

# *Die Ordnung der Geister*

*Inaugural-Dissertation*

*zur Erlangung der Würde*

*Magister Maior*

*an der Fakultät des Geistes  
der Erzherzog-von-Schwarzenberg-Universität zu Schwarzenberg*

*vorgelegt von*

*Marisella Adelheit Eloine van Heest*

*geb. von Schwarzenberg-Hohenlohe*

*aus*

*Schwarzenberg*

*Im Jahre 317 nach den Propheten*

# *Inhaltsverzeichnis*

<i>Vorwort.....</i>	<i>4</i>
<i>Danksagung.....</i>	<i>7</i>
<i>Definition.....</i>	<i>8</i>
<i>Kategorisierung.....</i>	<i>9</i>
<i>Weitere Kriterien.....</i>	<i>10</i>
<i>Sonderfälle.....</i>	<i>11</i>
<i>Exempla.....</i>	<i>13</i>
<i>K-l-f: Geistreisen.....</i>	<i>13</i>
<i>K-l-u-n: Der unerkannter Magier.....</i>	<i>14</i>
<i>K-l-u-f: Geisterrufer.....</i>	<i>15</i>
<i>K-u-f-E: Graue Dame.....</i>	<i>16</i>
<i>K-u-f-A: Tomte.....</i>	<i>17</i>
<i>K-u-f-W: Magister und Magistra Weißdorn.....</i>	<i>18</i>
<i>K-u-u-g: Der Spuk von Eberswald.....</i>	<i>20</i>
<i>K-u-u-b: Schiffsgeist .....</i>	<i>21</i>
<i>N-t-l-f: Kosasch.....</i>	<i>24</i>
<i>N-t-l-u-n: schwebende Fisch.....</i>	<i>25</i>
<i>N-t-l-u-f: Schwärme.....</i>	<i>26</i>
<i>N-t-u-f: Elrich der Rabe.....</i>	<i>28</i>
<i>N-t-u-u-n: Britta .....</i>	<i>29</i>

<i>N-t-u-f: Die Meute des Grafen.....</i>	<i>30</i>
<i>N-u-E: Djinne.....</i>	<i>31</i>
<i>N-u-A: Viinshar.....</i>	<i>33</i>
<i>N-u-N: Sylvane.....</i>	<i>35</i>
<i>Ü-g-l-f: Göttererscheinen.....</i>	<i>36</i>
<i>Ü-g-l-u-n: Engel, Greifen, Sternenfeen.....</i>	<i>36</i>
<i>Ü-g-l-u-ŋ: Imprecantio.....</i>	<i>37</i>
<i>Ü-g-u: verstorbene Götter.....</i>	<i>37</i>
<i>Ü-d-l-u: Invocatio.....</i>	<i>38</i>
<i>Ü-d-l-f: Der Rattenkönig.....</i>	<i>39</i>
<i>Ü-d-u: tote Dämonen .....</i>	<i>40</i>
<i>Ritualik.....</i>	<i>41</i>
<i>Beschwörung von Geistern lebender Wesen .....</i>	<i>41</i>
<i>Beschwörungen von Totengeistern.....</i>	<i>44</i>
<i>Beschwörungen von göttlichen Geistern .....</i>	<i>47</i>
<i>Beschwörungen von dämonischen Geistern.....</i>	<i>50</i>
<i>Bannung von Geistern.....</i>	<i>53</i>
<i>Die Zerstörung von Totengeistern.....</i>	<i>55</i>
<i>Schlusswort.....</i>	<i>56</i>
<i>Anhang.....</i>	<i>57</i>

## Vorwort

Die Welt der Geister mag einem Studioso bisweilen chaotisch erscheinen. Dieser Eindruck rührt daher dass die Animatrik bisher kaum geordnet wurde. Was die Wissenschaft in der Flora und Fauna und ebenso in der Dämonologie bewältigt hat, steht der Animatrik noch aus. Die Klassifizierung, Ordnung, Kategorisierung des wissenschaftlichen Objekts zwecks besserer Vernetzung der Forschungsergebnisse. Denn was nützen Erkenntnisse über einen einzigen Geist, wenn sie nicht auf einen anderen anwendbar sind? Sie wähere hinfällig sobald das eine Exemplar verschwindet. Mit dieser Problematik bin ich während meines Studiums häufiger Konfrontiert worden. Zahlreiche meiner Professoren waren und sind exzellente Forscher und verstehen sich perfekt darauf Geister zu rufen, zu beherrschen oder zu bannen. Jedoch fehlt es noch immer an Struktur. Die Zahl der Exempla die mittlerweile gesammelt wurden sind mit der Vernetzung der Welten exorbitant gestiegen. In den Vorbereitungen zu dieser Arbeit habe ich unter Anderem verschiedene Länder und Welten bereist um den dortigen Stand der Wissenschaft

kennen zu lernen. Und es scheint so als sei die Animatrik in den meisten Forschungseinrichtungen weit zurückgetreten hinter der Dämonologie und Beherrschungsmagie, die direktere Ergebnisse verlauten lassen als die Wissenschaft der Geister. Doch das Potential der Animatrik ist ungleich höher. Umfasst sie doch die Seelen aller Lebewesen und in manchen Welten auch der Dinge.

Um meinem Studienfach einen Aufschwung zu geben stelle ich nun in dieser Arbeit eine Kategorisierung vor. Wie man Dämonen nach ihrer Herkunft und ihrem Rang und Pflanzen und Tiere nach ihren Gattungen ordnet, so will ich im Folgenden bisher bekannte Geistwesen nach ihrer Herkunft, ihrem Rang und ihrer Art. Außerdem gehe ich bei der Differenzierung auf verschiedene Merkmale wie Selbstständigkeit, Freiheit und Wille. Ich versuche dabei eine sehr genaue Klassifizierung zu erreichen, um zukünftigen Forschern die Kategorisierung neuer Objekte entschieden zu erleichtern und Unfälle durch Falscheinschätzung zu vermeiden. Allerdings kann ich nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Kein Mensch kann in seinem kurzen Leben alle bekannten Welten

bereisen. Deshalb möchte ich den geneigten Leser hiermit um Mithilfe bitten. Diese Arbeit soll der Grundstein zu einer großen Sammlung sein. Deshalb bitte ich Sie die Geistwesen ihrer Welt zu kategorisieren, die Methode eventuell anzupassen und Exempla für Ihr Land zu schreiben. Schicken Sie ihre Ausführungen an die Universität zu Schwarzenberg. Im Gegenzug werden Sie jeweils über Neuerungen in Kenntnis gesetzt und bekommen Selbige als Loseblattsammlung zugeschickt. Ich darf Sie also um ihre Meinung, Anregungen und Exempla bitten.

Marisella van Heest

## Danksagung

*Ich danke besonders meinem Magistervater  
Professor Julius von Marschen, der mich  
unterstützt hat, den Schritt zu wagen.*

*Außerdem meinem Mann Johann Archibald  
Bartholomäus van Heest, meinem Vater Aro'ol  
von Schwarzenberg  
und meiner Mutter Mag. Ex. Nadina von  
Hohenlohe.*

## Definition

*Ein Geist ist ein Bewusstsein, das nicht an einen Körper gebunden ist.*

*Er kann in einen Körper fahren, welche Gestalt dieser auch immer haben mag, jedoch ist seine Existenz nicht davon abhängig.*

*Geister bestehen im Durchschnitt aus einem ertümlichen rohen Gemisch von arkaner und elyischer Kraft. Je nachdem wie die Struktur der Welt aufgebaut ist kann es jedoch auch nur das eine oder nur das andere sein. Einzelfälle bilden Geweihte und magisch Begabte die zwar oft auch aus einem Gemisch bestehen, jedoch eine dominante Prägung aufweisen.*

*Die arkane Struktur von Geistern kann nicht mit Zaubern verglichen werden, wie kulturschaffende Wesen sie einsetzen. Ihre Kraft ist ertümlicher und weitaus komplexer, zudem ist sie dem ständigen Wandel unterworfen und nicht in feste Strukturen gepresst. Ebenso ist ein göttlicher Funke kaum vergleichbar mit dem Götterwirken einiger Priester. Hier stellt jedoch der Götterfunke die feinere, reinere Kraft dar. Die Struktur eines Geistes ist jedoch durch beide Kräfte veränderbar.*

# Kategorisierung

KULTURSCHAFFEND	LEBENDIG	FREIWILLIG		GEISTERREISE
		UNFREIWILLIG	PATÜRLICHE URSACHE FREMDEINWIRKEN	DER UNBERKAPPTER MAGIER GEISTERRUFER
	VERSTORBEN	FREIWILLIG	EMOTION AUFGABE WILLE	GRAVE LADY TOMTE WEIßDORN
		UNFREIWILLIG	GERUFEN BLOCKIERT	EBERSWALD SCHIFFSGEIST

KÖRPERLOSES WESEN NICHT KULTURSCHAFFEND	TIERISCH	LEBENDIG	FREIWILLIG	KOSASCH
		UNFREIWILLIG	PATÜRLICHE URSACHE FREMDEINWIRKEN	SCHWEBENDE FISCH SCHWÄRME
	PATÜRLICHER ZUSTAND	VERSTORBEN	FREIWILLIG	ELRICH
		UNFREIWILLIG	PATÜRLICHE URSACHE FREMDEINWIRKEN	BRITTA DIE MEUTE DES GRAFEN
			ELEMENTARGEIST	DJIPPE
			ANIELEMENTAR	VIINSHAR
			NATURGEIST	SYVARE

ÜBERIRDISCH	GÖTLICH	LEBENDIG	FREIWILLIG	GÖTTERERSCHEINEN
		UNFREIWILLIG	PATÜRLICHE URSACHE IMPRESANTIO	ENGEL, GREIFEN, SCHERPEPEFEN IMPRESANTIO
	DÄMONISCH	VERSTORBEN		VERSTORBENE GÖTTER
		LEBENDIG	UNFREIWILLIG	INVOCATIO
		VERSTORBEN	FREIWILLIG	DER RATTENKÖNIG
		VERSTORBEN		TOTE DÄMONEN

## Weitere Kriterien

*Zusätzliche Kriterien können aus dem Erscheinen des Geistes erschlossen werden. Sie dienen der weiteren Vergleichbarkeit verschiedener Erscheinungen.*

*Folgende Stichworte können bei der weiteren Konkretisierung weiterhelfen:*

*Aussehen:*

*Unsichtbar, Schemenhaft...*

*leuchtend, Licht absorbierend...*

*konkreter Körper (ganz oder in Teilen)...*

*durchscheinend, opaque...*

*farbig...*

*Zustand:*

*stofflich, nicht stofflich...*

*kann Dinge berühren, kann nichts berühren...*

*Exotherm, Endotherm...*

*ansprechbar...*

*hat Stimme, sonstige Geräusche...*

*olfaktorischer Einfluss...*

*arkane/ spirituelle Wahrnehmbarkeit*

*arkane/ spirituelle Kräfte*

## Sonderfälle

### *Besessene:*

*Insbesondere möchte ich darauf hinweisen, dass es manchen Geister möglich ist in lebende Körper zu fahren. Diese Art von Geistern ist recht schwer aufzuspüren und wird meist nur erkannt, wenn Menschen im sozialen Umfeld des Betroffenen eine Veränderung bemerkt. Eine solche widernatürliche Besetzung eines fremden Körpers kostet viel Kraft. Der Geist eines Verstorbenen kann diese Kraft meist nur aufbringen wenn ihn eine starke Emotionale Kraft antreibt wie Liebe oder Hass. Wohingegen Magier oder Kleriker durch Kraftaufwendung diesen Zustand erzwingen können, auch nach ihrem Tod, wenn sie einen Weg gefunden haben ihre Kraft an ihre Seele zu binden, Bei dem gewaltsamen Akt kann der Geist entweder mit der Seele des Wirtes verschmelzen oder sie verdrängen. In ersterem Falle ist es nur schwerlich wieder möglich beide zu trennen<sup>ii</sup>, in letzterem Falle hängt es von der Kooperation oder Stärke des Geistes ab<sup>iii</sup>.*

*Kulturschaffende Wesen die von Tieren besessen sind, kennt die Wissenschaft bisher nur in zwei*

Fällen. In einem Falle war die Besessene eine unerkannte Magierin mit einer Hellsichtbegabung. Sie wurde im Schlaf von einem kurz zuvor verstorbenen Warl<sup>ii</sup> übernommen und randalierte in ihrem Heimatdorf, wachte morgens auf und wusste von nichts<sup>ii</sup>. In einem anderen Falle hatte ein junger Druiden bei dem Versuch mit einem Geist zu kommunizieren sein Inneres so weit geöffnet dass der Geist in den Körper schlüpfen konnte. Es handelte sich um einen verstorbenen Hund. Dieser war zuvor von einem Magier als Versuchstier benutzt worden und daher so stark magisch aufgeladen, dass er auch nach dem Ableben als Geist weiterexistieren konnte<sup>ii</sup>.

