

Codex



Ritualis

**Vorwort:**

 In dieser Abhandlung spreche ich ausschließlich von arkaner Magie, die für die Ritualmagie genutzt wird. Ich werde das Wort „Magie“ für die Arten von Magie benutzen, die ein alltägliches Wirken voraussetzen. Auch wenn ich nur über Zaubernde schreibe, sind natürlich jegliche magiewirkende Wesen gemeint und je nach Art des Magiewirkenden können die Runen in dieser Abhandlung auch durch Totems oder andere Objekte ersetzt werden.

# Inhaltsverzeichnis

1	Was ist Ritualmagie	7
2	Ritual Formen	9
2.1	Die kleinste Form . . . . .	9
2.2	Zauber verbinden . . . . .	10
2.3	Der Kreis . . . . .	11
2.4	Das Dreieck . . . . .	12
2.5	Das Quadrat . . . . .	13
2.6	Das Pentagramm . . . . .	14
2.7	größere Rituale . . . . .	15
2.8	beliebige Formen . . . . .	16
2.9	Kombinationen von verschiedenen Formen .	17
3	Kraftaufbau in einem Ritual	19
4	Ordnung und Symmetrie	21
5	Schutzzauber	23

6	Ritualteilnehmer	25
6.1	Der Ritualleiter . . . . .	25
6.2	Zaubernde . . . . .	26
6.3	Ritualwachen . . . . .	27
6.4	Zielperson . . . . .	27
7	Sinnvolles Nutzen eines Rituals	29
7.1	Kraft . . . . .	29
7.2	Zauber spezialisieren . . . . .	30
7.3	Zauber brechen . . . . .	31
7.4	Artefakte erstellen . . . . .	32
8	Beispielritual	33
8.1	Vorbereitung . . . . .	34
8.2	Planung und Aufbau . . . . .	35
8.3	Zauber wirken . . . . .	36
8.4	Aufräumen . . . . .	37
9	Ritualverstärker	39
9.1	Ritual Pulver, Kreide oder Schnur . . .	39
9.1.1	Herstellung von Ritualpulver . .	40
9.1.2	Herstellung von Ritualkreide . .	41
9.1.3	Herstellung von Ritualschnur . .	42
9.2	Ritualkerzen . . . . .	43
9.2.1	Herstellung der Ritualkerzen . .	44
9.3	Ritualdolch oder Schwert . . . . .	45

9.3.1	Herstellung eines Ritualdolches . . . . .	46
9.3.2	Herstellung eines Ritualschwertes . . . . .	47
9.4	Ritualstab . . . . .	48
9.4.1	Herstellung eines Ritualstabes . . . . .	49
9.5	Sonne & Mond . . . . .	50
9.6	Sternenkonstellation . . . . .	51
9.6.1	Krieger . . . . .	52
9.6.2	Priesterinnen . . . . .	53
9.6.3	Drache . . . . .	54
9.6.4	Bär . . . . .	55
9.7	Aufrichtung nach Gestirnen und Knoten . . . . .	56
9.8	Magische Kristalle, Steine & anderer Tand . . . . .	57
9.9	Ritueller Bekleidung . . . . .	58
9.10	Aufrichtung des Ritualteilnehmer . . . . .	59
9.11	Ritualgesang . . . . .	60
9.12	Auflöserunen für vorbereitete Rituale . . . . .	61
9.13	Feuer, Wasser, Luft & Erde-Schalen . . . . .	62
<b>A</b>	Schlusswort . . . . .	63
<b>B</b>	über den Autor . . . . .	65



## Kapitel 1

# Was ist Ritualmagie

 itualmagie unterscheidet sich nur gering, aber doch auffallend von der Magie. Wo die astrale Kraft beim Wirken von Magie im Körper des Zauberwirkenden gespeichert und geformt wird, so wird bei der Ritualmagie die Kraft in Runen zwischengespeichert und gesammelt und konzentriert, damit der Zauberwirkende sie zu jederzeit in voller Kraft nutzen und formen kann. Bei der Magie kann der Zaubernde sich nur auf seine eigene magische Kraft verlassen, aber in der Ritualmagie können die Runen auch von anderen Zaubernde aufgeladen und genutzt werden. In der Ritualmagie können auch Zauber mit wesentlich mehr Kraft gewirkt werden als es dem Zaubernden in der Magie möglich ist, außerdem können durch gute Präparation auch Zauber gewirkt werden, die in ihrer Form und Funktion speziell auf eine Aufgabe abgestimmt sind. Des weiteren ist es auch üblich, mehr als einen Zauber in einem Ritual zu verwenden. Es gibt auch Rituale, die ohne Linien, ohne Formen und ohne

Nunen aufkommen, doch diese sind nicht so mächtig.

