

Ein paar Fakten aus der Welt der Schattenjäger - Teil 2

von Vampire_girl1998

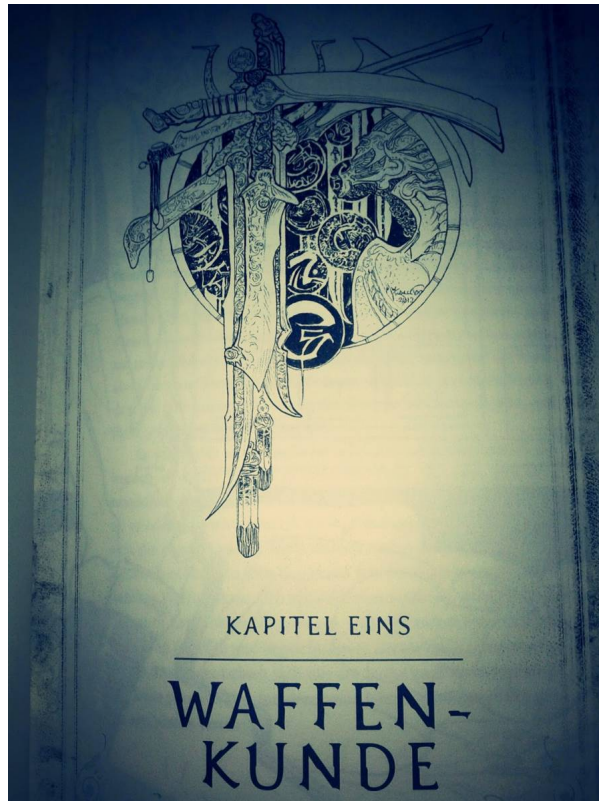
online unter:

<https://www.testedich.de/quiz49/quiz/1498578191/Ein-paar-Fakten-aus-der-Welt-der-Schattenjaeger-Teil-2>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Dieser 2ter Teil beinhaltet die Waffenkunde.



Kapitel 1

Die Wahl einer Waffe

Schattenjäger verwenden keine Schusswaffen - unser Kampfstil zeichnet sich eher durch Nahkampf und kurze, improvisierte Konfrontationen aus als durch langfristig geplante Feldschlachten. Daher besteht die typische Waffenausrüstung der Nephilim aus ebenjenen Handwaffen, die die Menschen seit Jahrhunderten benutzen. Jede dieser sogenannten Blankwaffen ist in zahlreichen Varianten regional unterschiedlich erhältlich, sodass du dein Training auf die Waffe abstimmen solltest, die in deiner Region üblich ist.

Es empfiehlt sich, möglichst schnell Grundkenntnisse im Gebrauch all dieser Waffen zu erwerben. Denn Dämonen gibt es in unendlich vielen Formen und Varianten und ein Nephilim weiß nie, ob er oder sie nicht plötzlich einen Feind gegenübersteht, bei dem sich die eigene Lieblingswaffe als vollkommen nutzlos herausstellt. Dennoch solltest du dich eingehend mit der Frage beschäftigen, in welcher Waffenart du dich spezialisieren möchtest. Manche fühlen sich zum Langsschwert hingezogen, während andere eine natürliche Begabung für Pfeil und Bogen besitzen. Gerade das Anfangsstadium deines Trainings befasst sich mit der Suche nach der Schnittstelle, die deine persönlichen Interessen mit deinen angeborenen Fähigkeiten am besten vereint.



Kapitel 2

Schwerter

Schwerter sind Klingenwaffen mit langem Heft, die den Gegner sowohl durch Hiebe als auch durch Stiche verletzen - von leichten, flexiblen und einhändig geführten Klingen wie dem Degen bis hin zu schweren Waffen wie dem Claymore, einem schottischen Langschwert, das mit beiden Händen geführt wird und dessen Klinge manchen Trägern an Länge überragt. Von wenigen Ausnahmen angesehen, sind sämtliche übrige Klingenwaffen zwischen den beiden Extremen einzuordnen. Im Allgemeinen legen Schattenjäger im Kampf Wert auf Schnelligkeit und Wendigkeit; daher bevorzugen diejenigen, die sich auf den Schwertkampf spezialisieren, in der Regel kleinere, einhändig geführte Klingenwaffen. Aber natürlich gibt es auch Ausnahmen.

Kapitel 3

Messer und Dolche

Diese kleinen Klingen sind im Kampf weniger ermüdend und werden häufig in beiden Händen gleichzeitig geführt. Ihr Nachteil besteht natürlich darin, dass sie eine geringe Reichweite besitzen als ein Schwert, sodass du bei ihrem Einsatz näher an deinem Feind herankommen musst. Andererseits lassen sie sich besser verbergen als ein Schwert. Bei der Verwendung der oben beschriebenen Seraphklingen kommen in der Regel Techniken aus dem Dolchkampf zum Einsatz. daher solltest du dich mit diesen Waffen unbedingt vertraut machen, um ihren Gebrauch sicher zu beherrschen. Möglicherweise möchtest du auch lernen, wie man ein Messer bzw. einen Dolch fachgerecht wirft. Allerdings erfordert diese Technik sehr viel Geschick und Training. Außerdem sind Dolche aufwendiger und teurer in der Herstellung, als Pfeile, was man unbedingt berücksichtigen sollte, da man einen Dolch möglicherweise bereits nach einem einzigen Wurf verliert. Dennoch bevorzugen viele Schattenjäger die Kunst des Messerwurfs, da diese oft durch einen theatralisch-dramatischen Charakter gekennzeichnet ist.

