

Liber Phoenicies II
erste überarbeitete Version

Florian Phelleas Phönixflug
Magus Galad, Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis

Für Lix, Ayla und Kaya
Für meine Eltern, meinen Bruder, meinen Neffen und meine
Nichte

Im Gedenken an:
Magister Dereon Garad von Ayd Owl
Varn Chamounde Adeptus Cantus Harmonae
Scolarius Frederic Ruhrac von Ayd Owl
Miasaris Toreville Adepta der Academia zu Nektor
263 nach Jeldrik

Vorwort zur zweiten überarbeitete Auflage:

Während ich die Möglichkeit hatte die ursprüngliche Version an der Academia Clavis Munndi Grenzbrueckensis mit dem Komfort einer eczellenten akademischen Bildungseinrichtung im Rücken zu verfassen schreibe ich nun diese Überarbeitung quasi als Privatperson aus meinen eigenen vier Wänden heraus. Dies ist auch der vornehmliche Grund, warum es sich hierbei nicht um ein neues Werk handelt, was eigentlich durchaus möglich wäre, sondern lediglich eine Neuauflage, in der sich fast die Hälfte des geschriebenen Textes gewandelt hat. Die viel bemängelte chaotische Struktur hat sich nicht zum Besseren geändert, obwohl ich mich entschlossen habe auf die Auszüge der Thesys zu verzichten. Dafür sind mit den Gastartikeln meiner Frau und einiger treuer Kollegen durchaus neue Qualitäten von fundamentaler Relevanz hinzugekommen und ich hoffe auch die Leser, die einen “echten Phönixflug” erwarten befriedigen zu können.

Mit Akademischen Grüßen Magus Galad Florian Phelleas
Phönixflug im Jahre 263 nach Jeldrik

Vorwort:

Dies ist das erste vollständige Buch, daß ich publiziere. Ich hoffe, daß noch viele folgen werden, doch werde ich hiermit den Anfang machen. Es ist keine zwei Jahre her, seit dem ich an der Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis aufgenommen wurde und kein ganzes Jahr, seit mir die Ehren und Würden des Magus Minor verliehen wurden. Dennoch habe ich in den Jahren am Hofe des Markgrafen Jerevan von Arkenwald und in meiner Zeit an der Akademia Ayd Owl aus Engonien einiges Wissen gesammelt, daß sich lohnt niederzuschreiben.

Dieses Buch ist mehr eine Sammlung von fortgeschrittenem und manchmal recht spezialisiertem Wissen. Es ist ausdrücklich nicht zur Lektüre für Anfänger geeignet und viele beschriebene Prozeduren können sich als äußerst gefährlich herausstellen, sollten sie nicht von fachkundigem Personal durchgeführt werden. Da es kein übergeordnetes Thema und keinen roten Faden gibt wird sich die Lektüre unter Umständen als nicht ganz einfach herausstellen, dafür wird der geneigte Leser aber unter anderem auch mit Wissen belohnt werden, daß sich in keinem anderen arkanen Werk finden lassen wird. Meine Freunde und meine Familie werden in wohlgemeintem Zweifel den Kopf schütteln, aber in meiner kurzen Zeit an der Clavis Mundi ist mir der Ruf ange-tragen worden Praksisnah zu sein. Auch wenn mir dies in meiner Zeit der Wanderschaft nie jemand vorgeworfen hätte und ich mich selber nicht als solchen sehe, so muß ich doch gestehen, bei objektiver Lektüre meiner Texte, die ein oder andere Phrase zu entdecken, die dem wohl gerecht wird. Drum will ich an dieser Stelle eingestehen, daß ich tatsächlich den holden Pfad des Sammelns von Weisheit um der Weisheit willen verlassen habe

und meine Suche nach Wissen zur Zeit von nur all zu munda-
nen Zielsetzungen bestimmt wird. Solcherart gestärkt kann ich
Ihnen nun, nicht ohne einen gewissen Stolz, die akademischen
Früchte meines bisherigen Lebens präsentieren.

Mit akademischen Grüßen

Florian Phelleas Phönixflug,
Magus Minor Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis im Jah-
re 259 nach Jeldrik

Inhaltsverzeichnis

1	Magietheorie	9
1.1	Pyrodynamik	9
1.1.1	Pyrostatik:	13
1.1.2	Übergang zur Pyrodynamik	19
1.1.3	Corporeale Fuerformen	22
1.1.4	Finale Worte:	25
1.2	Grundzüge der Astral-Theorie	26
1.2.1	Der Astralraum	26
1.2.2	Die Astralmatrix	29
1.2.3	Der Astralkörper	30
1.2.4	Die Astralsignatur	33
1.2.5	Die Astralsicht	40
1.2.6	Der Astralpuls	43
1.3	Schicksal und Chaos	47
1.3.1	Schicksal und Chaos	48
1.4	Hexalogie	70
1.5	Subglobule	82

1.5.1	I: Theorie	82
1.5.2	II: Anwesenheit einer Globule	86
1.5.3	III: Natur einer Globule	89
1.5.4	IV: Ergebnisse	91
1.5.5	V: Schaffung einer Globule	98
1.6	Narrativum	102
1.7	Transdimensionale Dislocation	115
1.8	Komponentensubstitution	124
1.9	Finale Wirkungsdauer	131
1.10	Animagie	137
1.11	Oktagon	139
2	Condra	143
2.1	Südlande von Condra	143
2.2	Miasaris Toreville	156
2.2.1	Völker und Wesen Condras	156
3	Grenzbrueck und die Schatten	169
3.1	Von Miasaris Toreville	170
3.1.1	Grenzbrücker Orkisch	171
3.2	Auszuege aus der Thesys	176
4	sonstige Publikationen	179
4.1	Grundlagen der Alchemie	179
4.1.1	Einführung	179
4.1.2	Die Elemente	181
4.1.3	Andere Stoffe	183
4.2	Metall Essenzen	186
4.3	Meistermagier	194

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	7
5 Terminologie	205
A über den Autor	223

Kapitel 1

Magietheorie

1.1 Pyrodynamik

In der Pyrodynamik beschäftigen wir uns vornehmlich mit Feuer oder stark feuerhaltigen Substanzen. Die komplette Pyrodynamik ist sowohl Elementarmagisch, als auch hermetisch konsistent, in dem man die Phlogiston/Caloricum-Theorie zur Übersetzung benutzt. Ich werde hier einen Elementarmagischen Ansatz benutzen. Wenn sie eine rein thaumaturgische Ansicht bevorzugen, ersetzen sie einfach nur das Wort Feuer durch Caloricum.

Feuer ist das leichteste der Elemente. Leichter noch als Luft, welches wir eigentlich in unserem alltäglichen Sprachgebrauch und normalen Weltverständnis als leicht wahrnehmen. Auf der

anderen Seite ist Luft flüchtiger, als Feuer, wodurch, vorallem in Kombination mit dem Leichtigkeitsunterschied, eine charakteristische und wichtige Dynamik entsteht. Feuer ist nach der Luft das zweitflüchtigste Element. Ohne jetzt mit Elementaristen in allzugroße Glaubensdiskussionen verstrickt zu werden möchte ich diese Behauptung nicht beweisen, sondern sie durch die, in der Pyrodynamik verwendete Definition von leicht und flüchtig, axiomatisch begründen.

Leicht := Je leichter ein Objekt ist, desto mehr strebt es nach Oben ¹. Können sich Objekte ungehindert bewegen, dann ordnen sie sich ihrer Leichtigkeit (bzw. der Schwere genannten reversiblen Leichtigkeit) entsprechend an.

Flüchtigkeit := Flüchtigkeit ist ein Maß für den inneren Zusammenhalt eines Stoffes. Je mehr ein Stoff dazu tendiert, bei gleichbleibendem äußeren Einfluss zu dissoziieren, desto flüchtiger ist er.

Beispiel: An dieser Stelle möchte ich auch schon direkt die ersten Beispiele geben um das Prinzip zu verdeutlichen. Bekannterweise steigt warme Luft nach Oben. Sie ist also leichter, als kalte Luft. Das liegt laut den fundamentalen Prinzipien der Pyrodynamik an dem Gehalt an Feuer in der Luft. Warme Luft enthält mehr Feuer, als kalte Luft. Daher ist warme Luft leichter und steigt nach Oben.

Auf die gleiche Weise tendiert kalte Luft dazu länger an einem Flecken zu verweilen. Während sich von einem Feuer er-

wärmte Luft schnell in einem Raum ausbreitet und auch schnell wieder verfliegt, sollte man vergessen die Fenster geschlossen zu halten, tendiert kalte Luft, wie zum Beispiel Nebel² dazu so lange zu verweilen, bis sie von den Sonnenstrahlen erhitzt wird³.

In der Phlogiston-Theorie versehen wir das Caloricum mit einer negativen schweren Masse. Stoffe werden beim Verbrennen bekannterweise schwerer, da beim Verbrennungsprozess Phlogiston frei wird und so die Gesamtmasse zunimmt. Warme Substanzen sind dementsprechend leichter, da sie Caloricum an sich, in Form von Wärme, binden.



1.1.1 Pyrostatik:

Feuermagie oder feuerhaltige Magie wird gerne und oft benutzt, vorallem zur Energieübertragung. Energie kann leicht und mit relativ geringem Verlust in Feuer, genauer gesagt Feuerbewegung (aber das ist eine eigenständige Vorlesung), umgewandelt werden und umgekehrt. Dies ist eine der fundamentalen Prinzipien der Pyrostatik, welcher wir uns widmen wollen, bevor wir zur Pyrodynamik übergehen.

Wir können jeder Art von Materie einen Pyrostatistischen Koeffizienten zuordnen, welcher linear beschreibt, wieviel Energie und Zeit wir aufwenden müssen um ein durchschnittliches Element durch ein Feuerelement zu ersetzen. Der Pyrostatistische Koeffizient ist eine reelle Zahl zwischen Null und Eins und besonders hoch bei leicht verfeuerbarer Materie und sehr niedrig bei entsprechend resistenten Substanzen. Das Extremum Eins nimmt er ausschließlich bei elementarem Feuer und das Extremum Null niemals an. Für die Anwendung ist der Pyrostatistische Koeffizient nur auf bestimmten Intervallen nützlich, denn er hat leider die Angewohnheit solcherart Materienspezifisch zu sein, dass er sich verändert, sobald sich die elementare Zusammensetzung des untersuchten Stoffes ändert.

Beispiel: Zum Beispiel unterscheiden sich der Koeffizient eines kalten Stückes Holz und der eines handwarmen Stückes nur unwesentlich, doch sobald beim Holz eine gewisse Sättigung an Feuer erreicht ist ändert sich die Pyrostatik sprunghaft und der Koeffizient wird in diesem Spezialfall sprunghaft größer. Im Volksmund sagt man, das Holz brennt.

Dieses Beispiel führt uns direkt zur nächsten fundamentalen Eigenschaft der Pyrostatik, der pyrostatistischen Äquivalenz. Da Feuer ein sehr flüchtiges Element ist neigt es dazu eben keine Accumulationen zu bilden, sondern sich gleichmäßig zu verteilen. Ein warmes Objekt wird so lange Feuer an die Umgebung abgeben, bis es selber die gleiche Temperatur erreicht hat, wie seine Umgebung. Dabei wird die Menge an Feuer einer bestimmten Substanz immer mit dem pyrostatistischen Koeffizienten gewichtet.

Beispiel: Um ein Bett im Winter zu wärmen legt man einen Ziegelstein ins Herdfeuer, oder auf den Ofen. Der Ziegelstein nimmt Feuer aus dem Ofen auf, bis er die gleiche Temperatur erhalten hat, wie der Ofen. Dann, unter den Decken platziert, gibt er das Feuer an das Bett und die darin befindliche Person ab, bis er seinerseits die Temperatur des Bettes angenommen hat. Würde man gleiches mit einem gleichgroßen Block Eisen (oder Kupfer) machen, die einen höheren pyrostatistischen Koeffizienten haben, dann würde sich das Metall zwar sehr viel schneller auf die Temperatur des Ofens erhöhen, aber auch genauso schnell wieder abkühlen und nicht so viel Feuer speichern können, wie der Stein.

¹Oben ist natürlich eine Frage des Bezugssystems und der Topologie des Raumes. Ich gehe hier der Einfachheit halber von einem einfach orientierten Bezugssystem aus und bitte den geneigten Lesen dieses Attribut selber bei Bedarf zu verallgemeinern.

²Der natürlich erswerenderweise auch noch recht viel Wasser enthält.

³Vorausgesetzt wir haben keine eigenständige Luftbewegung.

Wie wir in diesem Beispiel auch schon angedeutet haben hängt die Geschwindigkeit auch mit dem pyrostatistischen Koeffizienten zusammen, oder besser gesagt mit dem Gradienten der Pyrostatistischen Koeffizienten. Je größer der Gradient, desto schneller der Austausch von Feuer. Außerdem gibt das allgemeine Gradientenfeld darüber hinaus die Richtung des Feuer-austausches an.

Beispiel: Es gibt Kochpfannen mit Metall und andere mit Holzgriff. Der Holzgriff ist dazu da die Hände vor der heißen Pfanne zu schützen. Da der Metallgriff einen hohen pyrostatistischen Koeffizienten hat, nimmt er schnell von der heißen Pfanne Feuer auf, während der Holzgriff mit dem niedrigen Pyrostatistischen Koeffizienten dafür länger braucht. Da außerdem der pyrostatistische Faktor des Holzgriffes näher an dem der umgebenden Luft liegt, als der des Metalls wird bei dem Holzgriff außerdem eine signifikante Menge des Feuer eher an die umgebende Luft abgeführt, als an den Griff selber, was die Zeit außerdem noch verlängert.⁴

Ein hohes lokales Gefälle und ein hoher und schneller Austausch von Feuer kann selbst von mundanen Personen als Flam-

⁴Eine interessante Anmerkung an dieser Stelle ist die Anwendung des (Kampf)Zaubers um eine Waffe zu erhitzen. Im Allgemeinen ist es mit diesem Zauber auch möglich hölzerne Waffen und dergleichen zu erhitzen, doch in der Anwendung muss man leider oft beobachten, dass dies in vielen Gegenden oder bei manchen Waffen einfach nicht zu funktionieren scheint. Dies liegt daran, dass der Gradient sehr leicht durch elementarmagische Felder beeinflusst werden kann und mitunter in manchen Gebieten der elementarmagische Einfluss so hoch ist, dass das projizierte Feuer schon abgeführt wird, bevor es sein Ziel erreicht.

men, Licht, oder eine Rötung des entsprechenden Werkstoffes wahrgenommen werden, wobei dort die Quantifizierung nicht immer eindeutig ist. Auch recht heißes Metall kann mundanen Personen als unverfärbt erscheinen und die Erkenntnis für ihre Augen setzt erst bei einem noch höheren Gradienten des Feuer-austausch an.

Verbrennen

Selbst der Austausch von Feuer kann mit einer quasistatischen Näherung eben noch als Pyrostatik interpretiert werden, aber spätestens beim Verbrennen werden wir nun an die Grenze zur Pyrodynamik stoßen. Als Verbrennen beschreiben wir den Übergang von einem Stoff zu einem anderen durch die Abgabe von Feuer. Trivialstes Beispiel dafür ist das Verbrennen eines Holz-scheites zu Asche. Beim Verbrennen werden Stoffe im Allgemeinen schwerer, was natürlich darin begründet ist, dass Feuer-Elemente des Ausgangsstoffes durch andere Elemente ersetzt werden, die zwangsweise natürlich alle schwerer sind, als Feuer. Im Allgemeinen ist der Pyrostatische Gradient zwischen Ausgangs- und Endstoff so hoch, dass er einerseits eine kontinuierliche weitere Verbrennung aufrechterhalten kann und andererseits sogar für Mundane sichtbar ist. Um die pyrostatische Verbrennung zu initialisieren muss dem Ausgangsstoff eine charakteristische Menge an Feuer zugefügt werden. Wie viel dies genau ist richtet sich sowohl nach dem Pyrostatischen Koeffizienten, als auch nach der Elementaren Konfiguration des Ausgangs, des Endstoffes und der Umgebungsstoffe. Da bei dem Austausch von Elementen und somit der Elementaren Transmutation von

einem Stoff zu einem anderen, der Gradient ebenfalls durch die umgebenden Elemente verändert wird beeinflussen diese die Transmutation, auch wenn sie selber keine Veränderungen eingehen.

Zusätzlich zu der quasistatischen Näherung müssen wir uns hier auch noch einer quasilokalen Näherung bedienen. Denn die initialisierende Menge Feuer ist proportional zu dem Teil der Fläche, in dem sie angewendet wird. In der Regel wird man um ein Stück Holz zu verbrennen nicht dem gesamten Stück so viel Feuer zuführen, dass es verbrennt, sondern man wird einem lokal begrenzten Stück so viel zuführen, dass das lokal begrenzte Stück anfängt zu brennen. Wenn nun bei dem Initialstück, die Verbrennung eingesetzt hat, wird die dabei frei werdende Menge Feuer wiederum umgebende Flächen initialisieren und so weiter. Die Verbrennung wird nach der elementarmagischen Theorie dadurch initialisiert, dass man sich des axiomatischen Begriffes der Flüchtigkeit bedient. Erhöht man den Anteil des Feuers in einer gewissen Substanz, so neigen die Elemente des Feuers innerhalb der Substanz dazu sich gegenseitig abzustößen. Ist nun der Gradient dieser Feuer zu Feuer Abstoßung höher, als der Feuer zu Umgebung Abstoßungsgradient, so werden wieder Feuer-elemente frei. Daher funktionieren die meisten Verbrennungen auch besser, wenn der zu verbrennende Stoff von viel Luft umgeben ist. Da die Luft das einzige Element darstellt, dass noch flüchtiger als Feuer ist, ziehen die Luftelemente noch zusätzlich Feuer-elemente aus dem Stoff, während alle anderen Elemente, vorallem Erz (und/oder Wasser), sie zurückstoßen würden.

