

Die Geisterbeschwörung – Enaxarr

Die Geisterbeschwörung ist eine uralte Form der Magie in Kharkov. Niemand weiß genau wann sie zum ersten Mal gelehrt worden ist, jedoch war sie eine zeitlang die vorherrschende Lehre der Magie. Selbst in der alten Akademie Kharkovs wurden eine zeitlang nur diese Art der Magie gelehrt bis die arkane Magie immer populärer wurde und sich zuerst mit den Lehren der Geisterbeschwörung vermischte und dann sie völlig ablöste.

Die Geisterbeschwörer beschwören Geister verschiedener Ebenen/Globulen, um durch diese ihre Magie wirken zu können. Je mächtiger ein Geist ist, desto weiter ist seine Ebene entfernt und desto schwieriger ist es diesen Geist zu sich rufen. Ruft man einen Geist an, so kann man ihn darum bitten etwas für sich zu tun oder ihn zwingen, was erheblich größeren Kraftaufwand mit sich führt, und stimmt der Geist zu, so kann eine Magie gewirkt werden. Die Geister können sich auch manifestieren, jedoch ist dies mit einem höheren Kraftaufwand und einem Ritual verbunden. Ein Geisterbeschwörer muss also um einen Geist zu rufen zuerst seinen Geist auf die Astralebene schicken, um den anzurufenden Geist zu finden und muss dann den Geist dazu bringen für ihn etwas zu bewirken. Ein mächtiger Geisterbeschwörer kann kleinere Geister leicht bezwingen, bei höheren Geistern jedoch ist eine Art Opfer nötig. Es kommt ganz auf den Beschwörer an, was er den Geistern anbietet. Es kann physische oder psychische Energie sein oder ein Gegenstand oder sogar ein Tieropfer.

Die Geister, die angerufen werden existieren schon seit Jahrhunderten in den Legenden der kharkovianischen Bevölkerung und es kommt auch vor, da es sich bei ihnen meist um mindere Geister handelt, dass sie sich an Orten, wo das magische Feld gestört ist, sie sich von selbst manifestieren können.

Man kann die Geister grundsätzlich in verschiedene Kategorien unterteilen:

1. Lokalgeister: Lokalgeister sind alle Geister, welche von Natur aus auf einer Ebene hausen. Dazu gehören viele Naturgeister oder die Elementargeister, welche auf ihren Elementarebenen leben.

2. Totengeister: Totengeister sind die Geister Verstorbener, die sich auf anderen Ebenen befinden, da ihr Geist nach ihrem Tod eine solche Ebene aufgesucht hat.

3. Wechselgeister: Wechselgeister bewegen sich wie Reisende durch die verschiedenen Ebenen und sind deshalb schwer zu finden, da unklar ist, wo man mit der Suche beginnen soll. Der Magier selbst stellt während seiner Kontaktaufnahme mit einer anderen Ebene einen Wechselgeist dar.

Die folgenden Geistertypen sind bekannte Geister die für Anrufungen und Beschwörungen verwendet werden. Jeder Name beschreibt eine Klasse von Geistern, von denen es zumeist viele auf einer bestimmten Ebene gibt. Trotz des jeweils einheitlichen Namens unterscheiden sich die einzelnen Geister sehr stark in der Ausprägung ihrer Charakterzüge und ihrer Stärke. Das bedeutet, dass es für einen Zauberwirker sehr wichtig ist, einen gefundenen Geist einschätzen zu können, um erkennen zu können, ob er sich für einen Zauber eignet.

Name:	Kurze Beschreibung:	Ebene und Rang:
<u>Höhere Geister</u>	Die folgenden hohen Geister werden von Magieanwendern benutzt, um Zauber aller Arten zu wirken.	

Svorgavit	Geist des Lichtes, des Lebens und des Himmels	Dieser Geist ist Ein Wechselgeist, der zwischen Ebenen wechselt, die alle eine extrem große Ebenenentfernung haben.
Regachob	Geist, der das Schicksal kennt, Geist der Vorhersehung und des Wissens	Regachob ist ein Lokalgeist, der auf einer isoliert positionierten Ebene haust, welche unserer nahen Zukunft gleicht.
Kschekaboch	Geist der Dunkelheit, des Mordes und des Verbrechens, Geist der psychischen Vernichtung, böser Geist	Diese Geister sind Lokalgeister, welche sich auf der gleichen, beinhaltend positionierten Ebene befinden.
Kerevit	Geist des Krieges und der physischen Vernichtung	
Saggova	Weiblich, Geist des Schutzes und des Wissens	Saggova ist ein Lokalgeist einer isoliert positionierten Ebene.

