

# Dämonologie

Warum wir beschwören  
Was wir beschwören  
Wie wir Fehler vermeiden können

Mooney

## Dämonologie

Dämonen sind in der Welt. Man kann sie rufen und viele rufen sie.

Hier soll erörtert werden, was überhaupt ein Dämon ist, woher er kommt, wie man ihn ruft, was dabei schief gehen kann und welche Vor- und Nachteile das ganze haben kann.

### Was genau ist ein Dämon

Dämon: Geisterhafte Wesen, die suggestive Macht über jemanden besitzen.

Dämon war einst die Bezeichnung für die Götter selbst, wird aber eigentlich in diesem Sinne nicht mehr verwendet. Man meint damit vielmehr Wesen zwischen Göttern und Menschen, Elfen oder was auch immer.

Meist sind es niedere dienende Gestalten neben den Göttern. Diese Wesen sind nicht zwingend als böse zu bezeichnen. Es können auch Schutzgeister oder Seelen von Verstorbenen sein. Um dies genauer zu definieren, wurden Untergruppen eingeführt:

#### Agathodämon und Kakodämon

Agathodämon ist die genauere Bezeichnung für die Schutzgeister und all die sogenannten guten Wesen.

Kakodämon bezeichnet die bösen und unseligen. Kakodaimonao bedeutet soviel wie Unglück, Elend und verrückt.

Diese Kakodämonen unterteilt man weiter in niedere Diener, Gehörnte und Erzdämonen.

Die Gehörnten werden noch unterteilt nach der Anzahl der Hörner. Man sagt hierbei je Horn desto Macht, also ein Achtender ist mächtiger als ein Zweijender.

Man sagt fernerhin, daß die Kakodämonen, mit denen ich mich hier in der Hauptsache befassen möchte, die Angewohnheit haben, Leib und Seele in Besitz zu nehmen. Ist das jemandem passiert, so ist er ein Daemoniau, ein Besessener.

### Woher kommen diese Wesen?

Dämonen können von jedem Gott kommen. Allerdings wehren sich einige Priester dagegen, wenn man die Gehilfen ihrer Vorgesetzten als Dämon bezeichnet. Wie ungebildet.

Einige Götter scheinen eher Wert darauf zu legen, daß ihre Diener als das bezeichnet werden, was sie sind. Einige Götter, die man im Fall der Fälle um einen Abgesandten bitten könnte seien hier kurz erwähnt.

Scatric, ein Gott aus meiner Heimat, dessen Glaubensgemeinde immer kleiner wird. Man nennt ihn auch den "Gott der Zerstörung". Dieser Gott hat Freude an seinem Aufgabengebiet, er verfolgt kein bestimmtes Ziel, dem man in die Quere kommen könnte. Leider sind seine Diener zwar willig aber auch nicht ganz so mächtig. Sie werden so gut wie nie beschworen und freuen sich deshalb immer besonders, wenn mal jemand an sie denkt.

Arioch ist wohl einer der etwas bekannteren Herrscher über eine Vielzahl von Dämonen. Ich kannte mal jemanden, der gleich von mehreren besessen war. Er fühlte sich dabei recht wohl. Dieser Chaosgott sammelt auf sehr geschickte Weise immer mehr Seelen, indem er denjenigen, die sie ihm bringen große Macht zuteil werden läßt, und dies nicht nur verspricht. Arioch handelt gerne um ein paar Gefallen oder etwas Macht und ist für viele Spielchen zu haben.

Astafas gehört wohl auch in diese Gruppe, doch leider konnte oder wollte mir noch niemand genaueres über ihn erzählen, also kann ich dazu keine Angaben machen.

Apep wird auch Asmadina genannt und einige glauben, sie sei die Tochter Asmardins. Sie ist eine Vertreterin des Chaos und arbeitet gezielt gegen das an, was ihr zu Gut erscheint, aber auch gegen das, was böser und vielleicht mächtiger ist als sie. Sie sucht den bösen Mittelwert zu erhalten.