## Kapitel 2

# Ritual Formen

### 2.1 Die kleinste Form

**S**chon mit einer einzelnen Rune, welche der Zaubernde mit seiner Magie auflädt, kann dieser Ritualmagie wirken. Da er dabei aber nur auf seine eigene Kraft zurückgreifen kann, ist diese Form eines Rituals nicht sehr kraftvoll. Der Vorteil hierbei ist keine mächtigere Magie, sondern nur die Möglichkeit, magische Kräfte zu speichern, um sie zu einem anderen Zeitpunkt nutzen zu können.

## 2.2 Zauber verbinden

 Wenn sich 2 Zaubernde miteinander synchronisieren und einen Zauber wirken, z.B. einen Windstoss, so können sie mit dem selben Einsatz von Kraft ein höhere Wirkung erzeugen als jeder für sich alleine. Diesen Effekt können sie unterstützen, wenn sie jeweils die Rune Wera auf den Boden zeichnen und diese durch eine Linie verbinden. Über die Linie können die beiden Zaubernde ihre Kraft aufeinander abstimmen um dann auf den Runen ihre Kraft zu schöpfen, so dass ein verheerender Windstoss auf der Ritualmagie entsteht. Diese Verbindung funktioniert auch ohne Runen und Linien, doch ist sie dann nicht so kraftvoll.

## 2.3 Der Kreis

**S**teht ein Zaubernder in der Mitte eines Kreises, so hat er die Möglichkeit, seine Magie einheitlich in alle Zonen des Kreises fließen zu lassen, da immer der gleiche Abstand zwischen ihm und dem Kreis besteht. Dieser wird somit zur optimalen Form für Schutzzauber, da in einem Ritual des Schutzes keine Schwachpunkte vorhanden sein sollten, welche durch unterschiedliche Abstände entstehen könnten. Wird der Platz in der Mitte des Kreises anderweitig genutzt, so kann der Zaubernde durch Runen, die gleichmäßig am Kreis verteilt sind, eine ähnliche Wirkung erzielen.

## 2.4 Das Dreieck

**D**iese Form ist geeignet für ein Ritual von ein bis vier Zaubernden. Es gibt dabei verschiedene Möglichkeiten, das Dreieck auszunutzen:

Ein Zaubernder kann von der Mitte auf drei Punkte bezaubern oder von ihnen Kraft schöpfen, um Zauber zu wirken. Zwei Zaubernde können von den Ecken auf einen Punkt bezaubern, der an der dritten Ecke liegt, oder die Mitte bezaubern, wobei an der dritten Ecke eine Rune oder ein für das Ritual benötigtes Artefakt positioniert ist. Drei Zaubernde können von den Ecken auf die Mitte bezaubern. Vier Zaubernde positionieren sich ähnlich wie drei Zaubernde, doch steht zusätzlich der Ritualleiter in der Mitte um von den anderen dreien die Kraft zu formen. Die Anfertigung eines Dreiecks ist einfacher als die eines Kreises oder eines Pentagramms, da man gerade Linien zieht, die nicht so exakt angeordnet werden müssen wie die eines Pentagramms. Wenn man mit dem Ritual 3 Funktionen ausführen will, z.B. Schutz des Rituals, Erkenntniszauber, um festzustellen, was für ein Artefakt bezaubert wird und Kampf, um dieses Artefakt zu zerstören. Man kann bei dieser Form perfekt die Runen in die Ecken einbinden, um einen direkten Zugang zu den Kraftlinien zu bekommen.

## 2.5 Das Quadrat

 in Quadrat hab ich selbst bisher noch nicht benötigt.  
Vier Zaubernde können ein Dreieck nutzen und fünf  
ein Pentagramm.

## 2.6 Das Pentagramm


 Dies ist wohl die bekannteste und meist genutzte Form der Ritualmagie. Am Besten geeignet für 1,3,4,5,6,10,11,15 oder 16 Personen. Ein Zaubernder kann von der Mitte aus das Ritual durchführen. 3 Zaubernde können sich an 3 gegenüberliegenden Ecken positionieren. 4 Zaubernde ähnlich wie 3 an den Ecken, nur der Ritualleiter in der Mitte. 5 Zaubernde können sich an den Ecken verteilen, wobei sich der Ritualleiter wieder in der Mitte aufhält. Wenn sich 10 oder 11 Zaubernde zusammen finden, werden 5 an den Ecken und 5 an den Schnittpunkten der Linen positioniert. Der Ritualleiter nimmt seine übliche Position in der Mitte ein. 15 und 16 Zaubernde stellen sich an die Ecken, Schnittpunkten und in die Dreiecke des Pentagramms. Mit einem Pentagramm kann man eigentlich jeglichen Zauber ritualisieren und eine große Anzahl von Zaubernden einbinden.

