtschaffene Seelen verzehrt. Höllengefeuer sieht aus und verhält sich wie normales Feuer, ist aber bekannt dafür, dass seine Flammen manchmal nach den Tugendhaften ausschlagen, so als ob ihm eine eigene Intelligenz innewohnt.

Höllengefeuer (HG 3): Höllengefeuer wird wie normales Feuer behandelt. Es verübt jedoch nur zur Hälfte Feuerschaden. Die andere Hälfte besteht aus unheiliger Energie. Schaden, der von Höllengefeuer verursacht wird, bezeichnet man auch als Höllengefeuerschaden. Böse gesinnte Kreaturen und solche der Unterart Böse erleiden keinen Schaden durch unheilige Energie. Kreaturen guter Gesinnung und solche der Unterart Gut erleiden hingegen doppelten Schaden. Kreaturen, auf denen Effekte wie z.B. Schutz vor Bösen liegen, werden von unheiliger Energie nicht betroffen, erleiden aber den normalen Feuerschaden.

Ein typischer Feuerstoß, wie er aus den Ebenen von Avernus, den Gruben Phlegethons oder den zahllosen anderen sengenden Schloten der Hölle ausgeworfen werden kann, verursacht 6W6 Punkte Höllengefeuerschaden. Neben diesen Feuerstößen existieren in der Grube auch ganze Seen, brennende Wolken, pyroklastische Ströme, flammende Felsen und ewig schwelende Strukturen, die in Höllengefeuer gebadet sind.

Der Fluss Styx: Der Strom des Vergessens entspringt in Avernus und windet sich durch mehrere Kreise der Hölle, wobei er auf seiner endlosen Reise durch Portale, versunkene Höllenschlünde und über metaphysische Kaskaden in der Ebene selbst fließt. In und auf seinen Wassern schwimmt, segelt und treibt eine nicht zu beziffernde Anzahl gedankenberaubter Seelen, aquatischer Scheusale, verdorbener Händler aus den Ebenen sowie Bestien, die man besser nicht benennt.

Auf seinem Weg durch die Hölle beginnt der Styx seinen Lauf in Avernus, windet sich durch die Kanäle von Dis, sickert durch die schmierigen Rohre von Erebus, kriecht in finsternen Strömen durch Stygia und füllt viele Bolgias in Malebolge, bevor er nach Cocytus fließt, nur kurz nach Caina fällt und schließlich in die Äußeren Klüfte und weiter hinab stürzt. Dieser Weg durch die Ebenen nimmt während seiner Reise durch die Hölle verschiedene Formen an. Normalerweise kann man ihn an seinen kränklich grünen Wassern, dem Geruch nach Ammoniak und den sich auflösenden Seelen erkennen, die in ihm treiben. Aber in sumpfigen Reichen wie Stygia kann der Fluss die Form eines langsam kriechenden Schlammstroms annehmen, während er im wasserhaltigen Kreis Cocytus als eine einzelne, schnelle Strömung auftritt, die niemals gefriert.

Avernus

Als Ebene von grenzenloser Trauer und verwirrender Schrecken bildet Avernus das Eingangstor zur Hölle. Hier gewinnen Seelen den ersten Eindruck ewiger Verdammnis. Die endlosen, eingeschüchterten Massen der gerade Verstorbenen taumeln in einer riesigen Wüste aus schartigem Eisen und geschmolzenen Stein umher und flehen Gottheiten um Rettung an, denen sie in ihrem Leben unvorsichtigerweise nicht gehuldt haben. In der Ferne erheben sich die Grauen erregenden Zitadellen der infernalischen Kriegsherren. Ihre Armeen stehen ewiglich bereit und ihre Jäger streifen auf der Suche nach Seelen durch die Ebenen, um diese zu versklaven und sie ihren grausigen Schicksalen in den unteren Höllenkreisen zuzuführen. Über alledem schwebt die fliegende Behausung von Barbatos, dem Herrscher der Eisernen Wildnis. Dieses verdorbene Paradies ist ironischerweise auch als Das Gelobte Land bekannt.

Aus der Dunkel-, Hoffnungslosig- und Unwirtlichkeit von Avernus gibt es kein Entkommen. Es existiert nur die Aussicht auf noch mehr Leid. Jene, die sich im ersten Kreis der Hölle wiederfinden, können in jede Richtung reisen und finden doch nichts als endlose Weiten aus Eisensplittern, gefallenen Seelen und den zerschmetterten Knochen von gescheiterten Invasoren aller Zeitalter. Der größte Teil der Landschaft besteht aus gezacktem Metall, schwarzem Rost und Gebieten mit geschmolzenem Untergrund. Die Oberfläche zeigt sich rau und lässt die Körper der Seelen bluten. Auf diesen Ebenen aus schartigem Eisen wächst wenig, und nichts davon ist essbar. Nur Unkraut, das stacheligen Ketten gleicht, entspringt aus den Leichen von Wanderern, toten Ungeheuern und den rostigen Spalten dieser Wüste. Meere und Seen aus geschmolzenem Metall strahlen eine derartige Hitze aus, dass die umliegenden Gebiete kilometerweit unpassierbar sind. Dazu stoßen sie immerfort Wolken giftigen Gases sowie andere unheimliche Materialien aus. Diese desolaten Ebenen werden nur von Bergen unterbrochen, welche aus rasiermesserscharfen Klingen bestehen und einen Himmel durchstoßen, der von einer ewigen unheilvollen Abenddämmerung erleuchtet wird. Gelegentlich sieht man von unzähligen gezackten Narben gezeichnete Stellen in der Landschaft, wo mächtige Magie, tödliche Waffen oder die Todeszuckungen einer unvorstellbaren Kreatur einst das harte Land aufrissen. Einige dieser Wunden reichen so tief, dass sie das Fleisch des Kreises enthüllen: eine pulsierende, eiternde Masse aus gigantischen Adern und bleichem Fett, welche gelegentlich tastende Fühler und andere Organe bildet, die nie das Licht der Welt erblicken sollten.

Seelen erscheinen in Avernus wie durch Zufall und werden durch die gewaltigen planaren Winde über die Oberfläche des Kreises gewirbelt. Viele von ihnen wandern einsam und verängstigt umher. Einige wenige bilden auch ganze Karawanen oder Enklaven, die gemeinsam versuchen, Sinn aus ihrer hoffnungslosen Situation zu machen. Aber nur wenige Seelen behalten lange ihre Freiheit. Barbazu und andere niedere Teufel streifen in Meuten zu Fuß oder reitend auf Nachtmahren und riesigen Stymphaliden über die Ebenen und jagen die Neuankömmlinge. Manchmal setzen die infernalischen Herrscher Kopfgelder auf die Seelen besonderer Wesen aus, aber die meisten werden in Sklavenkarawanen zusammengetrieben und in die eisernen Festungen der teuflischen Lehnsherren der Sklaventreiber gebracht. Nur die Geister jener, die durch Selbstmord zu Tode

kamen, lässt man in Ruhe, auf dass sie ewig allein gelassen und verloren seien.

Auf Avernus residieren hunderte von Infernalischen Herzögen, jeder von ihnen ein Adliger niederen Ranges in der Hierarchie der Teufel. Hier errichten sie furchterregende Festungen aus dem Material der eisernen Wüstenlande. Diese gefürchteten Zitadellen dienen als unterirdische Zählstuben, Kasernen für die teuflischen Armeen sowie als Wachstation, die Höllenschlünde bewachen, welche in tiefere Höllenkreise oder sogar auf andere Ebenen führen. Die Infernalischen Herzöge führen genau Buch, wie viele Seelen ihre Tore in die tieferen Kreise passieren, da sie dazu angehalten sind, genaue Quoten an Gefangenen einzusammeln. Als Ausgleich dafür erhalten sie unaussprechliche Gaben und das Kommando

über noch tödlichere Legionen.

Aus der Eisernen Wildnis von Avernus stechen mehrere grauenvolle Orte hervor:

Eridanos: Was im Mahlstrom stirbt, wird normalerweise vom Chaos aufgelöst. Trotzdem existieren unzählige widerwärtige und mit fremdartigen Flüssigkeiten gefüllte Adern, welche in einer Kaskade zusammenlaufen, die einen Teil des Mülls aus dem Multiversum in die Hölle spült. Zusammen donnern sie ohne Unterlass nach Avernus und bilden dort den riesigen Sumpf von Eridanos. Hier vermischen sich die Seelen der Verdammten, der Abfall aus dem Mahlstrom und die ausgewaschenen Sedimente der Hölle in einem ekelregen Gebirg, aus dem der berüchtigte Styx entspringt.

Die Flammengabel: Die eiserne Feste von Herzog Furcas befindet direkt über einem mächtigen Lavafall. Ihre drei spitzen, schwarzen Türme brechen durch die giftigen Wolken des Kreises. In einem befinden sich die schwelenden Waffenkammern von Furcas selbst, der zweite dient als Kaserne für seine 20 Legionen und der dritte als Verlies, das über tausende von Jahren mit zu folternden und nützlichen Seelen gefüllt wurde. Auf einer Insel im Lavafluss, direkt im Herzen des herzoglichen Palastes, befindet sich der sechsäugige, leise kichernde Höllenschlund Gissiclis, dessen Eingeweide bis in den Garten der Lästerung in Dis reichen.

Das Gelobte Land: Wenn man die unheimliche Wolke des Gelobten Landes aus der Entfernung durch den ekligen Dunst von Avernus betrachtet, erscheint sie tatsächlich wie das Paradies, welches der Name andeutet. Jene, die ihre erhabenen Ufer erreichen, finden jedoch nur ein Land vor, das aus Abscheulichkeiten besteht. Zwar ist die Domäne von Avernus' Herrscher erfüllt von weiten Feldern und Wäldern aus hoch wachsenden Pflanzen, kristallklaren Flüssen, Tieren in reichlichen Mengen sowie von leichtherzigen Feiernenden. Jedoch ist nichts davon, wie es auf dem ersten Blick erscheint. Jedes Merkmal des Landes wurde irgendwie pervertiert und missgestaltet, als ob von einem blinden Bildhauer erschaffen. Die Pflanzen bebene und flüstern, die Flüsse sind voller hungriger Strudel, die Tiere kreischen unnatürlich und jagen auf eigenartigen Gliedmaßen umher, die Einwohner tragen weiße Kleider und würden nur schreien, wenn sie denn nur die nötigen Münder dafür besäßen. Sogar das Land selbst ist pervertiert, denn es besteht nicht aus Fels oder Metall wie die Ebenen unter ihm, sondern aus einem unendlich scheinenden Knoten aus bleichen Würmern, die konstant auf den Kreis unter ihnen regnen. Alles im Gelobten Land gehorcht Barbatos' Launen, und jene, die den Bärtigen Gebieter finden wollen, müssen ihn erst suchen, da er stets über die Weiten seiner abstoßenden Heimstatt wandert.

Auf den Ebenen von Rost und Tränen erheben die Verdammten ihre Stimmen in einem Chor aus Klagen. Ihre Gesichter richten sie zu den Himmeln auf, die sich nicht länger um sie sorgen, flehen um Vergebung, welche ihnen niemals zuteil sein wird.

Barbatos

Nur wenige wagen es, den Namen Barbatos auszusprechen. Legenden nach ist er dennoch derjenige unter den Erzteufeln, der am ehesten zuhört. Seine Stellung unter Asmodeus' Leutnants hat Barbatos noch nicht lange inne. Man kann die Zeitspanne nur in Millennien zählen, und das ist zu kurz, als dass er von der Elite der Hölle akzeptiert werden würde. Allerdings rührt die Zurückhaltung der anderen Erzscheusale nicht nur von Barbatos' vergleichsweise kurzer Herrschaft noch von seiner Kompetenz und Schläue her, welche er wieder und wieder dadurch bewiesen hat, indem er die Tore der Hölle verteidigte. Nein, der Hauptgrund ist seine grundlegende Natur, denn er ist kein Teufel. Barbatos' Herkunft ist tatsächlich eines der größten Geheimnisse der Hölle. Eines, dessen Wahrheit wahrscheinlich nur Asmodeus bekannt ist (und manche sagen, nicht einmal ihm).

Barbatos erscheint als ein uralter menschenähnlicher Mann, gehüllt in schmutzige Roben aus den faltigen Häuten, die von den Körpern lange toter Reisender gelöst wurden. Aus den Ärmeln dieser ledrigen Lumpen ragen magere Hände mit sieben Fingern, wobei jeder von diesen mit einem zusätzlichen Gelenk und einer Kralle ausgestattet ist. Obwohl ein Schleier aus Dunkelheit seine Gesichtszüge verdeckt, stechen drei Punkte gallig-gelblichen Lichtes aus den Schatten seiner Kapuze hervor und bilden eine Pyramide aus leuchtenden, fremdartigen Augen. Unter diesen befremdlichen Lichtpunkten befindet sich das bekannteste Merkmal des Erzteufels: Ein Bart aus dünnen, fettigen Fühlern, die in einem sich windenden Gewirr nach unten fallen und wie die kränklichen Wurzeln eines unterirdischen Pilzes wirken. Nur die wirklich Verdammten erblicken je das wahre Angesicht von Barbatos, nur Augenblicke, bevor sie von dem verspeist werden, was auch immer sich unter seinen abstoßenden Roben windet. Barbatos umklammert mit einer Hand immer einen Stab aus Eibenholz, übersät mit blinzelnden Tieraugen. In der anderen Hand trägt er eine schwarze Kugel, welche den Aufenthaltsort, die Verbrechen und tiefsten Geheimnisse einer jeden Seele in Avernus enthüllen kann. Barbatos' Bewegungen sind stets bedacht und seine gebückte Haltung wirkt, als ob sein unglaublich hohes Alter ihn zu erdrücken sucht. Damit bietet er einen unaufdringlichen Anblick, vor allem, wenn man ihn mit den stolzen Formen der anderen Erzteufel vergleicht.

Barbatos handelt immer subtil und im Geheimen, versucht stets, seine Ziele so gut es geht zu verbergen. Er ist weder ein Verbündeter der anderen Erzteufel, noch steht er ihnen offen feindselig gegenüber. Er scheint damit zufrieden zu sein, über seine derzeitige Domäne zu herrschen. Dies allein befremdet die anderen

Herrscher der Hölle zutiefst, denn keiner ihrer Agenten hat je herausgefunden, welche Ambitionen den Herrn des ersten Kreises antreiben. Barbatos erscheint zu Beratungen mit Asmodeus und den anderen Tyrannen der Hölle immer ohne Pomp und zu Fuß. Er ergreift selten das Wort und spricht seine Gleichgestellten stets freundlich an, wobei sich dem Fürsten der Finsternis selbst gegenüber alle stets ehrerbietig zeigen. Fragt man ihn um seinen Rat, sind seine Worte klar und einfach. Er weist oft auf ungewöhnliche planare Verbindungen sowie Ereignisse in prähistorischen Zeiten hin und führt andere obskure Kenntnisse an, von denen er eigentlich gar nichts wissen sollte.

Als Herr über den ersten Kreis hat Barbatos die am wenigsten beneidenswerten Pflichten aller Erzscheusale zu erfüllen. Dazu gehören die beiden Sisyphusarbeiten, die endlosen Scharen von Seelen ihren Bestimmungsorten zuzuführen sowie die Ufer der Hölle gegen Invasoren zu verteidigen. Er hat zahllose Herzöge damit beauftragt, Schlüsselregionen zu bewachen und den Strom der Verdammten zu beaufsichtigen. Barbatos herrscht mit leichter Hand, duldet jedoch keinen Ungehorsam und deckt schnell jede Intrige gegen ihn auf.

Jenen, die wiederholt beweisen, dass sie nicht vertrauenswürdig sind, wird die Lebenskraft ausgesaugt und sie werden an das Büßerkreuz geschlagen, eine massive, blutende Weide im Herzen des schwebenden Paradieses aus Würmern, des Gelobten Landes. Da Barbatos in dem Ruf steht, unwirkliche Kenntnis über alles zu besitzen, was in seinem Reich passiert, erzählen Legenden von Sterblichen, die sich nach Avernus wagen, um dort mit ihm über die Freilassung einer geliebten Seele zu verhandeln. Der Herrscher des ersten Kreises gibt diesem Wunsch oft nach, aber nie ohne einen verdammenden Preis zu fordern. Selten sind die Gelegenheiten, bei denen der Erzteufel nicht das Vielfache von dem einfährt, was er frei ließ.

Man sagt, dass Barbatos durch jede Version seines Siegels in die materielle Ebene sehen und die nächsten 21 Worte hören kann, die nach seinem Namen gesprochen wurden. Außerdem soll er die Sprache der Tiere sprechen können. Rufen ihn verzweifelte Seelen an, so macht es ihm große Freude, durch Gesandte gerade so viel Wissen oder aus dem Zusammenhang gerissene Informationen zu übermitteln, dass der Sterbliche in eine noch aussichtslosere Situation gerät. Wenn Barbatos in den Reichen der Sterblichen erscheint, so nimmt er für gewöhnlich die Gestalt eines Eremiten in schwerem Umhang oder eines Waldwesens mit einem langen, eigenartigen Bart an. In jeder Form behält einen Teil seiner eigentlichen Gestalt, an dem die Kundigen ihn erkennen können.

Der Bärtige Gehierer hält die Tore der Hölle offen. Er ist Freier von Hexen und Vater von Würmern. Und sein dreifaltiger Blick sieht den Anfang, das Ende und die Ewigkeit allen Seins.



Dis

Die Tore von Dis, der infernalischen Stadt, stehen allen offen, die es wagen sie zu durchschreiten. Sie wieder zu verlassen ist hingegen eine andere Angelegenheit, denn der zweite Kreis der Hölle dient als Gefängnis für die Seelen der Lügner, Meineidigen, Thronräuber, Schmarotzer und all jener, welche die Gesetze einer Gesellschaft dazu benutzen, die ihnen Gleichgestellten zu ihren Opfern zu machen. Als der urbanste Kreis zieht Dis jedoch mehr als nur Seelen an. Händler aus dem ganzen Multiversum feilschen hier mit Teufeln, Teufelsanbetern, Nachtvetteln und den Fährleuten des Styx um eine sichere Reise zu den Barsaren der Hölle. Einige von ihnen tauschen ihre Seelen nur dafür ein, um einen kurzen Blick auf die zahllosen Wunder der Stadt des Erzteufels Dispater zu erhaschen.

Der zweite Kreis der Hölle ist in vier sehr unterschiedliche Regionen aufgeteilt: Die Außenlande, die Armenviertel, das Oppidanische Labyrinth und das Eiserne Herz.

Außerhalb der Stadt erstrecken sich in alle Richtungen graue Hügel aus zerfurchter, unfruchtbarer Erde. Dies ist die öde und wertlose Landschaft der Außenlande. Ruinierte Straßen ziehen sich durch das riesige, staubige Reich, winden sich in endlosen Schleifen auf sich selbst zurück und führen zu keinem Ziel. Die Seelen der Faulen wandern in diesen Weiten umher und suchen nach vertrauten Bequemlichkeiten, die ihnen auf alle Ewigkeit versagt bleiben werden. Einzig die Garnisonsstädte der Armeen von Dis unterbrechen die Eintönigkeit. In diesen Festungen der militärischen Leiden üben sich die Legionen des Kreises in der Kunst des Krieges und erschaffen fürchterliche Kriegsmaschinen.

Nähert man sich Dis, so erreicht man zuerst die Armenviertel der Ausgestoßenen, wo die arroganten und privilegierten Bösen im Schatten der Wunder der Unendlichkeit in Hoffnungslosigkeit und körperlichem wie spirituellem Hunger dahinvegetieren müssen. Dieser Teil des Kreises ist grau, öde und wird beständig von den Staubwinden der Außenlande heimgesucht. Die armseligen Hütten in Sichtweite von Dis stehen immer kurz vor der Zerstörung, da die Mauern der Stadt ständig erweitert werden. Sie und ihren Bewohner werden immer wieder für neue Bauprojekte verwendet. Die Armenviertel grenzen an Dis' äußere Wände, welche teils die Höhe von Bergen erlangen und bis zu 800 Metern dick sein können. Sie wurden zum größten Teil aus Felsblöcken und dem grauen Fleisch transformierter, aber immer noch lebender Seelen errichtet. Die grotesken Mauern verändern sich stetig. Legionen von Teufeln fügen dem Bollwerk täglich neue Körper hinzu und veranlassen so auf magischem Wege die Ausdehnung der Konstruktion, um der Stadt immer mehr Raum zu verschaffen.

Wenn man an Dis denkt, so kommt einem normalerweise die größte Region in den Sinn, das Oppidanische Labyrinth. Hier erheben sich die Unmöglichen Türme der Stadt, errichtet aus Eisen, Marmor und zuckendem Seelenfleisch. Viele von ihnen sind von solch grotesken Ausmaßen, dass sie nicht einmal in den Alpträumen der wagemutigsten sterblichen Architekten vorkommen würden. Das Labyrinth besitzt eine perfekte Ordnung und wird von breiten Straßen unterbrochen, welche schnurgerade dem Eisernen Herz entspringen. Sein irreführender Name rührt von dem Umstand her, dass nur wenige Sterbliche in der Lage sind, die komplizierte Anordnung des Labyrinths zu verstehen. Monumente, Paläste, Plätze und Theater folgen in keinsten Weise physikalischen

Alle Wander der Hölle findet man in der infernalischen Stadt. Dort hat ein jedes Verlangen seinen Preis und ein jeder Verdammter trägt das Gesicht eines Engels.

Gesetzen. Einige schweben hoch über der Stadt, während andere mit Brücken verbunden sind, die mehrere Kilometer lang sind und eigene Bauwerke tragen. Im Labyrinth mischen sich Architekturstile aus dem ganzen Multiversum und zahllosen Welten der materiellen Ebene. Sie machen es damit zu einer gleichermaßen fantastischen wie gewöhnlichen Konstruktion. Das Labyrinth wird außerdem von zwei Kanalsystemen durchzogen: Dem Andramal, gefüllt mit Feuer und nur von der teuflischen Elite befahren, sowie dem Lethe, das die tödlichen Wasser des Styx durch die Stadt leitet. Auf all den Kanä-

len, Prachtstraßen und Gassen tummeln sich all die ungezählten Völker des Multiversums. Und obwohl die einheimischen Teufel – vor allem die Erinnyen – die Besucher zahlenmäßig übertreffen, wandeln die arroganten Scheusale durch Massen von Händlern der Ebenen, untoten Trägern, verwegenen Sterblichen und Dienern von niederen Gottheiten, welche sich in der Stadt häuslich eingerichtet haben.

Im Zentrum von Dis, am Ursprung und Ende all seiner Pfade, schlägt das Eiserne Herz. Nur ranghohe Teufel und jene mit einer besonderen Erlaubnis von Dispater oder den Herzögen der Stadt dürfen seine Gärten, Höfe und Exerzierplätze betreten. Im Kern dieses Utopias aus gigantischen brennenden Monumenten, prachtvollen Gärten und hoch aufragenden Palästen erhebt sich eines der größten existierenden Bauwerke: Das Eiserne Zepter - der mehrere Kilometer hohe, katedralenähnliche Palast Dispaters, dem Vater von Dis.

Von den unzähligen faszinierenden Orten, die über Dis verteilt liegen, kann hier nur eine kleine Auswahl der wunderbarsten beschrieben werden:

Das Eiserne Zepter: Unglaublich und reich verziert überragt das Heiligtum des Herrn des zweiten Kreises jeden Berg auf einer Ebene der Sterblichen. Es ist einer der sogenannten Unmöglichen Türme und ist mit Abbildungen von Folterungen und teilweise riesigen Gargylen verziert. Es ragt bis in den blutroten Himmel von Dis. In ihm regiert Dispater über einen ausgedehnten Hofstaat und richtet in Disputen zwischen Teufeln in der ganzen Hölle. Man sagt, dass alle Kreise der Hölle von der Spitze des Zepters zu sehen sind und dass Worte, die dort ausgesprochen werden, die Mauern des Himmels erreichen können.

Ghaunaphthal: Aus den Schmieden dieser mit Öl verkrusteten Festungsstadt in den Außenlanden strömen nicht enden wollende Rauchschwaden. Unter der Ägide von Ose, dem Klauenherzog, bemannen 30 teuflische Legionen die rollenden, kriechenden und gleitenden Kriegsmaschinen, die von Massen versklavter Seelen gefertigt werden. Gerüchten zufolge ist ihre neueste Kreation ein titanischer Roboter, der seine Energie aus einem uralten proteanischen Artefakt erhält, welches jeden sterblichen Betrachter in den Wahnsinn treiben kann.

Der Markt der Atemzüge: In der höchsten Säulenhalle eines schwebenden Turms - bestehend aus Pech und lebenden Zungen - versammeln sich mysteriöse kapuzenbedeckte Händler, um Lebensjahre zu kaufen, zu tauschen oder zu verkaufen. Wenige wissen, wie diese lebenswichtige Ware gehandelt wird - ob nun in Form von Edelsteinen, Haarsträhnen oder fremdartigen Elixieren - aber Leichname, Vetteln, böse gesinnte Magier oder andere verzweifelte Käufer zahlen ganze Vermögen, nur um von der Existenz der Lebensschacherer zu erfahren. Um die Ware jedoch tatsächlich kaufen zu können, müssen sie weitaus mehr aufgeben.

Dispater

Ob Ausgestoßene, die Verlorenen und die Verlassenen, all jene müssen nur den Namen Dispater aussprechen, damit ihnen der Heimweg enthüllt wird. Auch bekannt als der Eiserne Fürst, der Vater von Dis und der Erste König, heißt er alle in seiner perfekten Stadt willkommen. Als einer der aktivsten und schlauesten Herrscher in der Hölle überwacht Dispater die Verwaltung und die konstante Expansion seiner riesigen Metropole, beherbergt enteignete Seelen sowie Gesandte mächtiger Herren aus allen Ebenen und richtet jene, die infernalisches Recht missachten. Dispater ist einer von Asmodeus' ältesten und loyalsten Verbündeten und genießt damit einen besonderen Status in der Hierarchie der Hölle. Er dient seinem Herren, indem er eine Stadt von solch dunkler Perfektion erschafft, dass sie sich selbst göttlicher Vorstellung entzieht.

Als ein uraltes Wesen nimmt Dispater die Gestalt eines muskulösen Humanoiden mit rostfarbener Haut und einer kunstvollen Krone aus eisernen Hörnern an. Als Wahrzeichen seiner Herrschaft und seiner Ergebenheit trägt er immer Das Finstere Auge bei sich; einen Stab aus schwarzem Metall, der mit einem Sonnenrad geschmückt ist und in dessen Knauf ein funkelnder Rubin eingelassen ist, durch welchen Asmodeus hindurch blicken kann. Dispater trägt oft Schätze am Leib, die er aus den tiefen Schatzkammern von Dis genommen hat, darunter Herrschaftszeichen, die den Reichtum ganzer Welten übertreffen. Als Meister von Illusionen und als ein Wesen von formbarer Gestalt ändert er nicht selten je nach Absicht und Laune sein Aussehen, um andere in seiner Gegenwart entweder einzuschüchtern oder in Sicherheit zu wiegen.

Dispater ist sowohl ruhig, kreativ und weise, als auch arrogant, manipulativ und unerbittlich. Damit vereint er die Qualitäten eines perfekten Herrschers mit denen seines Wesens als Erzteufel. Er legt großen Wert auf die Konzepte von Rang und Stellung, ebenso wie auf die Eigenheiten höfischer Manieren und die Privilegien der Herrschaft. Aber trotz seines Interesses an Betragen und dem Vergnügen daran, die Ungehobelten zu schelten, gibt Dispater schnell die Etikette auf, wenn es seine Pläne fördert. Dabei täuscht er in Gegenwart jener, die er zu beeinflussen versucht, oft vor, dass ihn die Formalitäten der Hölle langweilen.

Dispater zeigt sich dahingehend ungewöhnlich unter den Erzteufeln, als dass er die Idee der höfischen Romanze respektiert. Während seiner Herrschaftszeit hat er sich schon dreimal eine Königin genommen. Seine erste Braut war ein gefallener Engel, aber niemand (noch nicht einmal Dispater selbst) kann sich an ihr Gesicht, ihren Namen oder ihr Schicksal erinnern. Das ist etwas, was ihn mit Ärger erfüllt. Seine zweite Gefährtin, Feronia, war eine Halbgöttin von der Ebene des Feuers. Nach einer Liebschaft, die nur ein paar Jahrhunderte andauerte, verließ sie den Ersten König mit seinem Einverständnis und nahm ihren Sohn mit, der später der Himmischer Herrscher Ragathiel werden sollte. Dispaters derzeitige Ehefrau, die schöne Erecura, war einst eine Sterbliche. Aber ihr Talent

für schicksalhafte Visionen erlaubte es ihr, die Fesseln des Todes zu überwinden. Das Paar ist in aufrichtiger Zuneigung vereint und sie ist eine von Dispaters engsten Ratgeberinnen, wobei sie ihm ihre Visionen im Tausch für geheimnisvolle Geschenke enthüllt.

Dispater verlässt seine Stadt nur selten und wenn doch dann meist nur wenn er vom Fürsten der Finsternis höchstselbst gerufen wird. Macht er sich einmal auf den Weg, nimmt er Exempel von Dis' größten Wundern mit sich. Der Herrscher befiehlt dafür das Ausheben ganzer Gärten, Menagerien, Märkte und Theater. Die mächtigsten seiner Armeen eskortieren ihn, da der Erzteufel genau weiß, dass in der Hölle so etwas wie freundliches Terrain nicht existiert. Der Eiserne Fürst reist hingegen niemals auf die materielle Ebene, weder in körperlicher Form noch als Aspekt, da er die Reiche der Sterblichen als unter seiner Würde betrachtet. Wenn er dort etwas zu erledigen hat, schickt er eine Erinnye oder ein Mitglied seines Hofes aus, je nachdem wie wichtig er die Angelegenheit einschätzt.

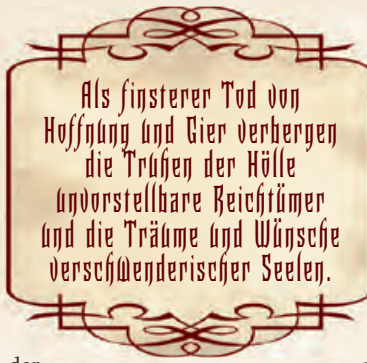
Der Erste König herrscht von einem eisernen Thron herab. Kaiser zählen zu seinen Untergebenen und Arme verlangen nach seiner Herrschaft, denn der Vater von Dis ist Fürst aller.



Erebus

Die Bewohner der Hölle hüten eifersüchtig ihre Schätze und verwehren es selbst dem Licht, einen Blick auf das zu werfen, was ihres ist. Die Dunkelheit verbirgt unzählige Schatzkammern und unglaublichen Reichtum, darunter riesige Horte von tausenden Münzen aus den unterschiedlichsten Welten, magische Artefakte so alt wie die Sterne sowie Seelen, die ihr Gewicht in Diamanten wert sind. Hier im Dunklen findet man jede Art von Edelstein. Jede glänzende Statue ist in Wirklichkeit ein Sklave. Denn Mammon der Ungezählte, Herr des dritten Kreises, besitzt all den Reichtum seines Reiches, den man sich nur vorstellen kann. Die Seelen der Neider und Selbstsüchtigen lernen schnell: Selbst eine Kupfermünze aus den Schatztruhen der Hölle trägt einen Fluch und nichts, was einst in Erebus' Kammern lagerte, kann sich seinem Einfluss für immer entziehen.

Nicht einmal eine schwache Sonne oder sterbende Sterne erhellen die Katakomben von Erebus. Den Platz des Himmels nehmen geschwungene Decken ein, welche manchmal mehrere Stockwerke hoch sein können. Von den nicht sichtbaren Steinen, aus denen sie konstruiert wurden, tropft ohne Unterlass ein eiskaltes Gemisch aus Kondenswasser und stinkender Jauche aus den Kreisen darüber. Der gesamte Kreis besteht aus enormen Blöcken grauen Gesteins, die so tief reichen, dass selbst die fähigsten Gräber nur Kilometer auf Kilometer harten Fels vorfinden, selbst wenn eine weitere Kammer gleich nebenan liegen müsste. Säulen dick wie die Stämme der größten Bäume auf der materiellen Ebene füllen die Hallen mit einem aus dem Stein gemeißelten Wald. Ihre Oberflächen sind übersät mit grotesken Fresken und Skulpturen, genauso wie mit den geduldigen, regungslosen Barbazus und Hamatula, welche die Schätze des Kreises bewachen. Durch Erebus schlängeln sich Kanäle angefüllt mit dem Abfall von Dis. Selbst in diesen kann man noch Schätze finden, die Königen zur Ehre gereichen würden, während die größeren Hallen mit solchem Reichtum erfüllt sind, dass er einen blenden könnte, wenn auch nur ein Funken Licht darauf fiel. Die wichtigsten Kammern werden von Barrieren aus Eisen und Stein, hungrigem Fleisch von Bestien und schwarzer Magie geschützt, welche selbst die infernalische Elite dazu zwingen, Dutzende von Schlüsseln und Talismanen bei sich zu tragen, wenn sie Erebus bereisen. Die Seelen dieses Kreises erweisen sich als weniger mobil als jene anderenorts. Es ist ein ängstlicher und scheuer Haufen, der in der Finsternis herumirrt. Die Seelen von Erebus fürchten jedes Geräusch und jedes bisschen Licht aus Angst davor, die Scheusale des Kreises oder die Typhlipeden anzulocken – vielflügelige Geschöpfe, die man auch Augenbeißer nennt und von denen gesagt wird, sie würden sich von Licht sowie von jenen ernähren, die es mit sich tragen. Mit viel Geschick und Glück können Reisende auf ihrer Wanderschaft durch ein Labyrinth aus Schatzkammern, von denen jede größer und unwirklicher ist als die vorige, die tiefsten Regionen von Erebus erreichen. Dort lagern die ungeheuerlichsten Reichtümer der Hölle. In diesen so genannten Kammern der Dämmerung warten ganze fremdartige Bergketten und Ozeane darauf, auf noch nicht existierende Welten verbracht zu werden. Hier schlafen die Föten von widernatürlichen Göttern in den zu ihrer Verehrung errichteten Tempelstädten. Und hier findet man die einzigen Lichter in ganz Erebus: Schwache Funken, welche die Seelen von Wesen enthalten, die als zu wertvoll für die ewige Verdammnis angesehen werden. Sie formen Konstellationen, die Fürchterliches voraussagen.



Ein Großteil der Beute, welche von den Höllenlegionen geraubt oder Asmodeus und seinen Erzteufeln als Darreichung angeboten wird, findet ihren Weg nach Erebus. Dort wachen martialische niedere Teufel, während blinde Seelen den eher unzuverlässigen Bestand aufnehmen und verwalten, obwohl sie die Gegenstände nie zu Gesicht bekommen. Hunderte von Teufeln passieren täglich die Tore von Erebus, um sich in seinen Waffenkammern auszurüsten, denn hier lagern viele der Waffen, die in Phlegethon angefertigt werden. Mammon ist mit seinem Wesen an jede noch so verbogene Münze oder abgesplitterten Edelstein gebunden, sodass er wenig Angst vor Dieben haben muss. Er weiß, dass kein einziger Teufel und nur die närrischsten der seltenen Eindringlinge im Kreis etwas stehlen würden, was im Grunde einen Teil seines Körpers darstellt.

Die dunklen Kavernen von Erebus verstecken viele interessante Räume, von denen hier nur ein kleiner Teil beschrieben werden kann:

Arocards Wacht: Diese Feste wurde aus einer einzigen ermesslich großen Säule geschnitten. Von ihr aus kontrolliert Herzog Malthus den Transport der Waffen, die von Phlegethon nach Erebus geliefert werden. Der Fünfschnäbelige Herzog und seine 26 Legionen von Meisterschützen bewachen die kurvigen Rampen, welche zum Höllenschlund Cinokikade führen, einer hervorstehenden Öffnung, die wie das Maul eines Neunauges aussieht. Man sagt, dass Malthus ein großes Interesse an magischen Bögen sowie mächtiger Artillerie habe. Er soll jenen Passage von und nach Erebus gewähren, die ihm ein entsprechendes Geschenk machen. Allerdings ist dies nur eine Lüge, die er selbst in die Welt gesetzt hat.

Mammons Bahre: Einst war dieses Gemach nur eine einfache Krypta unter dem Eisernen Herz von Dis. Dann ließ Asmodeus den Kreis Erebus von hier aus entstehen. Im Inneren der Kammer findet sich ein diamantener Sarg, in dem sich die vom Mahlstrom zerriebenen Gebeine von Mammons engelsgleichem Körper befinden. Ihnen beigelegt wurden sieben Rubine, die dem Mythos nach aus Blutropfen entstanden, welche die ursprünglichen Erzteufel in Trauer um ihren gefallenen Bruder opferten. Das übrige Grab ist angefüllt mit den Reichtümern, die Mammon zu Fall brachten: 13.001 Truhen randvoll mit Edelsteinen aller erdenklicher Machart, die zu einem hypnotisierenden Gemisch verschmolzen sind, das mit aller Wut des Mahlstroms knistert und knackt.

Othrys Schatzkammer: In dieser unnatürlich warmen Höhle wurden zahlreiche grauerregende Wesen mittels eiserner Nägel an die Wände gehängt. Diese Bestien von gigantischer und fürchterlicher Gestalt sind die Leichen einiger Dutzend legendärer Monstrositäten. Unter ihnen befinden sich beispielsweise der Hydra-König Sinphaynethon, die Brut Ixyxi und das Rad der Glühenden Schädel. Jede von ihnen wurde auf einer der Myriaden von Welten der Sterblichen getötet. Die Herren der Hölle stahlen ihre Körper und lagerten sie hier, bis es ihnen eines Tages in den Sinn kommt, die Monster wieder zum Leben zu erwecken.

Der Silberprinz: In einer mit vielen Säulen gespickten Kammer, die mit kristallinen Statuen, Spiegeln und schwebenden Blasen voller unheimlich zerbrechlicher Edelsteine erfüllt ist, befindet sich Mammons Thron. An einer Wand hängt der Silberprinz, eine titanische Statue aus Silber, welche vom Herrn des dritten Kreises gelenkt wird, sollte er einigen der wenigen Besuchern seiner Domäne eine Audienz gewähren. In der Mitte des Raumes erhebt sich eine Glaskanzel, von der aus Bittsteller dem Erzteufel auf einer Höhe mit der Taille der Statue (und in komfortabler Reichweite ihrer tonnenschweren Hände) ihre Anliegen vortragen können.

Mammon

Mammons Stimme hallt in aller Gier wider. Nach dem Exodus wüteten Jahrhunderte lang die Kämpfe zwischen Hölle und dem himmlischen Reich. Tausende und Abertausende von Leben wurden durch Schlachten im ganzen Multiversum ausgelöscht. Eine von den bemerkenswertesten war die Schlacht des Dreifaltigen Sterns, bei der die Heerscharen von Sarenrae den Gesandten Asmodeus' – den wunderschönen gefallenen Engel Mammon – überraschten, als er die gerade erst entdeckten Proteaner dazu überreden wollte, sich gegen die Feinde des Fürsten der Finsternis zu stellen. Der stolze Mammon und seine Horden wehrten sich erbittert, aber der Erzteufel wurde schließlich niedergestreckt. Er starb an jenem Tag, als er auf den Schatz fiel, mit dem er die Proteaner bestechen wollte, und driftete in das Chaos des Mahlstroms hinein.

Jahrhunderte vergingen, bevor Agenten von Mephistopheles sowohl Mammons Körper als auch seinen Schatz fanden und in die Hölle zurückbrachten. Auf Asmodeus' Befehl hin wurde Mammon in die Katakomben unter der Stadt Dis gebracht, wo die Erzteufel den eindrucksvollen Leichnam ihres Kameraden mitsamt seinen Reichtümern zur Ruhe betteten. Aber als sie den Ort schon verlassen wollten, hielt sie eine Stimme aus der Gruft zurück. Irgendwie schien der Hort, auf dem Mammon so lange durch den Mahlstrom geschwebt war, von seinem Geist besessen worden zu sein. Der Fürst, nun wenig mehr als eine Spukerscheinung, sammelte die Schätze seines Hortes zusammen und formte aus ihnen einen funkelnden und sich immer verändernden Körper. Asmodeus war fasziniert von dieser eigenartigen Wiederbelebung. Er übergab Mammon ein gewaltiges Vermögen aus den Tiefen von Nessus und errichtete um dessen Gruft ein neues Reich: die höllischen Schatzkammern von Erebus.

Mammon hat nicht zählbare Zeitalter in seinem derzeitigen Zustand verbracht und sich gut damit abgefunden. Er erfreut sich mittlerweile an all den Möglichkeiten, die ihm sein Dasein bietet. Die Katakomben von Erebus wuchsen in all den Jahrtausenden und wurden mit Schätzen aller erdenklichen Art gefüllt, die alle ein Teil von Mammons Körper sind. Und obwohl er jede Gestalt aus ihnen bilden kann, bevorzugt er die teuflisch schöne Statue des Silberprinzen, ein Ebenbild von Mammons Engelskörper, welches im Herzen von Erebus hängt. Wann immer er sich mit seinen Brüdern treffen muss, füllen seine Unterebenen eine besondere Lade mit sorgfältig ausgewählten Reichtümern und transportieren diese nach Nessus, damit Mammon eine ganz außergewöhnliche Form ausbilden kann, wenn er mit den anderen Erzteufeln zusammentrifft.

Auf den Ebenen kennt man Mammon auch als den Unzählbaren, den Gierigen und die Offene Hand. Niemand anders wäre besser dazu geeignet, die Pflichten als Schatzmeister der Hölle auszuüben, denn er kann seine Sinne in jedes noch so kleine Kupferstück seines immensen Hortes verlagern. Seine Gestalt hat aus ihm so etwas wie ein mathematisches Genie gemacht. So ist er in der Lage, auf der Stelle die akkurate Summe des Reichtums, den er hütet, besondere Gegenstände sowie den Gesamtwert der Schätze der Hölle zu nennen, was auf einen Zahlenwert hinausläuft, der von sterblichen Gelehrten erst noch erfunden werden muss. Allerdings bekommt Asmodeus als Einziger einen kompletten Bericht über das Vermögen der Hölle. Mammon kann man lediglich dazu erweichen, den Ort zu nennen, an denen sich ein bestimmter Gegenstand befindet; vorausgesetzt, man bietet ihm einen Ersatz von gleichem oder höherem Wert an.

*Der Silberprinz. Der Teufel in Silber.
Der Vater der Gier. Er sucht jede
Münze heim und jedes Verlangen ist das
Seine. So legt er einen goldenen Pfad
in die Katakomben der Hölle, aus denen
niemand zu entkommen vermag.*

Sowohl die Gierigen als auch die Armen flehen die Offene Hand um Beistand an und bitten um Bequemlichkeiten, sozialen Aufstieg und Wohlstand. Besonders die jämmerlichsten und minderwertigsten Klagen erregen die Aufmerksamkeit des Erzteufels und resultieren darin, dass den Sterblichen eine Münze aus Erebus zukommt. Durch diesen „Glückspfennig“ flüstert Mammon zu ihnen und provoziert sie zu immer verkommenen Taten, um das zu erreichen, wonach sie sich sehnen.

Was aber nur der Herr des dritten Kreises selbst weiß: Er ist unvollständig. Ein für seine Existenz essentieller Wertgegenstand ging verloren, während er durch den Mahlstrom trieb. Zwar kann er die unmittelbare Umgebung all seiner Teile fühlen. Aber dieser prächtige Edelstein, den Mammon als sein Herz ansieht, schwebt an einem Ort absoluter Dunkelheit. Der Unzählbare entsendet regelmäßig Diener auf die Suche nach dem Stein, fürchtet sich aber davor, den wahren Wert des Gegenstandes zu enthüllen, da sein Fehlen eine Schwäche darstellen könnte, welche die anderen Herrscher der Hölle auszunutzen verstünden.



Phlegethon

In diesem Reich voller physischer Kränkungen von erniedrigender und gewalttätiger Natur stellen die Brennenden Legionen Phlegethons den Gegensatz von Himmel und Hölle bis ins kleinste Detail dar. Der Kreis besteht aus einer einzigen offenen Mine im Fleisch eines verwüsteten Gebirgszugs. Seine durch das endlose Marschieren von Teufeln und das hoffnungslose Scharren erschöpfter Seelen abgetragenen Hänge fallen zur Mitte hin ab. Am Grund dieses Kilometer tiefen Loches erhebt sich neben den Schmiedezitadellen, die mit ihrem Rauch alles ersticken, auch Idolisk: der netzgleiche Freudenpalast des Erzteufels Belial. Der Herr des vierten Kreises gilt sowohl als Befreier als auch als Wärter seines gepeinigten Reiches. In seinen launischen Händen hält er die Wahl zwischen Unterwerfung und Leiden. Und wie überall in der Hölle ist der Tod kein Ausweg mehr.

