

Finsterland

DÄMONENBESCHWÖRUNG

von Georg Pils

Im Almanach der Zauberkunst wird zwar auf das Dämonenunwesen allgemein eingegangen, aber die konkreten Details mögen ein wenig zu kurz gekommen sein. Der Sinn dieses Artikels ist, die wichtigsten Informationen zur Handhabung der Dämonenbeschwörung im Spiel zusammenzufassen und zu erklären.

DIE NATUR DER DÄMONEN

Das Wesentliche an Dämonen ist ihre Unvollständigkeit. Sie sind unfertige Wesen, denen etwas fehlt. Sie sind entweder körperlich unstrukturiert, besitzen keinen vollständigen Geist oder erfüllen keinen Zweck. In den meisten Fällen sind es sogar mehrere Probleme gleichzeitig. Die Höllische Sphäre ist eine Art Halbe der Wirklichkeit, in der alle halbgen Konzepte, Ideen und Erfindungen in der eisigen Kälte herumliegen. Dieser Zustand ist für die dortigen Wesen zutiefst unbefriedigend. Tragischerweise bestehen Verbindungen in die Tatsächliche Sphäre, durch die sie das Gefühl der Vollständigkeit wie ein warmes Licht wahrnehmen können. So werden sie davon angezogen, wie Motten an das Licht. Normalerweise ist es nicht möglich, die Grenze zwischen den Welten zu überwinden. Die Dämonen können zwar manchmal, wenn die Strömungen in der Magischen Sphäre anfluten, durchbrechen, aber der Aufenthalt ist immer von kurzer Dauer. Sie tun sich auch mit der für sie befremdlichen tatsächlichen Welt schwer. Bleibt ein Dämon zu lange auf der Tatsächlichen Sphäre, beginnt er zu zerfallen. Der Kontakt mit der Wirklichkeit ist für sie unangenehm und schlussendlich schädlich.

Durch die Entwicklung der Magie durch Menschen änderte sich die Situation: Plötzlich war es möglich, magische Energie, die von Menschen ausgesandt wurde, als Brücke in die Wirklichkeit zu nutzen und sich mit diesen für die Dämonen fremden Wesen zu verbinden.

Seither sind Dämonen im Finsterland ein Problem. Gleichzeitig scheint es für die Menschheit nicht möglich zu sein, auf die Zauberkunst zu verzichten.

BESCHWÖRUNG

Einen Dämon zu rufen, ist verhältnismäßig einfach. Es gibt eine Reihe von Ritualen, die so einen Dienergeist aus der Höllischen Sphäre herbeiholen. Besonders leicht ist es, solche Zauber an Orten zu wirken, an denen die Grenzen der Tatsächlichen Sphäre schwach sind, an denen die Strömungen in der Magischen Sphäre besonders stark sind oder an denen die Höllische Sphäre durchlässig wird. Im Idealfall treffen diese drei Phänomene zusammen. In diesem Fall genügt ein minimaler Aufwand magischer Energie und man kann einen Durchgang erschaffen.

Da Dämonen große Schwierigkeiten mit der Orientierung in der Wirklichkeit haben, hilft es, ihre Charakteristika genau zu kennen und sie so führen. Typischerweise sollte man den Namen und Titel des Wesens kennen. Kennt man dessen Fähigkeiten und Bedürfnisse, hat man vielleicht sogar eine Chance, die Beschwörung zu überleben.

Solche Riten sind mit einer Vielzahl von Verzerrungen verbunden. Sie sollen Uninitiierte davon abhalten, Kreaturen der Höllischen Sphäre in die Wirklichkeit zu locken. Zusätzlich ist die Beschwörung solcher Wesen absolut verboten. Wissen darüber wird nur unter der Hand oder als Teil von Sekten und Kulturen verbreitet. Die Bücher, die es dazu gibt, sind seltene Einzelexemplare, die normalerweise aus gutem Grund unter Verschluss sind.

Typischerweise wird eine Dämonenbeschwörung anhand eines Ritualkreises durchgeführt, der dem Wesen einerseits einen Orientierungspunkt gibt, es aber auch gleichzeitig zurückhält. Über die richtige Gestaltung des Kreises gibt es unzählige Theorien. Material, Symbolik und Aufbau sind von Schule zu Schule verschieden. Auf jeden Fall sollten Fehler unbedingt vermieden werden. Wenn etwas einmal funktioniert hat, ist das keine Garantie dafür, dass es nochmal klappen wird, aber ein Fehler ist auf jeden Fall katastrophal.

