

Kleines Handbuch der Beschwörung

1. Die Dämonen

Als Dämonen bezeichnet man die Wesen der 7. Sphäre, die sich in zwölf Domänen und in die Domäne des Namenlosen unterteilt. In der Auflistung folgen dem Namen jedes Erzdämonen die Namen seiner Diener. Gelegentlich stehen diese in einer anderen Form als im M.A., dann handelt es sich hier immer um die Einzahl. Hinter diesen Namen wird angegeben, ob es sich um einen Niederen Dämon (N) oder einen Gehörnten Dämon handelt (Anzahl der Hörner+H). Die Anzahl der Hörner soll auf die Macht eines Dämons schließen lassen, aber möglicherweise wird hier die menschliche Vorstellung von Ordnung unrechtmäßig auf die Wesen des Chaos übertragen.

Niedere Dämonen werden mit der Formel FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF, Gehörnte Dämonen mit HEP-TAGON UND KRÖTENEI beschworen. Anschließend muß eine Probe auf die eigene Stufe (die Beherrschungsprobe) abgelegt werden. Falls es sich nicht um einen NSD (Nichtspielerdämon) handelt, sind hinter dem Namen die Zuschläge für die Beschwörungs- und für die Beherrschungsprobe angegeben. Diese lassen sich durch die Kenntnis des Wahren Namens und durch Paraphernalia (Beschwörungsbedingungen) dramatisch verringern. Schließlich werden die möglichen Dienste des Dämons angegeben (zu den jeweiligen Kosten siehe im M.A.).

Die zwölf Erzdämonen, Diener des Dämonensultans, und ihre dämonischen Diener

**Tyakraman, auch Blakharaz gerufen,
Gubernator von Kholak-Kai, Herr der Rache, die Perversion des Praios**

Irhiadhzal	6H	+30/+18	Suchen & Vernichten
Asquarath	4H	+33/+15	Kampf, Suchen & Vernichten
Heshthot	N	+19/+5	Kampf, Wache, Suchen & Vernichten

**Xarfai, auch Belhalhar gerufen,
Jenseitiger Mordbrenner, Söldner der Niederhöhlen, Blutdürstiger Zerstückler, Heerführer der Legion von Yaq-Monnith, die Perversion der Rondra**

Karmoth	6H		
Shruuf	4H	+33/+17	Kampf, Wache, Suchen & Vernichten
Zant	N	+22/+6	Kampf, Wache, Suchen & Vernichten

**Charyptoroth, auch Globomong gerufen,
die Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen, die Perversion des Efferd**

Yo’Nahoh	?H		
Vhatacheor	8H	+40/+21	Kampf, Versenken von Schiffen, Wasser entzünden
Ulchuchu	1H	+30/+17	Wache

**Thezzphai, auch Lolgramoth gerufen,
der Rastlose, Gebieter der Ghumai-Kal, die Perversion der Travia**

Dharai	2H	+31/+10	Wache, Transport, Körperliche Hilfe/Bauarbeiten
Karakil	1H	+29/+13	Transport
Difar	N	+12/+10	Kampf, Verwirrung, Erkundung, Überbringung von Nachrichten
Yel’Arizel	N		

**Tijakool, auch Thargunitoth gerufen,
Präzentorin der Heulenden Finsternis, Meisterin des Yak-Hai, die Perversion des Boron**

Nirraven	9H		
----------	----	--	--

Morcan	N	+23/+7	Besessenheit, Alptraum
Nephazz	N	+19/+7	Kontrolle von Untoten, Alptraum
Braggu	N	+13/+2	Wache, Erschrecken, Alptraum

**Iribaar, auch Amazeroth gerufen,
der Prchtige, der Vielgestaltige Blender, Herr des Verbotenen Wissens, die Perversion der Hesinde**

Quitslinga	4H	+40/+19	je nach Gestalt fast beliebig, da hochintelligent (siehe im M.A.)
Nishkakak	3H	+35/+16	Überbringen von Wissen
Bha'Levek	1H	+29/+14	Besessenheit, Alptraum
Karunga	N	+15/+3	Kampf, Verwirrung
Qok'Maloth	?		
Xamanoth	?		
Uridabash	?		
Beel'Ymash	?		
Mhek'Thagor	?		
Gotongi	?		