Pyrostatistische Formen

Die topologische Form von Feuer wird im Allgemeinen durch das Wechselspiel mit ihrer Umgebung, sprich den umgebenden anderen Elementen, bestimmt. Das feurige Firmament ist hierbei sicher das einfachste und vertrauteste Beispiel, dass jedem Leser bestens bekannt ist. Sowohl Sonne, Sterne, als auch Kometen nehmen im Allgemeinen eine Kugelform an, da sie selber, fast ausschließlich aus Feuer bestehend, vollständig von Luft umgeben sind. Da sie weniger Flüchtig sind, als die umgebende Luft streben sie danach, relativ zur Luft, nicht zu dissoziieren und eine möglichst kleine Oberfläche zu bilden, was im euklidisch dreidimensionalen Fall natürlich eine Kugel ist. Gleichzeitig sind sie leichter, als die umgebende Luft, was ihre Position am Himmel in approximativ erster Näherung hinreichend beschreibt.

Erdgebundene pyrostatistische Formen sind im Allgemeinen komplexerer Natur, da sie, im Gegensatz zum feurigen Firmament, dem Wechselspiel mehrerer Elemente unterliegen. Ein statisches, erdgebundenes Feuer kann man topologisch am ehesten mit einer Trapezartigen Grundstruktur mit, nach oben gerichteten, Fortsätzen beschreiben. Die nach oben gerichteten Fortsätze werden im Allgemeinen als Flammen bezeichnet. Der trapezartige Körper entsteht hauptsächlich durch das Wechselspiel mit Humus und Erz bzw. erdehaltigen Substanzen (je nachdem an welche Elementartheorie sie glauben). Durch die extrem hohen Leichtigkeitgradienten wird das Feuer zur kompakten Formgebung gezwungen, wodurch der Rumpf der Flamme entsteht. Die Flammen als solches werden durch das Wech-

selspiel des Flüchtigkeits- und Leichtigkeitsgradienten der Feuer und Luft Grenzschicht bestimmt. Der Flüchtigkeitsgradient zeigt nach unten und versucht die Form des Feuers auf eine kompakte erdgebundene Form zu bringen, während der Leichtigkeitsgradient nach oben wirkt und das Feuer über die Luft erheben will. In einer homogenen Flamme würde sich ein Gleichgewicht einstellen und eine einzelne kompakte Form entstehen, die je nachdem, ob der Leichtigkeits- oder Flüchtigkeitsgradient höher ist erd- oder himmelsgebunden wäre. Da nun aber fern der Theorie kein Feuer homogen ist bilden sich Gebiete mit verschiedenen Verhältnissen zwischen dem Leichtigkeits- und dem Flüchtigkeitsgradienten heraus. Jene lokalen Gebiete haben verschiedene Dynamiken und Anordnungsparameter, ihren superpositionierten Gradientenfeldern entsprechend. Das führt in der Regel dazu, dass ein Erdgebundenes Feuer sich nicht wie ein kompakter Makroskopischer Körper verhält, sondern kontinuierlich Teile als Funken und/oder Flammenzungen abspaltet.

1.1.2 Übergang zur Pyrodynamik

Nun müssen wir sogar den quasistatischen Fall verlassen und vollends zur Pyrodynamik übergehen. In der klassischen Lehrmeinung wird dies anhand der pyrodynamischen Formen gemacht, woran auch ich mich hier halten will. Wie der geeignete Leser bei den Anmerkungen zum feurigen Firmament bereits bemerkt haben wird ist ein Komet natürlich nicht rund (bzw. wenn wir dreidimensional euklidisch rund meinen, dann sagen wir im Alltag meist “kugelförmig”) sondern hat einen (oder ggf. mehrere) Schweif(e). Diesen Schweif können wir nicht mehr, wie

im quasistatischen Fall des erdgebundenen Feuers mit der Interaktion verschiedener Elemente oder der Inhomogenität erklären (da hier die Elemente Feuer und Luft fast in Reinform vorliegen), sondern müssen die Geschwindigkeit mit einbeziehen. Konkret herrscht bei einem Kometen das gleiche Gleichgewicht, wie beim oberen Teil eines erdgebundenen Feuers, mit dem Unterschied, dass sich die Gradienten in Bezug auf die Oben/Unten Richtung auf Geodäten, also im Äquilibrium befinden. Im Allgemeinen sagen wir dazu “fest himmelsgebunden”. Daher bleibt allein die Geschwindigkeit der Bewegung des Kometen durch die Luft als Störfaktor für die ansonsten statischen Gradienten. Die Geschwindigkeit wirkt nicht überall gleich, da sie keine Rotationssymmetrie bezüglich des Kugelmittelpunktes aufweist. Betrachten wir den zweidimensionalen Schnitt durch die Kugel, so wirkt sich die Geschwindigkeit oben und unten stärker auf den Gradienten aus, als in der Mitte. Die Wechselwirkungen zwischen Luft und Feuer sind ja im Allgemeinen langreichweitig und nicht auf die Oberflächenelemente beschränkt. Während jetzt den Luftelementen in der Mitte eine Anzahl an Feuerelementen multipliziert mit dem Radius des Kometen entgegensteht, so nimmt die Anzahl der Elemente nach oben und unten hin entsprechend ab, was sich natürlich auf den Gradienten und damit die Formgebung auswirkt. Ferner ist natürlich die Wechselwirkung zwischen den Elementen nicht instantan, sondern durch die elementare Austauschgeschwindigkeit begrenzt, wodurch die Gradientenmodifikation entsprechend gewichtet wird. Approximativ nimmt die Geschwindigkeitsstörung durch die Bewegung in erster Näherung eine paraboloidale Form, die sogenannte Laminarströmung an, die mit der absoluten Geschwindigkeit als

Faktor gewichtet wird.

Bevor wir diese Erkenntnis auf den Kometen anwenden möchte ich diese Erkenntnis am Beispiel eines Feuerstrahles näher verdeutlichen. Ein Feuerstrahl ist die kontinuierliche Ausstoßung von Feuer in eine Richtung und bewegt sich mit einer anfänglichen gleichen Geschwindigkeit durch die Luft. Sobald die Feuerelemente nun aber in Wechselwirkung mit der umgebenden Luft kommen ändern sich ihre jeweiligen Gradienten und dementsprechend auch ihre Geschwindigkeiten. Die äußeren Elemente werden langsamer, während die inneren nahezu gleich schnell bleiben. Dadurch entsteht eine nahezu perfekte Paraboloiden Form, deren Grad und Exzentrizität von den Anfangsbedingungen gegeben werden, so dass der Feuerstrahl eben keine Röhre (oder Lanze) ist, wie wir es eigentlich gerne hätten um seine Energie möglichst effizient zu fokussieren.

Wenn wir also nun konkret eine Feuerkugel mit einer paraboloiden Laminarströmung überlagern, dann bekommen wir vorne eine elliptische Form und der vordere Teil der Kugel wirkt leicht deformiert, während wir hinten eine konkav, elliptische Form bekommen sollten. Dies wäre auch der Fall, wenn wir die Wechselwirkung der Feuerelemente oben und unten vernachlässigen könnten, die durch Luftelemente getrennt sind. Ein Komet würde so stets zwei Schweife ausbilden, die homogen aus Feuer bestehen und die Form der Spitzen zwei ineinander verschränkter Parabeln hätten. In der Realität können wir allerdings die Wechselwirkung der Schweife nicht vernachlässigen und ihre Wechselwirkung und die Wechselwirkung mit der Luft

im Zwischenraum, gewichtet mit der Geschwindigkeit ergibt ein hochgradig inhomogenes Ensemble, wie bei den Flammen eines erdgebundenen Feuers. Daher werden sich bei einem reellen Kometen in der Regel die beiden idealisierten Schweife zu einem einzigen vereinen, der aus einer Ansammlung von Gebieten aus Luft und Feuer besteht.

1.1.3 Corporeale Feuerformen

Zum Ende dieser Vorlesung möchte ich noch einen kleinen Ausblick auf die Wechselwirkung von Feuerformen mit den metaphysischen Kräften geben und den Leser zum eigenständigen Nachforschen und Reflektieren anregen. Dieser Abschnitt ist daher nur zur Einführung gedacht und in keinsten Weise vollständig oder abgeschlossen.

Als corporeale Feuerformen bezeichnen wir im Allgemeinen Wesen und Manifestationen metaphysischen Ursprungs, die einen Körper aus elementarem Feuer besitzen oder einen, dessen dominierende Hauptkomponente Feuer ist. Zu Ersterem zählen z.B. Feuerelementare, -geister, -herren, -dschinne, noncorporeale Phönixe, Drachen und Harpyien⁵ etc. pp. Zu letzterem reguläre Drachen, Phönixe, Feuersalamander usw..

⁵Ja, eine noncorporeale Feuerhapyie, ein noncorporealer Feuerdrache oder ein noncorporealer Phönix sind corporeale Feuerformen. Das Adjektiv bezieht sich jeweils auf das Attribut Feuerform oder Erd/Humuskörper welche vollständig disjunkt sind. Achten sie in der akademischen Ausdrucksweise stets auf ihre Definitionen und Abhängigkeiten.

Allen ist gemein, dass neben der physischen Komponente ihrer Körper, also dem Zusammenspiel, der aufbauenden Elemente, ihre Form darüber hinaus durch ihre Metaphysischen Qualitäten, insbesondere des Lebens und der Magie, bestimmt wird. Wie bei allen Metaphysischen Fragestellungen gerät hier die Elementartheorie an ihre Grenzen und da wir uns Anfangs der Vorlesung nicht auf ein vier-, fünf- oder sechskomponentiges Elementarsystem (oder irgendein anderes) festgelegt haben, können wir nun leider nicht mehr consistent elementartheoretisch argumentieren. Um trotzdem nicht auf den letzten paar Schritten den Grundtenor dieser Vorlesung zu verändern will ich mir mit folgendem Postulat behelfen, welches der Leser bitte innerhalb dieser Vorlesung, und nur innerhalb dieser Vorlesung, als gegeben annehmen soll.

Postulat I (über die Metaphysik der Elementartheorie im Rahmen der Pyrodynamik): Metaphysische Kräfte wirken weder auf die Zusammensetzung, noch die Transmutation von Elementen, sondern ausschließlich auf deren eigensinnige und globale Dynamik.

Bislang funktionierte die gesamte Pyrodynamik ohne zuhelfenahme von Magie und andere Metaphysischen Komponenten und die Dynamik eines mundanen Feuerballs ist in erster Näherung dieselbe, wie die eines magisch erzeugten, doch nun wollen wir mit diesem Postulat ein weiteres Ensemble von Möglichkeiten aufzeigen.

Die pyrostatistischen und -dynamischen Formen werden durch den Flüchtigkeits- und Leichtigkeitgradienten bestimmt, welche

durch die Wechselwirkung mit den anderen Elementen ausreichend beschrieben werden. Nun sind aber natürlich beides dynamische Eigenschaften und unterliegen damit obigem Postulat und der Beeinflussung durch metaphysische Quellen.

Wenn wir schon ohne metaphysische Einflüsse so viele Komponenten hatten, dass es sich kaum asymptotisch beschreiben ließe, so wachsen uns spätestens jetzt jegliche Freiheitsgrade über den Kopf hinaus. Daher möchte ich nicht versuchen dieses Phänomen gänzlich zu untersuchen, sondern lediglich mit einem Beispiel eine Anschauung vorgeben.

Beispiel: Der Corpus eines Feuerelementars besteht fast ausschließlich aus reinem Feuer, dass nach dem bisher gelernten bei umgebender Luft Kugelform annehmen und bei jedweder anderen Umgebung dissoziieren sollte. Nun nehmen allerdings Feuerelementare meist eine gefällige Form und nicht ihre pyrostatistische Idealform an. Die erreichen sie, indem sie durch ihre metaphysischen Eigenschaften (in diesem Fall wiederum Lebenskraft und Magie) ihre entsprechenden lokalen Gradienten so ändern, dass eine gefällige Form entsteht und sie z.B. statt als Feuerball, als annähernd humanoides Wesen erscheinen.

Diese Möglichkeit steht natürlich nicht nur corporealen Wesen, sondern auch jedweder corporealen Form zur Verfügung, seien es Zauber, Seelenfeuer oder gar clerikalen Feuermanifestationen.

1.1.4 Finale Worte:

Ich hoffe Sie durch diesen kleinen Ausblick in die Pyrodymanik zu eigenen Nachforschungen inspiriert und Ihnen gleichzeitig das Handwerkszeug für weiterführende Literatur an die Hand gegeben zu haben. Viele Feuerelementaristen werden auf intuitivem Wege bereits alles hier gesagte verinnerlicht haben, aber ich hoffe, dass auch sie erfreut sein werden nun ein kleines theoretisches Konstrukt für ihre alltäglichen Umgangsformen an der Hand zu haben. Alle anderen Elementaristen und Hermetiker werden in Zukunft durch diese Einführung vielleicht ein besseres Verständnis für die Arbeit und Werke der Pyromantie erhalten. Zumindest hoffe ich das. Wie immer ist akademischer Austausch und Reflektion über dieses Thema sehr willkommen und ich bin über die üblichen Wege erreichbar.

Mit akademischen Grüßen Magus Galad Florian Phelleas
Phönixflug

1.2 Grundzüge der Astral-Theorie

von Cordobayan

1.2.1 Der Astralraum

Gemäß der bekannten Thaugittertheoriethaugitter nach seiner Magnifizienz, Magister Gisswald, ist jedwede Existenzebene vom allumfassenden *Thaugitter* durchzogen. Damit einher geht die Tatsache, dass der sogenannte *Astralraum*, welcher sozusagen die natürliche Umgebung des Gitters darstellt, ebenfalls an jeder Existenzebene anhaftet beziehungsweise diese überlagert und von jedem Ort nur einen kleinen Schritt entfernt ist. Die *Astralenergie*, welche nach aktuellem Kenntnisstand als eine Menge von *Energiequanten* aufgefasst wird, fließt auf den Fäden des Thaugitters und existiert daher nur im Astralraum. Diese Quanten

werden in der Einheit Thaum gemessen. Die Einwirkung auf den Zustand und die Gegebenheiten einer anderen Ebene mittels der Astralenergie bei der Durchführung eines Zaubers wird durch die entsprechende Ansammlung und Gestaltung der astralen Energie und der astralen Strukturen an jenem Punkt des Astralraums erreicht, der dem Ort der Wirkung in der gewünschten Existenzebene entspricht. Dabei ist vom Zaubern den die Überführung des astralen Konstruktes aus dem Astralraum in jene Ebene zu leisten, was letztlich die Manifestation der angestrebten Zaubervirkung herbeiführt.

Laut Magister Gisswald ist

der Astralraum vom Thaugitter ausgefüllt. Dieses besteht aus Fäden, welche an ihren Überschneidungspunkten durch Knoten verbunden sind. Die Energiequanten fließen auf diesen Fäden und durch diese Knoten und bilden damit die Astralenergie. Wie dicht die Maschen des Gitters sind, die sich durch das Gewebe von Fäden und Knoten ergeben, ist örtlich durchaus unterschiedlich. Auch die natürliche Energiedichte variiert in einem breiten Spektrum, sodass teilweise die Begriffe Fäden, Stränge und Bahnen verwandt werden, um unterschiedliche Kategorien von Energiepotentialen zu differenzieren. Auch die Knoten werden bisweilen in Gruppen unterteilt, je nachdem wie viele Fäden sich in ihnen kreuzen.

Der Astralraum kann von magisch begabten Wesen wahrgenommen und auch besucht werden. In ihm erscheint

alles, was die materielle Welt ausmacht erst einmal als leicht verschwommener und substanzloser Schatten. Energetische Eigenschaften allerdings treten dort substantiell zu Tage und können interagieren und manipuliert werden. Die Fäden des Thaugitters bilden dort den Untergrund und astrale Konstrukte wie Matrices und Auren sind die dort existierenden Objekte. Lebewesen, welche per Definition über eine ihnen eigene *Vitalenergie* verfügen, erscheinen im Astralraum als eine Aura, deren genaue Beschaffenheit dem erfahrenen Betrachter allerlei Aufschluss über das Wesen selbst liefern kann. Und jeder Gegenstand, der Träger einer Applicatio ist oder dessen MaterialmanifestationsphaerenMaterie von einem astralen Konstrukt geprägt wurde, weist im Astralraum eine Präsenz auf, die seinem Schatten Substanz gibt. Selbstverständ-

lich sind dort auch arkane Konstrukte oder Spuren von vormals gewirkten Applicationes existent, die nicht an ein materielles Objekt gebunden sind oder waren.