## 2.7 größere Rituale

**B**ei Ritualen, bei denen mehr als 16 Zaubernde mitwirken, offeriere ich, ein Dreieck oder ein Pentagramm zu verwenden. Die wichtigsten Zaubernden werden so positioniert wie beschrieben, wobei zusätzlich um das Zeichen ein Kreis gezogen wird. Die anderen Zaubernden verteilen sich gleichmäßig um die Kreis, wobei jedem eine Rune zugeordnet wird.

## 2.8 beliebige Formen

**N**atürlich sind auch alle anderen Formen für magische Rituale möglich, doch sollte darauf geachtet werden, dass die Wege der Magie so kurz und direkt wie möglich sind und überflüssige Kreuzungen vermieden werden.

## 2.9 Kombinationen von verschiedenen Formen

 Es ist z.B. möglich, ein Dreieck mit einem anderen, etwas größeren Dreieck zu kombinieren, einen Kreis darum zu legen und an den wichtigen Punkten mit Runen zu verstärken.



## Kapitel 3

# Kraftaufbau in einem Ritual

**M**it Hilfe des Zaubers "Astrales sehen" oder erfasweise "Magie spüren" muss man sich auf die Suche nach einem Knoten der Energielinien im Astralraum machen. Wenn man herausgefunden hat, wie viel Kraft in den Knoten um einen herum steckt und ob diese Kraft reicht, um das Ritual zu speisen, kann man beginnen, das Ritual aufzubauen. Hat man mehrere wichtige Punkte im Ritual, kann man diese an den Linien aufrichten, die zu den Knoten führen. Mit entsprechender mentalen Kraft kann man diese Linien auch etwas verschieben, damit sie zu dem Ritual passen. Mit der Zeit können sich eingefestete Runen dann durch den Zaubernden mit Kraft füllen. Je nach Knotenpunkt liegt das bei 1/2 Kraftpunkte pro Minute. Wenn sich, je nach Magiefähigkeiten, 5-7 Zaubernde mit dem Sammeln der Kraft und deren Bindung in die Runen beschäftigen, kann man damit

die Geschwindigkeit verdoppeln und 2-4 Kraftpunkte pro Minute sammeln. Je mehr Zaubernde sich an dem Sammeln der Kraft beteiligen, desto schneller sind die Runen aufgeladen und desto mehr Kraftpunkte kann man gewinnen. Mit Hilfe von eigener Magie kann der Zaubernde auch Kraft in das Ritual fließen lassen. Je nach Knoten und Können des Zaubernden kann dieser für 5 Punkte eingesezter Astralkraft 1-5 Kraftpunkte erzeugen. Benutzt man das Blut von humanoiden Lebewesen (Ich muss hier ausdrücklich sagen, dass es verboten ist, das Blut von Humanoiden zu nehmen, die dieses nicht freiwillig tun oder Lebewesen bei diesem Vorgang zu Töten.) bekommt man für jedes Opfer 2-3 Kraftpunkte.

## Kapitel 4

# Ordnung und Symmetrie

**I**m ein störungsfreies Ritual zu vollziehen, ist es wichtig, den Platz von allen Verschmutzungen so gut es geht zu reinigen. Darunter fallen auch magische oder klerikale Verschmutzungen. Die Runen, die im Ritual verwendet werden, sollten ordentlich und akkurat gezeichnet und die Linen gerade gezogen sein. Kreise sollten ihrer geometrischen Definition gemäß rund sein und kein Kartoffeloid. Die Symmetrie der Linen, Runen und Kreise muss so genau wie möglich eingehalten werden.



## Kapitel 5

# Schutzzauber

**E**s ist wichtig, dass das Ritual vor Magieeinflüssen von Außen und auch vor physischen Angriffen geschützt ist. Außerdem darf keine Magie nach außen dringen, wenn es nicht für die Art oder den Aufbau des Rituals nötig ist. Um böse Überraschungen zu vermeiden, sollte ein magischer Zirkel um das Objekt oder die Person gezogen werden, damit die Magie, die innerhalb des Rituals gewirkt wird, auch bei Fehlern im Inneren bleibt.



## Kapitel 6

# Ritualteilnehmer

### 6.1 Der Ritualleiter

**D**er Ritualleiter ist der Zaubernde, der alle Teilnehmer aufeinander abstimmt, die Magie in den Rituallinien überwacht und die Zauber spricht, die nötig sind. Er verwaltet und kontrolliert sozusagen die Macht im Ritual. Der Ritualleiter muss, um einen Zauber zu ritualisieren, mindestens einen Zauber auf der jeweiligen Kategorie beherrschen. Es ist auch möglich, die Aufgaben des Ritualleiters auf mehrere Zaubernde aufzuteilen, falls es Spezialisten in den verschiedenen Gebieten gibt. Eine Spezialist ist man dann, wenn man mindestens 80% der Zauber auf einer Kategorie beherrscht. So kann zum Beispiel ein Zaubernder für den Aufbau des Ritualschusses zuständig sein, danach aber den Posten des Ritualleiters an jemand anderes abgeben, der dann das eigentliche Ritual führt.