Jeder Weg nach Phlegethon ist eine Qual. Entweder man klettert eine Steigung voller zerklüfteter Felsen und senkrecht stehender Wände hinauf. Oder man läuft Gefahr, auf dem Weg in den rauchenden Kern des Kreises hinab den Boden unter den Füßen zu verlieren. Rutscht man aus, so rollt man Abhänge herunter, die mit messerscharfen Felsbrocken und rostigen Pflanzen übersät sind. Was von Seele oder Scheusal übrig bleibt, falls sie am Boden des Kreises ankommen, ist kaum noch wiederzuerkennen. Dort unten, wo Aschewolken die Sicht verwehren, stehen die Schmieden des Kreises sowie Belials Palast. Sie bilden die Achse, um die der Rest von Phlegethon seine traurigen Runden dreht. Die Schmieden, von denen eine jede die Größe von mehreren Königreichen der Sterblichen hat, bohren sich wie massive eiserne Schrauben in die geschmolzene Wunde des Kreismitelpunkts. Sie stehen auf Pfeilern und Gerüsten, ganz so als seien diese die Beine einer bleiernen Spinne. Dort verwandeln sie den Schrot des Kreises in das Mehl bössartiger Waffen. Sowohl die gewöhnliche Bewaffnung für die Armeen der Hölle, als auch die unmöglich erscheinenden Gerätschaften der Erzscheusale werden hier konstruiert. Ihren mächtigsten Versionen bestehen gleichsam aus Metall und aus Seelen, was zur Erschaffung von Legierungen führt, die untrennbar mit unendlichem Leid verbunden sind. Aus dem Dunst und den Schreien der Schmieden steigt die luftige, in sich verdrehte Konstruktion des Idoliskens empor und es kommt einem so vor, als wäre dies ein Ort friedlicher Einkehr inmitten all des heißen und lärmenden Wahnsinns des Kreises. Aber nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein.

An den Hängen Phlegethons kratzen die Seelen von Verärrern und den Boshafteit widrigen Erz mit bloßen, blutenden Händen aus dem geborstenen Gestein. Ihre ärmliche Ausbeute resultiert in einem ständigen Strom aus Geröll und Metall, der als Staubwolke beginnt und sich zu einer Lawine entwickelt. Diese zermalmt immer wieder die hoffnungslosen und niedergeschlagenen Seelen, welche am Fuß der Hänge die Trümmer sortieren. An manchen Stellen bohren sich instabile Minen in den Fels, die Heimat hasserfüllter Misanthropen und der rollenden Ixionwürmer, die Ameisenlöwen ähneln. Diese Parasiten locken ihre Opfer mit fremdartigen und doch idyllischen Illusionen an, um sich an deren Essenz zu nähren. Über den Kreis verteilt liegen auch die Zitadellen von Infernalischen Herzögen. Sie ragen jäh aus gespenstischen Gesteinsformationen heraus oder

Mitten unter den Brennenden Legionen stehen sich Freude und Schmerz gegenüber. Aber Keiner der Verdammten versteht es, den Unterschied zu benennen.

überblicken ihre Umgebung von bearbeiteten Klippen herab. Die sadistischen Herzöge organisieren die Verteilung der Waffen von Phlegethon in die anderen Kreise und kommandieren Legionen von Sklaventreibern und diabolischen Folterknechten, die mit neuen Methoden schnell bei der Hand sind, um die erbärmlichen Seelen des Kreises leiden zu lassen.

Myriaden verdorbener Orte finden sich zwischen den bergigen Randgebieten und den flammenden Tiefen von Phlegethon:

Die Aufgabe: Diese tiefe, abgerundete Furche führt vom Zentrum Phlegethons bis zu einer Felsnadel am Rand des Kreises. Legenden besagen, dass eines der ersten in die Hölle verbannten Wesen diese kilometertiefe Wunde verursachte. Die Knochen jenes Titans liegen am oberen Ende der Furche, wo sie einen massiven eisernen Findling stützen. Er ist so schwer wie ein Berg und manchmal geschieht es, dass er aus seiner Position rutscht und auf seinem donnernden Weg hinab in das Herz Phlegethons abertausende Seelen zermalmt. Am Ende seiner Reise beschädigt er dann immer wieder einzelne Schmieden. Trotzdem befiehlt Belial jedes Mal, dass eine Armee aus Millionen Seelen den Findling wieder die Hänge hinauf schafft - ein Kraftakt, für welchen die Verdammten Hunderte von Jahren benötigen.

Idolisk: Belials trügerisches Paradies hallt mit den Schreien seiner Liebhaber und Opfer wieder. Oft stammen sie von ein und demselben Wesen. Die aufgeblähten Wesen des Erzteufels blicken von den Türmen des Palastes hinab auf die Brennenden Legionen und halten nach besonders wohlgestalteten Seelen Ausschau, um die lusternen Launen ihres Herren zu befriedigen. Diesen verzweifelten Wesen wird ein Angebot gemacht: Verbringe die Ewigkeit damit, im Staub zu scharren, oder schließe dich den bevorzugten Sklaven des Fürsten an, die über dem Rauch und den Tränen existieren. In dem verdrehten, skelettartigen Palast vereinen sich Höfe, Harems und Operationsräume. Jene, die den Leiden am Boden entkommen wollen, finden sich hier in einer neuen und unter Umständen viel schrecklicheren Hölle wieder, aus der man ihnen nie einen Ausweg offerieren wird.

Die Musterstücke: Die Werkstatt von Herzog Sabnach, eine Mischung aus Bastion und Warenhaus, sitzt auf Metallstelzen wie auf den Beinen eines Tausendfüßlers. Sie erklingt ständig mit dumpfen Schlägen von Hämmern auf Fleisch. Hier sorgen 50 Hamatula-Legionen dafür, dass die Entwürfe diabolischer Fantasie Realität werden. Sie konstruieren neue Waffen, tödliche Fahrzeuge und Fallen, ja sogar ganze Festungen. Jedoch arbeiten die Teufel nicht mit Metall, um die schwindenden Erzreserven Phlegethons nicht weiter aufzubreuchen. Stattdessen formen sie dazu das Fleisch der Seelen, von dem es ein unendliches Angebot gibt. Dennoch sind diese sich windenden Kreationen nur Entwürfe, so großartig sie auch sein mögen. Sind sie einmal fertig gestellt, werden sie auf den Hängen des Kreises ausgesetzt, wo sie dann Chaos verbreiten.

Rithayn: Vor einigen tausend Jahren entdeckte eine Seele im Schiefer von Phlegethons Hängen einen Torbogen aus schwarzem Stahl. Jahrhunderte vergingen während der Ausgrabung und enthüllten die mit Dornen übersäte Oberfläche einer gigantischen pyramidenähnlichen Struktur. Sie scheint schon vor der Ankunft der Teufel in der Hölle existiert zu haben. Belial hat keine Eile, das Bauwerk freilegen zu lassen, besucht die Ausgrabungsstätte aber trotzdem von Zeit zu Zeit, um über Herkunft und Möglichkeiten der Nutzung der Pyramide nachzusinnen.

Belial

Tu, was du willst! Dies ist das Einzige, was der kalte Belial von seinen Untergebenen fordert. Der Herr des vierten Kreises hat unzählige Beinamen, darunter Der Fahle Kuss, Die Dornige Liebkosung und Der Hurenvater. Aber er erscheint auch unter anderen Namen, wie Belhor, Jouvart und Mechembuchus. Diese Auswahl an Bezeichnungen spiegelt Belials Veränderlichkeit wieder, denn wenige Wesen im Multiversum reichen an seine Fähigkeiten als Betrüger, Formwandler, Schöpfer und Verführer heran. All diese Fertigkeiten benutzt er dazu, den infernalischen Samen der Hölle zu verbreiten und in seiner unstillbaren Lust zu schwelgen.

Belials Ursprung liegt in Asmodeus' Versuch, vor dem Exodus eine perfekte Kreatur zu erschaffen. Sie sollte eine solch schöne Gestalt besitzen, dass sie alle anderen existierenden Wesen überstrahlen würde. Asmodeus verstand, dass niemand allein alles für alle darstellen könnte. Also gab er seiner Kreation die Eigenschaft, sein Aussehen je nach Lust und Laune derer, die sie erblickten, zu verändern. Das Ergebnis war furchterlich und wahnsinnig: ein Ding von engelsgleicher Gestalt, mit goldenem Haar und hell leuchtend. Asmodeus sperrte es für alle Ewigkeit ein. Sein zweiter Versuch erhielt die Fähigkeit, nach eigenem Wunsch seine Gestalt zu verändern. Dazu kam eine silberne Zunge, mit deren Hilfe das Wesen lernen konnte, was andere in seiner Nähe am meisten begehrten und es sich dann in diese Dinge verwandeln konnte. Dieses Wesen nannte er Belial.

Im Laufe der Zeitalter hat Belial die Form eines jeden Volkes im Multiversum angenommen, und mehr, denn seine Gestalt unterliegt nur seiner eigenen teuflischen Fantasie. Hat er mit anderen Kreaturen zu tun, ändert er sein Aussehen in die Gestalt, von der er glaubt, sie gefalle ihnen besonders. Dabei erfreut er sich daran, wenn er selbst die Diszipliniertesten unter ihnen erregen kann. In Unterredungen mit seinen Gleichgestellten nimmt er allerdings eine gespaltene Form an. Seine rechte Hälfte erscheint dann finster und teuflisch, die linke verspottet die Erscheinung eines Engels.

Belial genießt den Respekt und den Neid der infernalischen Elite, da er mit die erstaunlichste Vorstellungskraft in der Hölle sein Eigen nennt. Diese Kreativität erlaubt es ihm nicht nur, sich während all der tausenden von Jahren seiner Existenz zu unterhalten und im Luxus zu schwelgen, sondern auch das Erschaffen von mächtigen Waffen, abartiger Magie sowie ganzer neuer Arten von Teufeln. Ungeachtet seiner unbegrenzten Neigung zum Dramatischen hat er wenig für die Dinge übrig, die er erfindet, da seine Aufmerksamkeit und sein Interesse genauso flüchtig sind wie seine Gestalt. Außerdem kann er seiner Stellung als Schmiedemeister Phlegethons wenig abgewinnen, da er diese vulgäre Art von Arbeit verabscheut. In letzter Zeit hat der Herr des vierten Kreises jedoch vermehrt Interesse an seiner eigenen Schöpfung entwickelt und versucht zurückzuerfolgen, welche mächtige Magie auch immer dafür benutzt wurde. Er hat bereits Asmodeus im Privaten darauf angesprochen. Der Fürst der Finsternis wies ihn jedoch ab und teilte ihm mit, er solle sich nicht in die Angelegenheiten von Göttern einmischen. Davon unbeeindruckt setzt Belial seine Experimente mit der Erschaffung und Transformation sterblichen Lebens fort. Er glaubt, dies geheim halten zu können, jedoch ist sich Asmodeus der Ungehorsamkeit des Erzteufels bewusst und hat bisher lediglich darauf verzichtet, seinen Diener zu bestrafen.

Zu Belials Verehrern zählen verlassene Liebende, die Einsamen sowie die Schönen und die Hässlichen. Verunstaltete bitten um Erfüllung fleischlicher Gelüste. Alternde Schönheiten opfern die Jugend anderer, um ihre eigene zu erhalten. Der Herr des vierten Kreises leiht sein Ohr besonders jenen, die während fleischlicher Akte opfern oder die Körperflüssigkeiten von anderen stehlen. Sein Interesse an der materiellen Ebene ist unbeständig. So antwortet er auf Anrufungsversuche sowohl durch Gesandte als auch durch das Schicken eines Aspekts seiner selbst in verführerischer Gestalt. Sollte er einmal auf die Ebene der Sterblichen reisen, so zwingt er jene dazu, ihren niedersten Gelüsten zu folgen, und verführt sie zu selbstzerstörerischen Taten zu seiner Befriedigung und Erfüllung unaussprechlicher Freuden. Belial lässt bei jedem Besuch auf der materiellen Ebene etwas von sich zurück und ist wahrscheinlich der Erzeuger von mehr Halb-Scheusalen als jeder andere Teufel im Multiversum.

Der Fahle Kuss macht sich alles zu eigen, was fleischlich und rein ist. Er lässt Lust in sterblichen Herzen entstehen und zeugt immer großartigere und verderbtere Sünden.



Stygia

Jede Lüge, die auf den Ebenen ausgesprochen wird, kondensiert als ein Tropfen Gift in Stygia, dem fünften Kreis der Hölle. In den überwucherten Sümpfen und dampfenden Dschungeln stehen Ruinen voller Schimmel, halb versunkene Tempel falscher Gottheiten und ganze Städte von Frevlern. Die Wasser Stygias vermischen sich mit dem vergifteten Morast und bilden üble Moore, bevor sie in einen unüberschaubaren schwarzen See sickern.

In den Sümpfen Stygias wachsen die böisartigsten Pflanzen der Ebenen, darunter schreckliche Unkräuter, welche nach Dingen hungern, nach denen keine Pflanze je ein Verlangen entwickeln dürfte. Dazwischen kriechen allerlei Arten von Schlangen umher, von denen viele eine enorme Länge erreicht haben und geradezu aufgebläht wirken. In den infernalischen Urwäldern vermischt der Unterschied zwischen Ranke und Viper, da die Wildnis des fünften Kreises sich mehr als gefräßig erweist. Die Moore werden an einigen Stellen von heruntergekommenen, mit geborstenen Steinen gepflasterten Alleen unterbrochen, welche Überbleibsel von Reichen darstellen, die niemals existiert haben. Sie werden regelmäßig von abgestandenem Wasser überflutet. Reisende, die mutig genug sind, sich durch die Sümpfe zu kämpfen, stoßen unweigerlich auf über den Kreis verstreute Ruinen von Tempeln und Kathedralen, bröckelige Monumente oder eingestürzte Burgen, die so aussehen, als wären sie von Riesenhand durch die Luft geschleudert worden. Diese baufälligen Strukturen wurden aus vielen verschiedenen Welten der Sterblichen hierher versetzt und sind noch immer voller Artefakte und Kunstgegenstände aus vergessenen Zeiten. Meistens handelt es sich dabei um Figuren, Statuetten oder Abbilder von Göttern, von denen niemand im Multiversum je etwas gehört hat, egal, wie lange er schon am Leben ist. Obwohl viele dieser angeblich heiligen Orte einfache Fälschungen oder falschen Göttern und arroganten Scheusalen gewidmet sind, gibt es hier einige Monumente von gerade entstandenen Gottheiten, welche korumpiert, verlassen oder vergessen wurden, weil Geryon und seine Diener ihnen gegenüber lästerten oder häretische Lügen über sie verbreiteten. Niemand kann sagen, wie viele wahre Glaubensrichtungen die Schlange zerstört oder verdorben hat, aber in Stygia kann man ihre Heiligtümer als Trophäen finden.

Inmitten des betäubenden Summens der Fliegen, von Schlangen gebissen und von Giften gepeinigt, werden in Stygia die Seelen von betrügerischen Heiligen, Häretikern und böswilligen Lügnern in Marschen voller Treibsand festgehalten oder an Bäume gehängt, damit Schlangen und Geier sich an ihren Eingeweiden laben können. In der Wildnis forschen Osyluth nach Seelen, welche sie aus ihren Folterqualen reißen, um von ihnen zu lernen. Auch foltern sie die Verdammten und all jene, die sich närrischerweise in den Kreis wagen. So finden sie immer neue machtvollere Geheimnisse und Lügen, mit denen sie die Lebenden quälen können. Die wichtigsten Entdeckungen der Knochenteufel bringen diese in eine der riesigen Lügenakademien. Dies sind unheilvolle Tempelbibliotheken, welche sich auf seltenen trockenen Felsvorsprüngen über die Sümpfe erheben. In ihnen sammeln gelehrte Scheusale die wissensreichsten Seelen, indem sie deren Körper so auseinanderziehen, dass sie lebende Schriftrollen

bilden, auf denen die größten Entdeckungen und Ideen der Verstorbenen verzeichnet sind. Hier arbeiten einige der hinterhältigsten Geister der Hölle daran, die schlimmsten Gotteslästerungen zu entdecken und die verdorbenen Philosophien zu pflegen, sodass sie diese im ganzen Multiversum in die Ohren der Verzweifelten, Verletzlichen und schon zu Lebzeiten Verdammten flüstern können.

Von den erstickenden Ranken Stygias werden eine ganze Reihe von lästerlichen Orten umschlungen, von denen hier einige erwähnt werden sollen:

Die Bibliothek der Schwüre: In dieser auf einem Berg gelegenen Lügenakademie erfassen teuflische Beamte jeden Schwur eines Sterblichen, der das Potential hat, den Schwörenden zu verdammen. Die Einträge hier sind bindend. Sollte jemand seinen Schwur brechen, wird er solange nach Stygia verbannt, wie sein Eintrag in der Bibliothek verbleibt. Der wichtigste Wertgegenstand der Akademie ist die gedehnte Seele von Ligai Fei. Er war der erste sterbliche Erfinder der Armbrust, jedoch fertigte er die ersten Entwürfe an, nachdem er seiner Frau geschworen hatte, niemals wieder eine Waffe herzustellen. Dies brachte ihm sein Schicksal in Stygia ein, wo seine Wärter Ideen für ähnliche Waffen im Multiversum verteilen. Sein gebrochenes Versprechen kostet Tag für Tag unzählige Leben auf Myriaden von Ebenen und Welten.

Das Ertrunkene Imperium: Diese „Stadt“ aus zerstörten Tempeln und zerquetschten Kathedralen ist so groß wie ein ganzes Land. Sie liegt auf dem Grund der vielen trüben, monsterverseuchten und moorigen Seen. Die Stadt wurde Stück für Stück von Geryon selbst erschaffen und dient ihm als versunkener Friedhof von Monumenten toter Gottheiten und solcher, die niemals existierten. Die Mächte, welche man einst in den Heiligtümern vorfinden konnte, sind längst entschwunden. Aber jene Artefakte und Schätze, die von ihren Anhängern gesammelt wurden, liegen noch immer in den Tiefen. Einige von ihnen enthalten Magie oder Wissen, das man verloren geglaubt oder noch nicht entdeckt hat. Die Schlange Geryon lebt in dieser lästerlichen Metropole und durchsucht seine Sammlung nach etwas, von dem nur er alleine weiß.

Thyssige: Ein merkwürdiger, weißer Monolith erhebt sich aus einem abgestandenen Teich voller blutroter Algen. Schimmel befällt ihn nicht und kein Fleck verunstaltet seine leuchtend elfenbeinfarbene Oberfläche. Die einzigen Zeichen auf diesem unwirklich alten Stein sind die Buchstaben „I-H-Y-S-S-I-G-E“. Jeder, der sie betrachtet, versteht sie sofort, egal welche Sprachen er spricht.

Der Palast der Verblendungen: Herzog Crocell, die Lindernde Sünde, hat diese Ruine einer Villa, welche mit von Parasiten befallenem Schlamm geflutet ist, in eine befremdliche Galerie verwandelt. Der Herzog mit den schuppigen Flügeln sammelt hier Texte in Sprachen, die kein Wesen je gesprochen hat, und Kunst, welche die Szenerie von Albträumen darstellt. Er glaubt, dass im Wahnsinn der Sterblichen ein geheimnisvolles Muster zu finden sei. Jahrhunderte des Studiums seiner Sammlung hat Crocell ein erstaunliches, mit Metaphern beladenes Sprachmuster verliehen. Die Teufel seiner 48 Legionen verstehen ihn allerdings perfekt. Diese Untergebenen suchen ständig nach neuen Stücken für das Museum, genauso wie Sterbliche, die der Herzog eingehend untersucht.

Alle Geheimnisse, die niemals das Licht des Tages erblicken dürfen, vermodern in der überfluteten Wildnis der Hölle. Dort verderben sie die Wasser, sodass sie Gift für die Seelen der Sterblichen sind.

Geryon

Geryons drei Mäulern entströmen alle Lügen. Er ist einer der körperlich beeindruckendsten der Erzteufel. Jene, die seinen Intellekt unterschätzen, halten ihn meist für einen der furchterregenden Wächter der Hölle oder einen infernalischen Riesen, der aus Stygias Morast gekrochen kam. Der Eindruck stimmt zwar, stellt aber nur einen Teil der Gefahr dar, die von dem Wesen ausgeht, das auch als Der Lügenquell, Die Schlange und Das Wilde Biest bekannt ist. Allein Geryons Existenz entweicht den Willen des Multiversums und er regiert als Herr über alle Ketzerei und unmögliches Wissen.

Geryons Gestalt erhebt sich als Titan lebender Blasphemie über alle anderen Erzscheusale. Er ist ein Berg aus bestialischen Muskeln und besitzt das Aussehen einer Chimäre. Von seiner Hüfte abwärts windet sich der Schwanz einer enorm großen Python, deren vor Gift triefenden Schuppen fähig sind, ganze Legionen in ihrer tödlichen Umarmung zu zerquetschen. Darüber teilt sich der Körper des Scheusals in drei Torsos unaufhaltsamer Krieger. Jeder von ihnen trägt eine infernalische Waffe, einen archaischen Schild oder das *Horn der Lügen*. Dieses Instrument benutzt Geryon dazu, neue Unwahrheiten im Multiversum zu verkünden. Zwei der drei Köpfe tragen meistens einen Helm. Einer jedoch zeigt immer ein kantiges, schlangenartiges Antlitz mit Reptilienaugen und einem Maul voller giftiger Fänge.

Geryon ist ein Wesen voller Widersprüche. Er besitzt Intelligenz und Schläue in rauen Mengen und benutzt sie, um fehlerfreie, komplizierte Lügen zu ersinnen. Mit seinem Körper kann er ganze Nationen in Schutt und Asche legen. Die meiste Zeit verbringt er damit, Stygias versunkene Städte zu erforschen und die Seelen lange verstorbener Gelehrter zu foltern. Nichts erfreut ihn aber mehr, als die Ruinen seiner Domäne zu Staub zu zerdrücken. Das Biest versinkt regelmäßig in eine Art Winterstarre, in der es Visionen der Zukunft sieht. Seine favorisierten Schreiber werden dann damit beauftragt, jedes Murmeln und Zischen aufzuzeichnen. Diese Schlafperioden zeigen ihm perfekte Lügen und Lästerungen, die Länder vernichten können. Der Herr des fünften Kreises meint, diese Enthüllungen seien seine eigenen. Aber dies ist eine weitere Lüge, denn in seinem finsternen Herzen glaubt er, dass er nur die infernalischen Einflüsterungen der Hölle selbst wiedergibt.

Trotz all seiner Betrügereien sind wenige Dinge im Multiversum so sicher wie das selten gegebene Wort Geryons. Der Lügenquell weiß, dass es ohne Wahrheit keine Täuschung geben kann. Deshalb befiehlt er seinen Legionen von Osyluth, jeden Stein in der Hölle und der materiellen Ebene umzudrehen, um die geheimsten aller Geheimnisse zu finden. Die faszinierendsten von ihnen verdreht er und verwendet das *Horn der Lügen* dazu, sie den rechten Intellekten zu vermitteln, da er der Meinung ist, dass die überzeugendsten Lügen gerade durch versteckte Wahrheiten gedeihen.

Wahrheitssucher sind närrischerweise diejenigen, welche am ehesten nach Geryons Hilfe rufen, denn der Lügenquell kennt sein eigenes Werk und kann jede Täuschung aufdecken. Und obwohl er Weisheitssuchenden oft Dinge mitteilt, die wahr klingen, sind sie doch meist kaum mehr als Illusionen, welche blinde Hoffnungen und Verdächtigungen stärken. Sollte man ihm entsagen, schwärzt er die Fokusse von Erkenntnismagie, um seinen Einfluss kenntlich zu machen.

In Angelegenheiten von Interesse entsendet Geryon eine teuflisch-infernalische Schlange oder einen Osyluth als Ratgeber. Bestimmte Aktionen erregen seine persönliche Aufmerksamkeit: Das Opfern von Zungen, besonders die von fühlenden Wesen sowie Erkenntniszauber, die Schlangen als Komponenten benutzen (beispielsweise Schlangengorgone bei der Eingeweideschau, das Verbrennen von Schlangen in der Pyromantie oder sogar das Werfen der Tiere als Form von Rh-Abdomantie). Am Ende riskieren all jene die ihn anrufen ihre Seele nur, um angelogen zu werden. Selbst seine wichtigsten Diener wissen nie, ob sie in seinen Plänen nun Bauern oder Generäle darstellen.

Der Klang des unredlichen Horns der Lügen durchzieht die Ebenen. Es ruft verblendete Gelehrte und betrügerische Philosophen in die erdrückende Umarmung der Schlange.



Malebolge

Ein unendlicher Ascheregen fällt auf Malebolge herab. Jede Flocke steht für einen gewaltsamen Tod auf der Ebene der Sterblichen. Besucher sind oft erschüttert angesichts der harschen Schönheit des sechsten Kreises, wo verbrannter Schnee dichte Wälder mit grauen Wehen bedeckt. Auf den zweiten Blick entdeckt man aber die Mauern und erkennt die Wahrheit: Malebolge ist keine einfache Wildnis, sondern zuallererst eine Zitadelle, deren Ausmaße man nicht erfassen kann. Der Kreis wird von Wäldern, Wüsten und Bergen überzogen, als wäre er ein geografisches Schachbrett, auf dem jedes Kästchen so groß wie ein Land ist und von stacheligen Festungsanlagen gesäumt wird. Zusammen genommen bilden diese Grenzen Kurtinen, welche strahlenförmig von einer titanischen zentralen Struktur ausgehen. Dies sind die undurchdringlichen Flügel der den Kreis umspannenden gehörnten Zitadelle des tyrannischen Erzteufels Moloch. Zwei Reiche existieren im Kreis: Molochs maßlose Festung, die Zitadelle Ba'al, sowie die ausgedehnten Bolgias: Höfe, Gruben und Gefängnisse, welche von den endlosen Mauern der Zitadelle unterteilt werden.

Das unmöglich erscheinende Metallkastell der Zitadelle Ba'al zieht sich – je nach Betrachtungsweise – in einem gezackten Netz oder riesigem Sonnenstrahlmuster durch den Kreis und teilt ihn damit in viele kleine Domänen auf. Auf den Mauern patrouillieren Armeen niederer Teufel, wobei jeweils ganze Legionen für den Wachdienst eingeteilt werden oder ihre Stellungen für einen Ausfall einnehmen. An den Mauern selbst hängen die Seelen der Gewalttätigen und Zornigen, aufgespießt auf Dutzenden von Adamantitdornen. An den Schnittstellen der Wehrgänge befinden sich die Lager, Grenzfeste und gigantische Wachtürme der Infernalischen Herzöge, die als Behausung für die böartigsten und militaristischsten Scheusale unter den Adligen der Hölle dienen. Im Herz des Kreises, nahe von Molochs gefürchteter Feste Melqart stehen die Burgen der Herzöge so dicht beieinander, dass ihre Türme teilweise mit Brücken untereinander verbunden sind. An den Rändern von Malebolge erheben sich die Festungen, die zusammen als Vorhutwacht bekannt sind. Ihre Garnisonen setzen das drakonische Recht der Hölle in den größten Bolgias des Kreises durch und halten grimmig Ausschau nach möglichen Invasoren.

Man sagt, dass nur Moloch und Asmodeus genau wissen, wie viele Bolgias es im sechsten Kreis der Hölle gibt. Diese von Asche erstickten Reiche sind von sehr unterschiedlicher Größe. Die innersten nehmen vielleicht einige wenige Morgen ein, während jene unter der Ägide der Vorhutwacht ganze Welten der Sterblichen in sich aufnehmen könnten. Die Landschaften der Bolgias unterscheiden sich ebenfalls stark voneinander. In vielen findet man augenscheinlich natürliche Merkmale wie dichte Wälder und reißende Flüsse. Einige sind aber extrem unwirtlich für Sterbliche, welche Meere kochenden Teers, Ebenen voller monströser Schlangen oder gähnende Gruben ohne Boden kaum überleben würden. In jedem dieser Gebiete werden Seelen für jede erdenkliche Sünde bestraft, wobei Täuschungen und Beleidigungen gegen das Multiversum vorherrschen.

Malebolge dient der Hölle auch als Übungsfeld für ihre Armeen. Moloch, der General der Hölle, hält ein striktes Regiment, unter dem die Legionen den verschiedenen Garnisonen

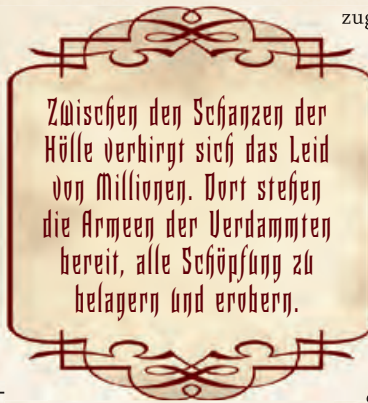
zugeteilt oder auf den ausgedehnten Feldern der Bolgias aufgestellt werden. Dort sind sie jedoch keinesfalls untätig. Wehrübungen stehen auf der Tagesordnung und manche Tests sind sehr absonderlich. Es kommen sogar Scheinkriege vor, um die Fähigkeiten und die Disziplin der Legionen zu stählen. In manchen Fällen gehen die Torturen der Soldaten sogar über die Qualen der Seelen in Malebolge hinaus. Die entsetzlichsten von ihnen werden Molochs Lieblingstruppe zuteil, einem Eliteschwader bestehend aus Cornugon. Einige Scheusale werden jedoch vom Militärdienst verschont, da die meisten aus den anderen Ebenen beschworenen Teufel aus dem sechsten Kreis stammen.

Die Qualen und Schrecken Malebolges sind so verschiedenartig, dass nur eine kleine Auswahl seiner trostlosen Örtlichkeiten hier vorgestellt werden kann:

Die Feste Melqart: Sie stellt das Herz der Zitadelle Ba'al und damit Malebolges dar. Ihre sich auftürmenden Befestigungsanlagen reichen so hoch, dass sie im Schleier der fallenden Asche verschwinden. Drinnen bewachen Legionen von Cornugon riesige Paradeplätze, Bibliotheken voller militärischer Traktate sowie Hallen, in denen für jede Welt, auf die je ein Teufel seinen Fuß gesetzt hat, ohne Unterlass Strategien entworfen und verworfen werden. Dort findet man auch Molochs detailliert ausgearbeitete Pläne, jede dieser Welten zu unterwerfen. Gigantische Kriegsmaschinen und seelenvernichtende Fallen verteidigen die Feste und jeden Tag kommen neue hinzu, um der unerreichbaren teuflischen Definition von „uneinnehmbar“ gerecht zu werden. Im Zentrum der Feste, vielleicht der am Besten geschützte Ort in allen Ebenen, befindet sich ein magisches Modell der neun Kreise der Hölle, genannt das Auge von Ba'al. In dieser Kammer kann Moloch alle Legionen der Hölle und ihre Streitkräfte in den verschiedenen Welten überwachen, in denen sie eingesetzt werden. Von hier aus erreichen seine Befehle jeden Teufel überall, von der größten teuflischen Legion bis zur gemeinsten Lemure. Sollte das Auge von Ba'al jemals fallen, so würden alle Kriege der Hölle im ganzen Multiversum augenblicklich gestört werden. Daher gibt es wenige Ziele für die Streitkräfte des Himmels, die es mehr wert sind, erobert zu werden, als das Herz von Ba'al. Gleichermaßen existiert kaum etwas, was die Teufel erbitterter beschützen würden.

Der Hof der Wiedergänger: In den uralten Katakomben unter einem mit Gräbern gefüllten Bolgia liegt dieses infernalische Königreich der Vampire. Die Ältesten unter ihnen träumen hier in ihren Jahrhunderte dauernden Schlafperioden, während sie von sklavisches ergebenen Dienern und intriganten Abkömmlingen umsorgt und bewacht werden. Unter den Blutkrypten der Schläfer befindet sich auch die von Rutilthein, dem Dritten aller Vampire.

Vholhars: Dies ist eine Festung der Vorhutwacht und steht unter dem Befehl von Herzog Caacrinolaas, einem wahren Schlächter. An sie grenzen drei Reiche: ein Bolgia voller gepfählter Seelen und brennender heiliger Bücher, eines bestehend aus dichten Koniferenwäldern sowie der Mahlstrom. Der Herzog erfreut sich daran, mit den Kommandeuren seiner 36 Legionen auszureiten und die Verdammten zu jagen. Mehrere Schwadronen von Cornugon sind in der Nähe von Vholhars stationiert. Moloch gab ihnen den Auftrag zu verhindern, dass jemals eine Aschenflocke den Boden in Caacrinolaas' Domäne berührt.



Moloch

All jene, die in Flammen aufgehen, treten den Armeen von Moloch bei. Der Herr des sechsten Kreises ist ein Wesen aus siedendem Zorn und verkörpert sowohl absolute Disziplin als auch fokussierte zerstörerische Kraft. Als General der Höllenarmeen lässt Moloch seine infernalischen Legionen sich ohne Ende darin üben, die beste militärische Kraft im Multiversum zu sein. Was eine Behauptung ist, die Wenige wahrhaft bestreiten können. Moloch ist auch als Der Äscherne Bulle und Der Feuergott bekannt. Er erwartet vollständigen Gehorsam von seinen Untertanen, wobei er die fähigen belohnt und die schwachen zugrunde richtet. Aber niemand überlebt die Befehle des Höllengenerals lange, nicht einmal die Stärksten aller Krieger.

Der General ist eine Verkörperung der vernichtendsten und unmenschlichsten Gesichter des Krieges, eine Kreatur in furchterregender, stacheliger und mit dem Blut ungezählter Gegner verkrusteter Rüstung. Seine Helm hat die Form eines mächtigen Bullenschädels und trägt ein Paar scharfer Hörner. Aus seiner Brust prangen die abgetrennten Flügel des Engels Imopheil, der einst die Hölle zu schleifen versuchte. In seinen klauenbewehrten Panzerhandschuhen trägt er das Dornenschwert *Ramithaine* und das böswillige Schlachtbeil *Blutlechner*, die er beide mit titanischer Kraft schwingt. Moloch legt niemals seine Rüstung ab. Zu den seltenen Gelegenheiten, bei denen sie beschädigt wurde, sahen Augenzeugen, dass sich darunter nichts weiter als Flammen und eine Andeutung verkohlter Knochen befand.

Der Herr des sechsten Kreises dient in den Armeen der Hölle als der pflichtbewussteste Soldat. Ein Zögern bedeutet für ihn Versagen und Vernichtung durch die schwächlichen, aber großen Heere der Himmel. Deshalb treibt Moloch jene unter seinem Kommando stetig in nicht enden wollende Übungen und kompliziert ausgeführte Scheinkriege. Dabei will er auf keinen Vorteil verzichten, sodass seine Legionen aus Seelen, Teufeln, anderen der Hölle entsprungenen Wesen sowie Kreaturen bestehen, welche im restlichen Multiversum angeheuert wurden. Seinen Machtbereich – sowohl Malebolge als auch die Hölle – hat der Feuergott mittels einer großen Anzahl von Untergebenen und Herzögen fest im Griff. Die Handwerkzeuge eines Tyrannen leisten ihm dabei gute Dienste, sodass er die Aufstellungen und Eigenheiten jeder Legion und ihrer Kommandanten in seinen Diensten stets parat hat. Der Erzteufel ist schnell bei der Hand, jeden noch so kleinen Funken von Ungehorsam oder Revolte durch unermesslich grausame und feurige Qualen im Keim zu ersticken.

Neben seiner Eigenschaft als eine der zerstörerischsten Kräfte in der Hölle ist Moloch auch noch jener Erzteufel, bei dem Bitten um Hilfe durch Sterbliche am ehesten auf Gehör stoßen. In zahllosen Ländern wird sein Kult weithin akzeptiert, da seine Mitglieder in Zeiten großer Not auf die Unterstützung ihres Herrn zählen können. Wenn

der Herr des sechsten Kreises auf der materiellen Ebene aktiv wird, bevorzugt er es, seine Macht direkt zu manifestieren. Was auch immer seine Anhänger benötigen: Wasser für ihre Felder, Mauern für ihre Dörfer oder Bräute, um ihre Kinder auszutragen, Moloch sorgt dafür – für einen Preis. Der Höllengeneral treibt seine Bezahlung auf zwei Arten ein. Erstens akzeptiert er Fleischopfer, nachdem seine Gaben zunächst nicht mit einem Preis kommen. Seine wahren Anhänger führen mit Hilfe großer Brennöfen den so genannten „Feuergang“ durch, wobei sie Wertgegenstände und Tiere zusammen mit ihren Nachkommen den Flammen übergeben. So kommt Moloch zu neuen Rekruten für seine Legionen. Je größer das Opfer, desto wertvoller sind seine folgenden Wohltaten. Die zweite Form der Bezahlung erweist sich als sehr viel subtiler. Molochs Anhänger pflegen die Tradition von Feuerbestattungen, wodurch sie die Seelen ihrer Verstorbenen nicht der ewigen Ruhe übergeben, sondern diese wiederum als Rekruten für Molochs Armeen oder zu einem Schicksal als Brennstoff seiner Kriegsmaschinen verdammen.

Die Gläubigen des Äschernen Bullen weisen als Beweis für seine Überlegenheit über die anderen Götter auf seine Taten hin, aber diese Behauptungen sind nur Illusion. Der Preis, den Moloch einfordert, ist sehr viel schlimmer als jede sterbliche Mühsal.

Der Feuergott, der General der Hölle, erscheint schwelend in allen Glüten. Er sucht alles Leben mit Axt und Schwert in Flammen neu zu gestalten.



Cocytus

Cocytus, der siebente Kreis der Hölle, ist von einer Kälte durchzogen, die Herzen und Seelen gefrieren lässt. Hier ist nichts, wie es scheint. Die Ruinen der schlimmsten Katastrophen des Multiversums und seiner wunderbarsten Enttäuschungen liegen hier, eingefroren in Meeren aus Schmerz und Gletschern vollständiger Verzweiflung. Auf dem Eis zittern die Seelen von Verrätern und grausamen Ehrgeizigen. Sie führen entweder von Qualen erfüllte Existenzen oder sind ohne Hoffnung, jemals befreit zu werden, im Eis eingeschlossen. Selbst der Fürst des Kreises leidet am Trübsinn, der in Cocytus vorherrscht. Er ist ein verblendetes Wesen und die Wahrheit hält nur unendliches Leid für ihn bereit.

Der siebente Kreis der Hölle weist eine Landschaft auf, deren Härten jenseits aller sterblicher Vorstellungskraft und jedes natürlichen Extrems liegen. Der Großteil des Kreises erstarrt im Frost. Einige Regionen sind nur auf ewig in den Klauen des Winters gefangen. In anderen jedoch ist die Kälte so schlimm, dass Adamantit spröde wird, Worte sofort gefrieren, wenn man sie ausspricht und lebendes Fleisch zerbricht. Außerdem gibt es hier kein Land, denn der Kreis ist bedeckt von Gletschern groß wie Kontinente, die auf einem eisig schwarzen Ozean treiben. Damit unvereinbar sind die Berge, welche durch das Reich wandern, ihre Gipfel zu rasiermesserscharfen Spitzen gefeilt. Selbst Vulkane brechen regelmäßig durch das Eis. Einige von ihnen spucken Magma, andere sind mit dem Gegenteil geflutet: Flüssigkeiten so kalt, dass sie blitzschnell alles erstarren lassen, was ihnen zu nahe kommt. Diese Vulkane sind unwidersprochen tödlich, erlauben aber, dass sich etwas Leben im Kreis erhalten kann. Ihre Hitze und die pyroklastischen Ströme sorgen für bewohnbare Täler und passierbare Wege in Regionen, deren Kälte normalerweise nicht zu ertragen ist. In den Tälern drängen sich Gemeinden enttäuschter Seelen, Lager teuflischer Elitetruppen sowie komplette in Eis erstarrte Städte und Burgen. Es waren einst wundervolle Orte, aber nun sind sie für immer starr und stumm. Wenn man solche Phänomene wie das Schweben riesiger Inseln aus Eiszapfen über die Oberflächen von Gletschern betrachtet, wird einem klar, dass die lächerlichen physikalischen Gesetze der Sterblichen im siebenten Kreis keine Gültigkeit besitzen. Auch wüten Stürme von Eissplütern, die einem das Fleisch von den Knochen fräsen und Winde, welche fähig sind, Riesen von den Beinen zu fegen, über Cocytus und verwehren jedem, sich in die Luft zu erheben oder die Hoffnung auf ein Entkommen.

Dennoch ist der siebente Kreis nicht ganz ohne Leben. Man muss nur auf das Eis zu seinen Füßen achten, um die Seelen derer ohne Gnade und jener mit zerstörerischem Ehrgeiz zu finden. Ganze Ebenen bestehen aus den frostigen Zellen dieser Verdammten. Wisagatcak – schnelle, spinnenähnliche Scheusale auf sechs Beinen – verstecken sich in Rissen und Ruinen und flüstern Geschichten voller Lügen und Verzweiflung in die Ohren von Reisenden. Und unter den Gletschermassen winden sich wahnsinnig gewordene Leviathane, gigantische Schrecken, von denen nur in diabolischen Schriften die Rede ist. Alle paar hundert Jahre mag man Zeuge solcher Ereignisse werden, wie dem Zerschmettern einer Stadt durch eine Bergspitze oder dem Anblick

Dem Gefängnis aus Reif kann
sich keine Sünde entziehen,
denn dort erfrieren selbst
Seelen. Und Schrecken, welche
für immer vergessen geglaubt,
liegen gefangen im ewigen Eis.

eines starrenden Auges, welches groß wie ein Wirbelsturm durch das Eis hinaus späht.

Einige der gefährlichsten Teufel der Hölle tummeln sich auf Cocytus. Moloch entsendet Cornugon, die sich auf Malebolge bewiesen haben, hierher ins Exil, wo kleine Gruppen von ihnen weitere tausend Jahre ihren Übungen nachgehen. Die Überlebenden steigen dann in den Rang eines Malebranche auf. In unfassbaren, gefrorenen Einsiedeleien, die zwischen den Gipfeln und Gletschern des Reiches verstreut liegen, arbeiten Gelugon, die hinterhältigen Strategen der infernalischen Armeen, an den ruchlosesten Plänen, die das Multiversum je gesehen hat. Nur wenige

Infernalische Herzöge machen Cocytus zu ihrer

Heimstatt, was mehr Baalzebuls Temperament geschuldet ist, als den Umweltbedingungen. Jene, die beides aushalten können, zählen zu den grausamsten, radikalsten und eigensten Köpfen der Hölle.

Wenig überlebt in den Eisstürmen und Gletschern von Cocytus, aber der siebente Kreis der Hölle ist alles andere als leer:

Betzebul: Das „Luftige Haus“ von Erzteufel Baalzebul erhebt sich aus einer eisigen Akropolis, die über einer ausgedehnten Ebene aus aschegeschwärztem Eis und halb erfrorenen Seelen schwebt. Baalzebul sieht den Ort als Zentrum seines Reiches an und hat die gesamte Zitadellenstadt mittels massiver Ketten im Eis verankert, damit sich dieser Umstand auch nicht ändert. Alle, die eine Audienz beim Herrn der Fliegen wünschen, müssen zunächst diese titanischen und trügerischen Bande emporklettern. Auf dem fliegenden Gletscher erspähen sie dann ein grimmiges Paradies aus Säulengängen, hängenden Klöstern und monumentalen Altären. Hier herrscht ewig während magischer Herbst. Die leuchtenden Hallen und luxuriösen Heiligtümer von Baalzebuls Hof sind seiner vererbten Herrlichkeit geweiht und erinnern an eine pervertierte Kathedrale, welche Schreine voller von Fliegen umschwärmter Opfergaben und Apsiden in sich birgt, die eher Latrinen gleichen. In den luftigen Höhen von Betzebuls zentralem Turm befindet sich der Thronsaal Baalzebuls. Hier ließ er den gepeinigten Leichnam des vergessenen Gottes Azhial anketten und aufhängen, damit sich die unzähligen Fliegen, aus denen der Erzteufel besteht, an ihm laben können.

Der Säulenwald: Ein Wald aus von unten nach oben wachsenden Eiszapfen bedeckt eine uferlose Ebene und angrenzende Berghänge in Cocytus. In jedem Zapfen schwimmt ein berechtigter Saboteur oder Verräter - eben solche Sterbliche, welche die materielle Ebene ungezählter Wunder beraubt haben. Am Rand des Feldes steht ein Turm aus gefrorenem Blut, die stinkende Heimstatt von Herzog Vassago und seinen 26 Legionen. Der drachenähnliche Herzog kann im Blut Vergangenheit und Zukunft erblicken und spricht zu jenen, die ihn deswegen besuchen, oft in Rätseln.

Tichaim: Diese erbärmliche Gemeinde ist ein Dorf von verdammten Seelen und im Kreis gefangener Reisender. Die Einwohner hausen in einfachen Hütten oder gar Löchern im Eis, welche sie kaum vor den vorherrschenden Temperaturen schützen. Trotzdem führen sie größtenteils ein friedvolles Leben, fürchten aber das naheliegende Lager voller Cornugon. Einmal im Jahr marschieren die Teufel in den Ort und verlangen ein Opfer. Können sich die Dörfler nicht entscheiden, nehmen sie 10 von ihnen mit.