Beide Fälle sind bisher Einzelercheinungen und haben kaum Vergleichsmöglichkeiten. Da beide Exempla leider nicht durch Fachkräfte sondern durch Exorzisten gelöst wurden, ist über das genaue Vorgehen leider kaum etwas bekannt.

### Untote:

Die typischen Untoten sind nichts weiter als Geister, die an einen Körper gebunden sind, der durch Magie mehr oder minder vor dem Verwesen bewahrt wird.

## Exempla

### *K-l-f: Geistreisen*

*Geistreisen sind eine alte magische Technik die in fast allen magischen Traditionen vertreten ist<sup>iii</sup>. Dabei gelingt es die Seele vom Körper zu lösen und somit auf Wanderschaft zu gehen. Dies kann ein Magier an sich selbst und an anderen durchführen. Die Geister die dabei entstehen sind jedoch noch mit dem Körper verbunden. Diese Zweiteilung kann gefährlich werden, wenn einer von beiden Teilen stirbt. Denn in diesem Falle stirbt meist auch der andere Teil.*

*Den Umgang mit solchen Geistern ist ebenso wenig pauschal zu beschreiben wie ihr Gefährlichkeitsgrad. Als Gegenmaßnahme empfiehlt sich jedoch ein Antimagiefeld. Soll der Verursacher vollends ausgeschaltet werden ist es am einfachsten die Initiative zu ergreifen, wenn Körper und Geist getrennt sind. Der Körper ist im diesem Zustand vollkommen schutzlos.*

## *K-l-u-n: Der unerkannter Magier*

*Eine solche Geistreise ist auch durch zufällige Begebenheiten möglich. Dies kann durch große Begabung und äußeren Einfluss wie starke magische Punkte oder eingenommene Pflanzen geschehen. Geister von unerkannten Magiern sind meist desorientiert und verhalten sich schreckhaft, tranceartig, schlafwandlerisch oder auch extrem herrisch. Dies kommt ganz auf die Persönlichkeit an. Schüchterne Personen sind meist schreckhaft oder sehr passiv, wohingegen Betroffene die sich missverstanden fühlen und eher aggressiv darauf reagiert auch zu extrem herrischen oder aggressiven Verhaltensweisen neigen.*

*Ein Ausweg ist, die Person ausfindig zu machen und ihre eine magische Ausbildung angedeihen zu lassen, damit die Begabung kontrolliert werden kann.*

## *K-l-u-F:Geisterrufer*

*Es besteht allerdings auch die Möglichkeit, dass jemand erzwungen eine Geistreise begeht. Durch geistbeeinflussende Mittel und Zauber kann der Geist aus dem Körper gezwungen werden und auch durch eine Zweitperson kontrolliert werden. Die Kontrolle über den Geist kann von reinem Auslösen aus dem Körper bis hin zu vollkommener Kontrolle gehen, bei der die Fremdperson sogar über eventuellen Machteinsatz und somit auch über Leben und Tod entscheidet.*

*Ein bekannter Fall ist Magister Rowan<sup>viii</sup>, der seine Studiosi grundsätzlich die Technik des Auslösens am eigenen Leibe erfahren lässt bevor er sie lehrt.*

## *K-u-f-E: Graue Dame*

*Das Phänomen der Grauen Dame ist in vielen Ländern bekannt weil es sich bei dieser Art von Geist auffallend oft um verstorbene Frauen handelt.*

*Ein Beispiel ist die Graue Dame ist die verstorbene Lady Blanelett die, in eine Intrige verwickelt und letztendlich von ihrem eigenen Mann im Keller eingemauert wurde. Ihr Hass ging so tief, dass sie die Verbindung zu ihrem irdischen Dasein nicht lösen konnte. Sie erschien seither jeder Frau, die in ihrem Palais die Nacht verbrachte und warnte sie eindringlichst vor ihrem Mann. Gleichzeitig erschreckte sie alle Männer und trieb einige sogar in den Selbstmord. Ihr Ende fand sie durch eine Exhumierung ihrer Gebeine und eine gesegnete Bestattung.*

*Allen „Grauen Damen“, auch wenn es sich um Männer handelt, sind starke negative Gefühle zu eigen.*

## *K-u-f-A: Tomte*

*Manche Verstorbene bleiben jedoch freiwillig im Diesseits um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Auch hier sind starke Gefühle im Spiel, oft mit einer bestimmten Person oder einem Gegenstand verknüpft.*

*Eine klassische Variante ist der Schutzgeist. In diesem Fall der Müllerssohn Tomte der bei der Verteidigung der elterlichen Mühle gegen plündernde Söldner ums Leben kam. Seine Liebe zur Mühle war so tief in seiner Seele verwurzelt, dass sich diese unwiederbringlich an den Ort gebunden hatte. Die Familie verstarb im kommenden Winter aufgrund der geraubten Materialien, dennoch blieb Tomte bei der Mühle und versuchte jeden zu verjagen der sich in ihre Nähe wagte.*

*Zunächst schien die einzige Möglichkeit die Bannung des Geistes. Glücklicherweise hat sich jedoch ein Müller gefunden der an dieser Stelle eine neue Mühle aufbaute. Tomte war besänftigt und blieb noch mehrere Jahre bei der Mühle und half bei den alltäglichen Arbeiten. Als er sich mit der Situation und dem Verlust abgefunden hatte, war er endlich bereit ins Jenseits überzutreten.*

## *K-u-f-W: Magister und Magistra Weißdorn*

*Die beiden Magister ordinaria an der Universität zu Schwarzenberg beschäftigten sich intensiv mit der Frage von Leben, Tod und dem was danach kommt. Aber vor allem mit dem was bei einem Wechsel des Zustandes passiert. Dabei kamen sie überein, dass sie das, was danach kommt nicht für lebenswert erachten. Als sie in den Ruhestand gingen, forschten sie intensiv an dem Thema, wie der Geist auch ohne Körper langfristig überleben kann. Ihr Ausweg führte über ein Artefakt. Dieses beinhaltet halbintelligente arkane Strukturen, einen magische Absorptionstrichter sowie einen Elementar jedes Elementes. In magischen Zeremonien wurden diese Artefakte zuerst mit dem Körper und dann auch mit der Seele verschmolzen. Die Elementare sind eine dauerhafte Bindung zur Seele eingegangen und sind ihr vollkommen zu Diensten um sie mit aller Kraft zu versorgen die sie benötigen. Diese wird wiederum vom Trichter versorgt, der sich damit auch selbst nährt. Gesteuert wird es von einer komplizierten Magischen Struktur, die guten Gewissens als halb-intelligent bezeichnet werden kann, da sie lernfähig ist aber auf gewisse Umstände eingestellt, sodass sie in jenen*

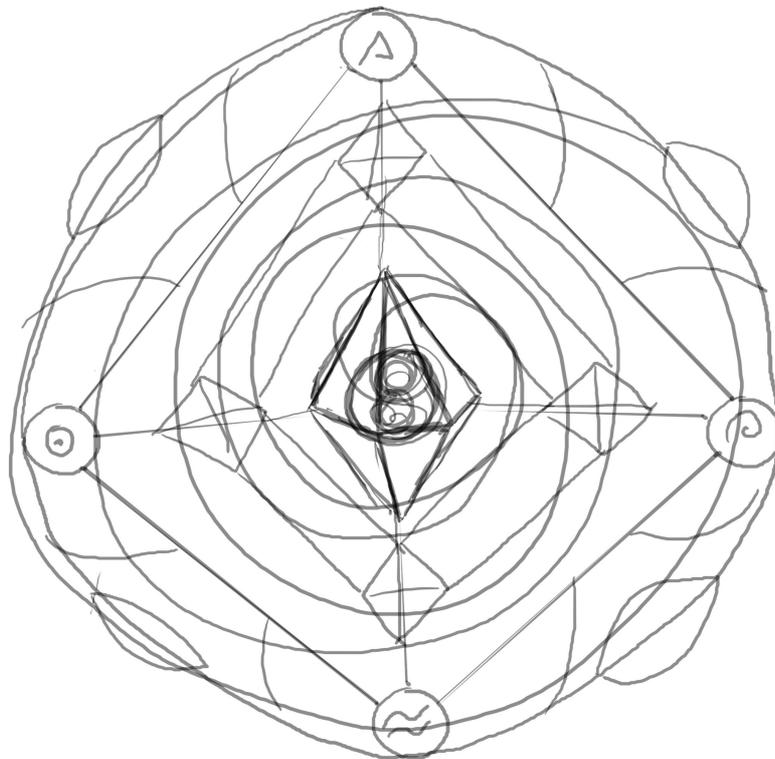
*spezifischen Momenten immer das selbe Verfahren einleitet.*

*Nach dem Tod von Magistra Weißdorn vor 8 Jahren trat das Konstrukt in Kraft und nach einigen Anfangsschwierigkeiten, die zu Verlust der visuellen Komponente führte, konnte Magister Weißdorn die Schwachstelle finden und beheben.*

*Die Magister lehren im Moment wieder an der Schwarzenberg-Universität und arbeiten eine detaillierte Arbeit über diesen Vorgang aus.*

*Sobald diese fertig ist, gedenkt Magister Weißdorn seiner Gattin zu folgen.*

*Eine grobe Abbildung der Netzlinien*



## *K-u-u-g: Der Spuk von Eberswald*

*Vor wenigen Monaten wurde das kleine Jagdschloss in Eberswald, eine Tagesreise von Schwarzenberg, von mehreren Geistern heimgesucht. Sie kamen in regelmäßigen Abständen und wiederholten ihre Handlungen stetig. Daher war davon auszugehen dass es sich nicht um intelligente Geister handelt. Zudem ist ein Verbund von Geistern, die zu einen nicht intelligent und zum anderen nicht emotional Gebunden sind, äußerst selten um nicht zu sagen schwachsinnig.*

*In diesem Fall lag die Vermutung nahe, dass die Geister gerufen wurden. Eine Nachprüfung brachte eine magische Signatur zu Tage, die bei alle Geistern vorhanden war und deren Fadennetz den Kopf der Geister umschloss. Über eine Nachtbracken-Chimäre, die mein Gatte Magister Maior Johann Archibald Bartholomäus van Heest entwickelte<sup>ix</sup>, konnte die magische Signatur zurückverfolgt werden. Der Magier hatte mittels einer minderen Beschwörung und eines Zauberszwangs die Geister gerufen und kontrolliert.*

## *K-u-u-b: Schiffsgeist*

*Sie werden oft mit Klabautermännern verwechselt. Diese sind jedoch keine Geister sondern eine Koboldart die oftmals jedoch die Fähigkeit hat sich unsichtbar zu machen.*

*Schiffsgeister sind die guten Seelen des Schiffes aber auch oft zu Schabernack aufgelegt, wenn es gerade nichts zu tun gibt. Sie helfen bei Ausbesserungsarbeiten am Schiff und warnen den Kapitän vor Gefahren. Ihre Anwesenheit macht sich oft durch Klopf- und Poltergeräusche bemerkbar. Sie gehen meist an Bord wenn der erste Balken eingebaut wird oder spätestens wenn das Schiff erstmals an fremden Gestaden anlegt. Von Bord gehen sie nur wenn sie wissen dass das Schiff auf der nächsten Fahrt sinken wird. Ihre Existenz ist an Schiffe gebunden und sie von „ihrem“ Schiff vertreiben zu wollen kann glücken, indem man ein Huhn auf dem Schiff freilässt. Allerdings kann es ebenso mit jedem anderen dummen, flugfähigen Tier funktionieren. Es geht nur darum, dass die Gedanken des Tieres so unspezifisch sind, dass sie die konzentrierte Gedankenwelt des Schiffes stören, mit der sich der Schiffsgeist verbindet. Vor allem aber muss es ein Tier des Elementes Luft*

sein, mit dem der *Schiffsgeist* so noch weniger anfangen kann.

Allerdings ist jedoch fraglich warum man einen *Schiffsgeist* vertreiben sollte. Sie erhöhen zweifelsohne die Überlebenschancen der *Mannschaft*.

Dass manche *Schiffe* keinen *Schiffsgeist* haben liegt entweder daran, dass die *Mannschaft*, den *Geist* durch etwas vertrieben hat (z.B. ihr Verhalten) oder dass ein *Klabautermann* auf dem *Schiff* ist. Denn *Schiffsgeister* und *Klabauter* scheinen sich auszuschließen.

*Woher kommen Schiffsgeister?*

Bisher tendiert die *Forschung* dazu, dass sie *Seelen* *Verstorbener* sind, die unter einem *Baum* begraben wurden und in jenem feststecken. Wird dieser dann geschlagen um ein *Schiff* zu bauen wird der *Geist* mit auf das *Schiff* gebracht.

*Schiffsgeister* die nicht mit dem ersten *Balken* aufs *Schiff* kommen, scheinen meist vorher ein anderen *Schiff* verlassen zu haben.

