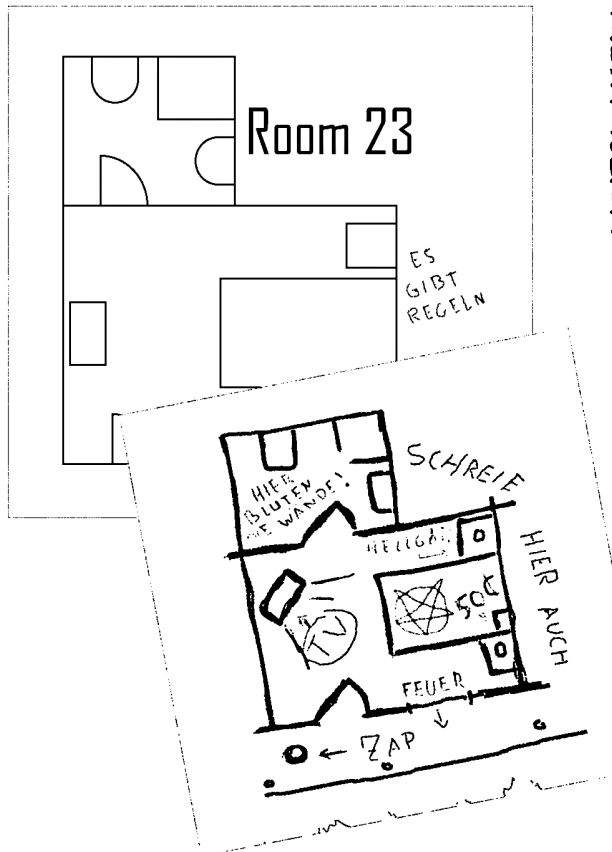


Vorwort

(WOHER DAS DICTIONAIRE SEINEN NAMEN HAT)



DAS IST ES NICHT WERT DUDE. ISTS WIRKLICH NICHT WERT.

Ende der 1970er Jahre, ich glaube es war 1978 oder 79, war ich während einer Geschäftsreise in der Nähe von Tampa unterwegs.

Auf der Suche nach einer Schlafgelegenheit fand ich auf einer gewissen Interstate ein gewisses Motel und nunja heute weiß man das es Orte gibt auf dieser Welt. Orte die eine Art von Energie anziehen. Energien die vielleicht die Wände in den Badezimmern von schmutzigen Motels bluten lassen oder

dunkle Pforten zu anderen Welten öffnen die man bestenfalls als Hölle bezeichnen könnte die jedoch soviel mehr sind als das was man unter der bloßen Definition von Hölle zu verstehen glaubt.

Fernseher schalten sich ein und statisches weißes Rauschen erfüllt den Raum stundenlang oder sind es doch nur Minuten die man da liegt und in die Endlosigkeit einer schwarz weißen nie enden wollenden Dimension blickt während man langsam entschlüft. Unter dem Bett auf dem man liegt ein Teppich darunter die uralten Symbole des Tores.

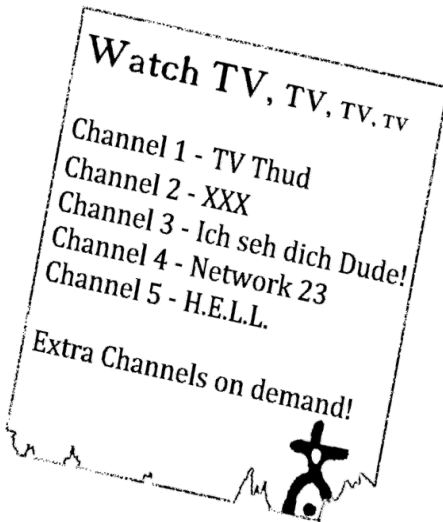
Bob Vandertal
Lawyer
Special Prices!!!
Call 2745-BIGFoot

Da war ich nun also in diesem Motel und in diesem Zimmer (23) von dem ich mir heute noch sicher bin das es mehr brutalität und

perversion erlebt hat als andere vergleichbare Motelzimmer.

Den Koffer stellte ich in die Ecke und müde wie ich war ließ ich mich auf das Bett fallen das den Raum zu einem großen Teil ausfüllte. Mein weißer polyester Anzug klebte doch zu erschöpft ließ ich mich nach hinten fallen, starrte an die Decke, die Pistole in der Hand.

**WELCHER KANAL?
RATE MAL DUDE!**



Es wurde nacht in diesem Motel auf dieser Interstate irgendwo ausserhakk von Zeit und Raum im konventionellen Sinne. Der Fernseher flackert im hypnotischen Licht weißer und schwarzer Punkte während draussen hin und wieder ein Insekt seinen elektrischen tod in der blau leuchtenden Falle fand. Jedesmal eindrucksvoll unterlegt von einem Zaaap.

**ZAAAAPPPP!
ICH SCHAU TV ZAAAP**



Ich spannte den Hahn des Revolvers in meiner Hand, schloß die Augen. Es gibt Orte auf dieser Welt die sind auf eine Art und Weise mit den Dimensionen verbunden die sich dem normalen Verstand verweigern und es gibt Orte an denen diese Dimensionen an die Oberfläche sickern wie toxischer Giftmüll einer illegalen Deponie irgendwo in der Wüste. Schwarze, blubbernde, Toxische Höllendimensionen.

ICH BIN DIE KRAFT UND DIE HERRLICHKEIT IN EWIGKEIT

Zaaap. Ich lag immer
noch auf dem Bett
und immer noch
sickert es durch den
Boden.

Zaaap ich
drücke die
Mündung
an meine
Schläfe.
Zaaap.

Der Fernseher
erzeugt das
Licht dieses
Theaterstücks.
Zaaap ich beuge
den Arm.

Das Telefon
klingelte.
Eines dieser
Modelle mit
Wählscheibe.

Sie sagt mit diesem
süßlichen Ton voller
Zynismus,

jener Ton der
eine Vertonung
all dessen ist
was durch den
Boden und die
Wände sickert,
mit dieser
Stimme sagt es

Aus
irgendeinem
Grund
entschloß ich
mich den
Hörer
abzunehmen
und ich höre zum
ersten mal die zweite
Stimme in diesem
Duett des Wahnsinns.

Ich glaub zu
dieser Zeit
gab es keine
anderen.

HI STAN

Ich höre zu. Höre die ganze Nacht zu. Schreibe alles auf. Jedes böartige Geheimniss das mir enthüllt wird. Ein altes Telefonbuch füllt sich mit neuem, okkultem Leben. Verändert sich im monochromen Licht eines oszillierenden Apperates. Verblasste nutzlose Namen, vermutlich ist die hälfte ihrer Träger bereits verschieden, ergänzt von Nummern ohne Anschluss überlagert vom endlosen Schwall aufgezeichneter Myssterien deren Ursprung ein Telefon ist dessen Anschluss eine direkte Verbindung zu Welten weit jehnseits der unsrigen ist. Das alte verschwimmt, wird esetzt und vor mir liegen Namen und Nummern deren wahre Natur sich nicht erschließen lässt.

Als wir fertig sind lege ich auf, nehme das Telefon mit, verlasse das Zimmer. Man hat mich betrogen die Welt ist um 40 Jahre gealtert ich nur um eine Nacht.

nunja heute weiß man das es Orte gibt auf dieser Welt. Orte die eine Art von Energie anziehen. Energien die vielleicht die Wände in den Badezimmern von schmutzigen Motels bluten lassen oder dunkle Pforten zu anderen Welten öffnen die man bestenfalls als Hölle bezeichnen könnte die jedoch soviel mehr sind als das was man unter der bloßen definition von Hölle zu verstehen glaubt. Energien die dich eine Nacht altern lassen während um dich herrum 40 Jahre verstreichen.

Die Essenz dessen was in jener Nacht geschah hältst du in deinen Händen. Die Aufzeichnungen der anrufe aus dem Thud. Telefonbuch der Dämonen.

Das Thud-Dial.

*Gez. Stanly Belial
Tampa 3184 YoLD.*

Buch I

Das Buch von Thud

Von Thud

Die Tore von Thud

Die Realms

Ein versuch der Deutung

Der Ausgang

Öffne das Tor!

von Thud

Das was wir Thud nennen, gleicht einer unsichtbaren ungreifbaren Reflexion die uns wie ein Ort erscheint und doch ist Thud eher ein Zustand denn ein Ort.

Ein Zustand vielleicht der einen unsichtbaren Ort erzeugt an dem unsichtbare Kräfte wirken, weit jenseits der Vorstellungskraft gewöhnlicher Menschen, die die Energien des Reiches den sie bewohnen verstärken und die Menschen die dort verkehren beeinflussen.

Am Anfang war Thud nur ein amorpher Nebel ohne Auswirkung oder nicht mal das. Thud war nichts und nicht existent und nichtmal das war Thud denn Thud war nicht. Thud, das Irdische und die "himmlische Sphäre" waren im Einklang und alles war eins und nicht vorhanden. Das ist das was wir Natur nennen oder das was vielleicht Tiere empfinden und einem Zustand entspricht der als reine Existenz oder bloßes Sein beschrieben werden kann.

Als der Mensch sich dann vom reinen "Sein" als Daseinsform abwandte da war es das Thud Struktur bekam.

So hört nun die Geschichte über das Reich von Thud, über seine Bewohner und die Pforten die man durchschreiten kann um Zugang zu jenem Reich zu erlangen das man gemeinhin das unterste der Reiche nennt.

Man sagt die Welt sei das irdische Reich. Jene Sphäre in der die Menschheit verkehrt und ihr Tagwerk verrichtet und daneben so heißt es gäbe es die göttlichen Sphären der Erkenntnis wo jene letzte Stufe die Auflösung des eigenen Seins bedeutet.

Doch nur wenige wissen das das irdische Reich überlagert wird vom unsichtbaren Reiche Thud und in jenem verkehren die Dämonen und Teufel und jene Wesen die aus blankem Eigennutz dem Menschen Schaden wollen und ihn drängen die Dinge zu tun die sie stärken.

Und mancher meint er würde etwas lieben und lässt nicht ab davon und blickt man durch die Nebel die das Reich Thud verdecken so mag man einen der dunklen erkennen der an unsichtbaren Fäden zieht und jene glauben lässt das was sie da lieben sei unersetzlich.

Jene dunklen Wesen die sich parasitengleich an den Schwachen

und dummen laben und sie ihrer Lebenskraft berauben, jene dunklen Schemen, unsichtbar für jene die nur irdische Augen ihr eigen nennen, fressen sich satt und voll und feiern im dunklen Reiche Thud ihr Fest denn die Zahl derer die bereit sind verzehrt zu werden steigt von tag zu tag.

Und diese dunklen Schatten, einer unsichtbaren bedrohung gleich über uns schwebend, denn die Hölle ist oben, jene nennen wir Dämonen und sie sind die Herrscher von Thud.

Nur wenige haben die Reiche von Thud erblickt und noch weniger kehrten mit genug verstand zurück davon zu berichten denn Thud fordert tribut von allen die töricht genug sind seine Pforte zu durchschreiten.

Und so ist wenig bekannt doch das was wir wissen lässt uns schauern wenn in tiefer dunkler Nacht an den Feuern der unheilgen Rituale im Singsang düsterer Beschwörungen der Name Thud genannt wird.

Doch so lasst mich nun beschreiben was ich einst sah im Reiche Thud denn ich bin einer der zurückkehrte um zu berichten und zu warnen jene die glauben das was sie dort tun geschieht aus ihrem Willen.



Die Tore von Thud

Und es wart das ich erblickte vor mir die Tore von Thud und sie sind nicht vergleichbar mit dem was der Mensch ein Tor zu nennen pflegt.

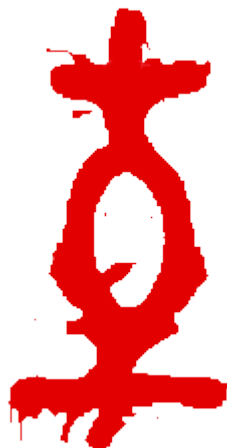
Unvorstellbar sind sie in ihrer Dimension und doch so winzig das man glauben mag ein durchschreiten sei unmöglich. Allein das erblicken eines der Tore von Thud mag einen gefestigten Menschen in den unvermeidlichen Wahn treiben denn sie sind nicht dafür gedacht vom menschlichen Auge erblickt zu werden und doch sah ich sie dort vor mir.

Im wüsten Umland vor mir sah ich es. Ein Tor von solchen Ausmaß en das es den Horitzont vor mir zur gänze einnahm und es schien wie eine Mauer aus dem reinen Wahnsinn tausender Geisteskranker dessen Irrsinn auf den Pforten waberte und unheilige verheiß ungen versprach. Doch darf man nicht dem glauben erliegen es gäbe einen Weg zu jenen Toren denn die Sphären Thuds umgeben uns beständig und so liegt es in ihrer Natur das auch die Pforten die ins Reiche Thud führen beständig um uns herrum wabern und schleichen und uns locken und mit ihren endlooen verheiß ungen jene locken die schwach sind ohne das sie erkennen würdne das sie jene Pforten durchschreiten die nicht durchschritten werden dürfen.

Denn die Natur des Menschen läst es nur schwerlich zu solche wahnbringenden Dinge zu bemerken und doch reihen sich vor den Toren zu jeder Stunde eines jeden Tages und jeder Nacht tausende verlorener Seelen um einlass zu verlangen doch keine wird die Tore sehn wie sie wirklich sind und jede wird kämpfen, schachern und feilschen um zuerst einlass zu erhalten. Und jene die dort einlass verlangen in die Sphären von Thud ahnen nicht das sie sich schon dort befinden denn die endlose Ödniss, jene seelenzerfetzende Leere die die Tore umgibt sind bereits Thud

denn sie bilden das Reich von Larry dem Dämon der Leere und jener pflanzt den Samen der Leere in viele auf das sie wandern zu den Toren von Thud damit diese Leere gefüllt werde mit Dingen die sie glauben zu lieben und ohne die sie nicht sein können.