Insbesondere folgt daraus der Schluss, dass es im Astralraum nicht möglich ist, manipulierend auf ein Objekt der materiellen Ebene einzuwirken, welches keine energetische Repräsentation besitzt und dort nur als substanzloser Schatten existiert. Eine Interaktion mit solchen Objekten ist nur auf der materiellen Ebene möglich. Ein Anwender muss also eine Komponente finden, die sowohl in der astralen als auch der materiellen Ebene existiert und die er im Astralraum derart beeinflussen kann, dass sie das Zielobjekt in der materiellen Welt in der gewünschten Weise ver-

ändert. Das Mittel der Wahl ist hier häufig die Elementarmanifestation, da ausreichend reine Herbeirufungen der Elemente arkan aktiv sind und im Astralraum existieren.

Jede Präsenz im Astralraum, die nicht an eine physische Form auf der materiellen Ebene gebunden ist, kann sich dort mit jeder denkbaren Geschwindigkeit bewegen und ist, was die Erreichbarkeit von Orten angeht, nur durch astral existente Barrieren, Wesenheiten, Strukturen oder den Mangel an Struktur beschränkt. Einem materiellen magiebegabten Wesen muss es allerdings erst einmal gelingen, die Bürde seines materiellen Körpers zumindest zeitweise abzustreifen, um in diesen Genuss zu kommen.

1.2.2 Die Astralmatrix

Wenn der natürliche Urzustand eines bestimmten Ortes im Astralraum als Gitter bezeichnet wird, so kommt für künstlich dort hervorgebrachte Objekte der Begriff *Matrix* zur Anwendung. *Matrices* bestehen ebenfalls aus Fäden, die durch Knoten miteinander verknüpft sind und auf denen Astralenergie fließt. Allerdings unterscheidet sich eine Matrix vom Gitter durch die ihr innewohnende Ausrichtung. Die Energie, die durch die Matrix fließt ist zielgerichtet auf eine bestimmte Wirkung, welche somit aus der Matrix entsteht. Man spricht daher bei den natürlichen Energieströmen auf dem Gitter auch von *roher Astralenergie* und bei der Energie innerhalb einer Matrix von *gerichteter Astralenergie*.

Die *Matrices* werden aus den Fäden gewoben, indem man sie durch Knoten mit-

einander verbindet. Letztlich werden sie mit Astralenergie angereichert, welche je nach Wirkungsweise in der Matrix verbleibt, um diese zu stabilisierung und ihre Wirkung zu speisen oder sie zielgerichtet verläßt, um auf andere Konstrukte in der Umgebung einzuwirken. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass eine *Applicatio* im Allgemeinen aus mehreren *Matrices* besteht, welche verschiedene Aspekte der gemeinsamen Wirkung erbringen.

Das hauptsächlich ausrichtende Element ist dabei der Thesiskern, welcher eine *Applicatio* erst definiert und als Primärmatrix bezeichnet wird. Eine optionale Sekundärmatrix kann die Wirkungsweise einer *Applicatio* unter Umständen noch verändern, wobei häufig *Conditionalmatrix*-

ces, Detectionsmatrices oder Transmutationsmatrices zum Einsatz kommen. Möglich sind noch weitere Schichten mit einer Tertiärmatrix, einer Quartärmatrix und so fort. Dabei reicht das Spektrum von örtlichen und räumlichen über zeitliche Eigenschaften des Spruches bis hin zu einer genau differenzierten und unterschiedlichen Wirkung auf verschiedene Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs. Eine Wirkmatrix oder Effektmatrix erfüllt bei Sprüchen mit physischen Auswirkungen die Manifestation auf der materiellen Ebene. Die näheren Details der Spruchkonstruktion sollen hier

aber außen vor bleiben.

Der gängige Ursprung einer Matrix im Astralraum ist die vorsätzliche Konstruktion einer solchen durch ein magiebegabtes Wesen. Inwiefern die genauen Details und Ausprägungen dieser Matrix jetzt dem Vorsatz des Anwenders entstammen, oder ob diese sich eher bei der Durchführung ergeben haben, sei dahingestellt. Ebenso können natürliche Ereignisse auf anderen Ebenen als dem Astralraum zur Bildung von Matrices führen, wie zum Beispiel die Entstehung eines Wesens einer natürlich magiebegabten Spezies.

1.2.3 Der Astralkörper

Letztlich verfügen alle magiebegabten Wesen neben ihrer Aura zusätzlich über eine

natürliche astrale Repräsentation – ihren Astralkörper. Die Verbindung von *Vitalener-*

gie und *Astralenergie* in einem Wesen ist es, welche das magische Talent ausmacht. Der Astralkörper, oder Astralleib, eines Anwenders ist ein natürlich entstandenes Konstrukt aus astralen Fäden, welches in seinem natürlichen Zustand den materiellen Körper annähernd nachbildet. Die unzweifelhaft existenten Sonderfälle von stark abweichender Form zwischen materiellem Leib und Astralleib, im Allgemeinen bezogen auf willentliche Veränderung und im Speziellen auf gestaltwandlerische Wesenheiten, möchte ich hier zwar erwähnen aber nicht näher auseinandersetzen.

Die wohl prominenteste Manifestation der Verbindung von *Vitalenergie* und *Astralenergie* eines magiebegabten Wesens ist das Blut. Zumindest wenn wir einen Fokus auf jene Wesenheiten legen, welche die uns vornehmlich be-

kannten Ebenen der Existenz als Einheimische bevölkern. Magister Gymtura spricht dabei von Sanguis als Destillat von Elementarquanten. Aber auch viele andersartige Existenzformen besitzen einen irgendwie gearteten *sanguinalen* Energieflussfacetten, welcher zum Einen der Träger ihrer Lebenskraft ist und in dem sich zum Anderen ihre arkanen Begabung manifestiert. Bislang unbestätigte Aussagen einiger angeseher Experten gehen davon aus, dass die Strömung arkaner Energieeinheiten durch den Astralkörper im Astralraum sogar ganz ähnliche Funktionen erfüllt, wie es der Blutstrom durch einen materiellen Körper tut.

Unlängst kam eine Theorie auf, welche die Existenz von sogenannten *Micromatrizen* im Blut von Lebewesen propagiert. Dabei wären es diese Matrices, welche den Astralkörper bilden, und die

im Leib eines Begabten aktiv und im Leib eines Mundanen inaktiv wären. Eine magische Einwirkung auf den Körper eines anderen, mundan oder begabt, würde nun durch Manipulation der dort vorhandenen *Micromatrizen* ausgeführt. Da diese Theorie allerdings noch keine finale Reife erreicht hat, kann ich hier keine Stellung dazu nehmen ¹. Unzweifelhaft jedoch ist, dass Blut, sowol von magiebegabten als auch mundanen Wesen, eine enorm ergiebige Quelle arkaner Energie darstellt, was sämtliche Schriften zu den *Verbotenen Pforten* ² belegen. Die herausragende Eigenschaft des Astalkörpers ist es, dass die gesamte Matrix dieses Konstruktes in unübertroffenem Maße dem Willen seines Besitzers unterworfen

ist. Das magische Talent definiert sich dadurch, dass der Magiebegabte in der Lage ist, mit seinem Willen die Struktur des Thaugitters, seiner Fäden und Knotenpunkte zu verändern. Dies tut er vornehmlich, indem er diese Elemente der ihn umgebenden Struktur mit seinem eigenen Astralkörper ergreift und manipuliert. Erst mit einiger Erfahrung und Übung wird den Gitterstrukturen, vor allem bei Applicationes mit Fernwirkung, mit dem bloßen Willen eine Veränderung aufgezwungen.

Wenn ein Anwender in der Lage ist, über die Wahrnehmung des Astralraums hinaus, auch gänzlich dorthin überzuwechseln, dann geschieht dies durch die zeitweise Trennung

¹Der Mangel an Reife drückt sich vor allem darin aus, dass es noch keine Veröffentlichung gab, die hier bewertet oder auch nur zitiert werden könnte.

²Ich unterlasse an dieser Stelle eine genauere Quellenangabe, da diejenigen, denen das Thema geläufig ist, die Quellen kennen, und alle anderen, die Quellen nicht kennen sollten.

des materiellen Leibs vom Astralleib. Der Körper wird auf der Ursprungsebene zurückgelassen – hoffentlich gut geschützt – und der Astralkörper kann sich im Astralraum mit einer wesentlich größeren Freiheit bewegen und ausschließlich mit dort substantziellen Wesen und Objekten interagieren. Einige For-

schungen auf dem Gebiet der Translokations- und Portalmagietranslokation zielen darauf ab, den Weg durch den Astralraum, welcher zwei Punkte der materiellen Ebene sehr viel schneller verbinden kann, als das auf herkömmlichen Wegen möglich ist, auch für den Transport des materiellen Körpers zu nutzen.

1.2.4 Die Astralsignatur

Wie eingangs erwähnt, ist es nur die energetische Präsenz eines Objektes, welche im Astralraum Substanz hat und die eine Interaktion mit anderen dort existenten Strukturen ermöglicht. Diese Präsenz ist von den energetischen Eigenschaften des Objektes abhängig. Namentlich wurden die *Vitalenergie* und die *Astralenergie* genannt. Wobei die

Vitalenergie sich in der Aura darstellt und die *Astralenergie* die astrale Repräsentation bildet, welche sich in der jeweiligen Matrix manifestiert.

Bei magiebegabten Wesen ist diese Matrix meist äußerst komplex und wird wie bereits dargelegt als Astralleib bezeichnet. Tatsächlich sind bei einem magischen Wesen nicht wirklich zwei von ein-

ander unabhängige Arten von Energie vorhanden, sondern diese Energien sind derart fest miteinander verflochten, dass man sie als eine einzige Art von Energie mit Ausprägungen auf mehreren Skalen betrachten sollte.

Der Begriff *Astralsignatur* bezeichnet nun die Gesamtheit aller Eigenschaften, welche das Aussehen³ eines arkanen Konstruktes im Astralraum ausmachen. Dabei sind vor allem die konkreten Ausprägungen all jener winzigen Details begriffen, welche bei der Konstruktion von Matrices sozusagen als Freiheitsgrade in der Konstruktionsvorschrift der Applicatio undefiniert bleiben. Selbstverständlich muss eine Wirkmatrix exakt der vorgegebenen Struktur entsprechen, welche für eine

bestimmte Applicatio definiert ist, aber der erforschte, dokumentierte, vermittelte und vor allem willentlich und wissentlich beeinflussbare Detailgrad ist nun einmal endlich, wohingegen der reale Detailgrad arkaner Strukturen kontinuierlich unendlich fein ist. Dies führt insbesondere dazu, dass einem arkanen Konstrukt auf den feineren Ebenen die basisstrukturellen Ausprägungen des Astralleibs seines Erschaffers aufgeprägt werden. Man spricht von einer *Imprintation*.

In Ihrem bekanntesten Werkstufen diskutieren Lurgis und Sig die Eigenschaften von arkanen Konstrukten und teilen die kontinuierlich feiner werdenden Detailgrade dabei in mehrere Schichten ein, die sogenannten *Signifikanzebenen*. Dabei ist für diese Kategorisierung in erster

³Der Begriff *Aussehen* soll hier stellvertretend stehen für die durch das Objekt herbeigeführte Wahrnehmung, wie auch immer ein astral Wahrnehmender die entsprechenden Sinneseindrücke interpretiert.

Linie relevant, wie signifikant der betrachtete Detailgrad für die zu wirkende Applicatio ist. Selbstverständlich liegt die Grenze zwischen den oberen und den unteren Signifikanzebenen bei verschiedenen Applicationes an verschiedenen Stellen der Skala, aber nebenbei haben sie die *Untersten Signifikanzebenen* als jene definiert, welche nach aktuellem Wissensstand keine Bedeutung für die meßbare Wirkungsweise einer beliebigen Applicatio haben. Allerdings haben sie dabei außer Acht gelassen, dass die in diesem Bereich enthaltenen Informationen, nämlich die Imprintation von astralen Mustern, sehrwohl signifikant sind. Und zwar als Gegenstand der Analysemagie.

Je nach Natur und Ausführung einer Applicatio ist die Imprintation mehr oder weniger dominant und entsprechend mehr oder weniger leicht zu erkennen, aber sie ist im-

mer vorhanden. Natürlich entstandene Strukturen, worunter auch der Astralkörper selbst fällt, nehmen in den Untersten Signifikanzebenen eine konkrete Ausprägung an, welche der Natur des Wesens oder Objektes entspringt und entsprechend dem versierten Analytiker Aufschluss über inhärente Eigenschaften des Trägers dieser Matrix gibt.

Diese Astralsignatur ist so einzigartig, wie das Wesen oder Objekt selbst, welches die arkane Repräsentation trägt. Die Parallele zum Lesen der Aura im Falle eines Lebewesens, sei es mundan oder begabt, ist hier keineswegs verwunderlich. Tatsächlich sind sämtliche Erkenntnisse aus der Aura ebenfalls in der Astralsignatur zu erkennen und es gibt bislang keinen bekannten Fall von inkonsistenten Anzeichen zu spezifischen Eigenschaften zwischen der Auraanalyse und der Signaturana-

lyse. Dies hat zu der landläufigen Anerkennung der Theorie geführt, dass die Aura prinzipiell ein Teil der Astralsignatur ist, der bei mundanen Lebewesen singulär zu Tage tritt, und bei magischen Lebewesen vom Astralleib geprägt und ergänzt wird. Nicht von Ungefähr setzen die Applicationes, welche eine Veränderung der von außen sichtbaren Aura beinhalten, auf die willentliche Manipulation des Astralkoerpers, wodurch die Aura unvermeidlich angepasst wird.

Wie zu Beginn angesprochen, so bildet das Thaugitter die strukturelle Basis des Astralraums und ihre Fäden und Knoten sind das Material, aus denen die arkanen Konstrukte, die Matrices, gewoben werden. Dieses Gitter hat bekannterweise einen natürlichen Urzustand, welcher sich von Ort zu Ort auch unterscheiden kann. Fakt jedoch ist, dass das Gitter nach jedwedem

Eingriff immer wieder in seinen Urzustand zurückstrebt, dauere dies auch noch so lange. Man kann es als eine Art Entropie in Bezug auf dort erschaffene Konstrukte oder willentlich herbeigeführte Veränderungen betrachten. Um diese aufrecht zu erhalten, bedarf es immer irgendeiner Form von kontinuierlicher oder zumindest regelmässiger Energiezufuhr. So sehr das Gitter aber auch bestrebt ist, seine natürliche Form anzunehmen, so sehr lässt es sich von höherenergetischen – man spricht hier von *dominanten* – Phänomenen aber auch verändern.

Ein Energievorkommen wird dadurch immer Einfluss auf seine unmittelbare Umgebung nehmen und dieser eine Imprintation seiner eigenen Astralsignatur aufprägensignaturen. Wie stark dies geschieht ist von der energetischen Differenz zwischen dem Konstrukt und der Um-

gebung abhängig. Tatsächlich beeinflussen sich mehrere Konstrukte auch gegenseitig, wobei das Energiepotential ausschlaggebend für den gegenseitigen Grad der Imprintation ist. Wie oben kurz angesprochen, führt der Vorgang des Webens einer arkanen Struktur unter Einsatz des Astralkörpers unweigerlich dazu, dass dem entstehenden Konstrukt auf den Untersten Signifikanzebenen, welche über die eigentliche Form und Funktion der Matrix hinausgehen, ein Abbild der Astralsignatur des Erschaffers aufgeprägt wird. Dies ist der tieferliegende Grund dafür, dass man von derart brillianten Analysemagiern gehört hat, welche aus einer Applicatio Schlüsse ziehen konnten, mit welcher Absicht diese erschaffen wurde, da der Gemütszustand des Wirken den sich zum Zeitpunkt der Wirkung in bestimmten Eigenschaften seiner Astralsigna-

tur niedergeschlagen hat, welche im Thesiskern ihre Spuren hinterließ. So sind starke Emotionen wie große Wut für den Kundigen in einer Matrix ablesbar, auch wenn der Konstrukteur der Applicatio einer gänzlich nüchternen und rein akademischen Magietradition angehört, welche die astralen Gebilde ohne Rückgriff auf emotional begründete Energien zu erschaffen pflegt.

Wie die meisten natürlichen Phänomene weist auch die Astralsignatur eine schier unendlich anmutende Menge von Details auf, welche die Gelehrten in verschiedene Dimension mit ihren jeweiligen Ausprägungen unterteilen. Aber auch hier muss man davon ausgehen, dass auf dem aktuellen Stand der Wissenschaft noch einige Eigenschaften unentdeckt verbleiben. Nichtsdestotrotz ist der erfahrene Analyst nun in der Lage, die konkrete Ausprägung jeder Eigen-

schaft einer betrachteten Astralsignatur zu benennen und zu beschreiben. Unter Anwendung der standardisierten Nomenklatur und den Notationsvorschriften seiner Spektabilität Magister Berthold Kinkerleindokumentation ist eine ausführliche und nach Stand der Forschung umfassende Dokumentation von analysierten Astralsignaturen möglich. Auf diese Weise kann man sich die Einzelheiten einer einmal gesichteten Signatur notieren und später Vergleiche anstellen, oder jemand anderem die Unterlagen für vielfältige Zwecke zur Verfügung stellen.

