



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2004. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Kreise der Verdammnis

[ Michael Bachmann, Katharina Pietsch, Tyll Zybura © 2004 | [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) | 01-06-04 ]

### Vorbemerkung

In keiner aventurischen Kampagne zuvor spielen Dämonen eine so große Rolle wie in der Kampagne um Borbarad und seine Rückkehr. Doch die Dämonen in der Borbaradkampagne treten nicht allein auf, denn in ihrem Gefolge reisen die Paktierer. Menschen, aber auch Elfen, Zwerge, Orks oder Angehörige jeden anderen Volkes, die ihre Seele aus den verschiedensten Beweggründen, aber allermeist aus freien Stücken verkauft haben und sich selbst damit in die Verdammnis der Niederhöhlen stürzen. Ihre Motive für den Pakt mögen unterschiedlich gewesen sein, aber immer gingen sie ihn im Wissen und in der Hoffnung ein, dass sie durch den Pakt mächtiger sein würden als zuvor. Viele, fast alle, übersehen aber, dass jeder Pakt Nachteile mit sich bringt, die die Vorteile letztlich überwiegen. Thema dieser Spielhilfe sind sowohl die Wege, die zum Pakt mit einem Erzdämon führen können als auch die Vor- und Nachteile, die ein Paktierer durch diesen erhält.

### Der Weg in den Pakt

Am Beginn des Weges durch die Kreise der Verdammnis steht der Pakt mit einem Erzdämon. Doch wie kommt es eigentlich zu einem Pakt? Wie kommen Menschen (und Elfen, Zwerge, Orks und andere Kulturschaffende) dazu, sehenden Auges in ihr ewiges Verderben zu rennen? – denn letztlich ist die Verpfändung der eigenen Seele an einen Erzdämon nichts anderes.

Einen solchen Pakt schließt man nicht "aus Versehen" oder ohne eigenes Zutun, aber nicht alle, die der Versuchung nachgeben, sind sich auch wirklich im Klaren darüber, was sie da tun. Um Bereitschaft für den Pakt zu signalisieren, reicht letztlich ein fester Wille und die Anrufung eines Erzdämonen, entweder durch die Nennung seines Namens oder auch durch die schiere Intensität von bestimmten Gefühlen (wie Hass oder Goldgier) oder bestimmten Wünschen (wie z.B. nach Rache, blutdurstigem Töten, verbotenem Wissen, perversen Ausleben von Lüsten oder dem Schädigen von Feinden durch Alpträume, Siechtum oder Friedlosigkeit). Natürlich machen noch nicht allein solche negativen Gefühle zwingend einen Erzdämon aufmerksam, stellen aber dennoch zumindest eine gewisse Gefährdung dar, während langwieriges Fressen an solchen Gefühlen oder ein plötzliches, sehr heftiges und intensives Aufwallen den Erzdämon in der einen oder anderen Weise auf den Plan rufen kann.

Selbst dann, wenn mit diesen Emotionen und Wünschen überhaupt nicht der Wille nach einer erzdämonischen Anrufung verbunden ist (ja, selbst wenn das Konzept der Erzdämonen dem Betreffenden nicht einmal bekannt ist), erlangt die entsprechende heptsphärische Entität Zugang zu den Träumen oder den Gedanken des Paktwilligen und wird nun alles versuchen, um ihn tatsächlich zum Besiegeln des Paktes zu bewegen. Dies kann durch eine bestimmte Traumhandlung geschehen, wie das Unterzeichnen eines Vertrages oder das Schreiben des eigenen oder des erzdämonischen Namens mit Blut, das Öffnen einer Tür, die mit einem bestimmten Schlüsselwort gekennzeichnet ist, eine Partie "Rote und Weiße Kamele", bei der die Einsätze immer weiter erhöht werden oder auch das Niederknien vor einem Traumavatar des Erzdämonen. Eine weitere gängige Methode sind Einflüsterungen, die dem Paktwilligen Macht und ungeahnte Kräfte versprechen, wenn er nur ein einziges, kleines Wort ausspricht (welches ihm ebenfalls in diesem Augenblick eingegeben wird): nämlich den Namen des betreffenden Fürsten der Niederhöhlen.

Die Motivationen, die schließlich in den Paktschluss führen, können sehr unterschiedlich sein, sie lassen sich aber im Grunde auf einen gemeinsamen Nenner zurückführen, nämlich das Aufbegehren gegen die göttergewollte, gegebene und vorfindliche Ordnung und Verfassung der Welt, meist gegen das eigene Schicksal, gegen innere oder äußere Zwänge oder Grenzen. Dabei kann sowohl der Neid und die Missgunst gegen andere, die von den Göttern besser bedacht wurden als man selber, die Aufmerksamkeit eines Erzdämonen wecken, als auch die eigentlich "gutwillige" Übertreibung der göttlichen Prinzipien, indem man mehr verändern oder lenken möchte als die Götter gutheißen.

Die typischsten Wege in den Pakt werden im folgenden etwas genauer aufgeschlüsselt und dargestellt, um die sehr unterschiedlichen Motivationen von (zukünftigen) Paktierern deutlich zu machen – und damit zugleich aufzuzeigen, wo auch Spielercharaktere in die Versuchung eines Anbändelns mit den Mächten der Siebten geraten können...

### **Berechnung und Neugier**

*Ausgangssituation:* Zumeist ist es ein recht erfahrener, machtbewusster und überaus selbstsicherer Schwarzmagier oder Dämonologe, der sich von den "gängigen" Methoden nicht das gewünschte Ergebnis seines Strebens verspricht bzw. weiß, dass sich ihm durch einen Pakt ein unvorstellbarer Quell an Wissen und Fertigkeiten auftun wird. Er legt deshalb von vornherein eine gewisse Vorsicht an den Tag und bereitet alle weiteren Schritte planvoll und genau durchdacht vor.

*Paktbesiegelung:* Sieht er schließlich sein erstes Ziel erreicht, nämlich durch seine erworbene Expertise jederzeit die Kontrolle über den Verlauf des Paktes behalten zu können (wie er glaubt), nimmt er den Paktschluss zielstrebig und planvoll in Angriff, wobei er sich genau überlegt, was seine Wünsche und Ziele sind und was er dafür einzusetzen bereit ist. Dabei ist er es, den dem Erzdämonen in kühler Berechnung das Angebot macht, um von vornherein zu signalisieren, dass er nicht bereit ist, seinen Willen unter den des Paktpartners zu beugen. Über die "Modalitäten" des Paktes verhandelt er geschickt und durchdacht und lässt sich (zunächst) nicht durch Verführungsversuche und doppelbödige Versprechen des Erzdämonen blenden.

### **Machtwille und Hybris**

*Ausgangssituation:* Der Machtwillige handelt zuweilen aus ähnlichen Motiven wie der Berechnende, ist dabei aber unvorsichtiger, weil er sich seiner Sache zu sicher ist. Er glaubt zwar ebenso an seine Expertise, leidet dabei aber an gefährlicher Selbstüberschätzung, schlägt Warnungen und Hinweise bezüglich des Paktschlusses schnell in den Wind und fühlt sich allen Versuchungen überlegen. (In dieser Kategorie trifft man zuweilen auch Nicht-Zauberer oder Magiedilettanten an, die glauben, mit okkulten Praktiken und pseudowissenschaftlichen Kenntnissen zu einem echten Dämonenbeschwörer aufsteigen zu können.)

*Paktbesiegelung:* Die größte Versuchung des Machtwilligen jedoch ist das Verlangen nach Macht und immer mehr Macht, und dies macht sich der Erzdämon zunutze: Zuweilen schmeichelt er dem Paktwilligen, als wäre dieser ihm überlegen und könnte ihm tatsächlich befehlen, oder er lockt ihn mit großartigen Versprechungen immer weiter, während der Machtwillige sich gar nicht mehr fragt, ob es ihm eigentlich den Preis wert ist, dem er eben zugestimmt hat.

### **Verzweiflung und Ausweglosigkeit**

*Ausgangssituation:* Nicht nur vom Schicksal Gebeutelte am unteren Ende der gesellschaftlichen Skala wenden sich in der schieren Ausweglosigkeit ihrer Lebenssituation zuweilen von den Göttern ab und – oftmals unwissentlich oder zumindest nicht vollständig bewusst – deren Widersachern zu, auch eine betuchte Adlige oder hochrangige Geweihte kann ein solch schwerer Schicksalsschlag treffen, dass sie aus purer Verzweiflung nach jedem sich bietenden Strohalm greift, weil sie an die Güte, Sorge und Gerechtigkeit der Götter nicht mehr zu glauben vermag. Aber auch langjährige Enttäuschung, Verbitterung oder – was gerade bei Geweihten zuweilen verbreitet ist – das schlichte Gefühl, gegenüber den Kräften des Bösen, der Natur oder den Mächteverhältnissen der Gesellschaft hilflos zu sein, können zum gleichen Gefühl der Ausweglosigkeit führen.

*Paktbesiegelung:* Ob die Verzweiflung sich langsam aufgestaut hat und irgendwann der Damm bricht oder ob eine akute existentielle Situation (wie der Tod des Geliebten, der Verlust eines Kindes, eine grausame Beschämung oder das Scheitern aller Pläne und Hoffnungen) der Auslöser ist: Jener Strohalm ist die erzdämonische Stimme, die Hilfe, Rettung, Wiedergutmachung, Rache oder das Ungeschehen-Machen des Verlustes verspricht – man müsse nur ein einziges Wort, einen einzigen bestimmten Namen nennen, und alles Leiden wäre vorbei...

