

# COSMARS NOTIZBUCH

DOWNLOAD UNTER [WWW.ZWEIDRILLINGE.DE](http://WWW.ZWEIDRILLINGE.DE)

# Über den Schrammenschreck

Ich weiß nicht, wer oder was er ist, daher habe ich mein Leben der Erforschung der Zwischenwelt unterhalb der Oberfläche Somorras gewidmet, die manche auch Alptraumwelt oder Schrammenwelt nennen. Ich hoffe, so möglicherweise einen Weg zu finden, wie er getötet werden kann. Meine Familie hat dafür schon lange den Preis gezahlt. Es muss endlich aufhören. Wer auch immer meine Notizen liest: Ich hoffe, dir mag mehr Tapferkeit und Glück beschieden sein als mir. Ich fühle, dass er mich bald finden wird. Meine Zeit läuft ab. Ich fürchte daher, meine Mission nicht beenden zu können. Wenn er mich in seine Klauenhände bekommt, bevor ich weiß, wer oder was er ist, wird er mich töten. Mir bleibt nur ein Trost: Seit ich den Weg in diese Zwischenwelt gefunden habe, hat er von meinen Leuten abgelassen und jagt nur noch mich. Doch wird er sie auch in Frieden lassen, wenn ich nicht mehr bin? Er hat mir schon meine älteste Tochter genommen, meine hübsche Denisa. Ich fürchte, dass er auch noch meine zweite Tochter holen wird.

Dieses Buch ist mit einem Schutzzauber belegt, eine alte Kunst meiner Familie. Es ist für den Schrammenschreck unsichtbar.

Ich habe begonnen, die Wesen der Zwischenwelt zu kategorisieren. Es gibt hier fürchterliche, unvorstellbare Wesen. Sie lauern in den Schatten.

In die folgenden sechs Kategorien lassen sich alle Wesen einteilen:

## 1) Dämonische Wesen

Seit den frühen Tagen der Welt das Gegenstück zu Engeln. Nur mit Heiligen Waffen zu besiegen.

## 2) Untote Wesen

Es gibt in der Unterwelt Somorras Wesen, gegen die hilft dir keine Waffe. Untote Wesen; sie können nur mit Weihwasser bekämpft werden. Seit es in Somorra keine Kirchen und keinen Glauben mehr gibt, seit dem Tod Konrads, ist es schwer geworden, an Weihwasser zu kommen. Meine eigenen Vorräte sind schon fast aufgebraucht.

### 3) Werwesen

Gestaltwandler, die Menschen- oder Tierform haben und sich unter bestimmten Rahmenbedingungen in entartete Versionen von Tieren verwandeln. Nur durch Silberwaffen verwundbar.

### 4) Albtraumwesen

Auch gegen Albtraumwesen hilft keine Waffe dieser Welt. Sie dringen in deine Gedanken und Träume ein und führen zu Wahnsinn und Selbstmord. Die einzige Rettung ist eine Meditationstechnik, die ich in einem alten Buch über attische Philosophie entdeckt habe und die wohl auf Sokrates selbst zurückgeht. So verhinderst du, dass sie in deine Gedanken eindringen können.

### 5) Tierische Wesen

Genauso gefährlich wie viele andere Wesen, aber mit gewöhnlichen Waffen zu besiegen. Mein Schwert ist der beste Schutz.

### 6) Harmlose Wesen

Auch in der Zwischenwelt und der Albtraumwelt unterhalb von Somorra gibt es Kreaturen, die völlig ungefährlich sind, ja mehr noch: Manche sind sogar ausgesprochen hilfsbereit.

Ich habe begonnen, eine Systematik zu entwickeln, mit der man bestimmen kann, zu welcher der sechs Kategorien ein Wesen gehört. Du findest sie weiter hinten in diesem Buch. Allein – Bohoc, den Schrammenschreck, konnte ich noch nicht zuordnen. Wie er zu besiegen ist, wissen nur er selbst und der liebe Gott. Ich bin mir allerdings sicher, dass mein Buch alle Wesen der Zwischenwelt enthält – es müsste möglich sein, ihn zu identifizieren, wenn man nur sein Erscheinungsbild genauer kennen würde. Doch wage ich es nicht, zu lange in seinen Zauberträumen zu verweilen, um zu bestimmen, welches Gebiss er hat, welche Augenfarbe, welche sonstigen Merkmale. Wenn du mehr Mut hast als ich – das könnte die einzige Möglichkeit sein. Aber verweile nicht zu lange in den Träumen des Schrammenschrecks und sei aufmerksam! Suche meine Waffenkammer. Dort wirst du alles finden, was du brauchst. Du kannst sie von diesem Raum aus erreichen. Ich musste sie verstecken, damit er nicht seine Krallenhände danach ausstreckt. Bisher ist er nicht hinter das Geheimnis gekommen – hoffentlich bist du schlauer.