Eine Gruppe ihrer Anhänger ist die Bruderschaft von Apep. Diese verhält sich absolut neutral und sammelt Wissen jeder Art.

Cantor der "Gott der Kälte" hat selber mal als Dämon klein angefangen. Er hat viel Macht angesammelt und sich schließlich von seinem Gott gelöst. Man kann ihn noch direkt beschwören, denn er ist als Gott noch nicht so lange dabei, ist zur Zeit aber sehr geschwächt, da er in Etaklin eine böse Niederlage erlitten hat. Man sollte also davon absehen, ihn anzurufen, es könnte sein, daß er noch jemanden sucht, um sich abzureagieren. Wenn man allerdings einen Plan hat, ihn wieder zu stärken, sollte er sehr dankbar sein. Cantor liebt Blutopfer.

Snordin "Der Gott der Finsternis" gehört hier nicht unbedingt dazu. Er steht für Gerichtsbarkeit und Neutralität, aber es gibt ein paar Dinge, die da nicht so hineinpassen. Zum einen sind seine Anhänger eher in der Nekromantie bewandert als in sonst etwas und zum anderen genießen sie in weiten Teilen der Welt einen ausgesprochen üblen Ruf.

## Warum rufen wir Dämonen?

Dämonen werden in der Regel gerufen, weil wir etwas von ihnen wollen. Oftmals beschränkt man sich hierbei auf niedere Diener, da das Risiko eines Fehlers da geringer ist. Für schwierigere Aufgaben kann man auch schon einmal einen Gehörnten benötigen, erzdämonen braucht man so gut wie nie, außer für persönlichen Machtgewinn, oder weil er in Besitz eines Unikates ist, wie zum Beispiel ein Artefakt oder reisegefährte.

Je nach dem, wie die Dinge liegen, beschwört man nun also das ein oder andere. Je nach dem, wie dringend man die Antwort auf eine Frage, eine magische Formel oder worum auch immer es geht, kann man bei Erfolg dann in die Verhandlungen einsteigen. In den seltensten Fällen erhält man das gewünschte, weil der Dämon einfach mal nett sein will. Viel häufiger verlangt er etwas. Praktisch, wenn man einen wertvollen Gegenstand hat. Das kann materieller Wert sein, das kann Machtgewinn sein, das kann etwas sein, das dem Dämon schadet, etwas das seinen Feinden schadet oder ein Unterhaltungswert.

Materieller Wert:

Edelsteine, Gold, Wein

Machtgewinn:

Seelen, Besessenheiten, die man auf sich nimmt, Gegenstände, in die Magie gelegt ist

Andere Dinge:

Dämonenschwerter, Gegenstände, mit denen jemand kontrolliert werden kann et.c.

Unterhaltungswert:

Darbietungen, Blutopfer, Jungfrauen was auch immer

Wenn der Dämon mit einem Angebot zufrieden ist, oder seine Forderungen erfüllt werden können, sollte einem Tausch, der für beide Seiten höchst profitabel sein kann, nichts mehr im Wege stehen.

Danach entläßt man den Dämon.

## Wenns doch nur so einfach wäre.

Bei so einer Beschwörung kann natürlich jede Menge schief laufen.

Was, wenn der Dämon aus dem Bannkreis entweicht, wenn man im entscheidenden Moment die richtige Formel nicht weiß, wenn der Dämon mächtiger ist, als man dachte, wenn man nicht handelseinig wird, wenn, wenn, wenn

Der Dämon läuft selbst frei herum, verbreitet Angst und Schrecken, bringt Leute um, versucht mit den nicht umgebrachten ein paar Handel abzuschließen und geht wieder. Das wäre nochmal gutgegangen.

Der Dämon fordert für sein Verschwinden ein Opfer, ansonsten erleidet der Ritualleiter leider ein tragisches Ende, was mit einer magischen Überladung irgendwie zusammenhängt.

Der Dämon tut eines von den beiden und nimmt noch jemanden mit, das ist je nach der betroffenen Person mehr oder weniger problematisch.