### **Sinnleere und Abstumpfung**

*Ausgangssituation:* Geld und Macht machen nicht unbedingt glücklich: Auch wer soviel davon besitzt, dass er sich alle erdenklichen Kostbarkeiten, Delikatessen, Zerstreuungen und Formen der Lustbefriedigung leisten kann, für den kommt immer öfter der Punkt der Übersättigung, mit dem Sinnleere einhergeht oder der Abstumpfung, die nach immer neuen und immer intensiveren Lüsten und Befriedigungen lechzt.

*Paktbesiegelung:* Sei es, dass nur noch perverse Sexualpraktiken für Lustgewinn sorgen können, dass das Studium interessanten, ketzerischen Schrifttums neuen Lebenssinn eröffnet oder dass das Spiel mit dem Feuer der Niederhöllen selbst als der einzige wahre Kitzel des Lebens entdeckt wird: Der Erzdämon wird sein Opfer mit kleinen Häppchen, die es gerade bei Laune halten und mit Versprechungen ungeahnter Lüste immer weiter locken, wobei die Besiegelung des Paktes selbst Teil des Rausches sein mag.

### **Versuchung und Korruption**

*Ausgangssituation:* Viele Personen sind entweder als Geweihte der Gegengottheit, als Machthaber oder als kleinere Beamte, die an wichtigen Hebeln sitzen von vornherein für einen Erzdämon und seine derischen Diener interessant. Die Anstrengungen zur Korruption und Versuchung der entsprechenden Person laufen zumeist nach einem der beiden folgenden Muster ab: Dem Betroffenen wird durch ungewöhnlich viele "zufällige", zumindest aber nicht von ihm selbst verschuldete Unglücke hart mitgespielt, während ihm zugleich ein selbstloser "Freund" gute Ratschläge zuteil werden lässt, wie der Betroffene sich missgünstiger Konkurrenten entledigen oder blasierte Vorgesetzte beeindrucken kann; zuweilen werden ihm durch Träume regelrechte Verschwörungstheorien eingetrichtert. Auch das umgekehrte Vorgehen ist möglich: Jemand hat auf einmal besonders viel Erfolg und ein glückliches Händchen bei allem, was er anpackt und fühlt sich bald vom Schicksal begünstigt oder zu Höherem geboren. Warnen-

de Stimmen werden nur noch als missgünstige Neider wahrgenommen, während alle, die den Betroffenen in seiner Selbstwahrnehmung bestätigen, ihn leicht zu beeinflussen vermögen. Aber auch weitere, die moralische, religiöse oder geschäftliche Integrität des Opfers zersetzende Methoden sind natürlich denkbar.

*Paktbesiegelung:* Wird dem Erfolgsverwöhnten schließlich die Quelle seiner Macht offenbart und ihm das Angebot noch großartigerer Fähigkeiten gemacht, mag dieser kaum mehr Nein sagen, während der von Unglücken Geplagte schließlich das (vermeintliche) Wissen um die Urheber seiner Kümernisse und die Fähigkeiten zur Vergeltung versprochen bekommt...

### **Unkenntnis und Ignoranz**

*Ausgangssituation:* Wer mit dem Feuer spielt, kann sich daran verbrennen – das ist eine einfache Weisheit, die aber nicht jeden davon abhält, sich an schwarzmagischen Praktiken zu versuchen, mit dämonischen Kräften einzulassen oder verbotenes Wissen anzueignen. Ob aus reiner Unkenntnis der Gefährlichkeit oder aus der ignoranten Einstellung heraus, einem selbst werde schon nichts passieren, werden unbedarft gefährliche Bücher gelesen (im übrigen durchaus auch von Geweihten – frei nach der Devise, man müsse den Feind kennen, wenn man ihn bekämpfen will), mit den Namen der Erzdämonen geflucht oder in leichtsinniger Weise mit Praktiken des ländlichen Aberglaubens (wie "Hexenrezepte" oder Schlachtopfer) herumprobiert.

*Paktbesiegelung:* Solche Menschen sind leicht verführbar, sei es, dass sie sich durch die Aneignung verbotenen Wissens einen Pakt "einhandeln" oder durch anderweitige naive Tätigkeiten die Aufmerksamkeit eines Erzdämonen auf sich ziehen – der sie mit ihrer Selbstüberschätzung oder ihrem mangelnden Wissen leicht in seine Falle locken kann.

### **Selbstanmaßung und Übersteigerung**

*Ausgangssituation:* Immer dann, wenn Herrscher glauben, durch ihre Rolle alle ihre Taten legitimieren zu können oder Geweihte sich ihrer selbst als Werkzeug einer Gottheit zu sicher sind und den Willen der Gottheit zu kennen beanspruchen, laufen ihre Handlungsprinzipien Gefahr, sich zur erzdämonischen Gegenseite zu verkehren. Aus Praios' Gerechtigkeit wird dann unmerklich anmaßende Selbstjustiz, aus Hesindes Forscherdrang die Suche nach verbotenem Wissen, aus Firuns Härte wird Grausamkeit, aus Tsas kreativem Neuschaffen zerstörerisches Chaos und aus Phexens Diebereien werden von Habgier getriebene Verbrechen.

*Paktbesiegelung:* Noch immer glauben die Geweihten, mit ihrer harten Linie die Prinzipien ihres Gottes besonders ernst zu nehmen, aber die Stimme oder das Traumgesicht, das sie in ihrem Handeln bestätigt oder ihnen Hilfe bei ihren geplanten (Un-)Taten verspricht, ist längst die des erzdämonischen Widersachers...

### **"Feuer mit Feuer bekämpfen" und "der Zweck heiligt die Mittel"**

*Ausgangssituation:* Wenn die Götterlästerer unehrenhafte und grausame Methoden anwenden, um ihre Ziele zu erreichen, wenn sie Geistbeeinflussung oder Dämonenbeschwörung als ihre Waffen wählen, um gegen die göttergegebene Ordnung zu kämpfen, warum sollte man ihnen dann nicht mit den gleichen Waffen entgegentreten, um diese Ordnung zu verteidigen? Warum sollte man ehrenhaft kämpfen, wenn Ehre doch sowieso nichts zählt im Kampf gegen solche Mächte? Warum also nicht Feuer mit Feuer bekämpfen, da es doch um den guten, den göttergefälligen Zweck geht? – und der heiligt doch bekanntlich die Mittel.

*Paktbesiegelung:* Doch dieses Prinzip korrumpiert den Anwender schließlich selbst, da er in dessen Anwendung selbst schon gegen die göttergewollte Ordnung und göttliche Prinzipien handelt und diese damit ebenso suspendiert wie seine Feinde das tun. Zu welchem Zweck er so handelt, ist dem Erzdämon letztlich egal, denn dieser hat einen weiteren Sterblichen gefunden, der die Wahl seiner Mittel vor allem von deren Nutzen abhängig macht – und nützliche Dienste hat er allemal zu bieten.

### Der Weg durch die Kreise

Durch die Besiegelung des Paktes gelangt man automatisch in den ersten Kreis der Verdammnis. Der Aufstieg in die höheren Kreise erfolgt dann unterschiedlich schnell: Je nach Willensstärke, Bewusstheit des Geschehens, Verhandlungsgeschick und Machtwillen des Paktierers kann dieser besser oder schlechter darüber bestimmen, wann er den nächsten folgenschweren Schritt zu gehen bereit ist, d.h. wann er ein weiteres Angebot seines Meisters annimmt oder selber um weitere Gaben bittet. Jeden größeren Dienst und jeden Machtzuwachs lässt sich der niederhöllische Fürst durch eine weitere Unterwerfung bezahlen, die den Paktierer mal früher, mal später gänzlich unter den Willen des Erzdämonen zwingen wird.

Dabei kann es durchaus sehr mächtige Paktierer geben, die es durch Schläue und Willensstärke geschafft haben, sich lange Zeit in einem der unteren Kreise zu halten. Doch der Weg der meisten ist eher kurz, sei es, weil sie durch die Erfahrung ihrer neuen Macht geradezu in einen Taumel aus immer mehr Wollen geraten, bis ihr niederhöllischer Meister eine Gelegenheit findet, ihre Seele einzustreichen; sei es, weil Paktierer in den allermeisten Staaten und Ländern Aventuriens gnadenlos gejagt werden und viele von ihnen der Inquisition, Gerichtsbarkeit, kirchlichen und magischen Einheiten oder einer Heldengruppe zum Opfer fallen, kaum dass ihre Dämonenmahle ans Licht kommen.

Gerade aber unfreiwillig bzw. unbewusst in den Pakt hineingerutschte Personen mögen die erzdämonischen Einflüsterungen zuweilen derart in Schrecken zu versetzen, dass sie allen weiteren Angeboten lange Zeit widerstehen – bis der Meister ihrer Seele mit seinen Intrigen selbst dafür sorgt, dass sie die einzige Macht um Hilfe anflehen, die sie noch zu erhören bereit ist.