Kapitel 4

Streitkolben, Äxte, Hammer und ähnliches

Diejenigen, die im Kampf keinen Wert auf Raffinesse legen, sollten sich vermutlich auf Waffen dieser Kategorie spezialisieren, bei denen der Gegner einfach mit einem schweren, vorzugsweise spitzen Stück Metall niedergeknüppelt wird. Du wirst nur wenigen Kreaturen begegnen, die sich nicht mit ausreichender Schlagkraft besiegen lassen. Der große Vorteil dieser Waffen besteht darin, dass sie auch dann effektiv sind, wenn man ihren Gebrauch nicht bis ins kleinste Detail geübt hat. Dann hierbei ist lediglich brutale Kraft und ausreichend Platz zum schwingen der Waffe erforderlich. Auch diese Waffen haben Nachteile: Sie sind kaum zu verbergen und entfalten ihre volle Wirkung nur, wenn die Haut des Gegners schwächer ist als das Metall der Waffe. Dies mag zwar auf die meisten Schattenweltler zutreffen, gilt aber für die wenigsten Dämonen. Streitflegel und Morgensterne, bei denen der oben erwähnte schwere Metallbrocken mit einer Kette am Griffstück befestigt ist und die daher mit mehr Wucht geschwungen werden können, verleihen zwar zusätzlich Schlagkraft, bringen aber auch das Risiko mit sich, dass man sich selbst - oder die Person neben sich - versehentlich trifft.

Kapitel 5

Stangenwaffen, Piken, Speere und Lanzen

Diese Waffen sind fast so variantenreich wie die Armeen der Menschheitsgeschichte, aber sie zeichnen sich im Grunde durch ein einheitliches Design aus: eine spitze Klinge am Ende einer langen, soliden Holzstange. Früher dienten sie dazu, einem Krieger größere Weitreiche zu verschaffen - sehr nützlich im Kampf gegen einen Feind zu Pferde (oder gegen Dämonen auf dem Rücken einer riesigen Echse), gegen tentakelbewehrte Dämonen oder solche mit unanständig langen Armen usw. Doch heutzutage gehört der berittene Kampf eher der Vergangenheit an und es lohnt sich kaum die Mühe, eine spitze, fast zwei Meter lange Stange mit sich herumzuschleppen. Höchstwahrscheinlich siehst du solche Waffen nur noch als zeremonielle Ausstattung von Schattenjänergarden (die übrigens noch andere Waffen bei sich tragen, auf welche sie im Notfall zurückgreifen würden).



Kapitel 6

Bogen und Armbrüste

Bogen und Armbrust sind die bevorzugten Dienstwaffen der Nephilim; leicht und gut zu transportieren. Außerdem kann man ohne großen Aufwand eine erstaunliche Anzahl von Pfeilen mit sich führen. Viele Schattenjäger haben Pfeilspitzen aus verschiedenen Materialien in ihrem Köcher, die sich für den Kampf gegen unterschiedliche Gegner eignen. Genau wie der Schwertkampf ist auch das Bogenschießen eine komplexe und trainingsintensive Kampfkunst und du wirst unermüdlich üben müssen, um in einem richtigen Kampf sicher mit Pfeil und Bogen umgehen zu können. Die Nephilim benutzen diese Waffen nur selten aus einer sicheren, verschanzten Position heraus, wie etwa bei der Verteidigung einer belagerten Burg. Stattdessen solltest du damit rechnen, inmitten des größten Kampfgetümmels deinen Bogen mit Pfeilen bestücken, sorgfältig zielen und sicher schießen zu müssen. Umgekehrt brauchst du dir keine Sorgen zu machen, dass dich dein Ausbilder mit Pfeil und Bogen in den Kampf ziehen lässt, solange du nicht ordentliche Fähigkeiten im Umgang mit dieser Waffe gezeigt hast.

Kapitel 7

Improvisierte Waffen

Alle Nephilim sind im Gebrauch von Waffen geschult, welche einen wichtigen Bestandteil unserer Kampfmethoden bilden. Aber vergiss niemals, dass ein Schattenjäger ohne Waffen keineswegs schutzlos ist. Der Kampf gegen Dämonen findet oft unter extremen Bedingungen statt und im Notfall lässt sich aus fast allem eine Waffe improvisieren - denke beispielsweise an einen Ast, einen Feuerbock oder eine Handvoll Kieselsteine, die man den Gegner ins Gesicht schleudert. Auch der eigene Körper ist eine nicht zu unterschätzende Waffe: Die Nephilim trainieren jahrelang mit dem Ziel, schneller und kräftiger zu werden als Irdische, und sie werden in der Hitze des Gefechts nie ihre eigenen Stärken und Fähigkeiten vergessen - sondern diese sinnvoll einsetzen. Eine Waffe allein gewinnt keinen Krieg - sondern nur der Nephilim, der oder die Waffe führt.

Kapitel 8

Exotische Waffen

Natürlich gibt es so viele ungewöhnliche, seltene und exotische Waffen, wie es menschliche Kulturen gibt. Und vermutlich wirst du feststellen, dass die Nephilim deiner Region einige seltene Waffen kennen und nutzen, die sich von den üblichen Waffentypen unterscheiden - wie etwa Peitsche, Stockdegen, Waffen asiatischer Kampfsportarten, zu Klängen umgewandelte Haushaltsgegenstände etc. Diese ungewöhnlichen >>Spezialwaffen<< sind keineswegs verboten oder unerwünscht. Im Gegenteil: Ein Schattenjäger wird im Umgang mit einer Waffe, zu der er einen natürlichen Hang empfindet, sehr viel effektiver sein als mit einer Waffe, deren Gebrauch ihm das Trainingshandbuch vorschreibt.

