

Wor-Worwort

„Studiere Dämonologie mit einem Feind diesen Sonntag.“ Dieses Zitat von Thomas dem Gnostiker ziert Seite 00061 der *Principia Discordia*, und wie bei anderen Anweisungen, gute Ratschläge und Gebote in der *Principia* gab es einige Stolpersteine bei der Durchführung. Gibt es speziell diskordische Dämonen? Sicher gibt es die, aber hatte darüber schon mal jemand Qualifiziertes ein Buch geschrieben, eine Grundlage für ein Studium der diskordischen Dämonologie? Lange Zeit war kein solches Werk bekannt, und zumindest mir war nur ein einziger Diskordianer bekannt, der sich auch mit Dämonologie beschäftigte, nämlich Cpt. Bucky Saia, der geschätzte Übersetzer dieses Buches.

Doch dann entdeckten wir auf der Webseite von Adam Gorightly, diesem wunderbaren Sammelsurium, genannt *Historia Discordia*, ein kleines Büchlein mit dem Titel *Goetia Discordia* zum Download. Nicht nur, dass es einen ganzen Haufen Dämonen und interessante Gedanken über die Natur der Region von Thud enthält - nein, es entsprang auch der Kooperation zweier diskordianischer Urgesteine, nämlich Kerry Thornley, der als Lord Omar Khayyam Ravenhurst den Diskordianismus mitbegründete, und Roldo Odlor, einem der wunderbarsten diskordianischen Künstler, dessen Schaffen wir z.B. schon auf dem Cover der *Historia Discordia* (natürlich des Buchs, nicht der Webseite) bewundern durften und der uns freundlicherweise erlaubte, diesen kleinen Schatz, die *Goetia Discordia*, zu übersetzen und unter unserem eigenen Label herauszubringen.

Die *Goetia Discordia* gehört damit zu einer Reihe „neuer alter“ Schriften, die in den letzten Jahren aus den schlammigen Untiefen der diskordischen Ur- und Frühzeit wieder auftauchten, angefangen von der „JFK-Ausgabe“ der *Principia Discordia* bis hin zu gesammelten und verstreuten Inhalten aus den diskordischen Archive des Westens, die unter dem bereits erwähnten Label *Historia Discordia* erschienen. Für unsere Generation von Diskordianern bedeutet die Veröffentlichung dieser Funde eine massive Erweiterung unserer Welt, zeigen sie doch, dass es sich beim Diskordianismus nicht nur um irgendeinen Witz, basierend auf einem albernen Buch voll absurdem Hippie-Humor, gehypet durch das Internet handelt. Nein, es handelt sich um einen viel größeren Komplex von Witzen, basierend auf diversen Schriften voll absurdem Hippie-Humor, gehypet durch das Internet, aber auch gestützt auf so etwas wie eine lange Tradition. Und das ist doch erschreckend, oder?

Was aber ist der Kernpunkt bei diskordischer Dämonologie? Nun, vermutlich so ähnlich wie beim Diskordianismus generell. Nicht nur Götter schaffen Menschen, Menschen schaffen auch Götter. Und mit Dämonen funktioniert es genauso. Das bedeutet nicht, dass diese Dämonen weniger *wahr* wären, nur, weil sie ausgedacht sind. Ein diskordischer Dämonologe *erkennt* einen Dämon viel mehr, und sofern dieser Dämon noch keinen Namen, keine Gestalt und keine sonstigen Eigenschaften hat, gibt der Dämonologe ihm welche, die zu dem Dämon passen. Und warum das alles? Weil man nur dann jemandem eins auf die Fresse geben kann, wenn er auch eine Fresse hat. Der Weg für uns, mit unseren Dämonen fertigzuwerden, ist der, sie in eine Form zu zwingen, in der sie zwar immer noch dämonisch und grotesk sind, aber für uns fassbar, handhabbar, überhaupt erst mal erkennbar und letztendlich mit Schwächen, an denen wir sie angreifen können.

Dass wir auf diese Art schöpferisch vorgehen, heißt natürlich auch, dass wir immer wieder neue Dämonen entdecken und somit ein so schönes, aber doch eher dünnes Buch wie die *Goetia Discordia* für das Thema keinesfalls erschöpfend sein kann. Und so haben wir uns die Freiheit genommen, im Anhang dieser Ausgabe auch noch einige eigene Ausführungen zu diskordischen Dämonen mit aufzuführen, die aus dem kommenden Werk *Dictionaire Thuddial - Anrufe aus der Hölle* stammen.