### Vorteile und Nachteile

Die Vor- und Nachteile, die ein Paktierer durch den Pakt erhält, sind nicht einfach nur spieltechnische Werte, sondern sie charakterisieren einen Paktierer maßgeblich und bestimmen sein Wirken als Dämonendiener. Die Mächtigkeit der sogenannten Paktgeschenke oder Dämonengaben steigt mit dem Kreis der Verdammnis (KdV), der bei eins beginnt und bei sieben endet. Zur einfacheren Einteilung und besseren Übersichtlichkeit haben wir die sieben Stufen in drei grobe Kategorien unterteilt:

<b>Vergiftet</b>	KdV 1 / 2 / (3)
<b>Verfallen</b>	KdV (3) / 4 / 5
<b>Verdammt</b>	KdV 6 / 7

Jeder neue Kreis der Verdammnis bringt einen neuen Vorteil – nach Meisterentscheid auch mehrere –, aber auch neue Nachteile aus der jeweiligen Kategorie mit sich. Dämonengaben sind immer zweischneidige Schwerter, die letztlich die Hand ritzen, die sie führt. Mag der TSF- oder AMZ-Paktierer z.B. in den niederen Kreisen der Verdammnis noch außergewöhnlich gut lügen können und daraus extreme Vorteile ziehen, so verstrickt er sich immer weiter in seine Geschichten, die grotesker und durchsichtiger werden

und dem Paktierer nur die Ausflucht in höhere Kreise der Verdammnis erlauben – bis er selbst nicht mehr weiß, was Wahrheit und was Trug ist, bis seine Welt ein einziges Blendwerk ist und ihn zu allerletzt nichts mehr von wahnsinnigen Dämonen der Täuschung unterscheidet.

Die folgenden Ausführungen in der oben genannten lockeren Einteilung sollen dem Spielleiter ermöglichen, Paktierer als Charaktere mit einer Entwicklung darzustellen und Unterschiede zwischen KdVs herauszustellen – um aber nicht formalistisch zu werden und zu sehr einzuengen, behandeln wir die KdVs nicht einzeln. Zusätzlich werden Stichworte zu Personen und Charakteren geliefert, die gefährdet sind, den Verführungen der 12 Widersacher zu erliegen.

### **Blakharaz (BLK) – Tyakra'man**

(Herr der Rache)

#### **Gefährdet**

ambitionierte Richter/ Beamte/ Staatsleute, resignierte Inquisitoren, professionelle Henker/ Folterer/ Meuchler (die sich alle irgendwann fragen, ob sie das Richtige tun), sich ungerecht behandelt führende Jähzornige, die Armen vor dem Gesetz der Reichen, die Schwachen vor dem Gesetz der Stärkeren, volksferne/ verhasste/ selbstgerechte Politiker, gedemütigte Beamte, überforderte Bürokraten, machtlose Ordnungsfanatiker, unverständene Archivare/ Bibliothekare, verführte Praiosgeweihte

#### **Vergiftet**

*Vorteile:* Überzeugende Rede (Lügen, Überreden), Unhinterfragbare Argumentation (Überzeugen), Dämmerungssicht, Geduld des Jägers (Selbstbeherrschung), Erschütternder Blick (CH), König der Folterer, Wissen um die Lüge im Herzen (Menschenkenntnis)

*Nachteile:* Unzählbarer Jähzorn, Zornesadern (äußerlich), Lynchhetzer, Verfolgungswahn

#### **Verfallen**

*Vorteile:* Unbemerkte Rechtsverdrehung (Überzeugen, Rhetorik), Lenker hinter dem Herrscherthron (Staatskunst), Gewandtheit des Jägers (Klettern, Körperbeherrschung), Sinne des Jägers (Nachtsicht, Gehör, Geruchssinn), Messer des Meuchlers (Dolche, Wurf Waffen), Flammender Blick, Saat der Zweifel an Recht und Ordnung, Wissen um das Versteck des Feindes

*Nachteile:* Richter Gnadenlos, Selbstgeißler, Rachsucht, Haut des Schwarzen Mannes (äußerlich), Folternarben (äußerlich), kein Schutz vor der Rache des Feindes, Verlust des Gefahreninstinkts, Zwanghafte Unordnung, von allen belogen (Menschenkenntnis)

#### **Verdammt**

*Vorteile:* Advocatus Diaboli, Herr über Irrhalken, Unfehlbarer Dolch, Seelenfressendes Richtschwert

*Nachteile:* Maske des Zorns (äußerlich), sickernde Adern (äußerlich), Flammenleib (äußerlich), Henker der eigenen Sippe, kein Schutz vor dem Lynchmob

### Aus dem Leben eines Paktierers

*Tanz Hofmagus Galotta, tanzt. Seine Allerzweifögtlichste Majestät will unterhalten werden.* Nahemas spöttisch nach oben gezogene Augenbrauen und ihr Mundwinkel zuckten vor unterdrücktem Kichern über die Lage Galottas. Erst zwang sie ihn, einen Zant zu beschwören um sein Ansehen zu wahren, dann dachte sie sich diese Bestrafung für ihn aus. Wenn das vorbei war, würde sie leiden müssen. Auch der Kaiser würde bestraft werden müssen, Galotta sah das halb versteckte Schmunzeln Hals ganz genau. Doch erst wenn dies vorbei war. Jetzt musste er die Bestrafung erdulden... Erdulden - das hatte er gelernt.

Gaius Cordovan Eslam Galotta betrat die glühende Eisenplatte und begann seinen lächerlichen Eiertanz unter dem Gelächter der Höflinge. Anschließend wurde sein Kopf geschoren und mit purpurner Brühe bemalt. Als Galotta den Raum verließ, bemerkte keiner die in rotem Feuer leuchtenden Augen und die pulsierende Ader auf seiner Stirn. Und niemand wusste, dass der ehemalige Hofmagus soeben in aller Stille einen Pakt mit dem Herrn der Rache eingegangen war um sich irgendwann, irgendwann grausam zu rächen.

G.C.E. Galotta, heutiger Heptarch und Träger des AGM-Splitters der Dämonenkrone

### Belhalhar (BLH) – Xarfai

(Jenseitiger Mordbrenner)

#### Gefährdet

Söldner in Todesangst, leidenschaftliche Plünderer, wütende Schwächlinge, Jähzornige/ Tobsüchtige, desillusionierte Militärs (siehe maraskanische Armee des Mittelreichs und Haffax), in der Schlacht verstümmelte Krieger/ Soldaten, Aufständische jeder Art, verführte Rondrageweihte

#### Vergiftet

*Vorteile:* Kampfkunst (Waffen-TaW, GE, KK), Unerschütterlichkeit (Selbstbeherrschung, KO), Natürliche Rüstung (nackte Haut bietet RS)

*Nachteile:* Tobsucht, Rondras Fluch (doppelter Schaden im ehrenhaften Kampf), Blutrünstigkeit, Gnadenlosigkeit, Einfallsloser Kämpfer (keine Finten)

#### Verfallen

*Vorteile:* Unverwundbarkeit (Magie/Elemente), Klinge aus Schwarzen Flammen, Sofortige Regeneration, Rüstung aus Fleisch (keine BE), Hieb der Vernichtung (doppelter Schaden bei guter AT), Klinge der nimmerverheilenden Wunden, Klinge der Höllenpein (kein Schaden, nur Schmerzen)

*Nachteile:* Berserker, Schlächter, Blutsäufer (Feindesblut ist Bedingung für Regeneration), Selbstverstümmler, Rondras Verdammnis (kämpft immer ehrlos, Wunden verheilen nicht), Xarfais Narbengewebe (äußerlich), Leichenschänder, Schlächter des Waffenbruders, wird selbst vom gnädigsten Feind nicht verschont, Todessehnsucht

## **Verdammt**

*Vorteile:* Blutsaugende Klinge (Treffer heilt eigene Wunden), Glieder aus Klingenstahl (Verwandlung im Kampf)

*Nachteile:* Todesverfallener Berserker (Kampfmaschine), Stacheln des Shruufs (äußerlich), Krallen des Zants (äußerlich), Reißzähne des Zants (äußerlich), Nimmerverheilende Wunden (äußerlich), Kannibale (Menschenfleisch ist Bedingung für Regeneration)

## **Aus dem Leben eines Paktierers**

Hoch über den Köpfen der Schlangenanbeter flog Xarfaidon Giovarez auf seinem Karakil und hielt Ausschau nach einem möglichen Fluchtweg für die Götterkriecher. Sie durften nicht entkommen, aber zu schnell durften sie auch nicht besiegt werden - das würde der Sache ja ihren ganzen Spaß nehmen. Nein, nein, man musste ihnen erst Hoffnung geben und sie dann einkesseln, damit man sie langsam und einen nach dem anderen abschlachten konnte. Alles andere wäre Verschwendung und einen verschwendeten Sieg sah sein Herr nicht gern!

Tatsächlich, weiter vorne war eine Holzbrücke. Er würde sie herankommen lassen und dann würde seine Falle zuschnappen. Ein Hylailer Feuerapfel dürfte genügen. Xarfaidon konnte schon das Blut riechen, das bald vergossen werden würde. Grimmige Vorfreude pulsierte in seinen Adern. Blut! Lustvoll biss der Magus sich die eigene Zungenspitze ab, um nur endlich wieder den geliebten Geschmack zu genießen.