Sokrates' Meditation, die dir gegen Albtraumwesen helfen wird, kannst du bei den Mönchen auf dem Läuterungsberg erlernen. Den Läuterungsberg wirst du zu Beginn deiner weiteren Reise finden.

Überquere dann die fünf Flüsse. Hinter dem letzten Fluss wirst du auf Bohoc stoßen, wenn er nicht gerade in den Träumen der Menschen von Somorra herumgeistert.

**Töte ihn!**

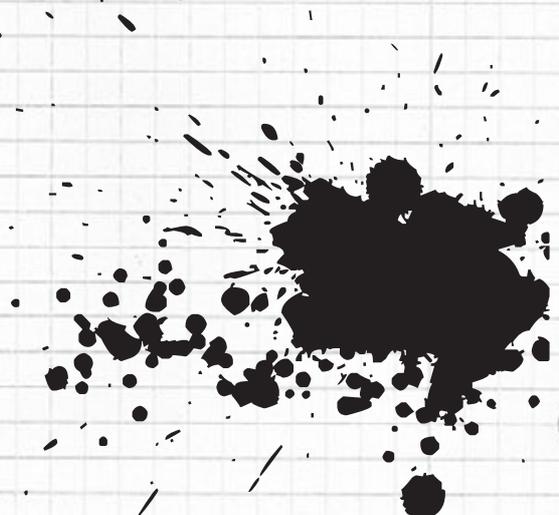
Möge dir, der du meine Aufzeichnungen findest, mehr Glück als mir beschieden sein. Finde heraus, was er ist, und dann erlöse uns von dem Bösen. Und: Achte auf die Schatten!

**COSMAR**

**Nachträgliche Ergänzung:**

Mein Bestimmungsbuch kann ein nützliches Hilfsmittel sein – doch ich habe festgestellt, dass es im Kampf zu kompliziert ist. Für manche der Wesen gibt es einheitliche Kriterien. Ich habe einige identifiziert, mit Hilfe alter Dokumente und Aufzeichnungen. Hoffentlich reicht die Zeit, noch alles auszuformulieren!

Kratzen an meiner Tür. Er hat mich fast ...



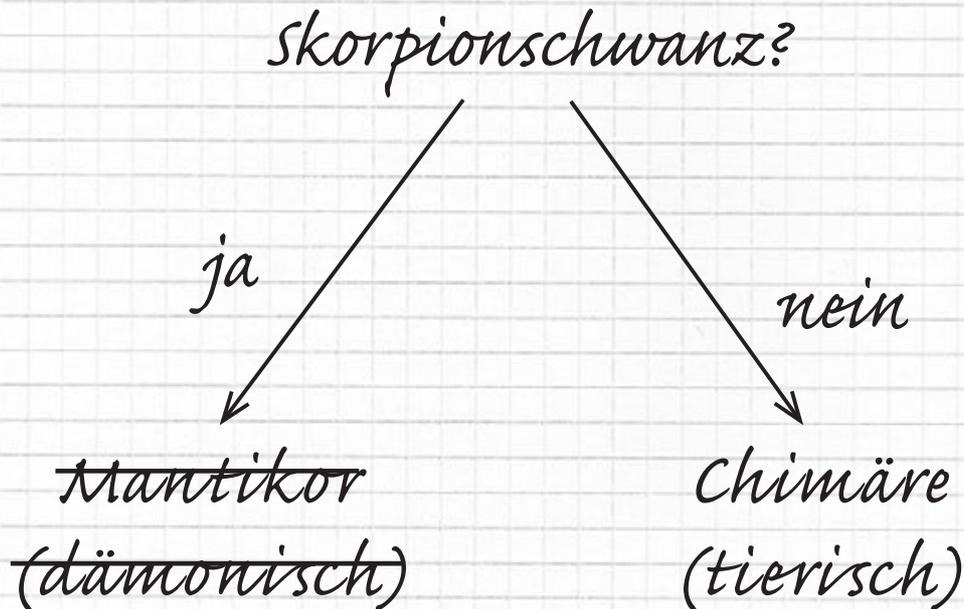
# Bestimmungsbuch

Mit diesem Bestimmungsbuch kann man anhand der äußeren Merkmale (Augenfarbe, Zahl der Beine etc.) feststellen, zu welcher der sechs Kategorien ein Wesen gehört, und so ermitteln, wie es besiegt werden kann.

