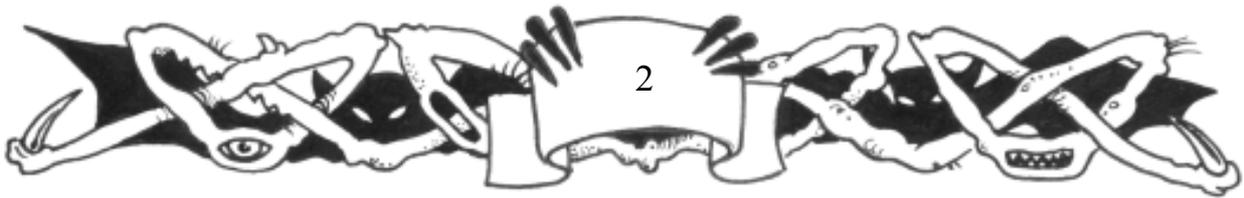


TRAKTAT ÜBER DAS PROZEDERE VON BESCHWÖRUNGEN



Zusammengetragen und niedergeschrieben von
C.L.E.R.R. MARAJANOK n' RI ASRAY

Beschwörungen öffnen die Barrieren zwischen den verschiedenen
Weltebenen, die das Universum bilden, und erlauben übernatürlichen
Wesen den Eintritt in die Welt der Menschen.

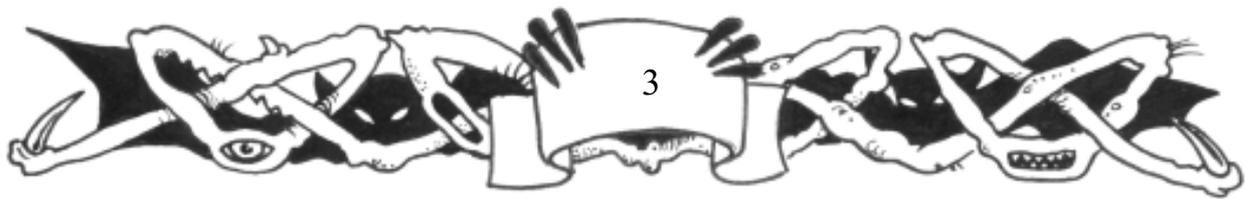


Ein Kommentar

Die hier vorliegende Publikation ist ein besonders gutes Beispiel für spezialisierte Versionen der Ersten Lehre. Der unbedarfte Leser kann hier sicherlich nur mit Mfhen Spuren dieser klassischen Magietheorie des ersten Konventes und insbesondere des Nexus finden. Doch wie an anderer Stelle erwähnt, neigt die arcane Welt der Wissenschaft dazu, sich jeweils die wichtigsten Werkzeuge aus den Weiten dieser Prinzipien auszusuchen. Die Kunst der Beschwörung verwendet dabei häufig die vorliegende Weltsicht, die nur scheinbar von der universellen der eher theoretischen Magi abweicht. Dabei werden die Sphären eher nach dem Grad der Ordnung der zu beschwörenden Kreaturen geordnet, wohingegen andere Facetten unberücksichtigt bleiben, da dies nur zu einer Verkomplizierung und Erschwerung führen würde.

Ein weiterer Kommentar gebührt dem Kapitel über die Kreaturen, die ein Beschwörer wohl rufen mag. Die angeführten Spezies sind als eine ungenaue und eher allgemeine Auflistung aufzufassen. Der interessierte Leser sei auf weitere und speziellere Literatur hingewiesen.

Sez. Atharan, Prior Magnus ex Corenis.



Aufbau des Universums

Schflern der magischen Wissenschaften sind acht verschiedene Bereiche von Existenzebenen geläufig: Das eine Extrem bilden die Ebenen der absoluten Ordnung, deren Existenz jedoch bisher nicht zweifelsfrei bewiesen werden konnte. Die bekannten fünf Elemente Wasser, Erde, Feuer, Luft und Essenz sollen sich aus der, in den Ebenen der absoluten Ordnung vorkommenden, Urmaterie gebildet haben.

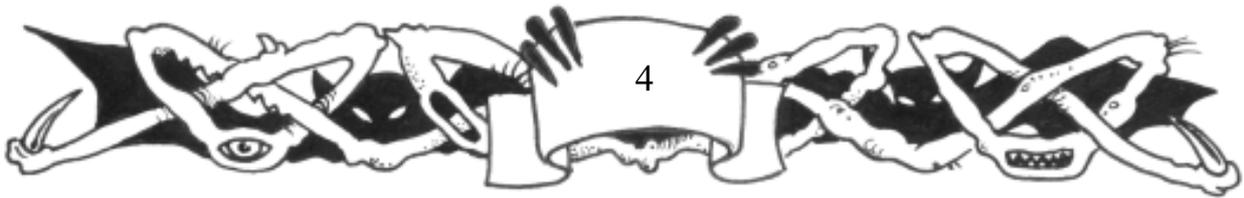
An die Ebenen der absoluten Ordnung sich anschließend liegen die elementaren Ürebenen, in der die fünf Elemente Wasser, Erde, Luft, Feuer und Essenz noch strikt voneinander getrennt sind. Diese Welten besitzen eine sehr starre Ordnung, die ob der großen Nähe zur absoluten Ordnung keinem Wandel unterliegt.

Auch in den nahen Ürebenen, auch Urwelten genannt, ist die rohe Kraft der Elemente noch das beherrschende Moment, doch treffen dort die Kräfte von Feuer, Wind, Wogen, Fels und Essenz aufeinander, und im Wechselspiel ihrer Gewalten beginnt zum ersten Mal die Entwicklung von Neuem. Eine typische Urwelt bietet Vulkane, deren feuriges Gestein auf sturmgepeitschte Urozeane trifft, eisige Gletscher und reißende Ströme, die sich ihren Weg durch junge schroffe Gebirge erzwingen.

Im Zentrum der Existenzebenen liegen die Welten der Geister und Menschen: In den Ebenen der Geister, insbesondere in den Randebenen zu den Urwelten hin, besitzt dabei das Prinzip der Ordnung noch relativ stark seine Stützigkeit, verliert aber zu den Ebenen der Menschen hin immer mehr an Einfluß. In den Grenzebenen zwischen den Ebenen der Geister und der Menschen herrscht ein ungefähres Gleichgewicht zwischen der elementaren Grundordnung und den Mächten des Chaos. Trotz ihrer Vielfalt und trotz aller Unterschiede zwischen den Lebewesen und Kulturen, die sich in diesen Grenzwelten entwickelt haben, gelten in ihnen dieselben Gesetze der Natur und der Magie. Nach den Grenzebenen werden die Ebenen der Menschen in zunehmendem Maße immer chaotischer und münden schließlich in die eigentlichen Welten des Chaos.

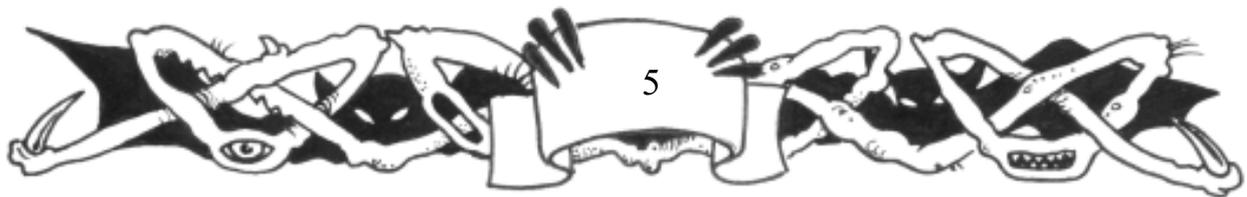
In den Welten des Chaos, wozu insbesondere auch die weiter von den Ebenen der Geister entfernt liegenden Ebenen der Menschen zählen, ist man nie vor unerwarteten Entwicklungen sicher. Hier kann es durchaus passieren, das einige Naturgesetze aufgehoben oder ins Gegenteil verkehrt werden. Die eigentlichen Welten des Chaos werden hinsichtlich der Unterschiede in ihrer Stabilität und der Häufigkeit von allen Naturgesetzen spottenden Ereignissen gemeinhin folgendermaßen eingeteilt: Die nahen Chausebenen unterscheiden sich bei oberflächlicher Betrachtung nicht sehr stark von den Ebenen der Menschen, die weit entfernt von den Ebenen der Geister liegen. In den nahen Chausebenen wird die Stützigkeit der gemeinhin bekannten Naturgesetze jedoch in zunehmendem Maße immer mehr aufgehoben. An die nahen Chausebenen schließen sich die fernen Chausebenen, auch Ebenen der Finsternis genannt, an. Diese Ebenen unterliegen einem noch stärkeren Wandel als die nahen Chausebenen.

Am Ende der Existenzebenen befinden sich die Ebenen des absoluten Chaos, in dem eine vollständige Vermischung der fünf Elemente stattgefunden hat und alle Gesetze aufgehoben sind. Durch zufällige Umgruppierungen



der Elemente kann es jedoch auch in diesen Ebenen noch, örtlich und zeitlich sehr stark begrenzt, zur Ausbildungen von Landschaften und Wesen kommen, jedoch sind die Ausgebirten des Chaos so fremdartig, daß sie die Gesundheit des menschlichen Geistes mit an fast vollständiger Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit gefährden.

