DÄEMONEN

Dämonen sind gefallene Engel. Die Bibel überliefert, dass im Himmel ein Drittel der Engel rebelliert hätte, weil sie die Gnade, die den Menschen zuteil wird, nicht akzeptieren wollte. Schon zuvor gab es ausschweifendes Verhalten bestimmter Engel, die den Verkehr mit Menschen ausübten, woraus abgöttische Kreaturen entstanden sind. Die gefallenen Engel wurden vom mächtigen Erzengel Luzifer angeführt. Sie wurden schließlich aus dem Himmel verbannt und auf die Erde geworfen, wo sie seitdem ihr Unwesen treiben. Zu der Zeit der ersten Menschen (Goldenes Zeitalter) wandelten die Dämonen noch in großer Zahl auf der Erde. Im Laufe der Jahrhunderte, vor allem im Frühmittelalter wurden sie oft gejagt und eliminiert. Die toten Dämonen kamen ins Totenreich. Es war und ist jedoch möglich, Dämonen von dort heraus zu beschwören. Dämonen stellen eine Vielzahl unberechenbarer, launischer und unheimlicher Mächte dar, die oft mit Naturgewalten und Krankheiten in Verbindung gebracht werden. Die Dämonen blicken derzeit einer neuen Ära entgegen, von der sie glauben, dass die allmächtigen Pläne durch das pre-apokalyptische Zeitalter zu ihren Gunsten verändert werden könne. Sie stellen sich dabei auch erneut der Feindschaft gegen die Menschheit, wie auch gegen Abgötter aus anderen Götterwelten. Obwohl Dämonen auch mit Menschen paktieren können, sind viele von ihnen der Ansicht, dass die Menschen ihr gottloses Treiben auf Erden zu lange geführt haben. Sie sehen nun ihre Herrschaft als angebrochen. Die Dämonen unterteilt man in niedere Dämonen und in namhafte Dämonen, zu denen auch die führenden Erzdämonen gehören.

Entstehung:
Dämonen sind geschaffene göttliche Wesen, die vor ihrem Sturz Engel waren.
Dämonen können sich nicht selbst fortpflanzen. Sie können sich aber mit Menschen fortpflanzen, woraus allerdings Halbdämonen (Abgötter) entstehen.
Dämonen können auch aus besonderen transzendent-okkulten Quellen erzeugt werden, z. B. aus den Seelen verstorbener Menschen, die mit Dämonen einen Pakt eingegangen sind.
Ebenso kann z. B. mit Hilfe der Psinetik Nekyomantie der Acephale als dämonischer Widergänger erschaffen werden.

Lebensraum:
Seit dem Sturz ist der Lebensraum der Dämonen in der Immanenten Welt. Verborgen leben sie unter den Menschen auf der Erde.
Da viele von ihnen gestorben sind, können sie durch Beschwörung wieder vom Totenreich zurück in die Immanente Welt gebracht werden.
Dämonen beherrschen die Materialisation, mit der sie sich auch in der Immateriellen Ebene bewegen können.

Auftreten (Omen / Schreck):
Dämonen besitzen, anders als Engel, seit ihrem Sturz ein abscheuliches chimäres Aussehen, das einen Schrecken verursachen kann.
Um nicht aufzufallen, nehmen fast alle Dämonen Besitz von menschlichen Körpern und bewegen sich somit unerkannt unter den Menschen.
Wenn man weiß, dass man es mit Dämonen zu tun hat, muss man einen TW auf MUT schaffen, um sich in die Nähe zu wagen.
Ein Dämon kann herbeibeschworen werden, auch wenn er schon in der Immanenten Welt lebt. Er taucht dann dort mit seinem Wirtskörper auf. Wird er aus dem Totenreich herbeibeschworen, erscheint er (sofern er nicht Besitz von einem Menschen ergreifen kann) mit seinem dämonischen Aussehen.
Das Beschwören von Dämonen verursacht immer besondere Omen, woran Parajäger erkennen können, dass ein Dämon gegenwärtig ist. Die Omen sind stärker, je mächtiger der Dämon ist. Zu den leichten Omen gehören Wind, das Aufhören von Vogelgezwitscher oder Zikadenzirpen, verwelkende Blumen, flackerndes Licht, Stromausfall u. ä. Zu den schweren Omen gehören Geisterstimmen, plötzliche Unfälle, Viehsterben, Stürme, Gewitter, Erdbeben, blutende Statuen usw. Außerdem hinterlässt ein herbeibeschworener Dämon am Ort seines Auftretens immer leichte Schwefelrückstände.
Der Kontakt mit Dämonen ist stets beängstigend. Sie sind zwielichtige Wesen, sind hoch skrupellos und das Lügen gehört zu ihrer natürlichen und einschüchternden Umgangsform.

Anbetung / Pakte:
Will ein Mensch einen Dämon herbei beschwören, hat das meistens den Grund, mit ihm einen Pakt einzugehen, bei dem der Mensch mit Erfolg oder anderen ewigen Geschenken beschenkt werden will. Im Gegenzug erhält der Dämon meistens dafür die Seele des Menschen. Das hat für den Dämon zwei Vorteile: Der Mensch verliert seine göttliche Gnade und sein Geist wird zu einem Dämon oder einer monströsen Kreatur. Auf alle Fälle sollte man bei einem Pakt mit einem Dämon stets das „Kleingedruckte" des Vertrags beachten.
Wird ein Dämon aus dem Totenreich herbei beschworen, wird er sich auf alle Fälle dankbar zeigen, besonders dann, wenn ihm auch gleich eine menschliche Hülle angeboten wird.
Wird ein Dämon von irgendwoher aus der Immanenten Welt gerufen, kann das den Dämon auch verärgern, wenn er gerade mit anderen Dingen beschäftigt war. Ein Dämon ist ohnehin nicht daran gebunden, einen Pakt einzugehen. Er kann aus der Laune seiner Natur auch einfach alle anwesenden Menschen umbringen.
Namhafte Dämonen können die Beschwörung ablehnen. Sie erkennen während des Versuchs die Umgebung der Beschwörung.
Einen Dämon beschwört man am besten an einem unheiligen Ort herbei, z. B. an speziellen Dämonen-kreuzungen.
Dämonen in der Immanenten Welt können nur in einem Umfeld von 100 x 100 Km herbei beschworen werden. Die lose Anrufung von niederen Dämonen funktioniert nur, wenn sich einer gerade irgendwo in der Nähe aufhält.

Immunität:
Dämonen sind immun gegen psychische Psinetiken, außer vor Exorzismus und Nekromantie.
Profane Waffen schaden Dämonen nicht. Auch dem Wirt, von dem der Dämon Besitz ergriffen hat, schadet das nicht. Diese Angriffe dringen zwar in den Körper ein und lassen Blut austreten, aber die Wunde schließt sich sofort wieder. Das ist allerdings anders, wenn der Dämon seinen Wirt verlassen muss und der Wirtskörper nicht mehr rechtzeitig geheilt werden kann.