Zuletzt soll hier noch die bereits 3183 YoLD erschienene, englische Druckausgabe der *Goetia Discordia* erwähnt werden, die bei Bathtub Books erhältlich ist.

Wortwort (und wieder zurück) —

Kerry Thornley schickte mir den Entwurf für dieses Buch irgendwann in den 80er Jahren... die exakten Details entfielen mir aus aus Gründen, die an anderer Stelle erklärt werden.

Wir trafen uns per Post, während wir beide an einem Magazin mitwirkten, das INSIDE JOKE out of New York hieß. Ich hörte von Kerry durch die ILLUMINATUS!-Bücher, also bekam er einen Brief von mir mit einer Selbst-Vorstellung. Er war gerade mit seinem Projekt WALL-OP beschäftigt, einem Plan, um Plakate als Kommunikationsmittel außerhalb der damals schon um sich greifenden offiziellen Kanäle zu benutzen, und es endete damit, dass ich einige Cartoons und Grafiken für ihn machte.

Dann, eines Tages, bekam ich einen Brief.

Einen Brief von Kerry zu bekommen ist jetzt eine einmalige postalische Erfahrung. Er neigt dazu, von Ecke zu Ecke zu schreiben, und seine Handschrift weist eine erheiternde Unleserlichkeit auf, die Stunden von Dekodierungs-Spaß garantiert. Manchmal hatten sie gar keine geschriebene Botschaft, nur Seiten von Fotokopien, und manchmal enthielten sie nur eine ganze Menge an scheinbar unzusammenhängendem Kram... Café-Speisekarten, Steichholzbriefchen, Postkarten, die er von Leuten erhalten hatte, die ich nicht kannte, Magazinausschnitte, halt solche Sachen.

Dieser eine Brief jedoch enthielt den Entwurf für dieses Buch.

Darin beschreibt Kerry die Dämonologie der Region von Thud (oder wie ihre Gefangenen sie nennen, "der Echten Welt") mit einem Vorschlag, das ich versuchen könnte, sie zu zeichnen. "... einunddreißig Mänder, jeder davon mit zwei Zungen"... nun, wie hätte ich einer Aufgabe wie dieser widerstehen sollen? Ich heizte meinen Stift an und hatte innerhalb weniger Tage eine Reihe von Skizzen bei ihm und kurz darauf erhielt ich eine zustimmende Antwort.

Das war, wenn ich mich richtig erinnere, unsere letzte Kommunikation.

So wanderte dieser Entwurf in meiner Wohnung umher, probierte verschiedene Kisten und Regale aus bis 2K2 [Anm. d. Übers: 2002], als mir meine Instinkte sagten, dass es Zeit war, einen Computer holen.

Nachdem ich meinen ziemlich gebrauchten Laptop ein wenig erkundet hatte, war es an der Zeit, die vielen literarischen Projekte aufzuholen, die ich mittels meines Mangels an Technologie verschoben hatte und so lokalisierte ich die Skizzen und die Informationen, die Kerry mit geschickt hatte, und brachte das Buch erneut in Bewegung.

Und hier ist es.

Unglücklicherweise konnte ich einen Umschlag mit Kerrys originalen Beschreibungen nicht mehr finden und so improvisierte ich sie für den Augenblick aus der Erinnerung, damit sie ersetzt werden können, wenn die fehlenden Dokumente schließlich wieder auftauchen, wie es alle Dinge tun - zumindest hier in dieser Gegend. Der Text direkt unter den Bildern ist Kerrys aus meinen Notizen.

Ich denke, Kerry wäre mit dem Endergebnis einverstanden... die Wahrheit ist, ich fand ihn extrem angenehm und es war leicht, mit ihm zusammenzuarbeiten.

Da war noch ein weiterer Dämon, der in einer späteren Edition enthalten sein sollte. Ich konnte nicht richtig lesen, was Kerry über ihn geschrieben hatte, also nahm ich ihn raus und hoffte, ich könne es später dekodieren oder vielleicht wieder Kontakt zu Greg Hill aufnehmen in der Hoffnung, dass er übersetzt, aber der benötigte Text ist irgendwo bei den verlorenen Papieren - hier gibt es einen toten Wald an Papier und manchmal dauert es ein wenig, bis manche Dinge an die Oberfläche kommen - und Greg wird ebenfalls vermisst, zumindest soweit ich das sehen kann.