Die Ebenen des absoluten Chaos sollen, einigen Lehrmeinungen zufolge, einem Zirkel gleich in die Ebenen der absoluten Ordnung übergehen. Dieser Standpunkt ist jedoch sehr umstritten. Ebenso umstritten ist, ob die Existenzebenen neben ihrer Anordnung von den Ebenen der absoluten Ordnung zu den Ebenen des absoluten Chaos nicht auch eine zeitliche Entwicklung des Universums widerspiegeln, die durch eine fortschreitende Durchmischung der Elemente gekennzeichnet ist. Der Mensch, der selbst eine Mischung der Elemente ist, wäre demnach nur eine unbedeutende und vorübergehende Erscheinung im äonenlangen Übergang von der vollkommenen Ordnung bis zur vollkommenen Unordnung.



Beschwörungsrituale

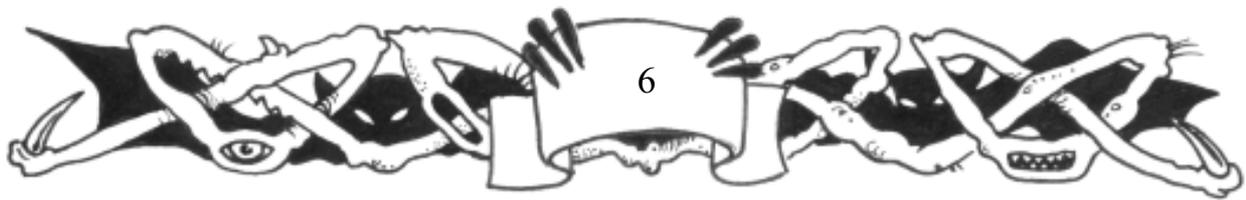
Es gibt verschiedene Arten von Ritualen, die bei der Beschwörung von Kreaturen anderer Existenzebenen zum Einsatz kommen. Die folgenden Unterabschnitte sollen die verschiedenen Arten näher darlegen, den Ablauf von Beschwörungsritualen, die zu verwendenden Schutzkreise und thaumaturgischen Polygramme sowie der möglichen Folgen von Beschwörungsritualen beschreibend wiedergeben.

Arten von Ritualen

Einberufung: Einberufungszauber sind die schwächsten der Beschwörungsrituale, sie können ein Tor für lediglich eine Kreatur der gewünschten Art öffnen. Ein magischer Schutzkreis und ein thaumaturgisches Polygramm sind notwendig, um den Zauberkräften zu schützen, weil der Einberufungszauber selbst nicht die Macht hat, eine Kreatur in den Dienst zu zwingen. Aus diesem Grund muß der Zauberkräftige die einberufene Kreatur auf irgendeine Art zum Gehorsam zwingen. Er hat nur dreimal die Möglichkeit, dies zu tun (siehe Besiegelung von Pakten).

Dannruf: Dannrufzauber sind Einberufungszaubern überlegen, weil sie die Macht haben, die Kreatur herbeizurufen und zum Dienst zu zwingen. Dafür wird gleichermaßen wie beim Einberufungszauber ein Tor für eine Kreatur der gewünschten Art geöffnet. Sobald die Kreatur jedoch erschienen ist zwingt der Zauberkräftige die Kreatur zu einem Duell der Willens. Gewinnt der Zauberkräftige dieses Duell der Willen, so muß die herbeigerufene Kreatur den Forderungen des Beschwörers Folge leisten. Falls die Kreatur das Duell gewinnt stehen dem Zauberkräftigen immer noch drei Versuche zu, die Dienste der Kreatur zu gewinnen. Dieses kann jedoch sehr viel schwieriger werden, als bei einem Einberufungszauber, da die herbeigerufene Kreatur zumeist nicht sonderlich erfreut darüber ist, daß man versucht hat sie in den Dienst zu zwingen. Ein Schutzkreis und ein thaumaturgisches Polygramm sind zwar nicht vorgeschrieben, aber nur ein sehr törichter oder sehr verzweifelter Zauberkräftiger würde einen Dannruf ohne diese Vorsichtsmaßnahmen wagen. Da der Beschwörungsablauf eine exakte Beherrschung der Kanalisation der magischen Energie und der Intonation voraussetzt, sei, wenn überhaupt, nur Kräftigen der hohen Magie angeraten einen Dannrufzauber zu wagen.

Anrufung: Anrufungszauber sind die sichersten und effektivsten Beschwörungsrituale, weil der Zauberkräftige solche Zauber nur verwenden kann, um Kreaturen oder Wesen von der gleichen Gesinnung oder religiösen Vorstellungen herbeizurufen. Wegen dieser Einschränkung muß der Zauberkräftige auch keinen Schutzkreis und kein thaumaturgisches Polygramm aufzeichnen, die Kreatur muß auch nicht dazu gezwungen werden, ihre Dienste anzubieten. Grundsätzlich werden angerufene Kreaturen oder Wesen niemals eine vernünftige Bitte um Hilfe oder Rat abschlagen, vorausgesetzt, der Zauberkräftige war ihrer Schutzgottheit treu ergeben. Nur Kräftige die eine sehr intensive Beziehung zu einer bestimmten Schutzgottheit haben können somit Anrufungszauber anwenden.



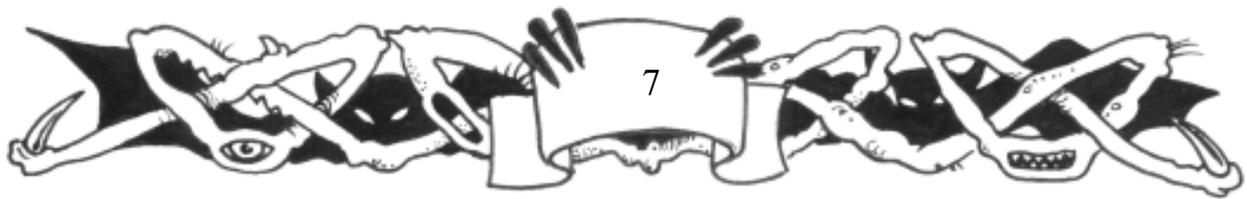
Siegelbeschwörung: Bei der Siegelbeschwörung handelt es sich um ein Beschwörungsritual, welches dem Banndruf von seiner gesamten Art her ähnelt, nur mit zwei gewichtigen Unterschieden: Erstens, dieses Beschwörungsritual kann nur zum Beschwören und Binden einer ganz bestimmten Kreatur verwendet werden; und zweitens ein thaumaturgisches Polygramm ist für diese Art der Beschwörung immanent. Um eine Siegelbeschwörung durchführen zu können muß man einen oder auch mehrere der gewöhnlichen Namen der zu beschwörenden Kreatur kennen. Aus diesen Namen wird dann ein Siegel abgeleitet, welches in dem thaumaturgischen Polygramm an der entsprechenden Stelle angebracht wird. An das Beschwörungsritual schließt sich eine zum Banndruf identische Unterwerfung der beschworenen Kreatur an. Auch diese Art der Beschwörung ist, wenn überhaupt, nur Kandidaten der hohen Magie angeraten.

Namensbeschwörung: Dieses Beschwörungsritual dient, wie die Siegelbeschwörung, zum Beschwören und Binden einer ganz bestimmten Kreatur. Im Gegensatz zu der Siegelbeschwörung, ist diese Beschwörungsart aber noch mächtiger und gefährlicher, da die beschworene Kreatur in jedem Falle erscheinen muß. Um dem zu beschwörenden Wesen ein Tor in die Welt zu öffnen muß der beschwörende Zauberkundige den wahren Namen der zu beschwörenden Kreatur kennen und ein entsprechendes Siegel daraus ableiten. Das Siegel muß in dem obligatorischen thaumaturgischen Polygramm an der entsprechenden Stelle angebracht werden. Die Namensbeschwörung einer Kreatur benötigt weiterhin einen ganz speziellen zu intonierenden Beschwörungszauber, der auf den wahren Namen, Eigenschaften und Vorlieben der zu beschwörenden Kreatur abgestimmt ist.

Ähnlich dem Banndruf und der Siegelbeschwörung, schließt sich an die erfolgreiche Namensbeschwörung einer Kreatur, ein Duell an, in dem der Zauberkundige versuchen kann die beschworene Kreatur seinem Willen zu unterwerfen. Bei Erfolg muß die beschworene Kreatur den Aufträgen des Beschwörers nachkommen; bei einem Mißerfolg hat der Zauberkundige immer noch drei Versuche die Kreatur auf andere Arten zu einem Pakt zu bewegen (siehe Besiegelung von Pakten). Durch die zwanghafte Beschwörung bedingt ist die beschworene Kreatur jedoch zumeist sehr zornig und versucht sich daher mit allen Mitteln an dem Beschwörer, für die ihr angetane Schmach, zu rächen, wobei sie jedoch immer an die mit ihr abgeschlossenen Pakte gebunden ist.