Und dergestalt ist Thud das sich die Tore und Zugänge zu jenem unsichtbaren Reich in Thud selber befinden und aus diesem resultieren. Und so vergiss nicht das Thud zwar durch die Tore zu erreichen ist, sich Thud aber aufgrund seiner Natur überall befindet und dieser Umstand macht es, dass man Thud nicht durch die Tore betritt denn die Tore sind in Thud und Thud ist so allumfassend wie das irdische Reich des Menschen. Und so also schritt ich durch die Massen der klagenden und wütenden, der Betrüger und der Wahnsinnigen und öffnete die Tore zu jenem verfluchten Reich.



Die Realms

Durchschreite mit mir die Tore von Thud und sieh was liegt dort unsichtbar in jenem Reich das dem sichtbaren so nah und doch so unendlich fern ist. Der Nebel der unwissenheit lichtet sich und gibt den blick frei auf jene Reiche aus denen Thud besteht.

Denn Thud ist wahrlich nicht nur ein Reich sondern wie es seiner Natur entspricht so vielfältig und unförmig das man meinen möchte man könne es begrenzen ja differenzieren oder seine einzelnen Teile beschreiben bis man voller entsetzen feststellt, dass allein die Summe der bestandteile von Thud dem unendlichen so nahe liegt das sie selbst Thud sind und aus der Masse der einzelnen Teile wird wieder eins obwohl jedes Teil einzigartig ist und auf seine weise Thud zur gänze in sich trägt.

Will man jene Teile beschreiben so mag man vielleicht Worte verwenden die an Reiche oder Gebiete denken lassen doch dies ist so nicht richtig und doch ist solcherlei beschreibung die einzige die es zulässt Thud und das was Thud ist zu beschreiben. So scheint es also das Thud aus vielen solcher Reiche besteht doch bilden sie nie eine Einheit nichtmal jene Teile die ein Reich bilden denn sie sind überall in Thud. Doch genug der komplizierten Formeln und der versuche zu beschreiben was unbeschreibbar bleiben soll und so beschränken wir uns hier auf jenes Wissen das zu vermitteln möglich scheint.

Ein weiterer Versuch die Reiche von Thud zu beschreiben Selbst wenn die Reiche von Thud nicht beschrieben werden wollen so will ich den versuch in einer klaren Stunde wagen und mich auf das beschränken was ich dazu weiß.

Thud überlagert unsere Welt und ist allumfassend doch hier und dort bilden sich wirbel besonderer Energie und jene bilden Reiche die wir „die Realms“ nennen denn jeder dieser Realms weiß gewisse Besonderheiten auf, die von und durch seine Bewohner hervorgerufen werden und von und durch jene beeinflusst wurden die diese Reiche schufen. Es sind gewisse Ballungen ähnlicher Energien die nicht zusammenhängen müssen und doch tun sie dies in Thud das so anders ist. Es scheint als unterstehe jeder dieser Realms einem Herrscher, einem Wesen von überaus großer Macht, so dermaßen erfüllt von einer gewissen Kraft das jene Herrscher in der Lage sind über Thud hinaus in unsere Welt zu wirken.

Und so ist jeder Realm ein Spiegelbild des Herrschers und der Kräfte die dieses Reich vor langem schuf oder jeder Herrscher ist ein Spiegelbild seines Reiches. Es scheint derzeit 23 besonders starke Reiche zu geben und jene unterliegen zwar Streitigkeiten untereinander um die Kräfte die sie am Leben halten doch vernichten sie sich niemals völlig. Wenn du Einlass verlangst in Thud ist es nicht unbedingt so, dass du dich dann in einem Realm befindest der Realm sucht nach dir und bildet sich um dich und so erschließt sich dir nach und nach das ganze Reich und die ganze Sphäre von Thud. Doch kannst du auch am Nexus der stärksten Kräfte in jener Welt nach den Toren suchen und so gezielt in jenen Realm eindringen den du für dich am nutzbringendsten erachtest. Doch hüte dich denn nicht nur die Herrscher verkehren dort. Jeder Realm wird auch bevölkert von den Generälen und niederen Dämonen gebildet aus dem Realm selbst und aus jener unfassbaren Kraft und selbst jene Kräfte die nicht bewusst den Realm bevölkern bilden Kreaturen die dem entsprechen was in unserer irdischen Welt vielleicht Vögel, Fische oder Nagetiere wären. Selbst jene kleinsten Wesen vermögen ungeheure Kräfte auszuüben auf die Menschen die achtlos zulassen das die Kräfte des Realms und Thuds selbst sie verzehren.

Ein versuch der Deutung

UND WEITERE INFORMATIONEN

ES SCHEINT ALS SEI DIE SPHÄRE VON THUD UNTERTEILT IN REALMS.

JEDER DIESER REALMS UNTERSTEHT DABEI EINEM DER HERRSCHER UND ENTSPRICHT SOMIT SEINEM HERRSCHAFTGEBIET.

ES IST FRAGLICH OB DIESE GEBIETE INNERHALB DER SPHÄRE VON THUD STABIL SIND.

VIELMEHR IST ANZUNEHMEN, DASS SICH DIE GRENZEN AUFGRUND INTERNER STREITEREIEIEN PERMANENT VERSCHIEBEN ODER, WAS WAHRSCHEINLICHER IST, DAS SICH DIE REALMS AUS UNZUSAMMENHÄNGENDEN TEILEN DER SPHÄRE VON THUD ZUSAMMENSETZEN.

ES IST EBENSO WAHRSCHEINLICH, DASS ES INNERHALB DER REALMS DENOCH STABIILE ZONEN GIBT DIE DAUERHAFT UNTER DER HERRSCHAFT EINES DER DÄMONEN STEHEN.

DIESE GEBIETE BFINDEN SICH MEI T AM SCHNITTPUNKT DER ENERGIEIEN DIE DIE TEMPEL IN THUD ZU EHREN DER DÄMONEN ERZEUGEN.

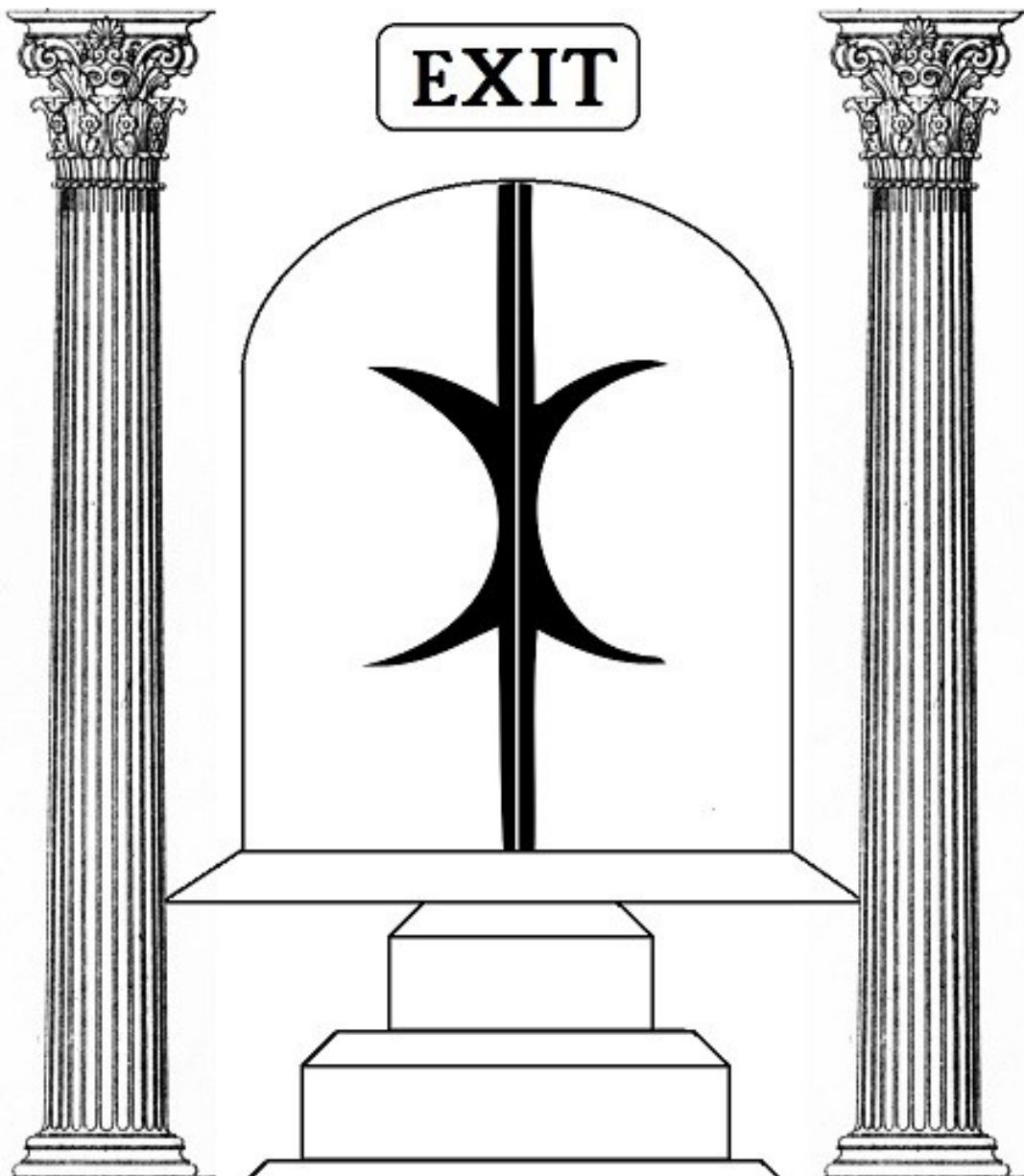
DISCORDIER DIE FEINFÜHLIG GENUG SIND VERSPÜREN UNBEHAGEN AN DIESEN ORTEN DENN SIE GELTEN GEMEINHIN ALS UNHEILIG UND ES WIRD DRINGEND EMPFOHLEN DIESE ORTE ZU MEIDEN.

AUSGEHEND VOM ZENTRUM EINES JEDEN REALMS DAS VOM THRON DES JEWELIGEN HERRSCHERS MARKIERT WIRD BREITEN SICH KONZENTRISCHE KREISE AUS, IN DENEN DIE GENERÄLE UND NIEDEREN DÄMONEN VERKEHREN. *Ei Ei Fod Fod*

UNGEBUNDENE DÄMONEN UNTERLIEGEN NICHT DEN GRENZEN DER REALMS, HALTEN SICH JEDOCH BEVORZUGT IN DEN TEILEN AUF, DIE FÜR SIE DAS BESTE HABITAT BILDEN.

So, wie ein Magnet ein Magnetfeld um sich herum erzeugt (und wie es verschiedenen starke Magneten gibt, und sich mehrere kleinere Magneten zu einem größeren zusammenfügen können), so erzeugen Institutionen wie Börsen quasi einen stärkeren "Thud-Ausschlag" ("Ausschlag ist wunderbar doppeldeutig), und zwar eine spezifische Art, Bullrod-Ausschlag... und andere Entitäten erzeugen andere Thud-Felder, so wie Massen Ausschläge im Schwerefeld erzeugen, aber nicht unbedingt im Magnetfeld...

DER AUSGANG



Beschwörung zum öffnen der Tore von Thud

*Yazchtarr-Niyrty malloy ffyzlyd nü kvattour. Etyam ghy la
tzam ntawm auvh phthau. Y leir tza'y tzo pazuhl Thud.*

Malloy Yazchtarr-Niyrty.

*Wer auf den Beistand der Götter verzichten möchte der
verwende folgende Formel*

Y leir tza'y tzo pazuhl Thud.

Beschwörung zum schließen der Tore von Thud

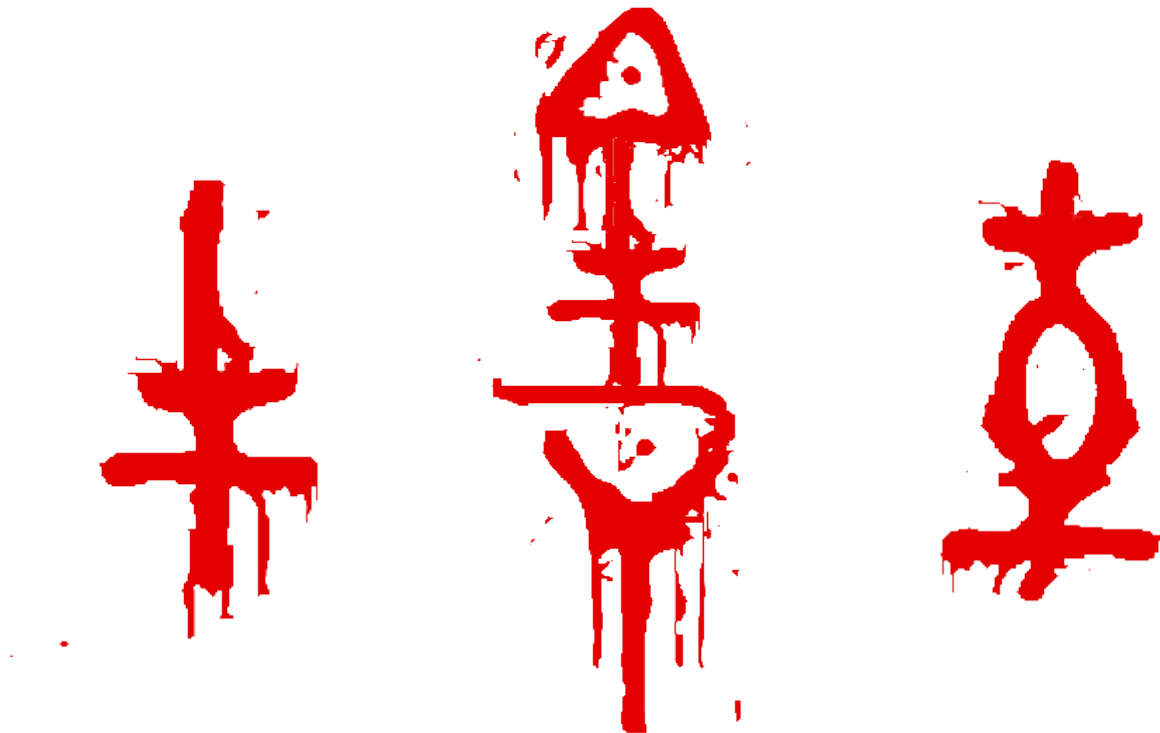
Y mawr tza'y tzo Jeltrr Thud.

Schließe die Tore nur wenn du Thud bereits verlassen hast.