Fürs erste ist hier aber die GOETIA DISCORDIA (mein Titel), euer Leitfaden zu den Dämonen von Thud. Vorsicht ... sie beißen.

Pax et lux

Roldo

Nugh Moliarencan Phawny

Little-Bedlam-on-the-Red

EIN KURZER DISKORD ÜBER DIE REGION VON THUD

von Aliester Crowquill, 8=20.X.A

Es gibt vier Welten oder Stufen der Schöpfung.

Thud ist der schlechteste Teil der niedrigsten dieser vier, das Assiah der Kabbala kombiniert mit dem Avidya-Maya der Hindus. Es ist eine Illusion, die einer Festen Form auferlegt wurde.

So also ist es: Die Höchste Welt ist Pures Sein. Ich kann es nicht erklären oder definieren weil es nicht von uns erklärt, definiert oder verstanden werden kann (bis jetzt) aber es Existiert, so dass du existierst und wahrscheinlich auch umgekehrt. Wir werden nach einigen Yugas der Evolution mehr wissen also mach' dir jetzt nicht die Mühe, es verstehen zu wollen, außer als eine intellektuelle Treitmühle.

Wenn sie irgendwo nicht wäre, wären wir auch nicht.... nur Aufteilungen wie "du", "ich", "es", "sie" treten nicht auf dieser Stufe auf.

Die Zweite Welt ist, wo/wann das Bewusstsein des Selbst und folglich auch das Alles Andere, was ein Selbst zum Existieren braucht, andernfalls würde es nur im Grenzenlosen Licht des Puren Seins treiben, wo du da bist, aber nicht zwischen dir und Allem unterscheiden könntest, kapiert?

In dieser zweiten Welt gibt es eine Wahrnehmung von Individualität... nenn' es "Seele" als Unterscheidung zum "Geist", welcher die erste Welt ist.

Jetzt bringt all dieser Kram, den dieses neue "Ich" zum existieren braucht, die Dritte Welt ins Dasein bringen, welche mehr oder weniger die Objektive Realität ist. Nenn' es den Verstand und du wirst nicht weit genug von der Sache weg sein. Es ist die Realität, wie du sie wahrnimmst, begreifst und akzeptierst; die Welt dir zuzufolge.

Dies jedoch ist Störungen aus der Vierten Welt unterworfen in welcher dein "Ich" und mein "Ich" und das "Ich" jedes anderen aufeinanderprallen.

Es ist eigentlich nicht "realer" und nicht weniger perfekt als die Erste Welt, abgesehen davon, dass wir hier ein wenig Mühe investieren müssen, um all den Mist von der Perfektion zu entfernen und unglücklicherweise wird die Vierte Welt regiert von einer oligarchischen Dynastie domestizierter Primaten, die von den Alpha-Männchen unserer schlurfenden und verpelzten Vorfahren abstammen und sie erlegen der Welt einen Schatten aus Illusion auf, der es ihnen erlaubt, ihre Herrschaft fortzusetzen.

Dieser Schatten und diese Illusion sind die Region von Thud.

Alle Bewohner von Thud, bis auf wenige Ausnahmen, glauben, dass Thud "die Reale Welt" sei und sind programmiert von der Illusion nicht nur daran zu glauben sondern auch aufgewühlt und verärgert zu reagieren, wenn jemand etwas anderes andeutet .. darum sagt man auch "Der Erleuchtete Verstand ist ein Pfeil, direkt in die Hölle geschossen". Es ist die ultimative Fallen-Käfig Combo - du wirst hinein geboren und selbst, wenn du es durchschaust, kannst du nirgendwo hin. Die meisten Leute bleiben in Thud, weil es zu viel Aufwand ist, zu entfliehen viel zu hoch ist, und solange nicht alle entfliehen, tut es keiner.

Diese Situation hat einen Zustand erschaffen, wo Thud sich in einem permanenten Kriegszustand

befindet, aber nicht die laute, unordentliche Art... dies ist ein Realitätskrieg, in dem eine Seite eine Illusion auferlegt, die ihnen eine Illusion von Macht gibt und die Opposition versucht, Realität zu lokalisieren und zu installieren. Dies ging schon so, bevor die Primaten von Thud domestiziert waren und nach all den kriechenden Zeitaltern ist alles, was der Schwindel gemacht hat, schlüpfriger zu werden-.