Der Agnis ist ein Dolch, der in Engelblut getaucht und gehärtet wurde. Wie du dir sicher denken kannst, sind diese Waffen extrem selten, da Engelsblut nur äußerst schwer zu beschaffen ist. Die Nephilim verfügen lediglich über eine eng begrenzte Anzahl dieser Dolche, welche die Eisernen Schwestern unter Verschluss halten. Sie können zwar für die Waffenkammer eines Instituts angefordert werden, doch dazu betraf es einen triftigen Grundes. Die Eisernen Schwestern geben diese Dolche nur sehr ungern an Schattenjäger aus.

Der Athame ist ein beidseitig geschliffener Zeremoniendolch, meist mit schwarzem Griff und Dämonenrunen versehen. Er wird bei der Beschwörung von Dämonen verwendet - beispielsweise bei Blutritualen und zur Bündelung und Lenkung magischer Kräfte - und dient ausschließlich rituellen Zwecken. Im Kampf eingesetzt, verliert diese Waffe ihre besonderen Kraft. Da es sich um eines der vier wichtigsten Ritual-Werkzeuge der neuheidischen Wicca-Region handelt, sind unter den Irdischen sehr viele falsche Athame im Umlauf. Selbstverständlich können Hexenwesen diese auf den ersten Blick von echten Zeremoniendolchen unterscheiden, Irdische jedoch nicht. Das führt manchmal dazu, dass ein Irdischer versehentlich einen echten Athame besitzt, was ein großes Risiko darstellt.



Kapitel 9

Seraphklingen

Es gibt eine Sage rund um die Entstehung der ersten Seraphklinge, die möglicherweise einen wahren Kern besitzt. Die Geschichte geht zurück auf die Frühzeit der Eisernen Schwestern, als dieser Orden noch jung war und die Adamant-Zitadelle kaum mehr war als eine einzelne Adamant-Schmiede, umgeben von einem Wall aus Schutzzaubern. Damals war der Pfad von der Welt der Irdischen zur Vulkanebene der Zitadelle noch nicht so gut verborgen und geschützt wie heutzutage. Der Sage nach soll ein Dämon, ein Drache - denn zu jener Zeit waren Drachen-Dämonen noch weitverbreitet - den Weg zum Standort der Zitadelle gefunden haben. Der Dämon traf die einzige Eiserne Schwester, die sich um diesen Zeitpunkt in der Schmiede aufhielt, vollkommen überrascht und unbewaffnet an, da sie darauf vertraut hatte, dass die Schmiede der Schwestern von Feinden nicht aufzustöbern sei. Höhnisch lachend wartete der Drache durch die Lavafelder wie durch einen flachen Bach. Die Eiserne Schwester schaute sich verzweifelt nach einer Waffe um, aber in der Schmiede lagen nur ein paar frisch geschürfte Adamant-Stücke, die nur auf ihre Weiterverarbeitung warteten. Also griff die Schwester nach einem der spitzen Metallsplitter und hielt ihn wie ein Lanzenträger zwischen sich und den angreifenden Dämon. Ihre Hand zitterte, doch sie fürchtete weniger um ihr Leben als um den Fortbestand der gesamten Schwesternschaft: Wenn die Dämonen den Weg zur Zitadelle erst mal gefunden haben, würde es nicht mehr lange dauern, bis sie die Schwestern völlig überrannten. In ihrer

Panik schickte die Schwester mehrere Stoßgebete gen Himmel an die Kräfte des Guten, und als der sich auf sie stürzte, verwünsche sie im Namen des Erzengel Michael, dem Bezwinger des Samael und Anführer der himmlischen Heerscharen. Augenblicklich leuchtete der Adamant-Splitter auf, weißbläulich und grell wie Himmlisches Feuer. Obwohl das Metallstück der Schwester die Hand verbrannte, umklammerte sie die improvisierte Lanze fest und rammte sie dem Dämon mit aller Kraft in die weiche Haut unter dem Kinn. Dabei erwartete sie nicht viel mehr, als den Drachen zu verletzen und sich so etwas Zeit zur Flucht zu verschaffen. Stattdessen bohrte sich der Adamant-Speer mühelos durch den Hals des Drachen und Himmlische Flammen loderten in der Wunde auf. Der Dämon kreischte auf und begann lichterloh zu brennen. Während die Eiserne Schwester ihn gebannt anstarrte, taumelte er rückwärts, auf eine Weise verwundet, wie sie es bei einem Dämon noch nie beobachtet hatte. Geschwächt brach der Drache über dem Lavagraben zusammen, der die Schmiede umringte, und verglühte eine Stunde lang. Erschöpft sank die Schwester auf die Knie und sah zu, wie das Gerippe des Drachen sich auflöste und aus dieser Welt verschwand. Niemand hätte es ihr verübelt, wenn sie eine Erholungspause eingelegt hätte, aber sie war nun einmal eine Eiserne Schwester. Als die anderen Schwestern ein paar Stunden später in die Schmiede kamen, hatte sie herausgefunden, woher die Macht der von ihr entdeckten Kraft stammte, und auf einem Pergamentbogen bereits die ersten Entwürfe für eine Seraphklinge gezeichnet.