Schaden:
- Der psinetische Lichtblitz löst lediglich bei niederen Dämonen einen Schock aus, wenn ihnen der TW auf WS misslingt. Ein weiterer TW auf WS entscheidet darüber, ob ein niederer Dämon daraufhin kurz in die Immaterielle Ebene entweiche muss.
- Durch die erfolgreiche Psinetik Exorzismus wird ein Dämon aus einem Menschen ausgetrieben. Sofern er keine Parade einsetzen kann, um von einem anderen Menschen Besitz zu ergreifen oder sich zu materialisieren, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er dann W100 Min. lang verbleiben muss. Ebenso kann ein Dämon ohne Wirtskörper direkt in die Immaterielle Ebene verbannt wird. Bei einem meisterhaften Exorzismus wird er sofort ins Totenreich verbannt. Ein priesterlicher Exorzismus kann einen Dämon direkt ins Totenreich befördern.
- Eine Handvoll Salz, eine geschossene Steinsalzpatrone und auch das Übertreten einer Salzlinie verursacht bei niederen Dämonen – 5 VIT. Das Überqueren von Salzlinien wird darum vermieden, allerdings lässt sich Salz auch leicht fortbewegen.
- Weihwasser verursacht bei niederen Dämonen – 1 VIT und einen Schock. Besessene werden dadurch erkennbar, weil sie dann krampfartige Bewegungen und merkwürdige Geräusche äußern.
- Stählerne und silberne Waffen richten nur bei niederen Dämonen LE-Abzüge an, wodurch sie sterben können.
- Alle Dämonen können keine stählernen Wände durchqueren oder sich von stählernen Ketten befreien.
- Durch tödliche Explosionen sterben alle Dämonen und ihre menschlichen Wirtskörper.
- Durch Heilige Waffen können alle Dämonen endgültig eliminiert werden.
- Dämonenfallen, aus Pentakeln mit entsprechenden Sigillen setzen Dämonen fest. Für niedere Dämonen sind das immer die gleichen Darstellungen, für die namhaften Dämonen müssen Sigillen mit deren Namen verwendet werden. In so einer Falle kann sich der Dämon nur noch leicht bewegen und keine Psinetiken und Fähigkeiten wirken. Mit der Psinetik Aurensicht können Dämonen solche Fallen erkennen, wenn die Psinetik aktiviert ist. Ein namhafter Dämon kann max. W100 Tage in der Falle gehalten werden.

Eliminierung:
Niedere Dämonen können durch stählerne und silberne Waffen getötet werden. Dadurch kann auch der menschliche Wirtskörper sterben. Tote Dämonen gelangen ins Totenreich.
Alle Dämonen können durch Heilige Waffen endgültig eliminiert werden. Dadurch kann auch der menschliche Wirtskörper sterben.
Es ist zweifelhaft, ob der Erzdämon Luzifer durch eine Heilige Waffe endgültig getötet werden kann oder ob er nur vorübergehend stirbt.
Kämpft man gegen einen Dämon in seiner Urgestalt, verliert er schwarzes Blut. Wird er getötet, zerfällt sein Körper zu schwarzer Asche.

Talente und Regenerierungen:
Der menschliche Wirt übernimmt während der Besessenheit die Werte des Dämons.
- LE:
  - Sinkt LE auf 0, ist der Dämon tot und entschwindet ins Totenreich.
    Bei Heiligen Waffen sterben Dämonen endgültig.
  - LE regeneriert bei niederen Dämonen je ¼ Std. um einen Punkt.
  - LE regeneriert bei namhaften Dämonen je Min. um einen Punkt.
- VIT:
  - Sinkt VIT in den kritischen Bereich, entschwindet der Dämon in die Immaterielle Ebene.
  - VIT regeneriert bei niederen Dämonen je ¼ Std. um einen Punkt.
  - VIT regeneriert bei namhaften Dämonen je Min. um einen Punkt.
  - Hohe oder niedrige VIT-Werte verändern die WM.
- PSI:
  - Dämonen beherrschen Psinetiken.
  - PSI regeneriert bei niederen Dämonen je ¼ Std. um einen Punkt.
  - PSI regeneriert bei namhaften Dämonen je Min. um einen Punkt.

Werte eines niederen Dämons:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	15	15	15	15	15	15	15		15	15	15

Psinetiken: Alle Dämonen beherrschen meistens diese Psinetiken:

- Biokinese
- Diachryso
- Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
- Photokinese; jedoch nur Umbrakinese
- Psychokinese
- Pyrokinese
- Superagilität
- Teleport

Besondere Psinetiken: Fast alle Dämonen beherrschen diese dämonischen besonderen Psinetiken.
(Namhafte Dämonen sind wesentlich mächtiger als niedere Dämonen und beherrschen viele Psinetiken.)

- Besessenheit: Dämonen können von Menschen oder Tieren Besitz ergreifen. Dies kostet dem Dämon – 1 PSI. Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. War die Psinetik erfolgreich, erleidet das Opfer sofort – 1 WS. In der Zeit der Besessenheit kann der Besessene keine WS regenerieren. Hat der Dämon Besitz ergriffen, kann er mit dem Wirtskörper frei handeln. Der Dämon lebt nun mit seinem menschlichen Wirt. Selbst wenn er irgendwohin beschworen wird, erscheint er mit seinem menschlichen Körper. Jeden Tag, um 15 Uhr kann sich der Besessene mit einem einfachen TW auf WS gegen die Besessenheit wehren. Der Dämon kann sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Gelingt die Befreiung, muss der Dämon den Körper verlassen. Misslingt die Befreiung, verliert der Mensch erneut – 1 WS. Wenn der Dämon den Körper verlässt oder verlassen muss, erleidet der Besessene – W4 WS. Wenn ein Dämon seinen Wirtskörper verlassen muss, z. B. auch nach einem erfolgreichen Exorzismus, kann er direkt eine weitere Parade nutzen (TW auf REFL und PSI), um von einem anderen Wesen Besitz zu ergreifen oder sich in der Immanenten Welt zu manifestieren. Misslingt ihm das, muss er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene entweichen. Der Mensch kann sich danach nur noch lückenhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Er kann immer wieder unter Flashbacks leiden.
- Materialisation: Dämonen können von der Immanenten Welt in die Immaterielle Ebene wechseln. Der TW auf PSI kostet – 1 PSI. Die Rückkehr in die Immanente Welt ist ohne Psinetik möglich. Er erscheint dann in einem Umfeld von 11 x 11 Metern von seinem alten Wirtskörper. Das Erscheinen eines Dämons kann einen Schreck auslösen. Misslingt ihm allerdings die Materialisation, muss er für W100 Min. in die Immaterielle Ebene entweichen.
- Dämonenfratze: Auch wenn man sich dem Dämon bereits mutig stellen konnte, kann er seine schauderhafte Fratze offenbaren, die einen Schrecken verursachen kann. Das ist auch dann möglich, wenn der Dämon von einem Menschen Besitz ergriffen hat. Der TW auf PSI kostet – 1 PSI.
- Dämonenkralle: Der Dämon besitzt in seiner Urgestalt Krallen. Wenn er von einem Menschen Besitz ergriffen hat, kann er diese Krallen hervorkommen lassen, die 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten. Der TW auf PSI kostet – 1 PSI.

- Omen wirken: Namhafte Dämonen können in ihrer Umgebung bewusst Omen entstehen lassen. Der TW auf PSI kostet – 1 PSI. Er hat dabei folgende Optionen: Beängstigendes Gefühl bei Menschen, das – 1 in MUT bewirkt, wenn der automatische Gegen-TW auf WS misslingt (bei manchen Dämonen kann das auch ein erotisch-ausschweifendes oder skrupellos-gewalttätiges Verhalten auslösen); Vögel hören auf zu zwitschern; Zikaden hören auf zu zirpen; leichter Nebel steigt an; es wird kühl; es kommt ein Gewitter auf; Blumen verwelken; Statuen weinen Blut; Vögel fallen tot vom Himmel; Insekten verhalten sich sonderbar; elektrische Kleingeräte und Lichter fallen aus.