Suchst du den Ausgang aus Thud so suche den Tempel des Chaos. Dort wirst du zwei Torflügel sehen mit Halbmondförmigen Griffen und 4 Stufen muß t du gehen bevor du Thud verlassen kannst. Jede Stufe wird etwas fordern von dir und du wirst Thud nicht so verlassen können wie du in Thud gewesen bist. Selbst dieses unterfangen ist nicht ohne Gefahr denn viele schon befanden sich auf den Stufen doch verloren die Tore aus den Augen und wandeln nun über jene endlosen Treppen auf der Suche nach dem Weg. Also mache dir dein Ziel bewusst und erklimme Stufe für Stufe und wenn du die Tore erreichst dann muß t du noch den Wächter überwinden. Dieser wird drei goldene Äpfel von dir verlangen die drifach geladen sind. Er ist unbestechlich und du kannst nicht verhandeln. Zeig ihm die Äpfel auf der letzten Stufe und die Tore des Ausgangs aus Thud werden sich öffnen. Doch bedenke das du Thud niemals so verlassen wirst wie du es betreten oder erlebt hast.

Es gibt allerdings auch jene Fälle im Reich Thud da hat der Wächter des Ausgangs ein Einsehn und wird sich vielleicht zu dir auf eine Stufe begeben die unterhalb der Ausgänge liegt. Er wird dir vielleicht anbieten dir die Tore zu öffnen und du wirst hindurchgehn können doch ist es ungewiss ob du auf jene Weise Thud wirklich verlässt, oder dich nur in eine weitere Illusion von Thud begibst.

Jene Formeln die ich bereits beschrieben habe, sind die Geheimgänge und Abkürzungen nach und aus Thud die nur die Kundigen beschreiten können. Mit ihnen umgehst du die Wächter der Tore und die Tore selbst doch nur die höchsten Kenner der Zustände der Welt deren Licht hell genug brennt können in diesen finsternen Kanälen wandeln und werden ihr Ziel finden. Benutze sie nicht leichtsinnig.



Buch II

Das Dictionaire

Manifestanten oder Aspektrale

Dämonenherrscher

Discordische Dämonen werden als Manifestanten oder Aspektrale bezeichnet aufgrund der Tatsache, dass diese Klasse von Dämon Aspekten der menschlichen Natur selbst widerspiegelt oder sich in oder aus diesen manifestieren.

Dämonische Generäle

Illuminaten?

niedere Dämonen

ungebundene Dämonen

*Die dämonischen Herrschaften lassen sich grob in 4 Kategorien unterteilen.
Dämonische Herrscher sind die mächtigsten Individuen der Sphären rund um Thud.
Jeder der Herrscher gibt seine Befehle an Dämonen weiter die im bestfall als Generäle bezeichnet werden könnten
Ihnen unterstehen Legionen niederer Dämonen die zwar auch über eigennamen verfügen aufgrund ihrer Anzahl
jedoch nicht namentlich erwähnt werden können. Zuletzt gibt es noch die ungebundenen Dämonen. Simple
manifestanten der Welt die sie geboren hat.
Ein jeder abgestimmt auf das Reich seines Herrn.*

Anhakawanha der Sektierer

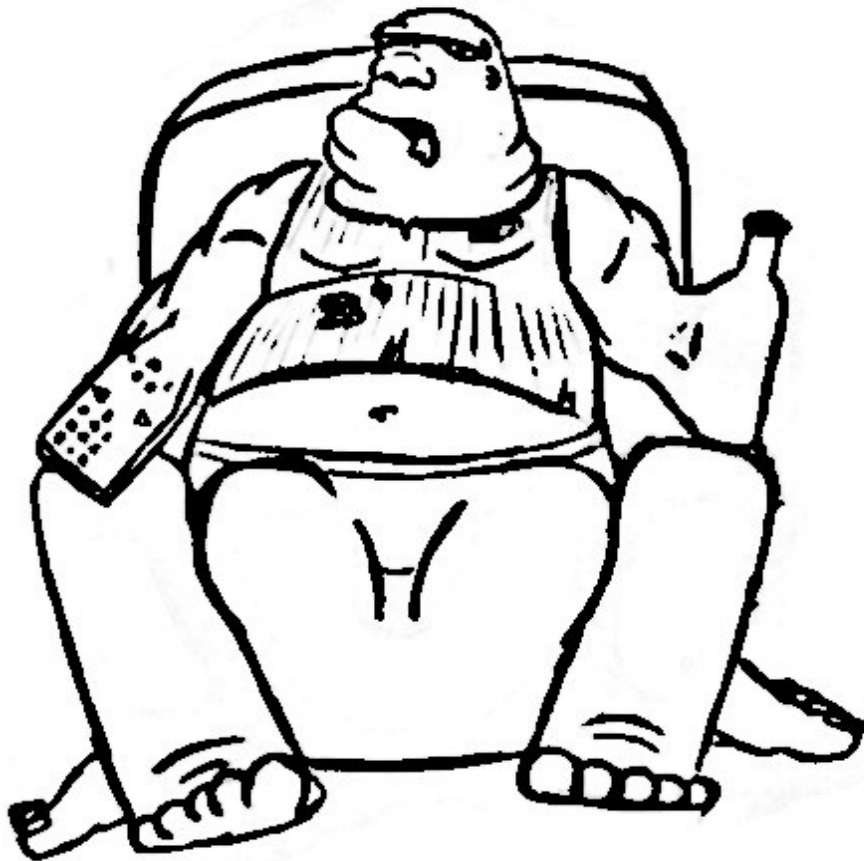
WENIG IST BEKANT ÜBER JENES WESEN WELCHES IM REALM DER SEELENFÄNGER IN EINER KATHEDRALE AUS KNOCHEN AUF SEINEM THRON AUS SEELEN SITZT. WOHER DIESES WESEN EINST KAM LÄSST SICH NUR VERMUTEN DOCH DER MENSCH TENDIERT SEID ANBEGINN DER BEWUSSTWERDUNG DAZU SICH UNTER GRÖßERE UND MÄCHTIGERE WESEN ZU STELLEN DIE ER SELBST GÖTTER NENNT. UND WIE KÖNNTE ES LEICHTER SEIN DIE SEELE EINES MENSCHEN ZU FANGEN ALS IHN MIT DEN VERSPRECHEN ZU KÖDERN ER KÖNNE IN DEN AUGEN SEINES GOTTES ZU WAHRER GRÖßE AUFSTEIGEN. WOHER NUN ANHAKAWANHA EINST KAM BLEIBT VERBORGEN. GING ER EINST AUS DEN REIHEN DER NIEDEREN SEELENFÄNGER HERVOR ODER WAR ER DER ERSTE DEM VIELE WEITERE FOLGTEN? NIEMALS WIRD MAN DIE WAHRHEIT ERFAHREN DENN ANHAKAWANHA SORGT HÖCHST SELBST DAFÜR DAS SEINE HERKUNFT FÜR IMMER IN DNE NEBELN DER ZEIT VERBORGEN BLEIBT. MIT SEINER GESPALTENENE ZUNGE AUS GOLD SEUSELT ER SEINE LÜGEN DIE SO VIELFÄLTIG UND WIEDERSPRÜCHLICH SIND DAS NIEMAND WEIß WAS ERLOGEN UND WAS DIE WAHRHEIT IST SOFERN ES EINE WAHRHEIT GIBT. UND JENER ZUNGE HAT ER ES EBENFALLS ZU VERDANKEN DAS JENE MENSCHEN DIE AUF DER SUCHE NACH FALSCHER ERLÖSUNG UND SEELENHEIL SIND SICH IHM ZU TAUSENDNE OPFERN. EINE JEDE SEELE WIRD VON IHM VERSPEIST, WANDERT IN SEIN MAUL MIT UNZÄHLIGEN MESSERSCHARFEN ZÄHNEN DAS EINEM GROTESKEN KOPF ENTSPRINGT DER ENTFERNT AN JENE FISCHER ERINNERT DIE IN TIEFSTEN TIEFEN DER WELTMEERE IHRE BEUTE MIT LICHT FANGEN. UND EBENJENER KOPF TROHNT AUF EINEM AUFGEBLÄHTEN KÖRPER DER IN FEINSTE ROSEN AUS REINSTEM WEIß UND EDELSTEM PURPUR GEKLEIDET IST. UNZÄHLIGE SYMBOLE DER VERSCHIEDENSTEN GLAUBENSRICHTUNGEN HÄNGEN UM SEINEN HALS UND IN SEINER KLAUE HÄLT ER DIE KETTEN DIE DIE TREUESTEN ANHÄNGER ALLER RELIGIONEN AN IHN BINDEN UND MIT JEDEM AUGENBLICK DER VERSTREICHT ZIEHT ER SIE EIN STÜCK NÄHER ZU SEINEM THRON UND LETZTENDLICH ZU SEINEM MAUL UM SIE ZU VERSCHLINGEN. DENN DIES SIND DIE SÜßESTEN SPEISEN FÜR IHN. SEINE ANDERE HAND IST SCHON SEID LANGEM MIT EINEM BUCH VERWACHSEN DAS JEDE LÜGE ENTHÄLT DIE JEMALS ERDACHT WURDE UM EINEN MENSCHEN SEINER SEELE ZU BERAUBEN UND DIESE LÜGEN AUS JENEM BUCH SIND ES AUCH DIE ANHAKAWANHA BESTÄNDIG VOR SICH HER BRABBELT. UNABLÄSSIG, IN ALLE EWIGKEIT BIS AUCH DIE LETZTE SEELE VERSCHLUNGEN IST.

Artikek

ARTIKEK DER DÄMON DER SCHREIBFEHLER UND UNERWÜNSCHTEN NACHRICHTEN. SIEHT AUS WIE EIN NERD DER GANZ NAH VOR NEM PC MIT RÖHRENMONITOT SITZT WOBEI SEIN GESICHT MIT DEM MONITOR VERSCHMOLZEN IST. ER BEWEGT SICH MIT TISCHBEIENN FORT UND ZIEHT DEN „MENSCHLICHEN KÖRPER“ AUF EINEM DREHSTUHL HINTER SICH HER. ARTIKEK VERFÜGT ÜBER UNGEZÄHLTE FINGER IN VERSCHIEDENEN LÄNGEN UND GRÖßEN DIE KONTINUIRLICH AUF DAS EINGABEGERÄT VOR IHM EINHACKEN. ER HAT EINEN GROßEN HAMMERFÖRMIGEN FINER DER ALLERDINGS DIE MEISTE ZEIT AUF DER GROßSCHREIBTASTE RUHT UND DER SICH ALS EINZIGER NAHEZU NICHT UNABLÄSSIG BEWEGT. AUF DEM SCHREIBTISCH (DER EIGENTLICHE KÖRPER ARTIKEKS) STEHT MEISTENS EINE DOSE SPAM.

ER RESIDIERT IN DIGAHEIM.

Bobat der Bierkipper



SEID JAHRHUNDERTEN STREITEN SICH DIE GELEHRTEN DARÜBER OB BOBAT DER NAME EINES DÄMONS IST ODER OB ES SICH DABEI UM EINE ANZAHL ÄHNLICHER WESEN HANDELT. FEST STEHT BOBAT, OB EIN WESEN ODER VIELE, EXISTIERT UND JENE DIE DAS PECH HATTEN IHM ZU BEGEGNEN SIND BIS AN IHR LEBENSENDE IN DEN TIEFSTEN TIEFEN IHRER SEELE GESCHÄDIGT. GEFLÜSTERTE LEGENDEN DIE AN DEN SEELENFEUERN AN DEN RÄNDERN DES THUD HINTER VORGEHALTENER HAND WEITERGEGEBEN WERDEN, ERZÄHLEN VON EINER LEGENDE DIE SICH UM BOBAT RANKT UND DIE, TROTZ JAHRHUNDERTEN GEPRÄGT VON AUSSCHMÜCKUNGEN UND WOHLWISSENDEM AUSLASSEN GEWISSER ELEMENTEN, IMMER NOCH AUSSAGEKRÄFTIG GENUG SCHEINT UM ZUMINDEST EIN TRÜBES LICHT AUF DAS ODER DIE WESEN ZU WERFEN DIE MAN ALS BOBAT DEN BIERKIPPER KENNT. SO HEIßT ES IN DEN ÄLTESTEN VERSIONEN DIESER LEGENDE DAS ES ZU EINER ZEIT, ALS DER MENSCH NOCH UM LAGERFEUER SAß UND SEIN HEIM MEHR HÖHLE DENN HAUS

