



Jürgen E. Franke

unter Mitarbeit von
Gerd Hupperich und Peter Kathe

Das Daimonomikon

Eine Einführung in die
Welt der Dämonen



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2006-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
2. überarbeitete Auflage

Autoren: Jürgen E. Franke, Gerd Hupperich, Peter Kathe
Lektorat: Christiane Ulrich, Gerald Warstat
Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Titelbild: KI-generiert
Illustrationen: Sebastian Watzlawek, KI-generiert



Inhaltsverzeichnis

Das Dämonische Inkantatium	9	Anwisa	55
Der Beschwörungskodex	9	Fliegenteufel	56
Einfache Beschwörungen	9	Ftheiron.....	57
Fortgeschrittene Beschwörungen.....	16	Das Sphärenarkanium	58
Abwehr übernatürlicher Wesen	18	Zaubersprüche.....	58
Dämonengruppen.....	19	Magische Tore.....	60
Zauber für Dämonenbeschwörer	20	Der Kodex der Sphärenreisen.....	61
Einfache Beschwörungen	21	Eigenschaften und Fähigkeiten v. Sphärenreisenden	63
Fortgeschrittene Beschwörungen.....	26	Reisebedingungen im materielosen Empyräum	66
Dominierungszauber.....	27	Sphärenbestiarium	68
Bannzauber	28	Talvilinna	71
Schutzkreise.....	29	Die Welt der Schneekönigin	71
Thaumaturgium der Beschwörer	30	Das eisige Land	72
Der Dämonenbeschwörer	33	Die Schattenwälder.....	75
Geburt eines Abenteurers.....	34	Die elf Reiche der Uldren	75
Lernen von Fertigkeiten und Zaubern	35	Die Berge des Südens	77
Das Lernen von Dämonenbeschwörungen	36	Der eiskalte Feind	78
Spruchlernliste	37	Bewohner Talvilinnas	79
Das Dämonische Bestiarium	38	Eisteufel	79
Niedere Dämonen.....	38	Kisne	79
Dämonenkrieger	39	Näkken	80
Dämonenspione	40	Peiko	80
Dunkelkrieger	40	Suolista	81
Indruwale oder Lenker	42	Tuulu	81
Meganten oder Riesendämonen	43	Uldre	82
Trägerdämonen	44	Waldteufel	82
Truscane oder Wächterdämonen	44	Die Welt Myrkgard	83
Höllendämonen	45	Länder und Kulturen Myrkgards	86
Dämonenfürsten und ihr Gefolge	46	Die Götter der Valianer.....	91
Jurugu	48	Namensmagie	94
Eurynomos	49	Zauber der Namensmagie	94
Lyakon	51	Index	97
Vola Vora	52		
Arabastrathos Nodai Alralar	54		



Sample file



Vorwort

Dämonen sind ein fester Bestandteil der Mythen- und Märchenwelt vieler Völker *Midgards*. Die Meinungen über ihre wahre Natur gehen dabei weit auseinander. In einem sind sich aber alle einig: Man kann Dämonen nicht trauen! Sie treiben aus reiner Willkür Schabernack mit den Menschen oder sind sogar mörderische Bestien, die, als normale Tiere oder Menschen verkleidet, ihre Beute ins Verderben locken.

Als Dämonen werden mancherorts alle möglichen Arten von übernatürlichen Wesen zweifelhaften Charakters oder abgrundtiefer Bosheit bezeichnet. In Eschar trifft es zum Beispiel die Iblisi, die in Wahrheit Götterboten und niedere Diener Alamans sind, und in Minangpahit werden manche Untote und Geister zu den Dämonen gezählt. Gelehrte Zauberkundige wissen natürlich, dass Dämonen im eigentlichen Sinn Bewohner fremder, magiereicherer Welten sind, die in der Mehrzahl von Beschwörern nach *Midgard* geholt worden sind.

Abgesehen von ihrer angeborenen Affinität zur Magie sind Dämonen in ihrer Heimat ganz normale tierische oder menschlich intelligente Wesen. Die Vorfahren der Elfen und Gnome, die einst von einer Nahen Chaoswelt nach *Midgard* kamen, waren. Im Laufe der Jahrhunderte passten sie sich aber der neuen Heimat an, so dass ihre Nachkommen auch in arkaner Hinsicht schon lange Bewohner der Mittelwelten sind.