Was damit allerdings nicht umsetzbar ist, wäre die Ausrichtung einer gewirkten Applicatio auf die derart definierte Astralsignatur. Eine Detectionsmatrix oder eine sonstige Conditionalmatrix zur Einschränkung oder Abwandlung der Wirkung eines Thesiskerns und dergleichen Konstrukte

benötigen eine astrale Struktur, anhand derer sie eine bestimmte Astralsignatur erkennen können. Für solche Anwendungen benötigt man ein Muster der entsprechenden Astralsignatur. Dieses muss entweder in Form eines vorhandenen arkanen Konstruktes vorliegen, welches die aufgeprägte Signatur seines Erschaffers aufweist, oder es ist, wie in den meisten Fällen, an die Astralrepräsentation eines physischen Objektes gebunden.

Die erwähnten Applicationes vom gewünschten Erschaffer sind nur dann als Muster geeignet, wenn ihre aktive Wirkungsdauer noch anhält, da sie ansonsten bereits der Entropie des Thaugitters ausgesetzt sind, welche ihre Struktur langsam aber sicher wieder zermürbt. Außerdem enthalten sie zwar, wie eingangs geschildert, eine Aufprägung der Astralsignatur ihres Erschaffers in den Untersten Signifikan-

zebenen ihrer Gestalt, prägen diese aber nicht aktiv ihrer Umgebung auf.

Anders hingegen ist es mit einer Probe der Essenz des betreffenden Besitzers der gewünschten Astralsignatur. Schon kleine Mengen seiner rohen *Astralenergie* oder seiner *Vitalenergie* sind ausgezeichnete Träger seiner Signatur und auch ein winziger Splitter des Konstruktes seines *Astralkoerpers* vermag immer noch eine deutliche Spur aufzuprägen. Man spricht in diesem Zusammenhang von der *Resonanz*. Wie ebenfalls vormals beschrieben, besteht eine untrennbare Verbindung zwischen der körperlichen Essenz – dem Blut – und den astralen Energien, sowie zwischen dem physischen Leib und dem Astralleib. Nicht umsonst mahnt das Allaventurische Konvent in den Anhängen des Codex

Albyricusalbyricus den Magier davor, sein Haar oder seine Fingernägel zu schneiden und dem Barbier zu überlassen. Weiterhin sind tatsächlich einige Applicationes bekannt, die sich explizit damit befassen, Körperproben für die Nutzung als Zauberkomponenten unbrauchbar zu machen. Neben abgetrennten Teilen des Körpers eines magiebegabten Wesens sind aber auch solche Objekte zu beachten, die bei Ausübung arkaner Tätigkeiten mit der Essenz des Besitzers der Astralsignatur angereichert wurden. Ich verweise hier auf die Applicationes der hohen Ars Artefactis, welche mitunter das Einbringen von eigener *Vitalenergie* in den Gegenstand beinhalten. Auch ein Artefakt ist damit als Muster für die Astralsignatur seines Erschaffers geeignet.

1.2.5 Die Astralsicht

Die Wahrnehmung magischer Phänomene gehört zum Grundwerkzeug eines jeden Magieanwenders, sei es nun unbewusst, intuitiv, instinktiv oder mit voller Absicht und sogar unter großer Anstrengung. Das legen nicht nur die Schriften von Meister Felsengrat nahegrundausbildung, sondern es liegt für jeden leicht nachvollziehbar schon in der Natur des Magieanwenders an sich begründet. Das magische Talent eines Wesens wurde bereits mit seinem Astralkörper in eine untrennbare Verbindung gebracht. Nun geht mit der Existenz einer Astralrepräsentation des magisch begabten Wesens und der Verquickung mit dessen Geist und Willen nicht nur die Fähigkeit einher, dass der Magieanwender auf die Astralebene einwirken kann, sondern dass er umgekehrt ebenfalls die Ein-

wirkung der Astralebene auf seinen Astralkörper erfährt. Dies ist als astrale Wahrnehmung zu verstehen, wobei sich der Begriff *Astralsicht* eingebürgert hat, obwohl er bei weitem nicht für alle Betroffenen zutreffend ist.

Hier sollen die Erkenntnisse von Magistra Mechthild van Bruunsvieck Erwähnung finden, welche auf umfangreichen empirischen Erhebungen basieren und in ihrem sehr aufschlussreichen Werkwahrnehmung deutlich ausgeführt sind. Um nur das in diesem Falle Wesentliche zu erwähnen, sei gesagt, dass die Wahrnehmung astraler Phänomene bei jedem einzelnen Anwender grundsätzlich einmal verschieden ist, da sie sehr stark von der persönlich zugrunde liegenden mentalen Herangehensweise eines Magiekundigen an die Magie selbst ab-

hängt. Doch ebenso, wie die jeweiligen *Magiethorien* verschiedener Anwender häufig sehr große Ähnlichkeit haben, beziehungsweise sich in eine von wenigen groben Kategorien einteilen lassen, so haben auch die Arten der Wahrnehmung von arkanen Strukturen viele Gemeinsamkeiten. Häufig handelt es sich um eine stark optisch ⁴ ausgerichtete Interpretation dessen, was der eigene Geist an Eindrücken vom Astralkörper erhält. Daher der Begriff *Astralsicht* der im Folgenden repräsentativ für jedwede Form der astralen Wahrnehmung stehen soll.

Die gängigste – da für praktische Anwendungen fast unverzichtbare – Form der *Astralsicht* ist das grundlegende Erkennen der bloßen Präsenz von thaumatischen Struk-

turen und Strömungen. Die raffinierteren Sprüche hingegen erlauben dem geschulten Anwender sehr viel detailliertere Erkenntnisse über ein betrachtetes Subjekt und bilden den Bereich der Analysemagie. Wie in der Literaturwahrnehmung ausführlich dargestellt, kann diese *Ars Clairobservantia* grundsätzlich in zwei Kategorien unterteilt werden. Als da wären die Sprüche der passiven Wahrnehmung von Phänomenen in der Umgebung und die Sprüche zur aktiven Untersuchung eines konkreten Subjektes.

Erstere haben den Vorteil, meist mit relativ geringem Aufwand verbunden zu sein, da der Wirker nur seine eigene Wahrnehmung auf eine bestimmte Art von Signal hin ausrichtet, welches bereits ohne sein Zutun auf der Astral-

⁴Die akustisch basierte Form der Wahrnehmung vieler bardenmagischer Anwender sei hier als prominentes Gegenbeispiel angeführt.

ebene existiert und nur darauf wartet, wahrgenommen zu werden. Allerdings ist der Informationsgehalt dieser Applikationen äußerst gering. Letztere hingegen beruhen meist auf einer aktiven Stimulation des Subjektes mit der darauf folgenden Interpretation seiner Reaktion und können bei Einsatz von ausreichend Kraft und einem umfangreichen Erfahrungsschatz des Anwenders eine erstaunliche Fülle von Erkenntnissen über ein analysiertes Subjekt hervorbringen. In Anbetracht dieser Fakten ist es nicht verwunderlich, dass der Einsatz passiver Wahrnehmung häufig der Anwendung aktiver Untersuchung vorausgeht.

Den Aussagen Magister Felsengrats zufolgegrundausbildung ist davon auszugehen, dass nur eine verschwindend geringe Menge aller Magiebegabten Wesen, welche in noch so geringem Rahmen bewusst

und willentlich mittels ihres Astralleibes mit der Astralebene interagieren, also Magie wirken, nicht in der Lage ist, astrale Phänomene wahrzunehmen. Laut seiner Argumentation wird jeder Lehrer, egal welcher Tradition er folgt, seinen Schüler an irgendeinem Punkt seiner Ausbildung ein arkanes Konstrukt erschaffen lassen. Der Magister geht sogar davon aus, dass dieser Punkt in den meisten Fällen eher früher als später erreicht wird, und es sich meist um eine der grundlegendsten Lektionen handelt. Nun ist das Erschaffen eines Konstruktes aus Thaugitterfäden nicht gerade leichter, wenn man nicht in der Lage ist, zu sehen, was man gerade aufbaut. Daher scheint Magister Felsengrat der Schluss geradezu nahe zu liegen, dass jener Lehrer, der seinem Schüler diese Aufgabe gegeben hat, ihn vorher gelehrt hat, zumindest die eigenen

Konstrukte während der Erschaffung wahrzunehmen. Von da an ist die Astralsicht als solche kein allzu großer Schritt mehr.

Und jene Magieanwender, denen nicht das Privileg einer geordneten Ausbildung durch einen versierten Lehrer vergönnt ist, werden ebenfalls die

einfache Logik nicht von der Hand weisen können, dass es eine unnötige Erschwernis bedeutet, im Astralraum völlig blind zu agieren. Also werden sie tunlichst möglichst früh danach streben, ihre Wahrnehmung auf die astrale Ebene richten zu können.

1.2.6 Der Astralpuls

Wie bereits eingangs erwähnt, strebt das Thaugitter allerorts und jederzeit gegen seinen örtlichen Urzustand. Alle Abweichungen von diesem Zustand in seiner Struktur sind einer Art Entropie unterworfen. Von Magieanwendern oder sonstigen Phänomenen geschaffene Konstrukte bleiben nur solange bestehen, wie sie durch inhärente oder zugefügte Astralenergie immer

wieder und immer weiter stabilisiert werden.

Nun ist dieser Verfall, der astrale Konstrukte erodiert, im Allgemeinen von kontinuierlicher Natur. Das bedeutet, er geht stetig und gleichmäßig von statten. Allerdings kann es selbstverständlich auch zu astralen Phänomenen kommen, welche eine Destabilisierung von Strukturen im Astralraum schlagartig beschleunigen oder

vorantreiben. Die *Ars Contraria* liefert hierfür viele Beispiele. Aber solche Phänomene müssen nicht immer auf die Einwirkung von Magieanwendern zurückgehen, sondern können auch der eigenen Natur des Astralraums entstammen.

Das wohl bekannteste derartige Phänomen ist der *Astralpuls*, welcher zu jedem *Phasenwechsel* ⁵ in Form einer energetischen Welle über das Thaugitter läuft. Diese Welle belastet jedes Konstrukt, welches von der ursprünglichen Struktur des Gitters abweicht, in seiner Stabilität und viele Applicationes sind nicht darauf ausgelegt, diese Eruption zu überstehen. Zwar wäre es durch Einsatz von mehr Astralenergie möglich, die Stabilität des Konstruktes zu erhalten, darauf wurde bei diesen Sprüchen aber im

Rahmen der Kosten-Nutzen-Abschätzung gezielt verzichtet.

Daher kennt man so viele Sprüche, deren Wirkungsdauer auf eine Tagesphase beschränkt ist.

Im Zusammenhang mit der Imprintation von Astralsignalen gilt nun als empirisch belegt, dass die Entropie des Astralraumes beim Abbau von Strukturen nicht etwa bei den feineren Details eines Konstruktes beginnt, sondern tatsächlich vorrangig die groben Formen als erstes destabilisiert. Die unteren Signifikanzebenen einer Matrix sind offensichtlich nicht so anfällig für die Kräfte, welche der Astralpuls durch den Astralraum schickt, wie es die oberen Ebenen sind. Aus diesem Grunde ist es auch nach dem Kollaps einer Applicatio und dem

⁵Auch geläufig als *Tagesphasenwechsel* sind damit Sonnenaufgang und Sonnenuntergang bezeichnet.

damit verbundenen Ende seiner Wirkungsdauer noch einige Zeit lang möglich, die Details der Untersten Signifikanzebenen des nun inaktiven Konstruktes zu lesen und zu analysieren, bevor diese letztlich von der Entropie völlig verwischt werden.

Für die Bewohner der uns bekannten materiellen Ebene ist der Astralpuls an den Wechsel zwischen den *Tagesphasen* gekoppelt, wobei dies sicherlich nicht in der selben Form auf all' die anderen Existenzebenen zu übertragen ist, welche ebenfalls vom Thaugitter durchzogen werden und die ebenfalls von einem Ort im Astralraum repräsentiert werden. Es ist davon auszugehen, dass an solchen Orten, beispielsweise auf der Elementarebene des Feuers, eine ande-

re analoge Definition von Phase vorhanden ist, die sich auf dort natürlicherweise existente Phänomene stützt.

In der physischen Welt geht mit dem Phasenwechsel eine Veränderung der Gestirne einher. Es kommt zur Änderung der Lichtverhältnisse und fast jedes Lebewesen ist von einer Veränderung seines Verhaltens betroffen. Inwiefern es aber eine Wechselwirkung der Gestirne mit ihrer Astralrepräsentation und dem Astralpuls gibt, konnte laut Dr. Brunner bislang nicht zweifelsfrei gezeigt werdenzyklen. Allerdings legt der Mangel an selbigen Gestirnen in den meisten Teilen des Astralraums den Schluss nahe, dass es sich bei dieser Koinzidenz nur um einen örtlichen Effekt handelt.



1.3 Schicksal und Chaos

Dissertation Florian Phelleas Phönixflug

Anmerkung des Autors: Dies ist eine Mitschrift meiner Dissertation und Antrittsrede an der Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis. Sie wurde verfaßt von meinem Schreiber Answin aus Tibur, der sich wieder einmal die künstlerische Freiheit genommen hat zu editieren und literarische Ergänzungen vorzunehmen. Ich habe mich entschieden diesen Bericht solcherart subjektiv gefärbt einzubinden um dem geneigten Leser eine eigene Meinungsbildung frei nach Stauffer zu erlauben.

1.3.1 Schicksal und Chaos

Dissertation Florian Phelleas Phönixflug: Deterministisches Schicksal und Chaos

Es war noch Winter in Grenzbrueck und nur zaghaft ließen sich die ersten Anzeichen des Frühlings außerhalb der Mauern der Akademie sehen. Florian war nach längerer Abwesenheit gerade mal eine Woche wieder an der Akademie und hatte sich zusehens verändert. Sein Körper wirkte schwächlich und aufgezehrt und seine Haare waren grau-weiß geworden, aber sein Geist war umso schärfer. Er hatte mit der Akademieleitung geredet und ihm wurden volle Ehren und Würden eines Magus Minor zugestanden. Natürlich noch vorbehaltlich seiner Dissertation, die auch gleichzeitig seine Antrittsvorlesung an der Akademie werden sollte. Eine der ältesten und wichtigsten Traditionen der Akademischen Welt lag nun vor ihm. Bei seiner Disputation und der darauf folgenden wissenschaftlichen Disputation würde sich entscheiden, ob die Magister und Senatoren ihn als einen Gleichen unter Gleichen aufnehmen würden, oder ob ihm die Zukunft eines unbedeutenden Wandermagiers blühte.

Der alte Florian hätte wohl vor Angst geschlottert, obwohl ein akademischer Disput sein Fachgebiet gewesen wäre, aber der neue Florian war kalt wie Eis, als er beobachtete, wie sich langsam der Hörsaal füllte. Vor den Toren und in den Hallen stand seit Tagen sein Vortrag angeschlagen “Deterministisches Schicksal und Chaos” alle waren eingeladen, aber es würde auf die ankommen, die in der ersten Reihe sitzen würden. Die Magister und Senatoren, seine zukünftigen Kollegen, wenn alles glatt lief.

Mit seiner Magnifizienz rechnete er nicht, D Àshencourt würde außer Hauses sein, genauso, wie der vermisste Palantor, aber wer von den Hohen Damen und Herren Senatoren würde kommen? Wenn der Vortrag Eindruck machte konnte er vielleicht sogar Assistent von einem der Excellenzen werden. Ein kleines Lächeln stahl sich über sein Gesicht als er daran dachte, daß Inaris vielleicht hier sein könnte, aber die junge Adeptin, die er so oft gehänselt hatte, weil sie ohne Robe und mit einem Schwert bewaffnet durch die Weltgeschichte zog, hätte sich lieber den linken Daumen abgeschnitten, als sich in eine Theorievorlesung zu setzen.

Der Saal füllte sich zusehends. Wie es schien waren vielen Mitglieder der ehrwürdigen Hallen den Aushaengen gefolgt. Freilich war eine Disputatio eines angehenden Magus Minor nichts ungewöhnliches und doch eilte Phoenixflug ein Ruf voraus... ein Ruf aus alten Tagen.

Langsam füllten sich auch die ersten Reihen. Ganz vorne nahm Senatorin Lauschenberg Platz. Ihres Zeichens Praetor Primus für die Magia Galadae und damit von besonderem Interesse für Phoenixflug. Sie verfügte über die Administratio bezüglich der Vorlesungen der Magia Galadae und wie bekannt war, war ihr Einfluß im Hohen Rat - dank des Krieges der im Reiche herrschte - ein besonderer. Alle hier wussten, daß Sie auf der Suche nach einem neuen Assistentus gewesen war. Wenig glücklich war ihre Hand in diesen Angelegenheiten bislang gewesen. Magus Minor Bremerius... Sein Name, als derjenige einer der ersten Verräter am Reiche, geisterte noch immer durch die Hal-

le, auch wenn niemand wagte ihn offen auszusprechen. Aber dies war nun schon Jahre her.

Nun schritt Cornelius Luchtenfels durch die Bankreihen. Hinter dem Senator Aeneus und zweitem Stellvertreter seiner Magnifizienz neben Senatorin Lauenson zog sich ein ganzer Schweif Magier, die sich in den Bänken hinter der ersten Reihe nieder setzten. Alles hervorragende Wissenschaftler auf ihrem Gebiete.