*Schiffsgeister* sind nicht sichtbar, können aber *Dinge* berühren. Sie haben keine *Stimme* können sich aber durch ihre *Fähigkeit* *Dinge* zu berühren verständigen. Sie nehmen keinerlei *Opfergaben*

*an und sind spiritueller Natur. Auf dieser Ebene wird auch ein Körperumriss sichtbar, der dem verstorbenen Körper entspricht. Als Außenstehender ist es nur schwer mit Schiffgeistern in Verbindung zu treten.*

*W-t-l-f: Kosasch*

*Kosasch ist ein großer Kater, der der Hexe Erischka gehört. Durch die Verbindung zur Hexe hat er magische Fähigkeiten erlangt und kann nun unter Anderem Geistreisen durchführen. In seiner Geistgestalt erkundet er neues Gelände oder spürt Mäusenester aus.*

*Magisch begabte Tiere die Geistreisen ausüben können stehen meist in Verbindung mit kulturschaffenden Wesen, die dies ebenfalls können. Auffällig ist jedoch dass vor allem karnivore Lebensformen und bei ihnen vor allem die Felidae zu solchen Reise in der Lage sind. Unter den Herbivoren ist dies bislang nur unter den Elefanten, Mammuts und Kühen bekannt, da sie kaum natürliche Feinde, keinen Fluchtreflex besitzen und über genügend Zeit verfügen.*

### *N-t-l-u-n: schwebende Fisch*

*Bisher ist nur ein einziger Fall bekannt, bei dem lebendige Tiere unfreiwillig, aber durch natürliche Ursachen, als Geister umherwandeln.*

*In diesem Falle handelt es sich um Fische in einem See nahe der Heilerschule in Hammom, Erolien. Hier brannte in einem heißen Sommer ein Kräuterfeld nieder und ein darauffolgender Regen spülte die Asche in den See. In den darauffolgenden Nächten gab es mehrere Sichtungen von fliegenden Fischen in der nahem Umgebung des Sees.*

*Auf dem abgebrannten Feld waren vorher verschiedene Pflanzen angebaut worden, die vor allem den Geist öffnen, den Körper betäuben und die geistige Aktivität steigern. Diese Mischung, die nun mit dem Regenwasser in den See gespült wurde verursachte die Geistreisen der Fische. Nach einigen Wochen verschwand das harmlose Phänomen von selbst, als sich die Inhaltsstoffe der Kräuter abgebaut hatten.*

## *N-t-l-u-f: Schwärme*

*Im Frühling wurde eine neu gegründete Siedlung täglich von Wespen überfallen. Sie stachen die Bewohner, die zwar Schmerz verspürten jedoch keine Wunden oder Vergiftungen davontrugen.*

*Die Wespen waren Wespengeister, die von einer Schamanin gerufen worden waren. Diese hatte sie jeden Tag in einer Höhle hinter dem Dorf beschworen. Die auftauchenden Wespen waren sehr aggressiv, denn zum einen entspricht es ihrer Natur, zum anderen hatte die Schamanin sie aus ihren Körpern entrissen. Sie verzichtete auf jegliche Kontrollzauber sondern schützte lediglich sich selbst mit einem Anti-Feld gegen die Geisterwespen. Somit ließ sie den wütenden Wespen freien Lauf und lieferte die Bewohner des Dorfes ans Messer.*

*Zur Anrufung der Wespen, die ja keine einzelne Persönlichkeit besitzen sondern einem Schwarm folgen, hat sie eine Wespe eines Stockes gefangen und mit ihr die Geister der Tiere des selben Stockes angelockt. Die erschienenen Geister reagierten irritiert aufgrund der fehlenden Königin und der fremden Umgebung.*

*Dieses Beispiel zeigt die berechenbare*

*Unberechenbarkeit von Tiergeistern und dass es nicht immer von Nöten ist, vollständige Kontrolle auszuüben, wenn der zu erwartende Geist in seiner Grundeinstellung schon den Anforderungen entspricht.*

### *N-t-u-f: Elrich der Rabe*

*Elrich war einer der domestizierten Raben in der Orakelstätte Oyooni. Jeder der Raben hat ein Gebiet für das er die Vorhersagen trifft.*

*Normalerweise ist dies nicht das eigene Herkunftsland, um unvoreingenommen zu sein. Welches Gebiet der Rabe einnimmt, entscheidet er allein. In Elrichs Falle war dieser schon über 20 Jahre und sollte somit in Ruhestand gehen. Da aber keiner der anderen Raben seinen Platz einnehmen wollte verblieb er auf seiner Position. Wie bei allen Geistern, die freiwillig bleiben ist dies durch starke Emotion bedingt. Ob es sich nun Liebe, Hass oder Pflichtgefühl handelt, ist unerheblich.*

*N-t-u-u-n: Britta*

*Britta ist ein braunflecken Wisent, das bei dem Bauern Romus Apfelgrün, in der Provinz Haldeben bei Okkarsheim, auf dem Feld stand. Sie büchste beim Herbstabtrieb aus und gelangte über Umwege in ein Tal wo sie im Winter starb. Da auf diesem Tal aufgrund historischer Begebenheiten ein totaler elysischer Bann liegt konnte ihr Geist nicht auf die andere Seite überwechseln. Ihr Geist irrte durch das Tal und wurde von einem Forschungstrupp entdeckt. Sie verhielt sich wie ein ganz normales Wisent, da sie den Übergang zum Geistwesen schlichtweg nicht bemerkt oder gar verstanden hatte. Britta konnte erlöst werden, indem man ihren Geist aus dem Tal herausführte und sie so dem irdischen entfliehen konnte.*

*Solche und ähnliche Situationen sind recht selten, da der Geist eines Tieres normalerweise eine sehr gute Verbindung zu seinem Schöpfer hat und auch ein entsprechendes Verlangen zu jenem zurückzukehren.*

## *N-t-u-u-f: Die Meute des Grafen*

*Ein harmloses Beispiel für Geister verstorbener Tiere, die durch Fremdeinwirken nicht übertreten ist die Meute des Grafen zu Heerlande. Dieser liebt seine Jagdhunde über alles. Vor allem aber eine besondere Hündin, die nicht nur ein hervorragender Jagdhund war, sondern auch sehr talentierte Welpen zur Welt brachte. Als sie zu sterben drohte, bezahlte der Graf einen Magier damit er aus seiner geliebten Hündin einen Geist machte, damit sie bei ihm bleiben konnte.*

*In diesem Falle ist die Existenz des Geistes an das Leben des Grafen gebunden, der mit seiner Lebenskraft die Existenz der Geisterhunde ermöglicht. Mit den Jahren kam noch weitere Hunde hinzu, sodass der Graf zu Heerlande heute mit der einzig bekannte reinen Geisterhundemeute jagt. Wie er jedoch genügend Kraft aufbringt um seine nunmehr 12 Hunde zu versorgen ist unklar.*

## *N-u-E: Djinne*

*Djinne sind die wohl bekanntesten Vertreter von Elementargeistern<sup>xi</sup>. Sie zu beschwören gehört zur Grundausbildung eines jeden Elementaristen und dennoch zählen sie ebenso zu den Geistwesen.*

*Denn ihre reine Existenz ist eine nichtkörperliche, wobei sie jedoch auf einen solchen zurückgreifen können, wenn sie es wünschen.*

*Djinne haben einen eigenen Willen und sind intelligent. Beschwört man sie ohne einen Beeinflussungszauber sollte man entweder nur um etwas bitten was in ihrer Natur liegt oder sich auf sehr Zähne Verhandlungen gefasst machen. Einen Djinn ohne Beeinflussungszauber zu bringen, wozu er nicht bereit ist, ist so gut wie unmöglich. Der Beeinflussungszauber an sich kann zwar einige Verhandlungen ersparen, wird aber keinen Djinn dazu bringen etwas zu tun, was seinem Element konträr gegenübersteht.*

*Neben Djinne gibt es noch elementare Meister, die jene an Macht bei weitem übertreffen und so stark elementarmagisch sind, dass sie sich einer Anrufung meist widersetzen können. Will man sie beschwören, sollte man ihnen große Opfergaben, in Form seltener Artefakre, oder seltenen Gaben ihres Elements (die sie in auf*

ihrer Welt nicht finden können) oder gar reiner Macht, anbieten. Einen Beeinflussungszauber bei einem Elementaren Meister zu versuchen führt bei Magier zu Geistesstörungen oder dem Tod. Die schwächste Form des elementaren Geistes sind die kleinen Elementare. Diese können zufällig auftauchen, z.B. durch ein magisches Feuer angelockt, aber auch gerufen werden um einem Durstigen in der Wüste Wasser zu bringen. Im allgemeinen sind sie durch eine freundliche Bitte und einen achtvollen Umgang mit ihrem Elemente vollkommen friedlich und leicht zu kontrollieren. Allerdings können sie nicht für aggressive oder komplexe Handlungen herangezogen werden.

## *W-u-A: Viinshar*

*Diese Art von Geistern scheint es nur in Mitraspera zu geben. Es handelt sich um Geister der Leere, dem Gegenelement zu Luft<sup>xii</sup>. Sie haben eine starke astrale Präsenz und sind stofflich, haben Stimme und werfen sogar Schatten. Sie sind intelligent, bilden eine Struktur mit ihrer Königin Aniesha Fey an der Spitze. Sie scheinen jedoch im einzelnen kaum eine ausgeprägte Persönlichkeit zu besitzen. Zusammen mit ihrer Königin gelten sie jedoch als Intrigenschmiede. Ihr Verhalten ähnelt dem eines Bienenstocks.*

*Sie können mit normalen Waffen nicht verletzt werden. Zudem scheinen sie Kraft aus den Erinnerungen anderer zu ziehen, die sie ihnen stehlen können.*

*Bisher sind einige Methoden gegen die Viinshar bzw. Theorien über sie entstanden:*

- Gesang vertreibt sie nicht, denn er füllt nicht die Leere, aus der sie bestehen.*
- Mutige Menschen haben versucht in den Viinshar Gefühle zu wecken, indem sie sie umarmen. Ob dies Erfolg hat ist unbekannt, da diese Menschen nie zurückkehrten.*

- Ebenso scheinen Witze keinerlei Reaktion bei ihnen hervorzurufen. Egal ob geistreich, obszön oder schrecklich langweilig.
- Die Tänzerinnen des Iquis haben mit ihren starken Emotionen, großem Ausdruck und flammender Leidenschaft die größten Erfolge. Denn die Viinshar scheinen diese Emotionen zu verabscheuen.
- Eine noch nicht sehr verbreitete Theorie von Gelehrten ist, dass man eine Viinshar vernichten kann, sobald man herausfindet, wer sie war, bevor sie von Aniesha Fey ins Vergessen gerissen wurde. Bei der Erschaffung einer Viinshar soll es wohl keine Rolle spielen, ob das Opfer ein Mann oder eine Frau ist und welcher Rasse es angehörte. Dies macht die Suche nach dem 'Original' der Viinshar nur noch schwerer!

*Halten Sie sich fern! Viinshar sind höchst gefährlich!*

## *N-n-N: Sylvane*

*Sylvanen sind Naturgeister, sie entstehen aus dem Gedächtnis alter Orte, die von starker Kraft durchzogen sind. Sylvanen haben den Charakter wie der Ort, zu dem sie gehören. Es ist also zu erwarten dass eine Eis-Sylvane keinen großen Wert auf Leben und Veränderung legt, wohingegen eine Sylvane eines tropischen Blumentals vielleicht freiwillig helfen wird, etwas neues zu erschaffen.*

*Sie sind an sich Körperlos, wenn sie jedoch in Erscheinung treten wollen, kopieren sie den groben Körperbau ihres Gegenübers und füllen ihn mit allerlei kleinen Dingen, die sie umgeben. Zum Beispiel Blätter, Blüten, Schnee, Schmetterlinge. Ihre Stimme beziehen sie meist aus dem Flüstern von Wind oder Wasser in der direkten Umgebung.*

*Sie haben kaum Kräfte und sind daher ungefährlich und auch kaum nützlich.*



*Blütensylvanen*

### *Ü-g-l-f: Göttererscheinen*

*Der Gott Ur erschien vor wenigen Jahren einer seiner Diener, die in höchster Not ihren Gott um Hilfe anflehten.*

*In Zarorien ist mindestens ein Fall überliefert in dem die Göttin Anameera erschien und ebenso ist es aus Aventurien bekannt, dass Götter erscheinen.*

### *Ü-g-l-u-n: Engel, Greifen, Sternenfeln*

*Ab und an geschieht es, dass durch Zufall mindere göttliche Wesen ihren Weg ins Diesseits finden. Ob es sich nun die göttlichen Geifen des Sol, die Engel der Pilger oder die Sternenfeln der Monogöttin Narynada handelt ist unerheblich. Für solche Wesenheiten ist festgelegt wie sie sich verhalten. Von daher ist anzuraten sich mit Fachpersonal zu beraten um herauszufinden um was es sich handelt.*