Man bekommt Dämonenfäule durch den Kontakt.

Der Dämon beschließt, von jemandem Besitz zu ergreifen und tut dies.

## Vor und Nachteile eines Daemoniaui

Es ist durchaus nicht allein negativ, besessen zu sein. Einige der positiven Nebeneffekte wären der spontane machtzuwachs, diverse Immunitäten, wie zum Beispiel gegen Waffen, Gift, Magie und was nicht noch alles.

Dazu kommen je nach Dämon einige Fähigkeiten wie Hypnose, Vergiften, Fliegen, Unsichtbarkeit und so fort.

Über den Dämon hat man außerdem noch einen ziemlich direkten Kontakt zu dem entsprechenden Gott, was auch sehr nützlich sein kann. Der damit verbundene Persönlichkeitsverlust wäre vernachlässigbar, wenn nicht die angeblich guten auf einmal wie wild hinter einem her wären, um einen zu töten, entdämonisieren und zu segnen.

Ein weiterer Nachteil ist die Möglichkeit, sich mit Dämonenfäule anzustecken. Diese Krankheit wird durch diese Wesen übertragen und führt zu Dämonopathie, der Wahnvorstellung, besessen zu sein von den verschiedensten Wesenheiten. Das kann allerdings sehr lästig sein.

## Das Timing ist entscheidend

Jedes Ding braucht seine Zeit und jedes hat seine Zeit. Deshalb ist es wichtig, zu wissen, wann der günstigste Moment für das jeweilige Vorhaben ist.

Dazu muß ich nicht nur wissen, was der geeignete Tag ist, sondern auch die richtige Stunde.

Beginnen wir also mit der richtigen Benennung der Stunde. Es gibt für die Stunden nicht nur die üblichen Bezeichnungen wie Mittag, Sonnenuntergang und dergleichen, jede Stunde hat auch einen magischen Namen, den man kennen sollte.

Begonnen wird mit der Stunde nach Mitternacht.

1: Yayn	2: Yaynor	3: Nasia	4: Salla	5: Sadedali	6: Thampur
7: Ourer	8: Thaine	9: Neron	10: Yayon	11: Abai	12: Mathalon
13: Beron	14: Barol	15: Thanu	16: Athor	17: Mathon	18: Kana
19: Netos	20: Tafrac	21: Sassur	22: Agla	23: Caerra	24: Salam

Nun muß man sich entscheiden, welchen Tag man wählt, um danach die Stunde zu berechnen. Jede Stunde steht unter einem Stern. Jeder Stern ist einem anderen Vorhaben gnädig. Die Stunden, über die ein Stern wacht sind von Tag zu Tag verschieden.

Nekromantie wirkt man am besten bei Neumond, oder wenn der Mond in einem Erdzeichen steht, da man die lichtlosen anruft, die in die Erde eingegangen sind.

Der Stern, der der Nekromantie, den Dämonen und derer Anrufung am günstigsten gewogen ist, ist der Shabbathai.

Sein Tag ist der vorletzte einer Woche. Seine Stunden an diesem Tage sind Thampur, Beron und Tafrac.

An anderen Tagen wacht er über andere Stunden, aber an diesem ist sein Einfluß stärker.

hat man Tag und Stunde gewählt, muß man sehen, welche Dinge dem Stern am besten gefallen. Der Shabbathai liebt Blei. Er liebt alles, was schwarz ist.

## Wie beschwöre ich richtig?

Wenn ich nun weiß, was ich wann beschwören will, sollte ich mir dafür einen möglichst tief gelegenen, einsamen Ort suchen. Keller sind dazu perfekt geeignet.

Man kleidet sich für die Vorbereitungen und das eigentliche Ritual am besten in schwarz, da dies ja Shabbatais Farbe ist.

den Ort muß man nun sehr sorgfältig vorbereiten. Zunächst zieht man einen bannkreis, in den der Dämon beschworen werden soll. Als Material bieten sich hier Erde und Totenasche an. Viele verweisen hier auf magische Messer und Ritualdolche, aber davon sollte man eher Abstand nehmen, denn Dinge, in die Magie gelegt ist, sind von Übel für jegliches Vorhaben.