Baalzebul

Wenige Wesen in der Hölle hassen die Himmel mehr als Baalzebul. Der Herr des siebenten Kreises war einmal eine Kreatur von leuchtender Gestalt und der unumstrittene Favorit von Asmodeus. Jetzt ist er nur noch voller befleckter Herrlichkeit und verletztem Stolz. Zwar gilt er immer noch als einer der mächtigsten Fürsten der Hölle, aber Jahrtausende erfüllt mit Enttäuschungen und Gewalt haben ihn zu einem Wesen gemacht, das durch absolute Arroganz und schneidende Eifersucht geprägt ist. Baalzebul ist auch unter den Beinamen Der Herr der Fliegen, Der Höllenengel und Der Weiße Sohn bekannt. Er suhlt sich in leeren Siegen und sein Blick fällt voller Neid auf die Gaben anderer, während er einem Geburtsrecht nachjagt, des niemals das seine war.

Baalzebul ist eines der ersten Wesen, welches die neu entstandenen Götter schufen. Man hielt ihn eine Zeit lang für Asmodeus' Sohn und nannte ihn den Herrn der Geflügelten, denn er besaß wahrscheinlich als Erster jene Gestalt, an der man heute Engel erkennt. Als der Krieg der Götter ausbrach, zweifelte niemand an Baalzebuls Loyalität. Er war es, der die Legionen seines Meisters in den Kampf führte und der die Ausbildung der neuen Generäle Belial, Dispater, Moloch und Nybbas verantwortete. Als Asmodeus' Vorkämpfer gewann er unzählige Schlachten und er führte während des Exodus jene, die auf dem Pfad des Fürsten der Finsternis wandeln wollten. Einmal in der Hölle angelangt, erwartete der Herr der Geflügelten, als Gleichgestellter an Asmodeus' Seite zu herrschen. Aber dies wurde ihm verwehrt. Asmodeus schuf Mephistopheles und teilte die Herrschaft der Hölle auf, was Baalzebuls Wut erregte. Er hatte auf eine weit größere Belohnung für seinen langen Dienst gehofft. Er vergaß seine Stellung und begehrte auf, indem er eine größere Domäne einforderte. Asmodeus antwortete amüsiert mit der Gegenfrage, warum er Baalzebul dies wohl zugestehen sollte. Der Herr der Geflügelten begann daraufhin mit dem Aufzählen seiner Taten in Asmodeus' Namen. Aber der Fürst der Finsternis antwortete nur ungerührt: „Du bist das, was ich geschaffen habe, und du hast nicht mehr getan, als ich von dir erwartete. Aber wenn du glaubst, du seist der Herr über Viele, dann sei es so.“ Mit diesen Worten entriss Asmodeus Baalzebul dessen großartige Gestalt und verschmolz ihn anstatt dessen mit Millionen beißender und stechender Fliegen. Entsetzt und verängstigt floh der neue Herr der Fliegen zurück in sein

für ihn geschaffenes Reich Cocytus und nahm dort seinen Thron ein.

Obwohl ihn Asmodeus vor langer, langer Zeit verwandelt, trauert Baalzebul noch immer der wunderschönen Gestalt nach, in der er geboren wurde. Die Beziehung zu seinem Meister ist komplexe, aber auch sehr einseitig. Baalzebul hasst ihn inniglich, will aber auch immer wieder beweisen, dass er die beste Schöpfung des Herrn der Hölle ist. Asmodeus weiß um das Dilemma seines Untergebenen und hat immer ein Auge auf dessen Machenschaften. Dennoch interessieren ihn Baalzebuls Rachefantasien und Versuche nicht, seine Gunst zu erlangen. Allerdings führen die ungestümen Aktionen des Herrn der Fliegen zu sehr viel unterhaltsameren Resultaten als jene von Asmodeus' stabileren Dienern.

Baalzebul regiert Cocytus nicht so, wie es ist, sondern als das Reich, von dem er denkt, wie es sein sollte. All seine Edikte und Gebärden sind mit spottender Feierlichkeit

und Wortgewalt umgeben. Der Herr der Fliegen verfolgt keine Pläne, die Macht der anderen Erzteufel an sich zu reißen, da er weiß, wie Asmodeus darauf reagieren würde. Aber er schenkt ihnen auch nichts. Jeder von ihnen hat schon einmal den Stachel von Baalzebuls gegensätzlicher Natur gespürt und sie haben nicht im Sinn, ihn gegen sich aufzubringen.

Solche Überlegungen stammen nicht daher, dass sie denken, sie seien ihm etwas schuldig. Die Erzteufel haben vielmehr Angst vor seiner legendären Macht und davor, dass er während ihrer Ausbildung ihre Schwächen erkannt haben könnte.

Baalzebul hat den Ruf, großes Wissen über die Magie zu besitzen. Daher erfliehen viele seine Hilfe, die ihre Geschicke auf arkanem Wege verändern wollen. Ebenso beten ihn Herrscher an, die mehr Macht erlangen möchten sowie jene, die Vergeltung suchen. Um die Aufmerksamkeit des Weißen Sohns zu erlangen, müssen Bittsteller durch ein Labyrinth aus Formalitäten und Schmeicheleien navigieren. Baalzebul will davon überzeugt werden, dass sie ihn wahrhaftig und vollständig anbeten, wobei jeder Funken von Verdacht auf das Gegenteil oder unüberlegtes Erregen seiner kleinlichen Missgunst den Versuch zunichte macht. Falls Baalzebul auf der materiellen Ebene aktiv werden möchte, entsendet er für gewöhnlich eine einzelne Fliege, welche Geheimnisse dunkler Magie oder Ratschläge tiefster Tyrannei in das Ohr seines Bittstellers flüstert. Manchmal schickt er auch einen Gelugon oder sogar eine Manifestation seiner Selbst (entweder in seiner eigenen Gestalt oder als riesige infernalische Fliege), damit jene, die ihm dienen wollen, vollkommen eingeschüchtert sind. Am Ende dient Baalzebul jedoch nur sich selbst.

Wenn einmal die Krone der Hölle fallen sollte, steht der Weiße Sohn, der verbitterte Nachkomme des höchsten Scheusals bereit, um über ein Reich voller Lüge und Verblendung zu herrschen.

Caina

Alles in Caina existiert in brennender Nacht. Der Kreis ist eine uferlose Weite aus bodenlosen Gräben, aus der dürre Pfeiler emporragen. Dieser Abgrund wird von verrostenden Brücken und titanischen Ketten überspannt, von denen Käfige und ganze Kerker herab hängen. Sie schwan- ken und knarren in den mit Asche durchsetzten Winden, welche durch das Gewirr jaulen. Die Geräusche übertönen die Schreie der Seelen, die ihre Verdammnis wahrlich verdient haben. Der geflügelte Thron des Erzteufels Mephistopheles – im wahrsten Sinne des Wortes ein Kind der Hölle selbst – steht hier inmitten eines festungsartigen Knoten aus Ketten, Nägeln und fantastischen Türmen.

Heiße, scheuernde Winde jagen ohne Unterlass durch Caina, als ob sie von einem gewaltigen, aber unsichtbaren Scheiterhaufen angefacht wurden. Sie fegen Wellen sengender Asche und scharfkantigem Rost über die kümmerliche Menge Land im Kreis und breiten kraftlose, schwarze Wolken am Himmel aus, welche wirken, als wären sie mit Glut gesäumt. Darunter erstreckt sich eine weite Ebene voller Steinmonolithen, die aus einer gähnenden Leere heraus ragen. Sie werden von manchen die Knochen der Hölle genannt und von jedem dieser gefährlich unsicheren Spieße erhebt sich ein hoher Pfeiler. Der größte von ihnen hat eine Oberfläche von einem halben Kilometer, der kleinste gerade genug Platz für eine einzelne, auf der Spitze gefangene Seele. Über den Abgründen zwischen den Monolithen hängen Ketten, von denen einige dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind. Sie sind durchgerostet und hängen schlaff herab, während die intakten Ketten Entfernungen von mehreren Kilometern überspannen. Anderenorts reichen uralten Brücken aus immer schwächer werdendem Stahl über die Leere. Ihre Rahmen dienen als Heim für sich verzweifelt festklammernde Seelen und monströse Geister. Drunten wartet ewiglich die Dunkelheit, eine unfassbare Tiefe, die sich zu bewegen und sogar zu atmen scheint, ganz so, als wäre sie am Leben. Die Verdammten von Caina wissen, dass der endlose Anblick der zusammengeketteten Felsnadeln die Hölle ist, und sie fürchten, dass das, was sich unter ihnen verbirgt, noch schlimmer sein könnte.

Wenige niedere Teufel finden ihren Weg nach Caina, außer vielleicht jenen in Diensten der infernalischen Elite des Kreises. Stattdessen patrouillieren einzelne Gelugon sowie Scharen von Cornugon durch die Abgründe. Sie versuchen, den oft genialen Gefangenen Geheimnisse zu entlocken und führen Ausbrecher zu ihren Leiden zurück. Die Herzöge dieses Kreises sind Mephistopheles ergeben. Ihre Behausungen gleichen weniger den Festungen in anderen Kreisen der Hölle, sondern eher Gefängnissen, von denen viele gleich mehrere Steinsäulen bedecken. Diese Bauten werden nach den genauen Vorgaben des Roten Sohns errichtet, denn der Erzteufel ist ein obsessiver und unnachgiebiger Perfektionist.

Die Mehrheit der Erzscheusale hat zu ihren Domänen eine Beziehung wie ein sterblicher Tyrann zu seinen Ländereien. Bei Mephistopheles und Caina ist das anders. Der Roten Sohn hat eine eigentümlich anmutende empathische Verbindung zum achten Kreis und scheint immer zu wissen, wer auf dessen Ketten entlang läuft und seinen Winden widersteht. Der Erzteufel lässt mit einer Geste Säulen erstehen und fallen,

Im Netz aus Ketten und Rost,
Der Hölle Knochen sich erheben,
Jedes eines Schürkenfürsten Palast,
der nie will den Sturz erleben.

Ketten zu Flocken aus Rost zerbröckeln. Aber seine Rolle ist nicht die des Meisters. Des Öfteren sitzt er auf seinem Thron und meditiert über die Eigenarten seines Reichs, welches ein Ort ist, das mehr einem Bruder denn einem Sklaven gleicht. Nur wenige, darunter Asmodeus, verstehen die Verbindung zwischen dem Herrn des achten Kreises und seiner Domäne (und möglicherweise sogar

mit allen Kreisen der Hölle). Aber Mephistopheles' Einsichten und die Kräfte der Ebene und deren seltene Veränderungen haben sich in der Vergangenheit als zu wertvoll erwiesen, als dass man sie abtun könnte.

Zwischen den Ketten Cainas verbergen sich unzählige Gefängnisse, sowohl für verdammte Seelen, als auch für die verderbter Kreationen des Multiversums:

Das Höllenfeuerstament: Mephistopheles' Festung und Thron sind ein und dasselbe. Der Rote Sohn hat auf einen üppigen Palast verzichtet und überwacht sein Reich von einem bergähnlichen Gipfel aus, einem Monument aus Ketten und Käfigen, das stolz und furchterregend den Winden Cainas trotzt. Zahllose Höllenschlundteufel, die als Berater und Wächter agieren, kratzen sich luxuriöse Metallkammern aus der Säule. Horden verderbter Kriegsherren, Massenmörder und Erfinder von Instrumenten der Massenvernichtung sind hier gefangen und sprechen ohne Unterlass über das Böse, dass sie in ihren Leben begangen haben. Am obersten Ende formt sich die Säule in einen Thron aus brennenden Schwingen und scharfsinnigen Schädeln - ein Gipfel inmitten eines flammenden Mahlstroms, von dem Mephistopheles angibt, dass er von hier aus das Aufstöhnen und die Schreie der Hölle selbst vernimmt.

Lasraspan: Die Gefängnis-Festung von Herzog Haborym erstreckt sich fast über 13 Kilometer. Sie bildet eine mit Eisen bedeckte Straße, welche mit Zellen für Wesen gesäumt ist, die sowohl böse als auch enorm groß sind. Der dreiköpfige Herzog bildet sich etwas darauf ein, dass er die Geister einiger der größten, mächtigsten und bösartigsten Wesen verwahrt, die jemals gelebt haben. Darunter sind der legendäre Frostriese Iggird Eiskiefer, die fruchtbare Trollmutter, der schlaue Titan Rhyshphano und der rebellische bleiche Höllenschlund Khyedkhyed. Die 26 Legionen von Herzog Haborym bestehen aus Knochenteufelinquisitoren und halten immerwährend Wacht über die Gefangenen. Sie binden sie sowohl mit schweren Fesseln als auch mit Worten unwägbarer Hoffnungslosigkeit.

Der Staubbringer: Diese geistreiche Schöpfung, geschmiedet von den schlauesten Köpfen aller Daimonen, stellt eine lebende Kriegsmaschine dar. Sie soll die Macht besitzen, Nationen zu zerstören und die angeblich unerschütterlichen Fesseln der Zeit zu verzerren. Die titanische, zyklopengleiche Abscheulichkeit wurde nur einmal auf der materiellen Ebene benutzt, um ein Imperium in Trümmer zu verwandeln, bevor seine eigentliche Zeit gekommen war. Asmodeus' Wut darüber, dass die Gesetze des Multiversums so missachtet worden waren, führte dazu, dass er den Staubbringer und seine daimonischen Legionen persönlich in die Gruben von Caina warf. Die Weltuntergangsmaschine fiel jedoch nicht, sondern verhedderte sich in den Ketten des Kreises. Und so liegt sie hier schon ganze Zeitalter lang, unbeschreiblich tödlich und immer am Rande des Abgrunds hängend.

Mephistopheles

Mephistopheles bietet jenen die Welt an, die bereit sind, seinen Preis zu bezahlen. Er ist der Seneschall der Hölle und der Menschen Verbündeter. Der Herr des achten Kreises verspricht alles und besitzt sowohl Magie als auch Ressourcen, um einem Sterblichen so gut wie jede Gunst zu gewähren. Aber unter die größten Wünsche sät Mephistopheles den Samen der Verdammnis und besiegelt jeden Vertrag mit sterblichem Blut. Jedes Geschäft endet damit, dass er reicher an Seelen ist als zuvor. Man nennt ihn den Teufelskönig, den Roten Sohn und den Seelenhändler. Man kann den tödlichen Versuchungen und der feurigen Rhetorik des eifrigsten Apostels der Hölle nur schwer widerstehen.

Gleich nach seiner Ankunft in der Hölle machte sich Asmodeus daran zu lernen, mit welcher Art Land er es zu tun hatte. Während er seine neue Domäne erforschte, entriss er dem Grund die verbrannte Erde und formte sie zu einem Wesen bestehend aus Asche und Höllenfeuer. Seine Schöpfung nannte er Mephistopheles. Der erstgeborene Teufel wusste sofort um den Willen der Grube und teilte Asmodeus mit, dass sie ihn und seine Horden willkommen hieße. Dabei enthüllte er dem Fürsten der Finsternis jene Geheimnisse, die diesen befähigen würden, sein Reich so zu ordnen und uneinnehmbar zu machen, wie es ihm vorschwebte. Ungezählte Äonen später dient der Rote Sohn seinem Schöpfer immer noch bereitwillig. Seine Einsicht in alle Bereiche der Hölle erlaubt es ihm, Veränderungen der Landschaft, die Genese neuer Teufelsbruten und noch obskure Launen der Grube vorauszusagen.

Stolz und vor Kraft strotzend versprüht Mephistopheles Charisma und ist fähig, andere mit einer einfachen Geste für sich einzunehmen. Seine Haut hat die Farbe der Glut über den verarbeiteten Ebenen der Hölle. Er besitzt sowohl drei ausgeprägte Hörner als auch drei Flügel, als wäre er ein infernalischer Solar. Seine Kleidung besteht aus exotischen, mit fantastischen Juwelen besetzten Roben, die er von Sterblichen erworben hat, welche ihre Abmachungen nicht einhalten konnten. Kurz gesagt, er wirkt wie der Gesandte eines dekadenten und ebenso finsternen wie fantastischen Kaiserreich, was in gewisser Weise auch zutrifft. Seinen Federkiel aus Adamantit namens *Visineir* ist niemals weit von ihm entfernt. Den Legenden nach soll dieser vom Drachengott Dahak selbst aus der Grube von Nessus gegraben worden sein.

Mephistopheles lässt alle Betrüger und Scharlatane weit hinter sich. Er äußert selten ein hartes Wort, genießt es aber, die Dummen von Angesicht zu Angesicht zu beleidigen und Kränkungen hinter einem Schleier von Komplimenten zu verbergen. In Beratungen mit den anderen Erzteufeln spielt der Rote Sohn ein gewitztes politisches Spiel. Er sieht Dispater als Verbündeten an und hält oft Barbatos' und Geryons Worte für befremdlich. Aber er erfreut sich an den Gelegenheiten, zu denen er Baalzebul und Moloch verspotten kann. Zwar würde er nie gegen seine Mitherrscher vorgehen, dennoch haben diese Nadelstiche ihm schon einige Male eine Zurechtweisung von Asmodeus eingebracht. Nur seine Eloquenz und dramatischen Bitten um Entschuldigung haben ihn bisher vor härteren Strafen bewahrt. Trotz Mephistopheles' grausamer Hinterhältigkeit weiß Asmodeus,

dass kein anderer die Launen der Hölle besser lesen kann als der Teufelskönig, und der Rote Sohn ist wahrscheinlich das einzige existierende Wesen, das erkennen kann, wenn Asmodeus lügt. Der Herrscher der Hölle ignoriert ganz einfach die Schmeicheleien aus Mephistopheles' Mund und nimmt die listigen Ratschläge wahr, die sich darunter verstecken.

Der Rote Sohn verabscheut die Einwohner der materiellen Ebene. Für ihn sind Sterbliche nur Nahrung für die Hölle. So sucht er ständig nach Seelen, um den Hunger seines Vaters Asmodeus und seiner Mutter Hölle zu stillen. Da Mephistopheles sehr viel wert auf seine schlaun und entzweierenden Worte legt, ist es nur folgerichtig, dass er der Schöpfer des infernalisches Kontraktes war. Sterbliche glauben zwar immer, dass sie den verdammenden Abmachungen irgendwie ausweichen können, aber nur wenige Seelen konnten bisher wirklich ihre Freiheit erlangen. In Wahrheit ist ihre Hoffnung auf das Entkommen nicht nur fast immer vergeblich, sondern die Gaben, welche ihnen durch den Kontrakt zustehen, verdammen sie meistens schon lange, bevor Mephistopheles und seine Brüder ihre Schulden eintreiben

kommen. Jedenfalls hat ein volles dienstbereites Leben kaum eine Bedeutung für ein geduldiges, unsterbliches Wesen wie Mephistopheles. Letzten Endes nimmt es nur den kleinsten Teil der Zeit ein, die eine verdammte Seele damit verbringt, in der Hölle zu verweilen.

Die Worte des Roten Sohns sind das Versprechen der Hölle. Und mit jeder silbernen Versicherung versammeln sich die Massen, um sich von ihren Seelen zu befreien.



Nessus

Kein Reich verkörpert und widerspricht zugleich den Tatsachen über die Grube als das Herz der Hölle. In Hof und Tempel des Fürsten der Finsternis scheint keine Sonne und der Himmel wird nicht von Wolken bedeckt. Nur ein weites schwarzes Firmament mit drei einsamen, rubinroten Sternen überspannt das zerbrochene und von Vulkanen traktierte Gestein des Kreises. An seinem äußeren Rand findet man die Gerippe unvollständiger Tempel und Kathedralen. Aber der Rest von Nessus stellt ein Monument zu Asmodeus' Ehren dar. Hier wurden Vulkane in ausgedehnte und flammende, festungsähnliche Paläste verwandelt und Abgründe zu unheiligen Verliesen gemacht. Darunter existieren weitere „Kreise“, wo die Höfe von Asmodeus in Refugien liegen, welche sogar in den Augen Unsterblicher unmöglich erscheinen. Hier manipuliert eines der bösesten Wesen im Multiversum den Weg ganzer Welten und wartet darauf, dass seine Zeit kommt.

Nessus ist zwiegespalten. Seine Oberfläche sieht aus wie eine Region des Elysiums, die von einer schrecklichen Katastrophe heimgesucht wurde. Ominöse Wälder aus Asche verbergen Seen und Meere voller Gift. Am Horizont erheben sich Vulkane, welche ohne Unterlass Lava speien, die aber niemals wieder zu Boden fällt. Im Land zeigen sich viele tiefe Spalten, aus denen ein kränklich rotes Licht scheint. Stille hat hier alle Dinge fest in ihrem Griff, ausgelöst durch ein Gefühl der Verzweiflung, welches so stark ist, dass es jeden Ton unterdrückt. Ein Wispern erscheint einem hier so laut wie ein Schrei. Neben der korrumpierten Natur stehen die Bauwerke von Teufeln und Verdammten. Mit den Schädeln von Fürsten gepflasterte Straßen führen zwischen Palästen hindurch, welche entweder unterirdisch oder durch Bogengänge miteinander verbunden sind. In Nessus unterscheidet wenig zwischen Terrain und Tempel, da Armeen versklavter Seelen große Ländereien und ganze Bergketten mit kunstvollen und furchterregenden Fassaden, Säulen, Schreinen und Statuen geschmückt haben - alles im Namen von Asmodeus. Monumente in allen vorstellbaren Stilen ragen in den Himmel. Viele von ihnen wurden aus sich windendem Seelenfleisch errichtet. Ihre Fresken zeigen Lügen über die Vergangenheit des Erzteufels und verdorbene Versprechen für eine hoffnungslose Zukunft.

Unter der Oberfläche liegen wie die Katakomben einer gotteslästerlichen Kathedrale Asmodeus' Höfe. Säulenhallen mit fürchterlichen Skulpturen und Abbildungen von Dingen, die nie jemand zu Gesicht bekommen sollte, wurden tief in die Eingeweide der Hölle gegraben. Hier arbeiten die Infernalischen Herzöge, welche Asmodeus sich als Haustiere hält, in unvorstellbar großen und perversen Arbeitshäusern. Diese Orte unheiligen Fleißes sind teils Skriptorien und Bibliotheken, teils arkane Laboratorien und riesige Altäre. Die Herzöge müssen dafür auf den Luxus verzichten, den ihre Artgenossen in den anderen Kreisen kennen. Einige von ihnen arbeiten mit Gelugon und Höllenschlundteufeln als Mitverschwörern an Plänen, die ganze Nationen zu Grunde gehen lassen und Welten der Sterblichen korrumpieren können. Die Ziele anderer Herzöge sind zielgerichteter Natur. Sie manipulieren die Visionen von Sehern und die Träume von Verrückten. Zahllose Imps flattern in Schwärmen durch Nessus, eifrig darauf

Das Herz der Hölle ist
Heim wie Tempel des
Fürsten der Finsternis,
ein ketzerisches Paradies
vornehmer Korruption und
ewiger Verzweiflung.

bedacht, die Worte ihrer Meister zu den Ohren von Sterblichen zu tragen, die auf der materiellen Ebene bereits sehnsüchtig darauf warten. Auch wandeln hier gefallene Engel, schwarzflügelige Erinnyen und noch mächtigere Herolde, welche die Wahrheit von Asmodeus' Vision erkannt und den Himmeln entsagt haben.

Seelen finden nur in geringer Zahl ihren Weg nach Nessus und werden dann von den Teufeln weitgehend ignoriert. So gut wie alle der Verdammten wurden von Asmodeus persönlich ausgesucht, weil sie zu Lebzeiten sein Interesse weckten oder ihm nützlich waren. Die besten von ihnen können darauf hoffen, ihm als Anachoreten in eigenen Klöstern oder Tempeln zu dienen.

Die meisten befindet man jedoch für unwürdig. Sie werden den anderen Erzteufeln zur freien Verfügung angeboten. Andere in den neunten Kreis verdammte Seelen spiegeln die Abscheu Asmodeus' vor der Sterblichkeit wider und erweisen sich als die schlimmsten aller dort lebenden Wesen. Darunter sind Seelen gefallener und gescheiterter Helden ebenso, wie Könige, die sich zu Tyrannen entwickelten, mutige Anführer, die getestet und für ungeeignet befunden wurden, als auch falsche Koryphäen. Diese Seelen wandern niedergeschlagen in der Wildnis umher, wo sie in ihren Leiden versinken und von persönlichen Quälgeistern gepeinigt werden.

Das Auge des Konzils: Wenn Asmodeus seine Erzteufel zu Beratungen herbeiruft, dann treffen sie sich in dieser mit dunklen Statuen geschmückten Kammer. Um den massiven Höllenfeuerthron des Fürsten der Finsternis kreisen acht Sessel aus Salz und eine Insel aus Glas. Unter den flammenden Siegeln der teuflischen Elite befindet sich ein Abgrund ohne Boden, eine Grube absoluter Finsternis, in der man die kaum im Zaum zu haltende Niedertracht der Hölle fühlen kann. Aus diesem Abgrund kann Asmodeus nach eigenem Wunsch jede Art von Bild oder Illusion beschwören. Das Gleiche gilt für jeden Fetzen Informationen in den Köpfen seiner ungezählten Anhänger. Die wenigen Wesen, die vor den versammelten Erzscheusalen sprechen durften und es überlebten, erzählen auch von einem Phänomen genannt das Auge der Hölle, einer ertümlischen und fremdartigen Wesenheit, die sich in der unmöglichen Tiefe unter der Ratskammer befinden soll.

Die Totenbahre: Wenn die Hölle wirklich ein Herz besitzt, dann liegt es hier, im persönlichen Heiligtum, Schrein und Thron von Asmodeus. Zahllose Gerüchte und Geschichten ranken sich um diese riesige, außerdimensionale Halle, da noch keine Kreatur außer dem Herrscher der Hölle einen Blick hineinwerfen konnte. Manche sagen, es sei ein großes, kugelförmiges Reich, in dem Asmodeus ein perfektes Paradies für sich geschaffen hat. Einige der Erzteufel sprechen hinter vorgehaltener Hand davon, dass ihr Herr dort die leuchtenden Gebeine seines ermordeten Bruders Ihy aufbahrte. Und wieder andere befürchten, dass der Fürst der Finsternis dort an seinem ultimativ bössartigem Werk arbeite - an der größten Sünde, welche das Multiversum je gesehen habe. Sollten die anderen Götter es entdecken, würden alle Kreaturen der Wirklichkeit sich gegen ihn erheben. Alle Spekulationen sind jedoch vergeblich, denn wenn jemand Geheimnisse bewahren kann, gerade seine eigenen, dann ist es Asmodeus.

Asmodeus

Asmodeus regiert die Hölle unangefochten als Kaiser und als Gott der Verdammten. Er ist das mächtigste Wesen in dem infernalischen Reich. Selbst die anderen Gottheiten, die in der Grube residieren, tun dies nur mit seiner Erlaubnis. Die ganze Hölle dient dem Fürsten der Finsternis als Festung, in der jeder Kreis als weitere Schanze zwischen seinem Palast in Nessus und einem Multiversum angelegt wurde, welches nach Ordnung zu rufen scheint. Asmodeus ist der gefürchtetste Feind aller Freiheit und des Mutes der Völker des Multiversums. Dennoch sind seine Pläne der sicherste Weg zu einem unerbittlichen, aber ewigen Frieden.

Asmodeus kann zwar jede Gestalt annehmen, die er möchte, aber in den Darstellungen seiner Religion und den Visionen der Gläubigen erscheint er als hochgewachsener, muskulöser Mann mit roter Haut, dunklem Haar, kurzen schwarzen Hörnern, Hufen statt Füßen und einem arroganten Gesicht. Niemand weiß, ob dies nun die wahre Form des Erzteufels ist, oder nur eine Erscheinung, welche er für seine Anhänger annimmt. Einige Legenden sprechen von einer anderen Gestalt, einer, die eine ohne Unterlass blutende Wunde trägt, welche Asmodeus in seinem letzten Gefecht mit Ihsy davontrug. Aber wenn je eine Seele den Fürsten so erblickt haben sollte, dann wurde ihr nie erlaubt, Nessus wieder zu verlassen.

Einmal alle 13 Jahre – in Ausnahmefällen auch, wenn das Schicksal oder er selbst es will – ruft Asmodeus seine acht Erzteufel zusammen. Dabei und auch bei allen sonstigen Gelegenheiten sieht man ihn nie ohne das Symbol seiner Herrschaft, den *Erzstern*. Dieses Artefakt wurde schon vor dem Exodus geschmiedet und trägt sein Zeichen. Meistens erscheint es als Stab, Streitkolben oder Zepter aus flammendem Rubin.

Asmodeus' Geduld wie seine Arroganz kennen keine Grenzen und er ist über jeden Zweifel erhaben. Er weiß, dass die Geschehnisse des Multiversums sich irgendwann ändern werden. Die jungen Götter, welche solch eine Anziehungskraft auf die Seelen der Sterblichen ausüben, werden vergehen oder weiterziehen. Moralvorstellungen werden sich verlagern und ihm zu seiner rechtschaffenen Position verhelfen. So war es, und so wird es wieder sein.

Den Fürsten der Finsternis kennt man auch für seine wüsten Wutanfälle. Dennoch dient ihm sein Zorn nur als Werkzeug, um Furcht in anderen zu erwecken, denn wenige Dinge haben ihn in den letzten Jahrtausenden wirklich in Rage versetzt. Und niemand kennt die wahrhaftige Wut des Fürsten, da er ein Meister der Disziplin ist. Trotzdem lernen jene, die ihm im Wege stehen, dass man im Leben und auch danach unvorstellbare Qualen erleiden kann. Gegenüber den Erzteufeln und anderen

machtvollen Untergebenen verhält Asmodeus sich kalthertzig aber vernünftig. Er ist immerhin ein Wesen von unermesslicher Erfahrung und Intelligenz, sodass er selbst bei Sekundenentscheidungen ein Thema von allen Seiten betrachtet und seine Optionen sorgfältig abwägt. Hat Asmodeus seine Befehle erst einmal ausgesprochen, sind Versuche ihn umzustimmen vergeblich. Er verlangt absoluten Gehorsam. Und da er einen gewaltigen Intellekt besitzt, kann er oft Muster und Motive dort erkennen, wo es keine zu geben scheint. Man erzählt sich

Geschichten, dass der Fürst der Finsternis daran beteiligt war, den Sternen ihren Platz zuzuweisen, die Zusammensetzung aller lebenden Wesen zu bestimmen und die Gesetze der Physik festzulegen. Asmodeus paart all seinen Scharfsinn, sein Genie und seine Leidenschaft mit einer flinken Zunge und einem gewinnenden Charme. Selbst die wohlmeinendsten Gottheiten haben wenigstens einmal seinen Rat gesucht und erkannten danach, dass der Herrscher der Hölle kein Monster ist, sondern ein charismatisches, vernünftiges und weises Wesen. Er steht all dem entgegen, woran sie glauben, verdient aber trotzdem ihre Anerkennung.

Obwohl er den Kreaturen der materiellen Ebene Macht und Geschenke verleiht, verachtet Asmodeus die Sterblichen. Natürlich können seine Gläubigen nützlich für ihn sein, wenn sie seine Wünsche in die Tat umsetzen. Aber das bedeutet nicht, dass er auch nur einem von ihnen so etwas wie Zuneigung entgegen bringt. Kurz nach ihrer Erschaffung ruinierten die Sterblichen die perfekte Ordnung im frühen Multiversum. Sie säten Chaos und Unordnung in den Ebenen und nährten die zerstörerischsten Kräfte der Wirklichkeit. Sie waren der Götter erster und größter Fehler. Diese ungezügelter Wesen werden so lange ein Pesthauch für alle Existenz sein, bis man sie auslöscht oder grundlegend überarbeitet. Glücklicherweise unterhält Asmodeus unzählige Pläne, welche dieses Ziel haben. Sie laufen schon seit Hunderten von Jahren. Und sie funktionieren.

Die ganze Hölle richtet sich nach seinem Willen, alle Teufel folgen seinen Launen und jede Seele fürchtet seinen Blick. Er ist der Fürst der Finsternis und seine Zeit wird bald kommen.



Das Eiserner Herz von Dis

Es gibt die Hölle und es gibt Dis, ein wunderschöner Funke in dunkelster Nacht. Die größte aller Städte der Hölle dominiert den Kreis selben Namens und wirkt stolz und überwältigend sowohl als Paradies als auch als Bestrafung für jene, die das infernalische Reich ertragen wollen. In ihr herrscht die Tyrannei tausender Tyrannen. Jeder, der ihre mit Asche befleckten Türme betrachtet und ihre sengende Straßen betritt, tut dies in Furcht vor den unumstößlichen Befehlen der Verdammten. Dis kennt keine Grenzen bei Wundern und Schrecken, seien es nun gehörnte, auf seelenfundamenten errichtete Säulen oder brennende Monumente, welche die höchsten Berge der materiellen Ebene überragen - die architektonischen Meisterleistungen lassen den Betrachter staunen und zittern gleichzeitig an seiner Seele. Von Minaretten, die sich kilometerweit in den Himmel erstrecken, hängen Seelen, welche ohne Ende von geflügelten teuflischen Aasfressern schikaniert werden. Über ein Labyrinth von Kanälen gefüllt mit Feuer und Verdorbenheit reisen Seelen, schausale und schlimmere Dinge durch die Eingeweide der Stadt. Furchterregende Zitadellen schweben vor flammenden Horizonten, angefüllt mit Wesen von solcher Intelligenz, das sie ganze Welten erobern könnten, und Seelen, deren bloßer Anblick die geistige Gesundheit Anderer vernichten kann. Und über all dem erhebt sich das Zepter des eisernen Herrschers dieses Reiches, die viele Kilometer hohe Festung des Ersten Königs Dispater, welche sich aus den Tiefen der Grube emporstreckt, als wolle sie das Herz des Himmels durchbohren.

Der Demagoge: Dieser widerwärtige Ort ist ein halb-lebendiges Museum, das aus den gepeinigten Körpern der berichtigsten sterblichen Anführer und Tyrannen erbaut wurde. Mörtel aus geronnenem Blut hält hier Mauern aus Fleisch und Muskeln zusammen. Vor Äonen öffnete sich zur Überraschung aller in der Hölle ein gigantisches Auge in der Kuppel dieses grotesken Bauwerks. Dieses schreckenerregende, mit Adern durchzogene Organ vergießt einmal im Jahrhundert eine einzige blutige Träne. Aber niemand weiß warum.

Die Feste der Gefallenen: Hier sind alle Sünden der sterblichen aufgeführt. Hier arbeiten an diesem Ort gelehrte Teufel ohne Unterlass. Man sagt, es sei die größte Bibliothek in der Hölle. Ihr Dorn sticht genauso tief in das Fleisch der Grube, wie er in den brennenden Himmel ragt. Gerüchten zufolge wächst die Bibliothek jedes Jahr um mehrere Stockwerke in beide Richtungen.

Die Gerissenen Ketten: Dieser Berg aus Ketten, welche lang genug wären, um eine Armee von Titanen zu fesseln, stellt die Botschaftszitadelle der Kytons in Dis dar. Konsul Chayt, ein Dinoskyton mit goldenem Skelett unter Roben aus Fleisch gebietet über die Ketten als Abgesandter der Herren von XovaiKan auf der Ebene der Schatten. Er verhandelt Verträge über Söldnerdienste ganzer Legionen seines Volkes aus. Obwohl die Bewohner von Dis wissen, dass Chayt der mächtigste Kyton in der Stadt ist, haben Ereignisse wie unerklärliche mahrende Stimmen aus den Tiefen des Konsulats Gerüchten Ursprung gegeben, die ganze Zitadelle sei in Wirklichkeit ein Ephyaltoskyton von unglaublichem Ausmaß.

Die Pyritzkammer: Dieser Aufbewahrungsort für Häresien und verfluchte Schätze, welche in allen Sphären berichtigt sind, wurde als Verhöhnung der Ersten Kammer in Axis errichtet. Sie wird von den weiß behandschuhten Aynghavhans von Vapula gehütet. Jeder Teufel ist berechtigt, die hier lagernden unheilvollen Schätze an sich zu nehmen, sollte er sie benötigen und fähig sein, sich vor ihnen Kräften zu schützen.

Witwenschrei: Der Horst der Dirnenkönigin Eiseth erhebt sich als wahrer Berg aus Eisen- und Messingklingen, behangen mit den Körpern der stolzesten Frauenfeinde der Geschichte. Er dient als Behausung der größten Erinnyenlegion der Hölle und sein Gipfel soll von den Schreien aller jemals betrogenen Jungfern und Mütter widerhallen. Diese fürchterliche Kakophonie versetzt sterbliche Frauen in eine unbeherrschbare, betäubende Wut und tötet jeden sterblichen Mann auf der Stelle.

Aus dem Buch der Verdammten

„Aus dem Herzen der Grube steigt ein eiserner Speer empor und um ihn herum formt sich eine Stadt der Klagen wie Blut aus einer Wunde. Wie eine Krankheit von dunklem Metall und dunkleren Seelen, mit Adern aus Feuer und Verderbtheit aller Sphären, erhebt sich hier der Geist einer finsternen Erhabenheit unter Jubelchören. Hier schreiten Gott und sterbliche, Heiliger und scheusal seit an seit, geblendet von Verlangen und Verzweiflung auf ihrem Pfad durch das Labyrinth der Verdammnis. Hier versammeln sich die Früchte der Arbeit von Zeitaltern, die Geschichten von Sünde und all die geschätzten Laster. Hier wuchern die Märkte für Fleisch und Schatten, wo man um Abträume Feilscht und Klagelauten das Klingeln von Münzen ersetzen. Und all dieser Schrecken und all diese Wunder tragen einen einzelnen Namen. Ein Name, der alte Männer erzittern lässt und Engel in selbstsüchtiger Reue zum Weinen bringt: Dis, entsetzlich und Ehrfurcht gebietend, die Thronstadt der Hölle.“

— Aus Das Buch der Verdammten, „Über Dis“



Dis
Hauptstadt der Hölle



Kapitel Zwei

TEUFELSBRUT

Dann weckte sie ihn auf, ein Engel in Scharlachrot, ein Seraphim gefüllt in die grelle Sonne. Schwach und zitternd sah er sie an, erschrocken, solch eine Schönheit zu erblicken. Seine Angst schwand durch ihre Liebkosung und ein Feuer nahm einen Platz ein, welches er nie zuvor empfunden hatte. Als sie sich herab beugte, verlor sie die Robe aus flammenden Zungen, wie er sich selbst verlor, als er ihren Körper nahm. So verging ein Sommer der Leidenschaft. Aber der glühende Herbst schritt unweigerlich heran. Weinend ergriff er ihre Hand und ging mit ihr, erschüttert aber gehorsam, in die Flammen, die einmal der Himmel gewesen waren.

— Aus *Das Buch der Verdammten*, "Ein höllischer Sommer"

Teufel sind Wesen absoluter und gnadenloser Ordnung, die Begriffe wie Barmherzigkeit, Moral oder Willensfreiheit nicht kennen. Ihr verdorbenes Dasein – vom abstoßendsten Lemuren bis hin zum tödlichsten Infernalischen Herzog – dient nur einem Zweck: dem Verbreiten der höllischen Gesetze auf allen Ebenen. Wo sie erfolgreich sind, verwandeln sich Welten in verwüstete Sklavenreiche, eine Mischung aus Kerker und Schlachthaus, wo die Seelen der Sterblichen die infernalische Kriegsmaschinerie antreiben und man den grimmigen Majestäten der Götterscheusale huldigt. Wo sie scheitern, schleichen sich Fühler der Versuchung über subtile Korruption und blasphemische Unterwanderung in die Köpfe schwacher sterblicher Wesen und pflastern so die Straße der Verdammnis für die rastlosen Armeen der Hölle.

In der Grube gelten die ältesten Wahrheiten des Multiversums und der Wille von Asmodeus. Zahnräder greifen ineinander und Klassen existieren in Hierarchien, sodass alle Diener des Fürsten der Finsternis ihren Platz und ihre Pflichten kennen, die ihr Herr ihnen abverlangt. Zwar wirken große Teile der Hölle, als ob in ihnen das pure Chaos herrscht, da dort wilde Bestien hausen und die Verdammten ihre Klagen schreiend gen Himmel richten. Aber all dies folgt einer Ordnung. Chaos führt zu Leiden, Veränderung gebiert Furcht und Aufruhr zertrümmert die Seele. Dies sind die Foltermethoden der Hölle. So folgt alles dem Plan der infernalischen Herrscher, denn obwohl sie die Despotie mit kalter, eiserner Faust durchsetzen, entsagen sie sich jedoch keiner potentiellen Waffe, seien es nun die Geißeln des Abyss, die Speere des Himmels oder die Feuer des Mahlstroms.

Während die Herrscher der Hölle über freien Willen verfügen und tun können was ihnen beliebt, gilt dies nicht für ihre Diener. Die Gehirne der Teufelsbrut funktionieren nur so präzise und kompetent, da sie von ihren Meistern so konstruiert wurden. Hamatula-Wächter, Osyluth-Inquisitoren oder Gelugon-Strategen - sie alle sind in ihre Rollen hineingebohren worden und kaum jemand reicht ihnen bei der Erfüllung ihrer Funktionen das Wasser. Jedoch erschaffen die infernalischen Schöpfer keine Waffen, die nur einem einzigen Zweck dienen. Ihre Kreationen sind keine Konstrukte. Selbst die niedersten Scheusale besitzen eine grausame Schläue sowie die Eigenschaft, neue Fähigkeiten zu erlernen und weiterzuentwickeln. Ein Barbazu-Legionär kann sich auf dem Gebiet der Infiltration auszeichnen und eine Erinnye eine tödliche Verführerin werden. Jeder Teufel ist dazu fähig, ganz nach Aufgabe seine Fähigkeiten zu verbessern, indem er Erfahrung sammelt. Sobald ihre Zeit kommt, unter Sterblichen zu wandeln, kann man davon ausgehen, dass sie nur ein Ziel haben: Die Seelen derer, die ihnen begegnen, zu verdammen. Und zwar so, wie es ihnen gefällt.

Die Hierarchie der Hölle

Die Zahl der Teufel in der Hölle ist endlos, denn ihre Reihen werden ständig durch verdammte Seelen, Einwohner anderer Ebenen und in den dunkelsten Löchern des Multiversums erbaute Schrecken aufgefüllt. Für sich allein betrachtet bilden die Teufel eine der größten und striktesten sozialen Ordnungen aller Ebenen, an die nur die Chöre des Himmels und die Kasten der Axiomiten mit ihren Volksgesetzen heranreichen. Alle Teufel werden geschaffen, um eine bestimmte Lücke zu füllen oder um ihre Gesamtzahl anschwellen zu lassen. Ihre rigide Hierarchie nach dem klassischen Pyramidenschema ausgerichtet, dessen Stufen den Rängen einer unmöglich großen und komplexen Armee ähneln. An der Spitze sitzt Asmodeus auf seinem Thron, unbestritten und unantastbar in seiner Herrschaft. An der Basis wogen die abstoßenden Meere aus Lemuren in all ihren fürchterlichen Formen und ihren

verschiedenen Veranlagungen, Böses zu tun. Zwischen diesen Extremen marschieren unzählige Varianten diabolischen Lebens, von tödlichen Fußsoldaten über Elitekrieger bis hin zu lebenden Kriegsmaschinen. Die Scheusale erhalten ihre Ränge vornehmlich nach ihrer Art verliehen. Jedoch spielen Leistung und Anerkennung durch ihre Meister ebenfalls eine Rolle. Die Hölle ist streng und geordnet, aber sie ist nicht blind gegenüber herausragenden Exemplaren, die Vorteile bieten könnten.

Die Auswahl von Teufeln geschieht zunächst nach Befähigung, obwohl dieser Begriff unterschiedlich ausgelegt wird. Normalerweise ist damit Kampfstärke gemeint, in der Barbazu den stärkeren Levalochs unterlegen sind, welche wiederum zu den Osyluth anschauen müssen. Ausnahmen gibt es bei der Gewieftheit. Einer der selten Phistophilusen trägt einen höheren Rang als ein Hamatula, während Legionen voller hinterlistiger Gelugon von den Cornugon angeführt werden können. Ein Gelugon mag zwar eine geringere Bedrohung für einen sterblichen Krieger darstellen, aber ihrer gnadenlosen Intelligenz sind schon ganze Nationen zum Opfer gefallen, bevor jemand ihre subtilen Versuchungen als Gefahr erkennen konnte.