WARD, EINE GRUPPE MENSCHEN SICH DEM ALLTÄGLICHEN TUN IHRER ARTGENOSSEN VERWEIGERTE UND DIES IN SO SCHÄNDLICHER ART UND WEISE DAS MAN BESCHLOSS SIE ZU MEIDEN UND SIE IHREM UNVERMEIDLICHEN ENDE ZU ÜBERLASSEN. SIE WAREN DER FAUL UND TRÄGHEIT IN EINEM MAß VERFALLEN DAS MAN HEUTE NOCH RÄTSELT OB ES DEN BOBAT NICHT SCHON ZU JENER ZEIT IN EINER ANDEREN FORM GAB UND DAS JENER BEREITS VON DIESEN FRÜHEN MENSCHEN BESITZ ERGRIFF. SO SAREN SIE NUN DORT NAHEZU BEWEGUNGSLOS UND ERGABEN SICH DEM NICHTS TUN WIE ES NUR JENE KÖNNEN DIE ÜBER EINE IMENSE WILLENSKRAFT VERFÜGEN ODER VOM GÄNZLICHEN FEHLEN JENER GEZEICHNET SIND. OB DAS GRAUEN DAS SIE DANN BEFIEL VON EINER HÖHEREN MACHT HERBEIGEFÜHRT WURDE ODER DEN FLUCH IRGEND EINES VERÄRGERTEN SCHAMANEN WIEDERSPIEGELT IST NICHT ÜBERLIEFERT, DOCH MAN SAGT SIE HÄTTEN DORT SO BEWEGUNGSLOS WIE SIE WAREN SICH NUR VON DEM ERNÄHRT WAS VORBEIKROCH, MADEN, SPINNEN, WÜRMER UND ANDERS GETIER STOPFTEN SIE IN IHRE MÜNDER UND SIE WURDEN FETTER UND FETTER JE LÄNGER SIE DORT HARRTEN DENN SO IST DIE IRONIE HINTER DER GESCHICHTE, IHRE KÖRPER ZOGEN UM SO MEHR DIESER KRIECHTIERE UND NIEDEREN LEBENSFORMEN AN JE MEHR ER VERWAHRLOSTE. ANGEZOGEN VOM GESTANK UND DEN SALZIG KLEBRIGEN AUSDÜNSTUNGEN DIESER WESEN DIE MAN ZU JENER ZEIT NICHT MEHR ALS MENSCH BEZEICHNEN KÖNNTE KROCHEN SIE BALD IN STRÖMEN AUF DIE GRUPPE ZU. KROCHEN ÜBER IHRE FETTEN LEIBER UND SUCHTEN SCHUTZ IN DEN GROßEN HÖHLEN DIE SICH DANN JEDOCH ALS GIERIGE MÄULER ENTPUPPTEN NUR GEÖFFNET UM SIE ZU VERSCHLINGEN. UND SO WILL ES DIE NATUR DAS DAS WAS VERSPEIST WIRD AUCH WIEDER AUSGESCHIEDEN WERDEN MUß UND MEHR FOLGTEN DEM RUF DES GESTANKS UND DES VERFALLS. OB ES NUN DIE LAUNE DER NATUR WAR ODER EINE SELTSAME OKKULTE ABSONDERLICHKEIT WIE SIE NUR EIN PAR MAL IN JEDEM ZEITALTER VORKOMMT, DIE WESEN VERSCHMOLZEN ZU EINEM. SO SAGT MAN IN DER STUNDE SEINER GEBURT WÄREN DIE WÜRMER UND MADEN AUS DEM BODEN GEKROCHEN UND SCHWÄRME VON FLIEGEN UND ANDEREM GETIER HÄTTEN DIE SONNE VERDUNKELT, KÄFER, SPINNEN UND ASSELN BILDETEN EINEN LEBENDEN TEPPICH UND SELBST DIE NIEDEREN AASFRESSER DER MEERE STARBEN BEI DEM VERSUCH IHR ANGESTAMMTES HABITAT ZU VERLASSEN UM ZUR QUELLE DIESER KRÄFTE ZU GELANGEN. UND SO ERZÄHLT MAN SICH SEI DER ERSTE BOBAT AUF DIESE WELT GESPIEEN WORDEN. AUFGESTIEGEN ALS DÄMON IN DEN THUD WO ER NUN AUF SEINEM THRON SITZT DER ER SELBER IST UND DAS GETIER FRISST DAS AUS SEINER ABSCHEULICHEN BRUST HERRAUSWÄCHST. WIE JEDER GROßE DÄMONENHERRSCHER DES THUD HAT SICH BOBAT

WEITERENTWICKELT SO DAS NUN EINE SEINER HÄNDE IN EINER NIE
VERSIEGENDEN FLASCHE MIT SCHAALEM BIER ENDET WELCHES VON JENER
SORTE IST WIE MAN SIE NACH DURCHZECHTEN NÄCHTEN IN HALBVOLLEN
FLASCHEN AUF VERDRECKTEN TISCHEN VORFINDET. ANGEREICHERT MIT GETIER
UND DRECK UND DOCH FÜR BOBAT SO NAHRHAFT WIE DER NEKTAR FÜR DIE
ALTEN GÖTTER. SEINE ANDERE HAND ENDET JEDOCH SEID KURZEM IN EINER
SELTSAMEN APPERATUR VON DER MAN SAGT MIT IHR KÖNNE BOBAT ZU JEDER
ZEIT DIE BILDER ANDERER WELTEN AUF EINEN KASTEN IN SEINEM REICH
PROJIZIEREN UND DIES TUT ER AUCH UNENTWEGT. UND SO GLOTZT ER
BEWEGUNGSLOS AUF DIE ANDEREN REICHE UND FLÜSTERT JENEN DIE ES IHM
GLEICHTUN SEINE FAULIGEN ABSONDERUNGEN EIN.

KOMMANDIERT 49 LEGIONEN BIERBRAUER, TALKSHOWMASTER UND
ELEKTRONIKVERKÄUFER

Bullrod



BULLROD DER DÄMON DER BANKEN UND BÖRSEN. SPEKULANTEN UND AKTIONÄRE HULDIGEN IHM UND IM GEGENZUG VERSPRICHT ER SATTE GEWINNE. DOCH NUR NARREN WÜRDEN GLAUBEN DAS BULLRODS FREIZÜGIGKEIT OHNE EIGENINTERESSE IST. IM GEGENZUG VERLANGT ER ABSOLUTE ERGEBENHEIT IHM GEGENÜBER UND BULLROD SCHERT SICH NICHT UM DIE KONSEQUENZEN DER SPEKULATIONEN. ER WEIß ES GIBT KEIN UNENDLICHES WACHSTUM UND DORT WO GEWINN IST VERBIRGT SICH AUCH IMMER VERLUST. JENE DIE IHM FOLGEN TRIFFT MAN ÖFT IN DEN TEMPELN DIE DORT „BÖRSE“ GENANNT WERDEN UND DORT WERDEN DIE RITUALE ZU EHREN BULLRODS VOLLZOGEN. BULLROD ZU EHREN BEDEUTET SICH IN VOLLKOMMENE ABHÄNGIGKEIT SEINER GNADE ZU BEGEBEN DENN NICHT SELTEN GESCHAH ES SCHON DAS JENE DIE IHM FOLGTEN UND IHR LEBEN NACH SEINER LEHRE AUSRICHTETEN AUFWACHTEN UND FESTSTELLEN MUSTEN DAS BULLRODS LANGER ARM SEINEN TRIBUT

FORDERTE. UND BULLRODS MACHT, WENN ER SIE ZEIGT, IST DERGESTALT DAS
MAN ALLES VERLIEREN MAG WAS MAN IN SEINEM NAMEN GEHÖRT HAT UND
LETTENDLICH MAG ES GESCHEHEN DAS DER VERZWEIFELTE SEIN LEBEN
SELBST FÜR BULLROD OPFERT. JENE TAGE AN DENEN BULLROD SEINEN TRIBUT
FORDERT NENNT MAN „SCHWARZER FREITAG“.

IHM UNTERSTEHEN MEHRERE BONZENBRÜTER DIE SEINE LEGIONEN
ANFÜHREN.

Depenthanos

DER DÄMON DER SUCHT, ER WIRD AUCH DER SCHLUND GENANNT. EIN WIDERWERTIGER SCHLEIMIGER UND QUASI AMORPHER HAUFEN. IN SEINEM KÖRPER STECKEN UNZÄHLIGE SPRITZEN MIT VERSCHIEDENSTEN DROGEN GEFÜLLT. MIT SEINEN 7 MÜNDERN FRISST ER ALLES ER IN SEINE SCHMIERIGEN TENTAKELARME BEKOMMT, RAUCHT MEHRER ZIGARRETTEN UND CRACKPFEIFEN. MIT SEINEN SIEBEN NASENLÖCHERN ZIEHT ER UNUNTERBROCHEN JEGLICHES PULVERFÖRMIGE DEM MENSCHEN BEKANNTE UND UNBEKANNTE RAUSCHGIFT UND INHALIERT WIDERWERTIGE SCHNÜFFELSTOFFE UND LÖSUNGSMITTEL. ER WIRKT LETHARGISCH, ABER IN SEINEN AUGEN BRENNT DAS KRANKE UND BESESSENE FEUER EINES SÜCHTIGEN. SEIN EINZIGER TRIEB IST „MEHR, MEHR, MEHR UND IMMER MEHR!“ AUCH GELD HAT EINEN ENORMEN REIZ AUF EIN, SEIN KÖRPER IST MIT GESCHWÜREN UND FLECKEN ÜBERSÄHT, WELCHE ENTFERNT AN DOLLAR- UND EUROZEICHEN ERINNERN. AN JEDEM DER SIEBEN TENTAKEL TRÄGT ER EINEN EHERING. WER VON IHM IN BESITZ GENOMMEN WIRD IST EIN ABSOLUTER SKLAVE DER VOM SUCHTDRUCK GETRIEBEN IST UND BEREIT UM DIESEN ZU UNTERBINDEN, ALLES ERDENKLICHE ZUTUN. DEPENTHANOS IST EXTREM GEFÄHRLICH UND FÜHRT SEINE OPFER MEIST SCHNELL INS JENSEITS, DA ER SCHIER UNERSÄTTLICH IST.

ER KONTROLLIERT 77 LEGIONEN VON DROGENDEALERN, FASTFOODKETTENMANAGERN, SPIELHÖLLENBETREIBERN, LOBBYISTEN DER PSYCHOPHARMAKAINDUSTRIE UND BESITZERGREIFEN EHEPARTNERINNEN

Die Sieben bezieht sich auf die Sieben der Kelche - Verderbnis aus dem Thottarot. Sie steht gemeinhin für Sucht, Abhängigkeit, Exzesse und Ausartung.

Aufgrund des zunehmenden Kontrollverlustes der menschlichen Spezies und der tendenz jeden Wunsch zu jeder Zeit direkt zu befriedigen, gehn discordische In, Ex und Nurquisitoren davon aus, dass Depenthanos erst kürzlich in den Rang eines Herrschers erhoben wurde. Ob er durch diesen Aufstieg einen anderen Herrscher aus Thud verdrängt hat ist nicht bekannt.

Ickybatch



DÄMON DER MEDIALEN VERBLÖDUNG.

KOMMANDIERT 35 LEGIONEN WERBETEXTER, FERNSEHANWÄLTE UND MÖCHTEGERNMODELS.

Ilovitus



DÄMON DER IGNORANZ

*KOMMANDIERT 67 LEGIONEN TELEFONHOTLINE BETREIBER, POLITIKER UND
IMPFEGNER*

UNTERER HÖLLENFÜRST IN IGNOHEIM.

Karamosh der Drescher

KARAMOSH DER DRESCHER IST DER DERZEITIGE OBERSTE HERRSCHER ÜBER DIE SPÄHRE DES HASSES, DER WUT UND DES KRIEGES. ER IST DER OBERSTE BEFEHLSHABER ALLER KRIEGSTREIBER UND GING ALS SOLCHER AUS IHREN REIHEN HERVOR.

EINST EIN GEWÖHNLICHER KRIEGSTREIBER IM DIENSTE EINES UNBEKANNTEN HERRSCHERS DER SPHÄRE VERSTAND SICH KARAMOSH VORZÜGLICH DARAUf DEN RICHTIGEN PERSONEN ZUR RICHTIGEN ZEIT SEIN GIFT UND SEINE LÜGEN EINZUFLÖSEN UND SO SEINE MACHT INNERHALB DES REALMS ZU FESTIGEN. NACHDEM KARAMOSH EINIGE DER GRAUSIGSTEN KRIEGERISCHEN EREIGNISSE IN DEN IRDISCHEN SPHÄREN AUSGELÖST HATTE WAR SEIN RUHM SO UNERMÄSSLICH ANGEWACHSEN DAS IHM GANZE LEGIONEN VON KRIEGSTREIBERN DIE TREUE SCHWOREN UND ER SICH IN DER FOLGE DURCH EINEN ERFOLGREICHEN BÜRGERKRIEG INNERHALB DES REALMS AUF DEN THRON PUTSCHTE.

NUN SITZ ER DORT AUF EINEM THRON DER AUS DEN GRAUSIGSTEN WAFFEN GEBAUT WURDE DIE DIE MENSCHHEIT JE ERSANN UND SCHICKT VON DORT SEINE LEGIONEN AUS UM HASS, WUT UND KRIEG UNTER DEN VÖLKERN ZU VERBREITEN.

KARAMOSH HAT SICH SEID SEINER THRONBESTEIGUNG STARK VERÄNDERT. WO ER EINST VOM ÄUSSEREN EINEM GEWÖHNLICHEN KRIEGSTREIBER GLICH SO BESTEHT ER NUN EHER AUS EINER ANSAMMLUNG TÖDLICHSER INSTRUMENTE DER VERNICHTUNG GEPART MIT SYMBOLEN DES ABSOLUTEN HASSES AUF ALLES UND JEDEN. SEINE HAUT IST MIT DEM STÄRKSTEN MATERIAL GEPANZERT DAS THUD ZU BIETEN HAT UND UNZÄHLIGE ORDEN HÄNGEN AN SEINER BRUST DIE VON SEINEN ERFOLGEN KÜNDEN.

SEIN GESICHT GLEICHT AUF UNHEILIGE ART EINEM SCHMELZOFEN VON NIE GEKANNTER HITZE UND IN DEN LODERNDEN FLAMMEN SCHEINEN DIE GESICHTER DER BÖSESTEN MENSCHEN WIEDER DIE JE EXISTIERTEN. SEIN BLUT BESTEHT AUS HOCHKONZENTRIERTEN VIREN UND ER ATMET TÖDLICHSERES GIFTGAS AUS DAS ALLES LEBEN AUF DER STELLE VERNICHTET. MANCHMAL TRÄGT ER DIE TYPISCHE MÜTZE EINES FELDHERREN DOCH MEIST BEVORZUGT ER EINE KRONE AUS MESSERN UND ZWAR AUS JENEN DIE IN SEINEM NAMEN DIE MEISTEN OPFER FORDERTEN.

SEINE GEWALTIGEN MUSKULÖSEN ARME ENDEN IN STÜMPFEN AUF DIE ER JEDE NOCH SO BRUTALE WAFFE AUFPFLANZEN KANN DOCH MEIST BEVORZUGT ER HIEBWAFFEN WIE GEWALTIGE HÄMMER ODER STREITKOLBEN.

AUF SEINEM RÜCKEN ENTFALTEN SICH RIESIGE, RAUCHENDE FLÜGEL DIE AUS DEN EFFIZIENTSTEN MASCHINENGEWEHREN BESTEHN DIE JE GEFERTIGT WURDEN UND SEINE BEINE BESTEHEN, WIE BEI KRIEGSTREIBERN ÜBLICH, AUS DEN PANZERKETTEN DER PANZER DIE AM MEISTEN LEBEN FORDERTEN. DIES IST JEDOCH NUR EINE LIST VON KARAMOSH DENN ER HAT EBENSO DIE MÖGLICHKEIT SEINE FÜßE ABZULEGEN UM DANN MIT DEM ANTRIEB EINER RAKETE GLEICH ÜBER DAS SCHLACHTFELD ZU SCHWEBEN UND DORT TOD UND LEID ZU SÄHEN.