Dämonen, denen man auf *Midgard* begegnet, sind meist nicht freiwillig hier und von daher den Bewohnern dieser Welt nicht gerade freundlich gesonnen. Zudem beschwören Zauberer oft bewusst kampfstärke und gefährliche Dämonen oder solche, die Menschen gegen ihren Willen übernehmen

können. Beschwörer, die diesen Besuchern von fremden chaotischen Welten den Weg nach *Midgard* öffnen, gelten daher allgemein als zweifelhafte Charaktere. Wenn sie enttarnt werden, müssen sie mit dem Zorn des gemeinen Volks rechnen, und vielerorts werden sie von der Obrigkeit verfolgt. Offen können Dämonenbeschwörer ihre Kunst nur in wenigen Ländern wie dem Osten *KanThaiPans*, in *Medjis* und in der Tegarischen Steppe ausüben. Dazu trägt auch bei, dass die Dunklen Meister und ihr exzessiver Einsatz von dämonischen Horden während des Kriegs der Magier dafür gesorgt haben, dass die Dämonenbeschwörungen bis heute einen schlechten Ruf haben.

Dennoch sind Dämonenbeschwörer, die sich weitgehend auf Wesen der Nahen Chaoswelten beschränken, auch als Mitglieder normaler Gefährtengruppen geeignet. Sie müssen nur darauf achten, mit ihren Dämonen nicht vor unbeteiligten Zeugen herumzuspazieren oder diese fremdartigen Wesen als freudliche Naturgeister oder als Diener aus fernen exotischen Ländern zu verkaufen. In diesem Band werden daher die Zauberkünste der Dämonenbeschwörer und die Erschaffung entsprechender Abenteurer beschrieben. Das *Dämonische Bestiarium* enthält grundlegende Informationen über die verschiedenen Arten von Dämonen und eine Reihe von Beispielen als Anregungen.

Wer sich mit Dämonen einlässt, sieht sich eventuell auch gezwungen, sie auf heimischem Grund zu bekämpfen. Im *Sphärenarkanium* findet man daher Hinweise, wie man andere Welten besuchen kann und was dabei zu beachten ist. Als Beispiel für solche fremden Welten werden zum Abschluss kurze Überblicke über die Nahe Chaoswelt *Talvilinna*, die Heimat der Schneekönigin, und *Midgards* dunkle Schwesterwelt *Myrkgard* gegeben.

- Jürgen E. Franke -



Quellennachweise

Die Regeln für Dämonenbeschwörungen, das Dämonische Bestiarium, die Anmerkungen zu Sphärenreisen und die Beschreibung der Welt *Myrkgard* sind in dem Band *Meister der Sphären* (2006) von Jürgen E. Franke, Gerd Hupperich und Peter Kathe erschienen und wurden hier für die 5. Ausgabe der MIDGARD-Regeln bearbeitet. Die Informationen zu den Höllendämonen und zu ihrer Stadt FengDu stammen aus dem Abenteuer *Die Treppe zum Himmel* von Isolde und Harald Popp. Der Dämonenfürst Vola Vora und sein Gefolge wurde von Gerd Hupperich eingeführt und ursprünglich auf [midgard-online](#) vorgestellt.

Sample file



Das Dämonische Inkantatium

Das *Dämonische Inkantatium* dreht sich um die Inkantationen, d.h. das Anrufen und Heraufbeschwören, von Dämonen, sowie um Exorzismen und Refugien, mit denen man solche Kreaturen bannen und sich vor ihnen schützen kann. Als darauf spezialisierte Zauberer werden Dämonenbeschwörer eingeführt. In den meisten Ländern *Midgards* sind Dämonenbeschwörer verfeimt, wofür auch die tief in der Erinnerung der Völker rund ums Meer der Fünf Winde verankerten Schrecken des Kriegs der Magier verantwortlich sind. Im Osten *KanThaiPans* stehen aber die heutigen Machthaber in der Nachfolge der Dunklen Seemeister, und sie haben nicht nur die Erinnerung an die Kunst des Beschwörens und des Umgangs mit Dämonen bewahrt, sondern üben sie zum Wohlgefallen ihrer Dämonengötter, der Dunkle Dreiheit bis heute aus, vermeiden dabei aber die Aufmerksamkeit des einfachen Volks.