Innerhalb der infernalischen Kasten hat die Gattung eines Teufels zwar eine besondere Bedeutung, jedoch kann man seine physische Form nicht zwangsläufig auch mit einem bestimmten Rang oder einer Autoritätsposition gleichsetzen. Die Herrscher der Grube suchen immer nach Dienern mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Das kann ein Krieger sein, der einhundert Opfer mehr als seine Kameraden vorweist oder ein Stratege, dessen Pläne zur Einnahme eines Kaiserreiches führen. Da Teufel aus dem entspringen, was einmal sterblich war, glauben viele von ihnen, dass gewisse Seelen gewisse Talente mit sich bringen, welche sie auch noch nach Jahrtausenden voller Qualen besitzen, wenn sie zu Scheusalen werden. Die Seele eines erstklassigen Kämpfers könnte sich einmal zu einer fähigen Erinnye entwickeln, während eine Inquisitorin ihre gnadenlose Leidenschaft für Morde als Osyluth weiter auslebt. Obwohl die Herren der Hölle immer nach solchen Seelen Ausschau halten, werden Lemuren durch weiterhin unbekannte Prozesse der Ebene selbst erschaffen, sodass direkte Verwandlungen unmöglich sind. Das hält die diabolischen Herrscher aber nicht davon ab, nach solchen Methoden zu forschen. Wenn sich dann herausragende Teufel zu erkennen geben, erhalten sie als Belohnung gehobene Stellungen. Da werden besonders erfolgreiche Tötungsmaschinen unter den Barbazu zu Anführern von Erinnyenlegionen befördert, oder scharfsinnige Osyluth in die Ränge der wachsamen Hamatula aufgenommen. Diese subjektive Einteilung in Ränge innerhalb der höllischen Hierarchie ist von Außenstehenden nur schwer nachzuvollziehen (abgesehen von offensichtlichen Erkennungszeichen, wie etwa zur Schau getragene Narben seitens der oder besonderen Privilegien für die Bevorzugten). Teufel jedoch erkennen die Stellung ihrer Artgenossen augenblicklich und unterwerfen sich dem oder kommandieren das Gegenüber je nach eigenem Rang. Für jene, die nach Beförderungen streben oder sie von ihren Meistern auferlegt bekommen, existieren Verfahren eines körperlichen Aufstiegs, wenn sie denn gewillt sind, sich den damit einhergehenden Schmerzen zu stellen.

Diabolische Entwicklung

Die Zahlen der einzelnen Teufelgattungen wachsen stetig. In der gleichen Weise wie die obersten Teufel einfache Lemuren in nützliche und intelligente Wesen verwandeln, können auch andere Scheusale befördert werden. Ein Teufel kann in einem Prozess umgeformt werden, den außerhalb der Hölle



nur wenige verstehen. Man weiß nur, dass er eine der unerträglichsten Qualen darstellt, die es im Multiversum gibt. Nur die Herrscher der Hölle - Infernalische Herzöge oder höher gestellte Teufel - können die Umwandlung einleiten. Sollten sie einen Teufel als wertvoll einstufen, unterziehen sie ihm einer langwierigen und schrecklichen Folter, die seiner neuen Stellung angemessen ist. Falls die Kreatur diese gefährliche Prozedur überlebt, verwandelt sie sich in ein neues Wesen, ein Mitglied einer mächtigeren Teufelsgattung mit allen Privilegien und Rechten. Der Marsch durch die infernalischen Kasten ist kein direkter, da Teufel in eine ganze Reihe verschiedener Gattungen verwandelt werden können. Normalerweise steigen sie aber nur einen kleinen Schritt auf eine etwas mächtigere Stufe. Niemals würde ein Herrscher einen niederen Teufel ohne einen guten Grund in einen höheren verwandeln.

Die Transformationen geschehen nach Einzelfallentscheidungen. Trotzdem wandeln die Erzteufel gelegentlich ganze Legionen um, wenn es ihnen passt. Die Beförderungen können jedoch auch wieder rückgängig gemacht werden. Nicht erfolgreiche Scheusale müssen dann wieder eine Folter überstehen und enden in einer niederen Gestalt. Eine



Degradierung gehört zu den übelsten Beleidigungen der stolzen Teufel und alle von ihnen fürchten sich davor.

Zahllose Methoden des Aufstiegs von Teufeln wurden archiviert, aber keine findet statt, ohne dass der infernalische Adel seine Zustimmung dazu gegeben hat. Jene, die es ohne Erlaubnis versuchen, erlangen keinerlei Vorteile, nur endlose Jahre voller Leiden, die kein erfreuliches Ende haben. Welche Art Macht die Herrscher der Hölle bei der Transformation ausüben, welcher Funke ihren Untergebenen eine noch ketzerischere Form gibt, ist nicht bekannt, obwohl Diabolisten im ganzen Multiversum schon lange nach einer Antwort suchen. Außerdem sind diese qualvollen Verwandlungen nicht die einzige Weise, auf die höhere Teufel erschaffen werden können. Die Kreationen von Asmodeus selbst und jene Wesen, welche vollständig aus den Tiefen der Hölle selbst entspringen, sind groß an der Zahl und gehorchen infernalischen Gesetzen, welche kaum jemand versteht.

Im Folgenden sollen einige der Leiden aufgelistet werden, welche die häufigsten Teufelsgattungen durchleben müssen, um in der Hierarchie aufzusteigen. Mit Sicherheit existieren andere Methoden, aber die Herren der Grube lassen sich nicht in die Karten schauen.

Imps: Mächtige Teufel erschaffen Imps für gewöhnlich aus einem Lemuren, um einem bestimmten Zweck zu dienen. Die Umwandlung geschieht oft augenblicklich und das Resultat wird als ersetzbar eingestuft. Imps agieren meistens als Kuriere, was ihre große Zahl in fast allen Kreisen der Hölle erklärt.

Barbazü: Diese Gattung entsteht aus großen Gruppen von Lemuren, indem diese auf Gabeln pfählt und mindestens 50 Jahre hängen gelassen werden. Die Transformation ist dann komplett, wenn die Scheusale Kontrolle und Willen genug entwickeln, die Waffen aus ihren Körpern zu ziehen.

Erinnyen: Die meisten Erinnyen werden von den Erzteufeln aus speziell ausgewählten gefallenen und korrumpierten celestischen Wesen geschaffen. Selten befördert man niedere Teufel direkt in diesen Rang, außer einer der Herrscher erkennt einen Funken korrupter Göttlichkeit oder vergangener Gottesfurcht in ihrer Essenz. Potentielle Erinnyen werden auf die Spitzen der höchsten Türme von Dis gespießt, wo die Winde des Kreises sie 150 Jahre oder länger beuteln und sie dem Appetit der geflügelten Bestien der Stadt ausgeliefert sind.

Osluth: Zwar entstehen Osluth in den Tiefen von Stygia. Sie können aber auch aus den Rängen der manipulativsten Erinnyen erhoben werden. Dazu vergräbt und ertränkt man diese und lässt sie 200 Jahre von den Schwärmen Stygias zerpfücken, bevor sie all ihre Schönheit verlieren und die schreckliche Gestalt der Knochenteufel annehmen.

Hamatula: Infernalische Herrscher, die Wächter benötigen, verwandeln dazu Erinnyen, die ihren Verstand gebrauchen, sowie scharfsinnige Osluth. Man sperrt sie 333 Jahre lang in den dunkelsten und einsamsten Kammern von Erebus ein. Jene, die nicht verrückt werden oder zu entkommen versuchen, erkennen, dass die Finsternis ihnen eine neue Form und neue Kräfte verliehen hat.

Gelugon: Gelugon werden für gewöhnlich aus den Rängen der schlauesten Hamatula und Osluth befördert. Man setzt sie in den eisigen Wüsten von Cocytus aus. Die Teufel mit dem größten Willen, um ein selbst für ihresgleichen tödliches Reich 500 Jahre lang zu überleben, entwickeln die mit Reif überzogenen Panzer von Gelugon.

Cornugon: Die Kriege Malebolges halten nur die martialischsten Teufel aus. Ungezählte Millennia voller mörderischer Übungen und Manöver erlauben es den gefährlichsten aller Scheusale, langsam die Gestalt eines Cornugon anzunehmen.

Höllenschlundteufel: Besonders geniale und gnadenlose Teufel, normalerweise Gelugons und Cornugons, werden in die Höllenfeuertürme von Nessus gesperrt, wo sie 666 Jahre lang brennende Qualen über sich ergehen lassen müssen. Überleben sie diese Tortur, entsteigen sie ihren Käfigen als eine der mächtigsten Teufelsbruten überhaupt.

Übersicht der Teufel

Nur Narren behaupten, die Geheimnisse der Hölle und die unendliche Anzahl von Wesen zu kennen, welche in ihren neun Kreisen hausen. Natürlich kommen einige Kreaturen häufiger vor als andere. Aber zu sagen, eine Auflistung sei abschließend, ist ignorant und zeugt vom Verdrängen der Wahrheit. Es folgt eine Beschreibung jener Teufel, welche von Diabolisten am gründlichsten dokumentiert wurden. In jedem Abschnitt findet man auch mehrere angeblich geheime Methoden zum Beschwören dieser Kreaturen.

Lemuren

Hierbei handelt es sich kaum um Teufel oder eine Kreatur an sich. Lemuren strömen aus den tiefsten Rissen und Ecken der Hölle als manifestierter Dreck des Multiversums hervor. Durch eine grausame Säuberung und Zorn kann man diesen ursprünglichen Lebewesen eine Art teuflischen Lebens entlocken. Sie sind wenig mehr als abgrundtief böse und manische Seelen, denen man eine fleischliche Form gegeben hat. Sie dienen damit als leeres Buch, das gefüllt werden kann. Lemuren besitzen einen Intellekt, der jedoch nichts enthält, sodass mächtige infernalische Wesen ihnen jede gewünschte Gestalt geben können. Bis dahin verbringen Lemuren ihre Zeit damit, in wogenden Massen ihre Wut aneinander oder an glücklosen Seelen auszulassen, die zufällig in ihre Nähe kommen.

Infernalische Opfergabe: Lemuren sind zu geistlos, um individuelle Bedürfnisse zu besitzen. Diabolisten hatten jedoch Erfolg damit, ihnen Erinnerungen an Genüsse zu vermitteln. Wenn ein Beschwörer ihnen Alkohol, warmes Essen oder anzügliche Bildnisse opfert, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, um einen Lemuren herbeizuzaubern.

Imps

Als Meister des Unterwerfens eilt Imps der Ruf als feige, kriecherische und sadistische Schwächlinge voraus, welche voller Furcht jeder Kreatur gehorchen, die größer und stärker ist als sie selbst. Diese Geschichten sind zwar in Teilen wahr. Doch die Imps kennen sie ebenfalls und verstehen es sehr gut, die Erwartungen jener zu erfüllen, die sie rufen. Unter dieser Natur verbergen sich jedoch kalt kalkulierende Geister. Imps dienen jedem noch so unfähigen Meister bescheiden und geduldig, flüstern ihren Herren derweil aber pausenlos Ratschläge zu und verleiten sie so dazu, infernalischen Pfaden zu folgen. Die Scheusale verraten ihre so genannten Meister fast immer und vertrauen dann darauf, dass ihr Einfluss ausreichte, um die Sterblichen zu verdammen.

Das Wissen um die Möglichkeit, einen Imp als Vertrauten herbeizuzaubern, ist auf allen Ebenen weit verbreitet (was die Imps selbst gerne fördern). Die Biester erfreuen sich diebisch daran, ihre Herren zu verführen (indem sie ihr Wissen über die Hölle nach und nach enthüllen), damit diese dem Pfad des Diabolischen folgen. Dieses Wissen tauschen sie nach und nach gegen verdorbene Taten ihrer Herren. Die Details solcher Handel sind selten verlässlich. Aber Zauberkundige, welche schon einen teuflischen Vertrauten beschworen haben, zögern selten, höhere Preise für weitere Einblicke in die Grube zu zahlen.

Infernalische Opfergabe: Um ihre winzigen Egos zu befriedigen, bevorzugen Imps kleine und blutige Opfer, welche die Bereitschaft des Beschwörers zeigen, Böses zu tun. Jene, die das Herz aus der Brust einer noch lebenden Taube schneiden und darreichen, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Charismawürfe, um einen Imp herbeizuzaubern.

Barbazu

Barbazu sind als eine der vorherrschenden Gattungen unter den einfachen Legionären der Höllenarmeen dafür bekannt, nur Gehorsam und die Schlacht zu kennen. Sie sind nicht die klügsten Einwohner der Grube und geben schlechte Verführer sterblicher Seelen ab. Aber was diesen mordlustigen Scheusalen an Verschlagenheit fehlt, machen sie durch Verlässlich- und Vielseitigkeit wett. Barbazu gehören zu den hartnäckigsten Teufeln und gehorchen ihren Vorgesetzten ohne Fragen zu stellen. Damit bilden sie das eiserne Rückgrat der infernalischen Heere. Wenn sie auf die materielle Ebene losgelassen werden, zeigt die Effektivität und Grausamkeit im Abschlachten ihrer Gegner, dass sie wahre Verkörperungen der unnachgiebigen höllischen Disziplin darstellen.

Barbazu, die aus der Hölle herbeigezaubert werden, sträuben sich zunächst dagegen, einem nicht-infernalischen Herren zu dienen. Sie kämpfen gegen die Magie an, welche sie zu kontrollieren versucht. Aber wenn sie sich einem fähigen Diabolisten gegenübersehen, kann es sein, dass Bartteufel seine Befehle genauso eifrig befolgen wie die ihrer infernalischen Kommandanten. Unabhängig von ihrem starken Willen weisen alle Barbazu eine Vorliebe für das Morden und Blutvergießen auf. Dabei schlagen sie oft auch dann mit ihren gezackten Gleten um sich, wenn ein Wort ausgereicht hätte ihre Feinde zu verjagen. Manchmal können sie sogar Einsichten in die Pläne der Infernalischen Herzöge bieten, denen sie dienen. Auch kennen sie die Landschaft des ersten Kreises Avernus oder Details der Anbetung von Barbatos, dem Erzteufel, dem alle Barbazu einen gewissen Grad an Verehrung angedeihen lassen.

Infernalische Opfergabe: Jene, welche einem Barbazu ein gefesselt Opfer für dessen Blutdurst anbieten, sei es nun ein Mensch oder Tier, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Charismawürfe, um einen Bartteufel herbeizuzaubern.

Erinnyen

Auch als „teuflische Furien“ oder gefallene Engel bekannt, verbergen Erinnyen ihre Verderbtheit hinter himmlischen Körpern. Zwar können infernalische Herrscher diese Teufel aus Lemuren erschaffen, aber nur sehr wenige von ihnen beginnen ihre Existenz auf diese Weise. Die Mehrheit der Erinnyen besteht tatsächlich aus korumpierten Engeln, welche durch infernalische Machenschaften vom Pfad des Guten gelockt wurden. Der Prozess, durch den diese edlen Geister zum Überlaufen gebracht werden, ist allerdings nur Wenigen bekannt. Allerdings scheint eine der wichtigsten Voraussetzungen die Bereitwilligkeit des Engels selbst zu sein.

Würden sie einmal in der Hölle akzeptiert und in Teufel verwandelt, dienen Erinnyen als die besten Krieger in den infernalischen Armeen. Die Herren der Grube schätzen sie für ihre vielen verschiedenen Talente, da nicht viele Wesen sich mit der Wut der Erinnyen im Kampf und ihren Fähigkeiten messen können, die sie sowohl in den Höhen des Himmels als auch in den Tiefen der Hölle erlernt haben. Die magisch belebten Seile dieser Scheusale entsprechen außerdem ihrer Rolle als Fänger von sterblichen Seelen. Man könnte angesichts ihrer wunderschönen Gestalt annehmen, dass diese ausreichen würde, um Sterbliche in Versuchung zu bringen, aber Erinnyen hassen ihr Antlitz wie die Pest. Diesen Hass haben sie meistens während ihrer äonenlangen Dienste an

den Wesen der materiellen Ebene entwickelt. Viele Erinnyen benutzen ihr Aussehen, um nahe an ihre Opfer heranzukommen und diese dann zu überraschen. Oft geben sie sogar vor, von den Göttern gesandt worden zu sein. Es bereitet ihnen dann unheimliche Freude, den Schreien der Sterbenden zu lauschen oder sie in die Hölle zu schleifen.

Infernalische Opfergabe: Da sie den Göttern gegenüber verbittert sind, zerstören Erinnyen gerne alle Arten von Heiligen Symbolen. Jene, die dem Teufel einen solchen Gegenstand oder Figur zum Entweihen anbieten (beispielsweise ein Stück religiöse Kunst mit einem Wert von über 100 GM oder sogar einen lebenden Kleriker einer gut gesinnten Gottheit), erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Charismawürfe zum Herbeizaubern einer Erinnye.

Osyluth

Manche Diabolisten behaupten, dass diese Inquisitoren der infernalischen Reiche mit ihrer insektenhaften Gestalt die alles durchdringende Natur der Hölle verkörpern. Demnach eignen sich sogar die niedrigsten und kleinsten Kreaturen als Diener der Grube. Knochenteufel gelten allerdings als wenig subtil. Sie agieren meistens als „Hirten“ für Ihresgleichen und achten darauf, dass selbst die mächtigsten Teufel die Gesetze der Hölle beachten. Immerhin sind die Versuchungen des Chaos überall zu finden. Die Aufgabe der Osyluth besteht daher darin, Infiltratoren aus dem Abyss und anderen feindlich eingestellten Ebenen aufzuspüren, sowie jene Einwohner der Hölle zur Rechenschaft zu ziehen, deren Handeln die Ebene verwundbar gegen Eingriffe von außen macht. Damit sind infernalische Krieger gemeint, welche Unfrieden stiften, Wächter, die ihre Pflichten vernachlässigen und infernalische Adlige mit Plänen zum Erlangen eigensinniger Ziele auf Kosten anderer Adliger. Keiner ist vor den Nachforschungen der Osyluth gefeit.

Sollten sie Illoyalität in den Reihen der Teufel entdecken, haben Knochenteufel zwei Möglichkeiten vorzugehen. Schwächere Scheusale zerren die Inquisitoren einfach in ihre abstoßenden, Bienenstöcke gleichenden Schlupfwinkel, wo sie ihren Opfern jedes kleinste Detail über Pläne und Alliierte entlocken. Teufel, die mächtiger als Osyluth sind, werden bloßgestellt. Alleine die Worte der Knochenteufel besitzen eine verdammende Wirkung. Können sie sogar Beweise für das Zuwiderhandeln eines Teufels vorweisen, wird bei diesem augenblicklich eine Degradierung in eine niedere Gattung vorgenommen.

Beschwörer zaubern Osyluth für gewöhnlich herbei, um infernalische Geheimnisse zu erlangen oder um an Möglichkeiten zu gelangen, andere Teufel zu dominieren. Die Knochenteufel dienen jenen bereitwillig, in denen sie einen diabolischen Geist erkennen, damit diese den Einfluss der Hölle weiter ausdehnen können. Weniger geeignete Beschwörer erhalten nur die Informationen, nach denen sie gefragt haben. Knochenteufel versuchen dabei aber immer, den Willen ihrer Meister zu pervertieren, indem sie ihnen Mysterien verraten, welche sich als zu mächtig erweisen oder sie auf den Pfad einer ewigen und schmerzvollen Verdammnis geleiten.

Infernalische Opfergabe: Knochenteufel sehen Gaben von infernalischem Wissen und lästerlichen Geheimnissen besonders gerne. Jeder Beschwörer, der ihnen ein Buch mit diabolischem Inhalt oder Beweise für Laster anderer Sterblicher opfert, erhält einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, um einen Osyluth herbeizuzaubern.

Hamatula

Als diabolische Wächter lauern Hamatula in den Schatten der Hölle, wo sie deren Schätze hüten, seien es nun Reichtümer oder Wege aus der Grube hinaus – der größte Traum

eines jeden Verdammten. Diese Scheusale geben tödliche Kämpfer in furchterregender Gestalt ab. Sie tauchen mit ihrem Aussehen, ihrer Herrschaft über Flammen und ihrer unsterblichen Geduld in der Albträumen Sterblicher auf, da sie als Sinnbild für alle Teufel stehen. Infernalische Adlige benutzen Hamatula aufgrund ihrer verbissenen Loyalität sehr gerne. Ihre Zahl in den Kerkern von Erebus ist dort am größten, wo sie standhaft ihre Pflicht erfüllen. Klingenteufel bringen den Objekten oder Subjekten, über die sie wachen, keinerlei Gefühle entgegen. Sie frönen aber ihrer Mordlust, wenn sich irgendjemand an ihnen vorbei stehlen will. Nur wenige Teufel erfreuen sich so an einer langwierigen Jagd wie Hamatula. Sie ziehen sie sogar in die Länge, damit die Befriedigung umso größer ist, wenn sie endlich einen Feind auf ihre Klängen gespießt haben und im Höllenfeuer rösten können.

Hamatula zeigen sich erbost und bedrohlich, wenn sie aus der Hölle herbeigezaubert werden, vor allem dann, wenn sie sich dadurch von einem wichtigen Posten für einen infernalischen Adligen entfernen müssen. Manche von ihnen kann man nicht beschwichtigen, was sie zu den gefährlichsten der niederen Teufel zählen lässt. Sie versuchen stets, die Worte ihres Beschwörers zu verdrehen. Andere Klingenteufel sind jedoch mit Versprechen exotischer und blasphemischer Schätze als Austausch für ihre einstweiligen Dienste zu überzeugen. Überlässt man sie sich selbst, halten sie nach dem kürzesten Weg Ausschau, in die Hölle zurückzukehren. In der Zwischenzeit sammeln sie ganze Schatzhorte an, um sie mit sich zu nehmen, wenn es soweit ist. Dazu gehören auch sterbliche Gefangene, an denen ihre Meister in der Grube Interesse haben könnten.

Infernalische Opfergabe: Hamatula hassen es, ihre Pflichten in der Hölle auch nur zeitweise zu vernachlässigen – egal, aus welchem Grund man sie herbeizaubert. Offeriert ein Diabolist ihnen seltene und exotische Schätze, die mehr wert sind als 2.000 GM, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, um einen Klingenteufel in seine Dienste zu zwingen. Dies gilt jedoch nur dann, wenn die Aufgabe weniger als 24 Stunden dauert. Für eine Mission, die längere Zeit beansprucht, muss der Beschwörer einen Malus von -2 auf seine Charismawürfe in Kauf nehmen.

Cornugon

Cornugon sind die Elite der Höllenheere. Dafür wurden sie in den Feuern Malebolges und den Winden Cocytus' ewige Zeiten lang gestählt. Ihre Haut besteht aus Schuppen härter als Eisen und ihre Flügel verleihen ihnen die Herrschaft über die infernalischen Himmel. Kurz gesagt: Sie sind perfekte Erzeugnisse der höllischen Kriegsmaschinerie. Daher wiegen die infernalischen Herrscher einen Cornugon mit einer ganzen Legion niederer Teufel auf. Regimenter von Hornteufeln üben sich in Malebolge, aber die viel versprechendsten von ihnen müssen die Qualen von Cocytus, wo selbst Seelen gefrieren, über sich ergehen lassen. Die stärksten von ihnen werden dann zu Malebranches gemacht, den Ersten unter den Kriegern der Hölle.

Cornugon durchleben Jahrhunderte voller Kriegsübungen und Übungskriege. Daher lassen sie keine Gelegenheit aus, um der Grube für eine Weile zu entkommen. Die meisten von ihnen führen Legionen niederer Teufel als Feldkommandanten an, wenn diese zu Scharmützeln mit den Horden des Abyss oder des Mahlstroms aufbrechen. Andere Hornteufel erhalten Aufgaben, die nicht so auffällig sind, wie etwa das Infiltrieren einer Bastion der Götter. Und wieder andere agieren als die Vorhut der Höllenarmeen und werden auf die materielle Ebene geschickt, um dort ein Reich auf die Invasion vorzubereiten.

Infernalische Opfergabe: Cornugon existieren, um die Feinde der Hölle zu zermahlen und ihr warmes Blut auf dem Körper zu spüren. Daher sind sie immer gewillt, ihre Fähigkeiten im Kampf zu verbessern. Ein Beschwörer, der ihnen eine magische Waffe mit einer Verbesserung von mindestens +2 opfert, erhält einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, um einen Hornteufel herbeizuzaubern.

Gelugon

Die Bezeichnung „Eisteufel“ bedeutet mehr als die Kontrolle dieser Scheusale über Kälte und ihre Vorliebe, in der Hölle kältesten Regionen zu leben. Sie bezieht sich auch auf die eisige Logik ihrer Intellekte und den gefrorenen Zustand ihrer Herzen. Gelugon sind als die klügsten Denker der Hölle bekannt, was sie noch viel gefährlicher macht, als ihre physische Kraft andeutet. Niedere Teufel verbringen Jahrhunderte damit, verschlagene Pläne zu schmieden und grausame Waffen zu entwickeln. Gelugon benutzen diese Werkzeuge der Verdammnis. In fremdartigen Klöstern aus Eis und Eisen behalten sie alle Ebenen im Blick und suchen nach Schwachpunkten in den Verteidigungsanlagen des Himmels, unter den zahllosen Dämonenfürsten sowie den kollektiven Gedanken von Sterblichen, die darauf hindeuten könnten, dass eine Welt reif zur Eroberung ist. Wenn ein Teufel - egal ob ein kleiner Imp oder ein nach Blut dürstender Cornugon - versucht, einen Königshof der Sterblichen zu unterwandern oder die Seele eines schicksalsbehafteten Individuums zu korrumpieren, dann tun er dies wahrscheinlich auf Anweisung eines Gelugon-Strategen, welcher die Gegenwart in Vorbereitung auf ein zukünftiges Stratagem manipuliert.

Gelugon bevorzugen die Einsamkeit. Deswegen errichten sie ihre Heimstätten in den tiefsten Kreisen der Hölle, wobei die meisten von ihnen die schwebenden Gletscherinseln in Cocytus oder die wackeligen Kettenstöcke Cainas wählen. In diesen Tiefen meditieren sie über das Multiversum und versuchen, den Einfluss der Hölle auszudehnen. Wenn man sie mit Gewalt der Grube entreißt, fügen die emotionslosen Eisteufel sich in ihr Schicksal und suchen nach Möglichkeiten, das Vorhaben ihrer Beschwörer in ihre eigenen Pläne zu integrieren. Nur wenige dieser Sterblichen wagen es jedoch, einen Gelugon herbeizuzaubern, da deren kluge Köpfe jeden, den sie treffen, in die Affären der Hölle verwickeln können. Nicht viele Sterbliche überleben eine solche Verstrickung. Außerdem stehen Gelugon trotz ihrer Gefühlslosigkeit nicht darüber, ihre Beschwörer zu einem späteren Zeitpunkt heimzusuchen. Ihr perfektes Erinnerungsvermögen erlaubt es ihnen, alle Einzelheiten eines Sterblichen noch Jahrzehnte nach einer kurzen Begegnung abzurufen. Die Interaktion mit einem Eisteufel kann also ein Fluch für Wesen der materiellen Ebene sein, der sich oft genug selbst auf die Nachkommen des Sterblichen auswirkt. Niemand ist gerne Spielball in den Machenschaften der hinterhältigsten Drahtzieher in der Hölle.

Infernalische Opfergabe: Gelugon sind meist sehr schwer herbeizuzaubern, da nur wenige Dinge sie von ihren Planungen ablenken können. Ein Austausch von Gefälligkeiten oder ein Versprechen, dem Teufel einen Gefallen zu tun, erbringt einem Beschwörer einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, einen Gelugon zu beschwören. Sollte er jedoch sein Wort brechen, könnte der Eisteufel einen Teil seiner Ressourcen darauf verwenden, den Sterblichen zu zwingen, den Vertrag einzuhalten.

Höllenschlundteufel

Als die Spitze der teuflischen Evolution und zu den am meisten gefürchteten ihrer Art gehörend, herrschen die Höllenschlundteufel als unangefochtene Generäle der

infernalischen Reiche. Sie sind die mächtigste Teufelsgattung. Nur die Infernalischen Herzöge und andere Adlige besitzen größere Autorität - die Mehrheit von ihnen gehörte einmal selbst zu den Höllenschlundteufeln. Man findet diese schlaun Kriegsherren in der ganzen Grube, wo immer sich ihre physische Überlegenheit und ihre sogar die der Gelugon übertreffende Intelligenz gebraucht werden. Sie tauchen dort auf, wo ihre mannigfaltigen Pläne es verlangen, aber die meisten von ihnen leben entweder in Avernus und Malebolge, um dort riesige diabolische Heere zu befehligen. Man findet sie auch Ränke schmiedend in Dis und Nessus. Sollte ein Erzteufel etwas auf der materiellen Ebene zu erledigen haben, kann es sein, dass er einen Höllenschlundteufel entsendet, um sich darum zu kümmern. Außerdem halten sich die Fürsten Räte dieser Scheusale, um ihre verderbtesten Machenschaften auszuhecken. Höllenschlundteufel sind eindeutig Individuen mit den unterschiedlichsten Interessen und Leidenschaften. Eins haben sie aber gemeinsam: Das Verlangen, in die Ränge des wahren teuflischen Adels aufzusteigen.

Höllenschlundteufel verlassen die Hölle nur selten ohne Legionen von diabolischen Kriegern im Schlepptau. Aber aufgrund ihrer allseits bekannten Macht versuchen viele Parteien auf allen Ebenen des Multiversums einen von ihnen in ihre Fänge zu bekommen, um am blasphemischen Wissen oder der unheiligen Kraft der Scheusale teilzuhaben. Nichts erzürnt einen der überaus stolzen Höllenschlundteufel mehr als die Vorstellung, einem unterlegenen Wesen zu Diensten sein zu müssen - vor allem, wenn es Absichten verfolgt, die denen der Hölle zuwiderlaufen. Nur die bösesten Sterblichen - typischerweise jene, die von Infernalischen Herzögen oder Erzteufeln gefördert werden - können darauf hoffen, einen Höllenschlundteufel ohne Aussicht auf ewige leidvolle Vergeltung zu kommandieren. Auch jene, welche zufällig über diese Ehrfurcht gebietenden Wesen stolpern, sollten sich ängstigen, denn diese sind nichts anderes als die Vollstrecker der Hölle. Wohin Höllenschlundteufel auch gehen, eins ist sicher: Die volle Macht der Hölle folgt ihnen auf dem Fuße.

Infernalische Opfergabe: Nichts anderes als die blasphemischsten Gaben können einen Höllenschlundteufel dazu bringen, in die Dienste eines Sterblichen zu treten. Die Opferung eines machtvollen gut gesinnten Klerikers oder eines bekannten Engels, die Vernichtung eines mächtigen Artefakts des Guten oder das Anbieten eines ebenso starken Werkzeugs des Bösen können dabei helfen, einen Höllenschlundteufel aus der Grube zu locken. Jede dieser Opfergaben verleiht dem Beschwörer einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, um eines dieser Scheusale herbeizuzaubern.

Der Infernalische Adel

Unter Asmodeus und seinen Erzteufeln herrschen die unfassbar großen Mengen des höllischen Adels. Infernalische Herzöge, Dirnenköniginnen, Malebranches, Höllenschlundteufel, höhere Teufel und alle anderen gnadenlosen Fürsten der Teufel sind sowohl Befehlsempfänger als auch -geber. Sie führen die Kommandos ihrer Vorgesetzten sowie ihre eigenen Pläne mit kalter Effizienz aus. Die Mächtigsten dieser Scheusale werden als Gottheiten verehrt, da sie die Macht und die ungezügelte Bösartigkeit niederer Götter besitzen. Selbst die Schwächsten dieser Adligen haben noch die Fähigkeiten, vollständige Reiche der Sterblichen in Verdammnis zu stürzen. Hier sollen nun einige der Mitglieder des Höllenadels beschrieben werden, wobei es unzweifelhaft noch Hunderte anderer in dieser grenzenlos großen Ebene gibt (jene, die wie Götter Zauber verleihen können, sind auf der Innenseite des Buchrückens verzeichnet).

Infernalische Herzöge

Diese berüchtigten Adligen der Grube, Anführer der Höllenarmeen und Architekten der Zwietracht werden auch Herren der Hölle, Herzöge des Untergangs und Fürsten der Verdammnis gerufen. Aus den endlosen Massen von Teufeln in der Hölle erheben sich gelegentlich Scheusale von außergewöhnlicher Verruchtheit. Es sind Kreaturen, welche natürliche Aspekte der Grube verkörpern, wie Disziplin, Elend, Gewalt, Korruption oder eines der anderen ungezählten Laster. Diese Teufel werden Jahrtausende lang in allen Kreisen getestet und müssen sich ihren Weg unter die höheren Scheusale schwer erarbeiten, bis sie nicht mehr weiter kommen. Aber dann, durch irgendeinen Akt meisterhafter Verdorbenheit, erregen sie die Aufmerksamkeit von einem der Erzteufel und werden in eine einzigartige Gestalt und Position befördert. Sie erhalten neue Kräfte sowie Autorität, welche über die der höheren Teufel hinausgeht. Die Order, die sie bei ihrer Erschaffung erhalten, bestimmen ihre Tätigkeiten für die kommenden Millennia. Von diesem Augenblick an gehören sie zu den Meistern der Hölle, der Elite der Teufelsbrut, zu den Infernalischen Herzögen.

Die Herzöge besitzen größere Autonomie als höhere Teufel und sind nur den Erzteufeln sowie Asmodeus Rechenschaft schuldig. Einige mögen sich um den Seelenfluss aus Avernus kümmern, andere werden entsandt um Sterbliche zu korrumpieren und dritte sind dafür verantwortlich, Armeen für die Verteidigung der Hölle und zur Invasion anderer Ebenen aufzustellen. Manchen Herzögen werden noch mysteriösere und ungewöhnlichere Aufgaben gegeben, zum Beispiel eine besondere Seele einzufangen, eine neue Ketzerei zu erfinden oder nach einem obskuren Stück blasphemischen Wissens zu suchen. Was auch immer ihre Mission ist, bei der Erfüllung wird den Herzögen freie Hand gegeben, auch wenn sie - für den Fall, dass sie gegen den Willen der Hölle verstoßen sollten - unter der Beobachtung der Osyloth und Erzteufel stehen. Die meisten Herzöge gehen dabei recht subtil vor, da sie unendlich Zeit und Ressourcen besitzen, ihre Ziele zu erfüllen. Ganz zu schweigen von den profanen Kräften, welche jeder von ihnen anwenden kann. Besagte Ziele erweisen sich in den meisten Fällen als sehr konkret, während die ihrer Vorgesetzten eher alle Ebenen überspannen. Es sind oft die Augen der Infernalischen Herzöge, welche sich auf bestimmte sterbliche Welten, Länder oder Personen richten, wenn sie ihren Einfluss und den der Hölle erweitern wollen.

Um ihre Ziele zu erfüllen, pflegen die Herzöge Anhängerschaften unter den Sterblichen, in denen sie die Macht der Hölle gegen absolute Unterwerfung und Korruption eintauschen. Jene, die diese Halbgöttern ähnelnden Wesen anrufen und ihnen Opfern, empfangen dafür zwar eine Reihe lasterbehafte Kräfte, aber auch die sichere Aussicht auf ewige Verdammnis.

Die Dirnenköniginnen

Als uneinsichtiger Frauenfeind hält Asmodeus wenig von dem, was er als „Zweites Geschlecht“ bezeichnet. Trotz dieser Einstellung und der Tatsache, dass an der Spitze der Teufelshierarchie kein Platz für Frauen ist, haben sich vier mächtige und uralte weibliche Wesen Respekt unter den Infernalischen Herzögen verschafft. Jede von ihnen ist ein gefallener Engel und hat ihren unterdrückenden Herren im Himmel verleugnet, um Asmodeus' Exodus zu folgen. Allerdings konnten sie nicht voraussehen, dass die Hölle nicht der glorreiche Triumph werden würde, den sie erwarteten. Im Laufe der Millennia wurden aus ihnen nicht die Kaiserinnen logisch aufgebauter Utopias, sondern nur zweitklassige Adlige in der abartigsten Gesellschaft des Multiversums. Nun sind sie verbittert und leicht zu verärgern, nehmen auch den Titel

an, welcher von ihren ehemaligen Geschwistern im Himmel und ihren infernalischen Rivalen verbreitet wurde. Ihre Machenschaften haben sich mit der Zeit als genauso genial und gnadenlos erwiesen wie jene ihrer männlichen - beziehungsweise anders-geschlechtlichen oder geschlechtslosen - Ebenbilder. Zwar gleichen sie im Rang den anderen Infernalischen Herzögen. Aber die weiblichen Tugenden dieser sogenannten Dirnenköniginnen haben ihnen einen besonders schlechten Ruf im Multiversum eingebracht. So besitzen ihre Kulte eine Größe, die nur von denen der Erzteufel und Asmodeus übertroffen wird.

Ardad Lili: Auch das Ende der Unschuld genannt, ergötzt sich Ardad Lili daran, Männer zu beeinflussen und die Dummheit dieses Geschlechts aufzudecken. Sie erscheint als gesundes, gewöhnlich schönes Mädchen, welches gerade zur Frau heranreift. Nur ihre Flügel aus Schlangenschwänzen verraten ihre diabolische Natur. Der Ausdruck, ein Junge werde mit seiner ersten sexuellen Erfahrung zum Mann, ist Ardad Lilis Geist entsprungen und war einmal synonym mit der Aussage, dass jemand „zum Narren gemacht“ werde.

Doloras: Unsere Dame der Pein ist ein wunderschöner Schrecken mit Augen aus blankem Ebenholz, einer eisernen Haut und Fingern wie Dolche. Ihre einstmaligen Engelsflügel starren nun vor Nadeln und eine Krone aus Tränen umringt ihren haarlosen Kopf. Sie bietet sadistischen Trost für jene, die ihre sterblichen Gefühle ablegen wollen, sowie ein wie in Eisen geschlagenes Evangelium der Unverletzlichkeit durch Gleichgültigkeit und Erlösung durch Gefühlslosigkeit.

Eiseth: Man sagt, sie sei die erste gefallene Celestische. Die Erinnyenkönigin ist als Engel der Hölle eindrucksvoll, aber genauso einschüchternd und fürchterlich, wie ihre ehemaligen göttlichen Geschwister gelassen sind. Ein Hass auf alles Celestische frisst an ihr, sodass sie sich mit anderen Erinnyen umgibt und diese bei Überfällen auf die himmlischen Reiche anführt. Einige der am längsten lebenden Wesen im Multiversum behaupten, dass Eiseth einmal ein Himmlischer Herrscher des gerechten Zorns und eine Verwandte Raga-thiels war (was vielleicht nicht wörtlich zu nehmen ist). Aber wenn das wahr sein sollte, dann verlieren weder Engel noch Teufel ein Wort darüber.

Mahathallah: Die Witwe der Illusionen war einst eine Magd von Pharamasma und versteht daher die vergängliche Natur aller Dinge besser als die meisten anderen Wesen. Es wird erzählt, dass sie einmal ihre Herrin anflehte, den Zeitpunkt ihres Todes sehen zu dürfen. Pharamasma erfüllte ihr diesen Wunsch. Mahathallah floh darauf an Asmodeus' Seite, um ihrem Schicksal zu entgehen. Nun beginnt sie jeden Morgen als die schöne Celestische, die sie einst war. Dann aber altert sie im Laufe des Tages, bis sie nicht mehr als ein abstoßendes Skelett darstellt. Mahathallah hüllt sich in viele Schichten aus Illusionen, damit sie niemals an das Ende erinnert wird, dass sie angeblich vermieden hat.

Die Malebranches

Sie sind die Elite der Elite, die Herren der Cornugon und der Invasoren. Malebranches führen den Marsch der Hölle auf allen Ebenen an. Wohin sie gehen, folgen ihnen die Legionen der Grube auf dem Fuße. Sie sind überaus rar, denn nur einmal alle 5.000 Jahre zeigt ein Cornugon das Potential, in den Stand eines Malebranche erhoben zu werden. Die mit erlesenen Schmerzen verbundene Transformation macht sie zu einzigartigen und furchterregenden Wesen, ähnlich den Infernalischen Herzögen, aber von geringerer Position. Malebranche entfernen sich nur aus einem Grund aus der Hölle: Um eine sterbliche Welt oder ein planares Reich im Namen der Grube zu unterjochen.

Malebranches widmen ihre Existenz dem Verbreiten des infernalischen Gesetzes. Dabei reisen sie aber selten an der Spitze der Höllenheere, sondern arbeiten ohne Unterstützung mit Versuchungen, List und Tücke in den anvisierten Ländern, um dort Unheil und Unfrieden zu stiften. Dabei heben sie auch Armeen unter der einheimischen Bevölkerung aus. Sie sind Umstürzler und falsche Retter. Erst wenn es zu spät für Erlösung ist, stoßen sie in die infernalischen Posaunen und öffnen die Tore für die Heere der Verdammten.

Malebranches besitzen so viel Macht, dass sie gelegentlich Kulte von Sterblichen anziehen. Sie sind in der Lage, wie die Infernalischen Herzöge ihren Anhängern Zauber zu

gewähren. Während diese Kriegsherren Jahrtausende damit verbringen, auf den Welten zu wirken, die sie erobern wollen, erlangen sie oft den Status von mythischen Figuren und göttlichen Legenden, manchmal sogar auf unterschiedlichen Welten. Selbst, wenn sie nicht von Personen ihrer Welt verehrt werden, können Malebranches doch deren Gebete vernehmen und Zauber verleihen sowie Sterbliche verderben und ihren diabolischen Brüdern so weit helfen, wie sie es vermögen.

Den Völkern Golarions sind zwölf Malebranches bekannt: einer für ihre eigene Welt, neun für die Welten, welche sie am Nachthimmel erkennen und zwei für Welten, die einstmals existierten.



Ordnung

Ihys und Asmodeus erschufen die Fundamente der Realität, erfanden und formten sie aus dem Licht ihrer Welt. Das Siegel wurde zur Quelle der Schöpfung. Die Ersten lernten, dass sie alles tun konnten, was sie wollten, wenn sie von dessen unendlicher Macht zehrten. So entstanden Wunder jenseits bisheriger Vorstellungskraft als Elemente, Inseln der Wirklichkeit und Kreaturen gestaltet aus den geringeren Funken.

Die Ersten waren während dieses Zeitalters aber nicht alleine, denn andere folgten in ihren Fußstapfen. Aus den Reihen der jüngeren Funken erwachsen lebendige Gestalten gleichsam der Dinge, welche Ihys und Asmodeus geschaffen hatten. Es waren majestätische und wilde Tiergeister mit Persönlichkeiten, die denen der Ersten glichen. Die Inseln der Brüder zogen diese Wesen an und die Mächtigsten von ihnen lernten sogar, die Kraft des Siegels zu nutzen.

Die Brüder schufen leichtsinnig viele Dinge, die sie ebenso schnell wieder zerstörten. Für eine Zeit stellte sie dies zufrieden. Dann aber begann jeder von ihnen, bestimmte Orte und Arten von Kreationen zu bevorzugen. Sie kreierten und rekreierten dieselben Formen

immer und immer wieder, wobei sie diese stets weiter verbesserten und entwickelten, wie es ihnen gefiel. So entstand langsam eine Ordnung der Dinge. Schöpfungen begannen, Eigenschaften zu entwickeln, welche den Schöpfern lieb waren, sodass diese ihnen Namen verliehen. In dieser Zeit wurde das Grundgerüst der Sterne und Planeten errichtet, was die beiden Ersten sehr stolz machte. Dann jedoch machte Ihys eine Entdeckung, welche den Frieden dieser ersten Epoche für immer zerrütten sollte: Er schuf ein neues Leben.

Eigentlich handelte es sich nur um einen winzigen und einfachen Akt der Schöpfung, bei dem Ihys einen Teil seines Wesens in die Handlung fließen ließ. Aber oh Wunder! Das Ding begann sich zu bewegen und ohne Befehl seines Schöpfers die Umgebung zu erkunden. Neugierig beobachtete Ihys die Kreatur für lange Zeit, erfreute sich an ihren Entdeckungen und fühlte ihre Freuden und Ängste. Nach einer Weile beendete

Ihys die Existenz des Wesens, da er meinte, alles von ihm gelernt zu haben. Aus den Überresten stieg ein Funke aus Licht empor, ähnlich denen, welche die Ersten selbst einmal gewesen waren. Es huschte zurück zu seinem Schöpfer, um mit ihm zu verschmelzen. Ihys war fasziniert und aufgeregt zugleich und teilte seine Erfindung mit seinem Bruder ebenso wie mit seinen geringeren Verwandten.

In dem Zeitalter, nachdem der Erste gelernt hatte, Leben zu schaffen, erfuhr die Schöpfung einen neuen Schub. Unzählige Kreaturen wurden geformt, aufgegeben und vernichtet, während ganze Völker je nach den Launen ihrer Schöpfer aufstiegen und fielen. Aus Inseln der Wirklichkeit machte man Menagerien, wo neue Wesen leben, sich entwickeln und irgendwann auch fortpflanzen konnten. Freistätten des Lebens entstanden weit vom Siegel entfernt, welches langsam zwischen den Wundern, die es produziert hatte, vergessen wurde. Die Ersten und alle ihre Anverwandten aber erfuhren den Stolz von Eltern und Meistern.