Xarfaidon Giovarez, starb beim Versuch, einen der Sieben magischen Kelche zu erringen

## **Charyptoroth (CPT) – Gal'k'zuul**

(Unbarmherzige Ersäuerin, Herrin der Nachtblauen Tiefen)

## **Gefährdet**

schlecht verdienende Fischer, alle Seefahrer in Todesangst (Sturm, Ertrinken, Kampf), ambitionierte oder wiederholt schiffbrüchige Kapitäne, enttäuschte Saurologen, wütende/ ausgestoßene Thorwaler, gläubige Echsen, verführte Efferdgeweihte

## **Vergiftet**

*Vorteile:* Übervolle Netze (Fischen/Angeln), Meister des Fischespeeres (TaW Speere), Perlentaucher (TaW Schwimmen, Unterwasseratmung, Unterwassersinne), Begünstigter Segler (TaW Boote fahren), Sehfähigkeit für Blinde, Geschuppte Erkenntnis (Echsengeheimnisse)

*Nachteile:* Kalter Fisch (äußerlich, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis), Sucht nach Salzwasser/ Seetang/ rohem Fisch, Fischgeruch (äußerlich), Echsenparanoia



## **Verfallen**

*Vorteile:* Meister der Dämonenarche/ der Sturmflut/ des Strudels/ der Wasserleichen, Verführer der Fischschwärme, Wandeln über Wasser, Zerstörer der Bote, Zaubermacht über verderbtes Wasser

*Nachteile:* Kurzatmigkeit, Fischgesicht (äußerlich), Schwimmhäute (äußerlich), Stein im Wasser, Phobie vor dem Land, Ewig Schiffbrüchiger, Schuppenhaut (äußerlich), Finger mit Saugnäpfen (äußerlich), schwitzt immerfort Wasser (äußerlich), Schaden durch elementares/ geweihtes Wasser

## **Verdammt**

*Vorteile:* Freund der Seeschlange, Austrocknung der Feinde, Feinde an der Luft ertränken

*Nachteile:* Wasserleiche (äußerlich), Fisch auf dem Trockenen (Kiemenatmer), Tentakelglieder (äußerlich)

## **Aus dem Leben eines Paktierers**

Darion Paligan irrte blind durch die Mysobsümpfe. Seine Gedanken lüsteten nach Rache an El Harkir, der ihn geblendet hatte, an seiner Familie, die keine Anstrengungen unternommen hatte, um ihn zu retten - und an Al'Anfa, seine ehemals geliebte Heimat, die ihren ehemaligen Großadmiral bereits vergessen hatte. Wenn er könnte würde er eine große Armada riesiger Schiffe an sich reißen, El Harkir zu Tode foltern, seine Familie unterwerfen und über Al'Anfa herrschen. Doch dazu musste er wieder sehen können. Darion Paligan würde alles tun um wieder sehen zu können. Als er diesen Gedanken fasste, hört er die zischelnde Stimme eines Echsenwesens: *Ich weiss, wer dir helfen kann. Ihr Wasser wird dich wieder sssehen lassen.* Und so geschah es.

Darion Paligan, heute Kommandant der *Plagenbringer* und gefürchtetster CPT-Paktierer der Blutigen See

## **Lolgramoth (LGM) – Thezzphai**

(Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit)

## **Gefährdet**

ambitionierte Politiker, notorische Feiglinge/ Lügner, schicksalsverkennende Waisen/ Witwen/ Witwer, enttäuschte/ hintergangene Freunde/ Liebhaber/ Eheleute, arbeitswütige Karrieristen (v.a. Akademiker und Bürokraten), extrem belastete Botenreiter/ Haushofmeister, schlecht behandeltes Gesinde, Gierschlünde und Nimmersatte, verführte Traviageweihte

## **Vergiftet**

*Vorteile:* Meister des Auswegs (PA, GE, Balance, hohe/weite Sprünge, kurzer Teleport, rasende Geschwindigkeit), Spinnenbeine (Klettern, kann an Decken und Wänden wie auf dem Boden laufen), Zunge der Zwietracht (Lügen, Überreden, Tratschen, Verunglimpfung, Gerüchte), Unermüdlichkeit (AU), Wärmesicht, Schmeichler (CH)

*Nachteile:* Ruhelosigkeit, Unstetigkeit, Heuschreckenhunger, Frieren am Herdfeuer, Unnötige Unehrllichkeit, Geheimniskrämer ohne Geheimnisse, Lustlosigkeit, Nervensäge, Schleimscheißer/ Eiferer, Unzuverlässigkeit

### **Verfallen**

*Vorteile:* Schmeißfliegenmantel (Selbstverwandlung), Ohr in der Wand (Sinnenschärfe), Herr über Ungeziefer, Herrschaft über den Schlaf (andere), Falscher Freund (CH), Packesel (KK, AU), Flüsterer aus dem Nichts, Unerkannter Wortverdrehler, Chitinpanzer (RS im Kampf), Spinnennetz (Fesseln, Behinderung im Kampf), Wespenstich (raubt AU im Kampf), Kuss der Schwarzen Witwe (Betäubungsgift), Informant der Informanten (Staatskunst)

*Nachteile:* Ungeziefermagnet, Unangenehmer Geruch (äußerlich), Insektenfühler (äußerlich), Fliegenaugen (äußerlich), Kuckuckskind/ Verderber der eigenen Familie, Rastlosigkeit (keine Regeneration am selben Schlafplatz), Heimatlosigkeit, Schlaflosigkeit (schlechte Regeneration), Immerwährendes Misstrauen, Schaden durch Herdfeuer/ Umarmung, Selbstekel, Betrogener Betrüger, Belogener Lügner, Unversöhnbare Eifersucht, Gefühlskälte, Freudlosigkeit, Treulosigkeit

### **Verdammt**

*Vorteile:* Herr über den Schwarm (Fliegen, Wespen, Tausendfüßler, Spinnen, Ameisen, Heuschrecken), 700-Meilen-Stiefel (Teleport), Kraft der Bilokation (Erscheinen/ Handeln an zwei Orten gleichzeitig)

*Nachteile:* Vernichtender Hass auf alle Freunde/ Liebenden/ Ehepartner/ Einsamen/ Erfolgreichen/ etc., Mandibeln (äußerlich), Bilokation bildet betrügerischen Doppelgänger aus, Wimmelnder Leib aus Ungeziefer (äußerlich), Rauch des verloschenen Herdfeuers (Selbstauflösung)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

Der Schelm schlug beide Hände vor die Augen, ein gequältes Stöhnen entrang sich ihm. Das ertrug er nicht: hatte dieses verflixt-verfaxte Wechselbalg von einem Söldnerhauptmann doch tatsächlich Gefallen an dem Flittchen gefunden! Torxes knirschte laut mit den Zähnen und lugte zwischen seinen weiß behandschuhten Fingern hindurch, schwarze Tränen kullerten ihm aus den Augen und er schluchzte herzzerreißend - jetzt küsstest sie sich auch noch. Der Magen wollte sich ihm umdrehen vor Ekel! Aber es war kein Ekel, es war Eifersucht, nicht wahr? *Neineineineinein, vermurkst, verpatzt!* bäumte sich der Schwarzscheml auf. *Widerlich, liederlich, küsst ihn nich, 's ist ekelich*, flüsterte er hasserfüllt und musste plötzlich heftig kichern, ein garstiges Geräusch.

Doch die Küssenden hörten es nicht. Hauptmann Felderling von II. Banner der Bluthunde fühlte sich frei, das erste Mal seit dem Tobrieneinsatz unter Borbarads Marschallin Lutisana von Perricum. All die Untoten, die Rekrutierungen der Gefallenen - sogar der Kameraden - und die Exzesse in den Dörfern... all das war ihm irgendwann zuviel gewesen, aber mit der "Heiligen Lutisana" konnte man ja kaum reden. Das Mädchen gefiel ihm wirklich, er hatte es vor seinen Kameraden gerettet, es gut behandelt. Felderling hatte schon viele Frauen gehabt, auch mit Gewalt, aber die Kleine hatte sein Herz gerührt mit ihrem frommen Gebet zur Herrin Travia. Er sah die Tränen in ihren Augen, aber er wollte daran glauben, dass sie ihn auch mochte. Er würde gut zu ihr sein, vielleicht hatten sie sogar eine Zukunft... nein, er durfte das nicht denken, die Magier des Meisters waren überall und konnten vielleicht hören, wie er darüber nachdachte, zu desertieren.

*Ärks! Bah! Geifer und Galle!* spuckte Torxes in seinem Versteck am Eingang des großen Zelt und verdeckte der toten Gans, die er ständig bei sich trug, die Augen - als ob *sie* es sei, die das grässliche, unzüchtige Treiben beobachtete. Das musste aufhören, sofort! Ein Grinsen überzog das Gesicht des Schwarzschemls und seine Augen leuchteten in fiebrigem Glanz. Er hatte eine Idee: der Hauptmann sehnte sich nach Unschuld, wie? Er wollte ihm das Gegenteil geben! *Nackedei!* flüsterte er und schaute lüstern und angewidert zugleich zu, wie das schmutzige Kleid des Mädchens über ihre Schultern rutschte. Sie quiekte! Was für ein Spaß, gleich würde sie schreien und der Spaß wäre vorbei! Dann würde er trotzdem der Marschallin berichten, was er gesehen hatte - ganz beiläufig und in kleinen Häppchen, das brachte sie immer so schön in Rage... Doch was war das? Verflixt-verfaxt, der Hauptmann zog der Bratze das Kleidchen wieder hoch. "Später, Kleines, später vielleicht," lachte Felderling leise und warm, "Du brauchst dich nicht für mich auszuziehen. Bei Rahja, küss mich lieber noch einmal so sanft, wie eben..."