Die Kenntnis des wahren Namens einer Kreatur ansich ist jedoch auch schon extrem gefährlich: Sie erlaubt es dem Zauberkundigen zwar, die Kreatur nach Belieben zu verzaubern, die Kreatur selbst aber wird nicht ruhen, bis sie einen Weg gefunden hat, das Individuum auszulöschen, das ihren wahren Namen kennt. Außerdem können andere Wesen, die den wahren Namen der Kreatur erfahren wollen, versuchen, diese Kenntnisse dem Zauberkundigen abzuzwingen.

Aufgrund ihrer extremen Gefährlichkeit und dem enormen Maß an Beherrschungsgrad von Willen, Intonation und Kanalisation von magischen Energien, ist von einer Namensbeschwörung eines Wesens nur abzuraten. Sie sollte allenfalls nur von mehreren sehr erfahrenen Erzmagi gemeinsam und unter sehr strengen Sicherheitsvorkehrungen unternommen werden.



Der Ablauf

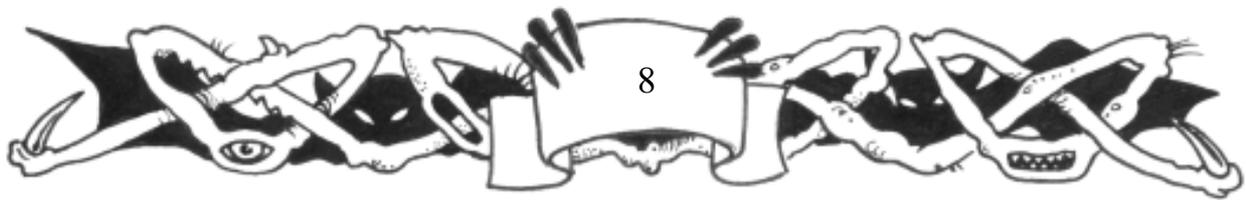
Die Vorbereitungen: Die Vorbereitungen für die Beschwörung kann sich über mehrere Tage hinziehen. Es kann wichtig sein, den Lauf der Gestirne zu beobachten, unter Umständen ist es sogar von Nöten für das Beschwörungsritual eine mondlose Nacht zu wählen. Beim Herbeirufen von Dämonen im Freien ist dies sogar Voraussetzung. Zudem muß der Zauberkannte seine Körper ausreichend vorbereiten. Dies bedeutet, daß er bei der Beschwörung eines mächtigen Wesens mehrere Tage fasten muß, um Körper und Geist zu reinigen. Um mit Magie bestimmte Existenzebenen zu erreichen sind häufig spezielle Bewußtseinszustände nötig, die zumeist, neben dem Fasten, durch aufwendige Konzentrationsübungen oder die Einnahme von Rauschmitteln erreicht werden können. Eventuell kann es notwendig sein, seinen Körper in einer bestimmten Substanz, Öl oder Duft zu baden. Auch die Zutaten für das Ritual müssen sorgfältig und genau ausgewählt werden. So gilt es die richtigen Kerzen, Kreide, verschieden speziellen Zutaten und natürlich ein Zeremoniengewand sowie geeignete Schmuckstücke bereitzulegen. Auch weiteres Handwerkszeug, welches nach der eigentlichen Beschwörung verwendet werden soll ist zu beschaffen und zuzubereiten.

Das Opfer: Bevor der Beschwörungszauber gewirkt wird, kann der oder die Zauberkannte eine Opfergabe verbrennen, um so das Wohlwollen seiner oder der Schutzgottheit, Halbgottheit oder Ähnliches der beschworenen Kreatur zu erhalten. Eine Opfergabe besteht im Allgemeinen aus Weihrauch, aromatischen Kräutern und/oder Gewürzen oder Gegenständen, die dem jeweiligen Schutzpatron besonders wohlgefällig sind. Duftöle und bestimmte Sorten von magischen Dämpfen können dazu eingesetzt werden um die Erfolgsaussichten weiter zu verbessern. Solcherlei Vorsichtsmaßnahmen sind jedoch nur optional, können aber nützlich sein, den Zaubernden für den Fall zu schützen, daß der Pakt nicht zustande kommt.

Die rituellen Inschriften: Vor allen Beschwörungsritualen, die sich als gefährlich oder bedrohlich herausstellen könnten, muß man den traditionellen Schutzkreis und das thaumaturgische Polygramm auf dem Boden aufzeichnen. Bei bestimmten Beschwörungsritualen ist das thaumaturgische Polygramm sogar zwingend vorgeschrieben. In jedem Falle müssen aber geeignete magische Symbole, Zeichen und Runen an dem Ort der Beschwörung aufgetragen werden, welche die Art des Wesens beschreiben, die man beschwören möchte.

Für die Inschriften können Kreiden oder Tinten verwendet werden, die Zeichnungen und Zeichen können auch in Erde oder Schmutz gezogen oder in den Boden gekratzt werden. Der Zeitaufwand für die Fertigstellung von Schutzkreis, Polygramm und Symbolen kann je nach Ausführung unterschiedlich sein, selbst im einfachsten Falle benötigt man aber über eine Stunde, zumal da eine saubere und ordentliche Ausführung angeraten ist.

Die rituellen Inschriften müssen perfekt gezeichnet sein, um die gewünschte Wirkung zu haben. Sogar unter idealen Bedingungen besteht eine geringe Wahrscheinlichkeit, daß der Zauberkannte das Polygramm, den Schutzkreis oder die magischen Symbole fehlerhaft zeichnet. Ein Mangel in einer der Zeichnungen kann katastrophale Folgen für den Zauberkannten haben.



Weiterhin sind eventuell notwendige Kerzen, Räucherschalen und andere notwendige Gerätschaften an die dafür bestimmten Stellen des Beschwörungsorts zu verbringen.

Die Beschwörung: Während er in dem magischen Schutzkreis steht, kann der Zauberer den gewünschten Beschwörungszauber intonieren und ausführen. Dabei sollte man jedoch nicht vergessen das der gewünschten zu beschwörenden Kreatur entsprechende und notwendige Pulver der in einer Kohlenpfanne zu verbrennen. Die beschworene Kreatur trifft im Normalfall innerhalb von wenigen Minuten in den Grenzen des thaumaturgischen Polygramms ein. Bis zu drei Individuen können innerhalb eines magischen Schutzkreises stehen.

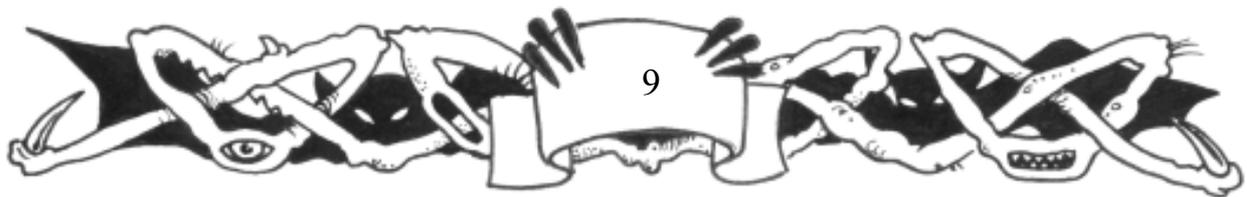
Besiegelung des Pakts: Sobald die beschworene Kreatur eingetroffen ist, kann der Zauberer, je nach der verwendeten Art von Beschwörungsritual, versuchen, die Kreatur in seinen Dienst zu zwingen oder einen Pakt zu besiegeln. Falls die Kreatur von Natur aus dazu neigt, mit Wohlwollen auf Angehörige des Berufs des Zauberers zu reagieren, wird sie von sich aus dem Zauberer einen Dienst anbieten. Die folgenden Zauberer und beschworenen Wesen haben grundsätzlich keine Schwierigkeiten, einen Pakt zu schließen:

- Priester und niedere Himmelswesen und so weiter.
- Druiden und niedere, wahre und Mischelementare, sowie Tiere.
- Nekromanten und jede Art untoter Kreatur.
- Schamanen und Geistwesen gleicher Gesinnung.
- Alle Zauberer, die einen Verdrachten beschwören. Ein Verdrachter erkennt immer den Beschwörer als Herrn an.

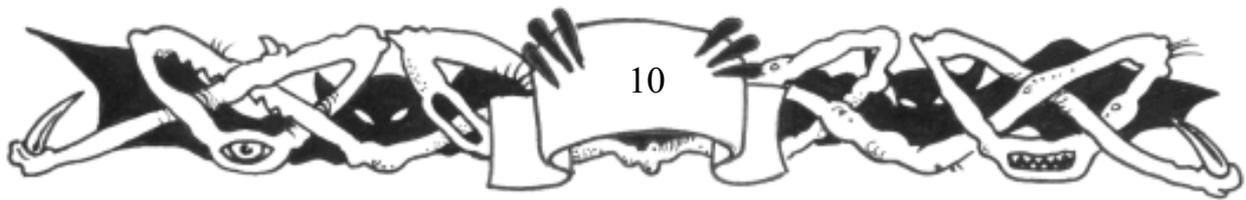
Falls das beschworene Wesen keine besonderen Beziehungen zu Angehörigen des Berufs des Zauberers hat, wird es immer versuchen, dem Zauberer zu widerstehen. In diesem Fall stehen dem Zauberer drei Versuche zu, den Pakt auf andere Art zu besiegeln. Findet die beschworene Kreatur keinen Gefallen an den drei Angeboten des Beschwörers, kann sie handeln wie es ihr gefällt.