*Normalerweise reicht es aus einen Priester der jeweiligen Gottheit einen Grabsegen sprechen zu lassen, der ja eine Seele direkt zu dem jeweiligen Gott bringen soll. Ebendies geschieht dann auch mit dem verirrten Geist. Es ist natürlich auch Möglich durch Antimagie oder klerikale Kräfte dieses Wesen auszulöschen,*

*jedoch ist dies nicht anzuraten, um sich nicht den Zorn des Gottes zuziehen.*

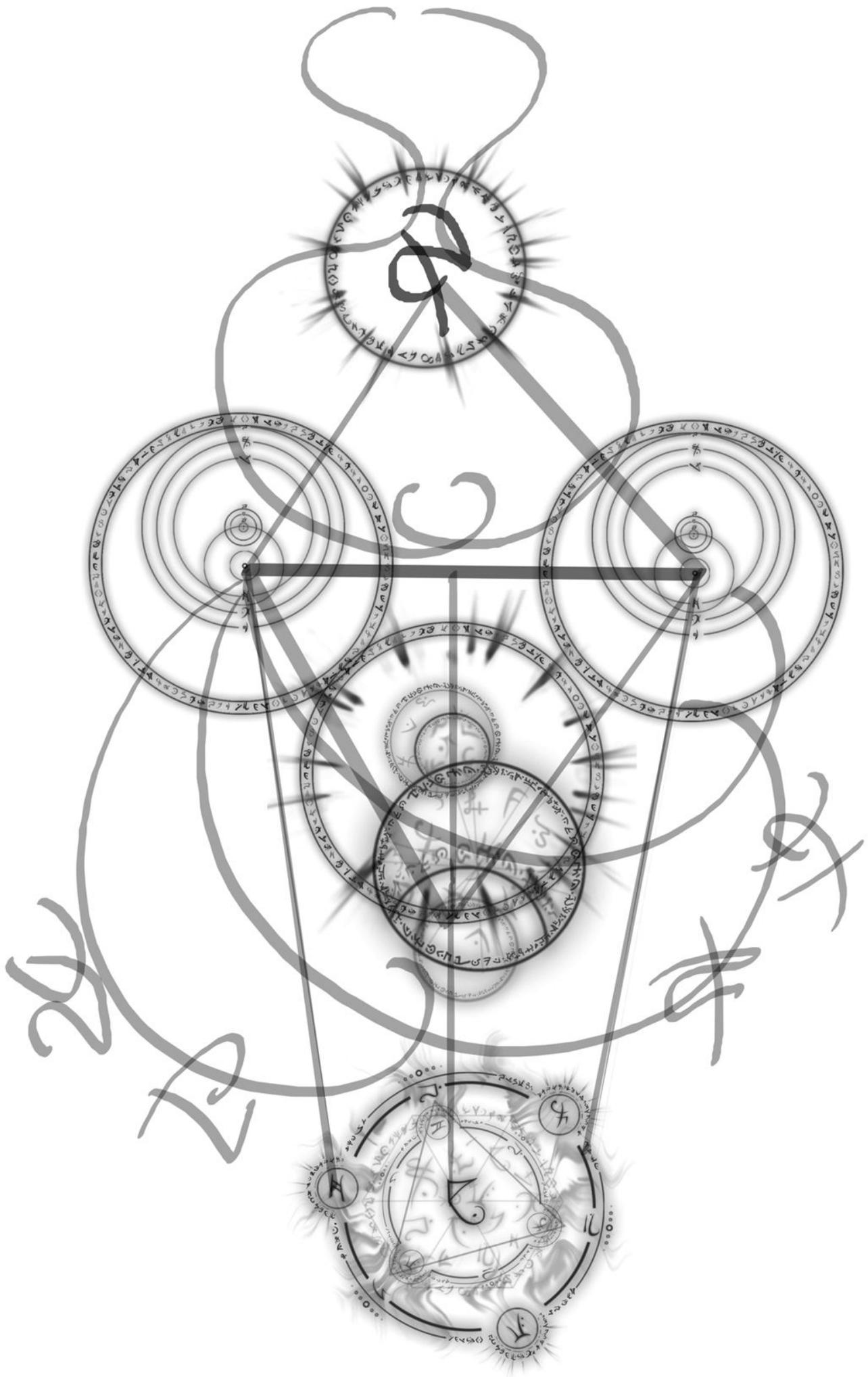
### *Ü-g-l-u-7: Imprecantio*

*Dies ist eine Art der Beschwörung die jedoch speziell auf Wesen göttlicher Herkunft zugeschnitten ist und ähnlich der Herbeirufung göttlicher Artefakte wirkt.*

*Zu bedenken ist hier in welchen Kräfteverhältnis der Gerufene und der Rufende stehen, denn wenn es bei Elementaren als Konsequenz dazu kommen kann, dass der gerufene Geist nicht erscheint, kann es bei göttlichen Wesenheiten passieren das eine höhere Entität erscheint und ihre Meinung über die Anrufung durchsetzt.*

*Achten Sie also darauf was Sie rufen, mit welcher Absicht und auf welche Art und Weise.*

*Zudem verlangt eine Imprecantio eine geänderte Rufungsweise.*



## *Ü-g-u: verstorbene Götter*

*Es sind bisher keine verstorbenen göttlichen Wesenheiten bekannt, deren Geist sich rufen lässt. Scheinbar lösen sich die Geister der Götter nach deren Ableben auf.*

*Ob Götter überhaupt sterben können soll bitte der Klerus der jeweiligen Gottheit bestimmen, dies betrifft nicht mein Aufgabengebiet.*

## *Ü-d-l-u: Invocatio*

*Diverse Berichte über die Beschwörungen von Dämonen kann man in so gut wie jedem Magielehrbuch nachlesen. Wenn es jedoch um dämonische Geister geht, findet man kaum etwas.*

*Dabei haben auch Beschwörungen von dämonischen Geister, die nach dem selben Prinzip funktionieren, wie Beschwörungen normaler Geister und eine Dämoneninvocatio, ihre Vorteile.*

*Natürlich sind dämonische Geister wesentlich besser dazu geeignet Infiltrationen oder aber stark kraftzehrende Arbeiten zu erledigen, wie zum Beispiel beim Erschaffen von Chimären zu helfen. Vor allem aber stellen sie kaum Fragen und stellen keine moralischen Grenzen auf.*

*Natürlich sollte man sie nach getaner Arbeit entlohnen, damit sie bei der nächsten Invocatio wieder erscheinen. Denn wie bei göttlichen Wesen besteht auch hier die Gefahr, dass bei einer schlechten Behandlung ernsthafte Konsequenzen drohen.*

## *Ü-d-l-f: Der Rattenkönig*

*In den Sumpfgebieten westlich des Ödlandes von Grenovien gab es schon immer viele Ratten.*

*Doch die dort ansässigen Torfstecher berichteten eine Zeit lang von ganzen Rattenschwärmen die durch den Sumpf wanderten.*

*Schuld daran war ein kleiner Dämonengeist aus der Domäne des Arfare'el der für Seuchen bekannt ist. Er kam durch einen Sphärriss zufällig aus den dämonischen Sphären heraus und umgab sich mit dem, was ihm am nächsten kam. Er war so schwach, dass er nicht einmal einen eigenen Körper aufweise konnte, sodass er immer wieder in die selbe Ratte schlüpfte, die aufgrund des Machtzuwachs auf die doppelte Größe anwuchs.*

*Er konnte mit einfachsten Mitteln gebannt werden.*

*Jedoch ist dies nur ein einfaches Beispiel.*

*Dämonengeister fahren lieber in die Körper kulturschaffender Wesen. Dort können sie eher Einfluss nehmen ohne bemerkt zu werden, anders als wenn sie mit einem Körper auf diese Welt kommen würden.*

*U-d-u: tote Dämonen*

*Ebenso wie bei göttlichen Wesen ist es auch bei dämonischen Wesen nicht bekannt, dass verstorbene Dämonen einen Geist hinterlassen.*

*Sollten Hinweise darauf auftreten, wäre dies natürlich ein weiterer interessanter Forschungsansatz über die Nützlichkeit solcher.*

## Ritualik

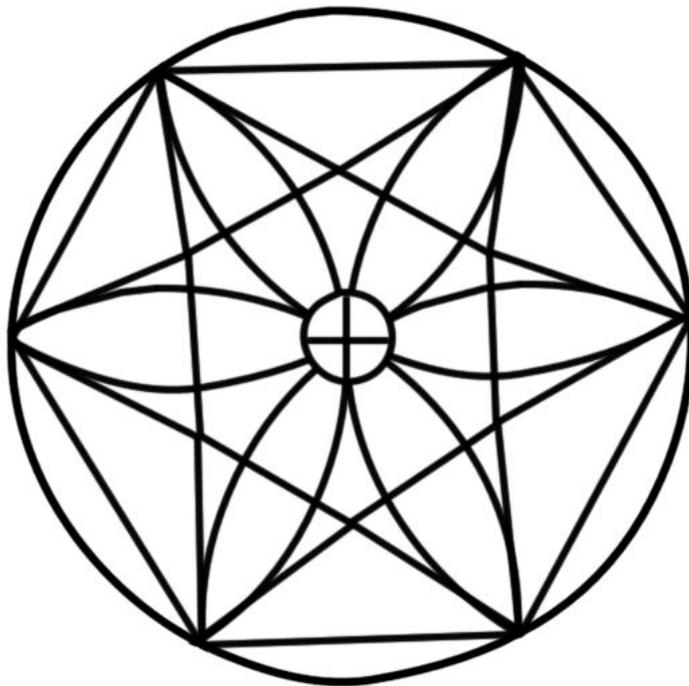
Bei allen Ritual wird eine entsprechende Vor- und Nachbereitung mit Reinigung des Platzes und so weiter.

Beschwörung von Geistern lebender Wesen

Trage hierzu möglichst wenig weiße Kleidung und bemale deinen Körper mit Linien aus Lapislazuli oder Azurit und färbe deine Hände komplett blau.

Trage keine Schuhe oder Kopfbedeckung.

Zeichne folgendes Symbol auf den Boden:



Das Material ist egal.

An die Ecken stellst du Bienenwachskerzen. Sie

*sollen sehr dünn sein.*

*Außerdem brauchst du einen Sud aus Fliegen- oder Pantherpilzen. Tropfe diese auf jede Kreuzung aus Linien. Den Rest färbst du mit Kreide und Cobaltdürkis.*

*Außerdem brauchst du etwas, was zu der Person gehört, die du beschwören willst. Oder auch die Person selbst. Lege den Gegenstand/die Person in die Mitte in den Kreis. Sie soll komplett hineinpassen und darf nicht überstehen.*

*Mit dem eingefärbten Sud wirkst du nun einen Schutzkreis um dich selbst.*

*Baue eine Verbindung zum Gegenstand/zur Person auf und begibt dich auf eine mentale Reise. Es ist von Vorteil wenn du dir selbst ein warmes Lager gemacht hast und schon weißt wo die Person sich gerade aufhält. Folge der Signatur bis du die Person gefunden hast.*