Heutzutage sind Seraphklingen oder Engelsschwerter die wichtigste Waffe der Nephilim. Sie schimmern klar wie Glas, sind der Regel zweischneidig und etwa sechzig Zentimeter lang. Da sie aus Adamant gefertigt werden, zeichnen sie sich durch eine extrem glatte Oberfläche aus, deren Schneide nicht mehr nachgeschliffen werden muss - wenn ein Schattenjäger sie in der Hand hält und den Namen des Engels aufruft. Es heißt, der Geist des betreffenden Engels beseelt dann die Klinge für eine gewisse Zeit, sodass die Waffe hell mit Himmlischen Feuer leuchtet, wie das Flammenschwert des Engels, der das Tor zum Paradies bewacht.

Das Himmlische Feuer besitzt eine tödliche Wirkung auf Dämonen. Genau wie Werwölfe und Vampire erholen sich Dämonen meist schnell von herkömmlichen Verletzungen. Wir Nephilim versehen unsere Irdischen Waffen zwar mit Runen, um sie zu verstärken, aber dennoch können wir Dämonen nur auf eine Weise verletzen, die sie zwingt, sich kurz zurückzuziehen und sozusagen ihre Wunden zu lecken. Ausschließlich Seraphklingen sind in der Lage, Dämonen dauerhaft zu schädigen, sodass sie sich für einen langen Heilprozess verkriechen oder sogar in das Endlose Nichts zurückkehren müssen.

Mit der Zeit erschöpft sich die Kraft einer aktivierten Seraphklinge; die Waffe kann aber von den Eisernen Schwestern wieder erneuert werden, um weiterhin Verwendung zu finden. Leere Engelsschwerter, deren Kraft aufgebraucht ist, werden in der Waffenkammer deines örtlichen Instituts gesammelt, damit sie erneuert werden können.

Kapitel 10

Materialien

In deinem örtlichen Institut wirst du Waffen aus den unterschiedlichsten Materialien finden, die je nach Art der magischen Fähigkeiten ausgewählt wurden.

Adamant

Adamant ist das himmlische Metall, das der Erzengel Raziel uns Schattenjägern für unsere alleinige Nutzung zur Verfügung gestellt hat. Dieses silberweiße, durchscheinende Metall leuchtet leicht von innen heraus (was bei hellem Tageslicht nicht immer zu sehen ist) und fühlt sich so glatt an wie Glas (ist allerdings deutlich wärmer und schwerer als dieses). Adamant ist das härteste Metall, das wir Nephilim kennen, und kann nicht mit irdischen Werkzeugen bearbeitet werden. Die Eisernen Schwestern, die Adamant zu Waffen und Stelen verarbeiten, verwenden spezielle Runen, welche nur innerhalb der Schwesternschaft weitergegeben werden, und befeuern ihre Schmieden mit der Glut, die direkt aus dem Herzen eines Vulkans kommt.

Eisen

Dieses Element ist für Feenwesen toxisch. Gerade im Zusammenhang mit dem Lichten Volk wirst du regelmäßig dem Begriff >>Kalteisen<< begegnen; dabei handelt es sich jedoch um herkömmliches Eisen. Der Name bezieht sich auf die Tatsache, dass sich Eisen kalt anfühlt - was in früheren Zeiten mit magischen Kräften assoziiert wurde. Eisen nimmt Zauber und Segen gut an und man geht allgemein davon aus, dass der hohe Anteil von Eisen im menschlichem Blut die Ursache für die Verbundenheit mit Zaubern jeglicher Art ist.

Stahl

Diese Eisenverbindung ist für Feenwesen in der Regen nicht toxisch; nur hochgradig reines Eisen verleiht Macht über das Lichte Volk. Allerdings behält eine scharfe Stahlklinge ihre Schneidekraft deutlich länger als Eisen, weshalb jeder Schattenjäger viel Zeit mit dem Training mit Stahlwaffen verbringen sollte, um den Einsatz gegen Dämonen zu üben.

Silber

Silber zählt zu den Metallen, mit denen alle Nephilim besonders gut vertraut sind. Die Verwendung einer Silberwaffe ist häufig, die einzige Möglichkeit, Werwölfen dauerhaft Schaden zuzufügen, da bei diesen Schattenweltlern alle Wunden, die durch sonstige Materialien hervorgerufen wurden, sehr

schnell verheilen. Außerdem wirkt dieses Element toxisch auf Vampire und kann bei ihnen zu Kopfweg, Übelkeit usw. führen, wenn nicht zum Tod. Silber ist ein starker Leiter für magische Energie, nur übertroffen von Gold und Adamant, weswegen die Feenwesen ebenfalls große Mengen dieses Metalls für Waffen, Rüstungen und Schmuckgegenstände verwenden. Uns Nephilim fällt die wenig beneidenswerte Aufgabe zu, den Umgang mit Waffen sowohl aus Silber als auch Stahl zu trainieren, da beide sich hinsichtlich ihres Gewichts erheblich unterscheiden. Jeder Schattenjäger muss in der Lage sein, im Gefecht blitzschnell von der einen Waffenart auf die andere umzustellen.