**Nagrach, auch Belshirash gerufen,
der Eisige Jger, Der-Dessen-Pfeile-Immer-Treffen, die Perversion des Firun**

Umdoreel	?H		
Usuzoreel	N		
Karmanth	N	+18/+10	Suchen & Vernichten
Thalon	N		
Yash'Natam	?		

**Caljinaar, auch Asfaloth gerufen,
Vielfarbige Herzogin des Wimmelnden Chaos, die Perversion der Tsa**

**Zholvar, auch Tasfarel gerufen,
der Gierige Feilscher, der Seelenfressende Vermehrer des Blutbefleckten Goldes, die Perversion des Phex**

Balkha'bul	3H		
------------	----	--	--

**Mishkara, auch Belzhorash gerufen,
Faulige Monarchin des Ewigen Siechtums, Herrin der Ratten, Fliegen und Wrmer,
die Perversion der Peraine**

Duglum	7H	+35/+18	Suchen & Vernichten, Pestilenz
Tlaluc	2H	+28/+13	an einem Ort verharren (siehe im M.A.)
Hektabel	?H	+32/+18	Pestilenz & Besessenheit
Sordul	N	+18/+4	Kampf, Suchen & Vernichten
Brukha'Klah	N		

**Widharcal, auch Agrimoth gerufen,
Schnder der Elemente, Knechter der Wildnis, Verderber des Handwerks und Frst von Yol-Ghurmak,
die Perversion des Ingerimm**

Amrifas	9H		
Arjunoor	8H	+37/+20	Wettervernderung, Transport, eine Stunde verheerender Sturm
Arkhobal	7H		
Tuur-Amash	7H	+40/+22	Pflanzen und Tiere beeinflussen (siehe im M.A.)
Azzitai	3H	+32/+14	Kampf, Wache, Entznden
Kah-Thurak-Arfai	3H	+39/+18	Kampf, Wache, Suchen & Vernichten, Transport
Agribaal	1H		
Je-Chrizlayk-Ura	1H	+30/+12	Wache, Transport, Krperliche Hilfe/Bauarbeiten

**Dar-Klajid, auch Belkelel gerufen,
Vielgeschlechtlicher Versucher, Herrin der Blutigen Ekstase, Meister der Schwarzfaulen Lust,
die Perversion der Rahja**

Laraan	5H	+34/+17	Verführen & Erschrecken (siehe im M.A.)
Thaz-Laraanji	N	+18/+5	Verführung, Besessenheit, Alptraum

Die dämonischen Diener des Namenlosen

Grakvaloth	4H
Ivash	N
Maruk-Methai	?

Andere (unabhängige) Dämonen

Mactans	5H	+36/+16	Kampf, Wache, Suchen & Vernichten
Isphanil	3H	+28/+13	Beschaffen von Haar, Blut, etc. für Beherrschungsritual (siehe im M.A.)

Abysmaroth (3H), Abyssabel (3H), Abyssandur (3H), Aphasmayra (?), Apestadil (4H), Azamir (7H), der „Dämonensultan“ (???), Hanaestil (5H), Heskated (?), Iltapeth und Istapher (2H), Isyahadin (6H), Rahastes (6H), Shazman-yat (6H), Shihayazad (7H), der „Wanderer zwischen den Sphären“ (?)

Modifikationen auf die Beherrschungs- und Beschwörungsproben

Erleichterungsgrund	Beschwörung	Beherrschung
Beschwörungsgewand	-1	-1
Barfuß	-1	0
Magierschwert mit Schwertzauber	-1	-1
„Arcanum“	-1	0
„Codex Dimensionis“ (gut erhalten)	0	-1
„Daimonicon“ (siehe M.A. s. 238!)	-2	-1
Wahrer Name (Niederer Dämon)	-7	-5
Wahrer Name (Gehörnter Dämon)	-15	-10
Paraphernalia (FUROR, BLUT...)	-2	0
Paraphernalia (HEPTAGON)	-5	-3

Modifikationen für spezielle Dämonen gewähren auch „Metaspekulative Dämonologie“ und „Chimaeren & Hybriden“. Für die Austreibung von Dämonen gelten die gleichen Modifikationen wie für die Beschwörungsprobe. Jedoch gibt es keine Erleichterung für Paraphernalia, für ein Magierschwert ohne Zauber gilt -1, für ein Magierschwert mit Schwertzauber sogar -2 auf die Probe.