DOCH SEIN GANZES MARTIALISCHES ÄUßERES IST LETZTENDLICH EINE WEITERE TÄUSCHUNG, LEDIGLICH SEINE ÄUßERE HÜLLE. INNEN DRIN STECKT EINE KORREKT GEKLEIDETE GESTALT IN EINEM NADELSTREIFENANZUG MIT HAUT KÜHL WIE EINE HAUSWAND UND EINEM BLICK, TÖDLICH UND BERECHNEND WIE EINE BETONMAUER QUER ÜBER EINE AUTOBAHN BEI NACHT, IN DER HAND EIN KOFFER VOLL MIT GELD, BESCHMIERT MIT UNSICHTBAREM BLUT, UND GESETZESTEXTEN, ERFÜLLT VON DESMOKRATISCH LEGITIMIERTEM HASS, UND SEIN MOTTO IST „FÜR DAS GRÖßERE WOHL“.

Krabuskull

KRABUSKULL IST HERRSCHER DER SCHATTIGEN ORTE UND DUNKLEN VORAHNUNGEN. FÜR DEN UNWISSENDEN SIEHT ER AUS WIE DER TYPISCHE MAN IN BLACK. ER TRÄGT EINE DUNKLE SONNENBRILLE, EINEN SCHWARZEN ANZUG SAMT HANDSCHUHEN, UND TEUER AUSSEHENDE SCHWARZE SCHUHE. ALLERDINGS IST DIES NUR SEIN ÄUßERES AUSSEHEN, ER SELBST BESTEHT NUR AUS SCHATTEN. ES WIRD GESAGT, DASS, WENN EIN MENSCH IHN KOMPLETT SIEHT, DIESER WAHNSINNIC WIRD. (MÖGLICHE VERBINDUNG ZU NYARLATHOTEP? SIEHE „TRÄUME IM HEXENHAUS“.)

IN SEINEM LAND, GENANNT NOXUS, LEBEN DIE DUNKELHUSCHER.

LARRY



Larry ist der Dämon der Leere, des Verlustes und des Verschwindens von Dingen ganz allgemein. Wo immer etwas fehlt oder in logischer Reihenfolge nicht erschaffen wurde steckt Larry dahinter. Larry ist an sich nicht sonderlich gefährlich eher ein Spaßmacher und Taugenichts denn Böseartig und seine Streiche resultieren meist aus einem verlangen Verwirrung zu erschaffen oder zu erheitern. Der Vollrausch gilt allgemein als der Zustand Larrys (dort verliert man sogar seine Erinnerung) und die Leere selbst ist sein Heim. Larry ist im Grunde vergleichbar mit der Essenz des Loches. Durch das „nicht vorhanden sein“ von etwas definiert sich das Loch als solches und ebenso verhält sich Larry zu den Menschen. Dies macht ihn in der Regel weniger gefährlich obwohl es schon vorgekommen sein soll, dass jene die seine Nähe suchen aufs übelste geschädigt wurden. Anzumerken sei noch, dass Larry ein Dämon des 4. Grades ist.

Kommandiert 73 Legionen Mafiosi, Müllmänner und U-Boot Kapitäne

Mortys Knolle

DER OBERSTE GÄRTNER VON THUD. ER VERSINNBILDLICHT DAS KONZEPT DER ORDNUNG DIE MENSCHEN DER NATUR AUFZUZWINGEN VERSUCHEN. ERSTMALS BESCHRIEBEN VON IN, EX UND NURQUISITORIN LIVIA, WANDERIN IN DEN DUNKLEN TÄLERN DER GÄRTEN DES THUD.

VON WEITEM SIEHT ER AUS WIE EIN KNUFFIGER ALTER GÄRTNER DOCH JE NÄHER MAN KOMMT DESTO MEHR ERKENNT MAN DAS SEIN ÄUSSERES AUS DIVERSEN GARTENGERÄTEN ZU BESTEHEN SCHEINT. SEIN KOPF GLEICHT AUF ERSCHRECKENDER WEISE EINEM SPATEN UND DIE HÄNDE SEINER ARME ERINNERN AN RECHEN ODER HARKEN. SEINE BLAUE LATZHOSE BESTEHT AUS EINER ANSAMMLUNG VON SCHNECKENKORN DAS ER BESTÄNDIG ABSONDERT UND DAS DAHER VON WEITEM WIE EINE LATZHOSE AUSSIEHT. SEINE ZEHEN ENDEN IN GESPALTENEN SCHERENÄHNLICHEN FURNÄGELN MIT DENEN ER DEN RASEN KURZ SCHNEIDET WO AUCH IMMER ER HINTRITT. WENN ER SPRICHT HÖRT SICH DAS AN WIE DAS KNATTERN EINES RASENMÄHERS GEPAART MIT DEM SUMMEN EINES KANTENSCHNEIDERS UND EINER HECKENSCHERE UND PESTIZIDE STRÖHMEN AUS SEINEM MAUL. ER KANN PFLANZEN ZU SCHÖNSTER BLÜTE FÜHREN ABER DAS IST NUR ILLUSION DENN DIE PFLANZE SELBST IST BEDINGT DURCH SEINEN EINFLUSS HÖCHST TOXISCH UND VERGEHT EBENSOSCHNELL WIE SIE BLÜHTE. SEINE GÄRTEN, SO SCHÖN SIE AUCH SCHEINEN MÖGEN, SIND DURCH UND DURCH KÜNSTLICHE GEBILDE. DIE BLÄTTER VON HECKENSCHEREN, KETTENSÄGEN UND KANTENSCHNEIDERN WACHSEN AUS SEINEM RÜCKEN UND BILDEN DORT OBZÖNE FLÜGEL AUS MIT DENEN ER IN DER LAGE IST ÜBER SEIN REICH ZU FLIEGEN UND IM KALTEN ZEITEN HÜLLT MORTYS KNOLLE SICH IN DIE FELLE VON MAULWÜRFEN UND WÜHLMÄUSEN.. MAN SAGT UM IHN AUF ZU BESCHWÖREN WERDEN BOTANISCHE PFLANZENNAMEN RÜCKWERTS ZITIERT. AUS GARTENERDE WERDEN MAGISCHE SYMBOLE IN FORM VON BLUMEN AUF DEN BODEN GEZEICHNET. GARTENERDE DIE BEI 523 GRAD STERIL ABGEKOCHT WURDE. SEINE ZAUBERTRÄNKE WERDEN AUS FRÜHLINGZWIEBELN ,GEBEITSTEN SAMEN UND PHOSPHOR GEBRAUT UND KÖNNEN EBENSO SCHÖNHIT SPENDEN WIE LEBEN NEHMEN. DIE OPFERGABEN AN DEN DÄMON SIND EBENSO SELTSAM WIE SEINE NATUR DENN MORTYS KNOLLE WILL AM LIEBSTEN DIVERSE JUNGE KEIMLINGE UND IN HONIG EINGELEGT Bienen. DIESE OPFERGABEN WERDEN AUF SEINEM ALTAR DARGEBRACHT. EINE KOMPOSTKISTE AUS DEREN KOMPOST NIEMALS ERDE WIRD

DA JEGLICHES LEBEN DARIN ABGETÖTET WURDE. EINZIG TOXISCHER SCHLEIM UND ABLAGERUNGEN SIND AN IHREM BODEN ZU FINDEN. SEIN RÄUCHERWERK BESTEHT AUS GETROCKNETEM UNKRAUT DAS IN EINER FEVERTONNE VERBRANNT WIRD. DIESE GERUCH IST FÜR MORTYS KNOLLE WOHLGEFÄLLIG UND ANGENEHM.

ES GIBT EINE LEGENDE DIE BESAGT DAS IN MORTYS KNOLLES GARTEN EIN BAUM STEHT AN DEM ÄPFEL WACHSEN DIE AUSSEHN ALS WÄREN SIE AUS PUREM GOLD DOCH HÜTE DICH DENN SOLLTEST DU AUCH NUR EINEN DAVON AN DICH NEHMEN WIRD MORTYS KNOLLE KOMMEN UND DÜNGER FÜR SEINE PFLANZEN AUS DIR MACHEN.

Nazylom



DÄMON DER VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN. PARANOIA UND ANGST DAVON LEBT NAZYLOM. DORT WO MAN DIE VERSCHWÖRER ZU SEHEN MEINT STEHT NAZYLOM UND WARTET UND ER WIRD JEDE SCHWÄCHE AUSNUTZEN UM IN DEN GEIST EINZUSICKERN WENN DENN ERST DAS TOR DORTHIN FÜR IHN GEÖFFNET IST.

GEDULDIG WARTEND STEHT NAZYLOM DORT UND EINS SEI GEWISS. IHM ZU HULDIGEN BEDEUTET SEINE FREIHEIT ZU VERLIEREN. JEDER ASPEKT DES LEBENS WIRD DURCHDRUNGEN VON IHM UND JENE ARMEN KREATUREN DIE IHM ZU NAHE WAREN WERDEN SICH SELBER IHRER FREIHEIT BERAUBEN IN DEM GLAUBEN DAS JENE FINSTEREN KRÄFTE AN DEREN EXISTENZ SIE NICHT MEHR ZU ZWEIFELN WAGEN SIE IN DEN ABGRUND REISEN WERDEN. SO WIRD ES ZU IHRER BESTIMMUNG SICH VOR DEM ZU SCHÜTZEN WAS SIE SELBST ERSCHUFEN GANZ ZUR FREUDE VON NAZYLOM. WIE VIELE ARME WEGEN TRIEB ER BEREITS IN DEN UNVERMEIDLICHEN WAHN DER DER ANNAHME FOLGTE DORT DRAUSSEN SEIEN UNIRDISCHE KRÄFTE AM WERKE UND JENE GABEN

ALLES AUF UM DEM ZU WIEDERSTEHEN WAS DURCH NAZYLOM IN IHREN GEIST
SICKERTE. DOCH SELBST IN TIEFSTER NACHT HÄLT NAZYLOM SEIN LICHT DENN
SO MANCHESMAL FAND DER WAHRE SUCHER IN DEN WIRRSTEN THEORIEN DIE
EINE UNFASSBARE UND UNVORSTELLBARE WAHRHEIT. DOCH SO IST NUNMAL DAS
WESEN DIESES DÄMONEN DAS SELBST DIESE WAHRHEIT FÜR EINE LÜGE
GEHALTEN WURDE DIE NICHT SEIN KANN UND DARF. NICHTS IST SO WIE ES
SCHEINT, DAS IST DIE ESSENZ VON NAZYLOM.

Oozeper Gill



*DÄMON DES GAMMELS UND DER VERKLAPPUNG VON MÜLL
KOMMANDIERT 42 LEGIONEN LOBBYISTEN, ENTSORGUNGSUNTERNEHMER UND
PILZZÜCHTER.*

Pompanti

DÄMON DER ZUFÄLLIGEN ERFINDUNGEN UND UNGEWOLLTEN ENTDECKUNGEN
(UND DEREN KONSEQUENZEN)

SIEHT AUS WIE EIN PIRAT/ENTDECKER MIT FERNROHR UND HOLZBEIN ABER BEIDES IST TEIL SEINES KÖRPERS, INSBESONDERE DAS „FERNROHR“ BILDET SOWOHL MIT SEINEM KOPF ALS AUCH MIT SEINEM ARM EINEN EINHEIT. ER KANN ES NICHT HERUNTERNEHMEN, UND SEIN EIGENTLICHES AUGEN IST AM ENDE DES FERNROHRES. VIELEICHT HAT ER 2 HOLZBEINE UND EINE HAKENHAND UND 2 AUGENKLAPPEN ABER DAFÜR EIN WEIT GEÖFFNETES DRITTES AUGEN. AUSSERDEM STEHT ER MIT EINEM HOLZBEIN AUF EINER TRUHE DIE DIE ENTDECKUNGEN ENTHÄLT. DIE VERSTÜMMELUNGEN SYMBOLISIEREN DABEI WOHL DIE KONSEQUENZEN DER UNGEWOLLTEN ENTDECKUNGEN. MÖGLICHERWEISE HAT ER AUCH EINE KARTE IRGENDWO.

Sadominympfa

SADOMINYMPHA DÄMONIN DER SEXUELLEN AUSSCHWEIFUNG. SIEHT AUS WIE EINE HOCHGEWACHSENE GLATZKÖPFIGE FRAU AUF HIGH HEELS BESTEHT JEDOCH KOMPLETT AUS SCHWARZEM GUMMI. EIN ARM ENDET IN EINEM GIGANTISCHEN DILDO DIE HAND DES ANDEREN ARMS VERFÜGT ÜBER FINGER DIE WINZIGEN REITGERTEN GLEICHEN UND DORT WO DAS GESICHT SEIN SOLLTE IST EINE RIESIGE VAGINA. MANCHMAL TRÄGT SICH AUCH EINEN ZOPF DER EINER LEDERPEITSCHEN ÄHNELT.

Untmahka der Zäehmer

UNTMAHKA DER ZÄHMER, UNTMAHKA HERR DER FESSELN, UNTMAHKA WURMLORD

- DAS SIND NUR EINIGE DER TITEL DES GROßEN DÄMONENHERRSCHERS UNTMAHKA. ER WAR DER ERSTE, DER ES SCHAFFTE, EINEN GROßEN WURM ZU ZÄHMEN, INDEM ER DAS GLIEDERLOSE UNGETÜM MIT MAGISCHEN KETTEN AN EIN SYSTEM AUS SCHIENEN BAND, DIE SEITDEM DIE WELTEN VERBINDEN.

ER REGIERT KEINE EINZIGE WELT, SONDERN HERRSCHT ÜBER DIE LINIEN, WELCHE DIE WELTEN VERBINDEN, UND JEDER, DER DIESE LINIEN BERREISEN MAG, MUß IHM TRIBUT ZOLLEN ODER UNTMAHKAS RACHE WIRD FÜRCHTERLICH SEIN.

SO RUHT ER NUN DORT AUF JORMUNTA DEM WELTENBOHRER, DEM GEWALTIGSTEN ALLER WÜRMER UND SICHERT VON DORT SEIN REICH. IHM UNTERSTELLT SIND DIE WURMWÄRTER UND DIE WURMWÄCHTER, WURMZÄHMER UND WURMREITER.