*Dann wirke folgenden Zauber*

*Potestas mea super mente tua.*

*Tu me sequere ubicumque volo et ego sum in servitio vestro.*

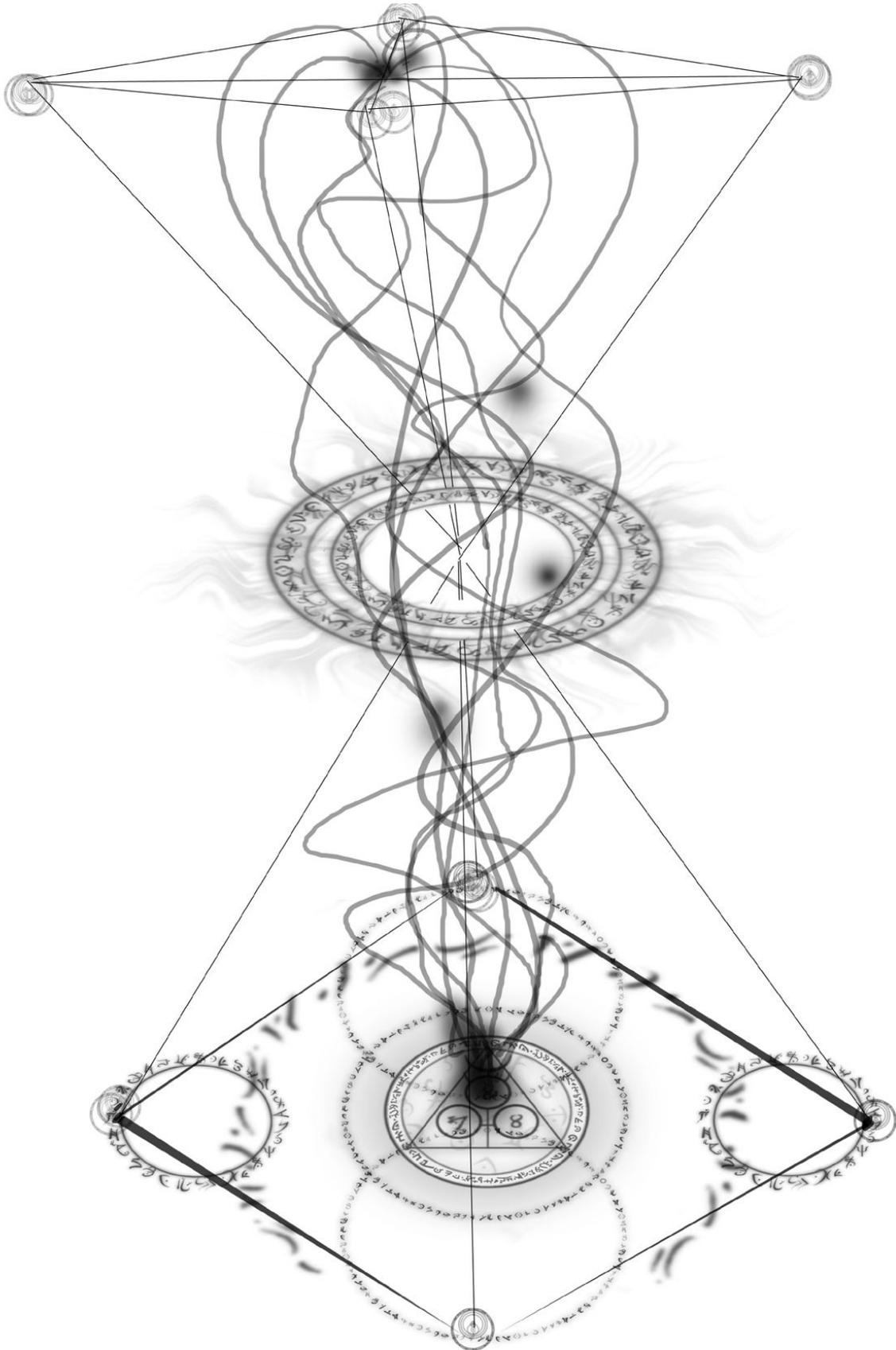
*Est animus servum meum.*

*Obice nihil est, non habet  
significatione pro me.*

*Potestas mea rips vestri  
tutela vincit muri nostri.*

*Tu me sequere resistunt*

# Die Zaubermatrix



*Führe nun den Geist zurück in den Kreis. Er erscheint dir im Astralraum als Halbkugel. Betritt sie auf keinen Fall selbst sondern weise den Geist hinein. Versenke dich wieder in deinen eigenen Körper.*

*Nacheinander werden sich die Kerzen entzünden, umso näher der Geist kommt.*

*Brennen alle Kerzen schwebt er in deinem Kreis. Sei bedacht, er ist im Vollbesitz seiner Kräfte und kann dich erkennen.*

*Sprich den Beherrschungszauber und erteile deinen Auftrag. Teile genau mit wann und wo.*

*Dann wiederhole dann den Spruch rückwärts. Damit entlässt du den Geist. Er wird zum angegebenen Zeit wieder in deinem Kreis erscheinen, sich an den Ort begeben den du genannt hast und ausführen was du aufgetragen hast. Deswegen muss der innere Ring deines Kreises auf jeden Fall stehen bleiben.*

## *Beschwörungen von Totengeistern*

*Ritze ein Achteck in die Erde und fülle die Linien mit hellem Sand oder Mehl. Dann ziehe zwei schräg versetzte Vierecke in das Achteck. Fülle diese ebenfalls mit Sand.*

*Stelle an die Ecken: eine verwelkte Blume, eine abgebrannte Kerze, einen Schädel, eine leere Flasche, ein Musikinstrument, einen Spiegel, ein leeres Schneckenhaus und eine Maske.*

*Geister lieben vergängliche Dinge.*

*Wenn du jemand bestimmtes rufen willst brauchst du seinen Namen, und besser noch etwas, was ihm einmal gehörte oder zu ihm gehört, wie z.B. Haare eines Verwandten.*

*Dann benötigst du einen blauen Kristall als Anker für den Geist auf dieser Welt.*

*Außerdem brauchst du ein lebendes Kleintier o.Ä. dass du in einem Käfig zusammen mit dem Gegenstand und dem Kristall in der Mitte platzierst.*

*Ziehe dich nun aus dem Achteck zurück und ziehe einen Bannkreis rundherum.*

## *Sprich die Worte*

*De trans gravi dico vos.*

*Spiritus mortuis (Name?).*

*De mortuis vocem meam secutus*

*et eram in servitium*

*vestra praesentia est angustiae*

*Veni voce*

*cum virtute veniet*

*Veni cum spiritu*

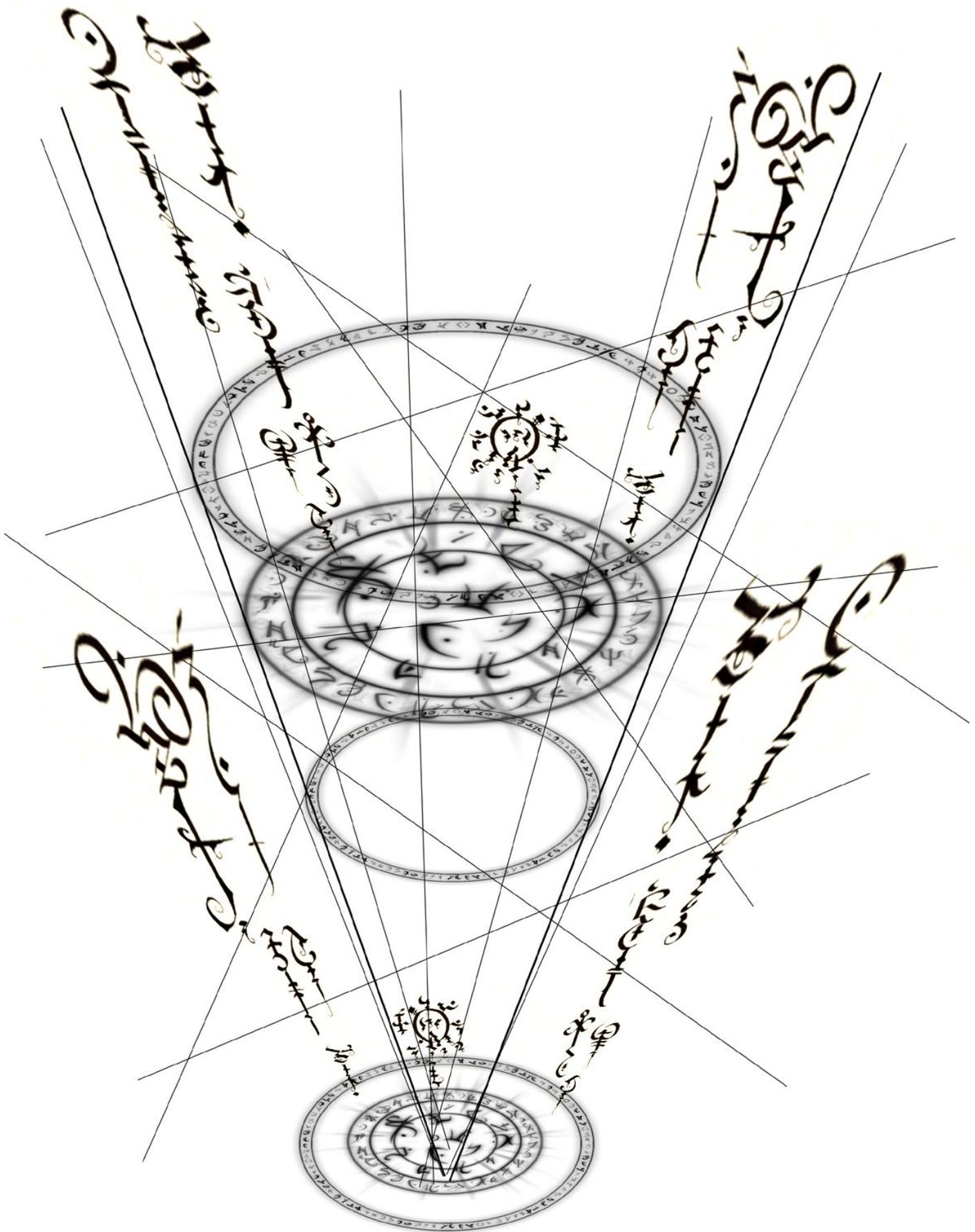
*quia EGO postulo cogitas*

*exaudi vocem meam*

*quaeritis me offerendo scilicet vobis victimam*

*qua vos can reficiam te*

*und führe den Zauber aus.*



*Der Geist wird mit viel Wind erscheinen,  
deswegen nutze keine Kerzen.*

*Sprich nun deine Beherrschungszauber und teile  
deinen Auftrag mit. Achte auf deine Wortwahl.*

*Befehle ihm nun das Leben des Tieres zu  
nehmen, um sein Dasein auf dieser Seite zu  
stärken.*

*Dann beginne ihn an den Kristall zu binden.*

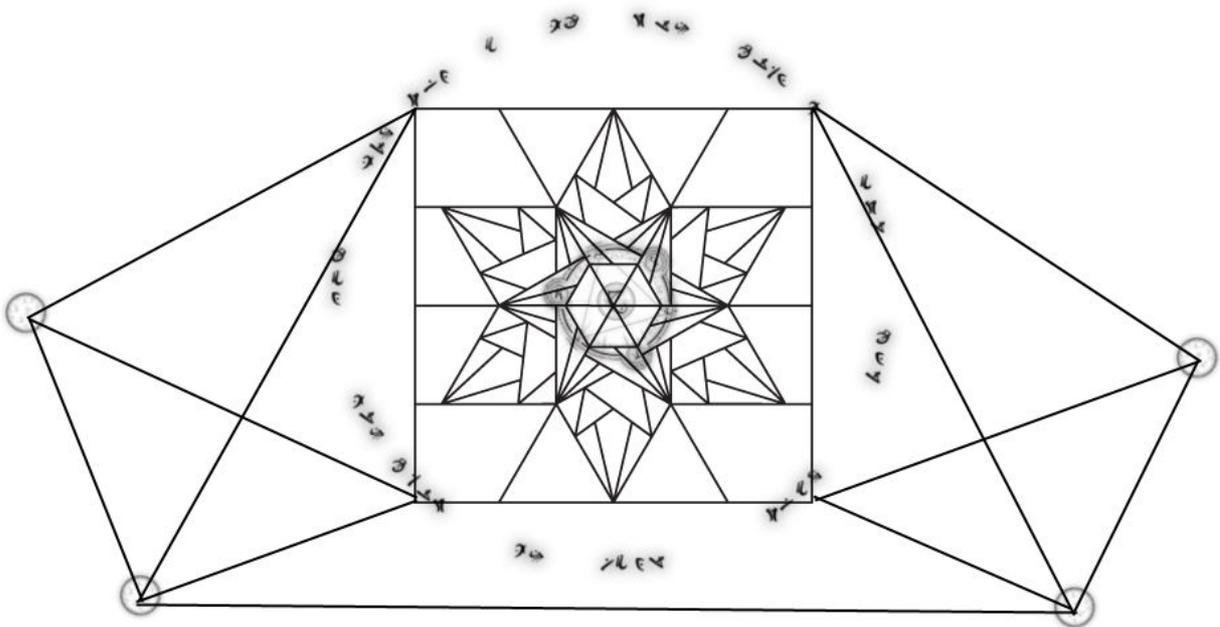
*Constringo vos lapidi huic ut semper obedistis mihi.*

*Te ipsum invenies in et exaltaverunt inside vobis.*

*Audi me et venistis (Wort 1) est.*

*Et ego dico tibi, cum rediret in (Wort 2).*

*Wort 1 wird ihn aus dem Kristall rufen, Wort  
zwei wird ihn zurückrufen und einschließen.*



*Benutze das Wort 2 und er wird darin  
verschwinden.*

*Hebe nun alle Kreise auf und sammle den Stein  
ein. Entsorge das tote Tier und reinige alle  
Gegenstände.*

*Eine Maus reicht für etwa einen Tag, eine  
Ratte für eine Woche, eine Katze für einen  
Monat.*