Man erkennt übrigens, dass ein solches Ritual funktioniert hat, indem man auf die Temperatur achtet. Es wird plötzlich merklich kälter und ein Wind kommt auf. Um zu verhindern, dass man bei solchen Riten ertappt wird, achten Dämonenbeschwörer darauf, an einem leicht heizbaren Ort zu arbeiten. Das Feuer schützt auch vor Erfrierungen. Die Kälte erklärt auch die traditionellen Pelze der Schamanen und Geisterbeschwörer, selbst in der sommerlichen Hitze.

BINDUNG

Nach der Beschwörung folgt der zweite Teil des Rituals. Die Bindung des Dämons ist notwendig, um die Kreatur zu Verhandlungen zu zwingen. Unmittelbar nach der Ankunft beginnt der Dämon, die Struktur seiner Umgebung aufzulösen, um sich selbst zu vervollständigen. Das betrifft auch den Schutzbereich, den man gezogen hat. Ist der Dämon vor dem Zerfall des Kreises nicht gebunden, kann er ausbrechen. Besonders geschickte Beschwörer sind in der Lage, den Kreis so zu gestalten, dass er sich selbst vervollständigt, allerdings setzt das großes Geschick voraus.

Bei der Bindung wird der Dämon mit einem Ding oder einer Person verknüpft. Die Bindung in Gegenstände macht das Wesen bequem transportierbar und verhindert, dass es zu viel machen kann. Das reduziert die Gefahr, macht den Dämon aber auch eher nutzlos. Zusätzlich beginnt der Gegenstand zügig, zu zerfallen und zu altern. Aus diesem Grund bindet man Dämonen vorzugsweise in goldene Gegenstände oder weiter wachsende Pflanzen. Eine besonders interessante Möglichkeit ist die Bindung in ein Thaumoniumgefäß. Dieses versorgt den Dämon ständig mit magischer Energie und macht ihn gewissermaßen zu einem Wesen der Tatsächlichen Sphäre. Ungünstigerweise saugt diese Konstruktion der gesamten Umgebung ihre magischen und vitalen Energien ab.

In einer Person gestaltet sich die Angelegenheit anders.

Der Dämon fügt seine Struktur und Essenz dem Menschen hinzu. Dadurch wird der Mensch zunächst mächtiger und kann auf die Fähigkeiten des Dämons zugreifen. Die Verknüpfung mit der Kreatur lässt auch einen Zugang durch die Magische Sphäre offen, durch die man ständig mehr magische Energie erhält. All das ist für Zauberer sehr interessant. Mit der Bindung in einen Menschen ist allerdings auch ein Problem verbunden: Der Dämon verdrängt seinen „Gastgeber“ langsam, aber sicher. Im Endeffekt ist in einem Körper nur Platz für ein einziges Wesen und der Dämon ist hungriger und stärker. Je mächtiger das Wesen, desto schneller sein Angriff und desto größer der Verlust an Persönlichkeit. Es ist zwar keinem Dämon möglich, einen Menschen vollständig zu übernehmen (das wird durch die unvollständige Natur der Kreaturen bedingt), aber gerade bei mächtigen Wesen ist die Annäherung sehr groß.

Schlussendlich schwächt sich die Verbindung wieder ab. Der Dämon wird irgendwann wieder in die Höllische Sphäre zurückgesaugt und zurück bleibt das Wrack eines Menschen.

Es ist auch möglich, Dämonen in Tiere zu binden, allerdings führt das meistens dazu, dass das Tier sehr eigentümlich wird und oft völlig außer Kontrolle gerät.

BANN

Einen einmal beschworenen Dämon wieder loszuwerden, ist keineswegs einfach: Man benötigt dazu nicht nur den Gegenstand oder das Wesen, in das er gebunden wurde, sondern auch den Namen der Kreatur und reichlich Paraphernalia.

Hat man alles beisammen, muss man die Kreatur festsetzen. Auch hier ist ein Bannkreis nützlich. Die Probleme beginnen allerdings erst mit dem Beginn des Rituals. Dämonen versuchen auf verschiedene Arten, der Zurückschickung zu entgehen: Sie drohen, die besessene Person zu töten, den Magier zu vernichten oder allgemeines Chaos zu stiften. Wieviel davon in der Macht der Kreatur steht, ist schwer abzuschätzen. Man muss sich da auf das eigene Wissen und die Intuition verlassen.

Zu einem Bannritus gehören gewisse Gesänge und Zaubersprüche. Gelingt es, den Dämon zu vertreiben, ist die Sache allerdings noch nicht erledigt. Ein einmal geöffneter Durchgang kann immer wieder aufbrechen. Dazu kommt noch, dass die hinterlassene Unvollständigkeit schnell von ähnlichen Wesen gefüllt werden kann.

Schließlich ist es so, dass einmal geschlossene Pakte weiter gelten, selbst wenn die Verbindung gewaltsam beendet wurde. Der Dämon und der Mensch können immer wieder auf ihre Vereinbarung zurückkommen.