Entropie wird jedoch nicht geleugnet werden, und so verbessern sich die Dinge langsam, während sich die Illusion abnutzt, und an Orten ist der Schleier permanent zerrissen. Manche meinen, wir seien in eine neue Phase der Evolution eingetreten und die Tage von Thud seien gezählt, was bedeutet, dass sich der Realitäts-Krieg langsam aufheizt.

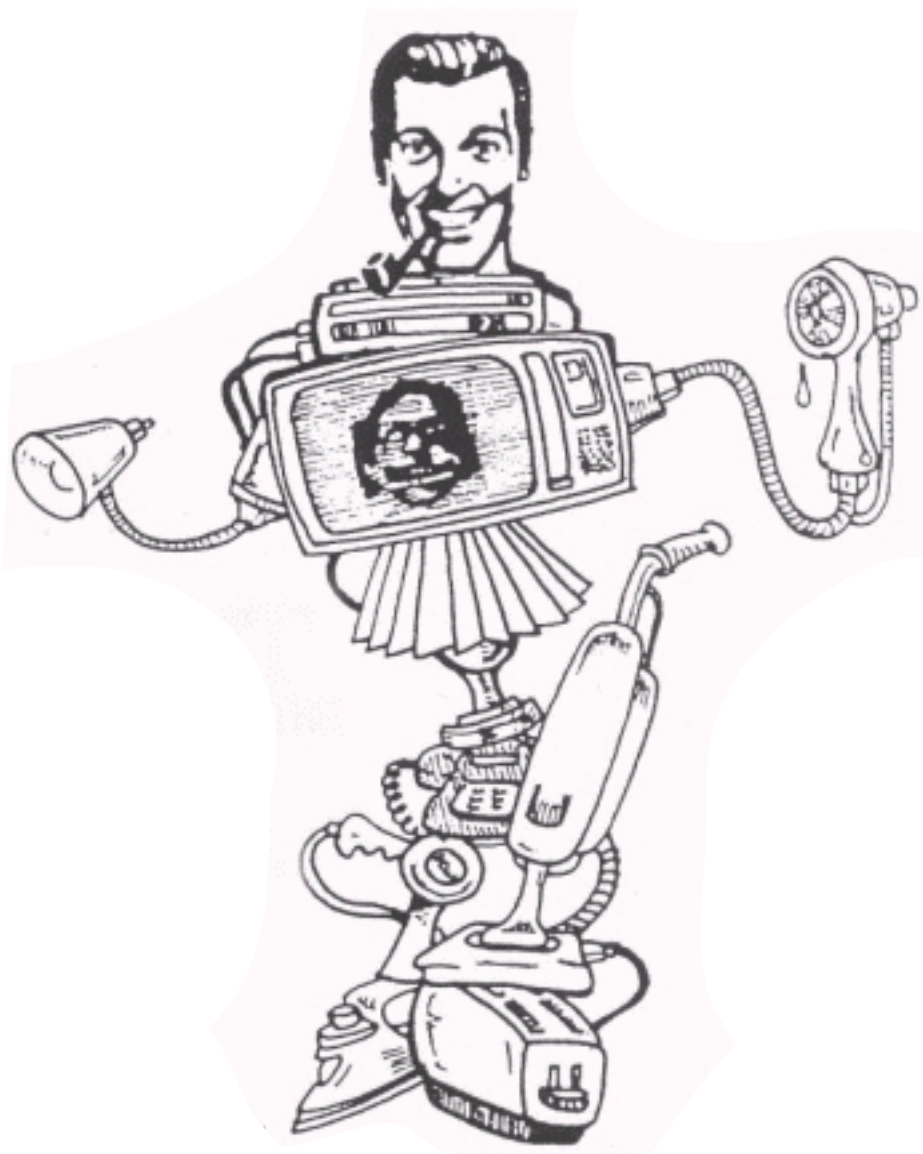
Wir könnten auch entdecken, in interessanten Zeiten zu leben, denen derjenigen, die Erwacht sind, um sie zu sehn.

Die Dämonen

Technocrust

Er erscheint in Form eines Wesens mit einem menschlichem Kopf, aber mit einem Körper, der aus Haushaltsgeräten gemacht wurde.

Er kann beschworen werden, indem man einen Kreditkarten-Antrag mit Blut unterschreibt.