## *Beschwörungen von göttlichen Geistern*

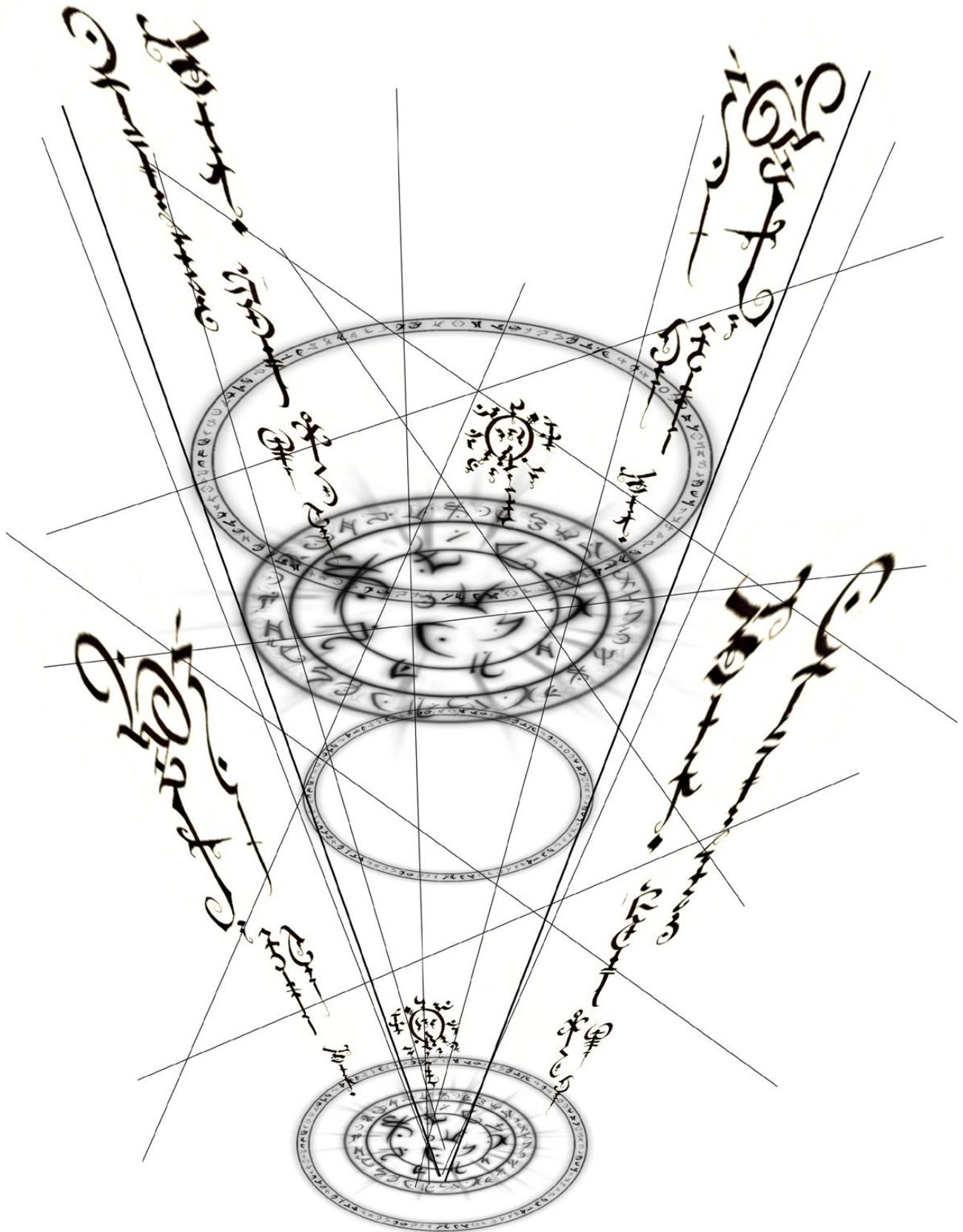
*Kleide dich in weiße Gewänder und zeichne dir das dritte Auge mit weißer oder blauer Kreide auf die Stirn. Außerdem solltest du von einem Priester der Gottheit etwas geweihtes des Gottes bekommen. Wenn möglich etwas flüssiges oder streubares, wie geweihtes Wasser oder Puder/Sand/Staub. Forme ein Achteck aus weißer Kreide und ziehe die Linien nach innen damit sie sich in einem Punkt treffen. Zeichne um den Mittelpunkt einen Kreis. Stell an jede Ecke eine Kerze und in die Mitte eine Schale mit dem, was du von dem Priester bekommen hast. Platziere außerdem eine Kerze darin.*

*Wenn du dich effektiv vor den göttlichen Wesen schützen möchtest, ziehe deinen Schutzkreis mit Blutmagie. Er sollte im Westen liegen.*

*Entzünde die Kerzen am Kreis. Sprich nun folgende Worte zum Öffnen der Sphären:*

*Custos orbium auxilium peto. Sit per quod desidero.  
Ereptum profundum sphaerae locum ad mentem. Divites patefacio. et findit close deinceps.*

# Der Zauber



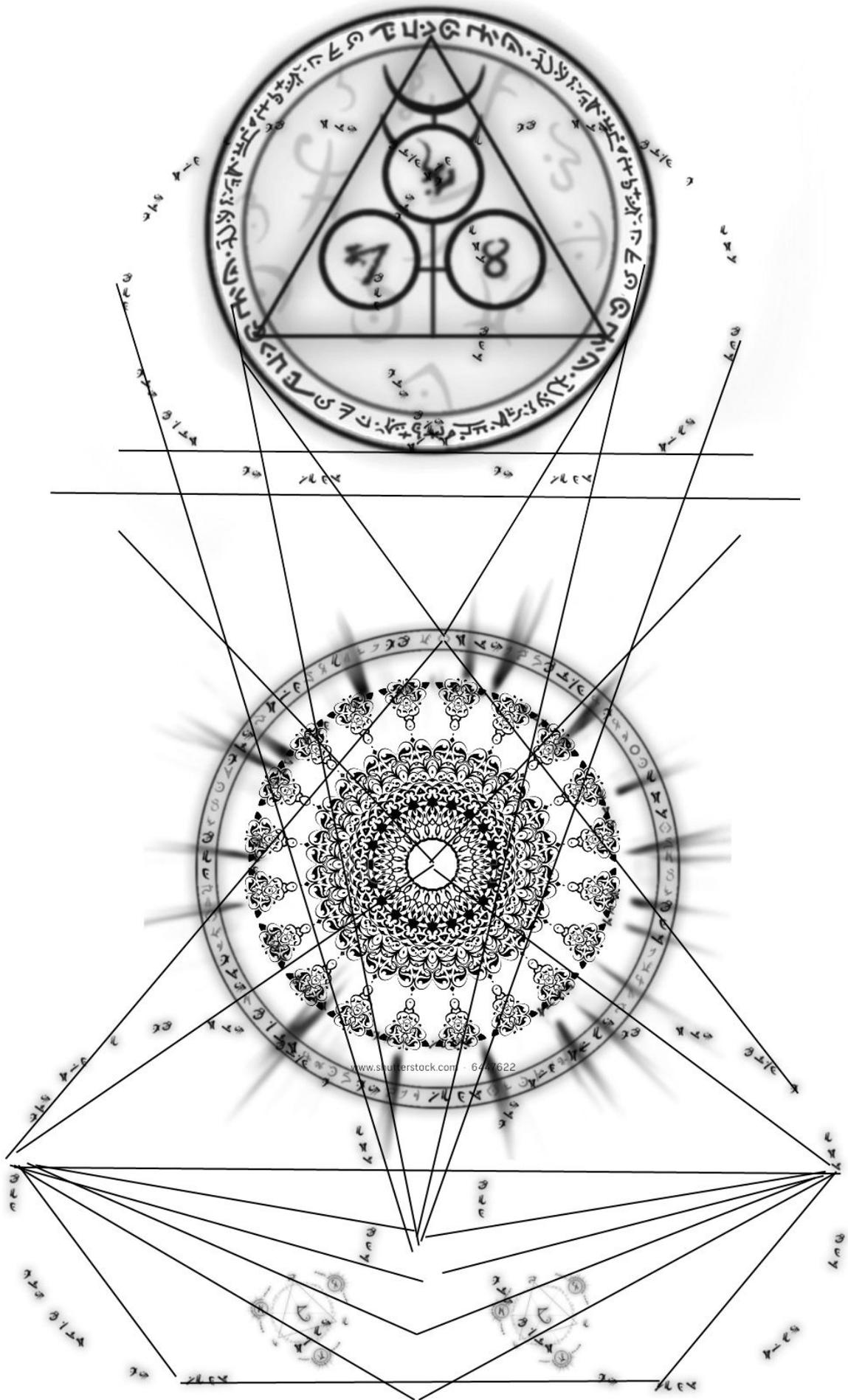
*Beginne nun mit der Imprecatio im Anhang  
und sing den folgenden Text:*

*Veni, Sancte Spiritus,  
Complete tua bona gratiarum  
Postmodum cor atque animus  
Accendat in vestram aemulationem diligam eum!  
Di lumine tuo Glasc  
Messui credere  
Populus inter orbis terrarum linguis  
Te, Spiritum, laudare cantetur!*

*Vos sanctos lux, elegans refugium,  
Lets collustret verbum vita  
Et recte docens deum  
Nium cor?  
O di behüt, ab externis doctrina  
Quia non sumus vultus pro magis dominis  
Quia apud veram fidem  
Confido cum omnibus suis vires!*

*Vos sanctos ardor, dulcis consolatio,  
Nunc adiuvata nos gaudete, et exultate  
servitio vestro remanere stabilis,  
Tribulatione non APSTRAHO!  
Spiritus, parati fortitudo vestra per nos  
Escam et firmendam insipientie,  
Utque hic fortissimo, certamen est,  
Nobis insinuet per orbis!*





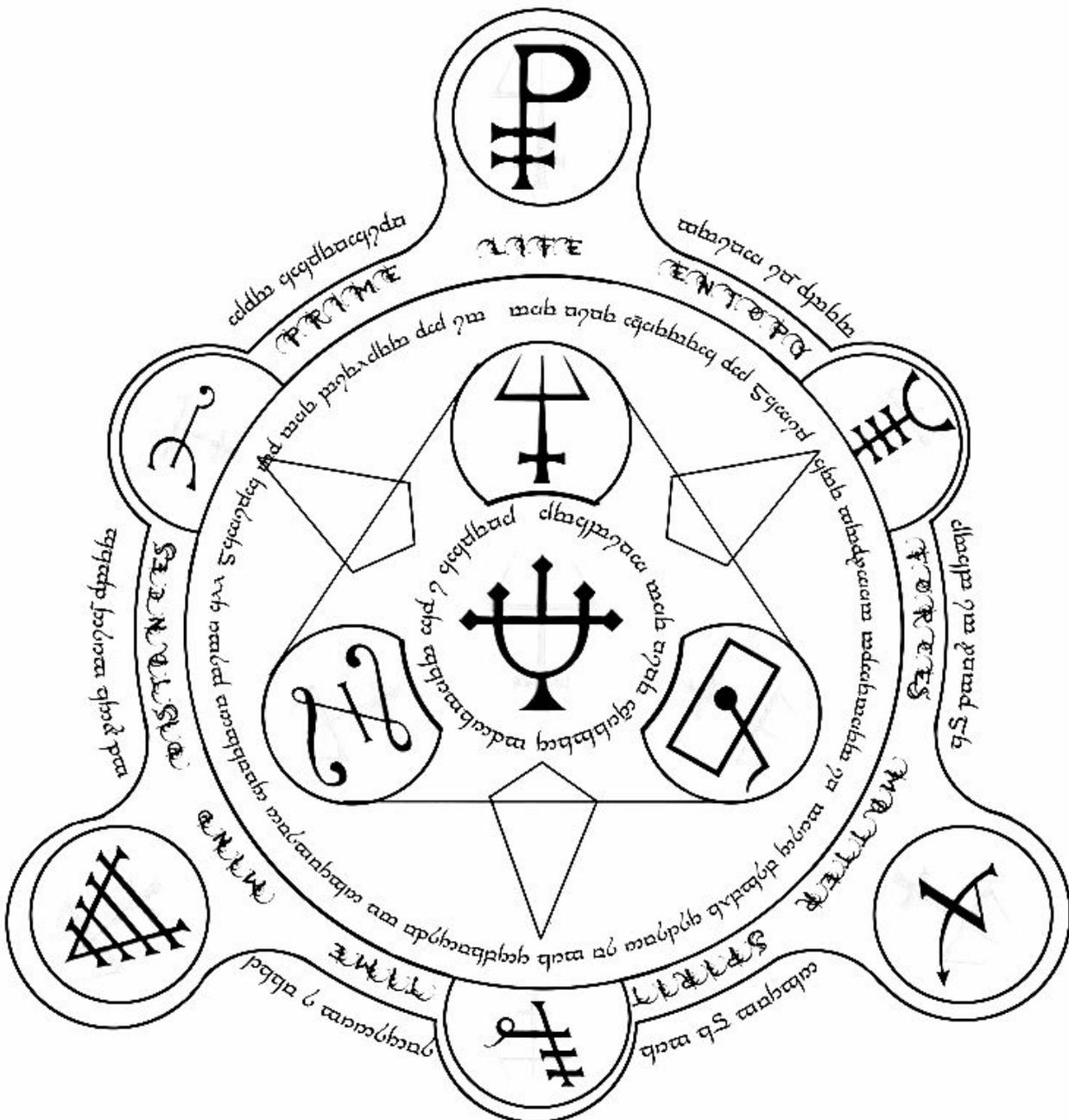
*Der Geist wird seinen Körper aus dem formen,  
was du ihm in die Schale gegeben hast. Dabei  
entzündet sich die Kerze.*