Torxes lief blau an vor Zorn und grub seine Zähne tief in die linke Faust, dass es knirschte. Er wollte schreien und kreischen, seinen Fuß in den Boden stampfen - dass er so etwas mit ansehen musste! Dann begann er zu schluchzen, unkontrolliert, wie es manchmal über ihn kam. Er konnte nie etwas dagegen tun, aber er hasste die schwarzen Tränen und das Greinen aus tiefster Brust so sehr, dass er meinte in Hass und Abscheu zerplatzen zu müssen. *Warum tust du mir das an?!* flennte er in seinem Innern, *Na los, tu was, sonst - sonst - sonst tu ich nie mehr einer einzigen dummen Gans etwas zuleide!* Aber es geschah nichts.

Plötzlich ertönte ein Schrei aus dem Zelt, dann ein erschreckter Ausruf, ein Poltern. Sofort hörte Torxes auf zu schluchzen, gebannt und begeistert beobachtete er das Geschehen. Das Mädchen war zu Boden gesunken, es begann zu würgen und angsterfüllt zu kieksen, während der Hauptmann schaudernd zurückwich. Tausendfüßler! Dicke, fette, schwarzglänzende Tausendfüßler kamen aus dem Mund der Göre gekrochen, deren Augen aus ihren Höhlen traten vor Entsetzen. Torxes konnte nicht anders: er lachte laut auf, ein hämisches Wiehern. Während das Mädchen in Ohnmacht fiel und der Hauptmann begann, mit wütenden Tränen in den Augen auf den wimmelnden Viechern herumzutreten, lachte Torxes so heftig, wie lang nicht mehr und hielt sich den Wanst. Immer noch japsend vor Vergnügen schwang er sich die tote Gans namens Travia über die Schulter und huschte difargleich zum Zelt der Marschallin - diese Geschichte würde sie interessieren...

Torxes von Freigeist, der Ewige Wanderer, Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis, Herold Borbarads während des Tobrienfeldzugs

### **Thargunitoth (TGT) – Tijakool**

(Herrin der Untoten)

#### **Gefährdet**

Geisterbeschwörer (auch Schamanen!), Nekromanten, Gewissheit suchende Traumdeuter/ Seher/ Kartenleger, leidenschaftliche Friedhofswächter, reuige Mörder, trauernde Liebhaber, rachsüchtige Hexen (Seherinnen von Heute und Morgen, Schwestern des Wissens), verführte/ hilflose Borongeweihte

#### **Vergiftet**

*Vorteile:* Macht über Träume, Brillanter Nekromant, Herr über Nephazzim, Kalter Grabschänder (TA)

*Nachteile:* Haarausfall (äußerlich), Geruch nach Graberde (äußerlich), Bleiches Antlitz (äußerlich), Erschlaffende Haut (äußerlich), Alpträume, Schlaflosigkeit

### **Verfallen**

*Vorteile:* Macht über Vergessen und Erinnerung, Sender des Wahnsinns, Unverwundbares Fleisch (Augenblickliche Regeneration im Kampf), Regeneration nicht mehr notwendig

*Nachteile:* Verwesungsgeruch (äußerlich), Fauliger Ausschlag (äußerlich), Verrottung/ Skelettierung lebender Glieder (äußerlich), Visionen des Wahnsinns, Nekrophilie, Aasfresser, fühlt sich "halb tot"

### **Verdammt**

*Vorteile:* Herrschaft über den Untoten Heerwurm, Meister des Yak-Hai, Unsterblichkeit, Nirravens See- lenraub (Berührung, Waffen)

*Nachteile:* Wachender Alptraum (Wahnsinn), Wandelnder Leichnam (äußerlich), Entstofflichung (Verwandlung in Nephazz/ Morcan)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

Langsam betrat Sulman al'Venish den Burghof von Kurkum. Der Gestank verbrannter Leiber mischte sich mit dem eigenen Verwesungsgeruch des Nekromanten. Die Heerscharen von Untoten, die Kurkum bestürmten beanspruchten nur einen kleinen Teil seiner Konzentration. Aber um Kurkum und die Amazonen endgültig niederzuwerfen, bedurfte es einer schwierigeren Tat: die Beschwörung Nirravens. Dass würde den siebten und letzten Kreis der Verdammnis für al'Venish mit sich bringen. Doch der Nekromant war ein Schüler Liscoms von Fasar und sein Meister hatte ihn gelehrt, was Entschlossenheit über den Tod hinaus bedeutete. Heute Abend würde nun Sulman al'Venish seine Entschlossenheit zeigen und den Kopf Yppolitas als Trophäe einstreichen.

Sulman al'Venish, Nekromant in Diensten Borbarads bei der Erstürmung Kurkums

## **Amazeroth (AMZ) – Iribaar**

(Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns)

### **Gefährdet**

forschende Magier/ Zauberer jeder Zunft, experimentelle Dämonenbeschwörer (v.a. Rashdul/ Punin), Illusionisten und Scharlatane mit dem Willen zur Macht, Hofnarren und Harlekine, unglückliche Dummköpfe, ambitionierte "Privatgelehrte", Kommissare/ Enthüllungsjournalisten/ Informanten (v.a. Liebles Feld, Al'Anfa), neugierige Boten, übereifrige Spione, verblendete Hesindegeweihte

## **Vergiftet**

*Vorteile:* Heimlicher Blick ins versiegelte Pergament, Verwirrende Rede (Überreden), Meisterhafter Redner (Rhetorik, Überzeugen) Blendwerk, Stumpfsinn und Blindheit (Zaubereffekte), Dunkle Astralmacht, Meister der Sprachen, Meister der Geheimen Schrift (Kryptographie)

*Nachteile:* glaubt seinen eigenen Lügen, kann eigene Verschlüsselungen nicht entschlüsseln, Erratischer Zauberer (Sekundäreffekte, Patzer bei 19/20), Verwirrter Verwechsler (hält ekliges Essen für lecker, hässliche Dinge für schön, etc.)

## **Verfallen**

*Vorteile:* Genialer Planer/ Erfinder, Meister des Geheimen Wissens, Wissen ist Macht (CH), Erfinder/Verkäufer der Kartoffelmaschine von Tuch'Olskyn<sup>1</sup>, Meister der Spiegel (beliebige Blend- und Scheineffekte), Glockenhelles Lachen des Kindkönigs (Verwirrung der Feinde), Meister des Bha'Levek, Auge der Gotongi

*Nachteile:* Verfolgungswahn, Betrogener Betrüger, Gespaltene Zunge (äußerlich), Immerfort zwinkern-des Auge (äußerlich), erkennt sich im Spiegel nicht wieder, Erfinder nutzloser Dinge, Irrglaubender (glaubt, dass glaubt, wer nicht glaubt, dass...), Fortschreitender Wahnsinn

## **Verdammt**

*Vorteile:* Gestaltwandler, Meister des Verbotenen Wissens, Macht über Kraftlinien, Wandelnder Nodix, Räuber des Verstandes (unheilbare Wahnvorstellungen)

*Nachteile:* Leben in einer Welt aus Blendwerk (Wahnsinn), Gestaltwandler (Verwandlung in Quitslinga), Wandelnder Nodix (Nebenwirkungen)

## **Aus dem Leben eines Paktierers**

Er lachte und das zum Zerreißen gespannte Sphärengefüge erbebt im machtvollen Klang seiner Stimme, dunkle Glocken des Sieges vor Alverans Pforten. Seine Pläne waren perfekt. Die Feinde waren ach so besiegbare. Das Schicksal der Welt würde sich entscheiden, nach all den verschwendeten Zeitaltern. All die bisherigen Erfolge waren schal gewesen, zu einfach hatte er sich genommen, was ihm zustand. Hier lag eine Herausforderung, aber er wusste, dass er sie bereits gemeistert hatte. Die Welt lag bereit für seine Herrschaft, die Tore der Sphären standen ihm offen – in sehnsüchtiger Erwartung dessen, was er nicht geben würde. Niemand hatte bisher seine wahren Absichten erkannt!

Sieben Pakte – für das hier? Nein! Er war der Alveranier des Verbotenen Wissens – und ein Blick in das siebenfach versiegelte Buch seines Geistes hätte seine göttlichen Ahnen in Wahnsinn und Agonie gestürzt, hätte die dämonischen Horden in Angst und Schrecken versetzt, hätte jedes Menschenwesen zu Asche verbrannt vor Grauen. Aber er hatte sie alle geblendet: sie dachten, es ginge um Aventurien, um Dere, um Macht. Und spielten ihm in die Hände. Der Kampf auf dem Schlachtfeld, das vor ihm lag, mochte so oder so ausgehen. Es spielte keine Rollen, denn sein Sieg war gewiss – er lag weit jenseits von Verlustzahlen und Stellungsvorteilen. Sein Schlachtfeld war das Sphärengefüge selbst und dort gab es Sieg und Niederlage nicht, die Schlacht an der Trollpforte war nur ein interessanter Spielstein am Beginn einer großen Partie. Und er allein kannte die Regeln, er hatte sie gemacht! Borbarad lachte,

---

<sup>1</sup> Diese Maschine beackert das Feld, sät die Kartoffeln, jätet sie, wässert sie, erntet sie, wäscht sie, schält sie, schneidet sie, kocht sie – und isst sie.

dröhnende Glocken des Triumphes vor der Feste, die Einheit und Ordnung genannt wurde. Und in das sphärenerschütternde Dröhnen mischte sich unbemerkt ein silberheller Klang.