## 6.2 Zaubernde

**S**aubernde sind die Magie spendenden und/oder wirkenden Teilnehmer des Rituals. Sie schöpfen die Kraft aus dem Astralraum, um sie dem Ritualleiter zu Verfügung zu stellen.

### 6.3 Ritualwachen

**W**enn die Aufgabe der Ritualwache langweilig ist, läuft das Ritual gut.

Die Ritualwache ist eine Kämpfereinheit, im besten Fall geführt von einem erfahrenen Krieger. Es ist weniger wichtig, den Ritualplatz selber zu schützen, hier sollten 3 bis 5 Personen reichen. Wichtiger ist es, ein eventuelles Gegenritual zu erkennen und dieses frühzeitig zu stoppen. Da für die meisten Zaubernden Sichtkontakt eine Voraussetzung für die Ausübung von gerichteter Magie ist, wird sich dieses Gegenritual in der Nähe des eigenen Ritualplatzes befinden, deshalb ist es von Vorteil, eine Person bei den Ritualwachen zu haben, die Magie erkennen und auch deuten kann, wo diese ihren Ursprung hat.

### 6.4 Zielperson

**W**as ist die Person, die das Ziel des Zaubers ist, der ritualisiert wird, wie z.B. bei der Aufhebung eines Fluches.



## Kapitel 7

# Sinnvolles Nutzen eines Rituals

### 7.1 Kraft

 in Ritual kann man verwenden, um Zauber zu wirken die die persönliche Kraft des Zaubernden übersteigen würde. Dies geschieht, indem man mit der Zeit Runen mit Kraft speist und diese aufgestaute Kraft dann auf einen Schlag freilässt. Oft wird diese Möglichkeit zum Brechen von Zaubern genutzt (6.3).

## 7.2 Zauber spezialisieren

**S**ür Zauber, die eine spezielle Funktion erfüllen müssen, wie z.B. ein Exorzismus. Um den Besessenen zu schützen, und nur den Dämon aufzutreiben, müssen viele einzelne Punkte beachtet und sehr präzise Zauber gewirkt werden

### 7.3 Zauber brechen



egenrituale und das Brechen von Magiesicherungen  
ist nur möglich mit Hilfe von Ritualen.

## 7.4 Artefakte erstellen

**M**it Hilfe eines Rituals ist es möglich, Gegenstände zu verzaubern, um sie so permanent mit Magie aufzuladen, wobei man diese mit Hilfe seines eigenen Blutes bezaubern muss, um eine Bindung zu schaffen. Man kann mit Ritualen auch „leere“ magische Gegenstände wieder mit Magie auffüllen.

## Kapitel 8

### Beispielritual

ei diesem Ritual soll der Zauber „Windstoß“ an einen Fächer gebunden werden.

## 8.1 Vorbereitung

**S**ie Vorbereitung besteht aus einer Menge Laufarbeit, die auch von Lehrlingen oder anderen Personen erledigt werden kann, z.B. das Zusammensuchen von fähigen Zaubernden und Ritualwachen, das Prüfen, ob alle Utensilien vorhanden sind, die man für dieses Ritual benötigt und das Abklären der Rechtslage im jeweiligen Land in Bezug auf Magie und Rituale.

## 8.2 Planung und Aufbau

**N**achdem sich 3 Zaubernde zusammengetan und sich 3 Krieger gefunden haben, das Ritual zu bewachen, kann die Planung beginnen. Eine passende Form wird gewählt, dazu passende Zeichen und natürlich einen entsprechenden Fokus, der den Zauber im Endeffekt aufnehmen soll. In diesem Fall ist dies ein Fächer. Nun gehen ein oder alle Zaubernden los, um einen entsprechenden Platz mit ausreichender Kraft zu finden. Ist diese gelungen, werden die Ritualwachen eingeteilt und das Ritual kann beginnen. Der Platz wird als erstes von Verschmutzungen gereinigt und kleine Unebenheiten entfernt. Als Ritualform werden 2 Dreiecke, die ineinander verschachtelt sind, genutzt. Um die beiden Dreiecke wird ein Kreis gezogen. In die sich so bildenden äußeren Dreiecke werden die Runen *Aera*, *Elementum* und *Galad* gezeichnet, in den drei äußeren Kreisabschnitten findet die Kunde *Sanctum* zum Schutz ihren Platz. Im mittleren Dreieck wird ein Erdkreis platziert, der mit Wasser gefüllt wird. In das Wasser wird eine Feuersehale gestellt. Das sind die nötigen Reagenzien zum Herstellen eines magischen Gegenstandes. Um den Erdkreis wird zum Abschluss noch ein Kreis für den magischen Zirkel gezogen und die entsprechenden Runen gezeichnet.