Es gibt verschiedene Methoden, die angewandt werden können, um einen Pakt zu besiegeln, von Opferungen über Drohungen bis zu magischer Einflußnahme. Es folgt eine Aufzählung einiger Methoden, die einen Effekt auf die beschworene Kreatur haben könnten:

- **Reichtümer anbieten:** Dämonen, die Gefallenen und andere, vom Charakter her gierige Wesen kann man häufig durch das Anbieten von Reichtümern zur Besiegelung eines Paktes "überreden". Man kann ein solches Wesen am so leichter zur Besiegelung des Pakts verleiten, je mehr man ihm an Reichtümern bietet. Dabei sollte man jedoch beachten, daß je mächtiger das beschworene Wesen ist, desto mehr Reichtümer muß man ihm schon von vornherein anbieten, damit sich dieses zum Schließen eines Paktes bereit erklärt.
- **Dienst anbieten:** Einen Dienst als Gegenleistung für einen Pakt anzubieten, ist die ideale Methode, den Pakt zu besiegeln. Wenn der angebotene Dienst den Gefallen der beschworenen Kreatur findet, kann der Pakt unverzüglich besiegelt werden.



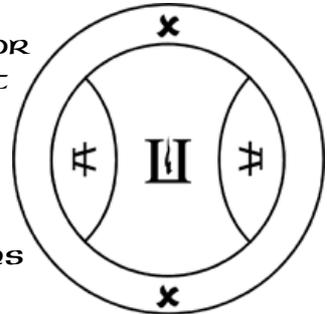
- **Opfer anbieten:** Dämonen und bestimmte kriegerische oder bössartige Wesen sind sehr versessen auf Menschenopfer und nehmen ein solches Opfer sofort an. Allerdings machen nur die bössartigsten Zauberer ein solches Opfer. Die Gefallenen sind immer gierig, einen geopferten Dämon anzunehmen, und umgekehrt, weil diese Rassen einen tief sitzenden Haß aufeinander haben. Andererseits nehmen gute und die meisten neutralen Wesen eine lebendige Opfergabe niemals an.
- **Anrohung von Schatten:** Drohungen allein bringen keine beschworene Kreatur dazu, einen Pakt zuzustimmen, falls der Zauberer nicht eine Waffe oder ein magisches Artefakt besitzt, das die Kreatur fürchtet. Wenn der Zauberer ein solches Zaubermittel besitzt, kann er es mit einer Drohung versuchen um einen Pakt zu schließen.
- **Anrohung von Gefangennahme:** falls der Zauberer ein Zauber oder ein Gerät besitzt, das eine beschworene Kreatur festsetzen oder gefangen nehmen kann, kann er der beschworenen Kreatur dieses androhen, um den Abschluß eines Pakts zu erzwingen.
- **Angriff:** Jeder Angriff auf eine beschworene Kreatur wird diese zwingen einen Pakt mit dem Zauberer abzuschließen, falls dieser ihr überlegen ist. Diese Methode ist allerdings ziemlich gefährlich, weil Angriffe auf eine beschworene Kreatur die Macht des Schutzkreises und des thaumaturgischen Polygramms aufheben. Sobald dies geschehen ist, kann die beschworene Kreatur ihrerseits den Zauberer angreifen.
- **Magischer Zwang und Befehle:** Dies ist die sicherste Methode, einen Pakt zu besiegeln, weil die beschworene Kreatur der magischen Einflußnahme widerstehen oder gehorchen muß und nur wenig Gefahr für den Beschwörer besteht. Jedoch sollte man hierbei bedenken, daß viele der Wesen eine hohe Resistenz gegen Magie besitzen.
- **Die Macht des Guten und Bösen:** Der Gebrauch von heiligem Wasser, heiligen Symbolen und bestimmten Zaubern aus der Schule des Mystizismus und göttlicher Magie zwingen alle Wesen der entsprechenden anderen Seite dazu sich einem Pakt unterzuordnen. Nur gut beziehungsweise böse ausgerichtete Individuen können solcherlei Objekte der entsprechenden Ausrichtung nutzbringend einsetzen.
- **Namentliche Beschwörung:** falls ein Zauberer den gewöhnlichen Namen einer Kreatur herausfindet, wird ihm eine zusätzliche Gelegenheit gewährt, einen Pakt mit der Kreatur zu besiegeln. Die meisten Kreaturen verraten ihren oder ihre gewöhnlichen Namen im Austausch gegen eine Entlassung aus einem Beschwörungspakt, was es dem Zauberer ermöglicht, die Kreatur das nächste Mal namentlich über ein Siegel zu beschwören.
- **Den wahren Namen aussprechen:** falls es einem Zauberer gelingt, den wahren Namen einer Kreatur herauszufinden, kann er die Kreatur dazu zwingen, einen beliebigen Pakt unverzüglich zu besiegeln. Die Kenntnis des wahren Namens einer Kreatur erlaubt es dem Zauberer zwar, sie nach Belieben zu verzaubern, der Besitz solchen Wissens ist jedoch extrem gefährlich; die Kreatur selbst wird nicht ruhen, bis sie einen Weg gefunden hat, das Individuum auszulöschen, das ihren wahren Namen kennt. Außerdem können andere Wesen, die den wahren Namen der Kreatur erfahren wollen, versuchen, diese Kenntnisse dem Zauberer abzuwingen.



Schutzkreis und thaumaturgische Polygramme

Das zweifache thaumaturgische Polygramm

Dieses thaumaturgische Polygramm vermag es ein Tor zu den Ebenen der absoluten Ordnung zu öffnen. Es ist jedoch bisher noch nicht bekannt geworden, ob es einem Kundigen der Arcanen Künste jemals schon gelungen ist eine Wesenheit aus diesen Ebenen herbeizubeschwören. Es ist somit unklar, ob es auf diesen Ebenen überhaupt Kreaturen gibt, oder ob alle dort heimischen Wesen uns noch völlig unbekannt sind.



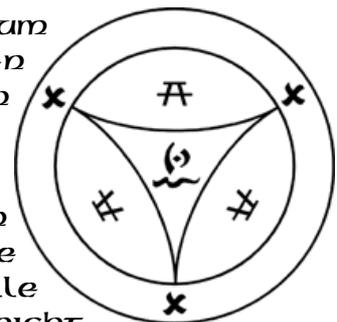
An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

- X** weiße Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- III** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.

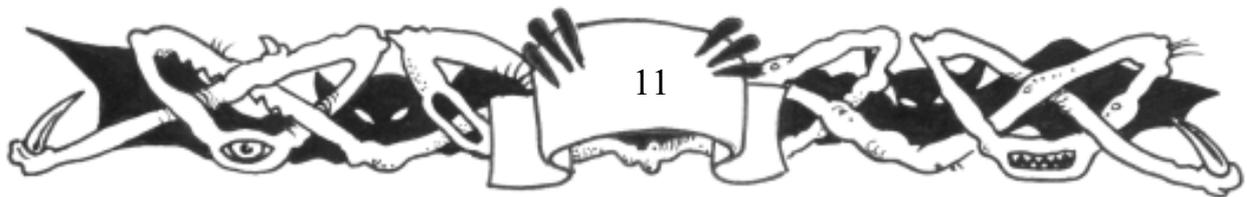
Das dreifache thaumaturgische Polygramm

Ein dreifaches thaumaturgisches Polygramm dient zum Beschwören von Wesen aus den elementaren Ürebenen. Die elementaren Ürebenen werden von den Elementaren der reinen Elemente Erde, Feuer, Luft, Wasser und Essenz bewohnt.

An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung in jedem Falle benötigt, auch wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:



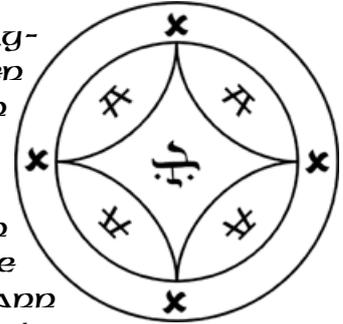
- X** gelbe Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
-  Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.



Das vierfache thaumaturgische Polygramm

Ein vermittels eines vierfachen thaumaturgischen Polygramms geöffnetes Tor führt in die nahen Ürebenen (Urwelten). Durch dieses Tor können alle Formen von Mischelementaren, welche sich aus zwei benachbarten der fünf reinen Elemente bilden, herbeigerufen werden.

An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

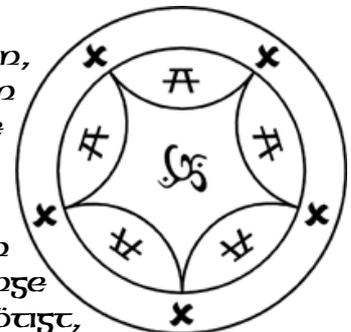


- x** orange Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepflanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- fi** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.