Borbarad, auf dem Feldherrenhügel an der Trollpforte, vor der Zusammenkunft mit den Sieben Gezeichneten

### **Belshirash (BLS) – Nagrach**

(Eisiger Jäger)

#### **Gefährdet**

erfolglose Jäger/ Schützen/ Fallensteller, gejagte Waldläufer/ Kundschafter in Todesnot, leidenschaftliche Wilddiebe und Kopfgeldjäger, hasserfüllte/ verbitterte/ von der Inquisition oder den Draconitern verfolgte Hexen/ Druiden/ Herren der Erde/ Schamanen, ambitionierte Eiselementaristen, verzweifelte Firungeweihte

#### **Vergiftet**

*Vorteile:* Freipfeile/ -speere/ -bolzen, Kälteresistenz, Meister der Wildnis (Natur-Talente), Sicherer Speer (MU, KK, Kampf-Talente), Leib des Eises (Sehen/ Hören/ Sprechen/ Bewegung durch/ im Eis), Unermüdlicher Jäger (AU, GE, KO, Selbstbeherrschung), Sicheres Versteck des Gejagten

*Nachteile:* Verirrter Freipfeil, Gefühlskälte, Rastlosigkeit, Verfolgungswahn, Selbstgerechtigkeit

#### **Verfallen**

*Vorteile:* Herr über das Eis (dämonische Zaubereffekte), Unermüdliches Reittier, Unermüdlicher Eisläufer (AU, GS), Gläserne Rüstung (RS im Kampf), Erfrierende Klinge (zusätzlicher Kälteschaden), Herr über Karmanthi,

*Nachteile:* Schneeblindheit (äußerlich), Augen aus Schneekristall (äußerlich), Firnflechten (äußerlich, zusätzliche BE), Emotionslosigkeit, Firuns Fluch (Kälteschaden durch normalen/ elementaren Schnee), Feind der Kreatur (wird immer als erster angegriffen, Hunde schlagen an, Pferde treten aus, etc.), Vereinsamung, kein Versteck vor Verfolgern

#### **Verdammt**

*Vorteile:* Gefrorene Jugend, Verderbnis der Kreatur (Erschaffung von Tierdaimoniden), Kristallpanzer (Vereisung des Gegners/ RS im Kampf), Herr über Nagrachs Meute

*Nachteile:* Körper aus Eis (äußerlich), Firuns Verdammnis (Versinken/ Erfrieren in nicht-dämonischem Schnee), Ewige Flucht (wird von Karmanthi gejagt)

### Aus dem Leben eines Paktierers

Glorana blickte über die endlose Weite und triumphierte. Das alles würde ihr gehören – und mehr! Der eigentliche Schatz dieser Lande lag unter der wunderschönen Eisschicht, die der Eisige Jäger über die hässliche Erde gebreitet hatte. Sie blickte auf das kalt schimmernde Schwert in ihrer Hand. Hyrr-Kanhay würde mit stählerner Kraft ihrer Herrschaft Autorität verleihen und mit kalter Schärfe ihren Widersachern Strafe bringen. Glorana war nun eine Königin über ein riesiges Reich und während Borbarad immer noch in Tobrien um kleine Landstriche kämpfte, würde sie hier in unermesslicher Pracht und mit unwiderstehlicher Macht herrschen und ihre Untertanen würden sie lieben und verzweifeln ob ihrer kalten Schönheit.

Sie war Glorana die Schöne, *Königin* Glorana! Sie spürte den Stolz und die Bewunderung, den Neid und die armseligen Verletzlichkeiten in den Augen ihrer treuen Schwestern, die sie all die Jahre in Tobrien um sich geschart hatte – für jede hatte sie eine angemessene Belohnung, die sie zufrieden stellen würde. Eine Belohnung, die eifersüchtige Gedanken vorerst besänftigen würde. Aber das hatte noch Zeit. Heute Nacht würde Glorana ihre eigene Belohnung vom Herrn der Wilden Jagd empfangen, den Lohn für Jahre der Treue... Sie zitterte vor Erregung. Glorana die Schöne, die kalte Königin – das wollte sie sein, für immer, unvergänglich, wie das Eis unter ihren Füßen. *Nagrach*, flüsterte sie innerlich, *mein Thronemahl, Herr über die gefrorene Zeit – komm zu mir, mein Lieber, ich bin bereit...*

Glorana die Schöne, heutige Heptarchin, während ihrer Übernahme des dämonischen Eisreichs

### Asfaloth (ASF) – Calijnaar

(Herzogin des Wimmelnden Chaos)

#### Gefährdet

Chimärologen und Golemologen, ambitionierte Tierzüchter/ Edelgärtner, alternde Schönheiten (Männer und Frauen), verkannte Chaoten, Philosophen auf der Suche nach dem Übermenschen, besonders fantasievolle Tsageweihte

#### Vergiftet

*Vorteile:* Meisterhafter Züchter (TaW, ZfW Verwandlung, Chimären-/ Golemerschaffung), Unvergängliche Jugend/ Schönheit, Rasende Bewegung (GS, GE)

*Nachteile:* Willkürlicher Rassismus, Unerfüllbarer Ordnungsdrang, Notorische Verbreitung von Unordnung, Unentschlossenheit, Wankelmütigkeit, Unstetigkeit, Vergesslichkeit, Planlosigkeit

#### Verfallen

*Vorteile:* Übermensch ('Optimierung' von körperlichen Eigenschaften/ Fähigkeiten: zusätzliche/ verbesserte Gliedmaßen/ Sinnesorgane/ Haut mit Saugnäpfen/ ...), Wandelnde Berührung (mindere Mutationen)

*Nachteile:* Wimmelnder Leib (Unschärfe, Glas-/ Gummiknochen, Haut aus Wachs, Mutationen, nutzlose/ hinderliche/ widerliche/ immer unpaarige Gliedmaßen, Hörner, Stachel, Saugnäpfe, ... – nichts davon dauerhaft), Xenophilie (Sucht nach Neuem/ Fremdem, Ekel vor allem bereits Bekannten), Wimmelnde

Gefühle (extreme Stimmungsschwankungen), Wimmelnde Gedanken (Ausdrucks-/ Verständigungs-schwierigkeiten, Unfähigkeit Logik/ Rechnen/ etc.)

### **Verdammt**

*Vorteile:* Mutant/ Mutator (beliebige körperliche Effekte, selbst/ andere)

*Nachteile:* Handlungsunfähigkeit (totale Unentschlossenheit), Formlose Form (Auflösung, ständige Ver-wandlung)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

Mit Interesse las Helme Haffax die neuesten Heeresberichte aus Maraskan und dem Perlenmeer. Sein Instinkt verriet ihm sofort, dass sich ein Krieg anbahnte. Aber etwas hielt ihn davon ab, die nötigen Maßnahmen einzuleiten. Seit ein paar Tagen hörte er nachts eine Stimme. Und er sah Bilder. Bilder von einem neuen Krieg, einer großen Herausforderung für einen wahren Heerführer mit nie da gewesenen Kämpfern und Strategien. Ein unkonventioneller Krieg, bei dem Geburt und Adel nichts bedeuteten, der allein durch Befähigung und Talent entschieden würde. Ein Krieg, bei dem er endlich die Achtung fände, die er verdiente.

Doch was sollten all diese Gedanken? Er war zu alt für solche Pläne. Aber auch darauf hatte die Stimme eine Antwort. Der Reichserzmarschall müsste nur einen Namen rufen und alles wäre möglich. War der Preis zu hoch?