2. Die Elementarwesen

Die sechs bekannten Elemente sind Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus und Eis. Diese Elemente werden durch sogenannte Elementare repräsentiert, die aus den Untersphären der Elemente beschworen werden können. Der oberste Repräsentant eines jeden Elements ist der Elementarherr, es folgen die Dschinne und schließlich die Elementargeister der verschiedenen Elemente.

Die Dschinne

Ein Dschinn wird mit dem Zauber DSCHINN DES... beschworen und in eine grundsätzlich kooperative Stimmung versetzt. Üblicherweise ist ein Dschinn humanoid und etwa zweieinhalb Schritt groß, häufig erscheint sein Unterleib (je nach Element) beispielsweise als Rauchwolke oder Schneegestöber. Die Dienste, die ein Dschinn seinem Be-

schwörer erfüllt, werden als Wünsche bezeichnet und sind bei weitem nicht so festgelegt wie bei Geistern oder Dämonen.

Zur Anwendung seiner besonderen Fertigkeiten verbraucht ein Dschinn seine „Lebensenergie“, falls diese vollständig verbraucht ist, löst er sich auf. Für jeden der unten aufgeführten Dienste braucht der Dschinn einen bestimmten Betrag an Energie, eventuelle Mengenangaben (1 Raumschritt, 1 Dukat) können also auch vervielfacht werden. Der Beschwörer muß eine CH-Probe ablegen, die je nach Aufwand an Lebensenergie erleichtert oder erschwert ist. Üblicherweise ist ein Dschinn bereit, im Dienst seines Beschwörers 30 LP ohne Zuschlag auf die Probe einzusetzen. Zuschläge gibt es auch, wenn der Dschinn besondere Entfernungen (je 100 Meilen) zurücklegen muß oder der Zeitaufwand sehr hoch (je 1 Jahr) ist. Über folgende Fähigkeiten verfügt ein Dschinn:

Wahrnehmung: Er kann in Sichtweite Konzentrationen seines Elementes finden und einschätzen, desgleichen andere (dematerialisierte) Repräsentanten seines Elementes. Er kann sich nach Belieben in seinem Element verbergen.

Zauber: Er beherrscht alle Zaubersprüche seines Elements in Perfektion (ZF: 18), ebenso die meisten Zauber der Hellsicht und Verständigung.

Fortbewegung: Er kann sich mit GS: 10 (ca. 36 Meilen/Stunde) schwebend über den Boden und mit GS: 25 (ca. 90 Meilen/Stunde) durch sein eigenes Element bewegen. Dabei kann er einen Passagier oder bis zu 100 Stein Ladung mitnehmen. Auf kurzen Distanzen kann er einen Passagier durch oder über ein Hindernis seines eigenen Elements bewegen. Auf kurzer oder langer Wegstrecke kann er ihn falls notwendig (z.B. bei Feuer, Erz oder Wasser, falls der Atem nicht reicht) vor dem Element beschützen.

Manifestation: Er kann 1 Raumschritt (Kubikmeter) seines Elementes erscheinen lassen, der nach 1 Stunde verschwindet. Er kann auch 1 Raumschritt permanent manifestieren. Diese Materie unterliegt jedoch der natürlichen Erosion (Eis schmilzt, Wasser verdunstet).

Verformung: Er kann eine bestimmte Menge eines bereits vorhandenen Materials (seines Elements) verändern, verformen, zusammenfügen und dergleichen mehr. Auf diese Weise sind wohl die sagenhaften tulamidischen Dschinnenpaläste entstanden.