### 8.3 Zauber wirken

**S**ie Zaubernden stellen sich auf die Runen in den Dreiecken, um schnell Kraft schöpfen zu können. Gemeinsam lassen sie nun ihre Magie an den Kraftlinien entlang in das Ritual fließen. Der Spezialist für den Schutz beginnt mit der Unterstützung der anderen Ritualteilnehmer einen magischen Zirkel als Schutzkreis um den Erdwall zu zaubern. Als nächstes werden die äußeren Schutzzauber gewirkt. Alle Schutzzauber sollten mit dem Zauber „Magiesicherung“ gesichert werden, um zu verhindern, dass das Ritual von außen gestört werden kann. Sind alle Schutzzauber gewirkt, lässt der Spezialist der Allgemeinmagie seine Kraft in den Fächer fließen, um ihn darauf vorzubereiten, den Kampfzauber „Windstoß“ aufzunehmen, woraufhin der Kampfmagier dieser Zauber auf den Gegenstand wirkt damit er gebunden werden kann. Zum Abschluss versiegeln die 3 Zaubernden den Gegenstand mit ihrer Magie.

## 8.4 Aufräumen

**N**ach dem eigentlichen Ritual ist noch der Missbrauch der Runen und der restlichen Kraft, die in ihnen verblieben ist, zu verhindern, indem man das gesamte Ritual entfernt.



## Kapitel 9

# Ritualverstärker

### 9.1 Ritual Pulver, Kreide oder Schnur

iese Gegenstände sind nützlich um die magische Kraft an den Ort des Rituals zu binden und Linien zu ziehen, die später die Magie im Ritual verteilen und magische Potenziale ausgleicht.

### 9.1.1 Herstellung von Ritualpulver

**S**ie Grundsubstanzen für das Pulver sind: Knochen auf Fisch, Vogel, und Tier des weiteren wird noch das Blut eines magischen Wesens benötigt. Bei der Nachttag wende, werden die Knochen im Feuer gebrannt. Die Knochen müssen im Verlauf der Sonne mit den Worten *Vas Magia Creo Magia* gemahlen werden. 7 Tropfen des Blutes sollen dann in 2 Pfund Pulver geträufelt werden und gut vermengt.

### 9.1.2 Herstellung von Ritualkreide

**A**us dem Pulver wird die Kreide gepresst. Dafür wird das Pulver mit reinem Quellwasser angemengt und in eine geeignete Pressform gegeben dann muss sie in den drei Tagen und Nächten während des Vollmondes trocknen. Danach wird die Kreide mit magischen Zeichen verzaubert damit sie besser die magische Energie fassen kann.

### 9.1.3 Herstellung von Ritualschnur

**D**ie Grundsubstanzen für die Schnur sind: Dünn geschnittene Haut von Fisch, Vogel und Tier des weiteren wird noch das Haar eines magischem Wesens benötigt. Die Häute und die Haare müssen von den Magier der sie Benutzen will, von Morgen grauen bis zu Abenddämmerung mit den Worten *Vas Magia Creo Magia* gedreht werden um die magische Energie in die Schnur zu binden.

## 9.2 Ritualkerzen

itualkerzen geben, wenn sie an die richtige Position gestellt werden, über ihre Brenndauer kontinuierlich magische Kraft ab und erhellen das Ritual bei Nacht.

### 9.2.1 Herstellung der Ritualkerzen

**M**an muss auf einem Bienenstock den Wachs mit Hitze extrahieren oder man kauf ihn auf dem Markt. Die Kerze wird auf einen Docht aus Leinen und Eigenhaar gezogen der ähnlich erstellt wie die Ritualschnur. Jeder Wachslicht muss mit magischen Zeichen versehen werden und die Worte *Movo Magia Ignicia* müssen rezitiert werden, bis die Kerze ausreichend Kraft aufgenommen hat.

### 9.3 Ritualdolch- oder Schwert

**S**er Ritualdolch und das Schwert sind magische Fokus die es dem Zaubernden ermöglichen magische Kraft fließen zu lassen. Gegenstände wie Dolch, Schwert und Stab können den Zaubernden vor magischen Rückschlägen oder anderen Unfällen schützen, wenn sie dem entsprechen vorbereitet sind. Das Schwert hat die selben Funktion wie der Dolch doch durch die Herstellung zu Tötungswaffe hat das Schwert quasi eine Affinität zu destruktiven Zauber wie z.B. Kampf zaubern.

### 9.3.1 Herstellung eines Ritualdolches

**S**ntweder schmiedet man den Dolch selber oder lässt ihn schmieden von einem fähigen Schmied. Das Metall muss nach jedem schmiede Durchgang im Blute des Magiers gekühlt werden um eine Verbindung zu schaffen. Dann muss der Magier den Dolch eigenhändig mit Runen verzieren und Edelsteinen Sockeln dazu die Worte *Creo Magia Kal Nuto Magia Tym* sprechen.