Technocrust

**Großer Wächter des Eingangs von Thud.
Wenn sich Fremde nähern, ruft er
"Schreitet fort und seiet mechanisiert"
Außerdem ist er das Oberhaupt der
Redundanzabteilung.**

Evangelicus

Erscheint in der Form eines Straßenpredigers mit vier Armen, einen Kopf in der Form eines Buches mit unbestreitbaren Wahrheiten hat. Bei näherer Betrachtung stellt man fest, dass er aus seiner Seifenkiste heraus wächst.

Er wird beschworen durch jegliche Form bewusster oder unbewusster spiritueller Apathie.



Evangelicus

**Er trägt die Verantwortung für das Propagieren
der Ernsthaftigkeit und den „Entweder/Oder“-
Blick auf das Leben.**

**Kommandant von 23 Legionen
Charismatischer Dogmatiker.**

Grimpil

Er erscheint als kleiner, ausgemergelter, anzüglich grinsender Mann in enganliegender Kleidung puritanischen Stils.

Er wird durch das Verlangen beschworen, die eigene Vorstellung von Moral anderen aufzudrängen.



Grimpil

**Patron-Dämon von Sittenwächtern
& Kapitän der Vielfältigkeits-Verhütung.**

Flagstone

Er erscheint als muskulöser, menschlicher Mann mit einem Bürstenschnitt, der einen grauen Geschäftsanzug trägt und eine Krawatte mit 13 Knoten. Seine Schuhe sind immer auf Hochglanz poliert und sein Gesicht zeigt niemals irgendeine Regung.

Er wird beschworen durch bewusste oder unbewusste intellektuelle Gleichgültigkeit.



Flagstone

**Erz-Dämon Stumpfsinniger Aktivität
und Gedankenlosem Gehorsams.
Er kommandiert 55 Legionen von Vorbildern
und Schmierfinkschreibern.
Er ist der Patron Angemessener Kleidung
und Sittsamen Anstands.**

Filibuster

Erscheint in Form eines Fakirs.

Er hat 31 Münder von denen jeder 2 Zungen hat.

Er wird beschworen durch Akte langwieriger
Heuchelei und Selbstüberschätzung.



Filibuster

**Er befehligt 17 Legionen von Klatschtanten,
Beschimpfern und Reportern.
Sein Sakrament ist der
35-Cent-Karamell-Brownie.**

Babbity

Erscheint als unscheinbarer Mann mit einem Logen-Fez, abgenutzter Kleidung und ausgelatschten Pantoffeln, der "neuartige" Witzladen Gegenstände und eine Dose Diätlimo mit sich herumträgt.

Er wird beschworen durch jede Form der kreativen Faulheit.



Wabbity

**Kommandant von 35 Legionen.
Präsident der Abteilung für
Fantasie-Unterdrückung.**

Starbuck

Er erscheint in einer Form die Andy Warhol ähnelt, der in einem "kleiner Lord Fauntleroy"-Kostüm steckt, eine Tintenklecks-Sonnenbrille trägt und mit Gegenständen jongliert, die Zeichen für Glück oder Pech sind.

Er wird beschworen, indem man nicht unter Leitern durchgeht.



Starbuck

Kommandiert 73 Legionen und ist verantwortlich für Aberglauben, Fehlerhafte Schlussfolgerungen und Populäre Irrtümer.

Azazel

Nimmt die Form eines Mannes mit dem Gesicht eines Propheten an. In seiner rechten Hand hält er einen Apfel der Eris, und sein linker Arm ist eine Schlange. Er kann nicht beschworen werden, aber du kannst ihm unerwarteterweise begegnen.



Azazel

Wächter des Ausgangs von Thud. Du kannst nicht raus ohne einen Apfel der Eris, der in dreifacher Ausfertigung ausgefüllt wurde.

Uncle Albert

Manifestiert sich mit einem Körper, der einen muskulösen, männlichen Oberkörper hat, der aus einer Schlangenunterhälfte wächst. Er hat zwei Köpfe, wovon einer der eines wolligen Mammuts ist und der andere ein menschliches Gesicht, das aus Granit gehauen wurde.

In seinen Händen hält er die Symbole für Energie. Ein leckendes Fass Öl und ein Zepter der aus einem nuklearen Brennstab gefertigt wurde. Er wird beschworen durch wiederholte Akte des Konsumerismus.



Uncle Albert

Großer Dämonenkönig von Thud

Er ist sowohl Wohltätig (bei wichtigen Dingen) als auch Böseartig (bei bedeutungslosen Dingen).

Er besitzt die Macht, Korruption aufzudecken und Kleiderordnungen durchzusetzen.