Besondere Fähigkeiten:

- Materielles Wirken: Dämonen können durch ihre Willenskraft von der Immateriellen Ebene heraus in die Immanente Welt hinein wirken. Wenn ihnen der TW auf WS gelingt, können sie dadurch Gegenstände bewegen, Abdrücke hinterlassen, Stimmen erzeugen, Psinetiken wirken usw. Das kostet sie für jede Aktion – 1 VIT.
- Umlagerung: Wird ein Mensch über einen längeren Zeitraum von einem oder mehreren Dämonen aus der Immateriellen Ebenen heraus beobachtet und beschattet, handelt es sich um eine Dämonen-Umlagerung. Dies fordert von einem Menschen alle 10 Std. einen TW auf WS. Misslingt der TW, sinkt seine WS – 1. Der Mensch fühlt sich beobachtet und verängstigt. Die Umlagerung funktioniert auf 100 x 100 Meter.
- Dämonen-Telepatie: Namhafte Dämonen können mit allen Dämonen dauerhaft telepathisch Kontakt halten, in einem Umfeld von 100 x 100 Metern. Diese Fähigkeit kann ohne TW eingesetzt werden.
- Dämonische Medialität: Namhafte Dämonen können psinetische Quellen, Psinetiker, Abgötter, Geister und Dämonen erkennen. Diese Fähigkeit geschieht automatisch. Das gilt nicht für Dämonenfallen; diese können nur mit der psinetischen Aurensicht erkannt werden.

Abaddon: Namhafter Erzdämon. Übersetzt heißt dieser Dämon so viel wie „Untergang", „Vertilgung", „Abgrund", „Grube". Der griechische Name lautet Apollyon. Abaddon wird in der Bibel erwähnt, immer im Zusammenhang mit dem Totenreich (Scheol). Er gilt als Engel des Abgrunds (Offb. 9,11). Will man es so deuten, so fiel Abaddon wie ein Stern vom Himmel und er hatte den Schlüssel zum Brunnen des Abgrunds. Als er den Abgrund öffnete, stiegen Heuschrecken empor. Die Darstellung bietet viel Interpretation darüber, ob mit Abaddon der Teufel selbst gemeint sein könnte. Auch beschreibt die Offenbarung in der Bibel, dass am Ende der Apokalypse ein Engel den Schlüssel haben wird, um den Teufel im Abgrund einzusperren. Ob damit ein anderer Engel gemeint ist, der den Schlüssel haben wird oder Abaddon selbst diese Tätigkeit ausführen soll, ist unklar.

- **Auftreten**: Abaddon wandelt bereits auf Erden. Über die Art seines Erscheinens ist bisher jedoch wenig bekannt. Sein dämonisches Aussehen dürfte eine düstere Gestalt sein, in der man den Abgrund eigener psychischer Verirrungen erkennt. Sein Auftreten wird oft von Heuschrecken begleitet.

- **Psinetiken**:
  - Aerokinese
  - Biokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
  - Molekulkinese
  - Nekromantie
  - Optikinese
  - Photokinese; jedoch nur Umbrakinese
  - Psychokinese
  - Pyrokinese
  - Superagilität
  - Telepathie; jedoch nicht Neuralinkinese und Somnakinese
  - Teleport
  - Wahrsagen

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

  - Seelenblick: Abaddon kann in die menschliche Seele und in dessen Abgründe blicken.

- **Artefakte**:
  - Schlüssel zum Brunnen des Abgrunds: Der Brunnen des Abgrunds scheint eine geheime Pforte zum Totenreich zu sein. Abaddon ist in Besitz des Schlüssels, einem Artefakt, mit dem man das Totenreich betreten kann. Er kann damit außerdem sämtliche Kreaturen aus dem Totenreich herbei holen. Täglich könnte er eine Kreatur befreien, wenn ihm der TW auf PSI gelingt.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
15	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

- **Jüngste Ereignisse**: In der Walpurgisnacht, vom 30.04. auf den 01.05.2019 wurde Abaddon von Hexen auf dem Hexentanzplatz herbeibeschworen und weilt nun wieder auf der Erde. Die Präzeptoren Aachens waren dabei, konnten die Hexen zwar eliminieren, aber Abaddon nicht mehr aufhalten.

Abalam: Namhafter Erzdämon, der auch unter dem Namen Abali bekannt ist. Er ist einer von zwei Begleitern des Dämons Paimon und beherrscht wissenschaftliche Kenntnisse.

- **Auftreten**: Abalam wandelt bereits auf Erden. Er hatte sich zuletzt als ein Dr. Albrecht ausgegeben, der in menschlicher Gestalt auf der Insel Riems als Wissenschaftler tätig war.

- **Psinetiken**:
    - Aerokinese
    - Biokinese
    - Diachryso
    - Exorzismus
    - Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
    - Nekromantie
    - Psychokinese
    - Telepathie; jedoch nicht Somnakinese
    - Teleport; jedoch nicht die Rochade

- **Besondere Psinetiken**:
    - Besessenheit
    - Dämonenfratze
    - Dämonenkralle
    - Materialisation
    - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
    - Dämonische Medialität
    - Dämonen-Telepatie
    - Materielles Wirken
    - Umlagerung

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	18	18	18	18	18	18	15	15	18	18

- **Jüngste Ereignisse**: Am 16.08.2019 haben die Präzeptoren Aachens in einem Haus in Preuswald gegen die Dämonen Paimon, Beball und Abalam gekämpft. Beball und Paimon wurden endgültig eliminiert, aber Abalam konnte entkommen. Am 21.06.2020 paktierte Abalam mit der mesopotamischen Abgöttin Lamaštu, die das Corona-Virus in die Welt gesetzt hatte. Abalam und Lamaštu waren bereits dabei ein weiteres dämonisches Virus herzustellen, als sie von den Präzeptoren aufgehalten wurden. Lamaštu wurde dabei endgültig eliminiert. Abalam konnte erneut fliehen.

Acephale: Namenloser Dämon des Krieges. Diese Dämonen besitzen keinen Kopf, sondern haben ihre Gesichter im Torso. Sie verursachen Krieg und kämpfen überaus gewalttätig. Sie können Angst machenden Schlachtenlärm erzeugen. Um sie herum üben sie eine Aura der Gewalt aus, die Menschen im Laufe der Zeit zu mörderischen Handlungen zwingt.

- **Auftreten**: Acephale können von Nekromanten dort beschworen werden, wo es eine kriegerische Vergangenheit gab.
  Fordert man einen Acephale zum Kampf heraus, ist er gezwungen, diesen einzugehen.
  Der Acephale tritt meistens als Einzelgänger auf.

- **Psinetiken**:
  - Biokinese
  - Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
  - Nekromantie; jedoch nicht die Nekyomantie
  - Psychokinese
  - Telepathie; jedoch nicht Neuralinkinese und Somnakinese
  - Teleport
  - Wahrsagen

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

  - Aura der Gewalt: Der Acephale kann eine Aura der Gewalt wirken, auch aus der Immateriellen Ebene heraus. In der Gegend von 1 x 1 km wird sich irgendjemand zu einer mörderischen Gewalttat hinreißen lassen, wenn diesem Menschen der Gegen-TW auf WS misslingt. Wer davon betroffen ist, bestimmt evtl. der Würfel.
  - Schlachtenlärm: Der Acephale kann einen Schlachtenlärm verursachen, der alle Menschen um ihn herum, in einem Umfeld von 11 x 11 m dazu zwingt, die am nächsten zu sich stehende Person tödlich anzugreifen. Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen.