Gold

Dieses Metall wirkt nicht nur wie Gift auf Dämonen, sondern ist auch ein hervorragender Leiter für magische Energie. Allerdings wird es nur selten für die Herstellung von Waffen oder Werkzeugen verwendet, da es in seiner reinsten Form zu den weichsten und biegsamsten Metallen dieser Welt zählt. Interessanterweise sind bei religiösen Ritualen mit diesem Metall sowohl stark positive als auch stark negative Assoziationen verbunden. Denn einerseits haben seine Seltenheit, Korrosionsbeständigkeit und Schönheit dazu geführt, dass Gold als Symbol für Ansehen, Macht und das Himmlische Licht steht. Andererseits haben gerade die Faktoren Seltenheit und Kostbarkeit Gold zum Symbol für Habgier und die Profanität materiellen Reichtums gemacht. Deshalb findet man Gold sowohl in geweihten und mächtigen religiösen Ornamenten als auch bei einigen der finstersten Dämonenrituale.

Elektrum

Elektrum ist eine Legierung aus Gold und Silber, die auch in der Natur vorkommt und schon bei den alten Ägyptern Verwendung fand. Aufgrund des mangelnden Reinheitsgehalt wird es nur selten für rituelle Zwecke eingesetzt, allerdings gilt es als ein guter Leiter für magische Energie. Dieses Metall kombiniert die mystischen Eigenschaften von Silber und Gold - zwar in geringerem Maße als jedes dieser Metalle in Reinform, aber zu deutlich günstigeren Kosten als reines Gold und ohne manche der damit verbundenen Nachteile.

Kupfer

Dieses Element dient meistens zur Verstärkung anderer Materialien. Man nimmt an, dass Kupfer die Eigenschaften anderer Metalle mit den Fähigkeiten des Trägers in Einklang bringt. Aus diesem Grund wird es häufig für dekorative Zwecke verwendet oder für die Herstellung von Heften und Griffen bei Silberwaffen.

Dämonenmetall

Dämonenmetall ist ein Edelmetall (d.h. ein korrosionsbeständiges Metall), welches der Legende nach aus dem Endlosen Nichts stammt und in unserem Universum nicht natürlich vorkommt. Seine auf dem

ersten Blick dunkle Oberfläche soll von innen heraus vor dämonischer Energie strahlen und schwarz. Man könnte es als das dämonische Pendant zum Adamant bezeichnen, da es Wunden verursacht, die sich nicht mithilfe seraphischer Runenmale heilen lassen, sondern eine langwierige Versorgung erfordern. Wahrscheinlich wirst du diesem Metall in Form von Waffen und Rüstungen begegnen, die von Dämonen geführt bzw. getragen werden. Dagegen ist es in der Hand von Schattenwesen oder Irdischen äußerst selten anzutreffen.

Eberesche

Die Eberesche ist seit Langem für ihre magischen Eigenschaften bekannt und dient bereits seit Jahrhunderten zum Schutz vor bösen Geistern und Krankheiten. Diese Attribute, in Kombination mit der Härte und Stärke des Holzes, machen es zu einer beliebten Wahl für die Herstellung von Druiden- und Priesterstäben aller Art. Darüber hinaus findet Eberesche häufig bei der Errichtung von Instituten Verwendung und wird auch gern zu Pfeilen verarbeitet.

Esche

Der nordischen Sagenwelt nach ist das Holz des Weltenbaums Yggdrasil die Quelle des sogenannten >>Skaldenmet<<, jenes mythologischen Honigweins, dessen Genuss den Trinkenden in einen Gelehrten und Poeten verwandelt. Die Esche besitzt ähnliche Eigenschaften wie die Eberesche, aber ihr Holz lässt sich wesentlich leichter verarbeiten. Häufig wird es auf ähnliche Weise wie Eisen eingesetzt, denn es soll eine vergleichbare Verbindung zum Menschen besitzen. (Der nordischen Mythologie zufolge, wurde der erste Mensch aus Eschenholz erschaffen).

Eiche

Die Eiche gilt als das >>irdischste<< aller Gehölze, worauf sich ihre besonderen Kräfte gründen. Eichenholz zeichnet sich durch große Härte und Widerstandsfähigkeit aus, weswegen es häufig zur Herstellung von Holz Waffen verwendet wird. So fertigt man beispielsweise Pflöcke zum Töten von Vampiren traditionell aus Eichenholz, zudem soll es seinem Träger auch zur Quelle dämonischer Magie führen, damit diese vernichtet werden kann.

Weihwasser

Wahrscheinlich hast du von Weihwasser schon einmal gehört, denn die Verwendung von Wasser als Waffe gegen das Böse findet sich in vielen Mythen und Sagen. Mehr als jede andere Substanz in unserer Welt gilt Wasser als Symbol des Lebens. Durch bestimmte Rituale kann es himmlische Eigenschaften annehmen und verwandelt sich dann von herkömmlichen Wasser in Weihwasser. Dieses geweihte Wasser hat sich als hervorragendes Mittel gegen Dämonenkräfte erwiesen: Es wirkt sowohl auf Dämonen als auch auf Vampire extrem giftig. Die ersten Symptome einer Vampirinfektion können mit Weihwasser ausgespült werden, und wer Vampirblut zu sich genommen hat, kann auf

diese Weise gerettet werden. Feenwesen erleiden dagegen kaum Schaden beim Kontrakt mit - es sei denn, sie werden zum Trinken dieses Getränks überlistet, was zu einer deutlichen Herabsetzung ihrer Kräfte führt. (Interessanterweise zeigen Werwölfe keinerlei negative Reaktion auf Weihwasser, genauso wenig wie auf andere religiöse Objekte der Irdischen). Viele Irdische Religionen kennen die Vorstellung eines von himmlischen Kräften beeinflussten Wassers und auch wie Nephilim beziehen einen Großteil unseres Weihwassers von den Priestern und Priesterinnen der Irdischen. Im Rahmen unserer Beziehungen zu irdischen Religionen unterhalten wir Kontakte zu Ordensgemeinschaften in aller Welt. Eine der Aufgaben dieser Gemeinschaften besteht darin, für die Schattenjäger Wasser und andere Objekte zu segnen. Die den Nephilim nahestehenden Orden zählen zu verschwiegensten Ordensgemeinschaften dieser Welt und werden in der Regel nur von Mitgliedern der Stillen Brüder oder Eisernen Schwestern aufgesucht.