## Übersicht aller erfassten Wesen:

- I) Geflügelte Vierbeiner (Ziff. 1,2)
- II) Geflügelte Zweibeiner (Ziff. 3-7)
- III) Vierbeinige Landlebewesen (Ziff. 8-11) - fehlt -
- IV) Zweibeinige Landlebewesen (Ziff. 12-17) - fehlt -
- V) Beinlose Wesen (schwebend) (Ziff. 18-21)
- VI) Wasserlebewesen (Ziff. 22-24)
- VII) Spinnenartige (Ziff. 25,26) - fehlt -
- VIII) Eiswesen (Ziff. 27,28) - fehlt -
- IX) Sonstige Wesen (Ziff. 29-31) - fehlt -

# I Geflügelte: Vierbeiner



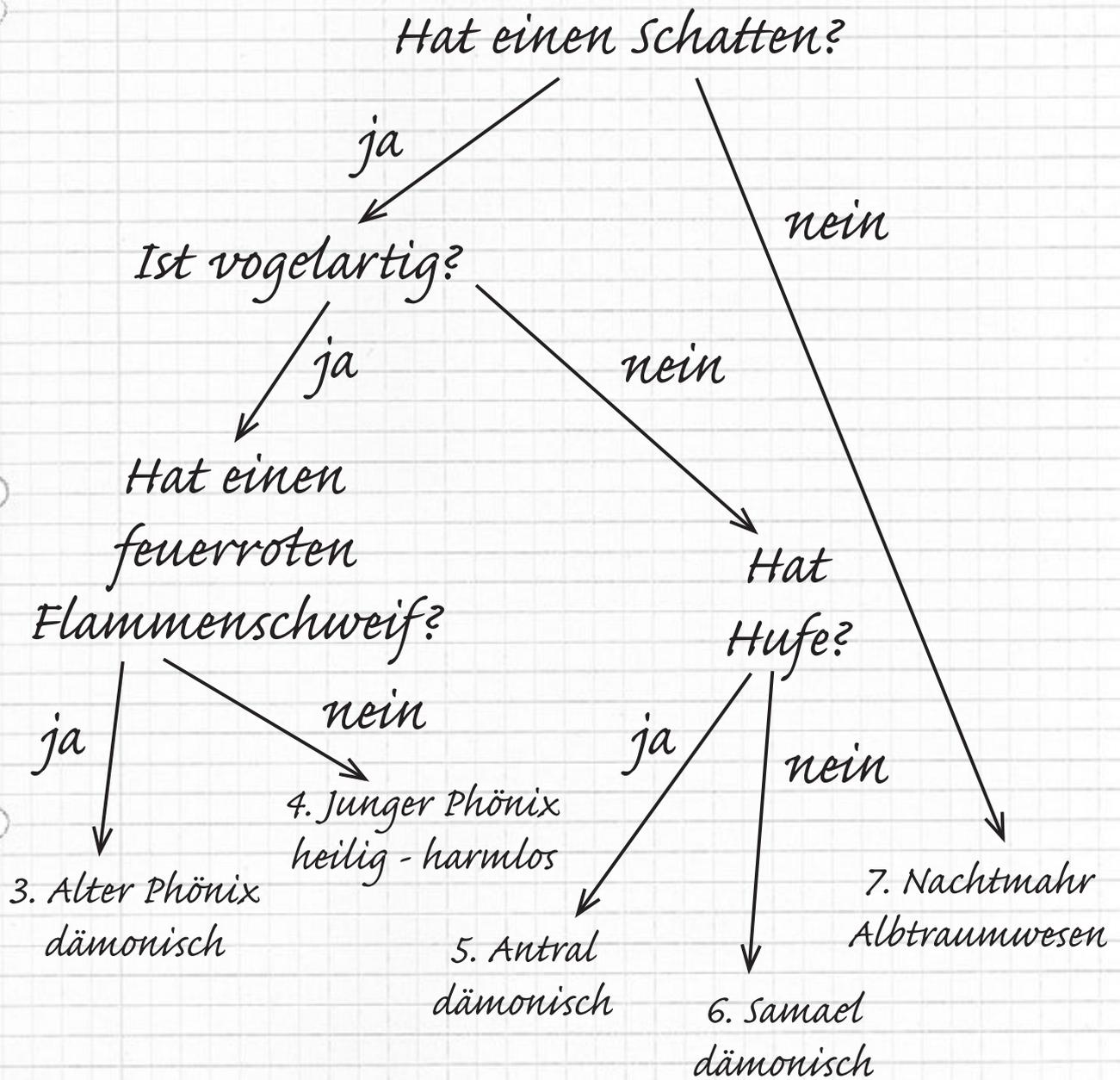
## ~~1. Mantikor (dämonisch)~~

Fürchterliches Ungetüm, geflügelter Löwe mit Giftschwanz. Hätte mich fast erwischt, als ich den Flammenfluss Phlegethon überqueren wollte. Habe ihm einen Pfeil mit Salomons Stachel genau zwischen die Augen verpasst. - getötet -

## 2. Chimäre (tierisch)

Sonderbare Wesen, die aus mehreren Tieren zusammengesetzt zu sein scheinen oder einen Menschenkopf haben. Dachte lange, sie seien dämonisch. Nun deutet alles darauf hin, dass sie wie jedes andere Tier zu bekämpfen sind; unterschiedliche Ausprägungen, z.B. als Greif (Löwenkörper, Raubvogelkopf).

# II Geflügelte: Zweibeiner



3. Alter Phönix (dämonisch)  