Okosch	Weiblich, Geist der Fruchtbarkeit von Menschen, Tieren und Pflanzen, Erdgeist	Die vier Elementargeistebenen sind beinhaltend und manchmal auch überschneidend positionierte Ebenen, da es diese Elemente schließlich auch auf unserer Ebene gibt. Die Elementarebenen haben alle exakt die gleiche Ebenenentfernung und ihre Wesen sind Lokalgeister.
Stirgan	Geist des Windes und der Bewegung, Schutzgeist der Wanderer, Luftgeist	
Welas	Geist des Rechts und der Gerechtigkeit, Geist der Angleichung und Anpassung, Wassergeist	
Shadgob	Geist der Wärme und der Sonne, Feuergeist	
Kernu	Geist des Gewitters und des Blitzes, Symbol für körperliche Kraft	
Koars	Geist der Krankheiten und des Giftes	Diese Geister sind Lokalgeister, welche sich auf der gleichen, beinhaltend positionierten Ebene befinden.

Garajov	Beschützer, Geist des Handwerks, des Schutzes und der Waffen	Diese Geister sind Totengeister, die ihrer Bestimmung auf einer anderen Ebene folgen. Sie befinden sich auf der gleichen überschneidend positionierten Ebene.
Domojov	Ahnengeist, Hausgeist, Beschützer eines Hauses, erscheint als kleines Männchen	
Myek	Geist des Wissens und des Alters, erscheint als alter Mann	
Lexovik	Waldgeist und Schutzherr der Tiere	Dieser Geist ist ein Wechselgeist, der zwischen überschneidend positionierten Ebenen und beinhaltend positionierten Ebenen wechselt.
Voschnik	Böser Geist, Kündigt den Tod an, Geist der Kälte	Dieser Geist ist ein Totengeist, der auf einer beinhaltend positionierten Ebene wohnt.
Lasnue	Geist des Schutzes in der Nacht, der Wärme, Lichtgeist	Dieser Geist ist ein Lokalgeist, das auf einer isoliert positionierten Ebene heimisch ist, deren Ebenenentfernung allerdings nicht sehr groß ist.

<p><u>Niedere Geister</u></p>	<p>Die folgenden Geister sind von wesentlich niedrigerer Stellung als die Vorangegangenen. Sie können aus ihrer Ebene heraus selten Einfluss nehmen. Deshalb werden sie auch in manifestierter Form beschworen, um physischen Einfluss zu nehmen. Sie sind teilweise vergleichbar mit Dämonen. Dass sie einfach anzurufen sind heißt nicht, dass man sie einfach beschwören kann, da die Beschwörung eines manifestierten Geistes wesentlich schwieriger ist, als ihn von seiner Ebene aus wirken zu lassen</p>	
<p>Boginka</p>	<p>Weiblich, böser Waldgeist, Schrecken der Wanderer, liegt nah an der materiellen Ebene und manifestiert sich oft selbst in menschenähnlicher Gestalt</p>	<p>Dieser Lokalgeist befindet sich meist auf einer überschneidend positionierten Ebene.</p>
<p>Vodlak</p>	<p>Waldgeist, Geist der Wölfe, hat die Gestalt eines Werwolfs</p>	<p>Dieser Lokalgeist befindet sich meist auf einer überschneidend positionierten Ebene.</p>
<p>Mahr</p>	<p>Alptraumgeist, Nachtgeist, verletzt Menschen im Schlaf, kann sich allerdings nur in Träumen zeigen</p>	<p>Dieser Lokalgeist befindet sich immer auf einer psychisch überschneidend positionierten Ebene.</p>

Nava	Geist einer Totgeburt, böser Geist, erscheint als untoter Vogel, verdirbt Ernten	Dieser Totengeist befindet sich meist auf einer überschneidend positionierten Ebene.
Ovinnik	Hausgeist, der Opfer fordert damit er ein Haus beschützt, liegt nah an der materiellen Ebene und manifestiert sich oft selbst, erscheint als Kobold	Dieser Lokalgeist befindet sich meist auf einer überschneidend positionierten Ebene.
Rusalka	Geist eines ertrunkenen Mädchens, halbmanifestiert. Ähnlich einer Banshee, launisch	Dieser Totengeist befindet sich meist auf einer psychisch überschneidend positionierten Ebene, manchmal aber auch auf einer isoliert Positionierten.