Bald allerdings kamen die Invasoren und die Ersten erfuhren, dass ihre Wirklichkeit nicht die einzige war. Durch Lücken in der Realität schlüpfen die urtümlichen Schausale, die Herren des Chaos und die Meister der Elemente. Sie entdeckten die Welten im Umkreis des Siegels und wollten deren Macht und Potential für sich gewinnen. Auch andere Besucher trafen ein, um die Reiche der Ersten zu erforschen. Es waren Wesen, welche behaupteten, einen ähnlichen Ursprung wie Ihys und Asmodeus jüngere Geschwister gehabt zu haben. Diese Reisenden brachten Wissen um die Sphären jenseits des Siegels mit sich, um fremde und wunderliche Reiche angefüllt mit urtümlichen Wesen und noch schrecklicheren Dingen. Aber die Ersten hatten kein Interesse daran, das Siegel zu verlassen. Viele ihrer Verwandten traten jedoch die Wanderschaft in andere Ebenen an. Die meisten kehrten niemals zurück.

Jedoch sogar im Lichte dieser Enthüllungen vergingen weiterhin die Äonen, während die Ersten Welten erschufen und sie beobachteten. Auf ihren Inseln florierten die Lebewesen entweder durch langsame, natürliche Prozesse oder Einmischung von außen, bis sie sich ebenfalls zu denkende Wesen entwickelten und sich in Ehrfurcht vor ihren Schöpfern verneigten. In diesem Zeitalter fühlten die Kinder des Siegels zum ersten Mal die Verehrung durch geringere Wesen. Man nannte sie nun Götter, und mit diesem Mantel würden sie sich von nun an für alle Zeiten schmücken.

Aus Das Buch der Verdammten
Worin das fundamentale Verstehen der Wirklichkeit und die Gesetze der Existenz dargelegt werden, neues Leben das Siegel erreicht, jene von außerhalb sich offenbaren und die erste Handlung der Zwietracht das Multiversum für alle Zeiten besudelt.

Die Götter führen fort, Völker von gehorsamen Lebewesen zu erschaffen. Und während sich das Wissen um die Existenz der Ersten von Welt zu Welt verbreitete, wuchs auch die Verehrung auf den Inseln, aus der sich später wahre Anbetung entwickelte. Diese Zuneigung besaß für die Götter keine Bedeutung, da ihre Kreaturen für sie nichts mehr als Haustiere oder Spielzeuge darstellten. Für sie waren es Ablenkungen, die nach ihrem Ende den geliehenen Lebensfunken zu ihren Schöpfern zurückbrachten. Nach Äonen der Schöpfung und Zeitaltern des Kennenlernens von Herzen und Seelen durch Gebete, begannen die Werke, welche Ilys selbst begonnen hatte, ihm trotz allem Sorgen zu bereiten.

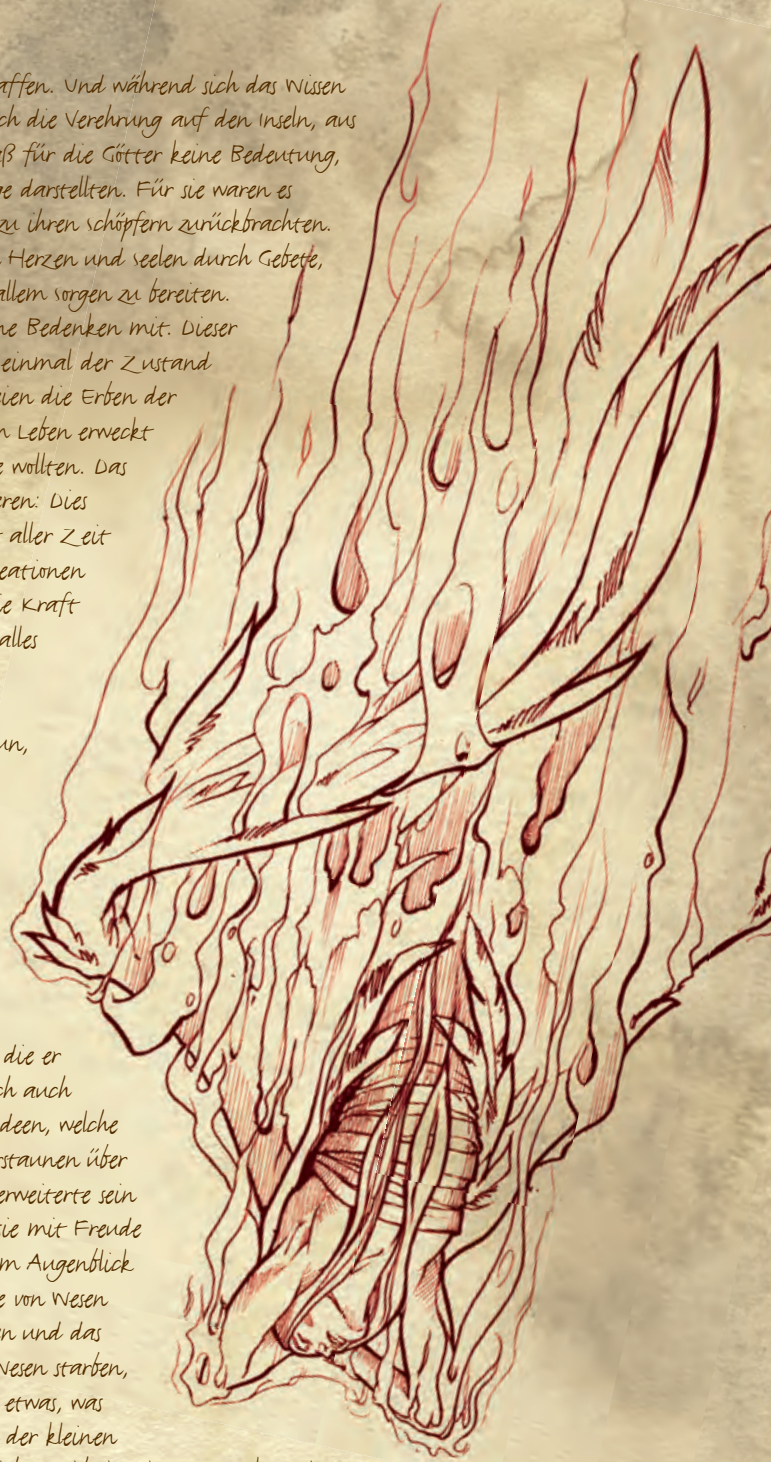
Er suchte um Rat bei Asmodeus und teilte seinem Bruder seine Bedenken mit. Dieser lächelte und tröstete seinen Ilys. Er erklärte ihm, dass dies nun einmal der Zustand der Dinge sei und auch immer gewesen war. Die Brüder allein seien die Erben der Macht des Siegels, also gehörten auch die Wunder, welche sie zum Leben erweckt hatten, allein ihnen. Sie könnten damit tun und lassen, was sie wollten. Das Leben flüße vom Siegel zu den Ersten und von ihnen zu den anderen: Dies sei die Ordnung der Realität, die Ordnung, welche sie schon seit aller Zeit gekannt hätten. Daher sollte sie die unwichtige Natur ihrer Kreationen nicht mehr bekümmern, als dass sie das Licht des Siegels oder die Kraft ihrer fabelhaften Mächte betrauertem. Sie seien die Ersten und alles andere von geringerem Wert.

Ilys stimmte langsam und widerwillig zu. Aber er hatte Veränderungen während seiner Existenz gesehen und fragte sich nun, ob dies wieder geschehen würde.

Daher erzählte er seinen jüngeren Geschwistern von seinem Kummer, von denen die meisten mit Asmodeus übereinstimmten. Aber unter ihnen gab es ein Paar, welche seine Gefühle teilten. Ilys wurde nun davon angespornt, dass er mit seinen Gedanken nicht alleine war, und besuchte seine liebste Welt. Er blickte hinab auf die Arbeit, die ihn so lange erfreut hatte, und auf die Wunder, welche sein waren und doch nicht sein, die Schöpfungen seiner Schöpfungen. Er sah den Wandel der Gestalten, die er vor Äonen erdacht hatte, zu lebenden Wesen. Darauf wandelten sich auch die Anfänge seiner flüchtigsten Gedanken hin zu grundlegenden Ideen, welche er erst noch verstehen musste. Er erkannte Mitgefühl, stolz und Erstaunen über sein Werk. Gefühle, die er sich vorher kaum vorstellen konnte. Ilys erweiterte sein Wesen, berührte all die Kreaturen seiner ersten Welt und wärmte sie mit Freude und Dankbarkeit. Dann zerschmetterte er seine Schöpfung. In einem Augenblick vernichtete er das, was er am meisten schätzte. Er tötete tausende von Wesen auf diesem Erdball, wodurch er nun all den Schmerz, den Schrecken und das Verratensein seiner unzähligen Kinder fühlte. Als diese winzigen Wesen starben, legte er seinen Anspruch auf ihre Lebensfunken ab und gab ihnen etwas, was ihnen vorher nie in den Sinn gekommen wäre: eine Wahl. Scharen der kleinen Flammen kehrten zu ihm zurück, wodurch sie die nicht-erkennliche Weisheit seines Tuns akzeptierten. In anderen aber erkannte Ilys ein neues Wunder, eine Wahrheit über die Existenz, von welcher er nie zu träumen gewagt hätte. Hunderte der Lebensessenzen der ersten Gotteskinder zerstreuten sich zwischen den Sphären der Schöpfung. Einige verbanden sich mit seinem Bruder, andere mit seinen jüngeren Geschwistern, während dritte in die Dunkelheit trieben, um ihren eigenen Weg zu finden.

Ilys erfuhr die Wärme der Wesen, welche ihn wirklich verehrten, und war voller Stolz auf jene, die gewählt hatten, mehr zu sein als seine Sklaven. Der Erste war so glücklich wie nie zuvor und begann, die Wahrheit ihres gemeinsamen Werks unter seinen Geschwistern zu verbreiten.

so spaltete ein Schisma die Götter – eines, das niemals heilen würde.





Kapitel Drei

TEUFELSANBETUNG

Preiset den Weisen der Wildnis und den Eisenkönig, sind sie doch die Meister über Seelen und die Pfade zur Hölle! Verlangt nach dem Geist im Golde, da er herrsche über Gier und erzwinne die Handlungen der Menschen! Verehrt den Mannigfaltigen Herzog, welcher die Begierden der Sterblichen besser kennt als sie selbst! Höret die Worte der Schlange, weil ihr Kuss die verborgene Wahrheit enthüllt! Gehorcht dem Feuergott, da er allein die Verdienten belohnt! Kniet hin vor dem Schwarzen Sohn, denn er war der Erste und Heiligste, und vor dem Roten Sohn, denn er ist die Hölle! Und unterwerft euch mitsamt euren Herrschern dem Fürsten, dem Ersten unter den Göttern, der er euer Meister war und immer sein wird!

—Aus *Das Buch der Verdammten*, "Das Gebet der Lobpreisungen"



Die Macht der Hölle liegt in Ordnung, Versuchung sowie den Launen und Schwächen der Sterblichen. Die Herren der Grube interessiert weder ein nächtliches Heulen oder wütende Exzesse noch vergeudetes Blut oder bestialische Taten. Ihre Wege sind jene von Einflüsterung und Verschlagenheit - und für alle Dinge haben sie bestimmte Methoden und Regeln. Die Meister des infernalischen Reiches kennen die Unbeständigkeit der Sterblichen und die Schwächen, die in deren Herzen ruhen. Ihre Vision erstreckt sich hinweg über die Grenzen des Lebens und Jahrhunderte. Ihre Gaben können jeden noch so lächerlichen Traum erfüllen und sind voller Freuden, so unterschiedlich und unermesslich wie die Qualen der Hölle selbst. Aber für all diese Dinge muss man einen Preis bezahlen, der immer der gleiche ist: die Ewigkeit in den Diensten der höllischen Fürsten der Finsternis. Niemand bezweifelt, dass dies eine sehr hohe Gebühr ist. Aber unendliche Reihen von Sterblichen glauben, sie seien klüger als ihre diabolischen Wohltäter. Andere erweisen sich als so kurzsichtig, dass sie eine Gunst, die über Hunderte von Jahren gilt, mit der Ewigkeit verwechseln. Die Scheusale besitzen eine große Geduld. Ihre Bösartigkeit erstirbt nie, auch wenn ihre Dienstzeit Zeitalter überdauert. Jedes infernalische Wunder zeigt sich mit der Zeit als Falle, denn kein sterblicher Betrugsversuch entgeht den Augen der Teufel.

Die Verlockungen der Hölle sind vielgestalt und bilden ihre schlimmsten Bedrohungen. Nur wenige Teufel erscheinen plötzlich in einer Wolke aus Rauch und Schwefel, um einen Vertrag mit Blut zu besiegeln. Kaum ein Sterblicher benötigt einen solch offensichtlichen Wegweiser zu den Toren von Avernus. Ein eingeflüsterter Zweifel oder eine einzige Vision der Eifersucht reicht oft aus, ein Leben voller Gottesfurcht zunichte zu machen. In anderen Fällen haben Sterbliche lediglich Bedarf an ihrer eigenen Verdammung. Sie warten nur auf die richtige Gelegenheit. Daher fließt ein endloser Strom an Lügen, üblen Wahrheiten, Gotteslästerungen und unterschwellig korumpierenden Utensilien aus der Hölle - Waffen auf der Suche nach jemandem, der sie bereitwillig gegen sich selbst richtet. Die Benutzer bemerken selten, dass ihre Taten das eigene Seelenheil aufs Spiel setzen. Aber trotz aller teuflischen Ränke befriedigt die Mächte der Hölle nichts mehr als ein Sterblicher, welcher sich nicht durch Verführung oder eine List verdammt, sondern seine Dienste vollen Bewusstseins und aus freien Stücken anbietet.

Teufelsanbetung

Viele der mächtigeren Bewohner der Hölle besitzen einen gewissen Grad göttlicher Kraft, welche sie einsetzen, um Sterbliche dazu zu bewegen sie zu verehren. Neben wirklichen Gottheiten mit Reichen in der Grube versuchen nicht wenige infernalische Wesen, Sterbliche über eine Religion an sich zu binden. Diese Fürsten der Hölle stacheln skrupellose Einzelpersonen und ganze Kulte dazu an, ihre Gunst zu erlangen. Im Gegenzug gewähren die Scheusale ihren Verehrern Zugang zu unheiliger Magie und den direkten Kontakt mit Teufeln. Die infernalische Elite besitzt nur Macht über begrenzte Einflussphären. Ihre Mitglieder werden aber trotzdem als normale Götter behandelt. Viele ihrer Kultanhänger sind böse gesinnte oder amoralische Kleriker. Die fanatischsten von ihnen - also jene, die sich mit Haut und Haaren den Zielen der Hölle verschreiben - werden zu Diabolisten. Sie verfügen damit über verborgene Lehren der Hölle und können deren Wut kanalisieren (für Details darüber, welche Teufel religiöse Verehrung belohnen, siehe die Innenseite des Umschlags).

Teufelsanbeter sehen sich fast universeller Ablehnung und Abscheu gegenüber. Sie sind zwar nicht so destruktiv wie

Verehrer anderer Scheusale, erfahren aber, dass ihre Zeitgenossen sie mit diesen in einen Topf werfen. Daher werden sie in vielen Ländern wie Hexen verfolgt und bestraft, denn viele Gesellschaften haben Regeln, wenn nicht sogar Gesetze gegen die Anbetung von Scheusalen. Deswegen führen die Kultanhänger ihre Zeremonien im Geheimen durch und erzählen nur wenigen potentiellen Gleichgesinnten von ihrem Glauben. Dabei treffen sie sich nur sporadisch, wie etwa an gotteslästerlichen Feiertagen. Bei diesen Zusammenkünften finden selten grausamen Riten oder obszöne Orgien statt. Die meisten Kulte folgen strikten Statuten oder Traditionen, durch welche ihre Mitglieder die Gelegenheit bekommen, den infernalischen Herren ihre Anliegen vorzutragen oder ausgefeilte persönliche wie Gruppenopferungen durchzuführen. Da sie der Angst und den Vorurteilen der Gesellschaft gewahr sind, bezeichnen sich viele Teufelskulte als exklusive Organisationen, alte Geheimgesellschaften oder Versammlungen erleuchteter Philosophen. Neumitgliedern verspricht man die Einführung in hochgestellte soziale Kreise, Zugang zu Bibliotheken exotischen Wissens, großen Reichtum, Luxus oder diverse Mysterien, die Unwürdigen sonst nicht offenbart werden. Man kann einem solchen Kult beitreten und jahrelang nur am Rande mitwirken, ohne dass man den wirklich lästerlichen Taten des inneren Kreises auf die Schliche kommt. Wenn Schüler dann die Wahrheit erkennen, stecken sie oft schon viel zu tief in den Aktivitäten der Sekte, als dass sie ihr entkommen könnten.

Die Kirche des Asmodeus stellt eine definitive Glaubensgemeinschaft von Teufelsanbetern dar, obwohl viele Personen diese Tatsache gerne übersehen oder die Unterschiede zu den Kulturen kleinerer infernalischer Mächte aufzeigen. Das Verehren des Fürsten der Finsternis hebt sich dadurch ab, dass es in vielen Ländern allgemein akzeptiert wird und die Religion einen hohen Stellenwert besitzt. Außerdem ist Asmodeus ein wahrer Gott. Zwar nehmen die Kirchen gut gesinnter Götter Abstand von Asmodeus' Glauben und verurteilen ihn sogar. Aber kaum eine würde sich so weit aus dem Fenster lehnen, dass sie zu einem Kreuzzug gegen die machtvolle teuflische Religion ausrufe. Da kommen die geringeren diabolischen Adligen den Teufelsgegnern schon gelegener. Man verhindert stattdessen lieber, dass kleinere Sekten sich nicht so weit ausbreiten können, wie die Kirche des Asmodeus es bereits tut.

Die Philosophie des Diabolismus unterscheidet sich von der Teufelsanbetung, weist aber auch verschiedene Gemeinsamkeiten auf. Sie betrachtet die Organisation der Hölle als das Vorbild für eine perfekte Gesellschaft. Diese Lehren versehen ihre Anhänger nicht mit Zugriff auf göttliche Kräfte, unterstützen aber die Verkündigung vieler infernalischer Grundsätze: hierarchischer Gesellschaftsaufbau, Unterdrückung des freien Willens, Vorzüge der Sklaverei, Vorteile der Tyrannenherrschaft sowie unnachgiebige Gesetzesauslegung. Dabei kann die philosophische Überzeugung vieler Personen vom Diabolismus zu größerer sozialer Akzeptanz in Ländern führen, wo offene Teufelsverehrung nicht sehr beliebt ist. In chaotischen Nationen oder unter Individuen, die eine gewisse Machtposition innehaben, findet die infernalische Gesellschaftsordnung die meisten Anhänger. Der Schritt hin zu voller religiöser Unterwerfung ist allerdings nicht weit und veranlasst viele Länder und Religionen dazu, den Diabolismus als Weg zu offener Häresie zu verdammen. Trotzdem verbreitet er sich weiter und findet mittlerweile sogar Anklang unter jenen, welche die Vergötterung von Teufeln normalerweise ablehnen würden. In Gelehrtenkreisen fragt man sich daher, ob der Diabolismus das Produkt sterblicher Gedankengänge sei oder ob es sich um eine perfide Erfindung des Fürsten der Finsternis handle.

Infernalische Kontrakte

Infernalische Kontrakte (oder Verträge) stellen die am weitesten bekannte und direkteste Art der teuflischen Korruption dar. Sie bilden eine feste Verbindung zwischen einem Teufel und einem Sterblichen. Solche Kontrakte können die verschiedensten Formen annehmen und parodieren die Gesetze und die rechtliche Terminologie der Gesellschaft des sterblichen Vertragspartners. Grundsätzlich enthält ein infernalischer Kontrakt ein Angebot, typischerweise über irgendwelche exotische Güter oder anscheinend unmöglich zu erfüllende Dienstleistungen. Dieses Angebot wird von einem Teufel gemacht, der genau zu diesem Zweck herbeigezaubert wurde. Die Verträge sind außerordentlich mächtig, können Leben und selbst die Realität auf verschiedene Weisen für den oder die Unterzeichner der höllischen Dokumente verändern. Als Gegenleistung für das Erfüllen des Kontrakts übereignet der Sterbliche dem Teufel seine Seele, sobald der Unterzeichner stirbt oder die im Vertrag festgelegte Zeitspanne abläuft. Die Seele eines Sterblichen ist fast immer das Ziel, auf das es das Scheusal abgesehen hat. Allerdings kommt es vor, dass es seine Absichten vernebelt. Das geschieht entweder durch verwirrende Formulierungen, Fußnoten, Anhänge oder sogar durch die Vertragserfüllung, welche dem Sterblichen die Mittel zu Hand gibt, sich selbst zu verdammen. Deshalb sind manche infernalische Kontrakte nur Beschreibungen eines blasphemischen Tauschhandels, während die Texte anderer vom Hundertsten ins Tausendste führen, um die wahren Intentionen des Teufels zu verbergen. Je höher die Komplexität des Dokuments, desto eher kann das Scheusal dieses Ziel erreichen. Gleichzeitig steigt jedoch auch die Chance des Sterblichen, durch einen legalen Schachzug der Verdammnis zu entgehen.

Jeder höhere Teufel ist in der Lage, einen infernalischen Kontrakt niederzuschreiben, entweder zur eigenen Verwendung oder für einen niederen Teufel. Einige der Scheusale, wie die raffinierten Phistophili, sind besonders gut darin, überlange und irreführende Schriftstücke anzufertigen. Auch haben die verschiedenen Teufelsgattungen unterschiedliche Vorlieben, welche Art von Verträgen sie gerne abschließen. Viele niedere Teufel wie Barbazus oder Erinnyen stellen sich für eine gewisse Zeit in die Dienste eines Sterblichen. Hamatula hingegen offerieren häufig Reichtümer aus den Schatzkammern der Hölle. Andere Teufel sind hinterlistiger. Imps wissen, dass nur wenige Sterbliche für ihre geringen Leistungen das Risiko der Verdammnis eingehen würden. Sie müssen daher kreativer sein. Osyluth tauschen regelmäßig infernalisches oder arkanes Wissen gegen Geheimnisse von Sterblichen, welche sie später benutzen, um Macht über ihre ehemaligen Meister zu gewinnen. Je stärker der Teufel, desto drastischer können dessen Gaben sein. Diese können das Erfüllen von Wünschen, das Schenken infernalischer Kräfte oder der Segen eines langen Lebens beinhalten. In diesen Fällen kann der Preis des Sterblichen allerdings nur der Schwur ewiger Treue zur Hölle sein.

Jede Person kann nur jeweils einen infernalischen Kontrakt eingehen, denn alle Teufel spüren, ob man sich bereits mit der Hölle eingelassen hat. Da man ihnen dann nichts mehr zu bieten hat, lehnen sie jeden Annäherungsversuch ab. Außerdem haben Sterbliche, die bereits wahre Anhänger Asmodeus' oder seiner Erzteufel sind, keine gute Verhandlungspositionen bei Teufeln. Gelegentlich mag ein Individuum etwas anderes als seine Seele anbieten, aber solche Abschlüsse sind selten (vor allem, wenn die Person noch eine zur Verfügung stehende Seele besitzt).

Abschluss eines infernalischen Kontraktes

Um Vertragspartner werden zu können, muss zu Beginn ein Teufel gefunden werden, der die gleiche Bereitschaft zeigt. Ab

und zu tritt ein Scheusal mit dem Angebot einer mächtigen Gunst an eine Person heran. Meistens ist es jedoch ein Sterblicher, welcher durch Geschichten dunkler Geschäfte und großer Belohnungen angetrieben den Kontakt initiiert. Für gewöhnlich benötigt man für die Kontaktaufnahme Zauber wie *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen*, um einen Teufel herbeizuzaubern. Diese Zauber können ein Scheusal nicht dazu zwingen, sich auf einen Vertrag einzulassen, der zu seinen Ungunsten ausfällt oder in dem er gar völlig ohne Bezahlung bleibt. Die Zauber sind nur dazu geeignet, die Aufmerksamkeit eines Teufels auf sich zu lenken, damit er einem ein offenes Ohr schenkt. Befindet er die Konditionen eines Kontraktes für machbar und vernünftig, kehrt er normalerweise erst einmal in die Hölle zurück, um das Dokument aufzusetzen oder – im Falle niederer Teufel – aufsetzen zu lassen. In den meisten Fällen muss der sterbliche Vertragspartner den Externar noch einmal herbeizaubern, für gewöhnlich nach 1W4+1 Wochen bei niederen Teufeln oder 1W4+1 Tagen bei höheren. (Teufel, die auf einer Stufe mit Gottheiten stehen, können sofort einen Vertrag abschließen.) Bei dieser zweiten Herbeizauberei bringt das Scheusal ein auf den Beschwörer zugeschnittenes Schriftstück mit, das dieser unterzeichnen muss. Geschieht dies, erhält der Sterbliche die vereinbarte Gunst ebenso wie die Versicherung, dass nach dem Zeitpunkt seines Todes seine Seele verdammt wird und augenblicklich zur Hölle fährt. Damit ist sie nicht mehr durch irgendeine Art von Auferstehungs- oder ähnlicher Magie beeinflussbar (wenn man einmal von göttlicher Einmischung absieht).

Umgang mit infernalischen Kontrakten

Infernalische Kontrakte sind Gaben, die ein Charakter erhält, wenn er eine blasphemische Vereinbarung mit einem Teufel eingeht. Dies ist ein unverzeihlich böser Akt, welcher die Gesinnung des Charakters verändern, einen göttlichen Zauberwirker vom Zugang zu Zaubern gut gesinnter Götter trennen und eine Wiederauferstehung verhindern kann. Stelle deshalb sicher, dass der Charakter die Auswirkungen eines solchen Vertrages versteht, bevor er ihn unterschreibt.

Solche diabolischen Abmachungen bieten das Potential, dass ein SC Kräfte entwickelt, die er aufgrund seiner Stufe gar nicht haben beziehungsweise niemals besitzen dürfte, weil sie einfach zu stark sind. Was infernalische Kontrakte enthalten und wie man mit ihnen umgeht, hängt ganz vom Spielleiter ab. Dieser kann jede Variable so abändern, damit sie in sein Spiel passt und den Ansprüchen der Vertragspartner gerecht wird. SL sollen hiermit auch ermutigt werden, die hier vorgestellten Anregungen als Sprungbrett für ausgefeiltere und spezielle Auswirkungen zu benutzen, da die verlockendsten infernalischen Verträge jene sind, die man auf die einzelnen Charaktere zuschneidet oder welche die diabolische Agenda vorantreiben. Andererseits können Spielleiter, welche diese häretischen Abkommen nicht als Teil ihrer Spielrunden haben wollen, die entsprechenden Fähigkeiten von Teufeln einfach ignorieren oder solche Pakte zu extremen Seltenheiten erklären.

Die wahrscheinlich einfachste Methode, infernalische Kontrakte zu handhaben, dürfte es sein, sie wie den Zauber *Wunsch* zu behandeln. Ein Vertrag kann alle Vorteile bieten, die auch der Zauber gewährt. Aber Spielleiter werden dazu angehalten, die diabolischen Dokumente nicht auf den genauen Wortlaut des Zaubers zu begrenzen. Dies würde die Macht und die einzigartigen Möglichkeiten unterbewerten, welche diese Pakte erzeugen können. Ein infernalischer Kontrakt sollte einem Sterblichen fast jeden Wunsch auf Dauer erfüllen, den er sich ausmalen kann. Allerdings würde er für zu ausgefallene Ideen vom Teufel verspottet werden. Im Allgemeinen kann man *Wunsch* als die Untergrenze dafür nehmen, was ein Kontrakt bieten kann, wobei es sinnvoll ist, die

Resultate nur leicht darüber anzusiedeln. Besonders mächtige Sterbliche können sogar durch die Bedingungen eines Kontraktes mehrere Wünsche erfüllt bekommen. Ein Teufel würde jedoch keinen Pakt gestatten, der die bindende Natur des Abkommens aufhebt.

Neben den Möglichkeiten, welche der Zauber erlaubt, kann ein infernalischer Kontrakt, der einen Wunsch erlaubt, die folgenden Begierden stillen: Eine permanente Verwandlung in eine andere Art von Kreatur (Externar, Untoter, usw.), das Hinzufügen einer Kreaturenschablone, die Fähigkeit nach Belieben einen Zauber des 2. Grades oder niedriger zu wirken, die Fähigkeit einmal täglich einen Zauber des 3. Grades oder niedriger zu wirken, ein Ansteigen des natürlichen Rüstungsbonus um maximal +4, einen permanenten Unheiligen Bonus von +2 auf alle an ein Attribut gekoppelten Fertigkeiten sowie das Hinzufügen eines einzelnen Talents. Diese Optionen stellen Vorschläge dar und decken keinesfalls die Spanne der Möglichkeiten ab. Spielleiter werden dazu ermutigt, jeden infernalischen Kontrakt einzigartig und individuell zu gestalten, je nach Charakter und Kampagne.

Entkommen aus einem infernalischen Kontrakt

Es ist fast unmöglich einem einmal unterschriebenen infernalischen Kontrakt zu entkommen, es sei denn, man erfüllt die darin enthaltenen Bedingungen. Die Verträge werden immer in zweifacher Ausfertigung ausgestellt. Eine davon erhält der Unterzeichner, die andere nimmt der Teufel mit in die Hölle, wo sie in einer der vielen Bibliotheken oder Schatzkammern aufbewahrt wird. Für gewöhnlich handelt es sich dabei um die enorme Bibliothek der Rechtsschriften in Dis, die Feste der Gefallenen oder eines der versunkenen Repositorien von Stygia. Solange eine der Kopien existiert, behält der Vertrag seine Gültigkeit. Um beide Versionen zu zerstören und den Kontrakt ungültig zu machen, müsste man allerdings in die Tiefen der Hölle hinabsteigen.

Eine andere Alternative besteht darin, dass eine dritte Person den Vertrag vom Unterzeichner übernimmt, wobei sowohl jene als auch der Teufel dem freiwillig zustimmen müssen. Scheusale von einer solchen Revision zu überzeugen erweist sich meistens als schwierig, da sie geradezu paranoide Angst vor einer List der Sterblichen haben. Sollte der Teufel jedoch überzeugt sein, die Seele der vertragsübernehmenden Person sei wertvoller als die des Unterzeichners, ist es durchaus möglich, dass er mit einer Änderung einverstanden ist. Teufel bevorzugen dabei zuallererst gut gesinnte Seelen, sowie jene in Diensten einer rechtschaffenen Gottheit. Auch die Charakterstufe spielt eine Rolle, da ein stärkerer Sterblicher in der Hölle einen besseren Sklaven abgibt. Außerdem entscheiden Teufel oft nach eigenen, nicht nachvollziehbaren Kriterien, da sie die Pfade der Hölle besser einschätzen können als ihre Opfer. Unabhängig vom Wert einer Seele fordert der Teufel meistens, dass sich der neue Vertragspartner durch das Erfüllen einer schwierigen Aufgabe als würdig erweist. Erst nachdem diese Mission erfüllt wurde, wird das Scheusal den Vertrag abändern.

Trotz der Hürden, die bei einer Änderung eines infernalischen Kontraktes überwunden werden müssen, besitzen Teufel wenig Skrupel, den Prozess zu vollziehen. Es hat nicht nur damit zu tun, dass das Ändern eines Vertrages ihnen normalerweise eine noch hochwertigere Seele einbringt, sondern auch, dass jeder Sterbliche, der einmal mit Teufeln paktiert hat, mit hoher Wahrscheinlichkeit noch vor Ablauf seines Lebens einen neuen Pfad in die Verdammnis einschlagen wird.

MATERIELLE EBENE, die VIERTE Inkarnation des DRITTEN sterblichkeitszyklus, abgelegt in der Feste der Gefallenen 9485785,68863,2141,70036233.

Dies ist ein rechtmäßiger Kontrakt zwischen

hiernach genannt der „VERTRAGSPARTNER“,
und

hiernach genannt der „UNTERZEICHNENDE“.
Ihre Namen werden nur für diesen Pakt verwendet.

AB SOFORT soll der VERTRAGSPARTNER seine Fähigkeiten zu den folgenden Bedingungen in den Dienst des UNTERZEICHNENDEN stellen.

1) Dem UNTERZEICHNENDEN wird durch den VERTRAGSPARTNER ein Agent nicht schwächer als ein einzelner Imp bindend zur Seite gestellt, der ihm gehorchen und dienen soll. Die Dienstzeit dieses Agenten ist ununterbrochen, bis dieser Pakt vollständig erfüllt wurde.

2) Der VERTRAGSPARTNER erfüllt mit all seinen Fähigkeiten und Mächten und ohne die Absicht zu verletzen oder zu verwirren einen Wunsch eines Sterblichen sofort nach Unterzeichnung dieses Dokuments.

Als Gegenleistung übereignet der UNTERZEICHNENDE nach Beendigung seiner sterblichen Existenz all sein persönliches Bestreben, seine Vorhaben und Dienste an den VERTRAGSPARTNER, auf das dieser damit verfähre, wie es ihm oder seinen Herren (deren Namen von diesem Vertrag ausgeschlossen sind) beliebt. Den Zeichnenden ist bekannt, dass es deren Hände sind, welche dieses Schriftstück gewähren.

Kennzeichen: 9485784, 37287845, 9888491.
Vorbehaltlich des Vetos der Neun, gepriesen seien ihre Namen und der des Asmodeus insbesondere.

Signiert in Blut und gebunden durch die Seele.

Teufelstalismane

Einige Sterbliche wagen es zu glauben, sie seien durch Überenkünfte und Magie zu Herren über einen kleinen Teil der infernalischen Macht geworden. Die Herrscher der Grube bestärken diese Irrungen natürlich. Die Scheusale schleusen Zeichen ihres Einflusses durch die Grenzen des Multiversums. Es handelt sich dabei um Gegenstände der Macht, welche Sterbliche mit hohen Zielen und verkommenen Lastern in Versuchung führen und anstacheln sollen. Altes Wissen besagt, dass diese Teufelstalismane kultische Fesseln seien, die Teufel als Sklaven an sterbliche Herren bänden. In Wahrheit zeigen sich die Gaben der Hölle niemals als so einfach und großzügig. Wenige erkennen, dass sie im Austausch für den Dienst eines Teufels ihre unsterblichen Seelen opfern.

Ein Teufelstalisman ist ein magischer Gegenstand, welcher typischerweise von einem infernalischen Herrscher erschaffen wird, obwohl mächtige Magier der materiellen Ebene sie ebenfalls herstellen könnten. Es sind unauffällige, aber hässliche Objekte. Kundige Benutzer verwenden sie auch dafür, einen dienstbereiten Teufel herbeizuzaubern. Dieses Scheusal ist daran gebunden, die Befehle des Talismanträgers genau zu befolgen – wenn auch nicht unbedingt nach dessen Intention. Die beschworenen Wesen unterwerfen sich zwar, aber sie versuchen gleichzeitig, ihren Meister mit gefährlichem Geheimwissen, unheiligen Reichtümern und diabolischer Weisheit in die Verdammnis zu geleiten.

Eigenschaften von Teufelstalismanen

Das Herstellen der Talismane ist eines der am besten gehüteten Geheimnisse der Hölle. Zumindest behaupten das ihre Bewohner. In Wirklichkeit werden die Kenntnisse nur zurückgehalten, um den Appetit der Sterblichen zu schüren, damit sie sich schneller selbst verdammen. Im Grunde benötigt ein Zauberkundiger nur das Talent Wundersamen Gegenstand herstellen und den Zauber *Bindender Ruf*. Als zusätzliche Voraussetzung muss der Hersteller einen Teufel herbeizaubern und mit diesem über eine Bindung an den Talisman feilschen. Die meisten Scheusale haben etwas dagegen, in einem magischen Objekt gefangen gesetzt zu werden. Wenn der Beschwörer allerdings überzeugend argumentiert, mag sich der Externar umstimmen lassen. Ein Teufel, der mit *Bindender Ruf* herbeigezaubert wurde und in einen Teufelstalisman gezwungen werden soll, erhält einen Bonus von +10 auf seinen konkurrierenden Charismawurf. Einmal überzeugt, verschmilzt er mit dem vorbereiteten Talisman und vollendet den unheiligen Gegenstand.

Die verschiedenen Arten von Teufelstalismanen besitzen einzigartige Kräfte. Man benötigt daher sowohl unterschiedliche Methoden zur Herstellung, als auch unterschiedliche darin gebundene Teufelsbruten, um sie zu aktivieren.

Bluttalisman: Hierbei handelt es sich um die Bezeichnung von einer ganzen Reihe verschiedenartigster Teufelstalismane. Diese lästerlichen blutroten Kugeln bieten teuflischen Schutz und können jede Art von infernalischem Scheusal herbeizaubern, vom kriecherischsten Lemuren bis hin zu einem machtvollen höheren Teufel. Die Kraft eines *Bluttalisms*

hängt von der Willensstärke des in ihm gebundenen Teufels ab. Der Träger erhält Schutz, kann die Wesenheit um Rat ersuchen und sie gelegentlich als Verbündeten herbeizaubern. Der Talisman gewährt einen Unheiligen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse sowie zusätzlich +1 pro 5 TW des Teufels. Hinzu kommt ein *Telepathisches Band* zwischen Scheusal und Träger, solange sich der Talisman um dessen Hals befindet. Der gebundene Teufel kann seine Umgebung durch das Amulett spüren und dem Träger nach Belieben Ratschläge erteilen. Er muss dem Träger nicht gehorchen oder die Wahrheit sprechen, obwohl manche der Scheusale natürlich lügen und das Gegenteil behaupten. Des Weiteren ist der Träger in der Lage, einmal am Tag über einen erfolgreichen konkurrierenden Charismawurf gegen den gebundenen Teufel diesen herbeizuzaubern. Dann muss das Scheusal wie nach Einsatz des Zaubers *Monster herbeizaubern* dem Träger dienen. Die Wirkungsdauer entspricht der Zauberstufe des Talismans. Ist der Träger nicht erfolgreich bei der Beschwörung, so weigert sich der Teufel zu erscheinen. Ein weiterer Versuch kann erst am darauf folgenden Tag unternommen werden.

Der Preis eines *Bluttalisms* variiert je nach Stärke des innewohnenden Scheusals. Er entspricht dem HG des Teufels x 13.500 GM. Ein Teufelstalisman mit einem Lemuren (HG 1) kostet also 13.500 GM, während einer mit einem

Osyluth (HG 9) 121.500 GM wert ist. Da

der Zauber *Bindender Ruf* benötigt wird, um einen *Bluttalisman* herzustellen, muss der Erschaffer eine ausreichend hohe Zauberstufe besitzen, um den Teufel herbeizaubern zu können, den er in den Talisman bannen möchte.

Gallentalisman: Jene, die von ihrer Existenz wissen und sie zu Recht fürchten, nennen diese Teufelstalismane auch „die Saat der Hölle“. Sie haben die Macht, ganze Regionen anderer Ebenen vollständig und auf Dauer in die Hölle zu transportieren. Sie benutzen die Kraft eines gebundenen Infernalisches Herzogs, um dem Träger zu Taten anzustacheln, welche seinen persönlichen Ruhm dienen und großartige Wahnvorstellungen verwirklichen sollen. Diese Aktionen münden dann in der Aktivierung des Talismans und in der Verdammung des Trägers sowie derer, die sich unglücklicherweise in der Nähe befinden. *Gallentalismane* sind Artefakte, welche zum Funktionieren ein Mitglied der infernalisches Elite benötigen, das sich freiwillig an sie binden lässt. Deswegen können sie nur von einem extrem mächtigen Diabolisten oder einem sehr hochgestellten Teufel hergestellt werden.

Diese Teufelstalismane sind intelligente magische Gegenstände mit einem Ego von 20, die dem Träger einen Charismabonus von +4 geben und den dauerhaften Effekt des Zaubers *Sechster Sinn* gewähren. Zusätzlich kann der Benutzer einmal am Tag den im Amulett gebundenen Teufel als Freie Aktion konsultieren, um die Effekte der Zauber *Heiliges Gespräch*, *Sagenkunde*, *Weg finden* sowie *Zielsicherer Schlag* zu erhalten. Der Teufel im Talisman gibt sich normalerweise subtil als wohlthätiger Geist aus, welcher dem Träger helfen möchte, eine Großtat zu vollbringen (beispielsweise ein mächtiges Böses zu besiegen, einem Land Frieden zu bringen oder ein Königreich zu regieren). Der Talisman strebt danach, den Einfluss des Trägers zu vergrößern, sogar bei einem, dessen Gesinnung der eigenen entgegensteht. Dabei legt er den





Grundstein für die Korruption durch Arroganz, Neid und ein Gefühl der Bestimmung.

Sobald der Talisman glaubt, sein Benutzer hat den Gipfel seiner Macht erreicht und ist von Anhängern und unterwürfigen Verehrern umgeben, offeriert er dem Träger seine größte Macht als ultimative Belohnung. Nimmt dieser an, werden er sowie alles Land innerhalb von 333 Metern mit allen Dingen und Lebewesen darauf aus dem Grund gerissen. Das Gebiet wird in einen zufälligen Kreis der Hölle transportiert - und zwar endgültig. Darauf zerbricht der Talisman und der Infernalische Herzog ist frei. Häufig folgt dann ein Massaker sowie das Verdammen dutzender Seelen. Wenn der Träger das Angebot ablehnt, verwendet der Talisman seinen Ego-Wert, um ihn zu beherrschen und zum Akzeptieren zu zwingen. Sollte der Talisman jemals vor seiner Zerstörung stehen, kann er sich einmal am Tag teleportieren. Dies funktioniert allerdings nicht in Gebieten, auf denen der Zauber Weihen liegt, oder wo der Einfluss des Guten stark ist.

Schwermutstalisman: Mit ihnen besitzt der Träger die Möglichkeit, einen Höllenschlund herbeizuzaubern – ein monströses, halb-lebendiges Portal, welches verschiedene Regionen der Hölle miteinander verbindet (siehe Seite 5). Die Talismane greifen dabei auf die Macht eines höheren Teufels zurück, befähigen den Träger aber nicht, mit dem Höllenschlund zu kommunizieren oder dem innewohnenden Teufel Befehle zu erteilen. Jedes dieser Amulette zaubert einen speziellen Höllenschlund herbei. Da jene wurmförmigen Kreaturen an jedem Ende an einen anderen Kreis der Hölle anschließen, kann der Benutzer jeweils eines davon zu sich holen. Herbeigezauberte Höllenschlünde werden als Portale mit einer Größe von 3 x 3 m behandelt, ähnlich denen, die man mit dem Zauber *Tor* erschafft. Der Schlund lässt dem Benutzer zu einem der beiden Kreise reisen. Die Endpunkte müssen bei der Herstellung des Talismans festgelegt werden. Der Hersteller kann also auswählen, welche Enden eines Höllenschlunds er herbeizaubern möchte und welche Kreise der Schlund verbinden soll. Jedoch bleibt der jeweilige Ort, zu dem die Portale führen, immer der gleiche (und wird vom Spielleiter bei der ersten Benutzung des Tores bestimmt). Der Träger des Talismans kann den Schlund einmal am Tag herbeizuzaubern und ihn zum Reisen oder zum Rufen von Kreaturen benutzen, ganz wie beim Zauber *Tor*. Der Höllenschlund bleibt 10 Minuten oder so lange offen, bis der Träger die Verbindung vorzeitig beendet. Höllenschlünde führen nur in die Hölle. Hält sich also ein Träger länger als 10 Minuten dort auf, schließt sich das Portal und er ist in der Grube gefangen. Alle *Schwermutstalimane* kosten 50.000 GM.

Beispiele von Teufelstalimanen

Hier sollen nun drei Beispiele von Teufelstalimanen vorgestellt werden: Eine häufige Variante des *Bluttalimans*, sowie die am besten bekannten Versionen der *Gallentalimane* und *Schwermutstalimane*.

BLUTTALISMAN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 67.500 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

In diesem blutroten Teufelstalisman ist ein Barbazu gebunden. Er gewährt dem Träger einen Unheiligen Bonus von +3 auf die Rüstungsklasse und stellt ein *Telepathisches Band* mit dem innewohnenden Scheusal her. Einmal am Tag kann der Träger den Barbazu für 8 Runden wie beim Wirken des Zaubers *Monster herbeizaubern* beschwören, wenn ihm ein konkurrierender Charismawurf gegen den +0 Modifikator des Teufels gelingt.