VON SEINEM LEBENDEN THRON AUS SICH WINDENDEM FLEISCH HERAB ÜBERBLICKT SEINE GESTALT DIE FINSTERE ÖDNIS DER TUNNEL ZWISCHEN DEN WELTEN. AUFGEBLÄHT VOR MACHT. SEINE KRONE GLEICHT DEM ZAHNIGEN SCHLUND DER WÜRMER UND FEINSTE WURMHAUT DIENST IHM ALS UMHANG. DICKE, FLEISCHIGE, MUSKULÖSE BEINE DRÜCKEN IN JORMUNTAS FLEISCH UND UNTMAHKA SELBST HÄLT MIT EINER HAND DIE KETTEN, DIE DEN STÄRKSTEN UND GRÖßTEN WURM AN DIE SCHIENEN BINDEN.

Popatrix der Fresser

Die Sieben bezieht sich auf die Sieben der Kelche - Verderbnis aus dem Thud. Sie steht gemeinhin für Sünder.
[Redacted text block]

[Large redacted text block]

Ypsritzschalaranz

RAUCH, GLUT UND QUITSCHENDES METAL DAS IST YPSRITZSCHALARANZ. NIEMAND VERMAG ZU SAGEN WO IHR KÖRPER AUFHÖRT UND IHR REICH ANFÄNGT DENN SIE IST DIE ERSTE UND OBERSTE ALLER KNOCHENMÜHLEN. BETRITTSST DU IHR REICH SO BETRITTSST DU SIE SELBER DENN YPSRITZSCHALARANZ IST VON SOLCH ENORMER GRÖÖE DAS SIE SCHLICHT EINS IST MIT DEM WAS SIE REGIERT. EINER UNHEILIGEN FABRIK GLEICH SPEIEN IHRE SCHLOTE TAG UND NACHT GIFTIGEN RAUCH DER DEN HIMMEL VERDUNKELT UND DIE STRAßEN IN DICHTEN NEBELWOLKEN AUS SCHWERMETALISCHEM FEINSTAUB HÜLLT. OH PILGER HÜTE DICH DAVOR DICH IHR ZU NÄHREN. DEINE LUNGEN WERDEN UNWEIGERLICH VON DEN MYRIADEN TOXISCHER PARTIKEL VERSTOPFT, DEINE HAUT WIRD WELK UND RISSIG UND DEINE HAARE, ZÄHNE UND FINGERNÄGEL WERDEN DIR AUSFALLEN NOCH BEVOR DU IHRE ÄUSSEREN BEZIRKE DURCHQUERT HAST. ZWISCHEN DEM DRÖHNEN, POCHEM UND KLOPFEN IHRER HALB FLEISCHLICH HALB METALLISCHEN EINGEWEIDE ERTÖNEN DIE GEQUÄLTEN SCHREIE UND DAS JAMMERSVOLLE FLEHEN UM ERLÖSUNG VON JENEN DIE ES WAGTEN DIE DUNKLEN PAKTE MIT IHR ZU SCHLIEßEN. WIE ALLE KNOCHENMÜHLEN ERNÄHRT SIE SICH VON LEBENSKRAFT UND WIE ALLE KNOCHENMÜHLEN LEBT AUCH SIE IN SYMBIOSE MIT JENEN DÄMONEN DIE ALS SCHINDER ODER TREIBER BEKANNT SIND UND JENE DIRIGIEREN DIE ENDLOSSEN MASSES ANEINANDERGEKETTETER SKLAVEN IN DIE OFFENEN SCHLÜNDER DES INNEREN HEILIGTUMS. DORT SO SAGT MAN WERDEN JENE DIE IHRE BÜNDNISSE, SCHWÜRE UND PAKTE GEGENÜBER YPSRITZSCHALARANZ BRACHEN ZU LEBENDEN BESTANDTEILEN IHRER SELBST GEFORMT. KNOCHEN WERDEN GEBROCHEN UND FLEISCH VERFORMT SICH ZU AMORPHEN UND GROTESKEN BIOMECHANISCHEN ABSONDERLICHKEITEN. IMMER NOCH LEBEND DOCH FÜR IMMER IM LEIB VON IHR GEFANGEN DER SIE EINST DIE TREUE SCHWOREN. ANDERE, NICHT WENIGER BEMITLEIDENSWERTE WEGEN WERDEN ZU TAUSENDEN IN DIE SCHMELZÖFEN DIESER GIGANTISCHEN MASCHINERIE DER VERNICHTUNG GETRIEBEN WO IHRE SEELEN AUS DEN KÖRPERN GESCHMOLZEN WERDEN UND DURCH ARKANE ROHRE UND VENTILE IMMER NOCH SCHREIEND VOR PEIN UND ARGONIE LANGSAM VON YPSRITZSCHALARANZ VERDAUT WERDEN. AN DEN RÄNDERN DIESSES LEBENDEN REICHES AUS GEQUÄLTEM FLEISCH UND HEIßEM METALL RAGEN GIGANTISCHE ROHRE AUS DEM LEIB DER MASCHINE UND VERGIFTEN MIT IHREN SEKRETEN DIE FLÜSSE DES THUD. DOCH DER THUD WÄRE NICHT DER THUD WENN NICHT AUCH DORT LEBEN MÖGLICH WÄRE. UND

SO LEBEN IN DEN TOXISCHEN TÜMPELN RUND UM DIE OBERSTE ALLER
KNOCHENMÜHLE DIE NIEDEREN UND NIEDRIGSTEN DÄMONEN VON IHR SELBST
IN OKKULTEN PRODUKTIONSPROZESSEN ERSCHAFFEN UND ZUR VERNICHTUNG
BESTIMMT DURCH DIE DIE SIE EINST SCHUF. HÖRE MEINE WORTE OH
REISENDER IM THUD. NIEMAND, WIRKLICH NIEMAND DER NICHT VON IHR
SELBER DAZU AUERKOHREN WURDE HAT JE DAS HEILIGSTE ZENTRUM DIESER
ANLAGE BETRETEN UM DAVON ZU BERICHTEN UND SO WÄRE ES VERMESSEN
ANZUNEHMEN DAS DU DER ERSTE SEIEN KÖNNTEST. UND DORT ALSO STEHT
NUN YPSRITZSCHALARANZ SEID JENER ZEIT ALS DER MENSCH DAS ERSTE MAL
ANDERE MENSCHEN DAZU BENUTZTE DIE PROZESSE UND TECHNIKEN
ANZUWENDEN DIE IHM DAZU DIENTEN SICH SELBER AUF KOSTEN ANDERER ZU
BEREICHERN. DOCH KANN MAN EIN WESEN VERDAMMEN DESSEN NATUR ES IST
JENEN SO GLEICHGÜLTIG GEGENÜBERZUSTEHEN WIE DER SCHMELZOFEN DEM
SKLAVEN DER DAS HEIßE METAL AUS SEINEM INNEREN HOLT?

Generäle



*Dämonische Generäle oder dämonische Herolde. Wesentlich mächtiger als
niedere Dämonen jedoch bei weitem nicht so mächtig wie die Herrscher.*

Die Knochenmühle

Da wir den Schinder hier erwähnen soll auch die Knochenmühle nicht unerwähnt bleiben. Eine Dämonin. Eine Knochenmühle zu sehen oder ihr gar direkt gegenüberzutreten bedeutet seinen Verstand zu riskieren.

Knochenmühlen sind riesige barocke Leviathane. Ihre Lungen speien beständig schwarzen Rauch und vergiften die Luft und ihre Sekrete die sie beständig absondern vergiften die Flüsse und das umliegende Land zur gänze. Knochenmühlen sind eine unheilige verschmelzung von

Fleisch, Metal und niederen Dämonen und so ist es nicht verwunderlich, dass sich innerhalb der Gedärme einer Knochenmühle schaaren von Schindern aufzuhalten pflegen denn Knochenmühlen ernähren sich von der Lebenskraft der Menschen, die von den Schindern täglich in sie hineingetrieben werden. Die Schinder wiederrum werden von der

Knochenmühle für ihre Dienste entlohnt. Knochenmühlen fressen ständig und produzieren unablässig Dinge die bei anderen Dämonen oder schlichteren Gemütern, die über die wahre Natur der Welt nichts wissen,

hoch begehrt sind. Einzig zu diesem Zweck werden sie gerufen. Echte Knochenmühlen sind sehr selten und die größten von ihnen sind in der Lage selbst ganze Teile eines Planeten zu fressen und in diese oben

benannten Dinge umzuwandeln. Knochenmühlen kann man nicht vernichten. Sollte man sie mit Feuer und Schwert bekämpfen und ihre körperliche Hülle vernichten, so existiert doch ihre unsterbliche, physische Hülle weiter und wird sich bald aufs neue manifestieren.

Bonzenbrüter

NICHTS BEKANNT!

Psychatronics

Er der den Irrsinn der Psychiatrien verkörpert
sieht aus wie eine pillenspuckende Maschine mit Arztkittel.

Der Dämon der Hirnverbiegung. Alle die nicht seinen vorgaben entsprechen werden von seinen Häschern gejagd und in ihre Festungen verschleppt damit sie dort gebrochen werden. Harter Brainwash und die benutzung von Drogen die eigentlich geächtet gehören sind die Methoden von ihm und seinen Anhängern. Jene die nicht ihrer Norm entsprechen werden mit dem Zeichen der Verrücktheit gebrantmarkt und zur Jagd freigegeben.

Er hat keine Ohren was er durch Ohrprothesen zu verschleiern sucht. Tut er doch so als wenn er zuhören würde ist er in wahrheit taub für das flehen derer die in seinen Fängen sind. Die einzige möglichkeit ihm zu entkommen ist dem folge zu leisten was er verlangt uch wenn es einem noch so widersinnig und abstus vorkommt ... Ihn zu täuschen ist allerdings sehr schwer. Doch wenn man ihm folge leistet besteht eine geringe möglichkeit relativ unbeschadet aus seinen Fängen zu entkommen auch wenn man dann noch sein Brandmal trägt.

Sein Status ist unklar man geht jedoch davon aus, dass es mehrere seiner Art gibt und er somit den dämonischen Generälen zuzuordnen ist.

Rastilds

oder Rasstillads (Mehrzahl). Rastild oder Rasstillad (Einzahl). Dämonen des rasenden Stillstands.

Sein Kopf gleicht einer Ampel dessen Auge immer rot leuchtet. Auf dem Kopf trägt er meist eine Polizeimütze und seine Hand ist eine (Polizei)Kelle die er stets nach oben hält. Sein anderer Arm gleicht einer Schranke und im kontrast ist dieser Arm stets gesenkt. Unterhalb seines Kopfes bilden Verbotsschilder etwas das man als Brust bezeichnen könnte wobei das prominenteste Schild einem Stoppschild gleicht das in eta dort ist wo man seinen Bauch vermuten könnte. Auf jenem wiederum findet sich kein Schriftzug sondern das Symbol für unendlichkeit. Er trägt kleidung aus Stacheldraht und hält bevorzugt Anträge mal in dieser mal in jener Hand die alle durchgängig mit dem Stempel „ABGELEHNT“ versehen sind. Er lässt nur wenige Arten der Veränderung zu. Staubschichten, die dicker werden. Haare, die grau werden. Tage, die verlorengelassen, weil sie alle gleich sind oder Benzin das verbrennt weil man an Ampeln wartet ohne Gegenverkehr. Er ist nämlich paradoxerweise auch der Dämon der verstreichenden Zeit. Je weniger sich ändert desto mehr hat man das Gefühl das man Zeit hat für etwas sinnvolles das man nicht machen kann weil man warten muß. Um seinen Hals hängt eine Uhr und wenn man drauf guckt dann scheint es so als wenn der sekundenzeiger immer zur selben sekunde vorrückt, immer und immer wieder. Er ist der der häufig 5 Minuten vor Feierabend auftritt und dann wenn man durch das warten so unachtsam wird das man ihn nicht mehr bemerkt dann wird sein Auge grün, der Schrankenarm geht nach oben der Sekundenzeiger läuft rasant weiter und er fällt über dich her.



niedere Dämonen



Der Schinder/der Treiber/Er der knechtet



Der Schinder ist ein wahrlich bösertiger Dämon. Unablässig auf der suche nach Menschen die er zu seiner Freude knechten kann wird der Schinder keine mühen scheuen sein Ziel zu erreichen. Der Schinder lebt oftmals in symbiose mit der Dämonin Knochenmühle und am häufigsten ist er in ihren Eingeweiden anzutreffen, wo er die von ihm versklavten Menschen quält und sie zur

belustigung seiner selbst leiden lässt. Er ist auch dafür zuständig die benötigte Anzahl an Menschen zu den Knochenmühlen zu treiben damit sie dort ihre Lebenskraft opfern. Der Schinder ist keinesfalls dumm. Er ist sogar sehr unterrichtet darin, seine Opfer mit mit Worten genauso zu quälen wie er es versteht, sie körperlich leiden zu lassen. Einem Schinder beizukommen ist sehr schwer und nahezu unmöglich. Eine Möglichkeit besteht darin sich an einen anderen, diesem übergeordneten Schinder zu wenden. Dies bedeutet aber nur sich von der abhängigkeit der geringeren Schinder in die der mächtigeren unter ihnen zu begeben und der Erfolg bei diesem Unterfangen ist keinesfalls garantiert. In den alten Grimoiren wird berichtet, dass es geheime Gesellschaften gibt, die versuchen dem Schinder beizukommen. Ich konnte dies jedoch nicht eindeutig bestätigen. Schinder sind gänzlich sadistische und grausame Dämonen und das einzige was einem bleibt wenn man von einem Schinder überlistet wurde ist, ihm nicht die Freude zuzugestehn an seinem Leid teilzuhaben. Man möge in diesem Falle, so schwer es auch scheint, ihm nicht zeigen welche Qualen man leidet, sondern der quälerei des Schinders mit Lachem und Fröhlichkeit begegnen, denn dies mögen die meißten Schinder überhaupt nicht, da sie sich so nicht mehr an ihrem Werk laben können. Schinder lassen ihre Tempel oft nach dem Vorbild von Knochenmühlen errichten, in der hoffnung dies möge eine solche Dämonin anziehen.