Gerade schloß sich die Pforte als der Page sie noch einmal für zwei weitere Gäste öffnete. Ihre Excellenz Lauenson blickte über die Reihen und zu dem Rede bereiten Phoenixflug hinüber. Sie wartete kurz und beendete dann ihr Gespräch mit einer weiteren Gestalt. Phoenixflug vermochte nicht zu erkennen, wer es war, als die Gestalt schnell Platz nahm in einer der hinteren Reihen.

Ihre Excellenz schritt langsam die Reihen entlang, sich der Aufmerksamkeit bewusst, die ihre die schweigende Maße zuteil werden ließ. Dann nahm sie neben Luchtenfels Platz, den sie kurz freundlich begrüßte.

Welch eine Ehre. Luchtenfels und Lauenson, dazu noch Senatorin Lauschenberg, ein formidableres Publikum hätte es kaum geben können und auch die Liste an anderen bedeutenden Magiern war überwältigend. Einige waren auch schon bei seiner Verhandlung vor Jahren dabei gewesen, als er verurteilt worden war und der Markgraf Milde hatte walten lassen. Macht und Potential, aber keine Kontrolle, das hatten sie bestimmt damals verächtlich gedacht. Vollkommen zurecht. Doch die Zeiten hatten sich geändert. Keine Unsicherheit mehr, kein Stottern, kein

Blick, der nur auf die Schuhspitzen gerichtet war. Nach all dem, was er erlebt hatte war nur noch eines in seinem Blick übrig geblieben, als er sich nun mit klarer Stimme an sein Publikum wandte, pure, kalte Effizienz ...

Dann wandte sich Luchtenfels dem Redner zu und nickte ihm freundlich zu, so als ob nun alles bereit sei zu beginnen. Die Türe am Ende des Saales wurde leise zugezogen und das Klacken der Pforte bedeutete den Zuhörern und Phoenixflug, das es nun an der Zeit war...

“Sehr geehrte Excellencien, verehrte Senatoren, geschätzte Magii und Magae, werthe Adepten und Interekierte. Vielen Dank für Ihr zahlreiches Erscheinen zu meinem Vortrag über Deterministisches Schicksal und Chaos. In meiner Rede werde ich durch ein wichtiges Teilgebiet tiefe Einblicke in meine aktuelle Forschung geben und Bezüge zu aktuellen Themen herstellen. In der anschließenden Diskussion wird genug Zeit sein auf alle Fragen Bezug zu nehmen, so daß ich sie bitte nur Fragen von essentieller Wichtigkeit während des Vortrags zu äußern.”

Florian ließ eine kleine Pause und kam hinter dem Pult hervor, so daß er nun bar jeden Schutzes direkt vor dem Publikum und ihren bohrenden Blicken stand.

“Zu erkennen was die Welt im innersten zusammenhält. Das ist das höchste und wichtigste, das einen jeden von uns antreibt und uns zu Magiern macht. Maewon Hüter des Schicksals und Beherrscher der Magie lehrt uns auf seinen Pfaden zu wandeln

und uns seine Kräfte zu Nutze zu machen, die Magie und die Zeit. Was unsere eigene Zukunft anbelangt sind wir Menschen oft zweierlei Meinung und das oft zur selben Zeit. Zum einen wünschen wir uns unser Schicksal selbst in die Hand nehmen zu können und unser Glückes eigener Schmied zu sein zum anderen sehnen wir uns nach Stabilität und der Sicherheit eines vorbestimmten Lebens, vorallem in so schweren Zeiten, wie diesen. Wenn wir die fundamentalen Kräfte der Zeit nutzen wollen, so müssen wir uns zuerst fragen in wie weit das Schicksal, also Vergangenheit und Zukunft, vorherbestimmt sind, oder besser wie weit wir Menschen sie voraussehen können. Dies soll Thema dieses Vortrags sein. Mein Ziel ist dabei nicht die Praeconition, sondern die transtemporale Dislocation mit ihren mannigfaltigen Möglichkeiten. In Raulfels bin ich selbst Zeuge geworden, wie eine gesamte Burg, vom Feind auf diese Weise geschliffen wurde. Mit Hilfe von Zeitmagie alterte sie um Jahre und zerfiel binnen einer Nacht zu nichts als Trümmern. Unserem Schutz soll diese Forschung dienen.

Wie in den Wissenschaften üblich fangen wir mit dem einfachsten System an und wenden dann unsere Erkenntniße auf kompliziertere Ereignisse an. Wie jeder Richtschütze weiß beschreibt das Geschoß eines Katapultes oder einer Kanone eine parabolische Flugbahn und man kennt den Einschlagsort, bevor man daß Geschoß überhaupt auf seinen Weg gebracht hat. Also ist besagter Richtschütze in der Lage nur durch die Kraft des Verstandes und der Logik, sogar ohne Zuhilfenahme der *Ars Magica* die Zukunft vorher zu sagen. Natürlich wird man nun entgegnen, daß dies mitnichten Präcognition ist sondern ledig-

lich eine mehr oder weniger genaue Schätzung. Dem halte ich allerdings die Verschwommenheit und unklaren Äußerungen allgemein akkreditierter Wahrsagerei entgegen. Natürlich kann ein Richtschütze nicht exakt den Aufschlagsort seines Geschoßes bestimmen, aber es ist trotzdem möglich in einem bestimmten Rahmen die Zukunft, also in unserem Beispiel den Zielort, vorherzusagen. Betrachten wir zum Beispiel ein kurzes Stück der Flugbahn des Geschoßes. Nun wird mir sicher jeder zustimmen, daß ich die Bewegung des Geschoßes für eine kleine Zeitspanne, sagen wir eine viertel Pendelschwingung, vorausagen kann. Nun ja, dies stimmt natürlich auch wieder nicht exakt, denn einem renomierten Magier fallen sicherlich mehrere Möglichkeiten ein, besagtes Geschoß in seinem Flug zu stoppen, sei es durch eine magische Wand oder eine Ausübung der Galadae. Aber wenn ich nun diese Zeitspanne weiter verringere, werden die Möglichkeiten den Flug zu unterbrechen oder abzuändern immer geringer bzw. die Vorhersage wo sich das Geschoß aufhalten wird immer präziser. Ebenfalls kann ich durch die Beobachtung der Umgebung Möglichkeiten den Flug des Geschoßes zu unterbrechen ebenfalls erkennen und in meine Vorhersage mit einbeziehen. Will heißen in letzter Konsequenz wird für ein infinitesimales Zeitintervall die Vorhersage absolut korrekt.

Dies ist eine schockierende und mit nichts triviale Erkenntnis, denn anders ausgedrückt bedeutet es nicht mehr und nicht weniger, als das unter bestimmten, wenn auch sehr restriktiven, Voraussetzungen das Schicksal, also die Zukunft dieses Steines, vorherbestimmt ist. Vorallem müssen wir bei dieser Erkenntnis nicht exemplarisch bei dem Geschoß bleiben sondern können es

auf jegliches Objekt verallgemeinern und wenn ich in diesem Kontext von Objekt spreche, dann meine ich nicht nicht nur jegliches unbelebte Objekt, sondern ebenfalls jedes Lebewesen bis hin zu uns Menschen.

Nun, da wir festgestellt haben, daß die Zukunft, also das Schicksal, vorherbestimmt und festgeschrieben ist können wir uns die Frage stellen, wie wir Menschen dies nutzen können. Dabei stehen wir vor dem großen Problem, welches auch unser exemplarischer Richtschütze hat, nämlich der Ungenauigkeit unserer Einschätzung. Der tatsächliche Einschlagsort des Geschosses weicht von dem theoretisch errechneten ab, weil äußere Einflüsse ihn von seinem Weg abbringen. Regen und Wind mögen alltägliche sein, während übernatürliche Intervention, wie zum Beispiel das hypothetische Eingreifen eines Magiers, eher außergewöhnlich sind. Ein guter Richtschütze kann nun seine Berechnung aufgrund der äußeren Einflüsse modifizieren, während diese Praxis bei Wind und Regen noch eher geläufig und praktikabel ist wird sie spätestens bei übernatürlicher Intervention praktisch unmöglich sein. Würde er aber alle äußeren Faktoren kennen, so wäre es ihm mit absoluter Sicherheit möglich den präzisen Einschlagsort zu bestimmen. Leider sind selbst bei etwas so trivialem, wie einem Kanoneschuß die äußeren Einflüsse von unendlicher Mannigfaltigkeit, so daß unser endlicher Geist sie niemals begreifen kann. In einem unserer Probleme, also vorherzusagen wie eine Schlacht endet, oder auch nur den nächsten Schachzug unseres Feindes vorauszusehen wären die äußeren Einflüsse noch um ein gewaltiges größer.

Daher kommt es, daß wir, wenn wir Präcognition betreiben, uns stets auf einem Gebiet bewegen, welches aufgrund seiner unendlichen Möglichkeiten nicht vom menschlichen Geist in seiner Fülle erfaßt werden kann. Lediglich die ewigen Götter haben Einblick in diese Gefilde und können das Schicksal in seiner Gänze begreifen. So wir Menschen mit unserem endlichen Geist auf diesen Pfaden wandeln bleibt uns nichts anderes übrig, als ungenau zu werden und die Unendlichkeit der Möglichkeiten auf ein endliches, für uns erfaßbares Maß zu reduzieren. So mußte selbst die Thesys, unsere stärkste Waffe im Kampf gegen den Feind, von Ytalas in einer unklaren Sprache verfaßt werden, die Platz für Interpretationen läßt, obwohl er von Maewon persönlich instruiert wurde.

Aber obwohl das menschliche Unvermögen präzise Vorhersagen über die Zukunft zu treffen durchaus Teil meiner Forschung ist will ich mich im Rahmen dieses Vortrages nicht weiter mit diesem Thema auseinander setzen sondern zu konkreten Lösungen in Bezug auf unser Problem kommen und Methoden anbieten mit denen wir die Zeitmagie nutzen können.

Wir identifizieren zwei verschiedene Möglichkeiten Einfluß zu nehmen auf unser System. Welche, deren Auswirkungen exponentiell ansteigen und welche die in linearem Maßstab unser Problem beeinflussen. Erstere sind die Regel und im Allgemeinen ist ihre Anzahl unendlich. Ihre Auswirkungen, oder tatsächlich die Wahrscheinlichkeit ihres Auftretens, was in unserem Kontext die gleiche Wertigkeit hat, sind meist verschwindend gering. In unserem Beispiel wäre der Flügelschlag eines Schmetterlings ei-

ne solche Einflußnahme. Der Wind, den der Flügelschlag des Schmetterlings bewirkt, beeinflusst das Geschloß auf eine solch geringe Weise, daß wir es nicht einmal wahrnehmen können. Allerdings gibt es eine solch große Anzahl dieser Faktoren, daß sie eben nicht vernachlässigt werden können. Ferner könnte der Flügelschlag eines Schmetterling vor einigen Tagen einen Windstrom in seinem Winkel um nur den Millionsten Teil des Bogenmaßes abgelenkt haben, so daß der Wind zu just der Zeit unseres Schusses unseren Stein beeinflusst. Die Wahrscheinlichkeit dieser Einflußnahme ist ebenfalls sehr gering, aber ihre Zahl ist sehr groß und falls sie eintrifft gilt dies ebenfalls für ihre Auswirkungen. Der Grad der Einflußnahme steigt mit der Zeit exponentiell an und auch wenn wir zu einem infinitesimalen Zeitpunkt vernachlässigbar kleine Auswirkungen haben, so werden diese mit der Zeit allerdings exponentiell groß und unsere Vorhersage maximal Ungenau.

Die anderen Möglichkeiten der Einflußnahme sind von linearer Natur und auch wenn uns ihre Auswirkungen auf den ersten Blick gewaltig erscheinen mögen, so wird mit der Zeit jedoch jedwede noch so große lineare Steigung schwächer werden als die Exponentiellen. Um nun die Exponentiellen von den Linearen zu trennen bedienen wir uns der selben Methode, die wir Wissenschaftler immer als erstes benutzen, wenn ein Sachverhalt zu gewaltig ist, als daß wir ihn mit unserem Geist begreifen können. Wir Visualisieren. Wie bei der Analyse eines Artefaktes oder des Raumes bedienen wir uns einer transdimensionalen Analysis und visualisieren das Problem in einem Kristall oder einer Linse. Dabei ist es schon bei diesem Schritt äußerst wichtig

die Dimension der Zeit genau solcherart in die Betrachtung mit einzubeziehen, wie jegliche andere Dimension, seinen es die Elementarebenen, oder der Astralraum, auch. Bei einer normalen Invocation des Effektes suchen wir nach Strukturen und Mustern in Form und Farbe, die uns Rückschlüsse auf die zu analysierende Materie ermöglichen. Nun wollen wir uns aber auf die Trajektorie der multidimensionalen Abbildung selbst fokussieren und so müssen wir uns eines anderen Verfahrens bedienen.

Wir projizieren das erhaltene Bild in seiner Gänze in den Phasenraum um es besser analysieren zu können. Dort bedienen wir uns der Poincarrèschen Phasenraumschnitte um zweidimensionale Querschnitte der Vieldimensionalen Trajektorie zu erhalten. Unser Geist, befreit von der Unendlichkeit kann nun auf den einzelnen Flächen den Verlauf erkennen und die linearen Auswirkungen als Geometrische Muster, meist Ellipsen, wahrnehmen, während sich die exponentiellen Auswirkungen als einzelne chaotisch verteilte Punkte darstellen. Da wie gesagt die exponentiellen Abweichungen die Regel sind, ist das normale Bild ein Meer des Chaos mit bestenfalls vereinzelt Inseln der Stabilität. So wie wir diese einzelnen Inseln der Stabilität identifiziert haben, können wir einen linearen Zusammenhang zwischen ihnen herstellen und solcherart einen Pfad durch die Zeit bestimmen, bis zu unserem Designierten Endpunkt. Das Verfahren hierbei ist das gleiche, wie bei der Anwendung von Occuli, den Portalen, oder den Nodice Causalis, nur daß statt einer Abkürzung durch die Räumliche Dimension eine Abkürzung durch die Zeit benutzt wird. Der Kraftaufwand der hierbei benötigt wird ist linear zur Abweichung, kann also bei hohen linearen Abweichungen durchaus immens und dadurch nicht praktikabel

werden.

Verglichen mit den gewaltigen causalen Kräften mit denen wir uns hierbei auseinander setzen ist das Verfahren geradezu simpel obwohl viele Magier es gar nicht erst werden anwenden können. Diese extreme Manipulation ist uns überhaupt nur möglich weil wir uns bei dem ganzen Weg nicht explizit für die Linearen Auswirkungen interessieren und lediglich ihr Vorhandensein ausnützen.”

Phoenixflug wirft einen Blick auf den Tisch neben dem Rednerpult, auf dem eine Schale mit Wasser steht, über deren Wasseroberfläche eine kleine Kugel in der Luft schwebt.

“Nun bin ich ihnen natürlich eine praktische Demonstration schuldig, so wie es aufräumt sind wir tatsächlich auch bald so weit.”

Er nickt einem Assistenten zu, der in der Ecke des Vorlesungssaales steht und nun damit beginnt einen Vorhang, der zuvor die rechte Seite der Bühne verdeckt hatte zurückzuziehen. Auf den schwarzen Marmorboden ist dort mit Kreide, Sand und verschiedenen Kristallpulvern ein äußerst komplexer magischer Zirkel gezogen worden in deren Mitte ein kleiner Topf steht, wie er doch öfters für Pflanzen benutzt wird. Der Magier stellt sich in Position hinter den Kreis mit dem Blick zum Publikum und beobachtet die kleine Kugel über der Schale, die sich immer mehr der Wasseroberfläche nähert.

“Eigentlich wollte ich noch eine Erklärung vor der Demonstration geben, aber leider eilt uns die Zeit davon”, bekommt er

gerade noch mit einem amüsierten Lächeln auf den Lippen hervorgebracht, bis die Kugel die Wasseroberfläche berührt und der Ritualkreis zu leuchten anfängt.'

Direkt in Erwiderung fängt Florian an die Arme auszubreiten und mit tiefer beschwörender Stimme zu intonieren:

**vas daemoni creo sanctum kal aragh eterna mortis
perdo discrim vas lor intellex movo magia ignitia crea-
tura mentem an muto temporis**

Dabei hält er ein Pendel über den äußersten Kreis, daß am Anfang mit jeder Pendelschwingung ein rotes Leuchten an seiner Spitze hinter sich herzieht. Doch mit jeder Pendelschwingung scheint das Leuchten schneller zu werden und dem Pendel vorauszuweichen, bis es nur noch eine durchgehende Leuchtende Schnur bildet, die die Pendelspitze immer entlang eilt.

Mehrere verschieden stark bläulich gefärbte Kugelhalbschalen bilden sich um das Zentrum und in der innersten Schale knistert ein feines Gespinnst aus hellblauen filigranen Fäden. Vor den Augen des Publikums wächst aus der Erde im Inneren der Vase eine kleine Pflanze

disjungite aenas

, bildet einen ca. zwei Finger langen Stängel

disjungite temporis

und vergeht und verschrumpelt dann zusehens.

**Vas magia opprimo magia tym intellex creo muto
mani tym**

Bis sie nur noch so aufbieht wie ein kümmerliches Pflänzchen, das eine Woche lang nicht gegossen wurde.