Der Beschwörungskodex

In diesem Abschnitt, der sich stark an das Elementare Inkantatium (in *Nihavand - Die Perle Arans*) anlehnt, werden zuerst die Regeln für „einfache“ Beschwörungen vorgestellt, mit denen einzelne Dämonen nach *Midgard* geholt und kontrolliert werden.

Die Besonderheiten von fortgeschrittenen Beschwörungen werden anschließend in eigenen Abschnitten beschrieben. Die Regeln sind im Beschwörungskodex für Zauberer, die sich auf *Midgard* befinden, formuliert. Es ändert sich aber nur wenig, wenn eine Beschwörung auf einer anderen Welt stattfindet.

Einfache Beschwörungen

Bevor ein Zauberer einen Dämon zum ersten Mal heraufbeschwören kann, muss er erst umfangreiche Vorbereitungen treffen. Zuerst muss er ein magisches Polygon anlegen, in dem das Geschöpf aus einer fremden Welt erscheinen kann. In der Regel zeichnet er darum herum zusätzlich ein Polygramm, das die heraufbeschworene Kreatur am Verlassen des Polygons hindert. Außerdem braucht er einen geeigneten Köder, der den Dämon, den er seinem Willen unterwerfen will, in den Wirkungsbereich der Magie lockt.

Je nach Art der Dämonen kommen die unterschiedlichsten Dinge als Köder in Frage. Wesen von menschlicher Intelligenz lassen sich oft durch Edelsteine, verzierte Waffen und andere Wertgegenstände locken, während alle tierische und viele finstere Dämonen Nahrung, auch in Form lebender Opfer, und Blut begehren.

Midgards Zauberer ziehen es allerdings vor, von einem „Opfer“ zu sprechen. Heraufbeschworene Dämonen von menschlicher Intelligenz fühlen sich geschmeichelt, wenn man ihnen ein Opfer darbringt, das sie freiwillig annehmen. Sie sind dann eher zur Zusammenarbeit bereit, als wenn sie das Gefühl haben, auf einen Köder hereingefallen zu sein, und sie sind dann weniger geneigt, dem Beschwörer im Rahmen der Möglichkeiten, die der ihnen auferlegte Zwang lässt, zu schaden. In diesem Regelteil wird dennoch der Begriff „Köder“ benutzt, da er die Funktion dieses Teils einer Beschwörung genauer beschreibt.

Bevor er mit seinen arkanen Kräften nach dämonischen Sphären greift, muss der Beschwörer sich durch Fasten, Konzentrationsübungen oder Einnahme von Rauschmitteln in den dazu nötigen Bewusstseinszustand versetzen. Vor dem Beginn einer Beschwörung muss er eine der drei folgenden Bedingungen erfüllen:



- einen ganzen Tag lang mit Ausnahme von Wasser auf Speis und Trank verzichten;
- sich durch *Meditieren* von allen ablenkenden Gedanken befreien;
- eine spezielle Mischung von Rauschkräutern zu sich nehmen oder ihren Rauch inhalieren (10 GS je Anwendung).

Von den Ecken eines Beschwörungspolygons auf *Midgard* bestimmen

- eine die *Individualität* der beschworenen Art von Wesen,
- eine die *Modulation*, die arkane Identität der Zielwelt,
- eine die *Lokation*, die Lage der Zielwelt relativ zu *Midgard*,
- die übrigen die Hauptelemente der Zielsphäre.