### 9.3.2 Herstellung eines Ritualschwertes

**S**ntweder schmiedet man das Schwert selber oder lässt es schmieden von einem fähigen Schmied. Das Metall muss nach jedem Schmiededurchgang im Blute des Magiers Gefühlt werden um eine Verbindung zu schaffen. Nach dem der Magier eigenhändig Runen in das Schwert gemeißelt hat muss er mit den Worten *Creo Magia Kal Muto Magia Tym* ein edles und reinrassiges Wesen töten wie z.B. ein Pferd ein Löwen oder ein Wolf. Die Tötung muss 24 Stunden nach dem Schmieden Passieren um den Charakter des Schwertes zu schaffen. Magische Wesen erhöhen das Potenzial der Waffe ungemein.

## 9.4 Ritualstab

**S**er Stab der auf als Zeichen des Standes des Magiers dient kann gleichzeitig ein mächtiger magischer Fokus sein über den der Magier seine Kraft fließen lassen kann. Im Ritual berührt man mit dem Stab die Knotenpunkte die man gerade bezaubert um eine direktere Verbindung zu schaffen ohne ungeschützten Kontakt mit dem Ritual zu haben.

### 9.4.1 Herstellung eines Ritualstabes

 er Stab muss auf einem edlen Holz hergestellt werden das mit Energie geladen ist z.B. Eine Eiche die vom Blitz getroffen wurde oder eine Birke die zu einer Mondfinsternis Gefällt wurde. Der Magier muss den Stab selber Herstellen und ihn mit Runen und/oder Steinen veredeln. Während des Aufbringen der Runen Werden die Worte *Creo Magia Kal Nuto Magia Tym* rezitiert.

## 9.5 Sonne & Mond

**S**ie Sonne und der Mond können die Energie für Zauber vervielfachen. Eine bekannte Tatsache ist, dass nicht permanente Zauber ihre Wirkung bei Sonnenaufgang und Untergang verlieren. Was weniger bekannt ist, ist das Kampf und Erkenntnis magie eine höhere Wirkung haben wenn die Sonne am höchsten steht. Was bedeutet, dass zur Mittagzeit der Sommer Sonnenwende diese Magie Klassen ihre größte Wirkung haben da die Sonne zu diesem Zeitpunkt ihren höchsten Stand erreicht hat. Heil und Schutz magie wiederum entfalten durch den Mond ihre Kraft und sind bei Vollmond am Kraft vollsten. Die Sonnenfinsternis ist ein Sonderfall an dem jegliche Magie einen extremen Schub erhält.

## 9.6 Sternenkonstellation

**S**ternen Konstellationen vervielfachen die Energie die in einem Ritual für eine bestimmten Zweck benutzt wird. z.B. Verstärkt der Krieger alle Kampf zauber wenn er am Himmel steht. Das Licht der Sterne kann während eines Rituals mit Spiegel die am Knotenpunkt platziert sind in das Zentrum des Kreises geleitet werden und dort die Kraft der Sternen Konstellation genutzt werden.