Der Phönix, was für ein wunderbares Lebewesen, der den ganzen Zyklus von Entstehen und Vergehen, Gut und Böse, Himmel und Hölle in sich vereint. In heiligem Feuer neu geboren, ist der



alte Phönix ein dämonisches Lebewesen, bis der Lebensfunke erlischt.

#### 4. Junger Phönix (heilig – harmlos)

Der Funke des Lebens, in diesem Wesen entzündet er sich stets neu.

#### 5. Antral, einfacher Teufel (dämonisch)

Haust irgendwo in den Katakomben unter der Stadt. Bin ihm nur einmal begegnet. Hoffe, dabei bleibt es.



#### 6. Samael, gefangener Engel (dämonisch)

Ein gefallener Engel aus der Urzeit Somorras. Als es noch Religion gab, war er einer der Propheten Gottes und fuhr nach seinem Leben in den Himmel auf. War verantwortlich für die Taten der Menschen und wurde als Strafe in die Unterwelt verbannt. Habe lange nichts mehr von ihm gehört.  
- verschwunden? -

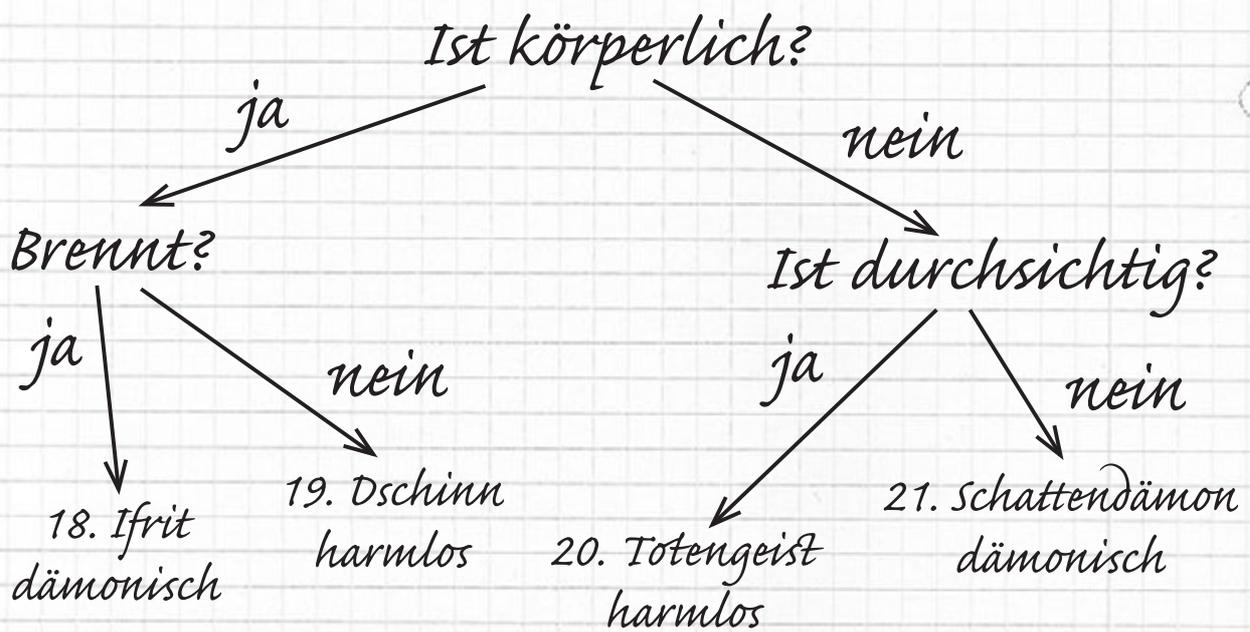
#### 7. Nachtmahr (Albtraumwesen)

Hätte ihn fast mit Antral, Ziff. 5, verwechselt. Ähnliche Statur, ähnlicher Habitus. Hatte den Pfeil schon aufgelegt, da fiel mir der Unterschied auf.