Das Licht am Ende des Pendels wird langsamer und folgt wieder der Pendelspitze, bis es schließlich ganz aufhört.

Während die Kreise glimmend verlöschen und nur noch ein leichtes Knacken und ein Geruch nach Ozon in der Luft bleibt, schleppt sich Phönixflug kreidebleich hinter das Rednerpult, stützt sich schwer ab und bekommt einen Hustenanfall, der allerdings im allgemeinen Beifall untergeht, der jetzt im Raum unter den Adepten ausbricht und auch einige der Höher gestellten mit einstimmen lässt.

Als die Menge sich des Zustandes von Phoenixflug bewusst wird, hört der Beifall fast schlagartig auf. Ein Raunen und Murmeln geht durch die Menge. Luchtenfels Blick schweift zu Phoenixflug Aßitenten, der etwas rat- und hilflos daneben steht. Ein weiterer Blick lässt zwei Pagen herbeieilen, die Phoenixflug helfen wollen...was dieser jedoch ablehnt. Der Husten und Schmerz zieht vorrüber und nun vermag er den Moment seines Triumphes vollends auszukosten, als die Menge, erleichtert, wieder in Beifall einstimmt. Luchtenfels nickt ihm zustimmend zu, anzeigend, daß es an der Zeit sei die Demonstratio und Explicio fortzuführen und zu Ende zu bringen, um sich der Disputatio der Anwesenden zu stellen...

Florian Phelleas Phönixflug erwidert Luchtenfels ermunterndes und aufforderndes Nicken seinerseits mit der gebotenen Demut und wendet sich erneut dem Publikum zu. Ein Stofftaschentuch mit dem er sich den Mund abgewischt hatte verschwindet hinter dem Pult und etwas leiser beginnt er mit der Erklärung.

“Die Demonstratio, die sie soeben sahen ist die Nachbildung des temporalen Effektes mit dem Burg Raulfels vor gut einem Jahr geschliffen wurde. Lassen sie sich von der Einfachheit der Vorführung nicht täuschen. Es hat einen doch sehr signifikanten Aufwand bedeutet die Wirkung entsprechend vorzubereiten und nur ein kleiner Teil war die Auslösung, derer sie gerade angesichtig wurden. Trotzdem konnte ich lediglich eine Bohnenpflanze um das Drittel eines Mondes altern lassen und habe dafür fast meine ganzen persönlichen Reßourcen aufbringen müssen, obwohl ich Silberkraut zur Unterstützung benutzte. Um mit dem von mir entwickelten Verfahren einen militärischen Effekt zu erzielen würde die Macht aller Magier dieser ehrwürdigen Hallen nicht ausreichen. Daher wird ein Großteil meiner zukünftigen Forschung darin bestehen die Methodik der Schatten und ihrer Lakaien zu erforschen um herauszufinden auf welchem Wege sie ebenjehne temporalen Effekte sehr viel einfacher invocieren können. Momentan halte ich die nähere Erforschung der Eßenzen des Schattenprinzen im Sinne des Leibarztes des Protautian für sinnvoll. Er identifizierte drei Elemente und assoziierte sie sowohl mit Attributen, herkömmlichen Elementen, als auch Verkörperungen, welche Ratmath An Burgia, Hohepriester Acrulons einst prophezeite.

Explizit die Dißonantia halte ich bei meinem mometanen Kenntnißstand dazu in der Lage die Kräfte des Chaos zu ord-

nen, so wie es für eine solcherart mächtige Anwendung der Magia Temporalis von Nöten ist. Ich beabsichtige nach einigen theoretischen Auffrischungen in Elementartheorie nach Mythodea zu reisen um dort in den Bibliotheken der Quai die verfehmten Elemente der zweiten Schöpfung zu studieren, deren elementare Konsistentia Parallelen zu den Elementen der Eßenz des Schattenprinzen aufweist. Außerdem trachte ich danach den Begriff des Narrativums enger zu fassen und mit der eben demonstrierten Methode in Einklang zu bringen. Ich Danke ihnen vielmals für ihre Geduld und hoffe auf eine gute Zusammenarbeit hier in der Clavis Mundi. Für Fragen sowohl zu diesem Themenschwerpunkt, als auch zu meiner generellen Arbeit stehe ich ihnen nun zur Verfügung. ”

Nachdem Phönixflug geendet hatte, erklang für wenige Augenblick zustimmendes Klopfen. Dann erhob sich Senator Luchtenfels und schritt zum Pult, während ein zweites Stehpult für Phönixflug herangetragen und im Hintergrund die Instrumentes seiner Experimentatio beiseite geschafft wurden.

Luchtenfels erhob seine Stimme. Wie es sich fuer den Praesidius der Commisio Disputatae gerhoerte, erklang seine Stimme gleichmuetig...

“Zunaechst moechte ich Euch, verehrter Candidatus Magiae Minor fuer diese eindrucksvolle Praesentatio dancken. Selten genug geschieht es, dasz die theoretischen Ausfuehrungen der Candidates mit einer solch hervorragenden Praesentatio verknuepft werden. Bevor die Commisio sich ob der Bewertung Eurer Disputatio zurueckziehen wird, soll allen Zuhoerern - zuvoerderst selbstverstaendlich den Mitgliedern der Commisio - jedoch Gelegenheit gegeben werden, Fragen an Euch zu richten und - hof-

fentlich - eloquente Antworten Eurerseyts - woran ich im uebrigen keynen Zweyfel hege - zu stellen. Der traditio dieser Hallen entsprechend erteyle ich daher der Beysitzerin der Commisio, Senatorin Erszbet Lauschenberg das Worth... “

Langsam erhob sich Lauschenberg von ihrem Stuhl. Die kleyne Frau trug die dunckelrothen Roben der Commisio Disputatio, an ihrer linken Seyte trug sie einen Bund Schlueßel, Zeychen der Aemter und Wuerden, die sie innehatte. Auf der rechten Seyte aber baumelte ein weyterer, kleyner gueldener Schlueßel, eben jener welcher dem Candidatus im Falle des Bestehens - dann Magus Minor - ueberreycht werden wuerde. Neben ihr hatte sich ein Page erhoben, welcher nun einen gewaltigen Folianten hielt. Die “Inscriptiones Magistres“, in welchem die Einzelheyten jeder Pruefung, die seyt der Erbauung dieser Hallen stattgefunden hatten, festgehalten wurden.

Die Senatorin schritt nach vorne zum Pult, waehrend Luchtenfels wieder Platz nahm...

Seinen schwachen Körper auf den Stab stützend ging Florian hinter das für ihn bereitgestellte Pult. Mit einer angedeuteten Verbeugung zollte er den hohen Senatoren Respekt, als er sich für die Fragen wappnete. Jetzt war er doch aufgereggt. Tief in seinem Inneren beehrten die wenigen Lebenskräfte, die sein schwächerer Körper noch zur Verfügung hatte auf und ließen sein kraftloses Herz flattern wie ein kleines Fähnlein im Wind.

Selten wurden praktische Präsentationen in theoretischen Vorträgen gemacht, das hatte Luchtenfels gesagt. Meinte er damit, daß es unüblich war eine praktische Vorführung einzubringen? Hätte er es lieber nicht machen sollen? Er hatte sich vorher kündigt gemacht und ihm wurde gesagt, daß es möglich wäre, aber

er hatte nicht gefragt wie üblich es ist. Verdammt. War er etwa nach seinen ganzen Reisen und der langen Zeit in Arkenwald zum Praktiker geworden? Seine Freunde hätten darüber gelacht, daß ihm so ein Gedanken kommen könnte. Egal, es war vorbei nun stand die Disputation an. Darauf hatte er sich vorbereitet. Er wußte, daß er an vielen Punkten angreifbar war. Aber er hatte lieber diese Thema gewählt, das mehr wissenschaftlichen Ruhm einbrachte, als eines, welches sicher wäre. Also noch mal kurz durchgehen. Die Sicherheit, die Götter, Paradoxen, der Einfluß der Eßzenen, was könnte man ihm noch vorwerfen, ja genau die Portalproblematik, die Occuli, wieder Eßzenen. Vielleicht dachten sie auch vollkommen an etwas anderes, mag sein, er war vorbereitet ...

Lauschenberg Stimme durchbrach die Stille.

“Folgendes will ich nun anmerken: Eure Argumentation ist von bestechender Einfachheit und Anschaulichkeit, richtet doch ein jeder vernünftige Mensch, seine Taten an der Erwartung kausaler Zusammenhänge aus. Die Regelmäßigkeit von Ereignissen anzuzweifeln hieße das eigene Denken und Handeln als Ergebnis unstrukturierter, zufälliger, ja sinnloser Prozesse darzustellen. Eine solche Behauptung würde durch sich selbst zunichte gemacht, da Sie Ihre eigene Grundlage und Rechtfertigung verneinen würde.

Dies schlosse einen freien Willen in so umfassender Form aus, daß eure eigene Erkenntnis ebenfalls Ergebnis einer kausalen Kette sein müsse. Zum ersten Mal in dieser Disputatio müssen an dieser Stelle systemtheoretische Überlegungen zum Tragen kommen. Kann ein Element des Systems eine solch umfassende

Kenntnis des selbigen erlagen, wenn es doch durch Kausalzusammenhänge von deren Wechselwirkungen abhängig ist?

Das zweite, sehr ähnliche, systemtheoretische Problem ist in der Analyse des zu manipulierenden Ereignisses zu suchen. Kann ein offenes System, damit ist jedwedes Ereignis gemeint, das nicht durch den gesamten Kosmos abgebildet wird, hinreichend erfasst werden?

Ein weiterer höchst interessanter Punkt, von scheinbarer Trivialität, sind die nicht linearen Einflüsse. Zum einen stellt sich die Frage, ob lineare Einflüsse nicht auch mittelbar exponentielle Einflüsse auslösen, die gemeinsam mit früheren Ereignissen, die ebenfalls als exponentielle Einflüsse zu bezeichnen sind, den Status Quo in unberechenbarer Form determinieren. Dies würde eine komplexe Typisierung erfordern, die Ihr uns sicherlich noch zu erläutern bereit seid.

Quod futurum esse demonstrandum ”

Darauf hatte Florian gehofft. Wenn er den Vortrag auf diese Weise hielt wurde, bei einem aufmerksamen Publikum, natürlich diese Frage gestellt. Es sprach sehr für die herausragenden analytischen Fähigkeiten von Senatorin Lauschenberg, daß sie dieses Thema ansprach und auch sehr dafür, daß sie Florian wohl einige Sympathie entgegen brachte in zuerst mit diesem Thema zu konfrontieren, von dem sie ausgehen konnte, daß er eine gute Antwort parat hätte.

“Vielen Dank Senatorin Lauschenberg.

Für die Beantwortung der systemtheoretischen Fragen muß ich einen Bereich meiner aktuellen Forschung zitieren, der, wenn auch stark verwandt, nicht Teil dieses Vortrags war. Es handelt sich um das theoretische Unvermögen für unseren endlichen Geist exakte Prognosen über Zukunft oder Vergangenheit zu machen. Begründet liegt dies, wie sie in der Fragestellung so treffend feststellten, sowohl in der Wechselwirkung, der wir als Teil des zu untersuchenden Systems unterworfen sind, als auch der Unendlichkeit, des in sich geschlossenen Kosmos beziehungsweise der disjunkten Untermannigfaltigkeiten. Die Herleitung würde sicherlich den Rahmen dieser Diskussion sprengen, trotzdem sei in aller Klarheit angemerkt, daß ein Element eines offenen Systems, also wir als Beobachter, nie vollständige Erkenntnis erlangen können. Dies liegt an der Unmöglichkeit der exakten Prognose, die durch eine Unschärferelation zwischen Narrativum, also der "Mächtigkeit" des Ereignisses und dem Fehler der Erkenntnis beschrieben werden kann. Sehr vereinfacht ausgedrückt heißt dies für unsere Problemstellung, daß wir mit sehr unvollkommenen Informationen arbeiten müssen. Trotzdem können wir, wie es ein Kollegus einst ausdrückte, auch mit schmutzigem Wasser Geschirr waschen. Deshalb erlaubt es meine Methode sich linearer Ungenauigkeiten, die wir hinreichend beschreiben können, zu bedienen und uns solcherart über die Inseln der Stabilität durch das Meer des Chaos leiten zu lassen. Wir benötigen mit diesem Verfahren keine umfassende Kenntnis des Systems um daraus Gewinn ziehen zu können. Daher ist es dann natürlich für die Präcognition unbrauchbar, aber für die temporale Dislocation umso wertvoller.

Die zweite Frage bezog sich auf lineare Einflüsse und daß sie exponentielle Einflüsse auslösen könnten. Ich bitte vielmals um Entschuldigung, daß ich in meinem Vortrag nicht näher auf die exakte Analysis an diesem Punkt eingegangen bin und danke Ihnen für die Aufforderung das Verfahren zu konkretisieren. Nun natürlich lösen lineare Einflüsse exponentielle aus und anders herum. Ein Ereignis beeinflusst das nächste und zusammen bedingen sie wiederum ein weiteres und so weiter, und so weiter Somit besteht schon die einfachste Trajektorie, die wir uns vorstellen können aus, sagen wir 10 Ereignissen, die jeweils wieder 10 Ereignisse bedingen, die wiederum 10 weitere Ereignisse bedingen. Jede dieser 1000 verschiedenen Wege kann nun auf seinen jeweils 2 Teilstücken linearer, oder exponentieller Natur sein. Mittels der Fourieranalyse zerlegen wir die Trajektorie in ebenjehne einzelnen Wege und brechen so die sehr komplexe Funktion auf die zwei Möglichkeiten exponentiell oder linear herunter und wählen unseren Weg.“

Senatorin Lauschenberg gab sich sichtlich Mühe ein ebenso zufriedenes wie auch anerkennendes Lächeln zu unterdrücken. Sie benötigte einen kurzen aber merklichen Augenblick um die gewünschte analytische Kälte in Ihre Mimik zurückkehren zu lassen.

“Der Euch eigene Pragmatismus ist gleicher Weise erfrischend wie auch selten unter den Gelehrten und so sehe ich alle meine Fragen durch eine Antwort von überraschender Simplizität beantwortet. Und so richte ich nur noch die beiläufige Frage an Euch, ob Ihr den Begriff unendlich in einer Beschreibung eines unbegrenzten Volumens oder einer Ermangelung an Grenzen im

Sinne einer Grenzenlosigkeit gebrauchtet.”

Als wolle sie demonstrieren, daß die Frage so selbstverständlich sein, daß ihre Antwort nicht lange auf sich warten lassen könne, verharrte Sie in leicht angespannter, nach vorne gebeugter Haltung. Ihr Tonfall war von offensichtlicher Beiläufigkeit gewesen, doch Ihre Körpersprache formulierte eine klare Aufforderung zur Eile und vermittelte dadurch eine gewisse Dringlichkeit.

“Ah ja, der Begriff der Unendlichkeit ist an vielen Stellen von essentieller Bedeutung. Oft können wir nicht mit einem unendlichen Volumen arbeiten, sondern müssen uns mit einer geringeren Unendlichkeit, wie der Grenzenlosigkeit begnügen. Wie beim trivialen Beispiel der geometrischen Reihe. Wir addieren Eins, Einhalb, dann ein Viertel und ein Achtel und so weiter. Jedes addierte Folgeglied ist die Hälfte des vorherigen. Die komplette Summe nähert sich mit jedem addierten Folgeglied immer weiter der Zwei an, ohne sie jedoch jemals zu erreichen. Wir haben also unendlich viele Folgeglieder und unendlich viele Summen im Bereich zwischen Eins und Zwei. Es existiert aber keine Grenze, sondern lediglich ein Supremum, eine kleinste obere Schranke. Auch wenn wir also nicht alle Folgeglieder addieren können, weil es unendlich viele sind, können wir trotzdem eine Aussage über die Summe der ganzen Reihe machen, wie sie sich im Unendlichen verhält, sie konvergiert gegen Zwei.“

Und so folgten weitere Anmerkungen und Fragen zu seinem Vortrag und es zog sich doch noch für lange Zeit hin. Die Ho-

hen der Akademie schauten mit Wohlwollen auf den angehenden Magus Minor herab und ihre Fragen waren zwar wohl gewählt und herausfordernd, aber nicht destruktiv und vernichtend, so wie es doch durchaus schon in einigen dieser Disputationen gewesen war. Sei es, daß sie die Einstellung der Hohen spürten, oder sei es daß sie keinen Angriffspunkt fanden, so waren auch die Fragen der regulären Magi und Magae harmlos und meist lediglich interessierter Natur.

Als die Fragen geschlossen wurden danke Lauschenberg dem Kandidatus Phoenixflug und die Kommission zog sich zur Beratung zurück, während sich die Versammelten auflösten und nur Florian allein zurück blieb.