## 9.6.1 Krieger

## Zeichen des Kampfes

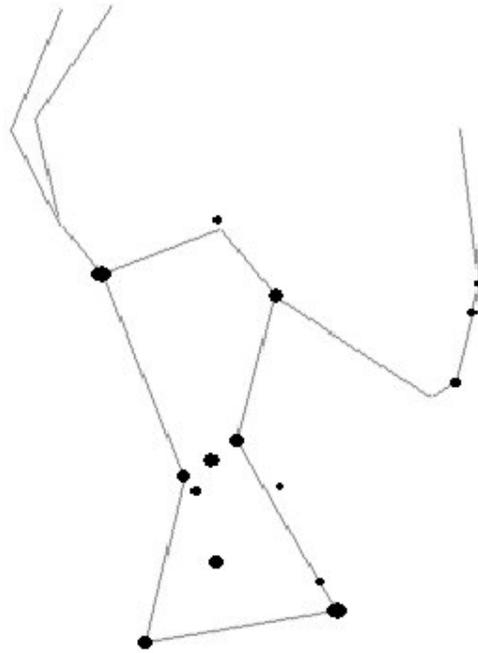


Abbildung 9.1: Sternbild des Kriegers

9.6.2 Priesterinnen

Zeichen der Heilung

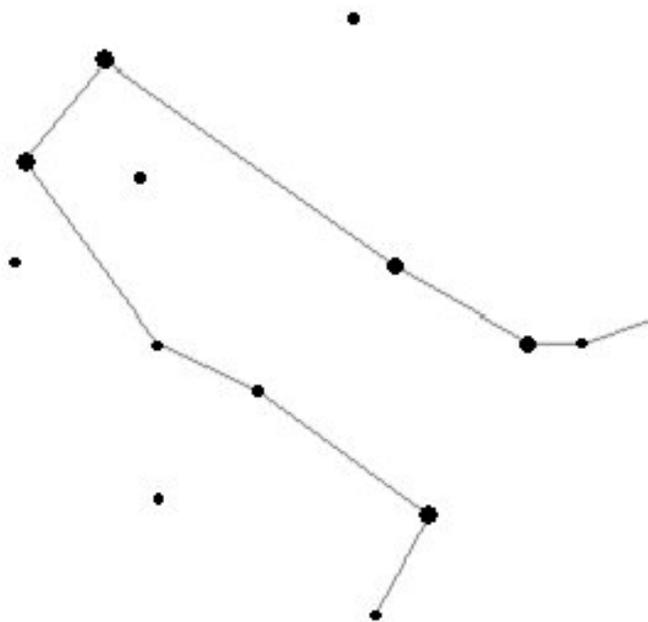


Abbildung 9.2: Sternbild der Priesterinnen

## 9.6.3 Drache

## Zeichen der Magie

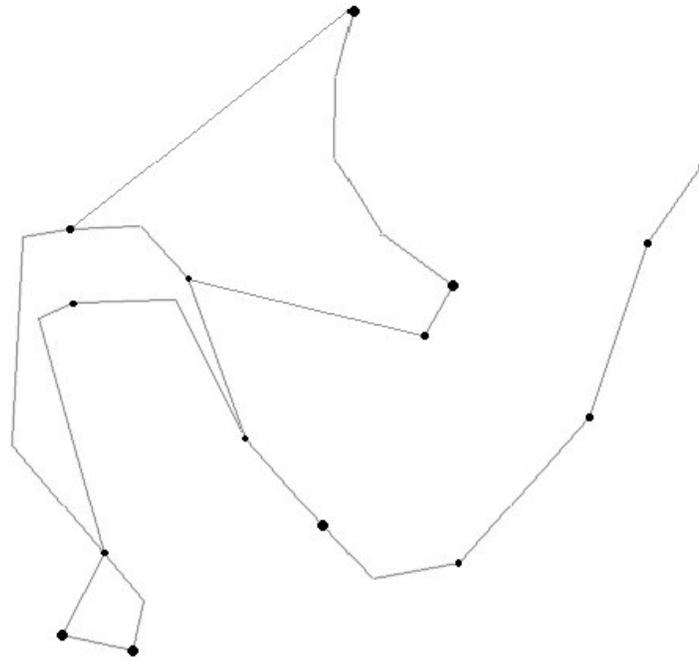


Abbildung 9.3: Sternbild des Drachens

9.6.4 Bär

Zeichen des Schusses

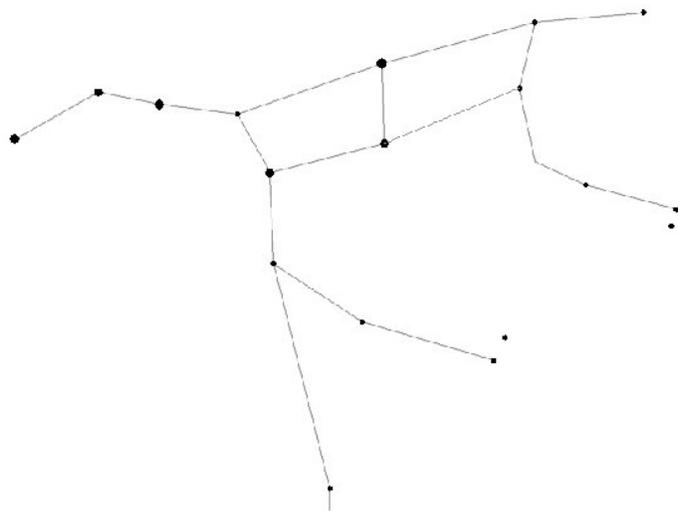


Abbildung 9.4: Sternbild des Bären

## 9.7 Ausrichtung nach Gestirnen und Knoten

ird ein Ritualkreis nach den Gestirnen ausgerichtet so muss man zu erst die Kopfrichtung des Sternzeichen berücksichtigen. Der Ritualort und insbesondere die astralen Linien müssen so ausgesucht werden, das sie zum Ritual passen oder man muss die Linien verschieben, was sehr anstrengen ist. Stimmen dann Gestirne, Astrallinen und Ritualkreis überein, kann man ein Zauber ritualisierten der fast keine Grenzen kennt.

## 9.8 Magische Kristalle, Steine & anderer Tand

 In der Natur kann man immer wieder Edelsteine oder Halbedelsteine finden die magische Energien in sich tragen. Entweder sie lagen eine lange Zeit an einem magischen Knoten oder sie sind direkt auf dem Kernelement Erde. Werden diese Steine dann noch geschliffen und eingefasst so können sie ihre natürliche Kraft entfalten und sehr hilfreich bei jeder Art von zauber sein.