Konzentration: Ein Feuerschinn kann einen Großbrand legen, ein Eisdschinn eine Frosthölle erzeugen. Ein Humusdschinn kann eine beliebige Mahlzeit, ein Wasserdshinn ein beliebiges Getränk erschaffen, die jeweils schmecken und duften, aber nicht sättigen, berauschen, vergiften, färben usw. und im Körper ohne Verdauung (sonst nach 1 Stunde) verschwinden. Ein Luftdschinn kann einen beliebigen Duftstoff, Gestank oder gasförmigen Stoff erschaffen, der jedoch keine bleibende Wirkung erzielt und nach 1 Stunde verschwindet. Ein Erzdshinn kann einen Schatz aus Edelmetall oder Edelstein oder eine Waffe, ein Werkzeug, Baugestein, Töpferei, Porzellan und vergleichbare Artefakte aller Art im Wert von 1 Dukaten erschaffen, der nach 1 Stunde zu Staub zerfällt.

Angriff: Der Angriff eines Dschinns hat beliebige elementare Form und läßt sich nur durch gutes Ausweichen abwehren. Hierbei schätzt er zunächst die voraussichtliche Anzahl an Kampfrunden, die er zum Überwinden seines Gegners braucht (wegen der grundsätzlich kampffremden Natur eines Dschinns wird jede Kampfrunde bei der CH-Probe als Verbrauch von LP gewertet). Wenn er jemanden oder etwas bewachen soll, bestimmt er zunächst den Aufwand an LP, den er bei der Verteidigung zu verlieren bereit ist; nachdem er diese Menge verloren hat, löst er sich einfach auf.

Die Elementargeister

Elementargeister können mittels MEISTER DER ELEMENTE beschworen werden. Sie manifestieren sich je nach Element z.B. als Flämmchen oder Schneeflocke, können sich aber im Handumdrehen in eine Feuersbrunst oder eine Lawine verwandeln. Sie sind aber allgemein als friedfertige und gutmütige Wesen bekannt. Sie sind bereit, dem Anrufenden einen Wunsch zu erfüllen, wenn er nicht dem Sinn des Elements zuwiderläuft und dem Beschwörer eine CH-Probe gelingt, die je nach Wunsch erschwert oder erleichtert sein kann. Elementargeister können sich nicht weiter als eine Meile von dem Ort entfernen, an dem sie beschworen wurden, es sei denn, der Zauberer investiert zusätzliche ASP. Unter zusätzlichem ASP-Aufwand lassen sie sich auch für längere Zeit beschwören. Zuschläge auf die CH-Proben für mögliche Wünsche sind:

Feuer: eine Nacht lang Kälte und Dunkelheit bannen (-2), Verteidigung des Beschwörers für einen Kampf (+2), 10 KR Angriff auf eine Person (+7), Brandstiftung (+12)

Wasser: eine Quelle Zeigen (-3), eine Stunde Nieselregen (-1), eine Viertelstunde heftiger Wolkenbruch (+1), Verteidigung (+2), Brand löschen (+3), Transport übers Wasser (+3) große Woge (+5), ein Schiff versenken (+12), Überschwemmung verursachen (+15)

Erz: einen Gegenstand reparieren (-3), eine schmale Brücke bilden (-1), ein einsturzgefährdetes Gebäude oder einen Tunnel eine Viertelstunde lang stützen (+1), Stärken einer Rüstung oder Waffe für eine Stunde (+2), Verteidigung (+3), Angriff (+7), Erdbeben, Bergsturz oder Höhleneinsturz hervorrufen (+15), kleineres Erdbeben (+20)

Luft: Luft reinigen, Staub entfernen (-2), Winde lenken (-1), Sturm stillen (+3), Transport durch die Luft (+5), Verteidigung (+6), Angriff (+10), Orkan hervorrufen (+15)

Humus: Weg durch ein Dickicht (-3), ungenießbare Pflanzen in eßbare verwandeln (0), ein Gebiet unwegsam machen (+3), Lebenskraft geben (+1 für 5 LP), ein großes Baumhaus erschaffen (+5), eine Oase in der Wüste erschaffen (+18)

Eis: einen Gegenstand kühlen (-5), einen Tag lang Frost hervorrufen (-1), kurzer Hagelschlag (+2), einen Bach/Teich schlagartig zufrieren lassen (+7), Schneesturm (+12), Burg aus Eis (+18)

Alle Elementargeister können sich als elementare Wände von 7 Schritt Länge manifestieren (+3), die etwa eine Stunde bestehen bleiben.