Es existieren 7 verschiedene Stärkegrade der Geister. Möchte man also einen Geist dazu benutzen, um eine Magie zu wirken, so muss man zuerst die Pforten durchschreiten, um den Geist auf den Ebenen zu finden. Je stärker der Geist ist, desto mehr Pforten müssen durchschritten werden (mind.1 und max. 7), dies drückt sich auch in der Zauberformel aus. Nachdem die Pforten durchschritten wurden, muss der Geist lokalisiert werden und anschließend den gefunden Geist bitten oder zwingen.

Bei Beschwörungen und Ritualen ist die Vorgehensweise sehr ähnlich, um die Geister direkt anzurufen, werden spezifische Runen verwendet.

Die Geistermagie ist sehr aufwendig und die meisten Geistermagier, auch **Enaxarr** genannt, sind offensive Magier. Selbst einfache Spruchmagie ist bei dieser Art der Magie sehr zeitaufwendig und beinhaltet mehrerer Sprüche.

Es existieren in Kharkov wie schon seit Jahrhunderten nicht sehr viele, denn man muss für diese Magie sehr begabt sein, um den Geistern widerstehen zu können. Trotz dem neueren Auftauchen der arkanen Magie sind die Enaxarr sehr hoch angesehen und selbst in den großen Adelshäusern sehr gern gesehene Gäste.

Die bekannteste Geistermagiern ist die **Fürstin Damina Kutulovjeva aus dem Fürstentum Katulov** im Nord-Westen des Landes.

Die Gilde der Müller:

Es gibt in [Petrovska](#) eine Gemeinschaft von 7 Magiern, die den größten Zirkel in Petrovska darstellen. Der Auftrag, den sie auch gewissenhaft ausführen, ist das Instandhalten der Mühlen, die sich im wahrsten Sinne von Geisterhand drehen. Die Geisterbeschwörer beschwören immer wieder Geister, verhandeln mit ihnen, auf das sie die Mühlen antreiben. Es ist verpönt, die Geister zu zwingen, da Geister, wie jeder weiß, sehr rachsüchtig sind und die Mühlen mit ihren vielen artefaktartigen Strukturen sind Konstrukte der Jahrhunderte, die man nicht der Laune von wütenden Geistern aussetzen möchte. Jeder dieser Müller verwaltet eine große Zahl von Mitarbeitern, die sich um das Müllern, Warten der mechanischen Bestandteile der Mühle, sowie das leibliche Wohl von Müller und Adepten kümmern. Es heißt, mancher von Stand hätte kein so angenehmes Leben wie die 7 Müller. Der Zirkel handelt selbstständig und wird kaum behelligt, solange sie ihrer Aufgabe nachkommen: Das Volk von Petrovska darf nicht hungern. Das Land muss den Müllern helfen, die Wünsche der Geister zu

erfüllen, was in finanzielle Freiräume beim Verkauf des Kornes mündet. Viele Adepten und Magier des Zirkels des Müllers konzentrieren sich entsprechend auf Aspekte der Naturmagie und Geisterbeschwörungen, um die Ernten zu schützen. In der zentralsten Mühle wird auch viel Wert auf Magiethorie und Antimagie gelegt, was ihr den Beinamen „Weiße Mühle“ einbrachte. Es gibt das Gerücht über eine weitere Mühle, eine schwarze Mühle, betrieben von einem finsternen Magier, dessen Mühle mit Blut und Seelen betrieben wird, und die nichts als Knochen mahlt. Alle Versuche von Magiern oder Priestern, diese Mühle zu finden, sind bisher gescheitert, so das an der tatsächlichen Existenz dieser Mühle von vielen Seiten gezweifelt wird.

Du möchtest eine/n Geisterbeschwörer/in aus Kharkov spielen?

[Dann schreib uns!](#)

Wir haben weitere inoffizielle Informationen und Hintergründe für dich.