- **Waffen**: Biss: In seinem Mund befinden sich große, scharfe Zähne. Sofern er seine Opfer nicht nach herkömmlichen Methoden umbringt, tötet er sie damit. Auch mögliche Angreifer, die er überwältigen konnte, würde er mit seinen Zähnen danach zerfleischen. Siehe Biss eines größeren Tieres (4 / 6 / 6+W12)! Besonders übel findet der Angriff dadurch statt, indem er sich hinter jemanden teleportiert und dann zubeißt.

- **Weiteres**:
  - Der Acephale kann durch Nekyomantie von einem Psinetiker beschworen werden. Der Acephale ist dem Psinetiker treu ergeben, wenn dem Psinetiker der TW auf CHAR gelingt. Der Psinetiker ist dann auch jederzeit in der Lage den Acephalen wieder sterben zu lassen.
  - Im Kampf existiert der Kopf im Bereich des Brustbereichs. Wird laut Trefferliste der Kopf getroffen, muss der Wurf wiederholt werden. Wird die Brust getroffen, muss der Bereich des Kopfes ausgewertet werden, ohne Hals.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	18	15	15	18	18	18	18	18		15	18	18

Asmodai: Namhafter Erzdämon. Auch Asmodäus oder Aschmodai genannt. Er gilt als der Dämon des Zorns, der Begierde und der Lust. Er trägt einen blutüberströmten Streitkolben mit sich herum. Den Legenden nach soll Asmodai auch der Verführer der Städte Sodom und Gomorra und sieben weiterer Städte gewesen sein. Sein Wesen soll allerdings auch humorvoll sarkastisch sein und er übt seine Verführungskünste auf Frauen aus. Er hinkt mit einem Bein.
Eine Legende berichtet davon, dass er Lilith geheiratet hat.
2015 behauptete der mexikanische Exorzist César Ignacio Trugui in einer italienischen Wochenzeitung, dass Asmodai verstärkt Angriffe führt.

- **Auftreten**: Asmodai tritt nach einer Herbeibeschwörung dankbar und freundlich auf und geht gerne einen Pakt ein. Bei seinem Pakt bietet er großes Wissen an oder die Kunst eines Handwerks zu erlernen. Er ist auch bereit, einem Menschen einen Schatz zu zeigen, das in der modernen Welt auch einfach der richtige Tipp beim Pferderennen sein könnte oder auf die richtige Aktie zu spekulieren.
  Von seinem Wesen ist er teils witzig, auch sarkastisch. Er gibt wahre und vollständige Antworten, ist gerne gut gekleidet und sucht sich Menschen als Hülle, die sehr gut aussehen. Er versteht sich als Frauenverführer. Aber er hinkt auf einem Bein. In seiner Umgebung verursacht er gelegentlich, dass sich die Menschen in lustvoller Begierde sexuell aufeinander einlassen. Er hält sich dort auf, wo sich Luxus und Lust begegnen.
  Sollte man Asmodai herausfordern, kann er überaus gefährlich zornig werden. Er entwickelt starke Kräfte und schlägt mit seinem Streitkolben zu. Er kann einen Zorn verursachen, bei dem die Menschen auf den nächstbesten losgehen.

- **Psinetiken**:
  - Aerokinese
  - Biokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
  - Molekulkinese
  - Nekromantie
  - Psychokinese
  - Pyrokinese
  - Resistenz
  - Superagilität
  - Telepathie; jedoch nicht Neuralinkinese und Somnakinese
  - Teleport
  - Wahrsagen

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

  - Lust: Asmodai kann Lust verursachen, die alle Menschen um ihn herum, in einem Umfeld von max. 100 x 100 m dazu zwingt, sexuellen Begierden nachzugehen und unabhängig von Geschlecht und Person miteinander zu verkehren. Alle Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Die Psinetik kostet ihn – 1 PSI.
  - Zorn: Asmodai kann Zorn verursachen, der alle Menschen um ihn herum, in einem Umfeld von 11 x 11 m dazu zwingt, die am nächsten zu sich stehende Person tödlich anzugreifen. Alle Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Der Dämon kann auch auswählen, wer unter der Psinetik leidet. Die Psinetik kostet ihn – 1 PSI.

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

- **Weiteres**:
  - In der apokryphen Schrift Tobias ist überliefert, dass man beim Formel-Exorzismus zum Verbannen von Asmodai das Herz und die Leber eines Fisches benötigt.
  - Asmodai sucht sich gerne menschliche Wirte aus, die überaus gut aussehen.
  - Laut jüdischen Sagen soll sich Asmodai an die Gesetze der Thora halten. Ihm gehorchen angeblich auch die abgöttischen Shedim, die ihn als König verehren.

...

- **Waffen**: Sein eigener, mit Blut betränkter Streitkolben ist eine Heilige Waffe. Wenn mit der Waffe getroffen wird, fällt der Wert eine Kategorie schwerer aus, also ein normal gelungener TW wird zu einem guten usw. (7 / 8 / 8+W6).

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	CHAR	VIT	LE	REFL
15	18	18	18	15	15	15	18	18	18	18	18	18

- **Jüngste Ereignisse**: Am 17.11.2018 hatten die Präzeptoren Aachens Kontakt mit Asmodai und konnten sich von ihm seinen Streitkolben ausleihen, mit dem sie den Abgott Odin endgültig eliminierten. Sie gaben ihm im Dezember den Streitkolben zurück und übergaben ihm wie versprochen auch Odins Speer Gungnir. Er gibt sich in menschlicher Gestalt mit dem Namen Anton Modis aus und lebt in Horn-Bad Meinberg. Am 01.04.2021 bedrohte Asmodai die Präzeptoren in einem Gespräch mit Walter Freudenhammer, dass sie ihn bei seinen Taten nicht stören sollen. Asmodai war darüber verärgert, dass die Präzeptoren im August 2020 von einem Artefakthändler magische Artefakte stehlen wollten, die an Asmodai gehen sollten. Bei diesem Einsatz im August waren einige Präzeptoren ums Leben gekommen. Asmodai soll seitdem die Leichen von Harald Kenner und Andre Klein bei sich Zuhause eingelagert haben. Er drohte damit, diese der Öffentlichkeit preis zu geben, wenn die Präzeptoren ihn noch mal stören sollten.

Beball: Namhafter Dämon und Anhänger des Erzdämons Paimon; auch bekannt unter dem Namen Labal. Er gilt als ein Dämon, der sich mit Propaganda auskennt. Gemeinsam mit dem Dämon Abalam gehörte er zu den Vertrauten Paimons.

- **Auftreten**: Bis 2019 hatte sich Beball als PR-Manager von Google ausgegeben, unter dem Namen Dr. Bering.

- **Psinetiken**:
  - Aerokinese
  - Biokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Hypnokinese; jedoch nicht Veritas
  - Nekromantie
  - Psychokinese
  - Telepathie; jedoch nicht Somnakinese
  - Teleport; jedoch nicht die Rochade

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	15	18	18	18	18	18	15	15	18	18

- **Jüngste Ereignisse**: Am 16.08.2019 haben die Präzeptoren Aachens in einem Haus in Preuswald gegen die Dämonen Paimon, Beball und Abalam gekämpft. Beball und Paimon wurden endgültig eliminiert; Abalam konnte entkommen.