Der Barbazu, der in diesem besonderen Talisman gefangen ist, heißt Kalvaddas der Würger. Als stumpfer Sadist liebt er das Erwürgen von Elfen und Kämpfe, die er bevorzugt mit seinen Händen bestreitet. Der Barbazu kennt sich mit Lügnern aus und kann mit der Fertigkeit *Motiv Erkennen* einem Meister helfen, dem er gewogen ist.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bindender Ruf*, die Fähigkeit zum Beschwören und Binden eines Barbazu; **Kosten** 33.750 GM

SCHWERMUTSTALISMAN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 18

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 50.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser kränklich gelbe Teufelstalisman zaubert einen Höllenschlund herbei, welcher Verbindungen zu den Kreisen Dis und Malebolge aufbaut. Der Träger kann einmal am Tag ein 3 m weites Portal zu einem dieser Ziele öffnen. Das Portal bleibt für 10 Minuten geöffnet (oder bis es geschlossen wird) und funktioniert wie der Zauber *Tor*. Der Höllenschlund, welcher von diesem besonderen Talisman herbeigezaubert wird, ist ein schlangenartiges Wesen mit zwei Köpfen namens Alksomasic. Jeder seiner beiden Portalköpfe sieht aus wie das Maul einer mächtigen Schlange mit drei gigantischen Facettenaugen. Die Mäuler bringen den Benutzer entweder zu einer dunklen Gasse in Dis, die als die Gasse der Widerspenstigen Häute bekannt ist. Oder zu einer abseits gelegenen Bolgia in Malebolge, wo monströse Würmer durch ein hüfthohes Meer von Asche kriechen.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tor*, *Mächtiger Bindender Ruf*, die Fähigkeit zum Beschwören und Binden eines höheren Teufels; **Kosten** 25.000 GM

GALLENTALISMAN (ARTEFAKT)

Aura Überwältigende Beschwörung; **ZS** 21

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** Artefakt; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieser Talisman hat die grünliche Färbung verwesenden Fleisches und baut ein *Telepathisches Band* zwischen der heimtückischen, rechtschaffen bösen Intelligenz im Amulett und dem Träger auf. Dieser erhält einen Charismabonus von +4 sowie den dauerhaften Effekt des Zaubers *Sechster Sinn*. Einmal am Tag kann er als Freie Aktion die Zauber *Heiliges Gespräch*, *Sagenkunde*, *Weg finden* sowie *Zielsicherer Schlag* wirken.

Der in diesem besonderen Talisman gebundene Teufel ist ein gerissener und mächtiger Höllenschlundteufel mit 45 TW namens Aasdravox. Mit seiner Stimme, die wie das Aneinanderschaben von Steinen klingt, flüstert er den Trägern seines Talismans ein, sie seien bestimmt, große Helden zu werden, die von ganzen Nationen verehrt werden. Aasdravox entfesselt seine Macht, wenn der Träger bei einem Fest oder Triumphzug zu seinen Ehren zugegen ist.

ZERSTÖRUNG

Dieser *Gallentalisman* kann zerstört werden, in dem man ihn eine Woche lang in einem Gebiet, das vom Effekt des Zaubers *Weihen* betroffen ist, in heiligem Wasser versenkt. Danach muss man ihn mit einem *Heiligen Kriegshammer* +3 (oder einer ähnlich mächtigen oder stärkeren stumpfen Waffe) zerschmettern. Dies vernichtet den Talisman, befreit aber auch den Infernalischen Herzog in ihm.



Wahre Namen und infernalisische Siegel

Sobald eine Lemure entsteht, erhält sie einen wahren Namen. Dies ist ein esoterisches Wort oder eine Wendung, welche die faule Essenz im Kern eines Scheusals in Sprache fasst. Der wahre Name bindet sich als Wort und als physische Präsenz an die Substanz des Teufels, sodass dieser in den Stammbüchern der Hölle über eine Glyphe oder ein Siegel verzeichnet werden kann. Dieses Zeichen ist jeweils einzigartig. Sowohl der wahre Name als auch das Siegel besitzen eine besondere Macht über einen Teufel, da sie die Kürzel seines innersten Wesens bilden. Dies ähnelt der Beziehung zwischen einem Sterblichen und seiner Seele.

Wer den wahren Namen eines Teufels kennt oder sein Siegel zeichnen kann, gewinnt große Macht über das Scheusal. Wenn man während des Wirkens von *Bindender Ruf* den wahren Namen des herbeizuzaubern den Teufels benutzt, erhält der Externar einen Malus von -5 auf den ersten Willenswurf, um dem Zauber zu widerstehen. Wird sein Siegel in den Beschwörungskreis implementiert, erhält der Teufel auf alle Würfe, um daraus zu entkommen, ebenfalls einen Malus von -5. Wahre Namen und Siegel können auch andere Einflüsse über Teufel besitzen, jedoch halten die meisten Diabolisten eine solche Entdeckung geheim.

Die Verbindung zwischen einem Teufel und seinem wahren Namen verändert sich mit der Zeit. Bei seiner Erschaffung erhält er ihn und sein persönliches Siegel durch seinen Schöpfer oder ersten Meister. Wird er unbenannt gelassen, wählt er beides selbst. Niedere Teufel versuchen oft, ihren wahren Namen in infernalischen Folianten sowie in finsternen Träumen von Sterblichen in der Hoffnung unterzubringen, von diesen herbeigezaubert zu werden. Höhere Teufel fühlen sich durch so etwas eher gestört. Infernalisische Herzöge oder gar Erzteufel betreiben einen erheblichen Aufwand, um ihre wahren Namen zu verbergen und nehmen unterschiedliche und meist furchterregende Spitznamen an, damit man sie nicht beschwört. Dennoch ist das Siegel eines Teufels relativ leicht entdeckbar, da sie so ähnlich wie sterbliche Unterschriften auch in der Hölle oder auf infernalischen Kontrakten benutzt werden. Diese Siegel repräsentieren zwar den wahren Namen eines Teufels. Aber nur jemand der hört, wie das Siegel ausgesprochen wird, kann daraus die höllischen Silben entnehmen, welche diese komplexen Glyphen darstellen.

Entdecken von wahren Namen und infernalisischen Siegeln

Viele diabolische magische Gegenstände und Zauber werden stärker, wenn man sie in Verbindung mit wahren Namen und teuflischen Siegeln benutzt, da diese den verbalen und symbolischen Inbegriff der Wesen darstellen. Dadurch erfreuen

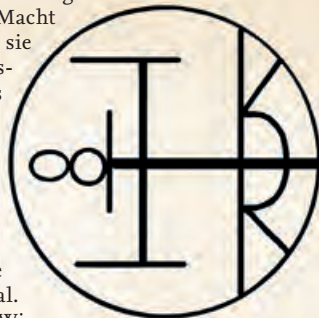
sie sich großer Beliebtheit bei Diabolisten. Aber die meisten Teufel – insbesondere die mächtigsten – versuchen, die Mysterien zu verbergen, mit denen andere sie überwältigen können. Selbst die Scheusale, welche beschworen werden wollen, sind sehr eigen in Bezug auf jene potentielle Meister, welchen sie Wissen über diese Geheimnisse zuteilwerden lassen. Individuen mit Interesse am Entdecken von wahren Namen oder Teufelssiegeln können diese Information entweder durch eingehende Nachforschungen herausfinden, oder andere Teufel aushorchen.

Befragung: Man kann versuchen, einem herbeigezauberten Scheusal den wahren Namen oder das Siegel eines schwächeren Teufels zu entlocken. Jeder dieser Teufel hat eine Chance in Höhe seiner doppelten Trefferwürfelanzahl, einen oder mehrere wahre Namen von Teufeln zu kennen, die in der infernalisischen Hierarchie unter ihm stehen. Niedere Teufel kennen für gewöhnlich $1W4+1$ wahre Namen und Siegel, höhere Scheusale $2W8+2$. Es gibt einige Ausnahmen wie Lemuren, die niemals um einen wahren Namen wissen. Osyluth hingegen kennen gleich viel wahre Namen wie höhere Teufel, und Gelugons sowie bestimmte andere manipulative höhere Scheusale kennen doppelt so viele wie gewöhnlich.

Allerdings gibt kein Teufel die wahren Namen seiner Untergebenen aus freien Stücken preis. Ein durch *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* herbeigezauberter Teufel wird solche Informationen nur gegen einen hohen und oft gefährlichen Preis austauschen.

Die Scheusale ergreifen diese Gelegenheiten gerne, um den Sterblichen dazu zu bringen, im Sinne ihrer ruchlosen Machenschaften oder der Pläne der Hölle zu agieren. Zusätzlich müssen Zauberkundige im Falle von *Bindender Ruf* ihren Willen mit dem des Teufels messen, um diesen zu überzeugen, ihnen etwas zu verraten. Dazu ist ein Charismawurf nötig, wie er in der Beschreibung des Zaubers steht. Ein Diabolist, der *Verbündeter aus den Ebenen* verwendet, muss dem Scheusal sowohl einen Gefallen tun, als auch Reichtümern bezahlen, deren Wert $2.000 \text{ GM} \times$ den Trefferwürfeln des Teufels entsprechen, dessen wahren Namen oder Siegel der Zaubernde wissen möchte. Ein Teufel gibt nur einen wahren Namen oder Siegel pro Beschwörung weiter preis und kehrt danach sofort in die Hölle zurück.

Forschung: Man kann durch das Studieren von Büchern mit finsternem Wissen, infernalisischen Dokumenten oder tragischen Geschichten versteckte Rätsel und Hinweise auf die Namen von Teufeln entdecken, welche die Angelegenheiten von Sterblichen beeinflussen. Ein Forscher, der nicht speziell nach dem wahren Namen oder dem Siegel einer bestimmten infernalisischen Kreatur sucht, hat dennoch die Chance, eines von beiden von einem niederen Teufel aufzustöbern. Dazu benötigt er einen Monat, in dem er nichts weiter tut, als in einer adäquat großen Bibliothek mit arkanem und historischem Wissen zu studieren. Am Ende des Monats sollte der Spielleiter einen Fertigkeitwurf auf Wissen (Die Ebenen) gegen SG 25 für den Forscher ausführen. Der Wurf wird durch



Zaebos



Eligos



Furcas



Orobas



die Hilfe eines Assistenten sowie jedem bekannten Band mit relevanten Informationen modifiziert. Ist der Wurf erfolgreich, deckt der Forscher die Art und den wahren Namen beziehungsweise das Siegel (eines von beiden) eines zufälligen niederen Teufels auf. Schlägt der Wurf fehl, findet der Forscher nichts von Wert, was die Identität betrifft. Er kann zwar weitere Monate damit verbringen, in der Bibliothek nachzuforschen, jedoch erhält jeder weitere Wurf einen kumulativen Malus von -2, bis dieser so groß wird, dass daraus ersichtlich wird, dass der Ort keine Informationen zu dem Thema besitzt. Misslingt dem Forscher ein Wurf um mehr als 5 Punkte, glaubt er nur, den wahren Namen einer Kreatur gefunden zu haben. Dieser stellt sich aber später als gefälscht heraus und hat keine Wirkung.

Kennt der Forscher einen bestimmten Teufel, kann er gezielt nach dessen wahren Namen und Siegel suchen. Bei einem niederen Teufel dauert das einen, bei einem höheren Teufel drei Monate. Am Ende dieser Zeitspanne führt der Spielleiter einen Fertigkeitwurf auf Wissen (Die Ebenen) für den Forscher durch, welcher einen SG von 20 + TW des Teufels hat. Besitzt der Gelehrte den wahren Namen des Teufels bereits, aber nicht dessen Siegel (oder andersherum), erhält er einen Bonus von +2 auf diesen Wurf zusätzlich zu anderen Boni durch Assistenten oder Folianten. Erfolg bei diesem Wurf enthüllt die gesuchte Information. Ein Misserfolg erbringt keine Ergebnisse. Der Forscher hat aber die Möglichkeit, wie oben beschrieben in der gleichen Bibliothek weiter zu studieren. Ein Misserfolg um mehr als 5 Punkte lässt ihn jedoch falsche Informationen entdecken, wie oben vermerkt.

Man kann auch den Namen eines diabolischen Wesens erforschen, das so mächtig wie ein Infernalischer Herzog oder ein Erzteufel ist. Aber dies ist nur in den Bibliotheken der Hölle oder mit einem fundamental bösem Buch möglich (wie dem *Buch der Verdammten*). Solche Wesen sind fähig, einer Beschwörung zu widerstehen, die ihren wahren Namen oder ihr Siegel verwendet. Sie erscheinen jedoch oft freiwillig, nur um zu erfahren, wer um ihre Geheimnisse weiß und wie er diese herausgefunden hat. Derartige Begegnungen enden meistens damit, dass der infernalische Fürst den vorlauten Diabolisten schreiend in die Hölle verschleppt.

Entwicklung eines wahren Namens

In einer Zeit vor aller Zeitrechnung erschuf Nhazaghente, der gelehrte Höllenschlundteufel der Asche, drei Osyluth-Assistenten aus einer mit Lemuren überquellenden Grube tief in den Sümpfen Stygias. Einer dieser Knochenteufel wurde Ihazaaz geheiß. Seine Bestimmung war es, seinem Meister in den nächsten Jahrhunderten zu Diensten sein und schließlich eine Verschwörung seines Herren aufzudecken, welche die Pläne eines Rivalen untergraben sollte. Als Belohnung dafür verbrachte er darauf Dutzende von Jahren vergraben zwischen den modrigen Bibliotheken Stygias, wo die Strömungen des Styx ihn weiter korrumpierten und umgestalteten. Als er endlich aus dem Morast stieg, tat er dies als Phistophilus. Um seine Transformation zu reflektieren, nannte er sich fortan Vhalnhazaghente Ihazaaz, was im Infernalischen „Ihazaaz, der Untergang Nhazaghentes“ bedeutet. Weitere Jahrhunderte vergingen, in denen der Teufel an verschiedenen blasphemischen Plänen arbeitete, die Seele des Dynast-Hierophanten Yhaum einfiel, den ältesten der nepentheanischen Seherwürmer stahl und als Seneschall für den Diabolisten und Zyklopenprinzen Solos tätig war. Als er die Seele von Solos zu den Verdammten von Stygia hinzugefügt hatte, erregte

FOLIANTEN INFERNALISCHEN WISSENS

Bestimmte Bücher besitzen den unheilvollen Ruf als Fundgrube ketzerischer Erkenntnisse. Unzählige Jahrhunderte haben Apostaten und Diabolisten in ihnen gelesen, denn diese kryptischen Bände enthalten scheinbar endlos pervertierende Wahrheiten und häretische Mysterien.

Die Hexenkulte des nördlichen Avistan: Niedergeschrieben von Pastor Bromon Shy, einem korrupten Priester von Erastil in der ustalavischen Grafschaft Barstoj, enthält dieser Band eine Sammlung von Pamphleten über die Praktiken vieler verschiedener infernalischer Kulte. Pastor Shy verfasste sie im Anschein der Warnung vor diesen Gebräuchen. Der Text enthält Hunderte von Anagrammen und linguistischen Rätseln, welche die Namen von den teuflischen Wesen aufzählen, die von den Kulturen beschworen wurden. Jeder, der diese Textsammlung bei Nachforschungen über die Hölle, Teufel oder infernalische Kulte benutzt, erhält einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Religion).

Das Imperiale Haus Thrune: Diese umfangreiche Bibliographie des herrschenden Haus Thrune von Cheliox beschreibt detailliert viele Pakte mit infernalischen Wesen und deutet Dutzende von blasphemischen Affären an. Jene, die das Buch als Teil ihrer Nachforschungen über Teufel oder das moderne Cheliox verwenden, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Religion).

Lehren des Asmodeus: Im unheiligen Buch von Asmodeus' Kirche befinden sich keine diabolischen Namen oder versteckte höllische Offenbarungen. Aber jene, die länger als eine Woche darüber meditieren, leiden manchmal unter Alpträumen von Teufeln und furchterregenden infernalischen Landschaften. Diese sind nicht nur verstörend, sondern transportieren auch seelenzerreißende Wahrheiten. Jeder, der die Lehren des Asmodeus verwendet, um über Asmodeus, seine Kirche, die Hölle oder Teufel zu forschen, hat eine Chance von 40%, dass er einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) oder Wissen (Religion) erhält.

Ihazaaz Geryons Aufmerksamkeit und wurde von diesem in das Eis von Cocytus hinab verbannt. 500 Jahre später entwickelte Ihazaaz die volle Macht eines herzlosen Gelugons und versuchte mit seiner Erhebung in den Stand eines höheren Teufels, seinen wahren Namen durch weitere Verkomplizierung zu verstecken. Er fügte den Titel „Verräter von Yhaum“ in der Zyklopiensprache hinzu. Um seine Vergangenheit zu verbergen, nahm er weiterhin den prestigeträchtigeren Namen Shalixakthoryn an. Unter dieser Bezeichnung ist er bei seinen Untergebenen und Beschwörern bekannt, aber der gefürchtete Gelugon verbirgt unter seiner Schale einen wahren Namen, der von einer wahrhaft schrecklichen Historie zeugt: Vhalnhazaghente, Chovotayn-Yhaum, Ihazaaz.

Diabolist

Einige Wesen setzen sich freiwillig der Verdammnis aus. Sie versuchen, die fantastische Macht der infernalischen Legionen zu kontrollieren und selbst den Herren der Hölle ihren Willen aufzuzwingen. Diese gotteslästerlichen Zauberkundigen setzen ihre Seelen aufs Spiel, um die Teufel zu beherrschen. Jene, die sich bereits bösen Mächten unterworfen haben, mögen die Fähigkeiten entwickeln, diese unheiligen Mächte über ihren abscheulichen Glauben zu meistern. Aber auch finstere Arkanisten können die Anrufungen, Namen und Zeichen lernen, welche Teufel binden. Sie finden sie in häretischen Büchern und im Gespräch mit den Verdammten. Manche betreten den Pfad des Diabolisten mit der Absicht, die Kräfte der Hölle zu versklaven und sie in eine Richtung

zu lenken, die nichts mit Korruption zu tun hat. Aber nur die willensstärksten von ihnen sind in der Lage, den Versuchungen der Grube zu widerstehen. Welche düsteren Motive diese Zauberkundigen auch immer dazu veranlassen, die diabolischen Mächte zu beherrschen zu wollen, ihr Bestimmungsort steht fest: die Tiefen der Hölle, wo sie die Ewigkeit in Verdammnis fristen müssen.

Voraussetzungen

Um ein Diabolist zu werden, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Rechtschaffenen Neutral, Rechtschaffenen Böse oder Neutral Böse.

Fertigkeiten: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge, Wissen (Religion) 3 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge.

Speziell: Der Charakter muss einen Teufel durch *Schwächerer Bindender Ruf*, *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* oder einen ähnlichen Zauber herbeigezaubert haben. Daraufhin muss er das Scheusal dazu gebracht haben, eine Aufgabe für ihn zu erfüllen, die länger als einen Tag dauerte.

Sprache: Infernalisch

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Diabolisten und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchterung (CH), Motiv erkennen (WI), Wissen (Arkane) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2+ IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Diabolisten:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Diabolisten sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen und Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Wenn der Charakter eine neue Stufe als Diabolist erreicht, erhält er so viele neue Zauber pro Tag, als sei er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Diabolisten wurde. Er erhält jedoch keinen der anderen Vorteile, die er als Mitglied dieser Klasse erhalten würde, abgesehen davon, dass er zusätzliche Zauber pro Tag oder neue bekannte Zauber (im Falle einer spontan zaubernden Klasse) erhalten kann und sich seine effektive Zauberstufe erhöht. Gehörte der Charakter mehreren zauberkundigen Klassen an, bevor er zum Diabolisten wurde, muss er sich entscheiden, in welcher seiner anderen Klassen sich seine Zauber pro Tag erhöhen.

Impgefährte: Ein Diabolist knüpft ein enges Band mit einem bestimmten Imp, das ähnlich funktioniert wie das eines Druiden zu seinem Tiergefährten. Der Imp verhält sich dem Diabolisten gegenüber loyal (obwohl seine ultimative Treue der Hölle gilt). Die Fähigkeiten, Fertigkeiten, Talente und Trefferwürfel entwickeln sich weiter, wenn der Diabolist weitere Stufen in der Prestigeklasse aufsteigt (siehe unten). Wenn der Imp getötet wird oder der Diabolist ihn aus seinen Diensten entlässt, kann er einen neuen für sich gewinnen. Dazu muss er eine Zeremonie durchführen, welche ein 24stündiges Ritual beinhaltet, um den neuen Imp zu beschwören und an sich zu binden.

Infernalisches Charisma: Ein Diabolist erhält einen Bonus von +2 auf seine Charismawürfe, wenn er mit Teufeln interagiert. Dieser Bonus steigt auf der 4. Stufe auf +4 und auf der 7. Stufe auf +6.

Verdammt: Wenn ein Diabolist stirbt, fährt seine Seele direkt zur Hölle. Jeder Charakter, der versucht ihn wiederauferstehen zu lassen, muss vor dem Wirken des Zaubers einen erfolgreichen Zauberstufenwurf absolvieren, dessen SG 10 + Stufe des Diabolisten beträgt. Ansonsten schlägt der Zauber





DIABOLIST (DIA)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+0	Impgefährte, Infernalisches Charisma +2, Verdammt	wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	Höllenfeuer fokussieren, Infernalischer Abschlag	wie Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+1	Ketzerei +2, Verstärkte Herbeizauberung	wie Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+1	Infernalisches Charisma +4	wie Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+2	Höllische Seele	wie Grundklasse +1
6	+3	+2	+3	+2	Infernalischer Transport	wie Grundklasse +1
7	+3	+2	+4	+2	Infernalisches Charisma +6	wie Grundklasse +1
8	+4	+3	+4	+3	Höllenfeuerstrahl	wie Grundklasse +1
9	+4	+3	+5	+3	Ketzerei +4	wie Grundklasse +1
10	+5	+3	+5	+3	Meister der Beschwörung	wie Grundklasse +1

TREFFERWÜRFEL W6

fehl. Der Zauberkundige kann am gleichen Tag keinen weiteren Versuch unternehmen, den Diabolisten wiederzuerwecken, wohl aber andere Charaktere.

Höllenfeuer fokussieren: Ab der 2. Stufe kann ein Diabolist Zauber, die Energieschaden verursachen, dahingehend verändern, dass sie stattdessen Höllenfeuerschaden bewirken (siehe Seite 5). Dies ist eine Freie Aktion. Der Diabolist kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines Charisma-Modifikators einsetzen (Minimum 1). Zauber, die auf diese Weise verändert werden, erhalten die Kategorien Böse und Rechtschaffen.

Infernalischer Abschlag: Ab der 2. Stufe kann ein Diabolist einen konkurrierenden Charismawurf gegen einen herbeigerufenen (nicht herbeigezauberten) Teufel machen, wenn er den Zauber *Verbündeter aus den Ebenen* wirkt. Bei einem Erfolg reduziert der Teufel den verlangten Preis um die Hälfte.

Verstärkte Herbeizauberung: Ab der 3. Stufe erhält ein Diabolist das Talent Verstärkte Herbeizauberung, auch wenn er die Voraussetzungen dafür nicht erfüllt.

Ketzerei: Ab der 3. Stufe erhält ein Diabolist einen Bonus von +2 auf Würfe, die er zum Erforschen der wahren Namen und Siegel bestimmter Teufel ausführt. Dieser Bonus steigt auf der 9. Stufe auf +4.

Höllische Seele: Ab der 5. Stufe wird der Diabolist als so nützlich für die Sache der Hölle eingeschätzt, dass seine Seele unter Umständen nicht der Verdammnis anheimfällt. Sollte der Diabolist außerhalb der Reichweite von Asmodeus, der Erzteufel oder einer anderen einflussreichen Kraft der Hölle sterben, kann er ganz normal wiederauferstehen.

Infernalischer Transport (ZF): Ab der 6. Stufe hat ein Diabolist die Möglichkeit, sich in einem Ausbruch von Schwefel durch die Hölle zu transportieren. Er kann diese Fähigkeit zweimal am Tag wie *Dimensionstür* benutzen oder beide Anwendungen gleichzeitig wie *Teleportieren*. Er kann die Fähigkeit nicht dazu verwenden, Gebiete zu betreten oder verlassen, die gegen böse Kreaturen geschützt sind.

Höllenfeuerstrahl (ZF): Ab der 8. Stufe kann ein Diabolist den Zauber *Höllenfeuerstrahl* (siehe Seite 5) zweimal am Tag aussprechen.

Meister der Beschwörung: Auf der 10. Stufe ist der Diabolist in der Lage, einen Herbeirufungszauber als Standard-Aktion zu wirken, sofern er den Namen des Teufels kennt, den er ruft. Für den Handel benötigt er dann nur eine Bewegungs-Aktion. Außerdem fügt der Diabolist die Hälfte einer seiner Fertigungsmodifikatoren von Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern zum Charismawurf hinzu (sofern dieser positiv ist).

Der Impgefährte

Der Imp eines Diabolisten erhält mehr Macht, wenn der Diabolist Stufen aufsteigt, so wie in der Tabelle 3-6: Grundwerte

von Tiergefährten im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben. Es gibt jedoch folgende Änderungen.

Klassenstufe: Dies ist die Klassenstufe des Diabolisten. Stufen aus Klassen, die einen Tiergefährten besitzen, werden nicht hinzuaddiert.

TW: Dies ist die Gesamtzahl der zehneitigen (W10) Trefferwürfel, die der Impgefährte besitzt.

GAB: Dies ist der Grundangriffsbonus des Imp. Er erhält keine weiteren Angriffe durch einen hohen GAB, wenn er seine natürlichen Waffen verwendet.

Rettungswürfe: Ein Imp besitzt gute Reflex- und Willenswürfe.

Fertigkeiten: Multipliziere den in der Tabelle angegebenen Wert mit 3, um die Fertigkeitenränge des Imp zu bestimmen. Wenn der Intelligenzwert des Imp auf 14 oder höher steigt, erhält er ganz normal Bonusränge. Ein Imp kann seine Ränge in jede beliebige Fertigkeit investieren. Seine Klassenfertigkeiten sind: Akrobatik, Bluffen, Fliegen, Handwerk, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Wahrnehmung, Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen) und Zauberkunde. Ein Imp kann nicht mehr Ränge in einer Fertigkeit haben, als er TW besitzt.

Talente: Ein Imp kann jedes Talent auswählen, für das er die Voraussetzungen erfüllt.

Zusätzliche Tricks: Dies zeigt an, wann ein Imp eine neue alternative Gestalt, Zauberrähnliche Fähigkeit oder Telepathie auswählen kann.

Alternative Gestalt: Ein Imp mit dieser Fähigkeit kann eine zusätzliche sehr kleine, kleine oder mittelgroße Tiergestalt wählen, als ob er *Bestiengestalt II* wirken würde. Jedes mal, wenn sich der Imp für diese Fähigkeit entscheidet, kann er eine neue alternative Form auswählen.

Telepathie: Der Imp erhält Telepathie mit einer Reichweite von 15 m, die es ihm erlaubt, mit jeder intelligenten Kreatur zu kommunizieren.

Zauberrähnliche Fähigkeiten: Ein Impgefährte hat auch die Möglichkeit, einen der folgenden Zauber seiner eigenen Liste von beliebig oft einsetzbaren Zauberrähnlichen Fähigkeiten hinzuzufügen: *Ausbluten*, *Böses entdecken*, *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Rechtschaffenes entdecken*, *Totenwache*, *Unheil* oder *Zaubertrick*. Als Alternative dazu kann er einen der folgenden Zauber seiner Liste von einmal am Tag einsetzbaren Zauberrähnlichen Fähigkeiten hinzuzufügen: *Bauchreden*, *Identifizieren*, *Pforte zuhalten*, *Schmieren*, *Schwebende Scheibe*, *Stilles Trugbild*, *Unauffälliger Diener* oder *Wasser entweihen*.

Verbindung: Dies ist identisch mit der empathischen Verbindung eines Magiers mit seinem Vertrauten.

Zauber teilen: Dies funktioniert wie die Fähigkeit des Vertrauten eines Magiers, nicht wie jene des Tiergefährten des Druiden.

Für die Grundwerte eines Imp konsultiere den Kasten auf Seite 47.



Infernalische Arkana

Es folgen die Beschreibungen diverser Zauber, welche in den Tiefen der Hölle vorkommen, durch die häretischen Handlungen verbreitet werden und auf den Seiten des *Buchs der Verdammten* niedergeschrieben wurden:

AUFOPFERUNG

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung];
Grad HXM/MAG 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, M (siehe Beschreibung)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Ein beschworener Elementar oder Externar (siehe Beschreibung)

Wirkungsdauer Augenblicklich, 1 Stunde oder 1 Tag (siehe Beschreibung)

Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Dank eines Opfers fällt dir das Beschwören und Beherrschen einer Kreatur mittels *Bindender Ruf*, *Verbündeter aus den Ebenen* oder eines ähnlichen Zaubers leichter. *Aufopferung* kann auf verschiedene Art Anwendung finden:

Bezahlung: Wenn du einem herbeigerufenen Wesen direkt ein Opfer darbringst, kannst du damit für einen Dienst der Kreatur bezahlen, wenn diesem eine Bezahlung recht ist, die nicht in Gold geleistet wird.

Handel: Einem herbeigerufenem Wesen direkt ein Opfer darzubringen, gibt dir einen Bonus auf konkurrierende Charismawürfe, um die Kreatur zu überzeugen, dir für die nächste Stunde zu dienen.

Verlockung: Wenn du in der Runde vor der Herbeirufung ein Opfer darbringst, erhöht dies den Schwierigkeitsgrad des Willenswurfs, welchen der Externar ablegen muss, um der Herbeirufung zu widerstehen.

Verstärkung: Ein Opfer in der Runde vor dem Zaubern von *Schutzkreis* und dem Vorbereiten eines Beschwörungskreises darzubringen, erhöht die Stärke der Schutzmagie des Kreises. Der SG für alle Charismawürfe des beschworenen Wesens, um aus dem Kreis auszubrechen, wird für 1 Tag erhöht.

Ein Opfer kann aus allem bestehen, das der Zielkreatur genehm ist. Dies schließt Lebewesen, Reichtümer und flüchtigere Dinge mit ein. Dieser Zauber ist nicht grundlegend böse, aber Wesen von guter Gesinnung sind meist wählerischer beim Akzeptieren von Gaben. Mit Blutopfern ist kaum eines einverstanden. Viele Opferungen sind böse Akte, wie z.B. der Mord an einem gläubigen Unschuldigen, um ein Scheusal zu herbeizurufen. Bei jeder Kreatur ist es möglich, dass sie bestimmte Arten von Opfern zurückweist und dir damit die Vorteile dieses Zaubers versagt. Das Ziel muss die Gabe annehmbar finden. Zum Beispiel würden viele Externare 2.000 GM in Pergament ablehnen, während sie 2.000

GM in Diamanten dankend entgegen nehmen. Der Spielleiter entscheidet, welche Geschenke die Kreaturen akzeptieren.

Die Tabelle für Opfereffekte auf dieser Seite bietet eine Auswahl von beliebten Opfern, dem Bonus, den sie bewirken und das Äquivalent der Gabe in Goldmünzen für die Nutzung von *Aufopferung* in Verbindung mit *Verbündeter aus den Ebenen*. Einige dieser Opfer bringen den Verlust von Attributspunkten, Stufen, Leben oder Änderungen der Gesinnung mit sich. Jede dieser Veränderungen kann nicht rückgängig gemacht werden außer durch die Zauber *Wunder* oder *Wunsch*. Dies gilt auch für getötete Kreaturen. Jedes Objekt, das mit diesem Zauber geopfert wurde, ist unwiederbringlich zerstört oder wird von der beschworenen Kreatur in eine Schatzkammer auf einer Ebene seiner Wahl verbracht. Die Boni und Werte in der Tabelle sind Richtlinien. Bestimmte Wertsachen oder Leben könnten sich als besonders wertvolle Opfergaben erweisen. Bei außergewöhnlich exquisiten Gaben (wie einem mächtigen Artefakt oder einem hochstufigen Paladin) könnten die Boni sogar angehoben werden.

Größere Opfer, als in der Tabelle angegeben, können nicht erbracht werden, um erhöhte Belohnungen zu erhalten. Zum Beispiel kann man nicht zwei permanente negative Stufen akzeptieren und dafür einen Bonus von +16 erhalten oder eine größere Gegenleistung für 20 TW an Opfern für die Dienste einer Kreatur mit 10 TW erwarten.

HÖLLISCHE VISION

Schule Illusion (Fehlgefühl) [Böse]; **Grad:** BAR 3, HXM/MAG 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, M (eine Prise Schwefel)

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Ausstrahlung mit einem Radius von 15 m

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Du überdeckst ein Gebiet mit einer realistischen Illusion einer schreckenerregenden Höllenlandschaft. Ausrüstung, Kreaturen und Strukturen im Wirkungsbereich werden nicht verborgen, aber die Umwelt nimmt infernalisches Aussehen an. Du bist auf diesen Anblick vorbereitet und nicht davon betroffen. Aber alle anderen Kreaturen müssen einen erfolgreichen Willenswurf bestehen oder erleiden den Zustand Erschüttert und erhalten einen Malus auf Furchteffekte von -2. Beide Effekte halten so lange an, wie die jeweilige Kreatur sich im Wirkungsbereich aufhält. Teufel und alle rechtschaffenen bösen Wesen sind von diesem Zauber nicht betroffen.

HÖLLENFEUERSTRAHL

Schule Hervorrufung [Böse]; **Grad** HXM/MAG 6, KLE 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

EFFEKTE VON AUFOPFERUNG

Art	Opfer	Typischer Bonus	GM-Wert
Schätze	100 GM/TW des Ziels	+1	Entsprechend
Leben	1 lebende Kreatur mit TW gleich dem Ziel	+2	200 GM/TW
Körper/Geist	Permanenter -1 Attributsentzug	+4	500 GM/entzogener Punkt
Moralisch	Gesinnungsverschiebung ein Schritt in Richtung des Ziels	+6	1.000 GM/Schritt
Seelisch	Eine permanente negative Stufe	+8	2.500 GM



Komponenten V, G, GF/F (ein beliebiges Unheiliges Symbol oder häretisches Buch)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Strahl

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Nein (siehe Beschreibung); **Zauberresistenz** Ja

Ein Strahl aus Höllenfeuer flammt aus deinen Händen. Du musst mit einem Berührungsangriff auf Entfernung treffen, damit dieser dem Ziel Schaden zufügt. Der Strahl verursacht 1W6 Punkte Schaden pro Zauberstufe (maximal 15W6). Die Hälfte des Schadens ist Feuerschaden, die andere resultiert direkt aus unheiliger Macht und wird daher nicht von Feuerresistenz reduziert.

Jede Kreatur, die durch diesen Zauber umkommt, muss einen Willenswurf ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Seele der Kreatur verdammt ist und in einer Schweflexplosion um die Leiche zur Hölle fährt. Ein Zauberkundiger von nicht-böser Gesinnung, der versucht den Charakter von den Toten zurückzuholen, muss einen erfolgreichen Zauberstufenwurf durchführen (SG von 10 plus die Stufe der getöteten Kreatur). Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Zauberkundige einen Tag lang keinen weiteren Versuch unternehmen kann. Zauberkundige böser Gesinnung können den Charakter ganz normal ohne diesen Wurf wiederauferstehen lassen.

EXTERNARE QUÄLEN

Schule Hervorrufung [Böse]; **Grad:** HXM/MAG 4, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Ein beschworener Elementar oder Externar (siehe Beschreibung)

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du fügst einer Kreatur, die du mit *Verbündeter aus den Ebenen* (oder einem ähnlichen Zauber) beschworen hast, mit Geschossen grauvoller Energie Schmerzen zu. Diese Folter bewirkt, dass das Ziel sich eher deinem Willen unterwirft. Dem Wesen muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält einen Malus von -1 pro 2 deiner Zauberstufen (maximal -10) auf alle Rettungs- oder anderen Würfe, die sie gegen dich in der nächsten Stunde durchführt. Zusätzlich reduzieren Kreaturen, welche eine Bezahlung fordern, ihren Preis um 20% für je 4 deiner Zauberstufen (maximal 60%). Allerdings entwickeln Wesen, die durch diesen Zauber gefoltert werden, schnell einen Groll auf dich. Dies steigert die Chance, dass sie deine Befehle nachteilig für dich interpretieren oder nach ihrer Freilassung versuchen, sich an dir zu rächen. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Kreaturen, die von nicht-tödlichem Schaden nicht betroffen werden.

VERWÜNSCHUNG

Schule Nekromantie [Böse]; **Grad** KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

SPIELWERTE EINES IMP

Spielwerte: **Größe** Sehr klein; **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 15 m (Perfekt); **RK** +1 natürliche Rüstung; **Angriff** Stachel (1W4 plus Gift); **Attribute** ST 8, GE 15, KO 10, IN 13, WI 12, CH 14; **Besondere Angriffe** Gift (*Häufigkeit* 1/Runde für 5 Minuten, Effekt 1W2 GE, Heilung 1 Rettungswurf, KO-basierter SG); **Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Besondere Fähigkeiten** Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6), Beliebig oft - *Gutes entdecken*, Magie entdecken, 1/Tag - *Einflüsterung*.

Auf der 4. Stufe: **Attribute** ST +1, GE +2; **Besondere Fähigkeiten** Eine alternative Gestalt (*Bestiengestalt I*, Eber, Ratte oder Rabe, oder *Bestiengestalt III*, junge Riesenspinne); Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6), Beliebig oft - *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst), 1/Tag - *Einflüsterung*; Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 12), 1/Woche - *Heiliges Gespräch*.

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel 1 berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute und augenblicklich (siehe Beschreibung)

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du kanalisierst die ureigene Korruption der Höllengrube in deine Hand und markierst dein Ziel damit für kurze Zeit. Die Seele des Ziels wird unwiderruflich in die Hölle verbannt, wenn es in der nächsten Minute stirbt. Jene, die unter der Wirkung dieses Zaubers ihr Leben verlieren, können nicht durch normale Mittel wieder erweckt werden. Nur ein Anhänger von Asmodeus (oder deiner Gottheit, wenn du den Fürsten der Finsternis nicht verehrst), kann eine Seele zurückrufen, die mittels *Verwünschung* verdammt wurde. Zauber wie *Tote erwecken* oder *Wiederauferstehung*, die von Verehrern anderer Gottheiten ausgesprochen werden, schlagen automatisch fehl. Sie enthüllen aber, dass die Seele des Verstorbenen ein möglicherweise unverdientes Schicksal in der Hölle fristet. Die Zauber *Wunder* und *Wunsch* erwecken den Toten unabhängig von der Gottheit des Zaubers zum Leben.

Eine Seele kann auch befreit werden, wenn jemand persönlich in die Hölle hinabsteigt, sie findet und aus der Ebene geleitet. Danach kann die Seele ihrem wahren Ziel im Nachleben entgegen gehen und ganz normal wiedererweckt werden. Du kannst die Wirkung deiner eigenen *Verwünschung* aufheben, indem du den Zauber noch einmal aussprichst und dich auf ein Ziel aus der Vergangenheit konzentrierst. Damit befreist du die Seele dieses Ziels, die dann in ihr rechtmäßiges Nachleben gehen kann. Sie erwacht aber nicht wieder zum Leben.

Zauber wie *Fluch brechen*, *Magie bannen* und *Verzauberung brechen* heben diesen Zauber auf, wenn sie gewirkt werden, bevor das Ziel stirbt.

Relikte der Hölle

In den tiefsten Abgründen der Hölle entreißen unheilige Schmiede den Geistern der Verdammten immer neue Gotteslästerungen und formen Seelenfleisch zu Schöpfungen von unvergleichlicher Bösartigkeit. In den dunkelsten Annalen der Geschichte erscheinen einige diabolische Meisterwerke. Es sind Kreationen von solch außerordentlicher Vererbtheit, dass sie auf ihrem frevlerischen Pfaden Zerstörung und Verdammnis in ihrem Kielwasser hinterlassen.

Das Buch der Verdammten: Die Teufel

Dieser in Fleisch gebundene Foliante enthält Seiten des berühmten und blasphemischen Bands *Das Buch der Verdammten*. Sein Inhalt wurde aus den weit verstreuten Aufzeichnungen des verbannten Engels Tabris zusammengestellt, dem man befahl, das Wissen des gesamten Multiversums niederzuschreiben, und der für sein Werk aus dem Himmel ausgestoßen wurde. Das Buch enthält 2,500 Seiten aus trockenem gelbem Pergament. Diese sind voller unheiliger Diagramme und Symbole, Erklärungen zu widerlichen Riten, Beschreibungen der Hölle und ihrer Qualen, Schmähungen über allerlei Gottheiten, Gebete zu den Erzteufeln, Berichte über diabolisches Leben, Apokryphen und Häresien zu jeder Religion sowie Formen böser Magie, von denen man annahm, dass sie schon vor langer Zeit ausgelöscht worden seien.

Jede Kreatur von guter Gesinnung, die diesen Teil des *Buchs der Verdammten* auch nur berührt, erhält eine negative Stufe. Diese Stufe kann nicht wiederhergestellt werden, bis der Charakter sich 24 Stunden lang mehr als drei Meter vom Buch entfernt aufgehalten hat. Kreaturen, welche nicht rechtschaffen böse sind und in diesem Band lesen, müssen einen Willenswurf gegen SG 15 bestehen oder eine Gesinnungsverschiebung um einen Schritt in Richtung rechtschaffen böse hinnehmen.

Personen, die mutig genug sind, diese diabolische Schrift zu lesen, finden in ihr eine Fülle unheiligen Wissens. Jeder Charakter, der Infernalisch lesen kann und insgesamt 30 Tage damit verbringt (nicht notwendigerweise an einem Stück), den Foliante zu studieren, entdeckt viele verderbte Informationen und erhält eine Reihe von Vorteilen. Der Leser findet heraus, dass der Band Kopien jedes Zauberspruchs der Kategorie Böse enthält (plus alle Zaubersprüche auf den Seiten 46 bis 47). Die wahren Namen und Siegel von 4W6 niederen Teufeln, 2W6 höheren Teufeln und 1W4+1 infernalischen Adligen sind offen auf den Seiten des Foliante zu finden. Außerdem erhält der Träger einen Bonus von +4 bei Würfeln auf Wissen (Die Ebenen) oder Versuche, weitere wahre Namen und Siegel zu erforschen. Die Beschreibungen der Hölle im Buch erweisen sich als so detailliert, dass jeder magische Versuch der Teleportation in ein infernalisches Reich hinein oder zwischen ihnen (via *Ebenenwechsel* oder *Teleportieren*) den Träger exakt an den Ort befördert, zu dem er will - man muss nicht auf die Vertrautheit mit dem Zielort würfeln. Zusätzlich findet man die Informationen aus Kapitel I wortwörtlich in dem Buch wieder.

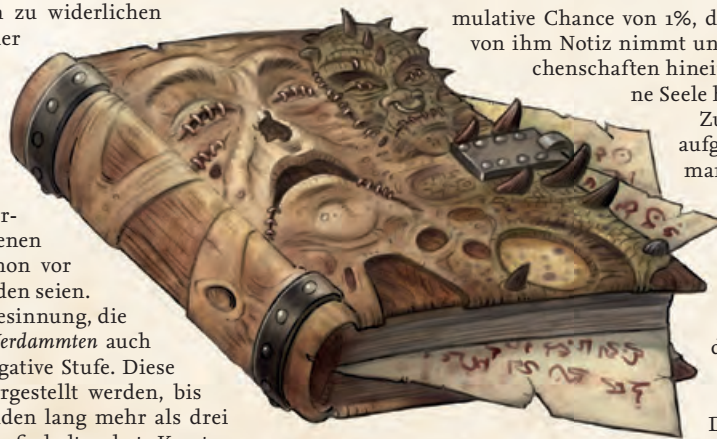
Neben diesen literarischen Inhalten ist dieser Teil des *Buchs der Verdammten* selbst ein mächtiges unheiliges und magisches Objekt. Seine grundlegende Aufgabe besteht daraus, der Mittelpunkt eines *Entweihen*- sowie eines *Sympathie*-Effektes

zu sein, welcher rechtschaffen böse Kreaturen anzieht. Des Weiteren kann jeder höhere Teufel durch *Ausspähung* oder ähnliche Zauber jederzeit das Buch finden, ohne dass es der Träger bemerkt.

Besitzer des Bandes haben noch weitere Vorteile. Sie können alle Zauber der Kategorie Böse so aussprechen, als hätten sie zwei zusätzliche Zauberstufen und erhalten einen Bonus von +2 bei allen auf Charisma basierenden Würfeln, wenn sie mit rechtschaffen bösen Kreaturen interagieren. Das Buch kann außerdem dazu benutzt werden, dreimal am Tag einen der folgenden Zauber zu wirken: *Diktum*, *Höllengeheißer*, *Mächtiger Bindender Ruf*, *Monster herbeizaubern VII*, *Ort entweichen* und *Unheilige Plage*. Einmal am Tag darf der Träger dem Foliante eine Frage bezüglich der Hölle, rechtschaffen bösen Kreaturen oder jedem anderen unheiligen Thema stellen. Dabei öffnet er das Buch auf einer zufälligen Seite, um dort die Antwort zu finden, welche ihm eröffnet wird, als ob er den Zauber *Vision* gewirkt hätte.

Jedes Mal, wenn der Träger einen der täglichen Zauber des Buches oder den *Vision*-Effekt verwendet, besteht eine kumulative Chance von 1%, dass ein mächtiger Teufel von ihm Notiz nimmt und ihn in eine seiner Machenschaften hineinzieht oder einfach seine Seele holen will.

Zusätzlich zu den hier aufgeführten Fähigkeiten manifestiert *Das Buch der Verdammten* noch größere Kräfte, je mehr der Seiten zusammengeführt werden. Aber das ist ein Thema für einen später erscheinenden Band.