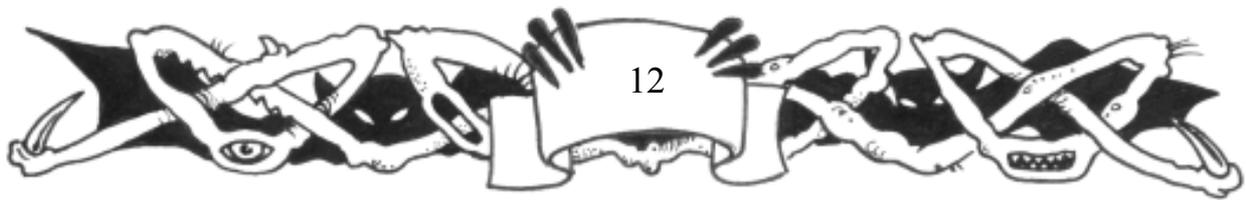
Das fünffache thaumaturgische Polygramm

Dieses Polygramm öffnet ein Tor in die Feisterebenen, vermittels dessen aus diesen Ebenen alle Formen von Geistwesen, wie zum Beispiel Natargeister, niedere Himmelswesen oder Irin (die Beobachter), herbeibeschworen werden können.

An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung in jedem Falle benötigt, auch wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:



- x** rote Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepflanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- G** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.



Das sechsfache thaumaturgische Polygramm

Das sechsfache thaumaturgische Polygramm dient zum Beschwören von Wesen aus den Ebenen der Menschen. Lebewesen mit einer nicht zu großen Intelligenz, wie die meisten Tiere, sind relativ einfach zu beschwören. Menschen, Halbmenschen und andere außergewöhnlich intelligente Lebewesen können vom Prinzip her ebenfalls beschworen werden, jedoch erfordert eine solche Beschwörung einen großen Willen und die meisterhafte Beherrschung von Beschwörungsritualen.

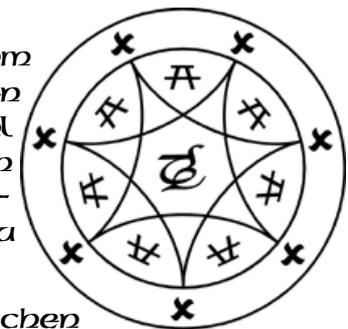


An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

- X** grüne Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- S** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.

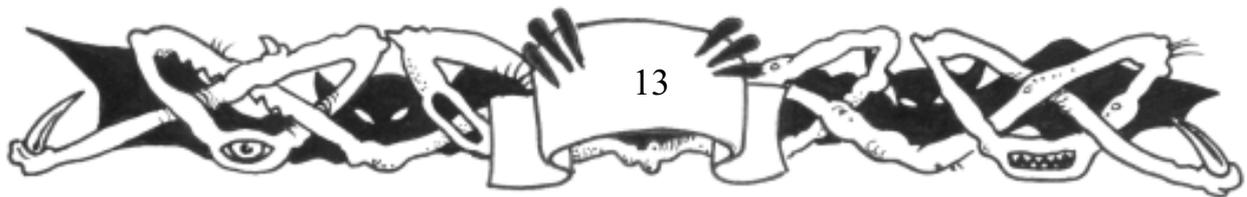
Das siebenfache thaumaturgische Polygramm

Durch das siebenfache thaumaturgische Polygramm kann ein Tor in die nahen Chausebenen geschaffen werden. Die nahen Chausebenen werden von einer Vielzahl an verschiedenartigen Kreaturen bewohnt, so auch von den Gefallenen. Wesen aus den nahen Chausebenen ist mit Vorsicht zu begegnen, da sie leicht zu unerwarteter und hinterhältiger Böswilligkeit neigen.



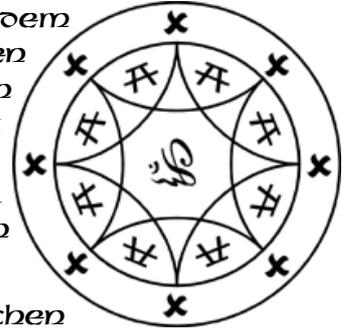
An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

- X** blaue Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- S** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.



Das achtfache thaumaturgische Polygramm

Ein Tor zu den fernen Chausebenen kann mit dem achtfachen thaumaturgischen Polygramm geschaffen werden. Die fernen Chausebenen werden von Wesen bewohnt, die man, wegen ihrer großen Variabilität im Aussehen, gemeinhin als Dämonen bezeichnet. Wesen aus den fernen Chausebenen neigen zu noch größerer Böswilligkeit als die Kreaturen aus den nahen Chausebenen.

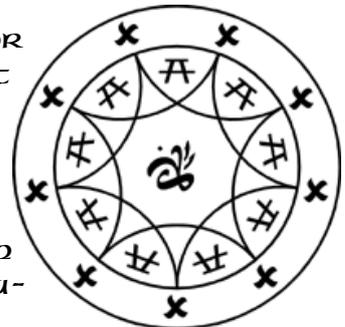


An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung in jedem Falle benötigt, auch wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

- x** braune Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- ☉** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.

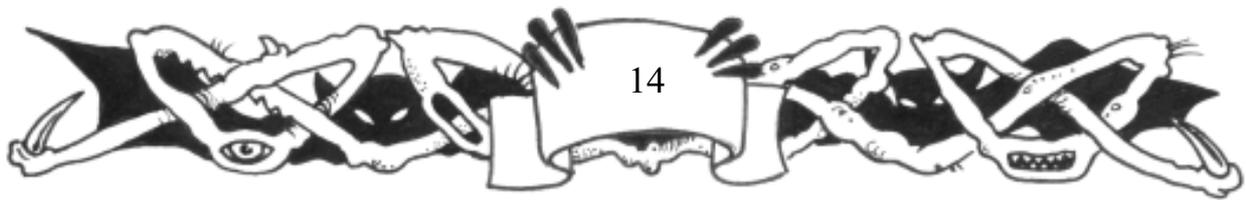
Das neunfache thaumaturgische Polygramm

Dieses thaumaturgische Polygramm vermag es ein Tor zu den Ebenen des absoluten Chaos zu öffnen. Es ist unklar, ob es auf diesen Ebenen überhaupt noch zu Ausformungen von Kreaturen kommt, oder ob alle dort heimischen Wesen uns noch völlig unbekannt sind. Es ist bisher noch nicht bekannt geworden, ob es einem Kundigen der Arcanen Künste schon gelungen ist eine Wesenheit aus diesen Ebenen herbeizubeschwören.



An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Polygramm sind folgende Dinge anzubringen. Diese Dinge werden in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn das eigentliche Polygramm nicht aufgezeichnet wird:

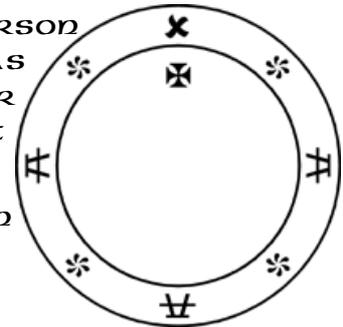
- x** schwarze Kerzen, an den Spitzen des einbeschriebenen Polygramms stehend. Die Kerze an der unteren Spitze muß in Richtung der Kohlepfanne stehen, in der das Pulver der Beschwörung verbrannt wird.
- A** für das zu beschwörende Wesen geeignete magische Beschwörungszeichen.
- ☉** Siegel des zu beschwörenden Wesens bei Namens- oder Siegelbeschwörungen.



Der thaumaturgische Schutzkreis

Der Schutzkreis gebietet der beschwörenden Person Schutz vor dem beschworenen Wesen, falls das thaumaturgische Polygramm der Beschwörung, wider Erwarten, mangelhaft oder unkorrekt aufgezeichnet wurde.

An den gekennzeichneten Stellen im thaumaturgischen Schutzkreis sind folgende Dinge anzubringen:



X Kerze, in Richtung des thaumaturgischen Beschwörungspolygramms stehend. Die Farbe der Kerze ist abhängig von den Ebenen aus denen das zu beschwörende Wesen stammt:

schwarz - Ebenen der absoluten Ordnung

braun - elementare Ürebenen

blau - nahe Ürebenen

grün - Geisterebenen

rot - Ebenen der Menschen

orange - nahe Chausebenen

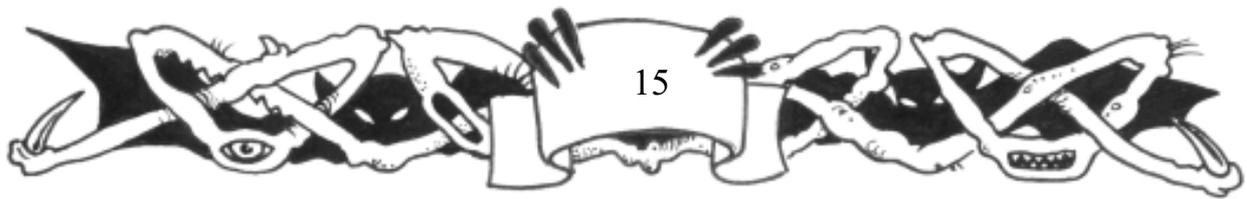
gelb - ferne Chausebenen

weiß - Ebenen des absoluten Chaos.