Die Beschwörungsfläche

Zentraler Teil der Beschwörungsfläche ist ein regelmäßiges Vieleck, ein **Polygon** (vgl. *Arkanum*, S. 28f), von in der Regel 1 m bis 3 m Durchmesser, das der Zauberer auf einen stabilen, flachen Untergrund aus Stein, Holz oder festgestampfter Erde zeichnet. Dabei verwendet er Farbe oder Kreide, die aus sorgfältig zusammengestellten Zutaten *passend zur Art des Dämons*, der heraufbeschworen werden soll, *gemischt ist*. Das Anlegen eines Beschwörungspolygons dauert **30 min** und kostet **50 GS** für das Verbrauchsmaterial. Die Zahl der Ecken bestimmt die Ebene des Multiversums, die das vom Zauberer geschaffene Beschwörungsfeld mit *Midgard* verbindet. Bei Dämonenbeschwörungen sind dies:

Heptagon (Siebeneck): die Nahen Chaoswelten

Oktagon (Achteck): die Ebene der Finsternis

Die Ecken des Polygons werden mit magischen Symbolen gefüllt, die festlegen, *wer von welchem Ort im Multiversum heraufbeschworen wird*. Bei den „Symbolen“ kann es sich um *arkane Zeichen*, aber auch um passende Objekte oder Substanzen handeln. In einer Ecke charakterisieren sie die **Individualität**, d. h. die Art des Dämons, der für die Magie des Beschwörungsfeldes empfänglich sein soll. In zwei Ecken *beschreiben* die Symbole die **Lokation** und **Modulation**, d. h. die multiversalen Koordinaten und die arkane Identität der Welt, die das Ziel des Beschwörungszaubers ist. Die verbleibenden Ecken bezeichnen die Hauptelemente der Sphäre, in der diese Welt liegt (s. *Arkanum*, S. 27), während die zugehö-

rige Ebene bereits durch die Anzahl der Ecken festgelegt wird. Hierfür werden meistens Substitute (s. unten) eingesetzt, die eine enge arkane Beziehung zu den jeweiligen Elementen haben. Für die Wirksamkeit eines Polygons spielt es *keine Rolle*, welches Symbol in welcher Ecke positioniert wird.

Die Lokation, d.h. die Angabe des Ortes im Multiversum, ist dabei immer **relativ** zur Lage der Welt, auf der sich der Beschwörer befindet. Ein Heptagon, mit dem man von *Midgard* aus einen Bewohner der Nahen Chaoswelt *Talvilinna* (*Arkanum*, S. 44) heraufbeschwören kann, funktioniert auf einer anderen Welt der Sphäre *Midgards* mit denselben Symbolen gar nicht - oder es gewährt Zugang zu einer anderen Nahen Chaoswelt.

Es gibt Wesen im Multiversum, die sich über mehrere Welten ausgebreitet haben. Um eines von ihnen heraufzubeschwören, reicht es, bei der Anlage des Polygons eine beliebige dieser Heimatwelten zu adressieren.

Dämonenfürsten und einige höhere Dämonen haben die eingeschränkte Fähigkeit, aus eigener Kraft zwischen den Welten des Multiversums zu reisen. Sie lassen sich auch nicht mit simplen Ködern in ein Beschwörungspolygon locken. Um sie nach *Midgard* zu rufen oder zu zwingen, braucht der Beschwörer nicht zu wissen, auf welcher Welt sie sich gerade aufhalten, sondern er muss sich der speziellen Kunst der Namensbeschwörung bedienen (s. unten).

Das magische Polygon ermöglicht Dämonen, *Midgard* zu erreichen. Will der Beschwörer sie nicht unkontrolliert auf die Menschheit loslassen, muss er zusätzlich dafür sorgen, dass sie am Entweichen gehindert werden, solange er sie noch nicht seinem Willen unterworfen hat. Dazu wird um das innere Vieleck ein passendes **Polygramm** gezeichnet (vgl. *Arkanum*, S. 28f), ein regelmäßiger vielzackiger Stern, dessen Spitzen auf einem Kreis liegen. Dafür braucht der Beschwörer nochmals **30 min** und muss weitere **50 GS** für Materialien aufwenden. Zusammen mit zusätzlichen arkanen Symbolen sorgt das Polygramm dafür, dass das herbeigerufene Wesen das innere Polygon nicht gegen den Willen des Zauberers verlassen kann.



Heptagramm



Oktogramm