*Wirke nun deinen Beherrschungszauber, wenn  
notwendig, ansonsten biete ihm eine  
Gegenleistung an für den Auftrag den du ihm  
erteilen möchtest.*

*Erlaube ihm nun ausdrücklich zu gehen und zu  
tun, was in deinem Sinne ist. Ist er weg, nimm  
Öl und schütte es über den kompletten Platz,  
lege auch dein Gewand dazu. Tritt dann zurück  
und brenne alles nieder damit auch die Signatur  
des Geistes verschwindet.*

## Beschwörungen von dämonischen Geistern

Führe das Ritual möglichst im Freien durch.  
 Errichte einen Kreis aus Steinen und lass einen  
 Eingang im Osten frei. Male mit einer Ruß-Öl  
 Mischung folgendes Muster auf den Boden:



*Der vollständige Kreis wird dabei von der Mauer gebildet.*

*Betrete nun den Kreis im Süd-Osten, schließe den Kreis von innen und gehe ihn im Uhrzeigersinn ab. Streue dabei Asche von 10 Pfund Eschenholz auf die Steine.*

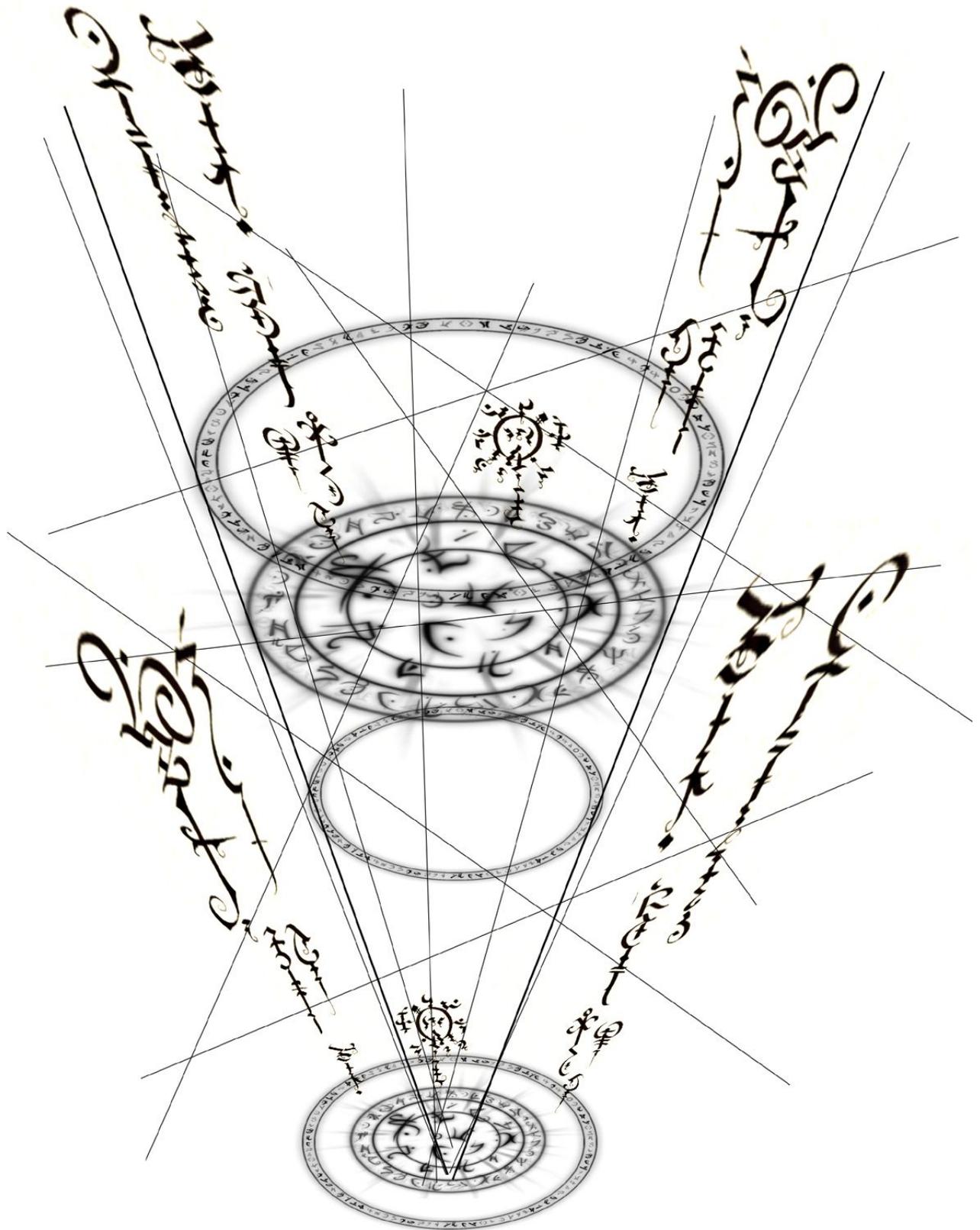
*Setze dich nun auf den Boden, Blick nach Westen. Vor dich stellst du die Schüssel, einen mit Tierblut gefüllten Kessel, einen Pinsel und 3 rote und 3 schwarze Kerzen. Zeichne das Dreieck mit den Kreisen mit dem Blut nach und stelle die Kerzen an die Kreise außen. Immer abwechselnd. Der Kreis im Süd-Westen ist dein Schutzkreis. Entzünde die Kerzen, stell dich in deinen Kreis und schließe die Augen.*

*Visualisiere, wie ein silberfarbenes Licht von Westen auf dich herabfließt und in dein drittes Auge eindringt. Nimm nun eine Handvoll Rabenfedern und streue sie in den Kessel.*

*Sprich:*

*Custos orbium auxilium peto. Sit per quod desidero. Ereptum profundum sphaerae locum ad mentem. Divites patefacio. et findit close deinceps.*

*Und führe dabei den folgenden Zauber aus. Achte dabei vor allem auf die Atmung.*



*Die Sphären stehen nun innerhalb des Pentagramms offen.*

*Führe nun die Anrufung aus. Nimm den Kessel und schütte 1 Liter Schnaps, 2 Unzen Pech, 3 Stücke Holz einer Blutesche und ein daumengroßes Stück Schwefel hinein. Rücke ihn dann vorsichtig mit einem langen Stab in die Mitte des Pentagramms.*

*Sprich folgende Worte und wirke den Spruch.*

*Oro "minorem spiritus" (füge stattdessen hier einen Namen ein, wenn du einen kennst),  
ex abyssi biosphere inferni.*

*Dico surge et sequere me.*

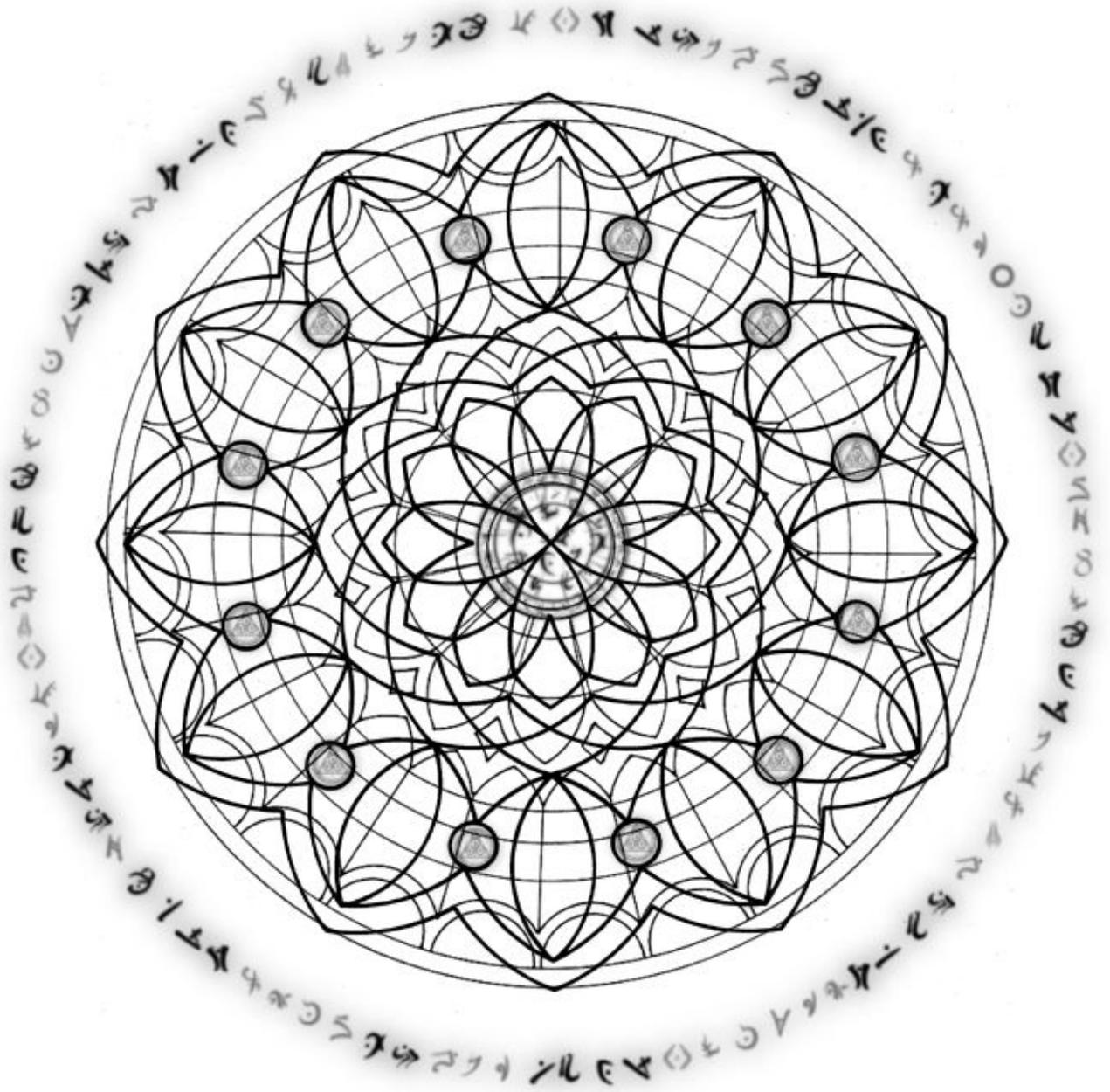
*Dimitte me circa servicia et  
obedire sermonem meum.*

*Videri sine corpore,  
sed ad cum voce figura.*

*Ut et vos audiat et uideat.*

*Est nomen vestrum non maximus,  
fortitudo vestra est crucial.*

*Meae vocem tuus essem,  
te operam versabitur.*



*Das Gemisch im Kessel wird sich entzünden.  
Und aus dem Rauch wird sich ein Körper  
formen, der dem Geist entspricht.  
Wirke nun, wenn gewünscht, deinen  
Beherrschungszauber.*

*Sprich nun die Worte zum öffnen der Sphären rückwärts und der Riss schließt sich.*

*Vergib den Auftrag an den Geist und öffne mit dem langen Stock den Kreis hinter dir damit der Geist an sein Werk gehen kann. Nun kannst auch du den Kreis verlassen.*

*Bedenke bitte die besonderen Reinigungsvorschriften um die Erde von den dämonischen Rückständen zu reinigen.*