***** Duftschalen, gefüllt mit Kräutern und Substanzen, deren Ausdünstungen Schutz vor dem zu beschwörenden Wesen bieten, in Richtung der Himmelspole stehend.

A je nach dem zu beschwörenden Wesen geeignete magische Zeichen und Symbole des Schutzes.

X Kohlepfanne zum Verbrennen des Pulvers der Beschwörung, in Richtung des thaumaturgischen Beschwörungspolygramms stehend. Die Kohlepfanne wird in der gegebenen Anordnung auch dann benötigt, wenn der Rest des Schutzkreises nicht aufgezeichnet wird.



Mögliche folgen der Rituale

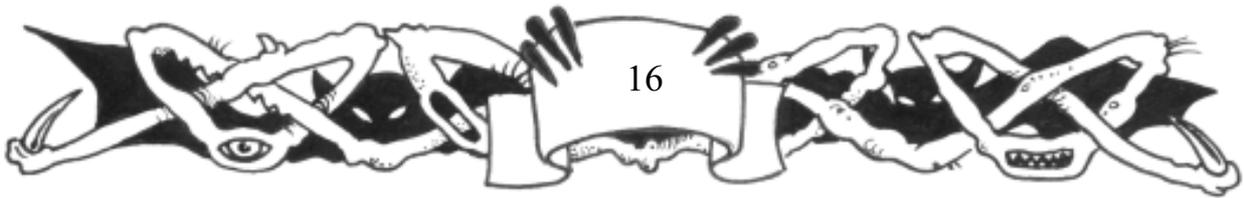
Ein Beschwörungsritual kann zu den folgenden Situationen führen:

- **Unzureichende Vorbereitung:** Eine unzureichende Vorbereitung auf das Ritual kann im einfachsten Fall zur Folge haben, dass die Beschwörung fehlschlägt. Bei einer unzureichenden Reinigung des Körpers und Geistes kann ein am Wohlwollen angelegter Schutzzirkel dieses dem Zauberkundigen versagen. Auch ein Mißerfolg im Duell des Willens kann in einer unzureichenden Vorbereitung auf das Ritual oder einer unzureichenden Reinigung des Geistes begründet liegen.
- **Der Schutzzirkel und/oder das thaumaturgische Polygramm wurden unkorrekt gezeichnet:** Bei einem Mangel im thaumaturgischen Polygramm, erscheint die beschworene Kreatur zwar, ist aber auf keinerlei Weise gebunden. Dieses bedeutet, sie kann das Polygramm nach Belieben verlassen und, da sie schon einmal in die Existenzebene des Zauberkundigen beschworen wurde, ihren eigenen Interessen in dieser Existenzebene nachgehen. Sie kann jedoch nicht den Schutzzirkel betreten, sofern dieser korrekt gezeichnet wurde. Es steht ihr frei zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder in ihre eigene Heimatebene zurückzukehren.

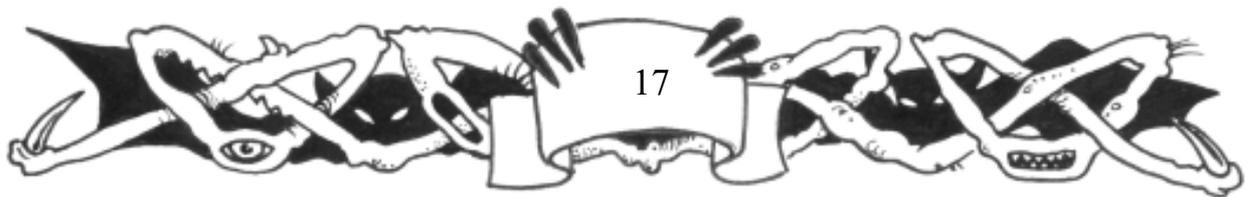
Wurde der Schutzzirkel mangelhaft gezeichnet, so kann der Zauberkundige in höchster Gefahr schweben, weil die beschworene Kreatur jederzeit, insbesondere falls das thaumaturgische Polygramm korrekt gezeichnet aber das Wesen zu keinem Pakt verpflichtet werden konnte, den Schutzzirkel betreten und nach Belieben, entsprechend seiner Gesinnung und Rasse, handeln kann. Böse Wesen können versuchen, die physische Form des Zauberkundigen zu versklaven, zu vernichten oder, im Falle von Dämonen und unkörperlichen Geistwesen, in Besitz zu nehmen. Es steht der beschworenen Kreatur jederzeit frei in ihre eigene Heimatebene zurückzukehren. Gute oder neutrale Wesen kehren normalerweise einfach nur auf ihre Heimatebene zurück. Bei einem Mangel an sowohl dem Schutzzirkel als auch dem Polygramm können beide der soeben beschriebenen Folgen eintreten und die beschworene Kreatur ist völlig frei in ihren Handlungen.

- **Unzureichende Beschwörungssymbole und/oder Materialien wurden verwendet:** In einem solchen Fall kann es vorkommen, dass die Beschwörung des Wesens einfach nur fehlschlägt. Als eine sehr viel schlimmere Folge dieses Fehlers kann es jedoch auch vorkommen, dass, durch die für die gewünschte Kreatur unangemessenen Beschwörungssymbole, ein Tor für eine andere Kreatur von einer womöglich völlig anderen Existenzebene aufgestoßen wird und diese Kreatur den ihr gebotenen Weg in die Welt des Zauberkundigen annimmt und erscheint.

Entsteht die erscheinende Kreatur nicht den durch ein möglicherweise aufgezeichneten thaumaturgischem Polygramm adressierten Existenzebenen, so ist die erschienene Kreatur nicht durch das aufgezeichnete thaumaturgische Polygramm gebunden, sondern kann es nach Belieben verlassen und seine Handlungen frei bestimmen. Im anderen Fall kann der Beschwörer, je nach Art des verwendeten Beschwörungsrituals, die Kreatur zu einem Duell des Willens zwingen oder versuchen sie zu einem Pakt zu bewegen.



- **Unzureichender Beschwörungszauber und/oder unzureichende Intonation:** Diese Mängel haben zur Folge das die Beschwörung schlichtweg fehlschlägt.
- **Unzureichendes Siegel:** Wurde bei einer Siegel- oder Namensbeschwörung ein unzureichendes Siegel verwendet, so kann dies zur Folge haben, das die gewünschte Kreatur, aus deren Namen man das Siegel abgeleitet hat, nicht erscheint. Statt dessen kann jedoch eine andere Kreatur, mit ähnlichen Eigenschaften wie die gewünschte Kreatur, aus den durch das thaumaturgische Polygramm adressierten Existenzebenen erscheinen. Infolge der zumeist recht großen Ähnlichkeiten der beschwörbaren Kreaturen einer Art untereinander, kann es dabei passieren, das man den Irrtum gar nicht oder erst dann bemerkt wenn man das erschienene Wesen mit falschem Namen anredet oder durch Kenntnis des Namens das Wesen zu einem Pakt zu bewegen versucht. Die Reaktion der Kreaturen, wenn sie mit falschem Namen angedredet werden, kann sehr unterschiedlich sein: Einige tolerieren dieses einfach, werden womöglich sehr kooperativ, da sie die Kenntnis des, womöglich wahren, Namens eines anderen Wesens im Machtkampf auf ihrer Heimatebene verwenden können, andere geraten darüber womöglich in Wut. Im ersten Fall wird das Wesen, dessen Namen man verwendet hat, versuchen sich später, falls es durch den ungewollten Verrat seines wahren oder gewöhnlichen Namen zu Schaden kommt (bei Verrat des wahren Namens immer), an dem Beschwörer zu rächen. Im zweiten Fall hat man das Problem das beschworene Wesen zur erfolgreichen Besiegelung eines Paktes zu bewegen.
- **Der Pakt wurde nicht besiegelt:** falls es nicht zu einem Pakt kommt, ist die beschworene Kreatur ebenfalls frei, wie als wenn das thaumaturgische Polygramm unkorrekt gezeichnet worden wäre. Die beschworene Kreatur kann auch einfach nur in ihre Heimatebene zurückkehren. Bösen oder feindseligen Kreaturen steht es frei, zuerst den Beschwörer zu strafen oder zu töten, falls sie der Ansicht sind, daß dies relativ einfach zu erledigen ist. Andernfalls können solche Kreaturen auch später an dem Zauberkundigen Rache nehmen.
- **Erfolgreiche Besiegelung eines Paktes:** Wenn ein Pakt erst einmal besiegelt ist, kann die beschworene Kreatur dazu gebracht werden, einen Dienst für den Zauberkundigen zu verrichten. Die Aufgaben, die von einer Kreatur verlangt werden können, hängen von ihrer Rasse und ihrem Rang ab. Genauere Informationen welche Dienste von welchen Kreaturen verlangt werden können sind im Teil der beschwörbaren Kreaturen weiter unten aufgeführt. Es gilt zu beachten, daß der Pakt augenblicklich gebrochen ist, wenn der Zauberkundige einer Kreatur einen Dienst aufträgt, den sie naturgemäß nicht ausführen muß. In solchen Fällen, wie auch nach der Erledigung des aufgetragenen Dienstes, muß die Kreatur auf ihre Heimatebene zurückkehren; feindselige oder böse Wesen können jedoch eventuell versuchen, sich zu einem späteren Zeitpunkt an dem Zauberkundigen zu rächen. Bei der Auftragserteilung gilt weiterhin zu beachten, das manche Kreaturen, insbesondere feindselige oder böse Wesen, versuchen, die ihnen gegebenen Aufträge wortwörtlich zu erfüllen, um so ihrem Auftraggeber möglichst stark, im Rahmen der ihnen durch den Auftrag gesteckten Grenzen, zu schaden.