Die folgende Zeit, bis zur Nachricht der Kommission müssen die härtesten für ihn an der Clavis Mundi bisher gewesen sein, aber alle Mühen hatten sich gelohnt, als wir einen Diener mit einer Marmortafel zum Eingang eilen sahen, auf dem simpel stand „Florian Phelleas Phönixflug Magus Minor Academia Clavis Mundi Grenzbrueckensis“

Die offizielle Verleihung des Schlüssels war um so prunkvoller, aber soll nicht an dieser Stelle berichtet werden.“

Answin aus Tibur, Apreius 258 nach Jeldrik um die engonische Zeitrechnung zu benutzen

1.4 Hexalogie

Das hexalogische System als Modell der metakosmischen Kräfte-terelokation

Spricht man als Elementarist vor Magiern, insbesondere, aber nicht exklusiv, vor Hermetikern, so sieht man sich sehr schnell mit einer Vielzahl von Vorurteilen konfrontiert. Man arbeite ohne erkennbare Systematik, mit einem zu sehr vereinfachenden und zugleich zu anthropo- oder isomorphen Modell, mache es sich zu leicht und vermeide den Blick auf übergreifende Konzepte, um nur einige zu nennen. Anstatt nun aber an dieser Stelle gegen diese anzukämpfen und sich in einer regelrecht apologetischen Abhandlung zu ergeben, erscheint es mir sinnvoller, mit einer Erklärung des Modells anzufangen und um Verständnis zu werben, anstatt Anerkennung zu erflehen.

Das hexalogische Modell, wie es an der Academia Cantus Harmoniae zu Tharemis gelehrt wird, gliedert sich in drei Genelementpaare: Luft steht gegenüber Erz, Feuer gegenüber Wasser und Humus gegenüber Eis. Diese Diametrien sind nicht unumstritten, erklären sich jedoch in der Geschichte des Modells recht schlüssig. Bevor wir uns aber dieser zuwenden wollen, sollte direkt vorweg noch die Warnung erfolgen, dass ich, wenn ich von Elementen spreche, eher in einem übergeordneten Kontext arbeite. Wenn ich also „Eis“ sage, dann ist mehr gemeint als nur eine klare, kühle Fläche, wenn ich „Feuer“ sage mehr, als nur gelbrötlich lodernde Flammenzungen. Ich werde darauf zurückkommen. Insbesondere wichtig ist dies sicherlich

für das Verständnis, warum Wasser und Eis nicht das gleiche Element in unterschiedlichen Aggregatzuständen beziffern. Um die Gefahr solcher Verwechslungen weiter zu minimieren, werde ich in Folge auf die altsprachlichen Bezeichnungen zurückgreifen und von Aura, Cryo, Aqua, Aeris, Vita und Flamma anstatt von Luft, Eis, Wasser, Erz, Humus und Feuer sprechen.



Wenn man die explizite Anzahl von sechs Elementen hinterfragt, so gibt es zunächst einmal eine Reihe von numerologischen Gründen für die Attraktivität der Zahl. Insbesondere dass sie sowohl als Produkt wie auch als Summe hier Bestandteile ($1 \times 2 \times 3$ sowie $1 + 2 + 3$) gebildet werden kann, wird gerne als erster Indikator für die der Zahl inhärente Balance genommen. Dennoch muss man freimütig einräumen, dass die meisten elementaristischen Modelle in der Welt nicht hexa-, sondern tetralogisch aufgebaut sind.

Und tatsächlich ist auch der Grundstein der condrianischen Hexalogie letztlich in einem Vier-Elemente-System verwurzelt. Zurück geht dies auf die Studien eines Mannes namens Seleta Toris, der vor rund 600 Jahren gemäß eines überlieferten Textfragmentes begonnen hat, Beobachtungen zu fixieren. Beobachtungen, wie das Herabfallen von Äpfeln oder das hinaufzüngeln von Kerzenflammen. Basierend auf diesen Beobachtungen formulierte er die sog. These vom Locus Naturalis, also vom natürlichen Ort. Darin unterteilt Toris das gesamte System der Welt in vier Elemente. Ganz unten, der Grund, auf dem wir alle stehen, auf dem alles steht, was auf der Welt zu finden ist, ist für ihn das Element Erz, AERIS. Darauf, noch immer bodengebunden, aber nachweislich großteilig über der Erde, ist das Wasser, Aqua. Auch Feuer, Flamma, ist oberiridisch, tendiert jedoch nach oben, wie jede Kerzenflamme, jedes Feuer offenbart. Und noch darüber kommt die Luft, Aura, die sich bis in die Unendlichkeit der Höhe erstreckt. Toris darauf basierendes Modell fällt strikt hierarchisch aus, bildet eine strikte Kette von AERIS – Aqua – Flamma – Aura. Es ist arbeitsfähig, es ist ein

gutes Erklärungsmodell für viele Probleme, die sich in der Welt zeigen, doch ist es letztlich in seiner Erklärungsreichweite beschränkt.

Der erste Theoretiker, der versuchte, dem Modell etwas mehr Schliff zu geben, war der Quellauer Elementarist Radebrecht Torfbrand, auf den das sog. Zwei-Achsen-Modell zurückgeht. In seinem überaus vergnüglichen Traktat „Der superveniente Dualismus der duodiametralen Tetralogie“ spannt er ein System aus zwei Gegensatzpaaren auf. Er stellt Aera Aura und Aqua Flamma gegenüber, angeordnet in Form eines Kreuzes. Diese Darstellung kommt in ihrem Kern einer großen Vielzahl der landläufig vertretenen Elementarkonzepte nahe und bietet, im Vergleich zu Toris' Ansatz, bereits einige Vorteile. Die Gegensatzbildung und die feste Kreuzform, Torfbrand nennt dies die ‚Ordo Causalis‘, geben dem grundsätzlichen Gedankenbild bereits eine erheblich höhere Stabilität. Der Supervenienzgedanke sowie die verwandte Metapher ermöglichen es deutlich leichter als in der hierarchischen Tetralogie, etwa Mischformen von Aqua und Aura anzunehmen oder darzustellen. Auch wurden erste erfolgreiche Schutzzeichen in Form von Tetragrammen daraus abgeleitet, wenn auch ihr Nutzen im Vergleich zu den späteren Hexagrammen oder gar Dodekagrammen erheblich abfällt. Es muss in der Tat angenommen werden, dass die geometrisch-quadratische Grundform des Schutzsymbols es in signifikantem Maße angreifbarer für in seinem Inneren wütende Kräfte macht.

Doch zwei Elemente fehlen. Es stellt sich die Frage, weshalb ihre Ergänzung notwendig ist; um dieser Frage aber nachzuge-

hen muss man zunächst erkennen und akzeptieren, dass Cryo und Vita weitaus komplexer zu erfassen sind, als man zunächst meint. In einem Maße, dass ich sie bisweilen als „Meta-Elemente“ bezeichnet habe, was jedoch nur halb der Wahrheit entspricht, wie wir sehen werden.

Es entbehrt fast der Notwendigkeit, es explizit auszuführen, aber natürlich liegt es nahe, insbesondere die volksmündlichen Bezeichnungen von Humus und Eis als Subvarianten von Erz und Wasser zu sehen. In der Tat gibt es viele Tetralogien, die das nach Töpfer unterste Element als „Erde“ bezeichnen und damit beides, Humus wie Fels, abgedeckt haben. Und das Wasser zu Eis gefriert ist ebenfalls bekannt. Jedoch wird hier, viel mehr als bei den anderen Elementen, eine Betrachtung der Assoziationen der Elemente auf einer breiteren Ebene relevant. Vita, altsprachlich „das Leben“, ist nicht nur das Erdreich. Es ist das Entstehen. Nicht nur „das Entstehen von“, sondern wirklich das Entstehen, das Konzept des Werdens, des Erschaffens und Erblühens, des Wachstums. Dem steht Cryo gegenüber, das als Gegenelement auch entsprechend die gegensätzlichen Aspekte verkörpert. Die kristalline Struktur des Eises gewinnt im Element Cryo eine quasi-metaphorische Bedeutung und die starren Linien, die geraden, glatten Formen und vor allem das Erstarren und Verharren, das mit Cryo, aber auch wörtlich Eis, und assoziativ mit dem Winter einhergeht, dominiert den ersten Eindruck. Jedoch geht die Übertragung noch weiter, denn gerade Linien sind klar, kristalline Strukturen sind komplexe, aber doch verständliche Formen und somit ist die Affinität zur (formalen) Logik des Hauses Cryo gleichermaßen zu erklären wie ein star-

ker Hang zur Intuition im Gegenelement Humus.

Vielleicht sollte ich jedoch, bevor wir uns damit weiter auseinandersetzen, kurz auf diesen Aspekt der Assoziationen eingehen. In gewisser Weise stellen alle hexalogischen Elemente zugleich Allegorien dar, die auf Denkmuster, Persönlichkeitstypen und dergleichen ausgerichtet sind. Es scheint unter den Theoretikern mehr oder weniger unumstritten zu sein, dass diese Persönlichkeitstypen und die dominante Form der primären elementaristischen Ausrichtung eines Individuums eng miteinander verbunden sind, auch wenn strikt empirische Betrachtungen zumindest einige Fälle aufzeigen, die den Betrachter nötigen, den strengen Griff der Assoziationen etwas zu lockern, damit das Gehaltene nicht zerbricht. Woher aber kommt dieser unbändige Wunsch der Verbindung?

Natürlich ist es zunächst eine Maßnahme der Greifbarmachung. Sowohl die metaphorischen Elementarbezeichnungen wie „Eis“ oder „Wasser“, aber auch die damit verbundenen Assoziationen sind letztlich nur Ausformung des Wunsches jener, die diese Kräfte manipulieren, den Bereich der Abstraktheit zu verlassen. Selbst bei den rationalsten Elementaristen spielt das Bauchgefühl stets eine weitaus größere Rolle als es bei den Vertretern der hermetischen Zunft der Fall ist und dass es, frei nach dem Theoretiker Brückmann, dennoch funktioniert, spricht generell für diesen Ansatz. Es macht jedoch zugleich die Allegorisierung der sechs Kraftflüsse zu einer Notwendigkeit. Allerdings greift dieses Modell sogar noch auf Thesen zurück, die strittiger, älter und stellenweise nicht einmal im engsten Sinne elementa-

ristisch waren. Vor Jahrhunderten schon beschäftigte man sich mit der Frage, woraus der Mensch (oder, neutraler vielleicht, die anthropomorphen Wesen) eigentlich bestehen. Es sind Jahrhunderte alte Textfragmente überliefert, die einen sehr frühen Ansatz erklären. Unsicher ist, ob es sich dabei um zwei unabhängige Forschungen von Männern namens Akragas und Galekios gehandelt hat, oder ob es sich dabei um einen Mann handelte, der beide Namen trug, die Quellenlage dahingehend ist dünn. Diese These jedenfalls reduziert die Bestandteile des Menschen letztlich auf sechs Grundkonstituenten, Säfte genannt. Namentlich sind es Blut, Schweiß, Samen, Galle, Tränen und Schleim. In späteren Thesen nun wird von dem Autor oder den Autoren jedem dieser Säfte eine Elementarkraft, ‚Potestas elementorum‘ genannt, zugeordnet. An einigen Stellen spricht er abweichend von der ‚Potestas elementariorum‘, aber das zu erörtern würde hier zweifelsohne den Rahmen sprengen. Diese Zuordnung erscheint direkt vertraut: Luft, Hitze, Erde, Fels, Wasser und Eis sind erstaunlich nahe an der heutigen Hexalogie. Ihm hernach folgte jedenfalls deutlich später ein kluger Mann aus der heutigen Region der Vogtei Port Wolfslauf, ein Mann namens Schlomo. Schlomo wiederum erkannte eine interessante Verbindung emotionaler Zustände mit einer Überdosiertheit einzelner jener Säfte bei den Menschen, die Rat bei ihm suchten. Er bemerkte eine gewisse Heiterkeit und Redebereitschaft bei jenen mit zu viel Luft, Kühnheit bei den Hitze-Affinen, einen starken Mutterinstinkt bei den Erd-Nahen, starke, innere Ruhe bei denen die dem Erz, und ausgeprägte Emotionalität bei jenen, die dem Wasser nahe standen sowie schlussendlich eine starke Tendenz zum in sich gekehrten Denken bei denen, die einen Schub

von Eis in sich führten. Er hat damit nicht nur die Grundlage der personifizierten Elementaraffinität gelegt, wie sie heute in der Hexalogie eine unumstrittene Denkgrundlage ist, sondern auch erstmals einen wichtigen Grundstein für das Konzept des allwaltenden Gleichgewichts der Elemente gelegt.

Dabei fällt es eigentlich doch recht leicht, die Hexalogie als Denkkonzept in Frage zu stellen. Die Tatsache, dass aufgrund der Assoziationen und Allegorien eine unter Umständen gigantische Kluft zwischen Denotat und Konnotat der Elementarbeurteilung klappt, ist sicherlich zu kritisieren, wenn auch mit den üblichen Einschränkungen als fachsprachliche Eigenheit zu ignorieren. Die eben schon gestreifte Erkenntnis aber, dass wir es hier mit sprachlichen Klammern für Metakonzepte zu tun haben, macht das ganze Modell recht schnell angreifbar. Wenn wir schon Begriffe erdenken, um Konzepte erfahrbar zu machen und wir uns somit dem Vorwurf nicht verschließen können, es hier mit einer anthropomorphen oder isomorphen Adaption viel größerer Themenfelder zu tun zu haben, so müssen wir die Frage zulassen, ob der gewählte Maßstab dieser Begriffsklammern richtig ist. Es wäre ja nun leicht, alternativ beispielsweise ein dodekalogisches System anzunehmen, zumal ja, wie bereits gesagt, auch ein Dodekagramm im Rahmen einer hexalogischen Invokation verwendet werden kann. Oder, falls jemand es einfach mag, so wäre vielleicht auch eine trilogische Theorie vorstellbar, wenn ich mich persönlich mit solchen Modellen auch schwer tue. Diese in der Fachliteratur oft als „polylogische Problemstellung“ beschriebene Frage führt uns zu einem Dilemma, das zu lösen nicht trivial ist. Denn da wir uns letztlich allei-

ne in einem Definitionsraum bewegen, ist die Absolutheit einer Aussage nur soweit gegeben, wie niemand widerspricht. Magister Brückmann, der zur Zeit meiner Ausbildung an der Cantus Harmoniae gelehrt hat, hat dies als „Trilemma“ bezeichnet. Es gibt zwar drei Auswege aus einem solchen Diskussionspatt, doch ist keiner davon befriedigend, da es sich nur um ein Spannungsfeld zwischen infinitem Regress, dogmatischer Behauptung und Diskussionsabbruch bewegt. Wenn also, rein argumentativ, kein Fürspruch zu erlangen ist, muss das hexalogische Modell dann als gescheitert angesehen werden?

Nicht zwingend. Brückmann schlug seinerseits stets „das Tun“ als Grundlage vor. Recht viel zitiert, vor allem von den Scholaren meiner Zeit, war stets der Satz „Es funktioniert, das soll mir genügen“ – der jedoch auch oft genug falsch oder vereinfacht wiedergegeben, oder aufgrund Anwendung in den falschen Kontexten recht gefährlich wurde. In jedem Fall aber liefert Brückmann ein wichtiges „Argument“, denn de facto hat er Recht, die Anwendung des hexalogischen Modells funktioniert. Sicherlich ist es möglich, das Modell in seiner Quantität anzupassen, doch führt dies maximal zu einem Detailüberschuss oder einem Detailverlust, es bringt jedoch keinen Gewinn. Es fällt leicht, ob dieser These den Vorwurf von Apologetik zu formulieren. Dennoch: Die Hexalogie mit ihrer Einteilung in drei diametrale Gegensatzpaare liefert eine arbeitsfähige Grundlage für Diskussion und Praxis; das soll uns genügen. Zumindest fürs Erste.

Dennoch ist Theorie durchaus möglich – und übertragbar auf andere Modelle. Wie zuvor dargestellt gibt sich das tetralogische

Modell nach Torfbrand die Form eines Kreuzes. Oder, wenn man so möchte, die Form eines Graphen. Ein solcher Graph ermöglicht die korrekte Darstellung einer elementaren Ladung und verhindert zugleich, qua Definition, dass eine Ladung zugleich von zwei Gegenelementen polarisiert sein kann.

Was aber nun machen wir mit Vita und Cryo? Ein einfacher, und dennoch erfolgreicher Ansatz ist es, diese beiden besonderen Elemente schlicht als dritte Achse, in die dritte Dimension hinaus also, in das Modell einzufügen. Wir erhalten somit also eine Art und Weise, die Koordinate einer elementaren Kraft bestimmen und somit auch eine quantifizierte Einschätzung zu erlangen, mit der theoretischere Zweige der magischen Künste operieren können. Es würde jedoch den Rahmen dieses Berichtes sprengen, diese Möglichkeit weiter auszuloten, weshalb nur noch erwähnt sei, dass somit natürlich auch Berechnungen möglich sind. Der positive Achsenwert eines Elementes bedingt stets den gleichwertigen negativen Achsenwert des Gegenelementes, was es sogar möglich macht, abseits des theoretischen Falles perfekter Balance auf einer der drei Ebenen mit drei Ziffern gleich alle sechs Elementarladungen abzugleichen. Jedoch findet sich darin auch die zentrale und in jeder Hinsicht elementare Wahrheit, dass letztlich alles Wirken eines Elementaristen alleine in der Umverortung, der Relokation, dieser Kräfte fußt. Vom einfachen Manifesto bis hin zu komplexen Beschwörungen ist letztlich vor allem die Umverteilung dieser sechs Krafrichtungen das, was wir tun, wenn wir wirken. Eine triviale Erkenntnis, die jedoch weit reichende Konsequenzen hat.