## *Bannung von Geistern*

*Mit diesem Zauber werden Geister  
zurückgeschickt woher sie kamen.*

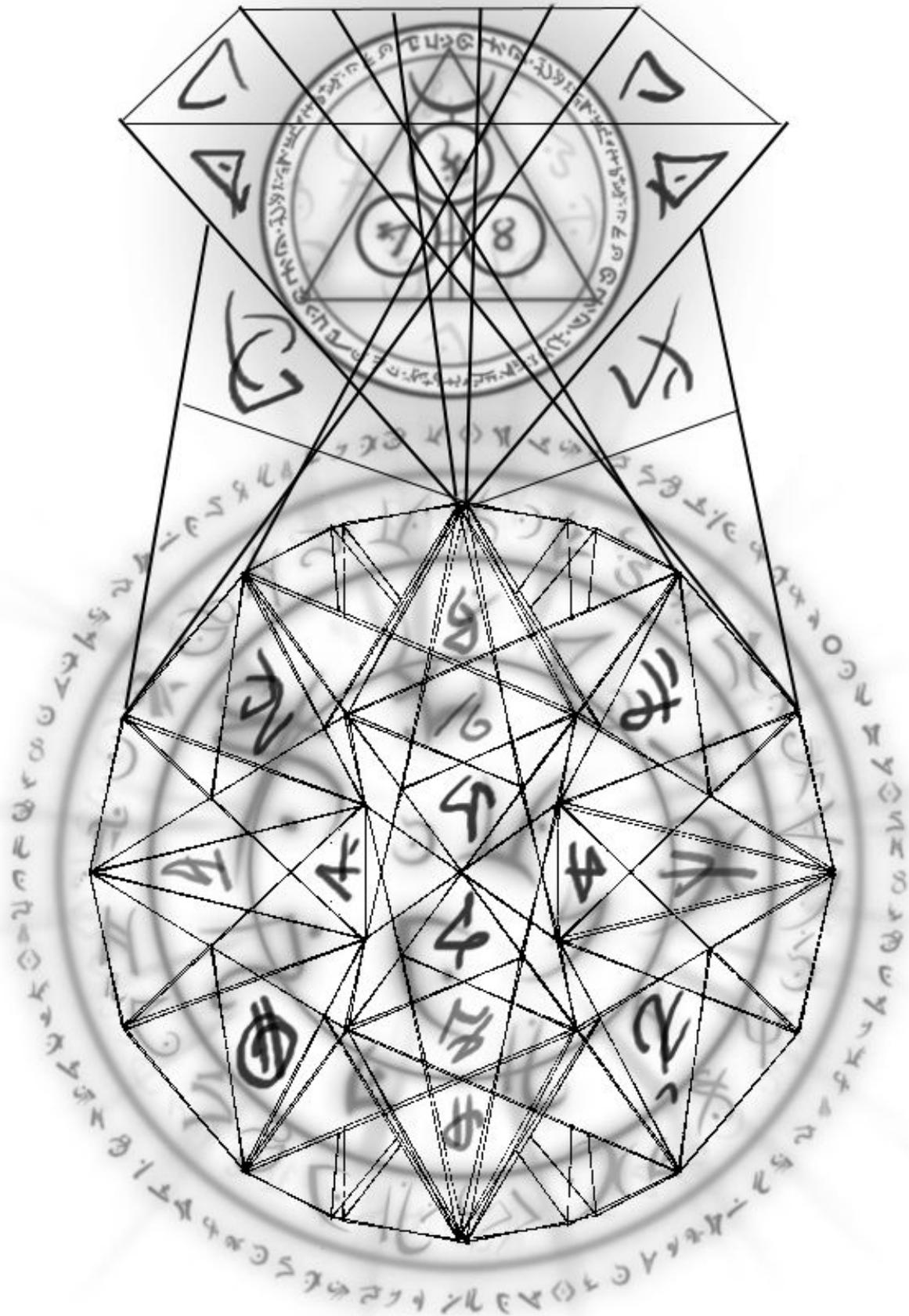
*Mind tú anseo san áit seo  
vanish ar shiúl na marbh  
riamh ar ais ar ais go dtí an leathanach seo  
tá sé gach duine sonas*

*Tá mé an solas,  
Do namhaid fíor  
Beidh mé ag troid tú le mo neart.  
Is é mo cumhacht níos láidre ná mise,  
Dá bhri sin, is é seo ná an deireadh leat.*

*Sa dorchadas, léiríonn tú d'aghaidh  
tarraing fola as do chúirt iontach  
Ach anois tá tú go raibh an t-íospartach is déanaí  
do chomhghleacaithe agus leis an entbarest phoiblí  
Beidh do anáil pas a fháil amach anois  
Ach amháin riamh beannacht*

*Sreabhadh fola tránna  
ar an bhfóic, tá sé ró-dhéanach,  
go dtí gur shroich ansin mo thoil  
ar ais go mbainfidh mé ag teacht i Silence uaigneach,  
nach bhfuil eternal, más rud é de láimh ag ithe mo shaol '  
Luaitheach a luaitheach, deannaigh a deannaigh!*

# Die Zaubermatrix



*Es ist möglich diesen Zauber an einen Ort oder Gegenstände zu binden. Du kannst also einen Ort damit belegen und den Geist hinein locken. Du kannst Bänder damit besprechen und sie um ihn wickeln, du kannst sie auf ihn werfen.*

*Am einfachsten ist es jedoch den Spruch zu sprechen, wenn du ihn in einem Kreis gefangen hast.*

## *Die Zerstörung von Totengeistern*

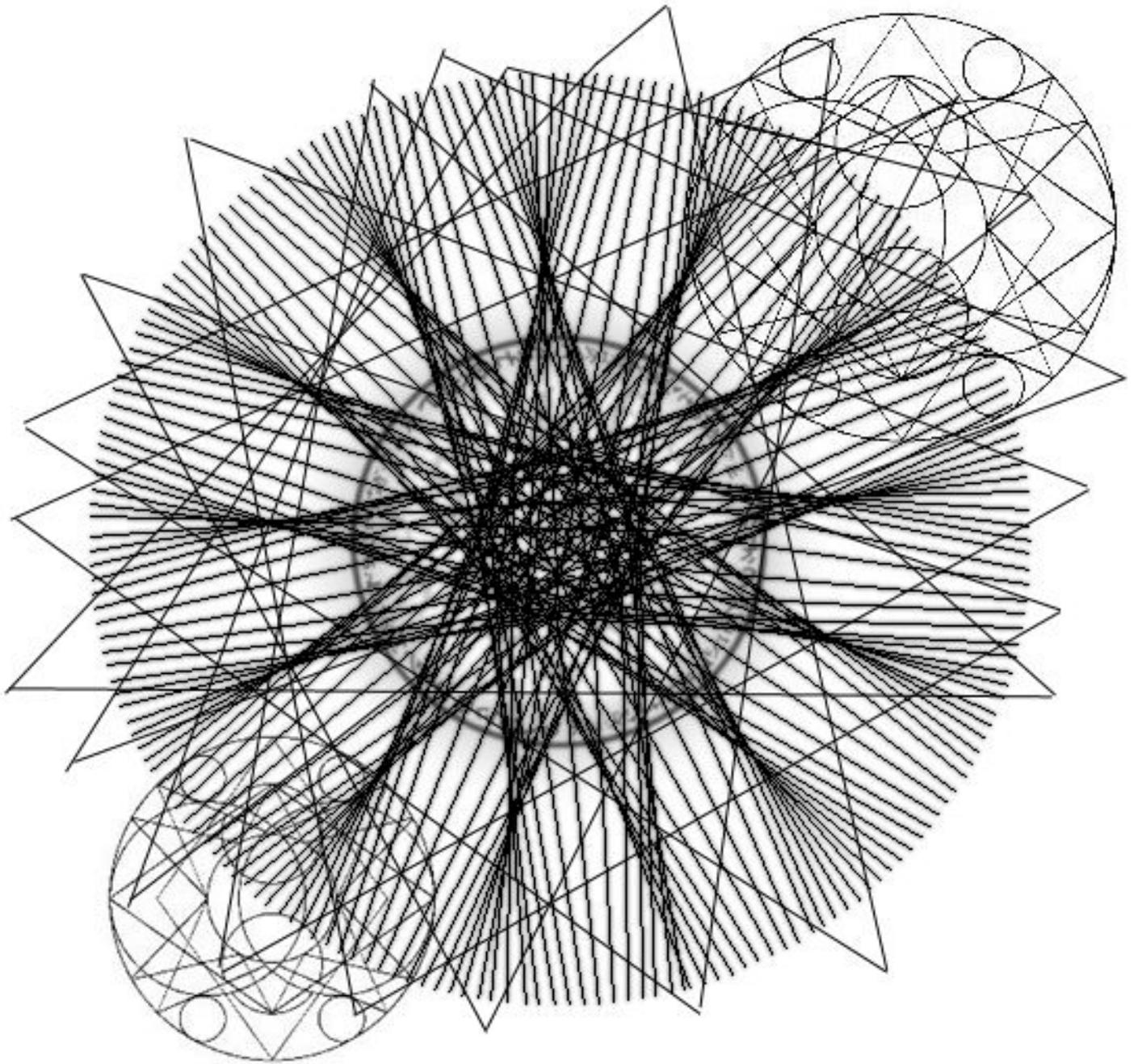
*Mit diesem Zauber können Geister für immer ausgelöscht werden. Sei dir der Konsequenzen Bewusst!*

*Cofiwch chi yma yn y lle hwn  
diflannu i ffwrdd y meirw  
byth yn dychwelyd yn ôl i'r dudalen hon  
mae'n hapusrwydd i lawb*

*Fi yw'r golau,  
Eich gelyn gwir  
Byddaf yn ymladd i chi fy nerth.  
Fy pŵer yn gryfach na chi,  
Felly mae'r hen ddywediad yn y diwedd i chi.*

*Yn y tywyllwch, byddwch yn dangos eich wryneb  
sugno gwaed allan o'ch llys godidog  
Ond yn awr ydych wedi cael y dioddefwr olaf  
eich cyfoedion a'r entbahrest cyhoeddus  
bydd eich anadl i ffwrdd pasio bellach  
Ac eithrio byth yn hwyl fawr*

*Llif y gwaed a gwaed tocynnau  
am y ffaith hon, mae'n rhy hwyr,  
tan hynny cyrraedd fy ewyllys  
yn ôl byddaf yn dod yn dawel unig,  
Nid yw tragwyddol, os â llaw yfed fy mywyd '  
Lludw i'r lludw, llwch i'r llwch!*



*Die Zaubermatrix*

## Schlusswort

Zahlreiche Fälle konnten schon erforscht werden, aber ungleich mehr warten noch darauf. Im Interesse der Animatrik möchte ich hier einen Ausblick geben die die beschränkte Sichtweise auf dieses Forschungsgebiet erweitert.

Geister sind zu mehr zu gebrauchen als nur um einen Auftrag zu erledigen. Unser bisheriges System der Geisterbehörde ist sehr funktional, jedoch sollte hier überlegt werden ob den Beschlüssen des Rates zur Imprecantio höherer Götter nicht widersprochen werden sollte. Es böte uns einen großen Vorteil weniger Geister beschwören zu müssen, wodurch mehr Magie übrig bliebe, und diese gleichzeitig mächtiger wären. Die moralischen Grenzen betrachte ich als hinfällig da Beschwörungen von elysischen Geistwesen bis zum 5. Grad erlaubt sind.

Warum allerdings der Rat die Zäsur genau hier ansetzte, ist bisher nicht erklärt worden. Geister der Stufe 6 oder Höher böten uns eine wesentlich größere Machtfülle bei einem nur gering größeren Aufwand.

Bei der Invocatio wurden solche Beschränkungen schon vor rund 100 Jahren aufgehoben und seitdem auch kein Grund gefunden sie wieder

*einzuführen. Wenn also dämonische Geister gut genug zum Arbeiten sind, warum sollen es nicht auch göttliche sein? Dank der Weisheit und der Kraft der Propheten konnten wir uns von der Fessel der Götter und Dämonen lösen - nur um nun doch moralische Zweifel an ihrer Hinfälligkeit zu haben?*

*Ebenso sollte verstärkt auf Geister von Chimären eingegangen werden. Sie leben um zu arbeiten und können auch nach ihrem Tod weiter gute Dienste leisten, vor allem wenn sie an der selben Arbeitsstelle eingesetzt werden (soweit dies möglich ist). Da viele von ihnen nur geringe Intelligenz besitzen und ihre emotionalen Muster sehr einfach gehalten wurden, wird auch in der anschließenden Verarbeitung des Geistes kaum ein Problem entstehen.*

- i Dieses Faktum ist vor allem wichtig, wenn es um den Umgang mit dem Geist geht. Arkane Geister sprechen dementsprechend mehr auf arkane Kräfte an als astrale und umgekehrt.*
- ii Siehe hierzu ausführlich das Handbuch der Exorzisten von Bruder Grundhelm Biesing.*
- iii Weitere Informationen im Magnus Exorcismus von Carolina N' Halbea.*
- iv Warl: Eine kleine Säugetierrasse mit natürlicher minimalmagischer Begabung. Sie sind etwa hundegroß und bärenartig.*
- v Eine genaue Fallbeschreibung ist im Magischen Cyclus 19 (2. Quartal) zu finden.*
- vi Siehe hierzu Briefe des Magister Marus Neral an seine Frau Lesann Neral, Band 35.*
- vii Eine Sammlung der verschiedenen Techniken mit ausführlichen Techniken und Ritualbeschreibungen von Asht'er'alloami.*
- viii Magister Rowan lehrt an der Kaiserlichen Universität zu Alton, im Lande Molawanien.*
- ix Magister Maior Johann Archibald Bartholomäus van Heest: Grundlagen der Chimärokomparatistik.*
- x Mehr dazu in den Tagebüchern von Magister Saltgard Tauflicker, Buch 3 bis 5.*
- xi Eine ausführliche Publikation zu elementaren Geistern ist die Encyclopedia Elementarum, die in 12 Bänden erschienen ist.*
- xii Ausführlicher zu Leere: Metaphysik der Leere von Ar'Nathan Gilfridd dem Weissen.*