Die Elementarherren

Die Elementarherren sind die wahren Repräsentanten der sechs Elemente, so alt wie die Welt, einzigartig und fast gottgleich in ihrer Macht, da ihnen alle Handlungsmöglichkeiten offenstehen, die das entsprechende Element auch hätte. Sie nehmen häufig die Gestalt humanoider Wesen an, von denen der Feuersalamander, der Herr der Flammen, der bekannteste ist. Es ist zwar ungemein schwierig, die Elementarherren mittels MEISTER DER ELEMENTE zu rufen, aber in einem Kampf mit einem Gehörnten Dämonen oder dessen finsterem Meister können sie vielleicht die letzte Rettung sein. Verständlicherweise können sie weder gebunden noch herumkommandiert werden, und es heißt, sie seien ein wenig geizig im Erfüllen von Wünschen...

3. Die Sphären

Als Beschwörer beschäftigt man sich mit Wesen, die nicht dem Diesseits, sondern anderen Sphären entstammen. Darum hier zur Erinnerung eine stichwortartige Übersicht über die verschiedenen Sphären. Die allgemeine Vorstellung (nach der „*Offenbarung des Nayrakis*“) ist, daß die Sphären wie Schalen einer Zwiebel übereinandergelegt sind, wobei die 1. Sphäre den „Kern“ darstellt, und die 7. Sphäre alles, was außerhalb der ersten sechs liegt.

1. Sphäre - „*Ordnung und Stillstand*“: „eins und ohne Ausdehnung“; der Urgrund der Welt; das Schiff der Zeit; Satinav, der gefesselte Wächter der Zeit; das Mysterium von Kha; die Fundamente der sieben Festungen der Elemente (erheben sich bis zur 3. Sphäre) und die Elementarherren; die sechs Kristalle der Elemente (der siebte Kristall der Kraft von Mada zerschlagen)
2. Sphäre - „*Dere und Feste*“: Sumus Leib; der Ursprung von Sumus Griff, der Schwerkraft; der Dämonenbaum, der auf die 7. Sphäre zuwächst
3. Sphäre - „*Leben und Fruchtbarkeit*“: die diesseitige Welt; die Sphäre, ab der sich die Elemente unterscheiden lassen; die Untersphären der Elemente (die Spitzen der Festungen der Elemente); der Tempel des Lebens in der Mitte der 3. Sphäre; die 5 Alten Drachen, Wächter der 3. Sphäre: Fuldigor, Umbracor, Teclador, Aldinor, und Nosulgor; der sechste der alten Drachen, der abtrünnige Beherrscher der Elemente, Pyrdacor, vom Hohen Drachen Famerlor bezwungen und von seinem Karfunkel getrennt, der schlafende Gott der alten Echsen und der Hochelfen
4. Sphäre - „*Tod und Vergehen*“: das Nirgendmeer, der Weg in die 4. Sphäre; die Pforte Uthar, der Eingang zur 4. Sphäre; der Tod; der Totenvogel Golgari; die Halbgöttin Marbo; Borons Hallen, das Totenreich; die Seelen waage Rethon

5. Sphäre - Die Götter: Alveran, die Festung der Götter; das Tor Melliador; die zwölfgöttlichen Paradiese; die Zwölfgötter, viele der Halbgötter und die Alveraniare; die 6 Hohen Drachen: Darador, Branibor, Yalsicor, Naclador (auch Varsinor genannt), Menacor und Famerlor, der Beschützer Alverans und Bezwinger des Pyrdacor
6. Sphäre - „*Sterne und Kraft*“: der Ursprung der Astralenergie; die „sterbenden“ Götter: Satuaria, die verbannte Mada (das Madamal) und andere; die Wandelsterne der Halbgötter; der Nordstern, das Gegenstück zum Mysterium von Kha; die Sternbilder der Zwölfgötter (der Sternenwall gegen die 7. Sphäre); die Namenlose Sternenleere (die Bresche im Sternenwall, einst vom Namenlosen geschaffen); der Namenlose, in die Große Bresche gekettet und diese schließend)
7. Sphäre - „*Chaos und Brodem*“: „alles und ohne Grenze“; die Niederhöllen; die Außenwelt; die Heimat der Dämonen; die Domänen der 12 Erzdämonen; die Domäne des Namenlosen; die Seelenmühle des Dämonen sultans

Notizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....