Kerberos: Namenloser Dämon und ein blutrünstiger, überaus großer Dämonenhund, der oftmals etwas bewacht oder schützt. Sein Bellen klingt metallisch und sein Atem soll schon tödlich sein. Laut den Sagen lassen sich Kerberoi durch Gesang oder süße Speisen besänftigen. In Deutschland finden sich Sagen aus dem Raum Bregenz und dem Kluser Wald über einen derartigen Hund, der Klushund genannt wird. In der keltischen Mythologie wird er Barghest genannt. In der griechischen Mythologie wird er meistens als mehrköpfiges Wesen beschrieben. Vermutlich handelt es sich beim Kerberos um einen Geisterhund aus alter Vorzeit. Es gibt Berichte, in denen der Kerberos von namhaften Dämonen geführt wird.

- **Auftreten**: Der Kerberos ähnelt einem Wolf, allerdings ist er größer und ihm fehlt die starke Behaarung. Er besitzt große Zähne und Klauen. Wie andere Dämonen kann sich der Kerberos in der Immateriellen Ebene fortbewegen. Er kann aber auch in die Immanente Welt wechseln und ist dort immer unsichtbar. Wenn er Angriffe startet, materialisiert er sich und greift dann mit Bissen oder Krallen an, ohne dass er dabei gesehen wird. Manchmal stellt er sich als unsichtbares Wesen auch einfach neben seinem Opfer und hechelt ihn mit seinem giftigen Atem an. Als unsichtbares Wesen in der Immanenten Welt kann der Kerberos gehört werden und man erkennt seine Spuren. Sollte jemand in die Immaterielle Ebene blicken oder ihn durch Aurensicht erblicken, muss der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet man einen Schreck. Der Kerberos bewacht häufig etwas oder wurde dazu beauftragt, etwas oder jemanden zu jagen. Namhafte Dämonen können Kerberoi führen.

- **Psinetiken**:
  - Diachryso; er kann jedoch nicht durch Objekte hindurchgehen
  - Telepathie; jedoch nur Sensing

- **Besondere Psinetiken**:
  - Materialisation: Anders als bei Dämonen ist die Immaterielle Ebene das Zuhause der Kerberoi. Einem Kerbeross muss also der TW auf PSI gelingen, um in die Immanente Welt einzudringen. Dringt er in die Immanente Welt ein, ist er dort unsichtbar. Für die Rückkehr in die Immaterielle Ebene ist keine Psinetik nötig.

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonen-Telepatie: Diese Teleapathie funktioniert auf tierische Weise unter Kerberoi und die Kerberoi können die Telepathie von Dämonen wahrnehmen.
  - Omen; die begrenzen sich auf Kältewahrnehmung und Nebel.

  - Lähmender Atem: Der Kerberos kann sich neben seinem Opfer stellen und ihn anatmen. Dadurch erleidet der Mensch – W4 VIT und – W4 WS. Dies kostet ihm keinen TW auf PSI.
  - Spürsinn: Der Kerberos kann sein Opfer über viele km weit aufspüren und ihn so jagen.

- **Besonderes**: Gesang oder süße Speisen können ihn beruhigen, wenn dem Kerberos der TW auf WS misslingt.

- **Waffen**:
  - Biss eines großen Tieres (4 / 6 / 6+W12)
  - Klauen, wie Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	18	12	12	/	17	/	/	15	Rennen 17 SINN 18 Suchen 17	15	15	17

- Durch die hohe SINN kann man sich an einen Kerberos kaum anschleichen. Die hohe SINN dient ihm auch, um Fährten über viele Kilometer weit aufzunehmen.
- Der Kerberos rennt doppelt so schnell, also 10 Felder auf dem Kampffeld.

- **Jüngste Ereignisse**: Am 13.03.2020 wird das Schloss Waldlust von einem Kerberos bewacht, der damit beauftragt ist, Menschen aufzuhalten, die das Hotel verlassen wollen. Der Kerberos wurde vom Trickster dort abgestellt. Die Präzeptoren Aachens bekommen nur kurz Kontakt mit der Kerberos-Kreatur.

Legion: Namhafter Dämon. Er wird auch als Dämon von Gadara genannt. Übersetzt bedeutet Legion „Viele". Legion wird bereits im Neuen Testament genannt. Jesus treibt dort den, bzw. die Dämonen von einem Menschen aus und lässt sie in eine Schweinherde einfahren. Er gilt als einer der gefährlichsten und grausamsten Dämonen, dem sogar andere Dämonen wegen seines Irrsinns aus dem Weg gehen.

- **Auftreten**: Legion tritt skrupellos und sarkastisch und leicht verrückt auf. Er lacht hyänenartig und macht sich gerne einen Spaß daraus, Menschen zu töten und diese dann zu verzehren. Legion ist willkürlich und gefährlich. Das ist auch der Grund dafür, dass selbst andere Dämonen nicht gerne mit ihm zusammenarbeiten. Legion ist ein Dämon, der personell vielfach auftritt. Er ist nicht ein Dämon, sondern viele in einem. Er kann in bis zu 6 dämonischen Gestalten auftauchen, die alle zusammen eine Einheit bilden. Wenn er herbeibeschworen wird, kann er auch in bis zu 6 dämonischen Personen auftauchen und in dieser Masse auch Besitz von verschiedenen Menschen oder eben nur von einem Menschen nehmen. Sollte Legion in dieser Welt sein, wird er mit seinen Personifizierungen stets zusammen auftreten. Es ist nicht einer von ihnen die Hauptgestalt, sondern sie sind alle gleichwertig. Sie können aber auch einfach in einer oder mehreren Gestalten auftreten. Ein Legion redet darum auch scheinbar mit sich, besitzt dann aber weitere Persönlichkeiten in sich. Als Wohnstätte wählt Legion mit Vorliebe düstere, unheimliche und abgelegene Orte auf. Das können auch verlassene Spukhäuser sein. Von dort aus wird er in einem weiten Umkreis die Umgebung mörderisch drangsalieren, ohne dass man unbedingt weiß, von woher der Schaden ausgeht.

- **Aussehen**: Wenn der Legion oder die Legion-Dämonen in ihrer dämonischen Gestalt auftreten, sehen sie furchterregend aus. Ihre Fratze ist dämonisch, mit Reißzähnen in ihrem Maul. Die Augen leuchten rot. Sie sind nur spärlich mit Fell bekleidet. Auf ihren Köpfen sind kleine Hörner. Aus ihren Händen ragen lange Krallen. Die Füße sind Hufen, mit denen sie sich aber dennoch sehr motorisch bewegen können.

- **Omen**: Legion verbreitet Chaos und verursacht sie auch. Sein Auftreten fällt dadurch auf, dass in seiner Umgebung bestialische Morde geschehen. An dem Ort, wo er haust, ist es unheimlich, meist nebelig. Da er gelegentlich auch Tiere tötet, finden sich vor Ort auch Vogel-, Katzen- oder Eichhörnchen-Kadawer. Die Leichen von Menschen lässt er geschickt verschwinden. Meistens schleppt er sie in die Immaterielle Ebene, wo kein Mensch sie findet. In der Nähe der Legion-Behausung versagt, wenn Legion es beabsichtigt, sämtliche Elektronik.

- **Beschwörung / Pakt**: Legion kann beschworen werden, aber er geht selten einen Pakt ein. Und wenn, dann wird dieser nur so lange halten, wie es Legion gefällt. Seine unberechenbare Art fällt aus dem typischen Verhalten eines Dämons heraus.

- **Psinetiken**:
  - Ateatos
  - Biokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Hypnokinese, jedoch nicht Neuralinkinese und Somnakinese
  - Nekromantie
  - Psychokinese
  - Telepathie
  - Teleport

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie: Sie können sich auch so unverständlich telepathisch miteinander unterhalten, dass das nicht einmal andere Dämonen verstehen.
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

...