(Hier  
fehlen  
Seiten)



# V Beinlose Wesen (schwebend)



## 18. Ifrit (dämonisch)

Aus Feuer geschaffenes Wesen unbekannter Magie. Tödlich und hinterlistig.

## 19. Dschinn (harmlos)

Magiewesen. Erfüllen Wünsche (?)

## 20. Totengeist (harmlos)

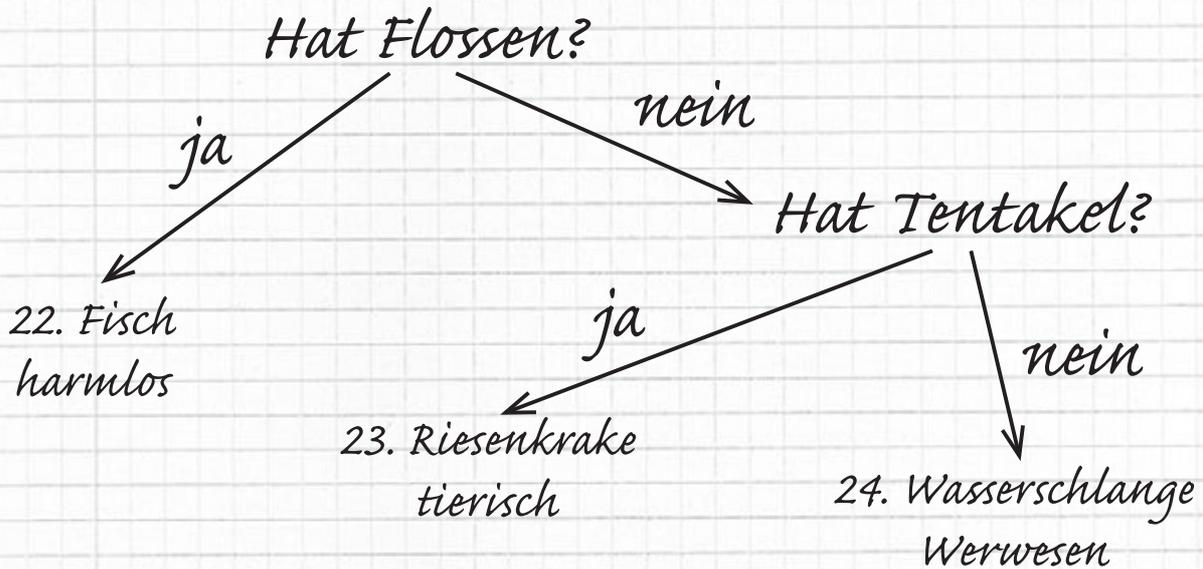
Geister verstorbener Menschen. Unklar, warum sie sichtbar sind. Harmlos. Möglicherweise nehmen sie uns nicht mal wahr.

## 21. Schattendämon (dämonisch)

Ein Dämon, der in den Schatten haust. Körperlos, lauert im Verborgenen, und doch so existent und tödlich wie das Gift auf der Pfeilspitze.



# VI Wasserlebewesen



22. Fisch (div. Arten, in der Regel harmlos)

Um den Acheron zu überqueren, gibt es nur den Weg durch den Durchgang unterhalb der Wasseroberfläche. Vielfältige Lebewesen leben dort. Die Fische sind in der

Regel harmlos.

23. Riesenkrake (tierisch)

Haust in einer Höhle am Grund des Durchgangs. Habe mich stets ferngehalten.

24. Wasserschlange (Werwesen)

Die meisten Werwesen fürchten Wasser – nicht dieses.

Vermutlich eine Seeschlange, die sich in ein Werwesen verwandelt. Das einzige Wesen im Wasser, vor dem man sich wirklich hüten muss. Heimtückischer Jäger. Liebt es, seine Beute zu überraschen.

*(Hier  
fehlen  
Seiten)*

*- Ende des Notizbuchs -*