Beschwörbare Kreaturen

Dieser Abschnitt dient als kurzer Abriss der verschiedenen beschwörbaren Arten von Kreaturen und einer groben Übersicht der Dienste, welche man den entsprechenden Kreaturen auftragen kann. Es gilt bei der Angabe der Dienste jedoch zu beachten, das sich normalerweise eine Kreaturenart in mehrere Unterarten aufgliedert, welche zumeist nur sehr spezielle Teilgebiete der angegebenen Dienste erfüllen.



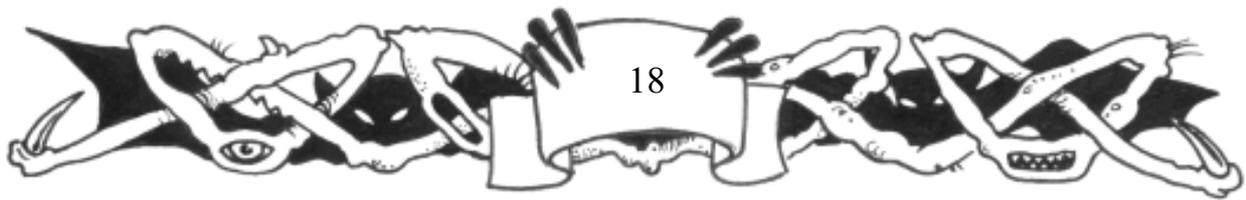
Dämonen

Dämonen sind die infernalischen Bewohner der Unteren Reiche (genannt auch "Unterwelt", "Abgrund" oder "ferne Chaoswelten"). Von ihrem Wesen her chaotisch, ergötzen sich diese bösen Kreaturen daran, Schwächere zu foltern und abzuschlachten und werden nur durch eine gnadenlose Rangfolge unter Kontrolle gehalten, die als Hierarchie der Dämonen bekannt ist.

Wenn sie beschworen werden, muß man mit niederen und höheren Dämonen unachtsamig umgehen. Auch nur die kleinste Zögerlichkeit seitens des Beschwörers wird als Schwäche ausgelegt, der Dämon glaubt dann, er könne die Bedeutung der Befehle des Beschwörers verdrehen und verkehren. Dämonen sind zwar von Natur aus bössartig oder grausam, sie fürchten jedoch die Mächte des Guten und schrecken vor dem Anblick heiliger Symbole und Artefakten der göttlichen Magie zunächst zurück. Niedere wie höhere Dämonen greifen die Gefallenen, ihre verhassten Rivalen, immer sofort an, wenn sie sie entdecken, andernfalls ziehen sie den Zorn ihres Herrschers auf sich.

Dienste:

- **Seringe Dämonen:** Erfüllen einen kleinen Dienst oder dienen als Vertraute.
- **Niedere Dämonen:** führen einen beliebigen, einfachen (eingeschränkten) Befehl aus.
- **höhere Dämonen:** Erfüllen eine beliebige Dienstleistung oder einen eingeschränkten Wunsch.
- **Erzdämonen:** Erfüllen eine spezielle, komplexe Dienstleistung oder einen beliebigen Wunsch
- **höchste Dämonen:** Dienste unbekannt



Elementarwesen

Elementarwesen bewohnen die elementaren und nahen Ebenen des Universums. Obwohl sie mehr oder weniger substanzlos sind, solange sie sich auf ihrer Heimalebene aufhalten, müssen sie sich als körperliche Wesen manifestieren, wenn sie auf einer materiellen Hauptebene der Menschen beschworen werden.

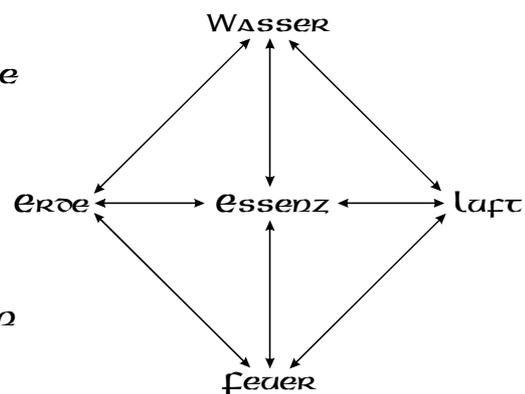
Elementarwesen sind von ihrer **Gesinnung** her neutral, jedoch besitzen sie zumeist ein sehr eigenwilliges Temperament und Verhalten. Niedere Elementare verhalten sich Menschen gegenüber oft extrem feindselig, wobei sie nur Zauberkundige wie Orakler, Schamanen und weiße oder graue Hexen tolerieren.



Weil sie früher oft als Halbgötter verehrt wurden, benehmen sich wahre Elementare verständlicherweise oft etwas hochmütig und neigen zu heftigen Reaktionen, wenn sie von einem Beschwörer mit Herablassung behandelt werden. Misch-elementare sind eher von gemäßigtstem Verhalten, jedoch sollte man auch sie nicht zu sehr reizen, denn wenn sie einmal in Wut geraten, so sind ihre Reaktionen teilweise verheerender als die der wahren Elementare, da sie Eigenschaften mehrerer Elemente in sich vereinigen.

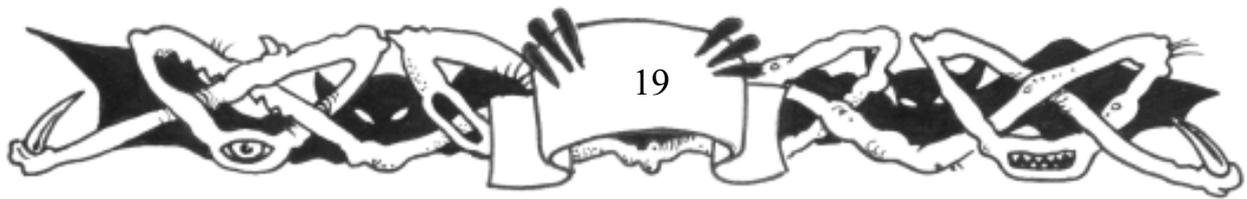
Nebenstehende Darstellung spiegelt die Vorstellung von der Ordnung der fünf Elemente wieder.

Die durch Pfeile gekennzeichneten Achsen symbolisieren die zwischen den fünf Hauptelementen bestehenden Verbindungen durch Misch-elemente.



Dienste:

- **Seringe Elementare:** Erfüllen kleine Dienste entsprechend ihrem Element.
- **Niedere Elementare:** führen Dienstleistungen im Zusammenhang mit ihrem Element aus.
- **Misch-elementare, wahre Elementare:** lehren oder wirken einen beliebigen Zauber im Zusammenhang mit ihrem Element.



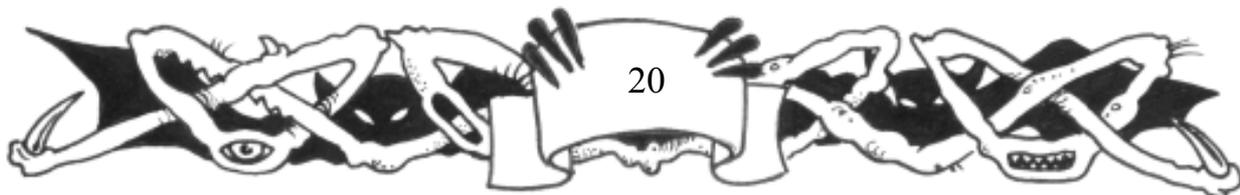
Geistwesen (Himmelswesen)

Geisterwesen sind Entitäten, die in einer der Geisterebenen heimisch sind, wie etwa der Astralebene, Valhalla, Olymp und so weiter. Obwohl sie mehr oder weniger substanzlos sind, solange sie sich auf ihrer Heimalebene aufhalten, müssen sie sich als körperliche Wesen manifestieren, wenn sie auf eine materielle Hauptebene der Menschen beschworen werden.

Die meisten Geistwesen sind in der Gesinnung neutral, obwohl einige der Wesenheiten mit rechtschaffenen guten Gottheiten verbunden sein können. Trotz der identischen Gesinnung unterscheiden sich Geistwesen beträchtlich in Temperament und Verhalten. Naturgeister sind eher zurückgezogen und beinahe scheu, sofern nicht jemand dumm genug ist, sie zu verärgern. Die niederen himmlischen Wesen sind bescheidene und wenig anmaßende Wesen, die ihren göttlichen Herrinnen und Herrn mit unerschütterlicher Loyalität dienen. Sofern ein Beschwörer seiner Schutzgottheit treu ergeben war, zögern diese Wesen niemals, ihre Dienste anzubieten. Schließlich gibt es noch die Irinen, die seltsamen und mächtigen Wesen, die auch als "Die Beobachter" bekannt sind. Es wird behauptet, die Irinen hätten einst unter den Göttern gelebt, wurden aber auf die Astralebene verbannt, weil sie alle Geheimnisse des Himmels erfahren wollten. Seither ist es das Los der Irinen, alles zu beobachten und zu erfahren, was sich auf den Myriaden von Welten der materiellen Ebene ereignet. Wenn eine Irin beschworen wird, beantwortet sie eine Frage aus ihrem Wissensgebiet; allerdings haben die Irinen geschworen, sich nie wieder in das Schicksal der Götter oder Menschen einzumischen.