- Legion-Duplizierung: Legion übt diese Fähigkeit auf besondere Weise aus:
  - Es sind im Grunde 6 Legion-Dämonen. Jeder dieser Dämonen hat die unten angegebenen Werte.
  - Aus einem Legion-Dämon kann ein oder können mehrere Legion-Dämonen heraus entstehen, die in einem Umfeld von 11 x 11 m von dem Dämon herum entstehen und auftauchen.
  - In diesen Dämonen können die weiteren Dämonen existieren und freigelassen werden.
    - Beispielsweise begegnet man erst nur einem Legion-Dämon. Dieser lässt zwei weitere entstehen. Im ursprünglichen Legion-Dämon befindet sich immer noch ein weiterer, im zweiten Dämon, der aufgetaucht ist, befinden sich noch zwei weitere Legion-Dämonen und der Dritte ist für sich alleine.
    - Ebenso könnte auch einer oder könnten mehrere sich auch in der Immateriellen Ebene aufhalten, während andere Legion-Dämonen in der Immanenten Welt ihr Unwesen treiben.
  - Die Entstehung geschieht durch die Legion-Persönlichkeit, die erscheinen möchte. Sie verlässt den anderen Legion-Dämon aus eigener Kraft und muss dafür keinen TW auf irgendein Talent machen.
  - Für den SM ist wichtig, dass er die Werte einer jeden Persönlichkeit festhält.
  - Die Legion-Gestalten können nicht weiter als 10 Km voneinander entfernt sein, sonst löst sich die entsprechende Dämonenpersönlichkeit auf. Sie ist dann sofort in der Immateriellen Ebene, in der Mitte der anderen Persönlichkeiten.
  - Die Legion-Dämonen können jederzeit, ohne TW, in eine der anderen Gestalten einziehen.

- **Eliminierung**:

  - Der Legion-Dämon bzw. eine -Persönlichkeit kann nur durch Heilige Waffen eliminiert werden.
  - Allerdings: Solange noch einer der Legion-Dämonen existiert, stirbt Legion mit seinen 6 Persönlichkeiten nicht.
  - Wenn einer der Legion-Persönlichkeiten eliminiert wird, regeneriert die eigentlich tote Persönlichkeit und kann, wenn sie es will und wieder stark genug ist, wieder aus einem der anderen Persönlichkeiten hervorgebracht werden. Oder sie hält sich solange sie es will in der Immateriellen Ebene auf.
  - Legion stirbt also nur dann, wenn wirklich alle 6 Einheiten eliminiert wurden.

Weiteres: Legion ist durchaus durchtrieben, listig und grausam. Er könnte seinen Tod vortäuschen und wiegt seine Opfer damit in Sicherheit. Er entschwindet in die Immaterielle Ebene oder teleportiert sich. Er verbirgt sich in der Gestalt eines anderen Legion-Dämons, erscheint dann plötzlich frei im Umfeld des einen. Sie greifen brutal und hinterlistig an. Und sollte es ihnen doch zu gefährlich werden, suchen sie sich einen anderen Ort, wo sie ihr Unwesen treiben können.

Waffen: Legion nutzt die Waffen, die er an sich bringen konnte.

- Dämonenklauen (3 / 5 / 5+W12 TP)
- Fangzähne (4 / 6 / 6+W12 TP)
- Hufen (5 / 6 / 6+W6 TP)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
15	17	18	17	15	18	15	18	18	18	18	18	18

- Durch den hohen Wert in NK und SCHLW richtet er + W6 TP mehr an.
- Durch seinen hohen Wert in ST richtet er einen Powerschlag an, also zusätzlich + W6 TP.
- Durch seinen hohen Wert in REFL erhält er bei der Ermittlung der Reihenfolge in der Kampfliste + W6 Punkte zusätzlich.

Jüngste Ereignisse: Am 27.1.23 jagten die Präzeptoren den Dämon in der Hardtheimkapelle Weilheim. Der Dämon konnte dort alle Präzeptoren eliminieren, nämlich Walter Freudenhammer, Yugo Takemura, Sebastian Wille, Katja Klein und Mikael Weymann. Thomas Denker wurde einige Stunden zuvor von Legion gebissen und musste in einem Krankenhaus notärztliche behandelt werden. Bei dem Kampf in der Kapelle nutzte Legion seine vielen Gestalten und nahm meisterhaft Besitz von Katja Klein und Mikael Weymann.

Mogwai: Niedere Dämonen. Mogwai ist kanonesisch und bedeutet „Teufel", „teuflisch". In den chinesischen Mythen werden sie als menschenfeindliche Dämonen beschrieben. Der Folklore nach spielt die Kreatur gerne böse Streiche und verwüstet Häuser. Während der Regenzeit findet ihre Paarung statt. In der westlichen Welt werden sie als Gremlin bezeichnet, begründet durch die Filme, die seit 1984 erschienen sind. In daoistischen Exorzismusritualen werden Schwerter aus Pfirsichbaumholz angefertigt, um Mogwais abzuwehren. Ebenso wurden falsche Geldscheine verbrannt, als Opfer, um Unheil durch die Mogwais abzuwenden. Mogwais haben eine hässliche koboldartige Erscheinung und sind höchstens 60 cm groß. Mogwais verursachen keine Omen und keine negative Auswirkung durch Umlagerung. Sie sind häufig an ein Artefakt gebunden, in dem sie „Zuhause" sind.

- **Ursprung**: China

- **Auftreten**: Der oder die Mogwais sind – ähnlich wie Geister – oft an einen Gegenstand gebunden, von dem sie ausgehen. Warum sie in Verbindung zu dem Artefakt stehen, ist ungeklärt. Möglich wäre eine dämonische Bannung. Sie existieren zunächst in der Immateriellen Ebene. Wenn sie vom Artefakt befreit werden, materialisieren sie sich und richten großes Unheil an. Sie treten primitiv und grausam auf und verursachen Verwüstung und Tod. Sie nehmen spielerisch alles auseinander und greifen Mensch und Tier an. Sie treten oft in Gruppen auf und erst nach ihrer Zerstörungswut begeben sie sich wieder zurück in das Artefakt, in dem sie dann wieder in die Immaterielle Ebene wechseln.
  Sie lassen sich nicht beschwören und man kann mit ihnen keinen Pakt eingehen. Namhafte Dämonen können sie vermutlich befehlen.

- **Psinetiken**:
  - Lygokinese; jedoch nur den Blitz aus der Fulgurkinese
  - Psychokinese
  - Teleport; jedoch nicht die Rochade

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonen-Telepatie
  - Materialisation; nur wenn sie aus dem Artefakt befreit werden oder wenn sie nach ihrem Zerstörungsrausch wieder zurück in ihr Artefakt gehen. Aus dem Artefakt treten W20 Mogwai-Monster auf, die sich entsprechend der Kampfreihenfolge in einem Umfeld von 11 x 11 m vom Artefakt manifestieren. Die Materialisation kostet sie keine PSI und benötigt keinen TW.
  - Dämonische Gestalt: Mogwais treten dauerhaft in ihrer dämonischen Erscheinung auf, darum muss der TW auf MUT gelingen, damit man keinen Schreck erleidet. Ebenso tragen sie dauerhaft offen ihre Dämonenkrallen.