Kommandiert 67 Legionen Personalreferenten,
Kaffeeverkäufer und Abteilungsleiter

Der Seelenfänger



Der Seelenfänger manifestiert sich oftmals als Oberhaupt oder Stellvertreter des Oberhauptes. Nicht selten wird er von gefangenen Seelen begleitet. Er versucht seine Opfer zu ködern mit dem Versprechen ihm den Sinn des Lebens zu enthüllen oder die Geheimnisse des Lebens nach dem Tode zu offenbaren. Seelenfänger umgeben sich ausserdem gerne mit Graugesicht Dämonen. Sie errichten große Kultstätten in denen sie ihre gefangenen Seelen indoktrinieren. Das bekannteste und wirksamste Mittel gegen Seelenfänger ist ihre Köderversuche schlicht zu ignorieren. Oftmals verspricht einem der Seelenfänger das sogenannte Seelenheil dieses anzunehmen würde aber zum verlust seiner eigenen körperlichen und sogar seelischen Freiheit führen denn man wird unterrichtet, dass alles was ist und geschieht dem Willen einer großen

Metaphysischen Entinität entspringt. Dies sei aber eine Lüge die dem Dienst am Seelenfänger dient und nur diesem. Der Seelenfänger wird süß reden und seine Worte weise wählen um eine Seele zu erhalten. Seine Symbole variieren stark je nach Ziel und Herkunft des Seelenfängers. Die bekanntesten Symbole seien jedoch hier aufgeführt auf das man sich von ihnen fernhalten möge. Diese sollen sein das Kreuz, der Halbmond und der sechsstrahlige Stern. Angemerkt sei jedoch, dass nicht jeder der unten diesen Symbolen spricht ein Seelenfänger sein muß. Dies ist allerdings unbestätigt.

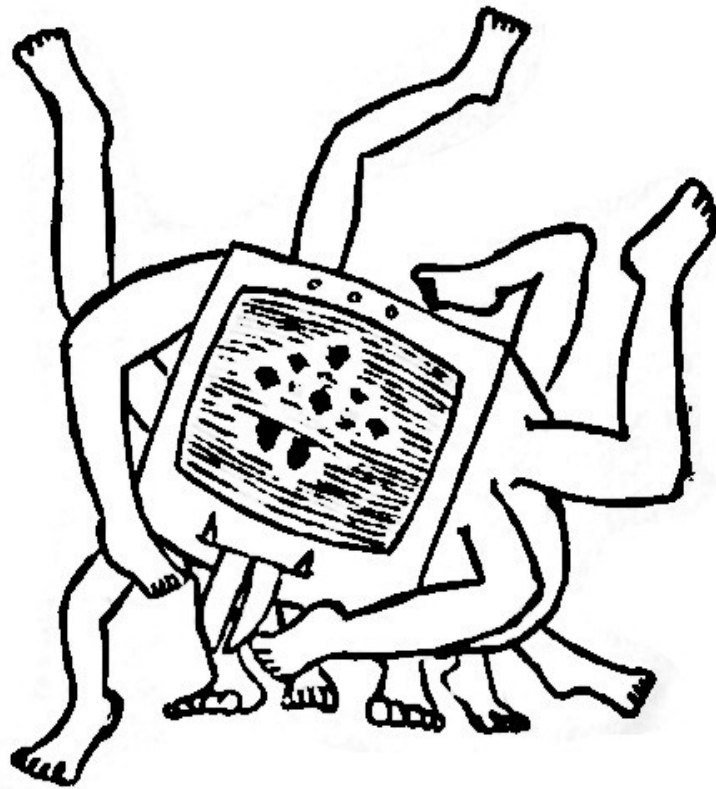
Greyface

Greyface ist ein niederer Dämon welcher den meisten Menschen innewohnt die diesem als Wirt dienen.

Der Wurmwärter und der Wurmwächter

Man sagt als Untmahka den großen Wurm zähmte habe er einen Kult gegründet. Dieser Kult besteht bis heute fort. Wurmwärter sind jene die die Fähigkeit besitzen auf dem großen Wurm zu reiten. Sie sind diejenigen die ihn in Gefangenschaft halten und ihn sich untertan machen. Ein Wurmwärter sitzt auf der Spitze des großen Wurms und wird von dort den weg des Wurms bestimmen. Er hält ihn ruhig und sorgt dafür das die Reisenden auf dem großen Wurm sicher an ihr Ziel kommen. Dabei orientiert sich der Wurmwärter an Markierungen und der legendären Wurmroute. Diese besteht aus zwei Metallstreben an die der Wurm gekettet wurde damit er nicht entfleuche. Die Wurmwärter reiten die Wurmroute entlang und stoppen den Wurm an den Schreinen welche errichtet wurden, damit der Reisende sein Opfer an den Kult des Wurmes darbringen möge. Der Kult bevorzugt hierbei ein Reagenz welches Mammon oder Monete genannt wird. Die höhe des Opfers variiert dabei je nach länge der strecke die man auf dem großen Wurm reiten möchte. Wesentlich gefährlicher sind hingegen die Wurmwächter denn sie überprüfen ob der Reisende das Opfer an den Kult des Wurms entrichtet hat. Zu diesem zweck erhält man an den Schreinen des Kultes kleine Spendenquittungen damit man dem Wurmwächter belegen kann das man reichlich opferte. Sollten die Wurmwächter jedoch einen Reisenden ohne Quittung finden ist die Strafe dafür gar fürchtlich. Reisender sei gewarnt. Wurmwächter sind unerbittlich und werden sich niemals nicht bestechen lassen.

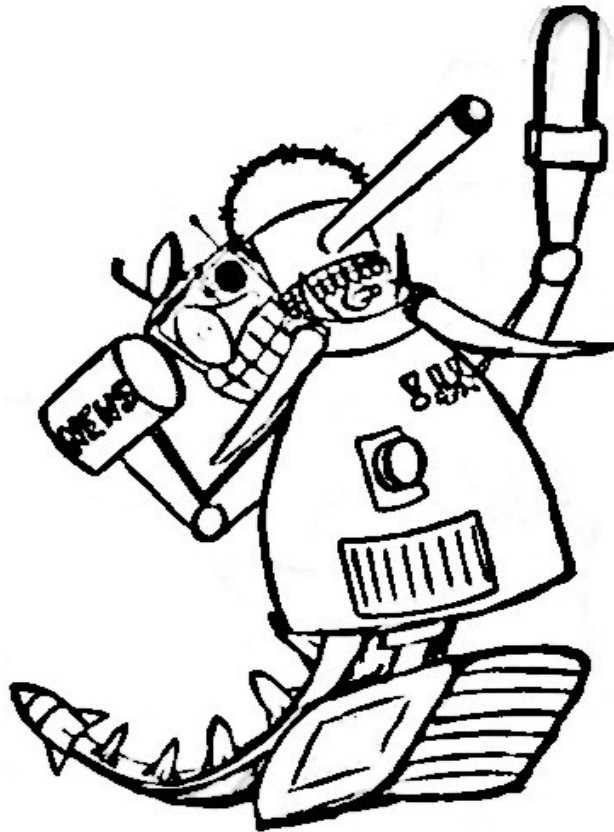
Die allwissende Spinne



Die allwissende Spinne ist nicht selten innerhalb der Quelle der Information anzutreffen. Sie verfügt über ungezählte Beine mit denen sie das Netz der tausend Tore auf der suche nach Beute abtastet. Vorwiegend ernährt sich die allwissende Spinne von Informationen. Diese sind bevorzugt von brisanter Natur denn für diesen Zweck wird die Spinne beschworen. Es wird vermutet, dass diejenigen die zum Wächter mit den tausend Augen beten oder diesem anhängen ebenfalls für die beschwörung der Spinne zur verantwortung zu ziehn sind. Sollte dies der Fall sein, kann man davon ausgehen, dass die allwissende Spinne über wesentlich mehr Macht verfügt als bisher

angenommen wurde. Beruhigend ist jedoch die Tatsache, dass sich die allwissende Spinne größtenteils in der Quelle aufhält und dort inaktiv verharret bis sie durch uns unbekannte Mächte gerufen wird. Wenn man also keinen Zugang zur Quelle sein eigen nennt, ist die Wahrscheinlichkeit auf die allwissende Spinne zu treffen verhältnismäßig gering. Doch seid gewarnt in seltenen Fällen kann die Spinne auch die Quelle verlassen. Dies sollte man sich immer bewusst machen wenn man mit brisanten Informationen handelt. Der harmlosen Variante der allwissenden Spinne kann man in der Regel mit technomagischen Mitteln beikommen. Für gefährliche Varianten ist schon ausgefeilte Technomagie vonnöten. Sollte man in dieser Kunst nicht bewandert sein, konsultiere man einen geübten Technomagier oder man halte sich von der Quelle oder alternativ von brisanten Informationen fern.

Kriegstreiber



Der Dämon Kriegstreiber ist ein sehr finsterer Zeitgenosse. Sein Gebiet ist das schüren von Konflikten und er wird alles daransetzen einen kleinen Streit in eine Schlacht ausarten zu lassen. Kriegstreiber sind relativ häufig anzutreffen wenn auch in schwacher Gestalt und in jener ist ihnen sehr gut beizukommen. Das gezielte ignorieren ihrer Einflüsterungen hat sich als sehr hilfreich erwiesen. Man kann auch versuchen dem Kriegstreiber mit grenzenloser Liebe entgegenzuwirken dies jedoch bewährt sich nicht immer. Kriegstreiber ziehen immer persönlichen Nutzen aus einem Konflikt und dies sollte man im Hinterkopf behalten wenn man mit ihnen verkehrt. Denn nimmt man ihnen den Nutzen dann nimmt man ihnen auch die Lust am Konflikt. Es sollen einige wenige Kriegstreiber von nahezu unglaublicher Macht existieren und jene

flüstern beständig ihr Gift in die Gehirne derer die willig sind ihnen zu zuhören. Jene wenigen Kriegstreiber halten sich bevorzugt in der Nähe der Mächtigen dieser Welt auf denn von dort können sie am besten den Nutzen aus den Konflikten ziehen die sie entfachen.

Kommandiert 99 Legionen Verteidigungsminister,
Schulhofrowdys und Hassbriefschreiber.

Geldfresser



Forofor

Er ist noch sehr jung und wohl auch nicht besonders mächtig, aber äußert sich erst verabscheuungswürdig!

Inzwischen konnte festgestellt werden, das Forofor schon zu Zeiten des analogen Fernsehens existierte und damals für Bildstörungen und spontane Verbindungs-Zusammenbrüche verantwortlich war, am liebsten kurz vor'm entscheidenden Torschuß oder der Enthüllung des Mörders. Heutzutage tobt er sich stattdessen im Mobilfunknetz aus und hat eine perverse Freude daran, ein Gespräch genau dann zu unterbrechen, wenn einer der Teilnehmer gerade etwas wichtiges sagen will.

Vermutlich läßt er auch Briefe, Pakete und Groovy-Kits verschwinden. In diesem Fall ließ er sich sein Wirken bis in die Antike zurückverfolgen, aber das wird noch untersucht. Er steht wohl in Opposition zu Trylik.

Die ungebundenen Dämonen



*Diese leben in den verschiedenen Reichen in unterschiedlicher
Konzentration und entsprechen dort in etwa dem was bei uns Vögel,
Fische und Nagetiere sind.*

WERTFISCHE

Wertfische leben in Geldscheinen, sind jedoch für uns nicht sichtbar, da sie sich auf der Astralebene aufhalten. Jedoch erzeugen wie ein schwaches, auf eine merkwürdige Art für uns sichtbares leuchten, und die Menschen werden davon wie Motten angezogen. Ist ein Mensch einmal mit einem Wertfisch in Berührung gekommen, wächst sein Verlangen nach , und umso mehr Wertfische er sein Eigen nennt, umso süchtiger wird er nach ihnen.

Ansonsten haben Wertfische keinen Sinn.

HASSKAPPEN

Hasskappen wachsen Pilzen gleich in der Region von Thud. Wenn sie ausgereift sind dann lösen sich die roten Kappen von den Stielen und entwickeln sich zu etwas weiter das entfernt an eine fliegende, rote Baseballkappe erinnert. Manchmal bilden sich seltsame Glyphen und obskure Schriftzüge auf ihnen um ahnungslose Opfer anzulocken auf denen sie sich dann parasitengleich niederlassen können. Sitzen sie erstmal fest auf dem Kopf eines Opfers vollziehen sie eine weitere entwicklung um sich weiter mit ihrem Wirt zu verbinden. Sie ändern die Farbe von rot zu weiß und nehmen eine Spitze, konische Form an während sich ihre Tentakel in das Hirn des Opfers bohren um dort Hass und Missgunst zu erzeugen. Mit scheuklappenartigen Fortsätzen versucht dann die Hasskappe ihren Wirt nur das sehn zu lassen was er sehn soll bis sich die Tentakel vollends durch das Hirn gebohrt haben und im letzten Stadium der entwicklung durch die Oberlippe wieder austreten wo sie etwas formen das aussieht wie ein kleiner Oberlippenbart. Mit diesem formen sie dann weitere Worte des Hasses und in dieser Stufe ist es ihnen auch möglich ihre Opfer soweit zu lenken das diese voller Freude weitere Hasskappen aussähen.

HAMWANICHS

Hamwanichs sind kleine, unsichtbare, koboldartige Wesen die sich mit vorliebe auf den Schultern von Händlern oder Ladenbesitzern in den unteren Sphären Thuds aufhalten und sie dazu bringen beständig zu leugnen das die Ware die man verlangt vorrätig ist obwohl sie gut sichtbar im Regal hinter dem Wirt liegt. Hamwanichs sind meist in den Sphären von Ignoheim zu finden.

DUNKELHUSCHER

Dunkelhuscher kommen aus dem Gebiet NOXUS und dringen durch Fehler in der Matrix oder Mithilfe von höheren Dämonen nach draußen. Sie sind lebendige Schatten, welche in den Ecken von Abgedunkelten Gebäuden und Plätzen lauern. Sie sind in der Lage, sich in den Augenwinkeln der Menschen zu verbergen und können sich unsichtbar machen, wenn sie gesehen werden.