In der Mitte wird der Name des zu Rufenden angebracht.

Nun markiert man 5 Punkte an dem Kreis, welche besonders behandelt werden:

An jedem der Punkte wird eine Kerze aufgestellt und es werden Runen angebracht. Dies sind:

1. Der Name des Beschwörenden, der die Macht und Autorität darstellt, der der Dämon sich unterwirft.
2. Eine Rune des Rufens
3. Die Rune des Bindens
4. Die Rune des Dienens
5. Die Rune der Entlassung

Dann zieht man einen zweiten Kreis, der mit Runen des Schutzes versehen wird.

Wenn all dies vollbracht ist, läßt man alles eine Zeitlang ruhen, damit der Ort sich an die Runen gewöhnen kann und sich auf die Anwendung von Magie vorbereitet.

Dafür sollte man dem Raum vielleicht eine Nacht Zeit geben.

Am nächsten Tage kehrt man zurück und beginnt von neuem mit dem Nachziehen des Bannkreises, der nun auch aktiviert wird. Im Schutzkreis sollte man nun verschiedenes an Räucherwerk, Weihrauch und dergleichen entzünden, denn Dämonen schätzen den Geruch von Rauch.

Alle Teilnehmer sollten sich nun in den Raum zwischen Bannkreis und Schutzkreis begeben, da jetzt die Zeit kommt, da der Schutzkreis geschlossen wird. Es sollte darauf geachtet werden, daß die Teilnehmer sich zwischen den 5 Punkten aufhalten, und keiner direkt an einem der Punkte steht.

Der Ritualleiter wird nun vor seiner Rune niederknien, und die dunklen Türme bitten, gnädig zu sein. Um die Türme günstig zu stimmen, wird er etwas von seinem Blut als Opfer für Aariah, den dunklen Turm, darbringen.

Jeder der Teilnehmer wird nun beginnen, seine Energiequelle positiv zu stimmen und seine Energie auf den Ritualleiter fokussieren.

Wenn die persönliche Runenkerze entzündet wird, beginnt das Ritual.

Der Magier beginnt, seine Energie fließen zu lassen. Die anderen Teilnehmer setzen ihre Magie langsam frei, so daß sie durch den Leiter fließt. Wenn dieser spürt, daß die Macht aller ihn durchströmt, wird er seine Position verändern und sich bei der Rune des Rufens einfinden. Die Kerze wird entzündet und der Dämon bei einem seiner Namen gerufen. Beginnt der Magier eine Antwort auf seinen Ruf zu spüren begibt er sich zur Rune des Bindens, was nur zur Vorsicht geschieht, falls der Bannkreis versagt.

Die Kerze wird entzündet, wenn der Dämon erscheint, um ihn zu binden

Ist all dies gelungen, kann der Magier zur Kerze an der Rune des Dienens schreiten. Ist diese Kerze entzündet, kann der Magier seine Wünsche äußern, Fragen stellen und dergleichen.

Durch die Rune des Dienens ist der Dämon gezwungen, den Forderungen des Magiers Folge zu leisten, falls sie nicht zu hoch sind und der Magier bereit ist, einen fairen Preis zu zahlen, der hier verhandelt werden kann.

Ist dann alles zur Zufriedenheit aller geregelt, wird die Rune der Entlassung aktiviert, so daß der Dämon in seine Welt zurückkehren kann.

Falls die Kerze des Magiers vorher verlöscht, bricht hierdurch sofort das Ritual ab, da der Magier nur solange Macht über den Dämon hat, wie seine Kerze brennt. Erlöscht diese, empfiehlt es sich möglichst schnell die Kerze des Bindens zu löschen, damit der Dämon in seine Welt zurückgeschickt wird, bevor er in dieser Welt etwas tun kann.