- **Schaden – Eliminierung - Regenerierung**:
  - Profane Waffen schaden ihnen nur bedingt. Sie können Schocks erleiden und TP hinnehmen, die Wunden heilen und die LE regeneriert jedoch je Aktion um einen Punkt. Wird der Mogwai geköpft, ist er allerdings tot und löst sich in die Immaterielle Ebene ins Artefakt hin auf.
  - Sinkt die VIT in den kritischen Bereich, entschwindet der Mogwai auch in die immaterielle Welt und ist wieder an sein Artefakt gebunden.
  - Treffer durch stählerne, silberne und Heilige Waffen regenerieren nur je ¼ Std. um einen Punkt und sollte der Mogwai dadurch sterben, ist er tot. Durch heilige Waffen stirbt der Mogwai endgültig.
  - Da die Mogwais eine Schar sind, die an das Artefakt gebunden sind, macht es Sinn, das Artefakt zu zerstören, damit sie nicht erneut auftreten können. Die Mogwais, die sich aber bereits manifestiert hatten, bleiben materialisiert in der Immanenten Welt.
  - Nach dem Tod eines Mogwais zerfällt der Körper allmählich zu schwarzer Asche.
  - Psinetik regeneriert je ¼ Std. um einen Punkt.

Werte eines Mogwais:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	15	12	12	12	12	12	15		12	10	15

- **Jüngste Ereignisse**: Am 01.08.2020 ist ein Teil der Präzeptoren Aachens in das Haus eines Artefakthändlers eingebrochen, um von dort psinetische Artefakte zu stehlen. Sie stießen dabei auf eine Kiste, die nach dem Öffnen diverse Mogwais freisetzte. Der Angriff der Mogwais tötete bis auf eine Person alle dortigen Präzeptoren.

Paimon: Namhafter Erzdämon. Paimon wird in verschiedenen Grimoire beschrieben, immer als einer der Könige der Hölle. Im „Pseudomonarchia daemonium" (1577) steht geschrieben, dass er Luzifer mehr als alle anderen Könige gehorsam ist. Er sitzt auf einem Dromedar, trägt eine Krone, hat weibliche Gesichtszüge und ihm voran geht eine Schar von Männern mit Musikinstrumenten. Anfangs spricht er mit einer lauten, brüllenden Stimme. Ihm folgen die Könige Beball und Abalam und ihm unterstehen 200 Legionen, von denen einige auch Engel sind. Im „Dictionnaire Infernal" werden die Beschreibungen ebenso wiedergegeben. Im „Ars Goetia" wird die Schar der Musikanten als Geister beschrieben. Die begleitenden Könige heißen dort Labal und Abali. Paimon soll Wissenschaften lehren und Geheimnisse verraten und hohe philosophisch-geistliche Fragen beantworten können.

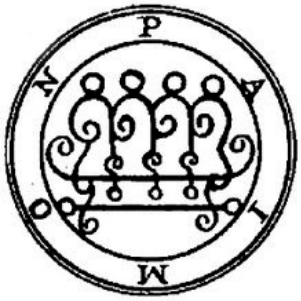
- **Auftreten**: Paimon hat zunächst ein lautes Auftreten. Er hat eine Vorliebe für Propaganda und Musik und ihm stehen häufig seine zwei dämonischen Helfer Abalam und Beball zur Seite. In der diesseitigen Welt könnte Paimon moderne Medien nutzen, um seine Absichten musikalisch als Propaganda in die Welt zu senden.
  Will man Paimon beschwören, muss man Richtung Nordwesten blicken. Dort soll angeblich seine Stätte liegen. Er geht durchaus Pakte ein.

- **Psinetiken**:
  - Aerokinese
  - Biokinese
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Hypnokinese
  - Nekromantie
  - Psychokinese
  - Telepathie; jedoch keine Somnakinese
  - Teleport

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenfratze
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

  - Suggestion: Der Dämon kann mit Hilfe von Musik die Menschen in einem hörbaren weiten Umfeld zu mörderischen Taten hinreißen und dadurch auch Kreaturen anlocken, die ihm hörig sind. Die Psinetik kostet ihm – 1 PSI.

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung



- **Weiteres**:
  - Paimon ist Satan sehr untergeben.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	18	15	15	15	15	15		15	18	15

- **Jüngste Ereignisse**: Am 16.08.2019 wurden Paimon und Beball von den Präzeptoren Aachens in einem Haus im Stadtteil Preuswald durch Hilige Waffen endgültig eliminiert. Dabei kam jedoch auch einer der Präzeptoren ums Leben. Paimon wurde mit dem heiligen Eselskinnbacken eliminiert und Beball mit dem heiligen Croft-Rohr. Der zweite dämonische Helfer Abalam konnte entkommen.

Seere: Namhafter Dämon, der auch unter den Namen Seire oder Sear bekannt ist und als dämonischer Prinz bezeichnet wird. Er ist als Räuber bekannt, hat aber trotz seines dämonischen Wesens eine gutartige Art oder steht dem Bösen zumindest gleichgültig gegenüber. Er wird im Grimoire Ars Goetia erwähnt (17. Jh.) Er hat die besondere Fähigkeit, sich auf der ganzen Welt hin zu teleportieren. Außerdem hat er kein abscheuliches dämonisches Aussehen, sondern ein menschliches, was es ihm ermöglicht, ohne Besessenheit in der menschlichen Welt zu verkehren. In den Legenden reitet er außerdem auf einem fliegenden Pferd.

- **Auftreten**: Wird Seere beschworen oder geht er mit jemanden einen Pakt ein, beschenkt er den Menschen mit verborgenen Schätzen oder hilft ihm bei Raubüberfällen. Es steht kaum in seiner Absicht, dem Menschen böses zu wollen. Allerdings hat er eine Leidenschaft für diebische Tätigkeiten. Sinnt der Mensch also nach Reichtum, bietet Seere ihm auch an, einen lohnenswerten Einbruch durchzuführen, bei dem er ihm hilft.
  Seere hat keine erschreckende dämonische Gestalt. Seine Gestalt ist ein gutaussehender Mann. Wenn er beschworen wird, tritt er also überaus menschlich auf und braucht die Besessenheit nicht ausüben. Mit ihm tritt außerdem ein Pferd auf, dass Flügel ausspannen kann und auf dem er sich fliegend fortbewegen kann. Das hat er eigentlich nicht nötig, denn mit seiner Psinetik Teleport kann er jeden Ort der Erde bereisen.

- **Psinetiken**:
  - Diachryso
  - Exorzismus
  - Nekromantie; jedoch nur sein geisterhaftes geflügeltes Pferd
  - Psychokinese
  - Superagilität
  - Teleport; er kann bei Berührung auch andere Personen, Lebewesen oder Dinge mit sich fortteleportieren

- **Besondere Psinetiken**:
  - Besessenheit
  - Dämonenkralle
  - Materialisation
  - Omen wirken

- **Besondere Fähigkeiten**:
  - Dämonische Medialität
  - Dämonen-Telepatie
  - Materielles Wirken
  - Umlagerung

- **Weiteres**:
  - Sein Pferd tritt zunächst wie ein normales Pferd auf. Es kann sich zu einem geflügelten Dämonenpferd verwandeln, das Furcht verursachen und mit seinen Flügeln fliegen kann. Das Pferd ist ein wehrhaftes Wesen, das mit seinen Hufen angreifen kann. Andere Pferde fühlen sich in seiner Nähe unwohl.
  - Sein menschliches Aussehen altert nicht. Seine Gestalt bleibt stets attraktiv (Wert 15) und die gleiche. Das birgt in der modernen Welt die Gefahr, dass sein Gesicht durch Software wiedererkannt werden kann.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	15	15	15	15	15	15	15		15	15	15

- **Jüngste Ereignisse**: Im Juli 2022 erfahren die Liberatoren, dass eines ihrer Mitglieder namens Beau Seiré in Wirklichkeit der Dämon Seere ist. Im August 2022 entwickeln die Liberatoren mit den Präzeptoren einen Plan, um Seere zu fassen und zu eliminieren.