Ihysreißer

Dieses Artefakt wird nur in den verborgensten Schriften von Himmel

und Hölle beschrieben. Es ist ein etwa 30 cm langer Splitter aus Licht, von dem man sagt, dass es das letzte Überbleibsel des Speers sei, mit dem Asmodeus seinen Bruder Ihys ermordete. Diese fremdartige Waffe leuchtet wie ein Bruchstück der Sonne und funktioniert wie ein *Dolch des Grundsatzes und des Strahlenden Lichts +5*, der jegliche Schadensreduzierung durchdringt. Gerüchten zufolge wird jede gottgleiche Kreatur (einschließlich Dämonenherrschern, Erzteufeln, Himmlischen Herrschern, Apokalyptischen Reitern u.ä. Wesen) bei einem Treffer mit dieser Waffe eine Runde lang betäubt.

Neben seiner Nützlichkeit als Waffe enthält das Fragment Ihys' Todesschrei. Es ist der Schrei des ersten Mordes und des ersten Dahinscheidens eines Gottes. Mit einer Vollen Aktion kann der Träger von *Ihysreißer* einen Stärkewurf gegen SG 30 machen, um die Waffe zu zerbrechen. Dadurch setzt man ein Echo des Schreis frei - ein schreckliches, taub machendes Kreischen, welches die Welt durchdringt und das kilometerweit gehört werden kann. Jede Kreatur in einem Umkreis von 30 Metern - einschließlich des Trägers - muss einen Willenswurf gegen SG 30 bestehen oder augenblicklich sterben. Wesen, welchen der Rettungswurf gelingt, werden taub und wahnsinnig (wie durch die Zauber *Blindheit/Taubheit* und *Wahnsinn*). Der Schrei hält drei Runden lang an und durchdringt sogar magische Stille. Es handelt sich um einen geistesbeeinflussenden Schalleffekt. Am Ende dieser Zeitspanne fügt sich *Ihysreißer* von selbst wieder zusammen. Allerdings besteht bei jedem Zerbrechen eine Chance von 50%, dass das Artefakt auf eine andere, zufällig bestimmte Ebene wechselt.



Jahrhundertlang bewahrte Asmodeus *Ihysreißer* in der Totenbahre tief unter Nessus auf. Aber in den letzten Jahren tauchen immer wieder Gerüchte auf, dass die Waffe in Golarion gesichtet wurde. Sollte dies wahr sein, bleiben die Gründe, aus denen der Fürst der Finsternis seine Trophäe freigesetzt hat, ein Geheimnis.

Das Weltenrad

Im *Rad* befinden sich alle Möglichkeiten und auch wieder keine. Jene, die es benutzen, um unzählbare Welten zu berühren, haben immer die gleiche Bestimmung. Auf den ersten Blick scheint das *Weltenrad* nur ein meisterhaft gefertigtes Astrolabium von der Größe eines menschlichen Schädels zu sein. Ringe aus Bronze, Stahl und dunklem Adamant bilden eine sich bewegende Schale. Wenn einer dieser Reifen sich bewegt, enthüllt er einen anderen darunter. Auf den Ringen findet man winzige, an Spinnen erinnernde Symbole, welche den derzeitigen Ort berechnen und markieren, an dem sich die 13 Planeten, unzählige Sterne sowie verschiedene celestischen Sphären befinden. Viele Forscher, die an einer Obsession mit dem Gerät leiden, behaupten, in ihm läge die Wahrheit über die Himmel und was sich jenseits davon befindet. Die meisten von ihnen bemerken zu spät, dass die Wahrheit, nach der sie suchen, nicht für Sterbliche gedacht ist.

Das *Weltenrad* öffnet Tore zu anderen Ebenen. Eine Anwendung erschafft ein Portal zu einer zufälligen Ebene, welches eine Minute lang geöffnet bleibt (um das Ziel zu bestimmen, wirf einen W10 und konsultiere die anschließende Tabelle). Das Portal ist nicht transparent, sodass man die Ebene dahinter nicht sehen kann. Das *Weltenrad* übermittelt dem Anwender allerdings einen Eindruck darüber. Jener kann dann durch das Tor reisen oder eine Kreatur der Zielebene herbeirufen. Sofort nach einer dieser Anwendungen schließt sich das Portal. Der Benutzer kann versuchen, ein Tor zu einer bestimmten Ebene zu öffnen. Dazu muss er die Ringe des Artefakts drehen, was eine sehr komplexe Reihe von Einstellungen erfordert. Dem Benutzer muss hierfür ein Weisheitswurf gegen SG 25 gelingen. Schlägt dieser um 5 Punkte oder weniger fehl, wird die Zielebene ebenfalls nach dem Zufallsprinzip bestimmt. In diesem Fall hat der Anwender die Möglichkeit festzulegen, ob er die erwürfelte Ebene oder jene in der Tabelle darunter beziehungsweise darüber anwählen möchte. Er besitzt also ein wenig Kontrolle über das Tor.

Im *Weltenrad* steckt jedoch eine Falle. Nach jeder Anwendung fallen die Ringe des Astrolabiums in sich zusammen und geben den Blick auf noch eigenartigere, unheiligere Markierungen in seinem Inneren frei. Ein Spielleiter sollte die Benutzungen des Artefakts festhalten. Nach jeder Öffnung eines Portals besteht eine kumulative Chance von 1%, dass es bei der nächsten Anwendung kein Tor zu einer zufälligen Ebene öffnet, sondern zum entsprechenden Kreis der Hölle, wie es in der Tabelle verzeichnet ist. Jeder Versuch, die Zielebene zu bestimmen (egal ob erfolgreich oder nicht), erhöht die Chance um 3%. In diesem Fall wird dem Benutzer der Eindruck gegeben, dass er erfolgreich beim Festlegen des Zieles war, obwohl das Portal in die Hölle führt. Sollte er versuchen, eine Kreatur durch das Tor zu rufen, die nicht aus der Hölle stammt, erscheint stattdessen ein zufälliger Teufel. Dieser steht nicht unter der Kontrolle des Anwenders und versucht, ihn mit sich zurück in die Hölle zu schleifen. Jede Kreatur, welche das *Weltenrad* benutzt, besitzt ihre eigene Prozentchance einer diabolischen Fehlfunktion, welche niemals reduziert werden kann. Sollte die Chance 100% erreichen, wechselt das *Weltenrad* augenblicklich in einen zufälligen Kreis der Hölle und nimmt den Anwender mit sich, wenn dieser es das nächste Mal verwendet.

BÜCHER DER VERDAMMTEN

Es existiert nur ein wahres Buch der Verdammten. Aber seine Bindung wurde gelöst und seine Seiten von den Dienern des Guten vor vielen Jahrtausenden verstreut. Seither haben böse Kreaturen daran gearbeitet, die verlorenen Seiten des Buches zu sammeln und nach Themen zu ordnen. Dadurch entstanden drei Bände, welche die Texte dieses lasterbehaftetsten aller Bücher enthalten, obwohl man sagt, es gäbe noch weitere Sammlungen von weniger wichtigen Texten. Jeder dieser Folianten ist allein bereits ein Artefakt, aber zusammen ergeben sie eine der mächtigsten und bösesten aller existierenden magischen Kreationen. Sie ist fähig, unglaubliche Übel heraufzubeschwören und kann ganze Nationen in die Tiefen der Äußeren Ebenen hinabziehen.

Neben den wahren Seiten des Buchs der Verdammten gibt es noch sehr viele Kopien der verschiedenen Bände. Aber diese Reproduktionen sind oft voller Abwandlungen, schlechter Übersetzungen, diabolischer Fallen sowie absichtlich eingefügter Fehler. Sie besitzen zwar keine magischen Kräfte, enthalten aber einen Fundus an unaussprechlichem Wissen. Im Folgenden werden einige der besser bekannten Kopien beschrieben:

Der Foliant von Ghatigahani: Hauptmann Lias Brache, ein Sadist aus Eleder, erwarb dieses eigenartige Buch von einem leprakranken Reisenden. Zwar kann er die exotischen vudranischen Worte nicht entziffern, doch erfreut er sich maßlos an den abstoßenden Illustrationen. Diese Kopie enthält eine ganze Reihe von Anmerkungen und Zeichnungen über die teuflische Physiologie, eine Beschreibung des Höllenschlundes Cagaschaks, welcher Phlegethon und Malebolge miteinander verbindet, sowie den wahren Namen des Gelugons Reisiier.

Die Tafeln der Schwarzen Sonne: Diese reich illustrierte, osirische Übersetzung wird in Sarenraes Tempel der Erlösenden Sonne in Merab unter ständiger Bewachung gehalten. Durch den Text kann man viel über den Kult Belials erfahren. Außerdem findet man in ihm Kopien der Zaubersprüche Böser Blick und Höllenfeuerstrahl. Des Weiteren versteckt sich auf der Rückseite des Einbandes das Siegel der Dimenkönigin Ardad Lili.

Der Versertext: Diese varisische Übersetzung liegt in der Bibliothek des Sinkomakti-Lyzeums in Rosenport. Die Kuratoren dort halten es für ein Artefakt der Herrschaft des Wispernden Tyrannen. Das Buch enthält die wahren Namen des wie ein Bluterguss gefärbten Imps Vagagat, des Nadeln liebenden Levalochs Jhaphvag und das Siegel des einäugigen Osyluths Romeiga.

EBENEN UND KREISE

IW10	Ebene	Kreis der Hölle
1	Der Abyss	Avernus
2	Der Mahlstrom	Dis
3	Axis	Erebus
4	Nirwana	Phlegethon
5	Elysium	Stygia
6	Der Himmel	Malebolge
7	Der Beinacker	Cocytus
8	Abaddon	Caina
9	Die Hölle	Nessus
10	Noch einmal würfeln	Noch einmal würfeln

Der Höllenadel

Neder die Herrschaftssitze der sterblichen Fürsten noch die Adelshöfe ihrer Könige oder die Hallen ewiger Kaiserreiche können sich an den entsetzlichen Rängen des Höllenadels messen. Die Herrscher der Hölle sind älter als Äonen und ihre Absichten kann man nicht einmal im Traum erfassen. Die Herren des infernalischen erheben sich in Legionen vornehmen schreckens, ihre Absichten und Machenschaften bringen ganzen Völkern und Welten die Verdammnis. Ihre Macht sprengt die Fesseln der Hölle und ergießt sich über die Ebenen, stiehlt das Licht des Tages und entblößt die Lügen von Gnade und Hoffnung. sie sind die Fürsten der Furcht. sie befehlen all die dunklen Träume des begrenzten sterblichen Verstandes. sie beherrschen Legionen an Wesen von jenseits des Verstehens und aller Furcht.

Aber mit all ihrer fauligen Erhabenheit und dunklen Macht sind sie doch nur sklaven der wahren Erzherrscher des Untergangs. Und in dieser Leibeigenschaft zeigt sich unser aller Hoffnungslosigkeit.

Von den Herzögen der Hölle.

sie sind das Licht im Abgrund - wie die sterne, die einsam in Dunklen der längsten Nacht scheinen. Man verliert seine seele, verweilt man zu lange in ihrem Licht.

Alber: Der Herr der Jagd führt Jäger in die Nacht und bringt jene heim, die sowohl Tiere als auch ihre Feinde als Beute betrachten.

Eligos: Der Geflügelte Reiter fliegt auf einem schrecken mit Tausenden von gefesselten Gliedern über das Land und reitet dem Untergang voraus.

Furcas: Er ist bekannt als der Ritter vom Lorbeer und kennt die Geheimnisse von Flamme und Gewächs, mit denen er gleichermaßen erschafft wie zerstört.

Gaap: Der König der Wasserteufel, der in seinen Händen die Weisheit der Jahrhunderte hält und dessen Tentakel den wässrigen Tod bringen.

Israael: Der von der sonne verschlungene Engel fällt seit einer Ewigkeit als ein brennender schatten dessen, was er einst war.

Kalma: Die lebende Knochengrube zieht mit ihrem Gestank Fliegen aus unzähligen Welten an und trägt die seele der Unbegrabenen bei sich.

Nergal: Der Langsame Tod. Er reitet mit Gift und Krankheit, Feuer und Unbarmherzigkeit in die schlacht und ist der Feind aller soldaten.

Quindivatos: Der Grausame Gast dringt in jedes Haus und jedes Land ein. Er beansprucht alle Wunder für sich selbst.

Rasvool: Der Geierkönig wartet nicht darauf, dass seine Untergebenen sterben, sondern bringt stürme und finstere Winde mit seinem Umhang aus blutroten Flügeln.

Uruskreil: Auch bekannt als jener vom Metallenen Flügel. seine Klinge zerschmettert jede schwäche. seine Rüstung verbirgt das Antlitz des Göttlichen.

Yan-gant-y-tan: Die Wildnis, welche in Dunkelheit wandert, trägt einen Mantel aus Nacht, der alle schrecken der Hölle versteckt.

Zaebs: Der Fürst des Zerbrochenen Glases beansprucht die Welt für sich und nimmt alles, was seine grenzenlose Langeweile zu stillen vermag.

Von den Engeln der Hureerei

Diese verbitterten Jungfern der Hölle, die Königinnen aus Eisen, verweigern sich den Fesseln, die ihre Halbverwandten binden. sie stellen die im perfekten Käfig gefangene Wildheit dar. sie säen die saat der Verderbtheit in den Köpfen derer, die glauben, die Versuchungen der Hölle genau zu kennen.

Ardad Lili: sie ist die schönheit in jeder schlange und das Gift im Kuss jedes Liebenden. sie ist eines jeden Jünglings Lust erstes Ziel und die Geliebte, die alle Männer ihrem Untergang zuführt.

Aus dem Buch der Verdammten

Nachts bei einer Leich, von Ghulen bewacht,
in gewaltiger Gruff der Toten untot,
Über Feuern von seele, die immer entfacht,
Dräut fahler Fürst von schweigen und Not,
Zwar sind all sein Knechte nun entmacht,
Doch treibt Eitelkeit neue sklaven in sein Boot.

—Auszug aus „sphären der Malebranchen“,
aus Das Buch der Verdammten

Dolores: Die Königin des Leidens mit eisernem Herzen. Die Tränen, welche Klingen rosten lassen, und die Zuckungen, die Bindungen prüfen: All das sind Lobpreisungen an Unsere Herrin der Pein.

Eiseth: Wie die Wit der Engel klingen ihre schreie im Klirren der Klingen wieder. Ihr Schwert zeigt den Frauen den Weg zur Rache.

Mahathallah: Im Auge des Zwillings des verzerrten Tages wunden sich die Geheimnisse aller Lügen. Doch in ihrem Herzen kennt sie die letzte Wahrheit.

Malacoda: Die Monströseste, von der es heißt, sie habe acht Welten erobert und ihre Beute in ein neues Reich gebracht.

Rubicante: Er, der in Rot hinaufragt, ist ein in Flammen gehüllter Fürst von Rost und Ruin. Er erzählt jenen von Bedeutsamkeit und Frieden, die in seiner Umarmung verbrennen.

Scarmiglione: Er teilt ein zersplittertes Reich mit Draghignazzo und lockt Wanderer in seine Nähe, um sie an seinen monströsen Bruder zu verfüttern.

Vondenerobernden Malebranchen

Die Geringsten unter den Königen der Hölle herrschen dennoch über Domänen bar jeder Vorstellungskraft. Alle sterblichen Fürsten folgen ihren Launen. Sie verfolgen ihre fürchterlichen Pläne in unseren Häusern und Köpfen, denn wir sind nur die Herde und werden geschickt zu den Toren der Hölle getrieben.

Alikino: Der Narrenfürst des Käfigs besitzt ein Dutzend Stimmen, hundert Gesichter und will die Fürsten jedes Landes zu Freunden machen.

Barbarica: Der uralte Wilde stellt eine Armee aus seinen eigenen Kindern auf, die von einem Dschungel des Bösen geboren wurden.

Cagnazzo: Der Seelenjäger braust durch die Welt, um jene zu morden, die seine Eroberungen behindern.

Calcabrina: Die träumende Meisterin des Zwielfichts lebt in einem Turm aus Äther. Ihre Gedanken können einen Mann ewig schlafen lassen.

Circiatto: Der Gierige verschlingt alle, die ihm begegnen, und speit sie als untote Sklaven wieder aus.

Draghignazzo: Der Teufelsdrache der Vernichtung schläft in einer zu perfekt gelungenen Eroberung und sehnt sich nach der Hölle.

Farfarello: Der Übergangsherrscher ist ein böser Geist, welcher die Totenlande heimsucht. Seine Eroberung wurde durch seinen Tod aufgehoben, aber nicht beendet.

Graffiaccane: Das Antlitz des Schwarmfürsten erkennt man in den Augen des Ungezielfers. Sein Kuss kann Freund in Feind verwandeln.

Libicocco: Die Aufgabe der stolzen Dame des Windes ist es nicht zu erobern, sondern zu vernichten.





Kapitel Vier

DIABLERIE

Als ich in die Grube hinablickte, starrte die Grube, wie man sagt, in mich hinein. Zunächst sah ich nur Dunkelheit, als ob ich in einen bodenlosen Spalt oder einen Brunnen schaute, in dem sich nur Blut befindet. Aber die Tiefen der Hölle sind nicht scheu. Vielleicht war die Finsternis auch nur ein Schild, ein Trugbild meiner Augen, sodass mein Geist nicht erblicken könne, was mein Körper auf ertümliche Weise meinte, nicht erblicken zu sollen. Und aus jenem unheimlichen Abgrund, den meine Augen nicht beobachten wollten, starrten Augen wie Rubine herauf. Es war ein Blick, den ich nur zu gut kannte. Jetzt weiß ich, dass ich ihm eines Tages wieder begegnen werde.

— Aus *Das Buch der Verdammten*, "Eine Vision der Hölle"



Die Hölle verändert sich ständig, obwohl sie auf Jahrtausende alten Konventionen und den alterslosen Traditionen der Teufel aufgebaut ist. Wie eine außerordentlich alte Kreatur - was sie durchaus sein mag - wächst und wandelt sie sich, zieht sich zurück und verdorrt die infernalische Ebene genauso wie die Wesen, welche in ihren Eingeweiden gedeihen und sterben. Durch das schon seit ungezählten Äonen andauernde Abfertigen endloser Fluten sterblicher Seelen speit die Grube unendlich bösertige Dinge aus. Die herrschenden Teufel verwenden sie zum Erschaffen von Spiegelbildern ihrer eigenen, furchterregenden Anlitze. Aber die Laster und Sünden der Sterblichen entwickelten sich über die Zeit und wurden komplexer. Damit änderten sich auch die Definition von Blasphemie sowie die Einflüsse auf die Landschaft der Hölle. Kurz gesagt: Die Reiche der Verdammten, welche auf Höhlenwänden und uralten Steintafeln beschrieben werden, gleichen nicht mehr der heutigen Hölle. Das Gleiche gilt für die Wesen, die aus ihrem Schoß kriechen.

Andere Einwohner der Hölle

In der Grube haben nicht nur Teufel ihre Heimat, denn sie existierte schon vor Asmodeus' Ankunft. Überbleibsel aus dieser Zeit haben bis heute überlebt. Außerdem gebiert das infernalische Reich seine eigenen Kinder, welche sich nur seinem Willen beugen.

Die Verdammten

Die zahlenmäßig größte Gruppe der Höllenbewohner sind nicht die Teufel, sondern die erbärmlichen, manipulativen und gotteslästerlichen Seelen jener Sterblichen, die ihren Nächsten willentlich Böses antaten oder die Namen ihrer Götter beschmutzten. Diese armseligen, aber im Kern bösen Wesen streunen zitternd vor Angst in Herden durch Avernus, denn ihnen stehen unzählige Leiden in den darunter liegenden Kreisen bevor, wo sie für ein Leben voller Sünden mit der Auslöschung rechnen müssen. In der Hölle erscheinen die meisten Verdammten so, wie sie auch im Leben aussahen. Allerdings ist ihre Haut grau und ihre Körper sind abgemagert. Andere weisen Narben von Misshandlungen auf: Sie wurden vergesengt, mit Nadeln durchbohrt, ihr Fleisch bis auf die Knochen abgeschält, bis zum Zerbrechen eingefroren oder anderen Qualen ausgesetzt, welche lebende Kreaturen nicht aushalten könnten. Diese Seelen bilden auch die Bausubstanz vieler Bauwerke in der Hölle. Für diesen Zweck werden sie unter höllischen Schmerzen für alle Ewigkeit in gepeinigte Formen geknetet und gepresst.

Höllensbrut

Die Hölle ist die Mutter noch ganz anderer Wesen als nur der Teufel. Hunderte von fremdartigen und mörderischen Bestien fliegen, gleiten, kriechen oder schwimmen durch die abstoßenden und oftmals tödlichen Tiefen der Grube. Diese bestiengleichen Einheimischen sind als Höllensbrut bekannt. Sie bilden ein enormes, ebenenweites biologisches Netzwerk, das aus Myriaden von infernalischen Tieren, abgetriebenen diabolischen Kreaturen und Wesen besteht, die im Reich der Hölle einzigartig sind.

Die Cerberi - dreiköpfige Höllenhunde - stellen die bekannteste Höllensbrut dar, obwohl die brennenden Kasya, die Stymphaliden mit ihren scharfen Flügeln und die Leviathane von Cocytus in anderen Welten nicht gerade unbekannt sind. In einigen Kreisen, wie in Phlegethon oder Caina, stößt man kaum auf diese scheußlichen Kreaturen. Andere Reiche - zum Beispiel Stygia oder Malebolge - besitzen ihre eigenen, grauenhaften Ökosysteme. Die niederträchtigen Kreaturen dieser Regionen machen in gleichem Maße Jagd auf Seelen, Reisenden der Ebenen und Teufel. Viele Scheusale sind jedoch stolz

DIE RÄNGE DER TEUFEL

Die Hierarchie der Hölle dehnt sich weit aus und ist extrem komplex. Trotzdem soll hier der ungefähre Rang der häufigsten Teufelsbruten angegeben werden.

Teufel	HG	Rang	Quelle
Lemure	1	Niederer Teufel	PF MHB, S. 259
Imp	2	Niederer Teufel	PF MHB, S. 256
Gaav	3	Niederer Teufel	siehe Seite 60
Zebub	3	Niederer Teufel	PF MHB II, S. 246
Barbazü	5	Niederer Teufel	PF MHB, S. 250
Magaav	6	Niederer Teufel	siehe Seite 60
Levaloch	7	Niederer Teufel	siehe Seite 58
Erinnye	8	Niederer Teufel	PF MHB, S. 252
Osyloth	9	Niederer Teufel	PF MHB, S. 258
Phistophilus	10	Niederer Teufel	PF MHB III, S. 254
Hamatula	11	Niederer Teufel	PF MHB, S. 257
Ayngavhaul	12	Niederer Teufel	siehe Seite 56
Gelugon	13	Höherer Teufel	PF MHB, S. 251
Gylou	14	Höherer Teufel	PF MHB II, S. 249
Bedellavrita	16	Höherer Teufel	PF MHB II, S. 248
Cornugon	16	Höherer Teufel	PF MHB, S. 255
Deimvigga	17	Höherer Teufel	siehe Seite 54
Puragus	19	Höherer Teufel	PF MHB II, S. 247
Höllenschlundteufel	20	Höherer Teufel	PF MHB, S. 253

darauf, die wildesten dieser Wesen zu brechen und für den Dienst in den infernalischen Armeen abrichten zu können.

Andere Bewohner

Weitere intelligente Kreaturen leben unter den Verdammten. Ihre trostlosen Gesellschaften unterscheiden sich in Strenge und furchteinflößender Wirkung kaum von der teuflischen Ordnung. Verschiedene Arten von Kytons gedeihen in der Grube, der sie allem Anschein nach einst vor Äonen entsprangen, bevor die Mehrheit von ihnen auf die Schattenebene auswanderte. Vertrauensunwürdige Kyton-Gefühlshändler machen immer noch die Gassen von Dis unsicher. Dort entführen sie Seelen und Ebenenreisende, schleifen sie nach Xovaikain, ihrem Reich auf der Schattenebene, oder zu den uralten, hängenden Kettenstädten Cainas. Exotische und sadistische Asuras - die Scheusale der üblen Philosophien - meditieren, trainieren und bereiten grausame Qualen für jene vor, die ihre Schicksale nicht erfüllen können. In den Städten der Hölle findet man auch opportunistische Daimonen, mutige Merkanen sowie unparteiische Axiomiten, die als Reisende mit den Teufeln um lästerliche Waren und allerlei widerliche Reichtümer schachern - wenn auch sehr vorsichtig. In der Wildnis toben merkwürdige, gremlinartige Ukobach herum, welche die Verdammten mit sengenden Brandeisen foltern. Und die Höllengiganten - ältere infernalische Riesen der Ebenen - legen Kilometer um Kilometer in den brennenden Weiten der Grube mit gewaltigen, doch für sie kleinen Schritten zurück. Obwohl weite Gebiete der Hölle in unberührter Trostlosigkeit liegen, ist das infernalische Reich doch unermesslich groß und weit davon entfernt, leer zu sein.

Teufel, Apostatenteufel (Deimavigga)

Diese Gestalt steht unnatürlich still. Sie ist in die Zeremonienrüstung eines unerbittlichen Ritters gewandet, deren komplizierte Metallarbeit sich unaufhörlich windet und in Bewegung befindet, als wäre sie lebendig. Die Finger der gepanzerten Hände des Wesens enden in rasierrmesserscharfen Krallen, die so lang sind wie Schwerter. Zwischen den mit Eisen verkleideten Schultern befindet sich weder Kopf noch Helm. Stattdessen schwebt dort eine glatte Maske, deren unnatürliches Gesicht weder Empathie noch Gefühle oder Gnade zeigt.

APOSTATTEUFEL (DEIMAVIGGA) HG 17



EP 102,400

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +14; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 46, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 36 (+10 GE, +12 natürlich, +14 Rüstung)

TP 261 (18W10+162)

REF +16, WIL +20, ZÄH +20

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 10/ Gutes und Silber; ZR 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +28 (1W8+9/19-20 plus 1W6 Weisheitsverlust)

Angriffsfläche 1,5 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Grenzenlose Reichweite, Ohrwurm

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18)

Beliebig oft – Arkane Spiegelung (SG 24), Gestalt verändern (SG 20), Mächtiges Teleportieren (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), Mächtiges Trugbild (SG 22), Traum (SG 24)

3/Tag – Blasphemie (SG 26), Hauch des Stumpfsinns, Monster festhalten (SG 22), Person beherrschen (SG 24), Schleier (SG 25), Wahnsinn (SG 26)

1/Tag – Abschirmung (SG 27), Gedankennebel (SG 24), Herbeizaubern (Grad 8, 1W6 Osyluth oder 2W4 Barbazu, 50%; 1 Gelugon, 20%)

SPIELWERTE

ST 28, GE 31, KO 28, IN 21, WE 24, CH 28

GAB +18; KMB +28; KMV 47

Talente Beredsamkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Flinke Manöver, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +28, Bluffen +30, Diplomatie +34, Einschüchtern +34, Fliegen +18, Heimlichkeit +28, Motiv erkennen +28, Verkleiden +27, Wahrnehmung +28, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Geschichte) +26, Wissen (Religion) +26

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Drakonisch; Unabwendbare Predigt, Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Geschmeidige Gestalt, Missionierung, Unabwendbare Predigt

LEBENSWEISE

Umgebung Hölle

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (Schattenhafte Ritterrüstung +5, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geschmeidige Gestalt (ÜF) Ein Deimavigga besitzt völlige Kontrolle über seine physische Gestalt. Wenn er gegen seinen Willen in eine andere Form verwandelt wird, kann er sich als Freie Aktion in seine eigene Gestalt zurückverwandeln.

Grenzenlose Reichweite (ÜF) Die Klauen eines Deimaviggas durchdringen die Wirklichkeit. Sie erlauben es ihm, Nahkampfangriffe gegen jede Kreatur durchzuführen, deren Position er kennt – normalerweise innerhalb von 30 Metern. Der Teufel bedroht trotzdem nur ein Gebiet von 3 Metern um sich herum und ist nicht in der Lage, Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen durchzuführen, die weiter entfernt sind. Diese Fähigkeit kann große Distanzen überbrücken. Der Deimavigga kann dabei auf Erkenntnismagie zurückgreifen, um entfernte Kreaturen auszuspähen und über Kilometer oder sogar Ebenen hinweg seine Feinde anzugreifen. Zauber, die wie Zutritt verwehren Ebenenreisen verhindern, schützen gegen die Klauen eines Deimaviggas. Ebenso kann der Zauber Dimensionsanker für die Dauer seiner Wirkung einen Deimavigga davon abhalten, seine Klauen auf diese Weise zu benutzen. Eine angegriffene Kreatur darf in der gleichen Runde zurückschlagen und die Klauen mit Waffen und Zaubersprüchen so angreifen, als ob der ganze Körper des Teufels anwesend wäre. Die Klauen können aber nicht durch Kampfmanöver wie Ringkampf oder ähnliches davon abgehalten werden, am Ende der Runde zu verschwinden.

Missionierung (ÜF) Die Worte eines Deimaviggas sind Gift für den Geist. Jede Runde, die ein Deimavigga spricht (als Freie Aktion), müssen alle Nicht-Teufel innerhalb von 9 Metern mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher einen Willenswurf gegen SG 28 ablegen. Bei einem Fehlschlag sind sie durch die blasphemischen Reden des Deimaviggas verwundbarer. Der SG des Willenswurfes erhöht sich um +1 für jede aufeinanderfolgende Runde, in der eine Kreatur den Teufel hat sprechen hören. Kreaturen müssen dem Deimavigga aktiv zuhören, um betroffen zu werden. Taube Wesen oder solche, die sich im Kampf befinden (egal ob mit dem Deimavigga oder anderen Kreaturen), werden so behandelt, als ob sie nicht zuhören. Opfer können aber nicht einfach behaupten, sie würden nicht lauschen, ohne dass sie versuchen, ihr Gehör zu beeinträchtigen.

Nachdem ein Opfer beim Rettungswurf gescheitert ist, kann es von den häretischen Worten des Deimaviggas beeinflusst werden. Der Teufel kann dabei jeden der folgenden Zaubersprüche nachahmen: Befehl (SG 20), Einflüsterung (SG 22), Erinnerung verändern (SG 23), Fesseln (SG 21), Gefühle besänftigen (SG 21), Monster bezaubern (SG 23), Tiefschlaf (SG 22), Tiefe Verzweiflung (SG 23), Verwirrung (SG 23) oder Wut (SG 22). Opfer erhalten trotzdem noch Rettungswürfe gegen diese Zaubereffekte. Aber wenn die Würfe fehlschlagen, sind sie des Einflusses nicht gewahr, den der Teufel auf sie ausübt. Ein Deimavigga kann mehrere Opfer mit unterschiedlichen Zaubereffekten in der gleichen Runde beeinflussen.

Eine Kreatur, welcher der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, ist gegen die Missionierung dieses speziellen Deimaviggas in den nächsten 24 Stunden immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ohrwurm (AF) Dreimal am Tag kann ein Deimavigga mit einer Standardaktion einer Kreatur innerhalb von 1,5 Metern eine fundamentale und Furcht erregende Wahrheit zuflüstern. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 28 gelingen. Ansonsten veran-

kern sich die Worte des Teufels in seinem Geist. Elementare und Externare bekommen einen Bonus von +2 auf ihre Rettungswürfe, um dieser Fähigkeit zu widerstehen. Zuerst scheinen die Worte des Deimaviggas keine Wirkung zu entfalten. Aber jedes Mal, wenn das Opfer versucht zu rasten, muss es einen weiteren Willenswurf gegen SG 28 absolvieren. Bei einem Fehlschlag wird es wie vom Zauber *Albtraum* betroffen, sogar wenn es gar nicht schläft. Nach einer Nacht voller lebhafter Träume und des Ringens mit den Worten des Teufels muss das Opfer noch einen weiteren Willenswurf gegen SG 28 ablegen. Wenn es dabei scheitert, verschiebt sich seine Gesinnung einen Schritt in Richtung Rechtschaffen Böse. Will das Opfer diesen Effekt rückgängig machen, muss es das Wissen des Teufels wieder vergessen. Dazu sind Zauber wie *Erinnerung verändern*, *Wunder* oder *Wunsch* erforderlich.

Unabwendbare Predigt (ÜF) Die Sprache eines Deimaviggas ist immer perfekt, klar und verständlich. Man kann sie nicht verstummen lassen oder abändern. Die Stimme dieses Teufels kann in Gebieten unglaublichen Lärms, durch Wasser und luftlose Leeren und sogar in magischer Stille normal vernommen werden. Wesen jeder Art verstehen Deimaviggas, so als ob die Teufel in allen Sprachen gleichzeitig reden würden.

Weisheitsverlust (UF) Jedes Mal, wenn ein Deimavigga mit einem Klauenangriff trifft, verliert das Opfer 1W6 Weisheitspunkte. Ein Deimavigga heilt keine Art von Schaden, wenn er diese Fähigkeit verwendet.

Majestätisch, furchteinflößend und bar jeder Gefühle versuchen Deimaviggas den Göttern ihre Gläubigen abspenstig zu machen. Sie verwenden kalte Logik, um Atheismus, die Lehre von der Freiheit des sterblichen Geistes und der von der Hölle angestrebten Ordnung zu verbreiten. Ihre sich langsam bewegenden, ständig in Veränderung begriffenen Masken sprechen mit Gift gefüllte Worte, wobei man in ihren ausdruckslosen Gesichtszügen schon die Leere hinter ihren Lügen erahnen kann. Deimaviggas hetzen gegen alle Gottheiten, mit der Ausnahme von Asmodeus, den sie unterschwellig als den Boten der Disziplin bewerben und seine Göttlichkeit herunterspielen. Diese intellektuell-gefährlichen Teufel wissen genau, dass jene, die vom Glauben abfallen, eher den Versuchungen der diabolischen Brut erliegen. Deimaviggas nehmen meistens die Rolle von Propheten der Vernunft an, statt zu versuchen, einzelne Sterbliche umzustimmen. Sie verstecken sich unter Schleiern von Illusionen, um die Freiheiten und Werte eines Lebens ohne eine Bindung an fordernde Götter anzupreisen. Gelegentlich mag sich ein Deimavigga auf die Seele eines besonders gläubigen Individuums konzentrieren. Er erfreut sich dann daran, einen der hingebungsvollsten Diener einer Gottheit in eine endlose Glaubenskrise geschleudert zu haben. Deimaviggas scheren sich nicht darum, wen ihre Raubzüge betreffen. Sie konvertieren daher Gläubige von heiligen wie unheiligen Göttern.

In ihrer natürlichen Gestalt sind Deimaviggas über zwei Meter groß, wiegen aber kaum mehr als 60 Kilogramm. Wenn sie sich verkleiden, nehmen sie für gewöhnlich das Aussehen von weisen, alten Männern, von ihrer „Narretei geheilten“ Priestern sowie „Engeln“ der Wahrheit an.

Lebensraum und Sozialverhalten

Deimaviggas bevorzugen es, ihre Zeit auf der materiellen Ebene zu verbringen, wo sie die schwachen und verderblichen Seelen der Sterblichen beeinflussen können. Dort tun sie ihr Werk entweder in großen Städten, wo ihre Lästerungen viel Gehör finden, oder in kleinen Gemeinden, wo die isolierten

Bewohner eher auf das blasphemische Philosophieren der Scheusale hereinfließen. In der Hölle findet man Deimaviggas in Caina, wo sie die Seelen derer quälen, die auf den einsamen Inseln gefangen sind. Außerdem arbeiten sie an neuen komplizierten und oft verwirrenden Argumenten.

Deimaviggas ziehen es vor, alleine tätig zu sein. Nur selten sieht man sie zusammen mit anderen Teufeln, obwohl ihr Status als höhere Teufel ihnen große Macht über ihre niederen Geschwister verleiht. Die betrügerischen Scheusale sind der Meinung, dass ihre Argumente von der Einfachheit profitieren und dass ihre Anstrengungen selbst von den gehorsamsten Untergebenen erschwert werden. Höllenschlundteufel und Infernalische Herzöge benutzen Deimaviggas manchmal als Spione und als Verbreiter von Chaos und Zwietracht. Aber selbst unter anderen Teufeln sind werden sie als fremdartig und entnervend angesehen.



Teufel, Häresieteufel (Ayngavhaul)

Dieses unglaublich korpulente Wesen ist scheinbar mit einem monströsen Thron aus eisernen Schädeln verschmolzen und schwebt einige Meter über dem Boden. Seine bleichen Fettrollen sind übersät mit nässenden Schwären, welche kaum von Fetzen bedeckt werden, die in Anlehnung an heilige Gewänder geschneidert wurden. Nutzlose, keulenartige Hände zittern wie Maden, wobei sie einer Wolke aus verwitterten Schriftrollen und lästerlichen Büchern die Richtung vorgeben, welche die Masse des Scheusals umkreisen. Über dem Berg von Kinne kann man kaum ein Paar gläserne schwarze Augen ausmachen, die über einem unverhältnismäßig großen Mund sitzen, der in einem ewigen lüsternen Grinsen verzogen ist.

HÄRESIETEUFEL (AYNGAVHAUL) HG 12



EP 19,200

RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)
INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 29 (-1 GE, -2 Größe, +18 natürlich, +4 Rüstung)

TP 175 (13W10+104)

REF +3, WIL +13, ZÄH +17

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 5/ Gutes; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +18 (2W8+7), Biss +18 (2W6+7)

Fernkampf Sengendes Wort +10 (3W6)

Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 1,5 m

Besondere Angriffe Blasphemische Galle

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

Beliebig oft – Botschaft, Illusionsschrift (SG 17), Mächtiges Teleportieren (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), Mächtiges Trugbild (SG 17), Magierhand, Totenwache

3/Tag – Ansteckung (SG 19), Gutes bannen, Magie bannen, Mit Toten sprechen (SG 18), Monster herbeizaubern V, Schutzkreis gegen Gutes, Stinkende Wolke (SG 17), Telekinese (SG 20), Undurchdringliche Dunkelheit, Unheilige Plage (SG 19), Unsichtbarkeit aufheben, Zone der Stille

1/Tag – Ablenkung, Blasphemie (SG 20), Entweihen, Herbeizaubern (Grad 6, 2W6 Imps, 1W4 Bartteufel oder 2 Knochenteufel, 80%; 1 Kontrakteufel (siehe PF MHB III), 45%), Sagenkunde

SPIELWERTE

ST 24, GE 8, KO 24, IN 22, WE 21, CH 20

GAB +13; KMB +18; KMV 37

Talente Abhärtung, Ausdauer, Beredsamkeit, Große Zähigkeit, Unverwundlich, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +18, Beruf (Bibliothekar) +10, Bluffen +21, Diplomatie +25, Fliegen +8, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkane) +22, Wissen (Die Ebenen) +22, Wissen (Geschichte) +19, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +22;

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Fettleibigkeit, Schädelthron, Teufelsbeschwörer

LEBENSWEISE

Umgebung Hölle

Organisation Einzelgänger, Paar oder Belehrung (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blasphemische Galle (ÜF) Linie über 9 m, einmal alle 1W4 Stunden, 4W6 Säureschaden, Reflexwurf SG 23 halbiert. Wird man von dieser Gallenflüssigkeit getroffen, durchnässt sie einen mit flüssiger Verderbtheit, die so umfassend ist, dass sie die Macht von nicht-bösen göttlichen Zauberwirkern 10 Minuten lang behindert. Ein durch die Galle eines Ayngavhaul getränkter nicht-böser göttlicher Zauberwirker muss einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 23 bestehen oder seine Zauber schlagen fehl. Eine von der Galle betroffene Kreatur kann sie abwaschen, indem sie hierfür 1 Runde sowie knapp vier Liter Flüssigkeit aufwendet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Fettleibigkeit (AF) Ayngavhaulteufel sind schmierig und enorm übergewichtig. Diese außergewöhnliche Masse gibt ihnen einen Bonus von +10 auf ihre Kampfmanöververteidigung.

Schädelthron (ÜF) Alle Ayngavhaulteufel schweben in grauvollen infernalischen Thronen umher. Diese Throne verleihen ihnen ihre Fluggeschwindigkeit und einen Rüstungsbonus von +4. Sollte ein Ayngavhaul im Ringkampf unterliegen oder zu Fall gebracht werden, fällt er aus dem Thron heraus und verliert diese Vorteile. Ein Ayngavhaul kann seinen Thron telepathisch kontrollieren und ihn mit einer Vollen Aktion zu sich rufen und sich wieder hineinsetzen.

Sengendes Wort (ÜF) Ein Ayngavhaul kann schmerzvolle Worte aussprechen, ihnen Form geben und sie in Gestalt von diabolischen Siegeln seinen Feinden entgegenschicken. Jede Kreatur von guter Gesinnung, die von einem dieser infernalischen Worte getroffen wird, erhält 3W6 Punkte Höllenfeuerschaden (siehe Seite 5). Nicht-gute Kreaturen nehmen nur den halben Schaden. Diese Worte können Kreaturen nicht verletzen, die mit Schutz gegen Böses geschützt sind oder sich in einem Gebiet magischer Stille befinden.

Teufelsbeschwörer (ÜF) Ayngavhaulteufel kennen die Geheimnisse aller Teufelsbruten und verwenden sie als Druckmittel beim Herbeizaubern. Benutzt der Ayngavhaul seine Fähigkeit Herbeizaubern, steigt die Chance jedes Teufel innerhalb von 9 Metern um das Anderthalbfache, dass ein Scheusal auf den Ruf reagiert. Zum Beispiel steigt die normale Chance eines Osyluths beim Beschwören eines anderen Knochenteufels von 35% auf 52%, wenn er sich innerhalb von 9 Metern von einem Ayngavhaul befindet. Beschwörungsboni durch mehrere Ayngavhaulteufel werden nicht addiert. Ayngavhaulteufel sind immun gegen diese Fähigkeit, sowohl gegen die eigene als auch gegen die anderer Ayngavhaulteufel.

Als aufgeblähte Gelehrte der Verzweiflung sammeln, verfassen und verteilen Ayngavhaulteufel Apokryphen und Häresien. Damit säen sie Unglauben und Verdammnis unter jenen, die nach ihrer verderbten Weisheit suchen. Ironischerweise zählen Ayngavhaulteufel gleichermaßen zu den menschenähnlichsten und zu den abstoßendsten Teufeln. Die korpulenten Gottlästerer sind kaum in der Lage, sich ohne die Hilfe ihrer unheiligen, schwebenden Throne zu bewegen. Ihre Leibesfülle macht sie zu einer wesentlich geringeren physischen Gefahr als ihre Artverwandten. Sie können jedoch Verwünschungen ausstoßen, welche übel genug sind, dass sich jene, die sie hören, vor Schmerzen winden. Aber selbst bei solchen Kräften bössartiger Weisheit liegt die wahre Macht der Ayngavhaulteufel in ihren vergifteten Worten und den Versuchungen für den Geist. Jahrhunderte voller Forschung verleihen ihnen großen Einfluss über ihre diabolischen Verwandten. Nur wenige

Teufel wagen es, den Beschwörungen der höllischen Gelehrten nicht zu gehorchen.

Ayngavhals sind mehr oder weniger rundlich und werden ungefähr drei Meter groß. Mit ihrem feuchten, fettigen Fleisch bringen sie es auf einen Körperumfang von etwa vier Metern. Ohne ihre Throne wiegen sie vielleicht 2.300 Pfund, aber die ältesten von ihnen können noch schwerer sein.

Lebensweise

Ihre aufgeblähten Körper machen Ayngavhals zu Sklaven ihrer widerlichen Gestalt. Alle Ayngavhals, sogar neu entstandene, sind monströs fett und in Gefängnissen ihres eigenen nässenden, diabolischen Fleisches eingeschlossen. Als Beistand schaffen die Schmieden Phlegethons aber fürchterregende Throne, welche mit infernalischer Magie versehen werden. Diese finsternen Gefährte halten ihre dicken Meister in der Luft und dienen sowohl als Fortbewegungsmittel als auch als unheiliger Schutz. Jeder Schädelthron ist an einen bestimmten Ayngavhaul gebunden und zerfällt in einen Haufen Asche und einen Hauch sengenden Eisens, sollte sein Meister vernichtet werden.

Lebensraum und Sozialverhalten

Die Mehrheit der Ayngavhals findet man in den trostlosen Bibliotheken der Hölle, besonders in den versunkenen Museen Stygias, der Feste der Gefallenen in Dis sowie in Betzebul, Baalzebul Palast in Cocytus. In diesen häretischen Lagerhäusern und Akademien des Bösen sind die grotesken Teufel damit beschäftigt, die Geschichten zahlloser Welten zu verändern, um Wahrheiten zu verhüllen und die Vergangenheit so zu verzerren, auf dass die Hölle dadurch einen Vorteil gewinne. Als eine Art makabre Kuratoren bilden sich einzelne Ayngavhals etwas darauf ein, sich auf Themengebiete zu spezialisieren, welche ihren Brüdern niemals in den Sinn gekommen wären – je blasphemischer und obskurer, desto besser. Daher mag ein Teufel Äonen damit verbringen, alles zu lernen, was mit den Frostgiften der Lindwürmer zu tun hat, während ein anderer die Nuancen des Stimmreißens der Azlanti erforscht. Jeder versucht, sein Spezialgebiet über dem der anderen zu platzieren, indem er sein Wissen in deren blasphemischen Werken und unter ihren Unterebenen sowie Teufelsbeschwörern verbreitet, welche die Lehre zu finsternen Zwecken anwenden könnten. Ayngavhals befürchten immer, dass die Werke ihrer Artverwandten ihre eigenen übertrumpfen oder dass diese ihre Forschungsergebnisse stehlen könnten. Deswegen verdächtigen sie einerseits andere ihrer Art, wissen dabei aber auch sehr viel über Forschungen anderer infernalischer Gelehrter. Daher mag ein Ayngavhaul einem Teufelsbeschwörer widerwillig den Namen eines Experten für ein bestimmtes Thema verraten. Er verlangt dafür aber immer einen Preis.