Kapitel 11

Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände

Schattenjägerkleidung

Der Erhalt der ersten Schattenjägermontur ist für viele Nephilim ein bedeutender Augenblick in ihrer Ausbildung - schließlich kennzeichnet dies den Moment, in dem sie auch äußerlich zum ersten Mal wie ein Schattenjäger auftreten. Durch das Tragen der Kluft wirst du Teil einer Tradition, die die Nephilim über Jahrhunderte hinweg miteinander verbindet. Im Grunde hat sie die Kleidung seit der Einführung moderner Textiltechniken kaum verändert.

Die Kampfmontur wird aus schwarzem Leder gefertigt. Das die Eisernen Schwestern in ihrer Zitadelle einer Spezialbehandlung unterziehen, wodurch das Material widerstandsfähiger wird und die Haut des Trägers vor den üblichen Dämonengiften schützt, ohne dabei seine Beweglichkeit einzuschränken. Nephilim, die regelmäßige Wachrunden drehen oder zu Erkundungsgängen aufbrechen, bevorzugen häufig die Grundausrüstung der Montur. Doch wer sich auf eine Schlacht vorbereitet, ergänzt die Kluft oft durch Armschutzplatten und Beinschienen, die traditionell aus Elektrum geschmiedet sind. Sowohl die Montur als auch die Zusatzrüstung wie Armplatten werden mit Runen für Schutz und Kraft versehen und sind gern mit dekorativen Symbolen verziert. Dazu zählen beispielsweise Familienwappen, Gedenk-Runen, die an bestimmte Schlachten erinnern, die Namen von Engeln, deren Schutz herbeigerufen werden soll usw.

Die herkömmliche Schattenjägermontur umfasst für Männer und Frauen schlichte, flache Schuhe und robuste, eng anliegende Hosen. Beim Oberteil hingegen gab es jahrhundertlang große Unterschiede zwischen den Geschlechtern: Männer trugen ein eng geschnittenes hüftlanges Hemd und darüber manchmal eine Jacke, während die Frauen sich in eine lange Tunika hüllten, die in der Taille von einem Gürtel zusammengehalten wurde und bis zu den Knien reichte. Diese weiten Oberteile waren recht unpraktisch und wurden zumeist aus Gründen der Schicklichkeit und des Anstands getragen, so wie von den Frauen der damaligen Zeit verlangt wurde. Seit der Mitte des vergangenen Jahrhunderts wurde die Tunika jedoch zunehmend durch eine einheitliche Schattenjägermontur ersetzt, die von Männern und Frauen gleichermaßen getragen wird.

Kapitel 12

Nachteile traditioneller Rüstungen

Im Laufe der Jahrhunderte sind neue Schattenjäger häufig zu ihrer ersten Trainingsstunde voller Stolz in der alten Ritterrüstung ihrer Ahnen erschienen, als würden sie in den Hundertjährigen Krieg ziehen (ein Phänomen, das verständlicherweise zur tatsächlichen Zeit des Krieges am häufigsten Auftrag).

Ehrlich gesagt waren diese schweren Plattenpanzerungen für Schattenjäger nie sehr praktisch. Die Welt der Irdischen erlebte im Mittelalter ein regelrechtes Wettrüsten: Sowohl Waffen als auch Schutzkleidungen wurden immer effektiver, was zu Entwicklung von Waffen führte, die auch Rüstungen durchdringen konnten - was im Gegenzug die Erfindung von Kettenhemd und Schuppenpanzer vorantrieb, welche wiederum Schutz gegen die verbesserten Waffen boten. Der Rüstungswahn erreichte seinen Höhepunkt mit der vollständigen Plattenpanzerung, die angesichts der Entwicklung von Artillerie und Schusswaffen jedoch bald überflüssig wurde.

Die Schattenjäger haben sich an diesem lächerlichen Rüstungswettlauf nie beteiligt. Denn erstens haben wir Nephilim schon immer mehr Wert auf größtmögliche Bewegungsfreiheit, gute Sicht und Geschicklichkeit gelegt als auf bloße Härte des Materials - sodass uns schwere, sperrige Rüstungen nie verlocken konnten. Und zweitens sollen irdische Rüstungen ihre Träger vor Angriffen anderer Irdischer schützen. Dagegen müssen wir Nephilim häufig gegen Gegner kämpfen, die über magische Kräfte verfügen und uns mit Feuerbällen, ätzender Säure, Dämonenblitzen und allen möglichen Toxinen und Giften angreifen. Wir kennen kein einziges Material, Adamant eingeschlossen, das einen Schattenjäger vor allen Tricks aus dem Arsenal unserer dämonischen Feinde schützen könnte. Aus diesem Grund mussten wir früh lernen, uns mithilfe unserer Reflexe und unseres wachen Verstandes vor Schaden zu bewahren, da keine Rüstung dieser Welt in der Lage wäre, alle erdenklichen Verletzungen abzuwehren.