Trickster: Der Trickster ist ein kosmisches Urwesen, ein Mischwesen aus Dämon und Engel. Er gehörte wohl zu den ersten Wesen der Welt und wird in vielen Religionen unterschiedlich beschrieben. Er taucht beispielsweise in der afroamerikanischen Yortuba-Religion als Eshu-Elegba auf, als der Herr der Straßen, der über Zufall, Misserfolg, Unfall, Gelingen und Schicksal bestimmt. In Westafrika wird er Anansi genannt, den Gott des Schabernacks, der häufig in Form einer Spinne auftritt. Er gilt dort als der erste König Afrikas. Im haitianischen Voodoo-Glauben trägt er den Namen Ti Malice und ist einer der mächtigen Loa-Geister. Bei dem indigenen Volk der Taíno, die ihren ursprünglichen Lebensraum im heutigen Venezuela hatten, trug der Guahayona Züge des Tricksters. Laut deren Mythen führte er einst Menschen aus einer Höhle. Die Frauen brachte er auf eine Insel und die Männer ließ er an einem Bach verenden. Er gilt dort aber auch als ein Wesen, das den Menschen neue Lebensräume zeigt. In der nordischen Mythologie gleicht Loki dem Trickster. In einigen Religionen wird beschrieben, dass er die Menschen geschaffen hat. Von ihm heißt es auch, er habe den Menschen gezeigt, wie man Feuer macht, den Mörser gebraucht und Ackerbau betreibt. Als Engelswesen gehört er nicht mehr dem Himmelreich an, er ist aber auch kein gefallener Engel, also kein Dämon. Er gehört keiner der beiden Seiten an. In der Bibel wird er nicht beschrieben. Im Christentum ist seine Einordnung problematisch. Der Teufel prägt hier das Bild des mächtigsten dämonischen Wesens. Das ist im Judentum ähnlich. In der deutschen Etymologie wird er als „Göttlicher Schelm" beschrieben. Seine Macht scheint fast unbegrenzt. Mit seinen Fähigkeiten ist er in der Lage die kosmische Ordnung durcheinander zu bringen. Lediglich mächtige Erzdämonen und die Erzengel könnten sich gegen ihn behaupten, aber sie scheinen ihn auch zu fürchten und sich über ihn zu ärgern. Weil der Trickster auf der Abschussliste von Engeln und Dämonen steht, versucht er unerkannt auf Erden zu leben. Das tut er aber dennoch in Saus und Braus. Trickster bedeutet soviel wie Gauner, Betrüger und Schwindler. Er hat einen zwiespältigen Charakter. Er besitzt eine tatsächlich moralische Seite, die Taten schafft, um positive Auswirkungen zu prägen. Die andere Seite provoziert Konflikte, an denen er sich ergötzt. Durch seine Eigenschaften scheint er absolut überlegen, wiederum macht ihn seine Unvernunft und Neugier unterlegen. Trotz seiner hohen Bewusstseinsentwicklung, hat er die große Schwäche der Instinktlosigkeit. In der Yoruba-Religion wird er so beschrieben: „Wenn er am Boden sitzt, stößt er sich mit seinem Kopf an der Decke; steht er auf, so ist er genau so hoch wie der Teppich." Der US-amerikanische Politiker Hynes schrieb zum Trickster: „Zu definieren heißt Grenzen zu ziehen, und Trickster scheinen erstaunlich resistent zu sein gegen Eingrenzungen. Sie sind zwanghafte Grenzübertreter."

- **Auftreten**: Der Trickster ist ein Gestaltenwandler. In vielen Mythen nimmt er Tiergestalt an, aber auch chimäre Gestalten. Meistens bewegt er sich jedoch in der Immanenten Welt als Mensch unter den Menschen.
  Er schafft sich dabei einen Lebensraum voller Widersprüche und theatralischen Aspekten. Er liebt seine eigenen Inszenierungen, er weicht von allen Normen ab, ist zugleich aber anpassungsfähig, er ist ein Betrüger und Falschspieler, offenbart den Menschen aber Geheimnisse und Wahrheiten, er ist ein Meister der Verwandlung und der Täuschung, er verändert Situationen, imitiert Gottheiten, erfindet neue Realitäten, er ist gierig und oft ungeduldig, er besitzt eine enorme Libido, er kann überaus mitfühlend, aber auch brutal gewaltsam sein, er ist listig, frech und impulsiv, chaotisch, unberechenbar, stiftet gerne Verwirrung und Streit und hat Macht über sexuelle Begierden und hat häufig eine hermaphrodite Ausstrahlung, er ist für niemanden und gegen alle. In der Begegnung mit ihm wird man diese ambivalenten Verhaltensweisen wahrnehmen. So wird man ihn nie wirklich einschätzen können. Er kann Menschen helfen, kann sie aber auch grausam zu Tode richten. Ob er Leben gibt oder nimmt, entscheidet der Trickster in der jeweiligen Situation, zum Schluss wandelt er aber das Grausame oft wieder in ein nützliches Ende.
  Der Trickster kann Streit nicht gut ertragen, mag es aber, wenn Menschen an seinen Taten fast verzweifeln. Sein Verhängnis ist häufig die Gier nach Sex und Lust und seine gewisse Instinktlosigkeit. So lässt sich der Trickster auch durch ungeahnte Vorgehensweisen in die Irre führen, wenn man seine Inszenierungen durchbrechen kann.
  Der Trickster existiert irgendwo in der Immanenten Welt und erschafft sich sein eigenes interessantes und widersprüchliches Dasein. Er lebt dabei über Jahre das Genre einer bestimmten Lebensweise aus und wechselt dann in ein völlig anderes Dasein. In der Zeit, wo er diese Lebensweise bespielt, besitzt er dabei eine Gestalt, die er sich selbst ausgedacht hat. Er nimmt nicht, wie die Dämonen es tun, von einem Menschen Besitz, sondern erstellt sich als Formwandler sein Aussehen selbst.

- **Fähigkeiten**: Der Trickster beherrscht alle psinetischen und dämonischen Fähigkeiten, die er auch potenziert ausüben kann und er kann kosmische Gesetze verändern. Besonderheiten:
  - Metamorphose: Er kann sich in alle beliebigen Formen verwandeln.
  - Molekulkinese: Er kann gewünschte Dinge hervorbringen und verschwinden lassen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
18	15	20	18	15	15	15	15	15		20	20	15

- Der Trickster kann seine Werte eigenständig verändern und seiner Gestalt anpassen.

- **Jüngste Ereignisse**: Am 13.03.2020 veranstaltete der Trickster in Freudenstadt im Hotel Waldlust ein Live-Krimi-Wochenende, in dem er ein Mörderspiel inszenierte, bei dem eine Mörderin mit echten Absichten reiche Menschen umgebracht hat, die der Trickster allerdings nicht wirklich sterben ließ. Die Präzeptoren Aachens waren bei dem Fiasko anwesend, weil der Trickster sie eingeladen hatte. Sie konnten oder wollten ihn nicht eliminieren und ließen ihn nach seiner Inszenierung ziehen. Er schenkte der Gruppe daraufhin Artefakte. Allerdings kam in dem Hotel auch der Priester Croker ums Leben.