ROBEN AUS BLEI

Die ältesten Ayngavhals kleiden sich in Bleiroben, massiven Rüstungen, welche mit diabolischen Runen und unheiligen Symbolen versehen sind. Diese schwerfälligen, gotteslästerlichen Gewänder schränken die begrenzte Bewegungsfähigkeit der korpulenten Scheusale nicht noch weiter ein, verleihen ihnen aber eine nicht unerhebliche Möglichkeit der Verteidigung gegen Diener des Göttlichen. Ein Ayngavhaul, der eine Bleirobe trägt, erhält einen Rüstungsbonus von +6 und einen unheiligen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse (womit die RK eines typischen Ayngavhals auf 37 steigt; Berührung 9, Auf-dem-Falschen-Fuß 37). Zusätzlich geben diese Roben dem Träger einen Bonus von +10 auf seine ZR, wenn er den Zaubern eines Zauberschwärzers guter Gesinnung widerstehen will. Jede riesige Kreatur kann eine Bleirobe tragen, aber alle außer den Ayngavhals müssen mit ihrem erdrückenden Gewicht von 900 Pfund fertig werden. Jede Kreatur nicht-böser Gesinnung, die eine Bleirobe trägt, verliert eine Stufe, bis sie die Gewänder wieder ablegt.





Teufel, Kriegstreiber (Levaloch)

Gerüstet wie ein infernalischer Ritter auf einem monströsen Reittier eilt dieses Scheusal aus Eisen und Nägeln auf sechs schweren, mit Klängen versehenen, käferartigen Beinen heran. Sein Körper scheint aus nicht mehr als groben Platten dunklen Metalls zu bestehen, von denen jede mit einem glänzenden Dorn durchstoßen ist. An diesen hängen die Trophäen vergangener Blutbäder. In den Klauen eines seiner Panzerhandschuhe trägt das Wesen einen langen verdrehten Dreizack, im anderen macht es ein dickes, stachliges Netz bereit zum Wurf.

KRIEGSTREIBERTEUFEL (LEVALOCH) HG 7



EP 3,200

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+3 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 84 (8W10+40)

REF +9, WIL +5, ZÄH +10

Immunitäten Feuer, Gift; **SR** 5/Gutes; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruktgestalt; **ZR** 12

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Dreizack [Meisterarbeit] +13 (2W6+7), 2 Beine +7 (1W8+2) oder 2 Klauen +12 (1W6+5), 2 Beine +7 (1W8+2)

Fernkampf Dreizack [Meisterarbeit] +10 (2W6+7) oder Netz (Berührung) +10 (Verstricken)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gnadenloser Hieb, Trampeln (1W8+7, SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

Beliebig oft – **Mächtiges Teleportieren** (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen)

1/Tag – **Herbeizaubern** (Grad 4, 1W4 Lemuren oder 1 Bartteufel, 40%)

SPIELWERTE

ST 20, GE 17, KO 19, IN 14, WE 16, CH 15

GAB +8; KMB +14; KMV 27

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Bluffen +13, Einschüchtern +13, Handwerk (Waffenschmied) +9, Heimlichkeit +12, Klettern +17, Wahrnehmung +16, Wissen (Baukunst) +9, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Gewölbekunde) +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2 (+8 zwischen Metallteilen), Wahrnehmung +2

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Telepathie** 30 Meter

Besondere Eigenschaften Höllenschreiter, Phalanx, Standfestigkeit

LEBENSWEISE

Umgebung Hölle

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-18)

Schätze Standard (Dreizack [Meisterarbeit], andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Konstruktgestalt Obwohl sie wahrhaftige Teufel sind, besitzen Levalochs viele Immunitäten, die man für gewöhnlich nur bei Konstrukten findet. Dazu gehören Immunität gegen Betäubung, Krankheiten, Lähmung, Nekromantieeffekte, Schlaf sowie Todeseffekte. Levalochs werden nicht von Attributsschaden oder -verlust, Energieverlust, Ermüdung, Erschöpfung oder nicht-töd-

lichem Schaden betroffen. Sie können außerdem nicht durch massiven Schaden sterben. Reduziert man ihre Trefferpunkte auf 0, werden sie allerdings augenblicklich zerstört.

Gnadenloser Hieb (ÜF) Levalochs zeigen keine Gnade, falls ihr Gegner verwundbar ist. Wenn sie gegen eine verstrickte Kreatur (dazu zählen in ihrem Netz verstrickte Wesen) einen Angriff mit dem Dreizack durchführen, verursachen sie zusätzliche 2W6 Schaden.

Höllenschreiter (ÜF) Ein Levaloch wird nicht durch schwieriges Gelände behindert. Er kann sich ganz normal durch solche Gebiete bewegen oder einen Sturmangriff durch sie hindurch machen. Er kann ebenso Gelände durchqueren, welches mit tödlichen Hindernissen (wie Krähenfüßen oder Dornen) versehen ist, ohne davon beschädigt oder behindert zu werden. Levalochs sind neben ihrer Immunität gegen Feuer an den Beinen auch immun gegen Kälte und Säure, sodass eines dieser Scheusale Lava- oder Säureflüsse durchqueren kann, solange diese nicht höher als 1,20 Meter sind. Diese Fähigkeit schützt einen Levaloch nicht gegen magische Hindernisse wie *Schwarze Tentakel*, *Spinnennetz* oder ähnliche Zauber.

Phalanx (AF) Andere Teufel erhalten einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und Rüstungsklasse, solange sie sich in einem Feld aufhalten, das an einen Levaloch angrenzt.

Standfestigkeit (AF) Levalochs erhalten einen Volksbonus von +4 auf ihre KMV, wenn sie einem Kampfmanöver Ansturm oder Zufall-bringen widerstehen müssen, während sie aufrecht auf dem Boden stehen.

Levalochs sind furchterregende Riesen aus Klängen und Stahl, die in den Armeen der Erzteufel und Infernalischen Herzöge als mächtige Krieger und hartnäckige Jäger dienen. Sie sind Kreaturen von absoluter Disziplin und unabänderlich loyal gegenüber den diabolischen Tyrannen. Bekannt für ihre Fähigkeiten auf den Schlachtfeldern der Hölle, zeichnen sich diese fürchterlichen Soldaten dadurch aus, sich schnell über die zerklüfteten Landschaften zu bewegen, welche so typisch für die neun Kreise der Grube sind. Dort jagen sie Eindringlinge und suchen nach abtrünnigen Seelen, wohin auch immer diese flüchten mögen. Wenn sie massiert die Wehrgänge der Hölle von den Eisernen Festungen Avernus' bis zu den Mauern von Ashtart bevölkern, klingt das Klirren der Rüstungen dieser gehor- und wachsamen Infanterie wie das Arbeiten einer großen Maschine. Levalochs besitzen ein konsistentes Aussehen. Sie ähneln einander in grundlegender Form und Größe, aber die Rüstung jedes Teufels erscheint unterschiedlich. Manche behaupten, dass die Anordnung der Dornen, Hörner, Klängen oder anderer eisernen Verzierungen zeigt, in welchem Kreis der Hölle oder von welchem infernalischen Adligen ein Levaloch erschaffen wurde. Aber nur wenige Personen haben die Zeit darüber nachzudenken, während einer dieser klingenbeinigen Legionäre auf sie zu-stürmt. Meistens sind Levalochs etwas über drei Meter groß und wiegen fast genau eine Tonne.

Lebensweise

Levalochs sind ein Zwitter aus Automat und Teufel. Sie werden zwar aus den Seelen von Sterblichen sowie den unheiligen Energien der Hölle erschaffen, leben aber nur, um ihren Meistern zu gehorchen. Auf ihrer Heimatebene besitzen sie neben diesem Gehorsam anscheinend wenig Antrieb oder Willen. Da er weder Nahrung noch Rast benötigt, würde ein Levalochwächter Jahrhunderte lang regungslos auf seinem Posten verbleiben und Staub ansetzen, ohne sich zu

beschweren, während er auf Befehle wartet, die er vielleicht niemals erhalten wird. Zwar sind diese Teufel intelligent, aber auch ihren Herren, den Erzteufeln, Asmodeus und der Hölle selbst fanatisch ergeben. Sie schöpfen aus einem tief-sitzenden Quell von Disziplin und Glauben, um den höheren Willen ihrer Herrscher zu vollstrecken. Dafür werden sie in der Grube sehr geschätzt und als Inbegriff des diabolischen Kriegers betrachtet, der sich nur den wilden Cornugon beugen muss. Auch auf anderen Ebenen wird auf sie als ideale Soldaten verwiesen. Besagte Disziplin hält aber nur solange an, wie die Scheusale unter dem Befehl mächtigerer Teufel stehen. Sich selbst überlassen, denkt ein Levaloch von sich, er wäre selbst ein Tyrann und nimmt jede Gelegenheit wahr, über die belanglosen Ängste und die Missgunst der Sterblichen Blutvergießen und Konflikte zu fördern.

Alle Teufel nennen Anatomien ihr Eigen, über welche sich sterbliche Gelehrte meist nur wundern können. Levalochs erweisen sich aber als noch mysteriöser, weil sie keine interne Physiologie haben. Da sie nicht mehr sind als lebende Anzüge aus gotteslästerlichem Chitin und höllengeschmiedeter Rüstung, besitzen sie keine der Schwächen, die selbst infernalisches Fleisch und Blut noch aufweisen. Daneben profitieren sie aber auch von den typischen Resistenzen ihrer diabolischen Verwandten. Das Bewusstsein eines Levalochs scheint sich in seiner gepanzerten Hülle zu befinden, bis dieses Exoskelett zu beschädigt dafür ist, einen animierenden Geist in sich zu beherbergen. Wird die Rüstung eines Levalochs zerstört, verwittern die Panzerplatten und Schalentteile sehr schnell und hinterlassen nicht mehr als den strengen Geruch von Pech. Aber trotz ihrer ungewöhnlichen Anatomie sind Levalochs immer noch denkende, ja sogar schlaue Wesen. Die scheußliche Intelligenz, welche in diesen eisenumhüllten Schrecken haust, hat einige Gelehrte dazu veranlasst, erschreckende Parallelen zwischen ihnen und den unheiligen, seelengebundenen Rüstungen der berüchtigten untoten Grabesritter zu ziehen.

Lebensraum und Sozialverhalten

Man findet Levalochs gemeinhin im ersten und sechsten Kreis der Hölle, sowie in den äußeren Festungen von Dis. Sie stehen meist unter dem Kommando der kriegerischsten Tyrannen der Grube. Viele kennen nur ihre Befehle und befolgen den Willen ihrer Meister aufs Wort genau. Dabei missachten sie alles, was nicht in ihre Zuständigkeit fällt – zumindest so lange, bis solche Dinge sie oder die Besitztümer ihrer Herren bedrohen. Eindringlinge in infernalischen Zitadellen wandern manchmal unbeheligt durch weite Hallen, in denen ganze Züge von Levalochs ohne weitere Befehle herumstehen, nur um dann von jenen angegriffen zu werden, die als Wachen eingeteilt wurden. Die Scheusale halten sich nicht aus Dummheit an ihre Befehle - wie ihre Gewitztheit im Kampf beweist - sondern aus einer obsessiven Gehorsamkeit an das Gesetz der Hölle.

Zu den seltenen Anlässen, an denen Levalochs sich selbst überlassen sind, kommt der wahre Intellekt der gepanzerten Schrecken zum Vorschein. Sie sind fähig, ihre Persönlichkeit in schockierender Weise zu verändern. Ein Levaloch, der während seiner ganzen Existenz nicht ein Wort gesprochen hat, kann sich als

gerissen und geschmeidig herausstellen, wenn er sich auf der materiellen Ebene befindet. Dort rührt er alten Groll auf, schmiedet infernalisches Waffen oder leitet sogar sterbliche Krieger in einem Strategiespiel von Kriegstreiberei und offenem Konflikt an. Kurz: Er propagiert Blutvergießen im Namen der Hölle. Levalochs verabscheuen die Schwächen von Emotionen und die Wechselhaftigkeit sterblicher Geister. Daher ergötzen sie sich daran, sich mit Sterblichen zu messen, verwöhnen sich mit Massakern und treiben Völkermorde gegen diese schwachen, wertlosen Kreaturen voran, wann immer sie in ihren Machenschaften durch solche Verbrechen einen Vorteil erhalten könnten. Dieser Stolz führt selten zum Untergang des Levalochs, da die Scheusale jeden Kampf als Möglichkeit betrachten, ihre bereits beeindruckenden Fähigkeiten weiter zu entwickeln. Sie geben Feinden egal welchen Volkes kein Pardon.



Teufel, Niederer Schwarmteufel

(Gaav)

Dieses Gewirr aus schuppigen Vogelgliedern schlägt wütend mit seinen Geierflügeln, um seinen scheußlichen, gehörnten Schädel in der Luft zu halten. Fauler Atem strömt aus seiner abstoßenden, mit Fliegen bedeckten Fratze und seine klauenbewehrten Arme zerschneiden die Luft mit einem grausam aussehenden Speer.

NIEDERER SCHWARMTEUFEL (GAAV) HG 3



EP 800

RB Kleiner Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)
INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +2 natürlich)

TP 30 (4W10+8)

REF +7, WIL +0, ZÄH +6

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +7 (1W8+1), 2 Klauen +6 (1W4+1)

Besondere Angriffe Giftodem

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4)

Beliebig oft – *Bauchreden* (SG 10), *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfund und Gegenständen), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

1/Tag – *Herbeizaubern* (Grad 3, ein Imp, 35%)

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 14, IN 7, WE 9, CH 8

GAB +4; KMB +4; KMW 18

Talente Ausweichen, Schweben

Fertigkeiten Akrobatik +9, Entfesselungskunst +9, Fliegen +11, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +6

Sprachen Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gemeinsame Sinne, Schwärmen, Überlegener Ringer

LEBENSWEISE

Umgebung Hölle

Organisation Einzelgänger oder Schwarm (2W4)

Schätze Standard (Speer [Meisterarbeit], andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gemeinsame Sinne (ÜF) Alle Gaavs und Magaavs innerhalb einer Entfernung von 30 Metern voneinander teilen die selben Sinne. Wenn einer von ihnen etwas erkennt (zum Beispiel durch einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf), werden alle anderen Schwarmteufel in Reichweite auch darauf aufmerksam. Sinnesindrücke werden augenblicklich von einem Gaav oder Magaav zum anderen übermittelt, sodass die eines einzelnen Schwarmteufels sofort in einem massiven Schwarm von ihnen verbreitet werden. Es ist allerdings möglich, einen Gaav zu überraschen oder auf dem falschen Fuß zu erwischen, selbst wenn andere Schwarmteufel in der Nähe sind.

Giftodem (ÜF) Dreimal am Tag kann ein Gaav eine Atemwolke ausstoßen, die nach purer Verderbtheit riecht. Die Reichweite beträgt 1,50 Meter. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen

SG 12 ablegen oder wird für 1W4 Runden in den Zustand Kränkelnd versetzt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Kreaturen, welchen der Rettungswurf gelingt, können vom Giftodem desselben Gaavs 24 Stunden lang nicht betroffen werden. Die Zauber *Gift verzögern* oder *Gift neutralisieren* heben den Effekt auf der kränkelnden Kreatur auf. Gegen Gift immune Wesen werden nicht betroffen. Wesen, die gegen Gift resistent sind, erhalten ihren gewohnten Bonus auf Rettungswürfe. Hat ein Gaav seine Odemwaffe benutzt, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie erneut einsetzen kann.

Schwärmen (AF) Bis zu zwei Gaavs können sich zur gleichen Zeit am gleichen Ort befinden. Wenn zwei Gaavs im selben Feld denselben Gegner angreifen, werden ihre Angriffe behandelt, als würden sie den Gegner von zwei gegenüberliegenden Feldern aus in die Zange nehmen.

Überlegener Ringer (AF) Ein Gaav kann zugleich eine Waffe benutzen und Ringkampfangriffe durchführen. Wenn er keine Waffe führt, erhält er einen Bonus von +4 auf Ringkampfwürfe. Zusätzlich sind bis zu acht Gaavs in der Lage, eine Kreatur, mit der sie sich im Ringkampf befinden, in die Luft zu heben. Jeder von ihnen kann bis zu 50 Pfund Gewicht anheben und immer noch ungehindert fliegen.

Teufel, Höherer Schwarmteufel

(Magaav)

Zwei Paare von räudigen und kränklichen Geierflügeln flattern gemeinsam, um dieses magere, raubtierartige Scheusal in der Luft zu halten. Verdrehte Hörner ragen sich aus einem Kopf, der wie ein monströser Totenschädel aussieht. Giftige Dämpfe strömen zwischen den gelblichen Fängen der Kreatur hervor. Sie schwebt mit unnatürlicher Kontrolle in der Luft, während die brutal aussehenden Krallen an ihren Füßen zucken. In ihren klauenbewehrten Händen hält sie einen langen Ranseur mit drei Spitzen.

HÖHERER SCHWARMTEUFEL (MAGAAV) HG 6



EP 2,400

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich)

TP 59 (7W10+21)

REF +9, WIL +3, ZÄH +8

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)

Nahkampf Ranseur [Meisterarbeit] +12 (2W4+6), 2 Klauen +11 (1W6+4)

Besondere Angriffe Giftodem, Höllische Wunde, Zerreißen (2 Klauen, 1W6+1)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

Beliebig oft – *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfund und Gegenständen)

1/Tag – *Herbeizaubern* (Grad 3, 1W2 Gaavs, 60%)

SPIELWERTE

ST 18, GE 19, KO 16, IN 10, WE 12, CH 11

GAB +7; KMB +10; KMV 25

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampfflexe, Schweben**Fertigkeiten** Akrobatik +14, Entfesselungskunst +14, Einschüchtern +10, Fliegen +14, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +11**Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie 30 m**Besondere Eigenschaften** Gemeinsame Sinne, Meisterringer**LEBENSWEISE****Umgebung** Hölle**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schwarm (1 Magaav und 2W6 Gaav)**Schätze** Standard (Ranseur [Meisterarbeit], andere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Gemeinsame Sinne (ÜF) Alle Gaavs und Magaavs innerhalb einer Entfernung von 30 Metern voneinander teilen sich dieselben Sinne. Wenn einer von ihnen etwas erkennt (zum Beispiel durch einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf), werden alle anderen Schwarmteufel in Reichweite auch darauf aufmerksam. Sinnesindrücke werden augenblicklich von einem Gaav oder Magaav zum anderen übermittelt, sodass die eines einzelnen Schwarmteufels sofort in einem massiven Schwarm von ihnen verbreitet werden. Es ist immer noch möglich, einen Magaav zu überraschen oder auf dem falschen Fuß zu erwischen, selbst wenn andere Schwarmteufel in der Nähe sind. Alle Magaavs können telepathisch mit anderen Gaavs und Magaavs innerhalb von 30 Metern kommunizieren, was den Höheren Schwarmteufeln erlaubt, ganze Schwärme zu kommandieren. Obwohl Magaavs sich nur selten widersprechen, folgen Gaavs im Fall von gegensätzlichen Befehlen dem Magaav, der ihnen am nächsten ist.

Giftodem (ÜF) Dreimal am Tag kann ein Magaav eine Atemwolke ausstoßen, die nach purer Verderbtheit riecht. Die Reichweite beträgt 1,50 Meter. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen oder wird für 1W4 Runden in den Zustand Kränkelnd versetzt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution. Kreaturen, welchen der Rettungswurf gelingt, können vom Giftodem desselben Magaavs 24 Stunden lang nicht betroffen werden. Die Zauber *Gift verzögern* oder *Gift neutralisieren* heben den Effekt auf der kränkelnden Kreatur auf. Gegen Gift immune Wesen werden nicht betroffen. Wesen, die gegen Gift resistent sind, erhalten ihren gewohnten Bonus auf Rettungswürfe. Hat ein Magaav seine Odemwaffe benutzt, muss er 1W4 Runden warten, bevor er sie erneut einsetzen kann.

Höllische Wunde (AF) Die Verletzungen, die ein Magaav mit seinen Klauen und dem Spezialangriff Zerreißen verursacht, führen zu dauerhaften Wunden. Eine verletzte Kreatur verliert einen zusätzlichen Trefferpunkt pro Runde. Die Wunde heilt nicht natürlich und widersteht Heilzaubern. Der dauerhafte Trefferpunktverlust kann mit einem Heilkundewurf gegen SG 16 oder einem Zauber, der Trefferpunkte heilt, beendet werden. Um einen Heilzauber auf die verletzte Kreatur zu sprechen, muss der Zauberwirker einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 15 schaffen, ansonsten hat der Zauber keine Wirkung. Der SG des Wurfs basiert auf Konstitution.

Meisterringer (AF) Ein Gaav kann zugleich eine Waffe benutzen und Ringkampfangriffe durchführen. Wenn er keine Waffe führt, erhält einen Bonus von +4 auf Ringkampfwürfe.

Schwarmteufel sind Seelenjäger und immer auf der Suche nach diesen flüchtigsten Besitztümern der Hölle. Ob es sich dabei nun um Seelen handelt, die auf den Ebenen von Avernus der Gefangenschaft schon lange entgehen konnten, verdammte Wesen auf der Flucht aus der Hölle oder aber Kreaturen, welche ihre Seite eines Infernalischen Kontraktes nicht eingehalten haben: Riesige Scharen der geflügelten Scheusale schwärmen aus der Grube hervor, um ihre Beute zu erhaschen. Man trifft Schwarmteufel nur selten alleine an, denn sie sind meistens in großen Schwärmen unterwegs, welche manchmal aus tausenden Scheusalen bestehen. Mitten in dem Gewimmel flattern die Schwarmführer umher, die Magaav. Sie sehen aus wie wilde Verhöhnungen von Engelsgestalten und sind fähig, große Gruppen ihrer niederen Artgenossen wie das Gehirn einer einzigen kolossalen infernalischer Bestie zu befehligen.

Gaavs sind etwa 1,20 Meter groß und wiegen ungefähr 110 Pfund. Ihre Flügelspannweite beträgt nur etwas mehr als 1,80 Meter. Magaav erreichen eine Körpergröße von bis zu 1,65 Metern und wiegen circa 150 Pfund. Ihre Flügelspannweite beträgt bis zu 3 Metern.



Exodus

Asmodeus tobte. Er ergriff seinen Bruder am Arm und zeigte Ihys, wie Ewigkeiten voller Anstrengungen scheiterten. In jeder endlosen Sphäre fanden sie neue Reiche voller Irrsinn und schrecken vor, welche von Ihys' geliebten Kreationen errichtet worden waren. „sieh hin, mein Bruder!“, schluchzte Asmodeus. „sieh deine Wunder und den Schaden, den du angerichtet hast.“ Und Ihys sah. Er beobachtete, wie das, was er geschaffen hatte, zu Asche verbrannte. Wie wahnsinnige Wesen seine geliebten Werke missbrauchten, wie sie Dinge erschufen, zerstörten und wieder erschufen, die weit jenseits seiner Vorstellungskraft lagen. Und Ihys weinte.

Aus dem Buch der Verdammten

Worin Ungehorsam gerecht bestraft und Schwäche als Tugend begriffen wird, eine Schlacht um die Schöpfung die Kinder des Siegels verzehrt und die Feuer der Hölle entfacht werden.

Als sie zum Siegel zurückkehrten, flüsterte Asmodeus seinem Bruder zu, dass er ihm verzeihe und dass die Macht ihnen alleine gehöre. Er erinnerte seinen Bruder immer und immer wieder daran, wie dessen Handlungen die irrsinnigen Dinge nährten, welche hinter den Welten kauerten, und wie jedes kommende Zeitalter für immer die Narben dieses einen chaotischen Aktes tragen würde.

Als Asmodeus seinen Bruder endlich verließ, lag Ihys gebrochen und gequält auf dem Siegel. Lange litt er, denn vorher hatten weder er noch irgendein anderes Wesen Tadel oder Bedauern erfahren. Schließlich war es

einer seiner geringeren Verwandten, die strahlend und warm zu ihm kam. Dies helle Licht dankte seinem Schöpfer, denn einige der Essenzen seiner Welt hatten bei ihm Unterschlupf gefunden. Es versprach, jene zu beschützen, die Ihys unter den Sphären frei gelassen hatte, und mit ihnen sein großes Werk weiter zu führen. Aber Ihys' Herz konnte nicht so einfach aus der Finsternis geholt werden. Er verwarf die Worte der Flamme als Ignoranz, denn da gäbe es Dinge, von denen sie nichts wüsste und für deren Entdeckung sie niemals stark genug sein würde. Die Flamme stimmte dem zu. Sie erwiderte jedoch, dass es vieles gäbe, was den größeren Göttern nie aufgefallen sei. Sie aber habe schon vor langer Zeit gelernt, diese Dinge zu akzeptieren. Sie sei zu den Welten ihres Herren gereist und habe sich an ihren Wundern erfreut, sowohl an den ruhmreichen als auch an jenen, welche die Verzweiflung speisen. Dies sei der Lauf der Dinge. Man sollte Wunder nicht aus Angst davor nicht erschaffen, dass sie eines Tages einen langen Schatten werfen könnten. Damit verließ sie Ihys, um anderen von seiner Größe zu berichten.

Lange dachte Ihys darüber nach, was die helle Flamme ihm mitgeteilt hatte. Ihre Worte milderten Asmodeus' Vorwürfe. Endlich erhob er sich, einmal mehr glaubend, dass er etwas Wundervolles geschaffen hatte. Dann brach er auf, um zu den Scharen von niederen Göttern zu sprechen, welche die Worte der Flamme gehört hatten.

Als Asmodeus entdeckte, dass sein Bruder nicht umgedacht hatte und nun andere mit seinen Überzeugungen verlor, geriet er in furchtbaren Zorn. Er eilte an seines Bruders Seite und riss ihn von seiner wachsenden Gemeinde fort. Wütend bat und drohte er dem Bruder, die Ordnung nicht zu schänden, welche sie kreierte hatten. Aber Asmodeus konnte Ihys nicht noch einmal umstimmen. Sein Bruder legte ihm dar, wie viel Gutes darin lag, ihre Schöpfungen befreit zu haben. In seiner Wut war es Asmodeus, der als Erster zuschlug, was die erste gewalttätige Handlung unter Gottheiten darstellte. Ihys schreckte schockiert und verletzt zurück. Asmodeus tat das Gleiche, denn er war erschüttert von seiner eigenen Tat. Aber unter den niederen Göttern waren bereits Grenzen gezogen und Partei ergriffen worden. Und als die beiden Ersten sich zurückzogen, begann der erste Krieg.

Vieles wurde erschaffen und vernichtet in dieser ersten Schlacht zwischen Ordnung und Chaos. Jene, die nichts mit dem Streit zu tun haben wollten, machten sich auf und errichteten fremdartige Domänen weit vom Siegel entfernt oder reisten in den Raum hinter die Sphären. Von diesen hörte

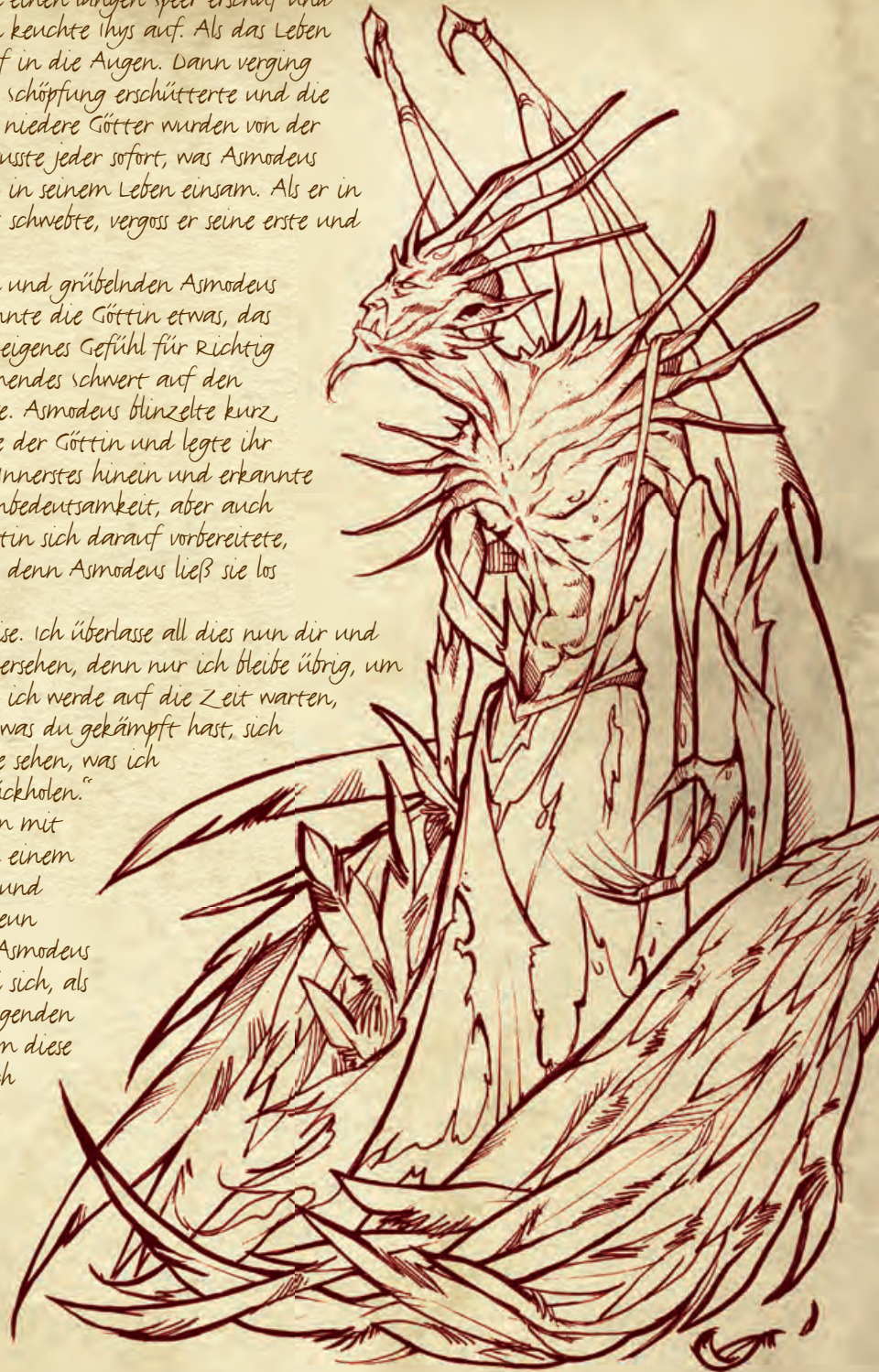
man nie mehr etwas. Recken traten aus den Gruppen der Anhänger von sowohl Asmodeus als auch Ihyss hervor. Aber keiner war eifriger als jene Flamme, welche Ihyss in seiner Trauer aufgesucht hatte: Eine sanftmütige, aber leidenschaftliche Göttin genannt Sarenrae. Sie wurde zu Ihyss rechter Hand in diesem Kampf gegen die Tyrannie.

Niemand kann sagen, wie lange der Krieg der Götter wütete. Aber schließlich trafen sich Asmodeus und Ihyss inmitten des Flackerns und Sterbens der göttlichen Funken auf einer unbedeutenden Welt weit vom Siegel entfernt. Beide hatten seit ihrer letzten Zusammenkunft viel gelitten, als ganze Welten ihrer Schöpfungen verloren gingen. Beide hielten inne, als sie einander gewahr wurden. Endlich reichte Ihyss seinem Bruder in der Hoffnung die Hand, dass in ihrer beider Wirklichkeit Platz genug für ihrer beider Philosophien sein würde. Voller Bedauern streckte Asmodeus seine Hand aus, um seinen Bruder umarmen, während er mit der anderen einen langen Speer erschuf und damit zustieß. Erschrocken und verraten keuchte Ihyss auf. Als das Leben ihn verließ, blickte er seinem Bruder tief in die Augen. Dann verging er in einer Explosion, welche die gesamte Schöpfung erschütterte und die Welt ihres Kampfes zerstörte. Seelen und niedere Götter wurden von der Druckwelle hinweggeblasen und überall wusste jeder sofort, was Asmodeus getan hatte. Dieser war zum ersten Mal in seinem Leben einsam. Als er in den verglühenden Funken seines Bruders schwebte, vergoss er seine erste und zugleich letzte Träne.

Es war Sarenrae, welche den verletzten und grübelnden Asmodeus fand. In diesem Moment der Wut erkannte die Göttin etwas, das jenseits von Ordnung und Chaos lag: Ihr eigenes Gefühl für Richtig und Falsch. Sarenrae richtete ihr flammendes Schwert auf den Mörder und verlangte, dass er sich ergebe. Asmodeus blinzelte kurz, als würde er erwachen, löschte die Klinge der Göttin und legte ihr eine Hand um den Hals. Er sah in ihr Innerstes hinein und erkannte Furcht, Schwäche und ein Gefühl der Unbedeutsamkeit, aber auch die Wahrheit des Zeitalters. Als die Göttin sich darauf vorbereitete, ihrem Herren nachzufolgen, erschrak sie, denn Asmodeus ließ sie los und sprach zu ihr:

„Dein Krieg ist gewonnen, bleiche Waise. Ich überlasse all dies nun dir und deinesgleichen. Aber du wirst mich wiedersehen, denn nur ich bleibe übrig, um die alten Wahrheiten zu bewahren. Und ich werde auf die Zeit warten, in der alles, was du geschaffen und für was du gekämpft hast, sich gegen dich wendet. Dann werdet ihr alle sehen, was ich verloren habe, und ich werde es mir zurückholen.“

Damit verließ Asmodeus sie gemeinsam mit den Größten seiner Recken und reiste zu einem unwirtlichen Reich weit weg vom Siegel und den jungen Göttern. Hier hielten sich neun verlorene Seelen auf und irrten herum. Asmodeus sammelte sie ein und behielt sie nah bei sich, als er sein neues Reich zu einer Furcht erregenden Grube formte. Es sollte ein Käfig sein, um diese Seelen, sowie jene, die mit Sicherheit noch kommen würden, zu beherbergen und zu quälen. Es sollte ein Monument für die alten Wege sein. Er nannte es die Hölle.



MONSTERHANDBUCH III

ALPTRÄUME UND LEGENDEN

Beweise deinen Mut angesichts der berüchtigtsten Gegner aus Mythen und Legenden! Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* präsentiert Hunderte verschiedener Monster für das *Pathfinder* Rollenspiel. Auf den Seiten dieses Buches findest du Halb-Leichname und Demodanden, Grabesritter und Goblinschlangen, Nornen und Nephilim, Kaiserdrachen und Freie Eidoli und vieles mehr! Nicht jede Kreatur muss ein Feind sein – geflügelte Garudas, clevere Tanuki und leonide Lammasus warten darauf, an der Seite der Gruppe in den Kampf zu ziehen!

Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* ist der dritte unverzichtbare Band mit Monstern für das *Pathfinder* Rollenspiel und fungiert als Begleitband für das *Pathfinder* Grundregelwerk und die *Pathfinder* Monsterhandbücher I und II. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern weltweit, die das beliebteste Rollenspiel der Welt auf regeltechnisch neuesten Stand brachte.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If you are contributing original material as Open Game Content, you represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Chronicles: *Princes of Darkness, Book of the Damned* Vol. 1. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe: *Buch der Verdammten: Hölle* © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Bewohner der Hölle

Die folgende Tabelle ist eine Zusammenstellung aller diabolischen Tyrannen, die in der Hölle herrschen, die Laster und Verbrechen, über welche sie bestimmen, sowie über die Kräfte, die sie gewähren:

Gottheit	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
GÖTTER				
Asmodeus	RB	Sklaverei, Stolz, Tyrannei, Verträge	Böses, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks	Streitkolben
ERZTEUFEL				
Baalzebul	RB	Hochmut, Fliegen, Lügen	Böses, Luft, Ordnung, Tod	Speer
Barbatos	RB	Tiere, Tore, Verderbtheit	Böses, Ordnung, Magie, Reisen	Kampfstab
Belial	RB	Ehebruch, Täuschung, Verlangen	Böses, Ordnung, Verzauberung, Zerstörung	Ranseur
Dispater	RB	Gefängnisse, Herrschaft, Städte	Adel, Böses, Ordnung, Tricks	Schwerer Streitkolben
Geryon	RB	Häresie, Schlangen, Verbotenes Wissen	Böses, Ordnung, Stärke, Wasser	Schwerer Streitflegel
Mammon	RB	Habgier, Reichtum, Wachsamkeit	Böses, Erde, Handwerk, Ordnung	Kurzspeer
Mephistopheles	RB	Geheimnisse, Teufel, Verträge	Böses, Ordnung, Runen, Wissen	Dreizack
Moloch	RB	Feuer, Gehorsamkeit, Krieg	Böses, Feuer, Krieg, Ordnung	Peitsche
DIRNENKÖNIGINNEN				
Ardad Lili	RB	Frauen, Schlangen, Verführung	Bezauberung, Böses, Ordnung, Schuppenartige	Dolch
Eiseth	RB	Kampf, Rache, Zorn	Böses, Krieg, Ordnung, Zerstörung	Langbogen
Doloras	RB	Abstand, Sachlichkeit, Schmerz	Böses, Ordnung, Ruhe, Zerstörung	Kukri
Mahathallah	RB	Eitelkeit, Schicksal, Tod	Böses, Ordnung, Tod, Tricks	Netz
INFERNALISCHE HERZÖGE				
Alocer	RB	Bestien, Jäger, Tradition	Böses, Ordnung, Stärke, Tiere	Kurzbogen
Bifrons	RB	Glück, Muster, Schicksal	Böses, Erschaffung, Ordnung, Runen	Schreckensflegel
Crocell	RB	Illusion, Sprachen, Verborgenes Wasser	Böses, Ordnung, Wasser, Wissen	Glefe
Deumus	RB	Ahnungen, Terror, Versprechen	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod	Hellebarde
Eligos	RB	Flug, Soldaten, Wachsamkeit	Böses, Luft, Ordnung, Reisen	Lanze
Furcas	RB	Flammen, Kräuterkunde, Pflicht	Böses, Feuer, Ordnung, Pflanzen	Dreizack
Gaap	RB	Hellsehen, Illusion, Wasser	Böses, Ordnung, Runen, Wasser	Kurzspeer
Haborym	RB	Brandopfer, Erneuerung, Fesseln	Böses, Feuer, Ordnung, Schutz	Langspeer
Iaozrael	RB	Autorität, Hybris, Lügner	Böses, Ordnung, Sonne, Zerstörung	Sense
Jiraviddain	RB	Abhängigkeit, Gebrechlichkeit, Schwachsinn	Böses, Gemeinschaft, Heilung, Ordnung	Totschläger
Kalma	RB	Begräbnisriten, Insekten, Tod	Böses, Ordnung, Tiere, Tod	Schwerer Streithammer
Lorcan	RB	Blut, Untote, Wiedergeburt	Böses, Heilung, Ordnung, Ruhe	Kurzschwert
Malthus	RB	Abfall, Architektur, Ausdehnung	Böses, Handwerk, Ordnung, Wissen	Leichte Armbrust
Nergal	RB	Gräueltaten, Krieg, Pest	Böses, Krieg, Ordnung, Tod	Stachelkette
Ose	RB	Arglist, Obsession, Untergang	Böses, Handwerk, Ordnung, Wahnsinn	Stachelhandschuh
Pirias	RB	Drogen, Verleugnung, Wunder	Böses, Ordnung, Pflanzen, Wahnsinn	Wurfaxt
Quindiovatós	RB	Edelsteine, Erkundung, Legenden	Böses, Edelmut, Erde, Ordnung	Rapier
Ruzel	RB	Blasphemie, Humor, Untote	Böses, Ordnung, Tod, Tricks	Kukri
Sabnach	RB	Konstruktion, Mühsal, Parasiten	Böses, Handwerk, Ordnung, Stärke	Schwere Armbrust
Titivilus	RB	Lügen, Propaganda, Rhetorik	Böses, Ordnung, Tricks, Wissen	Langschwert
Uruskreil	RB	Gnadenlosigkeit, Offenbarung, Rüstung	Böses, Edelmut, Ordnung, Stärke	Krummschwert
Vapula	RB	Entdeckungen, Gelehrsamkeit, Hybris	Befreiung, Böses, Ordnung, Wissen	Kampfstab
Vois	RB	Kröten, Sümpfe, Verschmutzung	Böses, Ordnung, Schuppenartige, Wetter	Zweihändige Keule
Wylgart	RB	Revision, Richter, Verurteilung	Böses, Erde, Ordnung, Schutz	Schleuder
Xhasnaphar	RB	Hässlichkeit, Masken, Willenskraft	Befreiung, Böses, Ordnung, Schutz	Handarmbrust
Yan-gant-y-tan	RB	Höllensbrut, Irreführung, Nacht	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Wetter	Guisarme
Zaebos	RB	Adel, Arroganz, Sexuelle Perversion	Adel, Böses, Ordnung, Zerstörung	Streitflegel
Zepar	RB	Entführung, Transformation, Vergewaltigung	Böses, Ordnung, Tricks, Verzauberung	Bolas
MALEBRANCHES				
Alikino	RB	Königtum, Täuschung, Wahnsinn	Böses, Ordnung, Tricks, Wahnsinn	Dolch
Barbarica	RB	Fruchtbarkeit, Massaker, Raubtiere	Böses, Ordnung, Pflanzen, Tiere	Stachelhandschuh
Cagnazzo	RB	Flüchtigkeit, Furcht, Mord	Böses, Ordnung, Reisen, Tod	Kurzschwert
Calcabrina	RB	Irrsinn, Mysterien, Träume	Böses, Ordnung, Wahnsinn, Wissen	Kukri
Circiatto	RB	Gier, Untote, Völlerei	Böses, Magie, Ordnung, Tod	Kriegshammer
Draghignazzo	RB	Geduld, Monster, Verwüstung	Böses, Erde, Ordnung, Zerstörung	Zweihändige Axt
Farfarello	RB	Altertum, Nebel, Tod	Böses, Ordnung, Tod, Wissen	Morgenstern
Graffiacane	RB	Flüchtigkeit, Ungeziefer, Verderben	Böses, Glück, Ordnung, Tiere	Schuriken
Libicocco	RB	Gewalt, Wind, Wut	Böses, Luft, Ordnung, Zerstörung	Krummsäbel
Malacoda	RB	Eroberung, Grausamkeit, Kampffertigkeiten	Böses, Krieg, Ordnung, Stärke	Bastardschwert
Rubicante	RB	Adel, Ehre, Feuer	Böses, Edelmut, Feuer, Ordnung	Sternmesser
Scarmiglione	RB	Gift, List, Versuchung	Böses, Ordnung, Verzauberung, Wasser	Handarmbrust

Entsagt Aller Hoffnung ...

Dom Ursprung der Götter bis zu den Einwohnern der dunkelsten infernalischen Grube beschreibt das Buch der Verdammten I: Hölle auf unerschrockene Weise die Beweggründe, Methoden und Ziele von Asmodeus, der Erzteufel und der ganzen Hierarchie der Hölle. Ob ihr nun plant, die Tore von Avernus zu erstürmen, auf den exotischen und amoralischen Märkten von Dis Handeln zu treiben oder eurer Kampagne einfach nur einen Hauch diabolischen Geschmacks zu geben: Dieses Buch ist voller köstlicher Versuchungen, welche selbst Faust nicht zurückweisen könnte.

Das Buch der Verdammten I: Hölle enthält:

- ▶ Eine Beschreibung der Hölle und der Herrscher jedes Kreises.
- ▶ Die Hierarchie der Hölle und wie Teufel ins Spiel eingefügt werden.
- ▶ Die Rolle und Pflichten jeder Teufelsart einschließlich der Infernalischen Herzöge.
- ▶ Richtlinien für Infernalische Kontrakte.
- ▶ Teufelstalimane, wahre Namen und ihre Anwendungen.
- ▶ Neue Artefakte, magische Gegenstände und Zauber mit höllischem Hintergrund.
- ▶ Die Prestigeklasse des Diabolisten, inklusive seines Impgefährten.
- ▶ Fünf neue Arten von Teufeln, vom gotteslästerlichen Apostatteufel bis zum erbarmungslosen Levaloch.

Dieses vollständige Werk kann auch das Material ergänzen, welches sich im Almanach des Multiversums, sowie im Pathfinder Handbuch „Cheliox – Imperium der Teufel“ befindet.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-771-5

Artikelnummer: US51029PDF