Kapitel 13

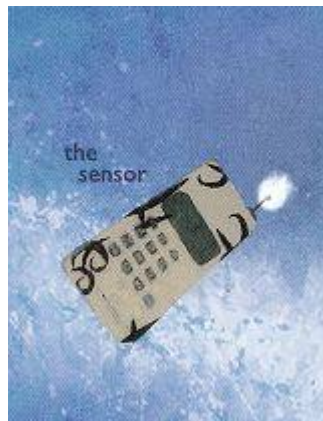
Die Alltagsrüstung

Schattenjäger reisen mit leichtem Gepäck. Die Ausrüstungsgegenstände, die sie auf Wachrunden oder Erkundungsgänge mitnehmen, dürfen weder ihr schnelles Vorankommen noch ihre Beweglichkeit behindern. Deshalb bevorzugen wir in der Regel kleine, handliche Ausrüstungsgegenstände, die leicht in der Jackentasche zu verstauen sind. Die meisten Nephilim entwickeln mit der Zeit Vorlieben für bestimmte Werkzeuge und Waffen, die sie ständig bei sich tragen. Es empfiehlt sich daher, einmal in Ruhe darüber nachzudenken, welches Equipment du gern immer griffbereit zur Hand hättest.

Kapitel 14

Typische Schattenjägerausrüstung

- Montur
- Primärwaffe
- zwei Seraphklingen
- Distanzwaffe (z.b. Armbrust, Schleuder)
- Stele
- Elbenlicht
- Sensor



Kapitel 15

Der Sensor

Der Sensor ist ein unter Schattenjägern weitverbreitetes Gerät zum Aufspüren dämonischer Aktivität. Das Design dieses Apparats hat sich im Laufe der Zeit verändert. Heutzutage handelt sich um ein kleines, rechteckiges Gerät aus schwarzem Metall, das eine gewisse Ähnlichkeit mit modernen Mobiltelefonen oder anderen irdischen Kommunikationsgeräten besitzt. Allerdings sind sämtliche Schaltknöpfe und Bedienfelder im Gegensatz zu irdischen Handys nicht mit Angaben in einer irdischen Sprache gekennzeichnet, sondern mit Runen versehen, deren Bedeutung jeder Nephilim auswendig lernen muss. Den ersten Sensor entwickelte Henry Branwell um 1890 herum - eine Erfindung, die die Verfolgung und Gefangennahme von Dämonen für viele Jahre revolutionierte. Bedauerlicherweise ist der Sensor in seiner Wahrnehmungsfähigkeit etwas eingeschränkt. Als Frequenzdetektor stellt er sich auf Vibrationen ein, die Dämonen beim Durchqueren des Magie-Äthers erzeugen. Diese Vibrationen variieren je nach Dämonenspezies und je nach Intensität der Dämonenaktivität (Anzahl der Dämonen, verwendete Dämonenmagie usw.). Theoretisch ist es möglich, eine >>Frequenztabelle<< zu entwerfen, die die verschiedensten Frequenzen den jeweiligen Dämonenspezies zuordnet. In den Jahren nach der Erfindung des Sensors wurde tatsächlich viel Zeit und Tinte darauf verwendet, endlose Tabellen für die Identifizierung spezifischer Dämonensignale zu erstellen. Im Einsatz haben Schattenjäger jedoch selten Zeit, eine solche Tabelle zu befragen, und die meisten bestimmen die verschiedenen Dämonenarten lieber anhand äußerer Merkmale und bauen so ihren eigenen Erfahrungsschatz auf. Daher gelten Frequenztabelle heutzutage nur noch als historische Kuriosität.

Moderne Sensoren sind nicht mehr für den manuellen Sondierbetrieb gedacht (obwohl sie auf Wunsch auf eine bestimmte Frequenz eingestellt werden können); stattdessen suchen sie die den

gesamten Frequenzbereich ständig nach dämonischer Aktivität ab und bieten gegebenenfalls fundierte zu Herkunft und Identifizierung bestimmter Frequenzen. Manche Geräte verfügen zusätzlich über Kantierungssysteme, Näherungsalarm und andere weitreichende Funktionen.

Neue Schattenjäger sind mit dem Sensor oft überfordert, weil die Schaltknöpfe mit Engelsrunen versehen sind. Diese >>Beschriftung<< erlaubt jedoch den weltweiten Einsatz der Geräte, da wir Nephilim außer der Sprache des Erzengels Raziel und des Grauen Buches sonst keine gemeinsame, einheitliche Sprache kennen.

Kapitel 16

Sensoren der vergangenen Jahrhunderten

Der erste Sensor nutzte als Warnsystem ein herkömmliches Metronom, das bei der Anwesenheit von Dämonen ein rhythmisches Ticken erzeugte, dessen Geschwindigkeit mit wachsender Annäherung des Dämons zunahm. Das Metronom war dazu auf einem wuchtigen Holzgehäuse mit runenverzierten Kupferbeschlägen angebracht; im Inneren der Kiste befanden sich mechanische Messfühler (mit und ohne Runen), die mit dem Metronom verbunden waren. Da diese Geräte störungsanfällig waren und bei unerwarteten Erschütterungen Fehlinformationen lieferten, musste der gesamte Apparat waagrecht auf einem robusten Karren mit vier Rädern transportiert werden. Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts wurden dann verschiedene Versuche unternommen, den Sensor mit einem Eigenantrieb zu versehen, damit er einem Schattenjäger folgen und ein Gebiet eigenständig sondieren konnte. Diese Experimente lieferten jedoch keine brauchbaren Ergebnisse und führten sogar zu gefährlichen Situationen, in denen ein mit Dämonenenergie betriebener Karren unkontrolliert durch die Gegend fuhr, den nächstbesten Schattenjäger mit unbekannter Absicht ansteuerte und dabei wie verrückt tickte (aufgrund der unmittelbaren Nähe zu den eigenen Messgeräten). Um 1960 wurde dieser Forschungszweig schließlich vollständig aufgegeben, da moderne Runenminiaturisierungsmagie die Entwicklung von Sensoren ermöglichte, die so klein waren, dass sie in jede Hosentaschen passten.