## 9.9 Rituelle Bekleidung

**I**m gute Verbindung mit der astralen Kraft zu haben, die durch alles leben fließt, sollte man so wenig "totes Material" an sich haben wie möglich. Will man nicht ein Ritual nackt abhalten, so sollte man seine Ritualbekleidung so präparieren, dass der magische Fluss nicht gestört wird. Metall sollte strikt vermieden werden und dickes Leder ist auch eher hinderlich. Man kann seine Kleidung aus Fäden herstellen wie wie wie Ritualschnur gemacht ist oder seine Kleidung mittels eines Einstimmungsritual auf seine Magie einstimmen. Worauf man weiterhin achten sollte ist das man immer noch direkte Verbindung zu allen Elementen aufbauen kann. Deshalb ist es ratsam auf jedenfalls Barfuß zu ritualisieren.

## 9.10 Ausrichtung des Ritualteilnehmer

**E**s ist wichtig das die Teilnehmer von ihrem Macht-  
potenzial gleichmäßig aufgeteilt sind um eine Kraft-  
verschiebung innerhalb eines Rituals zu vermeiden.  
Die stärkeren Teilnehmer können die Schwächeren  
unterstützen um ein gleichmäßigen Energiefluss zu gewährleisten.  
Benutzt man wie in Punkt 1 beschrieben Schüre oder speziell  
hergestellte Linien so ist das verteilen der gesamten Kraft einfa-  
cher.

### 9.11 Ritualgesang

**I**m sein Körper und seinen Geist auf die Astraleschwingungen abzugleichen, kann man seinen Rhythmus mit Hilfe verschiedener Gesänge finden und die Magischemorte in diesem Rhythmus sprechen und oder singen.

## 9.12 Auslöserunen für vorbereitete Rituale

**A**uslöserunen sind nützlich um magische Wesen zu fangen oder bannen und um ein vorbereitetes Ritual einfach zu einer frei wählbaren Zeit zu Aktivieren. Um einen Auslöserune zu benutzen muss man das Ritual wie gewohnt vorbereiten. Ist das vollbracht, nimmt man die Auslöserune, die wie ein Fokus funktioniert und bespricht sie in jedem Knotenpunkt des Rituals mit dem jeweiligen Zauber der dort herrschen soll. Die Auslöserune wird mit der ganzen Kraft des Rituals gefüllt und muss daher auf einem magischen Material bestehen und absolut edel von der Machart sein.

### 9.13 Feuer, Wasser, Luft & Erde-Schalen

**V**iele Rituale benötigen die Macht der Elemente. Obwohl Luft uns immer um gibt und unsere Füße auf der Erde stehen wird ein Behältnis für alle Elemente benötigt um sie in einem Ritual zu nutzen. Zwei Möglichkeiten sind gängig eine große Schale die alle Elemente aufnehmen kann und vier einzelne Schalen für die Elemente. In der großen Schale werden Ringe von innen nach außen gezogen. Zuerst einer auf Luft, dann einer auf Wasser, dann ein Erdring und in der Mitte das Feuer die Schale selber wird mit allen Symbolen der Elemente verziert. Diese Methode ist geeignet um im Zentrum des Ritualkreises die elementare Kraft zu sammeln. Nutzt man die vier Schalen sollte jede mit dem jeweiligen Symbol gezeichnet sein und speziell mit dem Elementen verbunden sein. Die vier Schalen lassen sich leicht in einem Ritualkreis verteilen und können die Kräfte der einzelnen Elemente leichter aufnehmen.

## Anhang A

### Schlusswort

 ituale sollten nur durchgeführt werden, wenn man sich seiner Sache absolut sicher ist. Es ist durchaus möglich, Dämonen oder andere magische Wesen die von Magie angezogen werden, auf sich aufmerksam zu machen. Und nicht selten richtet ein schief gelaufenes Ritual verheerende Verwüstungen an.



## Anhang B

### über den Autor

orig Feuerklinge wurde als Sohn eines Söldners 229 nach Zeldrik in Schemurien geboren. Mit 18 Jahren wurde er von Meister Laran als Schüler angenommen. Als Meister Laran im Fürstentum Zarorien zum Hofmagier wurde, legte Magister Feuerklinge seine Meisterprüfung ab und wurde in Holzenau in Zarorien sesshaft und nahm seinerseits einen Lehrling auf.

Nachdem er 255 nach Zeldrik in Engonien einige persönliche Verbindungen mit dem Land schloss siedelte er 257 nach Fanada über und wurde zum Lehrer für Allgemein- und Ritualmagie an der Akadmeie zu Ahd Dwl berufen.

Im Jahre 258 nach Zeldrik wurde er zum Gildenmeister der Steinmeßgilde von Fanada.



Abbildung B.1: Zeichen des Gorix Feuerklinge