Helme Haffax, heute Träger des BLH-Splitters und Asfaloth-Paktierer

### **Tasfarelei (TSF) – Zholvar**

(Gieriger Feilscher, Herr des Neides)

### **Gefährdet**

habgierige Händler/ Zehnteintreiber/ Geldwechsler/ Pfandleiher, um ihren Anteil betrogene Diebe, selbstgerechte Streuner, Alchimisten auf der Suche nach dem künstlichen Gold, leidenschaftliche Edelsteinschleifer, besitzergreifende Juweliere, sippenlose Feilscher, verbitterte Zwerge, erfolglose Prospektoren/ Goldgräber/ Schmuggler/ Phexgeweihte

### **Vergiftet**

*Vorteile:* Händler der Händler (IN, TaW Feilschen, Schätzen, Überreden), Spieler der Spieler (TaW Glücksspiel, Falschspiel), Dieb der Diebe (TaW Schlösser knacken, Schleichen, Sich Verstecken, Sich Verkleiden), Sicherer Hort/ Unstehlbarer Schatz, Kunst des Falschen Goldes (Falschmünzer, Siegefälscher, Goldmacher, Edelsteinpfuscher)

*Nachteile:* Unsterbliche Gier (GG, NG, Habgier), Besitzneid, Jähzorn, Prunksucht, Selbstsucht



## Verfallen

*Vorteile:* Kenntnis vom Preis des Gewissens (jeder ist bestechlich), Meister der Gier (Besessenheitszauber, Illusionen, Beherrschungen), Verkäufer der Kartoffelmaschine von Tuch'Olskyn (siehe Amazeroth), Reichtum macht schön(en Schein) (CH)

*Nachteile:* Nicht alles, was Gold ist, glänzt (CH, gierige Augen, feister/ schwitzender Leib, grabbelnde Finger, sabbernde Lippen), Glieder aus Edelstein (Augen, Zähne, Fingerkuppen), Sucht über Sinn (kauft alles und jedes...) und Preis über Wert (... für fast beliebige Summen), ständige Angst vor Diebstahl aber kein Schutz davor, kann seinen Hort kaum noch verlassen

## Verdammt

*Vorteile:* Goldene Hände (König Midas, unermesslicher Reichtum), König der Kontore (vielfacher Monopolist, aventurienweiter politischer Einfluss)

*Nachteile:* Herz aus Glas (totale Gefühllosigkeit), Gold kann man nicht essen (verhungert langsam auf seinem Hort)

## Aus dem Leben eines Paktierers

Rayo drückte sich an die unregelmäßige Wand der düsteren Kaverne, duckte sich tief in das stinkende brackige Wasser des Insanctums. Das mussten die Gezeichneten sein, von denen der arrogante Blakarotin berichtet hatte - sie waren trotz ihrer Unterzahl überlegen, mächtige Kämpfer fürwahr und bereit, alles zu geben. *Komm schon!* rief Rayo sich zur Ordnung, *der Meister hat dich nicht ausgewählt, um hier zu verrecken!* Wahrlich, es war eine Glanzleistung gewesen, wie er diesem Leviathan das Szepter gestohlen hatte - doch sein alter Freund mit der samtenen Stimme hatte ihm kräftig dabei geholfen und erwartete eine Gegenleistung, für die er noch ein Weilchen am Leben bleiben musste...

*Ganz recht,* flüsterte ihm die Stimme ins Ohr, sanft und schmeichelnd - *du weißt doch: helf ich dir, hilfst du mir, ist es nicht immer so gewesen? Aber ich weiß, dass ich mich auf dich verlassen kann, du hast deinen Teil des Handels immer erfüllt...* Ja. Ja, das hatte er, denn Rayo hatte immer all die Pläne vor Augen, die er geschmiedet hatte: eine Piratenflotte wünschte er sich, wie sie in Charypso ankerte - doch unter seinem Kommando! Der Meister selbst hatte sie ihm versprochen, oder nicht?! Die seidene Stimme holte ihn wieder in die Gegenwart, in der soeben einer dieser vermaledeiten Gezeichneten das mühsam eroberte Szepter in Sicherheit brachte: *Du scheinst Hilfe zu brauchen...*, merkte der Flüsterer beiläufig an. Das ärgerte Rayo, sicher würde für eine Hilfeleistung wieder eine Gegenleistung fällig werden -

*Das sind die Regeln, mein Freund!* unterbrach ihn die Stimme und sie war jetzt nicht mehr sanft, sondern scharf und kalt. Eine leise Drohung und ein abfälliger Unterton schwangen nun mit: *Willst du etwa aus unserem kleinen Spiel aussteigen? Sag's nur, dein Einsatz war bislang ohnehin nicht sonderlich hoch...* Rayo schreckte hoch, die Grangorerin brüllte auf einmal Worte, die in seinen Ohren schmerzten und er ahnte Schreckliches - die Schlacht war verloren, schon wallte Wasser auf und schwappte schwarz in die Grotte hinein, da kam etwas aus der Pforte herauf und es war groß! Er brauchte einen Ausweg und zwischen ihm und der Treppe standen die Gegner! *Also gut,* flüsterte er, *helf mir hier 'raus und du hast was gut...* und als nicht sofort eine Antwort kam, setzte er widerwillig hinzu: *Mein Freund... Zholvar!*

Rayo Brabaker, Paktierer im vierten Kreis der Verdammnis und später Fürstkomtur von Schwarz-Tuzak, während des Kampfes im Friedhof der Seeschlangen

## **Belzhorash (BLZ) – Mishkhara**

(Monarchin des Ewigen Siechtums)

### **Gefährdet**

vertriebene/ verdorbene/ enttäuschte Hexen/ Druiden, erfolglose Hebammen, ambitionierte Zahnreißer/ Knochenrichter/ Feldscher, selbstgerechte Apotheker/ Alchimisten, verzweifelte Perainegeweihte

### **Vergiftet**

*Vorteile:* Macht der wunderbaren Heilung (TaW Heilkunde Krankheit/ Wunden/ Gift, Hebamme, Anatom), Meister der anrühigen Apotheke (TaW Alchimie, Pflanzenkunde, Apothekarius), Pestilenzbringer, Schutz vor der Pestilenz (wird nicht angesteckt), Macht über den Wuchs (dämonische Pflanzenmagie), Macht über Getier (bringen immer ansteckende Siechen mit sich), Macht über die Leibesfrucht (Missbildungen, Tod-/ Frühgeburten), Verzauberter Kochlöffel (köstlich anzuschauende/ duftende/ schmeckende Speisen...)

*Nachteile:* Duft der Vergänglichkeit (äußerlich: Schimmel/ Dreck/ Exkrementen/ fauliges Holz/ schales Wasser), Schmutzfink/ Triefnase/ Sabbermaul/ Keuchhusten/ Juckreiz (äußerlich, leicht ansteckend), Verzauberter Kochlöffel (... die kein bisschen nähren und sättigen, sondern Magengrimmen und Flinken Difar verursachen)

### **Verfallen**

*Vorteile:* Vernichter der Feldfrüchte (Fäulnis/ Schädlinge), Meister des Schwarms (Mücken, Maden, Läuse, Asseln, Mistkäfer, Mäuse), Meister des fauligen Frühlings (führt zu Missernten/ Missgeburten, auf 7 Rechtmeilen begrenzt), Sorduls Säurehand (Rost auf Metall/ Schwären auf Holz/ Löcher in Leder und Stoffen)

*Nachteile:* Miasmatischer Atem (CH), Flechtenhaut/ Zahnfäule/ Haarausfall/ blutiger Rotz/ eitriges Auswurf/ rottende Glieder (äußerlich, leicht ansteckend), Siechtum der Freunde (steckt Mensch und Tier in der Umgebung mit üblen Krankheiten an)

### **Verdammt**

*Vorteile:* Fäulnis des Landes (bis zu 7 Hektar, schließt Gewässer mit ein), Sender der Hektabeli, Gesundung von allen Zipperlein (kerngesundes Äußeres, extrem vitaler/ kraftstrotzender Körper...)

*Nachteile:* Nest der Brut (äußerlich: Leib aus Geziefer/ eitrigen Blasen/ Schwären/ Flechten, hochgradig ansteckend), Gesundung von allen Zipperlein (... zum Preis der Duglumspest)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

Mit niedergeschlagenem Blick ging Yasando di Straniera, Abgänger *cum laude* der Peraineschule an der Universität zu Methumis, durch die Reihen der Kranken im Siechenhaus zu Neetha. Viele lagen da auf den dreckigen Strohsäcken. Junge und Alte, Reiche und Arme, Schöne und Hässliche. Die Rote Pest traf jeden und brachte sie alle ins Grab. Und das war das schlimmste an dieser Epidemia. Niemand konnte

helfen, kein Kraut und keine Magie und auch kein noch so talentierter Medicus! Wie oft hatte Yasando schon vergeblich im Gebet zu Peraine Zuflucht gesucht, bis er wieder an ein Totenbett gerufen wurde.

Als Yasando an einem der letzten Betten ankam, hielt er inne. Dieses Gesicht kam ihm bekannt vor. Das Gesicht einer jungen Frau, dem Tode näher als dem Leben. Die roten Pusteln der Pest bedeckten nahezu ihren gesamten Körper und überall war ihre Haut feucht von gelbem Eiter der geplatzten Pusteln. Mit wachsender Furcht begann Yasando die Frau zu erkennen. Kein Zweifel: Alrania, seine Verlobte, die er in Methumis sicher wähnte. *Wie kann das sein? Nein, eine Täuschung! Oder?* Yasando rüttelte an der Sterbenden, um sie ein letztes Mal ins Diesseits zu rufen. Und tatsächlich öffnete die Frau noch einmal ihre Augen. *Oh, mein Yasando. Ich liebe dich. Bete für meine Seele.* Mehr brachte Yasandos Verlobte nicht mehr über die Lippen. *Nein, Arlania, das kann nicht sein. Bitte, ich flehe dich an: Verlass mich nicht. Nicht auch du!* Aber die Augen Arlanias öffneten sich nicht mehr und ihr Atem wurde immer schwächer. *Oh ihr Götter, wie könnt ihr das zulassen. Habe ich nicht immer getan, was ihr verlangt und regelmäßig meinen Zehnt gezahlt? Und nun, wenn ich einmal etwas von euch erbitte, lasst ihr mich im Stich?*