Dienste:

- **Naturgeister:** Beantworten Fragen bezüglich des Ortes, den sie bewohnen. Können an ihrem Wohnort auch als Geisthelfer angestellt werden.
- **Totemtiere:** Dienen als Vertraute.
- **Niedere Himmelswesen:** Erfüllen eine Dienstleistung.
- **Iryn (Die Beobachter):** Beantworten eine Frage aus ihrem Wissensgebiet oder erfüllen einen Wunsch.
- **Gottheiten:** Allgemein unnahbar, nur gelegentlich wird Rat erteilt.



Untote

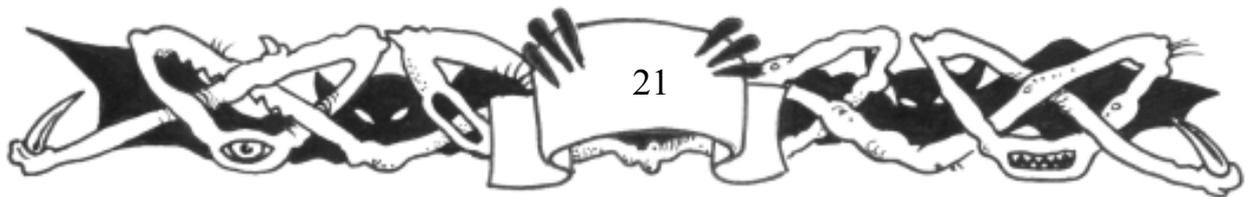
Untote sind die Bewohner der Schattenreiche, die einen Aspekt der nahen Chaosebenen darstellen und zwischen den Ebenen des Hades und denen der Menschen liegen. Diese unheiligen Kreaturen sind weder tot noch lebendig, sie schaffen es vielmehr, allein durch ihr böles Verlangen nach fortbestehender Existenz den Anschein von Leben aufrechtzuerhalten. Untote Kreaturen verachten und beneiden alle lebenden Wesen und versuchen, sie zu töten oder ihrer Lebensenergie zu berauben, wenn sie die Möglichkeit dazu haben. Untote ernähren sich sogar von solcher Energie und werden verrückt, wenn sie für eine längere Zeitspanne nichts "gegessen" haben. Von "Hunger" in den Wahnsinn getriebene Untote greifen an, egal wie schlecht ihre Chancen stehen.



Körperliche Untote sind meistens von chaotischer Gesinnung, und neigen daher den Dämonen zu, unkörperliche Untote dagegen neigen fast immer zu rechtschaffem bösem Verhalten und verbünden sich bekanntermaßen mit den Gefallenen. Alle Untoten fürchten die Macht des Guten und können von Priestern und Mystikern vertrieben werden. Falls sie von einem Nekromanten oder anderen Anhängern der schwarzen Magie beschworen werden, können Untote dazu gebracht werden, bestimmte Arten von Dienstleistungen auszuführen, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

Dienste:

- **Skelett:** Bewachen einen Raum, ein Gewölbe oder Ähnliches.
- **Zombie:** Verfolgen und töteten oder fangen einen Feind des Beschwörers.
- **Shal:** leisten einen beliebigen Dienst.
- **Grabanhold:** Bewachen ein Grab, ein Hügelgrab oder eine Krypta.
- **Mumie, Saba:** Verfolgen und töteten einen Feind des Beschwörers.
- **Nachtmahr:** Bringen den Beschwörer an jeden gewünschten Ort.
- **Vampyr:** leistet einen beliebigen Dienst.
- **Phantom:** Spioniert einen Feind des Beschwörers aus oder tötet ihn.
- **Geist:** Sucht die Träume eines Feindes des Beschwörers heim.
- **Danshee:** Terrorisiert einen oder mehrere Feinde des Beschwörers.
- **Totengeist, Dunkler Retter:** Verfolgt und tötet einen Feind oder bringt ein verlorenes/gestohlenen Objekt zurück.
- **Gespennst:** leistet einen beliebigen Dienst.



Die Gefallenen

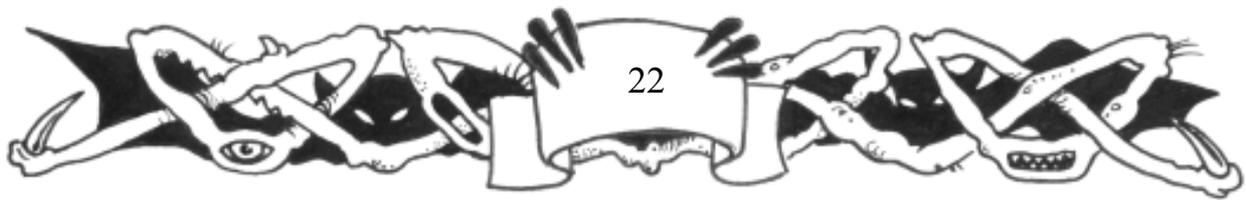
Die **Gefallenen**, manchmal auch **Teufel** genannt, bewohnen die Unterweltreiche des Hades (auch genannt "Neun Höllen"), welche den nahen Chaos Ebenen zugeordnet sind. Im Unterschied zu Dämonen sind diese bösen Kreaturen von rechtschaffener chaotischer Gesinnung und halten sich treu an die Befehlskette, die "Ordnung der Überlegenheit" genannt wird. Es wird behauptet, daß der Herrscher der Gefallenen und die Erzteufel einst unter den Göttern gelebt hätten, aber ausgestoßen worden seien, weil sie sich verschworen hatten, um die Kontrolle über die Himmelreiche zu übernehmen. Auf die trostlosen Ebenen des Hades verbannt, versuchen die Gefallenen nun, die Vorherrschaft in der Welt der Menschen zu gewinnen. In dieser Hinsicht sind die Gefallenen das Gegenteil ihrer dämonischen Widerparts - wo die Dämonen brutal und zerstörerisch sind, verhalten sich die Gefallenen durchtrieben und intrigant. Manche behaupten sogar, die Gefallenen hätten einen gewissen Sinn für Humor, eine Charaktereigenschaft, die den dämonischen Horden niemals zugeschrieben wird.



Wenn sie beschworen werden, müssen die Gefallenen mit fester Entschlossenheit behandelt werden. Obwohl sie im Allgemeinen bereit sind, Personen von gleicher Gesinnung und mit gleichen Zielen zu unterstützen, hassen sie es, ihre Dienste jemandem zukommen zu lassen, den sie für inkompetent halten oder noch schlimmer den sie im Pakt mit Dämonen wähen. Die Gefallenen verachten Dämonen, und umgekehrt. Sie greifen Dämonen sofort an, wenn sie sie sehen. Man sagt, auf ihren Heimatebenen liefern sich Dämonen und die Gefallenen ständige Schlachten in dem Versuch, die Macht des Gegners aufzureiben. Alle Gefallene fürchten die Mächte des Guten und können den Anblick von heiligen Symbolen oder Artefakten der göttlichen Magie nicht ertragen.

Dienste:

- **Seringe Gefallene:** Verrichteten eine kleine Dienstleistung oder dienen als Vertraute.
- **Niedere Gefallene:** Erfüllen eine kleine Dienstleistung, dienen aber nicht länger als einige wenige Stunden.
- **Geflügelte Gefallene:** Überbringen Botschaften oder Geschenke.
- **Höhere Gefallene:** Verrichteten eine beliebige Dienstleistung oder erfüllen einen eingeschränkten Wunsch.
- **Erzteufel:** Erfüllen eine spezielle, komplexe Dienstleistung oder einen beliebigen Wunsch.
- **Höchste Gefallene:** Dienste unbekannt.



Inhalt

Ein Kommentar	2
Aufbau des Universums	3
Beschwörungsrituale	5
Arten von Ritualen	5
Der Ablauf	7
Schutzkreis und thaumaturgische Polygramme	10
Das zweifache thaumaturgische Polygramm	10
Das dreifache thaumaturgische Polygramm	10
Das vierfache thaumaturgische Polygramm	11
Das fünffache thaumaturgische Polygramm	11
Das sechsfache thaumaturgische Polygramm	12
Das siebenfache thaumaturgische Polygramm	12
Das achtfache thaumaturgische Polygramm	13
Das neunfache thaumaturgische Polygramm	13
Der thaumaturgische Schutzkreis	14
Mögliche Folgen der Rituale	15
Beschwörbare Kreaturen	17
Dämonen	17
Elementarwesen	18
Geistwesen (Himmelswesen)	19
Untote	20
Die Gefallenen	21