DIENSTE

Wer einen Dämon beschwört, erhofft sich normalerweise einen Vorteil daraus. Tatsächlich können gerade die mächtigeren Dämonen Einiges unternehmen, um die Situation des Beschwörenden zu verbessern. Sie können Reichtum herbeischaffen, Menschen unterwerfen und allerhand Illusionen schaffen, die der Person Vorteile verschaffen. Nichts davon hat Bestand, aber wenn man seine Karten gut spielt, kann man schnell große Verbesserungen erreichen. Dämonen haben wenig Probleme damit, die Zukunft und die Vergangenheit zu sehen, sie können unsichtbar töten und sie können sehr überzeugend sein.

Die mächtigeren Dämonen vereinbaren ausführliche Pakte mit ihren Beschwörern. Üblicherweise wird es den Kreaturen gelingen, ihre Opfer um den Finger zu wickeln und schlussendlich scheitern zu lassen. Ihre Fähigkeit, Illusionen zu schaffen, ist dafür wie gemacht. Besonders tragisch ist es, wenn gut gemeinte Wünsche in ihr Gegenteil verkehrt werden und dadurch schlussendlich mehr Schaden angerichtet wird.

Viele Dämonenbeschwörer versteifen sich auf ihre Lösungsmethode: Ab dann versuchen sie, die Probleme, die die erste Beschwörung verursacht hat, mit einer weiteren Beschwörung zu lösen. Am Ende ist der Magier dem Dämon völlig ausgeliefert und es bleibt ihm nichts anderes über, als sich dem Wesen gänzlich zu unterwerfen. Das ist der Moment, in dem der Dämon endlich vorschlägt, vom Zauberer Besitz zu ergreifen um ihn für seine eigenen Zwecke zu missbrauchen.

BESESSENHEIT

Es gibt auch Personen, die aus traditionellen oder persönlichen Gründen den Wunsch hegen, von einem Dämon besessen zu werden. Gerade bei Schamanen ist dieses Phänomen häufig und auch recht gut erforscht. Scheinbar dürften deren Riten einen gewissen Schutz vor der Macht des Dämons beinhalten und so verhindern, dass der Schamane dem Wesen endgültig ausgeliefert bleibt.

Da allerdings die meisten Schamanen ohnehin verrückt sind, ist die Sache wohl komplexer als gedacht. Eine gängige Theorie ist, dass der Wahnsinn und das Neben-sich-Stehen eine Art Unterbereich im Geist schafft, in dem der Dämon seinen Platz findet, ohne die eigentlich Natur des Beschwörers anzugreifen. Allerdings ist diese Überlegung kaum belegt.

OPFER

Dem Dämon Opfer zu bringen, ist eine weitverbreitete Vorbereitungsarbeit bei Riten. Die magische Energie des Opfers verstärkt die Kraft des Rituals und vereinfacht die Beschwörung. Menschen- und Tieropfer sind aus diesem Grund auch besonders wirksam. Auch andere Opfer sind möglich, wie Kräuter, Schätze und Andenken.

Alles, was dem Dämon das Gefühl der Vollständigkeit gibt, ist willkommen.

SCHUTZMASSNAHMEN

Eine Besessenheit zu erkennen, ist erstaunlich kompliziert. Es gibt eine Reihe von Erkrankungen, die ähnliche Symptome haben. Heute ist die Diagnose mit einem Ektometer recht schnell gemacht, wenn man weiß, worauf man achten muss. Subtile Formen der Besessenheit können so recht gut erkannt werden.

Die Behandlung erfolgt dann üblicherweise durch Amtsmagier. Sie versuchen, den Dämon zu bannen oder in einen unbelebten Gegenstand zu binden. Die Verfahren, die dabei zum Einsatz kommen, sind keineswegs einheitlich und ihre Wirksamkeit ist noch kaum erforscht. Jeder Amtsmagier hat seine eigenen Vorstellungen, wie so etwas ablaufen soll und nur wenige hatten in ihrer Karriere die Gelegenheit, einen solchen Fall zu bearbeiten. Für den Amtsmagier stellen solche Riten eine beträchtliche Gefahr dar. Läuft etwas schief, kann er selbst besessen werden.

Eine wirksame Methode, um Dämonen fernzuhalten, ist, die entsprechenden Räumlichkeiten mit Zertenium abzuschirmen. Es bildet zumindest eine grundsätzliche Barriere gegen dämonische Angriffe. Mächtigere Wesen können allerdings auch das überwinden.

Von religiöser Seite aus gibt es auch einige Verfahren, die Dämonen bannen sollen, allerdings sind diese Methoden überhaupt nicht wissenschaftlich analysiert. Sie beruhen ausschließlich auf traditionellen Überlieferungen.