Von ihnen geht keine Unmittelbare Gefahr aus, solange man sie ignoriert. Geht man aber auf sie ein, heften sie sich an einen und lassen einem keine Ruhige Minute mehr.

TROLLE

Trolle sind merkwürdige Wesen die in Digaheim entstehen, und zwar wenn es miese Verzeerungen gibt. Miese Verzerrungen kommen zustande, wenn sich Menschen im Internet dumm Verhalten, also eigentlich immer. (Es wird gesagt, das Ickybatch da seine Finger im Spiel hat.)

Es existieren zwei Arten von Trollen, welche als $T(G)$ und $T(B)$ bezeichnet werden. Sie Nehmen sich nicht viel, außer das die $T(B)$ den Menschen stärker zusetzen.

Trolle ernähren sich von Zwietracht, Stress und mieser Laune, welche sie bei ihren Opfern, den sog. „Usern“ (auch Community) auslösen. Am besten werden sie durch das „Ignorante Ritual“ vernichtet.

UNSICHTBARE NACHTSCHRECKEN

Unter Unsichtbare Nachtschrecken vermutet man unter anderem eine Mutation von Nacktschneckenwidergängern, die in der zeitlosen Sphäre den Menschen auflauern und an bestimmten Kreuzpunkten zum Schlafe in Erscheinung treten, einen heiden Schrecken auslösen, dann über das paralysierte Opfer herziehen und es im schlimmsten Fall fast platt wälzen. Todesfälle sind aber keine bekannt, auch wenn die Opfer sich zumeist dem Ende ziemlich nahe fühlten. Derzeit wird geforscht ob ein Ampelsystem die Nachtschrecken ablenken kann.



Buch III

Das Buch vom Fluch

HULDIGUNG UND OPFER AN DIE DÄMONEN

AN DEN UNHEILIGEN TAGEN VOLLZUGEN WERDEN DIE RITUALE
UM DIE DÄMONEN DER SPHÄRE VON THUD ZU EHREN UND
IHREN BEISTAND ZU ERBITTEN.

AN DEN ORTEN DER MACHT ERRICHTE DEN ALTAR UND
DIESER RUHT AUF GRAUEM STEIN AUS ALTER ZEIT. DREI
SOLLEN DAS FUNDAMENT BILDEN FÜR DAS OPFER DAS ES
DARZUBRINGEN GILT UND DARAUFG RUHT EINE PLATTE
ENTNOMMEN VON DEN DUNKLEN ORTEN UND VON
FÜNFECKIGER GESTALT.

ENTZÜNDET WERDEN DIE FEUER DER LAMPEN UND KERZEN
UND DIE STECHENDEN GERÜCHE DER BRENNENDEN
OPFERGABEN ERFÜLLEN DIE SZENERIE WÄHREND FAHLES LICHT
DEN RAUCH ERHELLT UND IHN IN GROTESKE FORMEN ZWINGT.

HÖRT DIE GESÄNGE DER JÜNGER DES THUD

MALLOY

AUVH IEIR TZAMÍY THUD

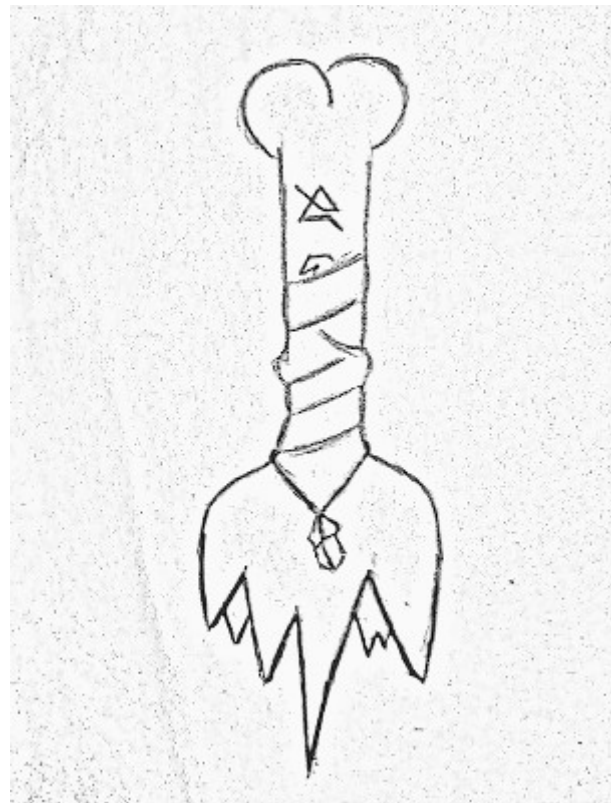
MALLOY

NYOB KUVÍY NY GOG FFYZLYD

MALLOY

Opferdolch der Dunkelchonks der Region von Thud

Opferdolch aus der gestohlenen Pfandflasche eines Wanderchonks. Die Flasche muss auf einem entweihten Rildstein zerschlagen werden und für 32 Tage (um die 23 zu entweihen) in der Erde eines unheiligen Ortes begraben werden. Sie wird danach an eine Griff befestigt der aus einem Knochen besteht den ein Chonk oder ein anderer



heiliger Mann achtlos wegwarf und es werden Hirnverdrehende Runen eingraviert die die Augen bluten lassen. Jene unheilvollen Runen oder die Techniken zur Herrstellung sind nur den Dunkelchonks bekannt. Zuletzt wird ein Fluch über die Klinge gesprochen und sie wird mit den Körpersäften der Unschuldigen auf einem Altar geweiht wenn die Nacht am dunkelsten ist.

ILOVITUS RITUALMASKE



BEI RITUALEN IN DENEN DER DÄMON ILOVITUS ANGERUFEN WIRD, WIRD EINE MASKE VERWENDET DIE AUS EINEM SACK AUS GROBEN STOFF GEFERTIGT WIRD. JENER SACK MAG EINEM STUMPFSENSINIGEN BAUERN GEHÖRT HABEN DER DARIN SEINE KARTOFFELN TRANSPORTIERTE. IN UNHEILIGEN RITUALEN WERDEN DEM SACK SCHNITTE VERPASST DIE DIE KÖRPERÖFFNUNGEN DARSTELLEN SOLLEN UND ZWAR JEWEILS DORT WO AUGEN UND MUND SEIN SOLLTEN. DIESE WERDEN DANACH MIT FADEN VERNÄHT DER AUS BÜROKRATENHAAR GEFERTIGT WURDE MIT EINER NADEL AUS DEM HOLZ EINES FAULENDEN APFELBAUMS. DIE MASKE SOLLTE DANACH IN ETWA DEM SYMBOL ILOVITUS ÄHNELN WELCHES UNTEN ZU SEHN IST.

FINSTERE LEGENDEN BESAGEN DAS DIE FRÜHESTEN ILOVITUS KULTE DIE GESICHTSHAUT GEQUÄLTER CHONKS DER OBERSTEN GRADE VERWENDET HABEN SOLLEN. DIES SOLLTE JEDOCH ZU RECHT INS REICH DER LEGENDEN VERBANNT WERDEN.

Fluchpulver

Apfelkerne die zu Pulver zermahlen werden und einem Chonk in den Wein gemischt wurden schwächen seinen Zugang zu den Sphären des Chaos (Meißt werden Apfelkerne von kranken Apfelbäumen verwendet). Denn durch die rituelle zerstörung des Kerns wird das Prinzip des Lebens und das Vermächtniss der Göttin geschändet (es wird angenommen das zum zermahlen der Samen entweihte Rildsteine benutzt werden). Während des vorgangs spricht der Dunkelchonk dunkle und böse Flüche und ruft die verschiedenen Dämonen an die notwendig sind um dem Gift wirkung zu verleihen. Der Dunkelchonk spricht einen letzten Fluch darüber und Spuckt in die Schale mit dem Pulver was symbolisiert das der Fluch ins Pulver übergeht dann werden kleine Kugeln daraus geformt die dem heiligen Wein zugesetzt werden.

Fluch der Dunkelchonks (Aufzeichnung eines unbekanntenen Nurquisitors)

*Jenes giftige Pulver hier soll stetig schaden bringen dir.
Trüb und Stumpf soll fortan sein was nun fließt in dich hinein.
Von nun an bist du ohne Kraft und so nehme ich mir deine Macht.
Niemals wieder, du wirst sehn wirst du mit ihr in verbindung stehn.*

Dieses Pulver wird auch verwendet um generell ahnungslose Menschen empfänglicher zu machen für die einflüsterungen der Dunkelchonks.

Beschwörung von Bullrod

Der nachfolgende Text beschreibt eine Beschwörung Bullrods. Er wurde in uralten verbotenen Archiven gefunden und beschreibt die Tage, Reagenzien und Anrufungen die nötig sind um Bullrod zu rufen. Es ist aufgrund der vagen Angaben innerhalb des Textes anzunehmen, dass er aus der Feder von jemandem stammt der Zeuge jener Beschwörung wurde, aber kein Kultist Bullrods im eigentlichen Sinne war. So fehlen beispielsweise konkrete Angaben über die Namen der Tempel und die Zahlen die Bullrod ihnen zuordnet.

Und so kam es, dass man in den Nächten die den schwarzen Freitagen folgten seltsam gekleidete Menschen sah die Bullrods brüllen erneut erlagen. Denn Bullrod ist unersättlich und sucht beständig nach Ersatz für jene die ihm am schwarzen Freitag geopfert wurden.

Sie tragen düstere Roben die an die Tracht der Bankiers erinnern und schmücken sich mit allerlei Tand aus falschem Gold um Bullrods blick auf sich zu ziehn. Unablässig werden kolumnen aus Zahlen und den Namen der Tempel Bullrods rezitiert bis Bullrod selber mit einem brüllen erwacht das uneingeweihten die Ohren bluten lässt. So wählt er dann erneut jene aus, die er für würdig erachtet und verspricht ihnen das was sie verlangen.

Jene die Bullrod beschwören wollen, sollen sich in der Nacht die dem schwarzen Freitag folgt zu den Kultstätten begeben, die seit frühester Zeit zu ehren Bullrods errichtet wurden. Als bald wird der Kultist sich entkleiden und nun die Kleidung eines Opfers Bullrods anlegen auf das Bullrod erkennt das man gewillt ist jene Rolle für ihn einzunehmen. So schmückt er sich dazu mit falschem Gold um Bullrod zu schmeicheln und zu locken. Und jenes falsche Gold muß das Gold von Betrügnern und Hochstaplern sein denn sie tun wahrlich alles um Bullrod zu ehren. Daraufhin soll der Kultist jene unheiligen Texte nehmen die für Bullrod einst verfasst wurden und zwar nur jene die am potentesten sein Wirken preisen. Lautstark werden die Namen der zahllosen Tempel verlesen und auf jeden Namen folgt die Zahl die Bullrod dem Tempel gewährt. Es mag eine Zeit dauern bis Bullrod sich manifestiert und es ist niemals gewiss das er seine wahre Form annimmt doch er wird sich zu erkennen geben und hören was man von ihm verlangt.

Willst du Bullrod beschwören so benötigst du das folgende. Die Kleidung eines Bankiers der an einem schwarzen Freitag durch eigene Hand verstarb. Schmuck aus falschem Gold der benutzt wurde um andere zu betrügen. Den Börsenteil einer Wirtschaftszeitung der in unnachvollziehbarer Weise seltsame Kurssteigerungen enthält die nur durch Bullrods wirken zu erklären sind.

Begib dich damit nun zum Ort von Bullrods wirken. In den Tagen und Nächten nach den schwarzen Freitagen scheint es am einfachsten Bullrod zu beschwören denn dann sucht er neue Anhänger um die alten zu ersetzen die sich ihm zu ehren opferten.

Beschwörung eines Kriegstreibers



Suche die Asche aus verbrannten Städten und trage diese zu den Feldern alter Schlachten. Halte das Schwert des Niedergangs bereit. Entzünde das Rauchopfer in Form von Kohle, Schwefel und Salpeter im Stahlhelm eines Pflichterfüllten und platziere die Kerzen von roter Farbe. Male auf den Feldern alter Schlachten den Kreis der Beschwörung. Entzünde an 5 enden eine Kerze denn das Pentagon ist das Symbol des Kriegstriebers. Vermische die Asche mit dem ausgelassenen Fett von lange gefallenen Soldaten und zeichne sein Sigel auf deine Stirn. So nimm dann das Schwert des Niedergangs und rezitiere die Anrufung an den Dämon Kriegstreiber. *Irgendein okkultes gewäsch in Altatlantisch ...* so ritze dir nach jedem unheiligen Psalm deinen Arm mit dem Schwert und tropfe das Blut in den Kelch mit dem Rauchopfer. Halte den Vertrag bereit wenn Kriegstreiber erscheint. Er wird versuchen dich zu verpflichten.

LITANEI DER WÜRMIER

Es ward jetzt viele Nächte her
Das in Büchern alt und schwer
Ein dunkel kaputzierter Mann
Las und über dunkles san
Und niederschrieb von dunkler Art
Wie man den Wurmherr rufen tat
Aus dunklen Schluchten weit hinauf
Und welche Dinge man Verkauf
Um seinen Zorn nicht zu erzwingen
Und sich in dunkle Welt zu schwingen
Als erstes brauchts, so steht es da
Wenig dunkle Sachen ja
Keine Flaschen starker Sachen
Um keinen Argwohn zu entfachen
Und lesen soll man Jahr für Jahr
Die weißen Schriften, das ist klar
Damit man ist sich stehts im klaren
Was ist zu tun um mit zu fahren
Und man sich nie im Ton vergreift

Ein jeder weiß stets, was es heißt
Die richtigen Worte zu sagen
Um zu erfahren Ortes Lagen
Niemalds spreche mit dem oben
Sonst muss du machen dir viel Sorgen
Über einen Abwurf bald
In Schlünde tief, in Wiesen weit.
Denk daran, auch mit zu führen
Einen Schein, er soll dich kühren
Zu einem echten Passagier
Auf dunklen Wurmes Amtspapier.
Wie aber soll man nun erschaffen
Einen Schein aus Weiß Papier
Damit DIE es auch unterlassen
Einen dann zu lassen hier
Als erstes brauchts, mit Feuereifer
Geld in Rauhen Mengen bald
Und einen dieser kleinen Kneifer
Der Löscher in die Scheine knallt
Außerdem auch eine Schalter
Den zu bauen ist nicht schwer