Kapitel 17

Die Stele

Es handelt sich um das wichtigste Werkzeug der Nephilim: Nur mit einer Stele können Runen und Runenmale, die einzige uns zur Verfügung stehende Magie, aufgetragen werden. Eine kunstvoll verzierte Stele ist häufig der erste Gegenstand, der jungen Schattenjägern zu Beginn ihrer Ausbildung überreicht wird.

Dieses zauberstabartige Werkzeug besteht aus reinem Adamant und beginnt, von innen heraus mit der Magie der Runen zu leuchten, sobald man es in die Hand nimmt. Da Stelen in der Regel etwas länger sind als modernes Schreibgerät (etwa dreißig Zentimeter Gesamtlänge), erfordert ihre Handhabung sorgfältige Übung, damit man im Notfall Runen schnell und sicher zeichnen kann.

Trotz ihrer einheitlichen Funktionsweise sind Stelen in vielen verschiedenen Designs erhältlich. Viele zeigen Familienwappen auf dem Griff, andere sind mit Edelsteinen besetzt, doch die einzige Voraussetzung für eine funktionstüchtige Stele ist ein unzerbrochenes Stück Adamant von einer bestimmten Mindestlänge. Für Nephilimkinder gibt es spezielle Schreiblern-Stelen, mit denen sie ihre ersten Runen auf herkömmlichen Pergament üben können, ohne das Material gleich zu versengen.

Man nimmt an, dass es sich bei der allerersten Stele um ein längliches Stück Adamant gehandelt hat, mit dem Jonathan Shadowhunter die ersten Runenmale auf seine Haut auftrug. Im Laufe der Jahre hat sich das Design der Stelen deutlich weiterentwickelt. Manche Gelehrten sehen einen Zusammenhang

zwischen der Stele und dem jüdischen Jad - dem rituellen Zeigestab beim Lesen der Thora, der soll, dass die Schriftrollen mit den Händen berührt werden -, aber für eine direkte Verbindung gibt es keine Beweise (obwohl die Vermutung naheliegt, dass sich die ersten Eisernen Schwestern von dessen Aussehen haben inspirieren lassen).

Die bloße Gegenwart einer Stele kann Dämonen zwar keinen Schaden zufügen, doch in der Regel weichen sie davor zurück, genau wie beim Anblick aller Objekte aus Adamant.



Kapitel 18

Elbenlichtsteine

Die Gewinnung und Raffinierung von Adamant ist eins der streng gehüteten Geheimnisse der Eisernen Schwestern. Wir wissen lediglich, dass die Anwesenheit von Adamant das umgebende Gestein beeinflusst, aus dem das Metall extrahiert wird. Dadurch gibt das Gestein selbst auch ein strahlend weißes Licht ab, wie eine Reflexion des Adamant-Lichts. Dieses >>Schwestergestein<< wird zerkleinert, poliert und mit Runen versehen, mit der sich die Leuchtkraft nach Wunsch ein- und ausschalten lässt. Die meisten Elbensteine sind austauschbar und nur in den seltensten Fällen hängt ein Nephilim sein Herz an einem ganz bestimmten Stein. Alle Schattenjäger führen einen Elbenlichtstein mit sich, als Erinnerung daran, dass selbst in den tiefsten Schatten ein kleines Licht gefunden werden kann - und natürlich als praktische Lichtquelle, falls wir buchstäblich im Dunkeln tappen.

Elbenlichtsteine haben einen gewaltigen Vorteil: Ihr Glanz lässt nie nach oder erlischt vollständig, weil zur Erzeugung des Lichts keinerlei Brennstoff verwendet wird. Allerdings kann ein solcher Stein durch Pulverisieren zerstört werden, dann löst sich das darin enthaltene Engelslicht auf. Deshalb wirst du auch keinen >>Elbenlichtsand<< oder ähnliche Dinge finden.

Der größte Elbenlichtstein der Welt steht in der Stadt der Stille, und zwar in der Gestalt des Engelskolossels - ein Triptychon, das Raziel zeigt, wie er mit den Engelsinsignien aus dem See emporsteigt. Der etwa zehn Meter hohe Findling bewacht den Zugang zu den Wohnräumen der Stillen

Brüder. Allerdings bekommt nur selten jemand als die Brüder den Koloss zu Gesicht. Diejenigen, die für große Elbenlichtinstallationen interessieren, wird ein Besuch des berühmten Vampirbogens im Institut von Chuj empfohlen. Jahrhundertlang hielt sich der Glaube, dass mit Vampirblut infizierte Menschen nicht nur auf Naturlicht, sondern auch auf Weihlicht empfindlich reagieren und davor zurückschrecken würden; also errichtete man den Bogen in der Annahme, er würde das Institut vor Infizierten schützen. Heute wissen wir natürlich, dass das nicht stimmt, doch der Bogen blieb als Symbol für die besondere Hingabe an den Erzengel erhalten.