*Ja, so ist es; auf die Götter ist kein Verlass. Sie helfen wem sie wollen und kennen keine Gerechtigkeit. Ich kann dir helfen, mit meiner Macht wird Arlania gesunden.* Die Stimme war die einer freundlichen alten Frau. *Wer bist du? Was verlangst du von mir?* flüsterte Yasando mit tränenerstickter Stimme. *Oh, ich verlange nichts. Ich will dir nur helfen. Du musst nur meinen Namen rufen. Du kennst meinen Namen nicht? Du hast ihn schon manches Mal gehört. Erinnerst du dich nicht mehr an den Namen, den mancher kurz vor seinem Tod sprach und plötzlich wundersamerweise gesundete? Ja, auch da haben die Götter nichts getan. Du hast mein Wirken schon gesehen. Ruf mich und Arlania wird leben!*

*Ja, ich will, dass Arlania lebt. Mishkhara, erhöre mich!*

Yasando di Straniera,  
ein halbes Jahr später von seiner Frau an die Inquisition verraten und hingerichtet. Arlania di Straniera  
nahm sich anschließend selbst das Leben, da sie daran verzweifelte, von einer Erzdämonin gerettet worden zu sein

### **Agrimoth (AGM) – Widharcas**

(Schänder der Elemente)

#### **Gefährdet**

Meisterschmiede, hochbezahlte Mechanici/ Alchimisten, wütende Elementaristen/ Druiden/ Hexen (Unwetterzauberer), böswillige Thaumaturgen (Artefaktzauberer), verbitterte/ verstoßene Zwerge, frustrierende Ingerimmgeweihte

#### **Vergiftet**

*Vorteile:* Meister niederhöllischen Handwerks (FF, KK, TaW alle Handwerkstalente mit zugehörigen Wissenstalenten), Meister der Contra-Elemente (dämonischer Anti-MANIFESTO für Feuer, Erz, Humus, Luft), Agribaals Artefaktmeisterschaft, Schutz vor den Elementen, Helfende Hand an der Esse (dämonische Mindergeister), Eisenzerreißer (KK), Werkzeugmeister (kann aus allem hochwertiges Gerät basteln)

*Nachteile:* Zorn der Elemente (zusätzlicher Schaden durch Elemente), Agribaals Artefaktdiebstahl (jedes 7te lehnt sich gegen Besitzer/ Benutzer auf, hat völlig gegensätzliche/ bössartige Effekte), Arroganz des Handwerksmeisters, Weißglühende Wut (JZ)

### **Verfallen**

*Vorteile:* Mechanicus Diaboli, oder: "Mr. T" (Erschaffung unmöglicher/ besessener Maschinen/ Erschaffung von Maschinen aus Schrott), Baumeister der Niederhöllen (architektonisch unmögliche Gebäude), Großmeister der Contra-Elemente (anti-elementare Versionen vieler elementarer Formeln wie IGNIFAXI-US, MIT DEM WIND, o.ä.), Meisterstück (Bündelung großer Macht in einem finsternen Artefakt)

*Nachteile:* Schaden durch Brot/ Fleisch/ Bier, Fluch des Handwerkers (alle Werkstücke haben verdorbene Eigenschaften), Vergebliches Handwerk (ist nie zufrieden mit seinem Werk), Widerwilliges Werkzeug (führt nicht selten zu Selbstverstümmelungen), Flammender Atem (äußerlich), Rußige/ Ölige/ Brennende/ Ätzende Hände (äußerlich)

### **Verdammt**

*Vorteile:* Macht über den Waldbrand/ den Wirbelsturm/ die Felslawine/ das Erdbeben (Naturkatastrophen, anti-elementare Wirbel), Wandelnde Naturgewalt (anti-elementarer Reiter, Verwandlung in ein Anti-Element)

*Nachteile:* Die Geister die ich rief (Unbeherrschbarkeit gerufener Naturkatastrophen führt zu eigenem Schaden), Kurzlebigkeit der Naturgewalt (verglüht/ verweht/ zerbröckelt/ verrottet)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

*Wumm!* Eine erzene Hand hämmerte auf eine Eisenstange, die sich unter dem ersten Schlag zu einem erstklassigen Schwert formte. *Zisch!* Die Hand aus Quecksilber berührte den kalt glänzenden Stahl und formte Einlegearbeiten, die in ihrer Feinheit nicht zu übertreffen waren. Noch ein Tropfen Blut und ein Agribaal fuhr in das Schwert ein. Perilax der Dämonenschmied beendete das 26. Schwert für diesen Tag. Endlich war Perilax das, was er immer sein wollte. Ein vollendeter Schmied, dem erlesenste Materialien zur Verfügung standen: maraskanisches Endurium, reinstes Mondsilber, feinsten Golddraht...

Väterchen Angrimosch hatte ihm viele unvergleichliche Gaben verliehen. Dass er dafür ihn, Perilax, schmiedete war der notwendige Preis. Nachdenklich fuhr sich Perilax durch seinen kupfernen Bart, schüttelte sein ebenfalls kupfernes Haar, während sein Rückgrat aus Zinn schmerzte. Doch schon kam die nächste Stange edelsten Schwarzstahls für den nächsten Offizier Borbarads.

Perilax, Sohn des Pogosch, heute Schmied in Diensten Galottas

## **Belkelel (BLL) – Dar-Klajid**

(Herrin der Schwarzfaulen Lust)

### **Gefährdet**

enttäuschte/ ewig hoffende Liebhaber, Vereinsamte, Verführer, wütende/ verzweifelte Lustknaben/ Freudenmädchen, ambitionierte Favoriten, verbitterte Katzenhexen, verzweifelte Rahjageweihete

### **Vergiftet**

*Vorteile:* Laraans Unwiderstehlichkeit (CH, Betören), Laraans Lustvolles Lager (meisterliches Liebespiel), Wissen um die Geheimsten Wünsche (IN, Menschenkenntnis), Geheimnis der Blutigen Laken (LEVTHANS FEUER)

*Nachteile:* Ruhelosigkeit, Genusssucht, Lüsterner Blick (äußerlich), Lockendes Lispeln (äußerlich, blutrote/ ungewöhnlich lange Zunge), Egoismus, Stimme voll Missklang (CH)

### **Verfallen**

*Vorteile:* Rettungsloser Rausch (entrückende, suchterzeugende aber nicht erfüllende Rauscherlebnisse), Macht über Begierden (Menschenkenntnis, perverser BANNBALADIN/ GROSSE GIER), Freude der Schmerzen (genussvolle Resistenz gegen Verwundungen, sofortige Regeneration), Schneidende Stimme (Befehle werden befolgt)

*Nachteile:* Freudlosigkeit, Hysterie (extreme Stimmungsschwankungen), Jagd nach dem nächsten Rausch, Vergnügungssucht (echte Abhängigkeit), Selbstsucht, Sucht der Schmerzen/ Freuden der Unterwerfung (Masochismus), Abstumpfung, Sadismus, Laraans Wahres Gesicht (CH-Verlust im Augenblick höchster Extase), Gefühlskälte, Machtbesessenheit, Leib des Laraans (äußerlich: groteske Vergrößerungen der Geschlechtsmerkmale)

### **Verdammt**

*Vorteile:* Sklavenmeister (kann andere willenlos/ abhängig machen), Verdorbener Same/ Verdorbene Leibesfrucht (zeugt Daimonide)

*Nachteile:* Meistersklave (süchtig nach unterwürfiger Dienstbarkeit), Suche nach der Letzten Lust (Selbstaufgabe im tödlichen Rausch)

### **Aus dem Leben eines Paktierers**

*Sieh, meine geliebte Tochter, dies wird dein neuer Mann sein.* Tjeika von Notmark blickte entsetzt auf den kleinen, kahlköpfigen Mann, der mit süffisantem Lächeln vor ihr stand. *Wie? Dieser Wicht soll mein Mann werden? Nein! Ich bin bereits verheiratet, Vater, ich will diesen Jammerlappen nicht!* Der gefürchtete Herr über Notmark blickte säuerlich drein, begann dann aber dröhnend zu lachen, während Tjeika

dem kleinen Schwarzmagier weiter spottend den Rücken kehrte. Mengbillar nannten sie ihn, wie das schon klang!

Keiner von beiden bemerkte das Funkeln in seinen Augen. *Ja, lacht nur. Bald werdet Ihr verstummen. Ich werde Euch unterwerfen, hochnäsige Tjeika. Herzogin von Dar-Klajid, helft mir und ich werde Euch einst für immer zu Diensten sein. Gebt mir die Levthansgestalt und ich will diese Buhlin unterwerfen.*

Kaum hatte der Borbaradianer seinen stummen Ruf in die siebte Sphäre geschickt, verstummte Tjeika. Sie schluckte und ihr Atem ging mit einem Mal schneller. Unbemerkt von allen anderen blickte sie den widerwärtigen Mann an, in ihren Augen ein feuchtes Schimmern: Begehren. Sie warf sich auf die Knie, während das Gelächter der Warzensau verstummte, Uriel von Notmark runzelte die Stirn, sah seiner Tochter angewidert zu. *Ich will Euch immer zu Diensten sein, mein Gebieter. Befehlt und ich gehorche!*

Und während Uriel grimmig grübelnd auf seinem grob gehauenen Thron saß, schallte das gierige Kichern des Paktierers durch die Gänge von Burg Grimzahn.

Mengbillar, Gefolgsmann Borbarads und Belkelelpaktierer, bei der Unterwerfung der Adelsmarschallin