Eine Denkanregung zum Abschluss: Ein mir einst naheste-

hender Hermetiker definierte jene Kraft, aus der heraus er sein Wirken steuerte, als einen „Fluss, der das Gespinst speist“. Die genaue Definition variiert, aber das Bild des Kraftflusses ist etwas, was sich in vielen hermetischen Lehren in der einen oder anderen Form auch findet. Interessant scheint mir der Gedanke dahingehend, dass zumindest bisher nicht stichhaltig zu widerlegen ist, dass eventuell jenes Spektrum, das der Elementarist über die sechs Allegorien ansteuert, möglicherweise identisch ist mit jenem, aus dem der gespinstspeisende Fluss dieses Modells der Hermetik entspringt. Was letztlich bedeuten würde, dass wir uns gar nicht auf unterschiedlichen Inseln in der See der kosmischen Kräfte befinden, sondern vielleicht nur an den beiden gegenüberliegenden Ufern.

Ein reizvoller Gedanke, nicht wahr?

Gaerion Sturmfels, Prytanus Aura der Academia Cantus Harmoniae zu Tharemis im Jahre 263 nach Jeldrik

1.5 Subglobule

Untersuchung von Entstehung und Natur der Globulen und Subglobulen bekannter Sphären anhand einer elementaren Subglobule

Von der Academia Cantus Harmoniae zu Tharemis zur Erlangung des akademischen Grades einer Vicaria Vita genehmigte Thesis

Vorgelegt von Adepta Exempta Vitam Salix Phönixflug im Jahre 262 nach Jeldrik

1.5.1 I: Theorie

Kapitel I: Bisher bekannte Theorie und Objekt der Untersuchung

Der Begriff „Globule“ beschreibt ein geschlossenes System, das im Gegensatz zu einer Sphäre keine perfekte, in sich abgeschlossene Kugel darstellt. Ein solches System kann nicht spontan entstehen und so ein weiteres Kriterium einer Sphäre erfüllen: es ist allerdings in der Lage, energetisch und physisch unabhängig von seiner Muttersphäre zu existieren. Die Entstehung oder Abspaltung eines Systems von seiner Sphäre ist immer durch ein Lebewesen großer Macht bedingt, welches das Bedürfnis, sich ein sicheres Heim zu schaffen perfektioniert, indem es seine eigene Subsphäre, also eine Globule schafft. Bildlich gesehen spinnt es sich einen Kokon, dessen innere Bedingungen nur von ihm kontrolliert werden können. Stirbt die Entität, bricht in manchen Fällen auch die Globule in sich zusammen. Hat sich allerdings ein stabiler Energiekreislauf innerhalb der Globule eta-

bliert, ist die Anwesenheit des Erschaffers nicht mehr nötig um das System vor dem Kollaps zu bewahren.

Das Innere einer Globule kann nur aus Elementen seiner Muttersphäre zusammengesetzt sein. Der Beweis wurde in einem Feldversuch erbracht: in keiner bekannten Globule wurden jemals außersphärische Elemente angetroffen und jegliche außersphärischen Einflüsse werden mit dem exakt gleichen Impuls wie in der Muttersphäre abgestoßen. Außerdem ist der Kreislauf der belebten Materie in Globule und Sphäre ähnlich bis identisch. Es ist sehr wahrscheinlich, dass eine Globule nur das beinhalten kann, was innerhalb des Vorstellungshorizontes seines Erschaffers liegt.

Der Austausch von Masse und Energie zwischen Sphäre und Globule ist prinzipiell möglich, allerdings muss hierfür die Hülle der beiden Systeme gewaltsam durchbrochen werden. Die Eigenschaften dieser Hüllen sind bisher unbekannt und deshalb ist es bislang nur möglich, mit brachialer Gewalt und großem Kraftaufwand ein nicht weiter kontrolliertes Loch zu reißen, um belebte und unbelebte Gegenstände oder Energie zwischen den Systemen auszutauschen.

Man unterscheidet solche Subsysteme in vollwertige Globulen und Subglobulen. Während eine vollwertige Globule eine intakte Hülle hat und, wie oben beschrieben, in völliger Unabhängigkeit von seinem Ursprungssystem existieren kann, ist bei einer Subglobule eine partielle Abhängigkeit von der Muttersphäre zu beobachten. Meist ist es nur ein einzelner Faktor, wie eine künstliche Verbindung zu einem Ort, einer Person oder einem Gegenstand in der Muttersphäre oder eine „dünne Stelle“ in der Hülle der Globule. Dieser Faktor aber hat immer die

Eigenschaft, Kraft zwischen Muttersphäre und Globule auszutauschen: meist in Richtung der Globule, die ohne diese Energie nicht aufrechterhalten werden kann. In den seltenen Fällen, in denen Masse und Kraft zurück in die Muttersphäre fließen, wird diese Energie in allen beobachteten Fällen dazu verwendet, ein magisches Konstrukt oder ähnliches zu speisen. Es kann also davon ausgegangen werden, dass diese Subglobulen alleinig zu diesem Zweck von magiebegabten Humanoiden erschaffen wurde. Im Prinzip gibt es also zwei Formen der Subglobulen: Die unterlegene Subglobule, die auf Kraft von außen angewiesen ist und die überlegene Subglobule, die in der Lage ist, durch die Hülle Kraft an das unterlegene System abzugeben ohne dabei zu kollabieren.

Das Objekt dieser Untersuchung soll eine überlegene Subglobule sein, die von einem benannten Humus-Dschinn geschaffen wurde. Da Elementare sich normalerweise als undifferenzierte Einheit auf der jeweiligen Elementarebene bewegen, stellt es für sie ein Problem dar, wenn ein Wesen der gleichen Sphäre, das aber auf der physischen Ebene beheimatet ist ihm einen Namen und damit eine Existenz außerhalb der Elementarebene gibt. Ihre kollektive Existenz verbietet ihnen die Entwicklung einer Persönlichkeit auf der Elementarebene, während ein langfristiger Aufenthalt auf der physischen Ebene das energetische Gleichgewicht der materiellen Ebene in Richtung der Elementarebene verschieben würde. Eine Lösung für dieses Problem ist die Schaffung einer Globule, die eine Art Transitraum zwischen den beiden Ebenen darstellt. Bemerkenswert bei dieser elementaren Subglobule ist, dass sie je nach Jahreszeit und anderen natürlichen oder künstlichen Einflüssen an der Kontaktli-

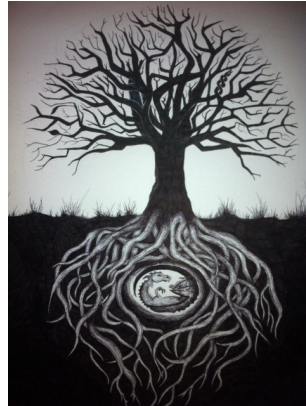
nie entlang wandert. Bereits das Fällen einer Baumgruppe kann die Verlagerung der Kontaktstelle um mehrere hundert Schritt bewirken. Offensichtlich ist der Erschaffer sehr eng mit seiner Umgebung auf der physischen Ebene verbunden. Ob er genauso empfindlich auf Veränderungen in der elementaren Ebene reagiert, konnte leider nicht nachgewiesen werden.

1.5.2 II: Anwesenheit einer Globule

Kapitel II: Wie man die Anwesenheit einer Globule verifiziert

Ein Ort, der eine Kontaktstelle zu einer Globule darstellt, ist meist schon mit einfachen Beobachtungen durch die fünf natürlichen Sinne zu identifizieren. Flora und Fauna verhalten sich an diesen Orten meist entsprechend der Natur der Globule. Ansässige Menschen und Tiere empfinden diese Orte oft als speziell und sonderbar und viele, nicht mit den natürlichen Sinnen erklärbare Dinge ereignen sich dort. Häufig sind solche Orte deshalb Schauplätze lokaler Legenden: oder es werden wichtige Gebäude, wie zum Beispiel Tempel und Kultstätten auf diesen Kontaktstellen errichtet.

Im Falle der untersuchten Subglobule, die dem Element Vita zuzuordnen ist, zeichnet sich die Kontaktstelle durch üppige Vegetation aus, die trotz des kargen, schieferhaltigen Untergrunds genügend Nahrung findet um sich zu erhalten. Da sie sich aufgrund von Dislocationen in den Kraftlinien Condras während der Untersuchungen verschob, konnte die Veränderung des Ortes, der innerhalb weniger Tage zur Kontaktstelle wurde, gut beobachtet werden. In einer quantitativen



beobachtet werden. In einer quantitativen

Bestimmung der Flora wurde eine Verdreifachung des ursprünglichen Bewuchses und eine Verdoppelung in der Vielfalt der Arten festgestellt.

Mit den übernatürlichen Sinnen ist die Kontaktstelle einer Globule nicht leicht zu erfassen, da sie in allen bekannten Fällen an starken Kraftlinien oder –knoten liegen. Die Kraftströme überlagern beinahe immer die einfachen Methoden der übernatürlichen Sicht, so dass der Forscher auf komplexere Messmethoden angewiesen ist um die Nähe einer Globule zu beweisen. Da durch die Verschiebung des Liniennetzes die Astralkarten Condras ohnehin überarbeitet werden müssen, wurde eine eher zeitaufwändige Kraftlinienvermessung nach Silbenschenck durchgeführt. Mittels dieser Ergebnisse war es möglich, an verschiedenen, fest definierten Punkten der fraglichen Linie Klicks über eine bestimmte Zeit zu messen und damit die Oszillation zwischen den Kompartimenten der Linie zu berechnen. Stößt man in der normalerweise konstanten Schwingung zwischen zwei Kompartimenten auf eine Fluktuation zwischen 40 und 150 Klicks pro Pendelschwung, kann man davon ausgehen, eine Kontaktstelle gefunden zu haben. Wichtig ist hierbei, dass alle möglichen astralen und elementaren Phänomene geringe Fluktuationen (unter 3 Klicks Differenz pro Pendelschwung) hervorrufen, so dass die bloße Anwesenheit eines übernatürlich Begabten schon eine Abweichung produzieren kann. Um möglichst genaue Ergebnisse zu erzielen ist es nötig, die Impulse sämtlicher bekannter Faktoren der Messung getrennt und abgeschirmt zu bestimmen um dann die Summe der Klicks aller Störfaktoren von den tatsächlich gemessenen abzuziehen.

Alternativ kann ein erfahrener Begabter, der in der Lage ist,

Kraftlinien mit mindestens drei seiner übernatürlichen Sinne zu erfassen, sich in die Struktur eines Ortes einklinken und über die Kraftlinien den Zugang zur Globule erspüren. Ob der Zugang zum Kraftnetz durch Meditation oder einen physischen Übergang in die Astralebene erfolgt ist hierbei egal: jeder Magier oder Elementarist sollte die Methode verwenden, mit der er am Besten vertraut ist. Die häufigsten mit einer Kontaktstelle assoziierten Eindrücke sind der Geruch nach Kampher, das Gefühl, gegen den Strich über ein Brennnesselblatt zu streichen und der folgende visuelle Eindruck, der wie ein Fortsatz des Kraftlinienbündels wirkt und in Richtung der Globule abzweigt:

Bei dieser Methode darf niemals die Gefahr durch ein verunreinigtes oder gar verseuchtes Kraftnetz außer Acht gelassen werden. Sind die Bewohner der Globule feindlich gesonnen oder wird das Kraftnetz außerhalb der Globule durch ein feindliches Wesen kontrolliert, kann das Einklinken in ein astrales oder elementares Netz einen Angriff provozieren.

1.5.3 III: Natur einer Globule

Kapitel III: Wie man die Natur einer Globule bestimmt

Anhand der makroskopischen Einwirkungen der Globule an der Kontaktstelle kann meist schon eine grobe Aussage über das erschaffende Wesen und den Zweck der Globule getroffen werden. Bei elementaren Globulen beobachtet man beispielsweise immer einen Einfluss der primären Eigenschaften des entsprechenden Elements, wie Abweichungen im Mikroklima des Ortes oder Veränderung in Boden, Flora und Fauna.

Eine sehr einfache Methode die Natur einer Globule zu erforschen ist es, den Erschaffer derselben zu kontaktieren und sich mit ihm zu unterhalten. In den meisten Fällen handelt es sich um ein intelligentes Wesen das sich seiner Umgebung bewusst ist und sich oft sogar über eine gepflegte Konversation freut. „Wenn man die Konstruktion eines Gebäudes erforschen will, ist der Weg über den Erbauer meist der Beste“: dieser Merksatz gilt für Globulen ebenso wie für alles von intelligenten Wesen geschaffene. Ist es nicht möglich, mit dem Erschaffer der Globule zu kommunizieren, sind umständlichere Methoden vonnöten um Art und Nutzen einer Globule herauszufinden. Zunächst sollte man davon absehen, blind in die Globule hineinzustolpern ohne zu wissen, was für Bedingungen man vorfindet. Es ist wichtig, sich mit der Struktur der Hülle vertraut macht bevor man unkontrolliert Löcher in sie hineinreißt. Erst wenn die Hülle bekannt ist, kann man zunächst unter kontrollierten Bedingungen niedere Lebewesen (anfangs Pflanzen, später Tiere) in die Globule transferieren um zumindest eine Lebensfeindlichkeit des Globuleninneren auszuschließen. Sind diese beiden Vorausset-

zungen – bekannte Hüllenstruktur und lebensfreundliche Bedingungen im Inneren- erfüllt, kann sich auch ein höheres Wesen in die Globule hineinwagen um Messungen und Beobachtungen durchzuführen.

1.5.4 IV: Ergebnisse

Kapitel IV: Die Ergebnisse einer Untersuchung

Die Kontaktstelle Aufgrund makroskopischer Beobachtungen (untypischer Pflanzenbewuchs auf sonst kargem Schieferboden, zufälliger direkter Kontakt zum erschaffenden Wesen durch bloße Meditation, großes Aufkommen minderer Humus-Elementargeister) konnte die in Frage kommende Kraftlinie und die ungefähre Strecke leicht eingegrenzt werden. Die direkte Verbindungslinie zwischen den Knoten in Schieferbruch und denen oberhalb von Tharemis wurde als Kontaktlinie ermittelt: der Ort der Messung waren je 800 Schritt in jede Richtung vom Goldkrug-Dreieck aus. Dieser 1600 Schritt lange Kraftlinienabschnitt wurde in 32 Kompartimente aufgeteilt, die einzeln vermessen und verglichen wurden. Mittels einer einfachen Zählung der elementarmagischen Ausschläge (Klicks) über eine Zeit von 10 Pendelschwung, die mit einem 1:5-Pendel bestimmt wurde, konnte das Kompartiment, in dem sich die Kontaktstelle befindet ermittelt werden. Als zusätzliche Referenz wurden der Impuls der ersten 8 Klicks und das dominierende Element aller Klicks mittels Farbendiagnostik bestimmt. Auffällig waren die zwei Nachbarkompartimente der Kontaktstelle: das dominierende Element war in beiden Fällen Cryo, was erstens selten und zweitens für einen Ort in direkter Nachbarschaft zu einer Vita-Globule sehr untypisch ist.

Ein Auszug aus den Rohdaten der Messung:

Die gemessene Kontaktstelle erwies sich als korrekt: es konnte an diesem Ort sehr einfach eine direkte Verbindung zur Hülle der Globule hergestellt werden.

Kompartiment	dominantes Element	Impuls
VI	18	90
VII0	20	100
VIII	24	120
IX	18	90
X	20	100
XI	19	95
XII	16	80
XIII	13	65
XIV	39	195
XV	15	75
XVI	17	85
XVII	21	105
XVIII	18	90
XIX	18	90
XX	16	80
XXI	20	100
XXII	19	95
XXIII	17	85
XXIV	17	85

Die Hülle

Das Studium der Hüllen von mehreren Globulen zeigt, dass eine Barriere aus Nichts, ein beinahe perfektes Vakuum die Globule von den Ebenen trennt. Selbst für die meisten Ebenen feste Dimensionen wie Raum oder Zeit sind in diesem Raum nicht vorhanden. Es ist für Materie, Zeit, Seele und Energie unmöglich, diese Barriere zu überwinden. Gleichzeitig ist sie von beiden Seiten von einem Film oder einer Membran aus sehr schweren Teilchen überzogen, die verhindern, dass der leere Raum kollabiert. Die Natur der Teilchen der Innenmembran variiert von Globule zu Globule, während die Außenmembran bei allen untersuchten Globulen gleich aufgebaut war. Die Untersuchung einer dem Chaosgott Slaneesh zugeordneten, klerikalen Subglobule ergab beispielsweise, dass die Innenmembran aus Seelenpartikeln -manchmal auch „Staub“ genannt- bestand, die mittels einer emotionsähnlicher Energie vernetzt waren, die leider nicht weiter untersucht werden konnte. Der Film auf der inneren Membran der untersuchten Humus-Globule erwies sich als weniger abstrakt: es handelt sich um wahres Element der Art Vita. Egal welcher Natur die Innenmembran ist, sie erlaubt den Austausch von Materie, Zeit, Seele und Energie zwischen der Globule und den anliegenden Ebenen. Mit etwas Krauftaufwand kann selbst ein Fremder, der die Globule weder bewohnt noch sie erschaffen hat die Partikel beugen und sie so anordnen, dass sie einen Durchgang bilden und das Ein- oder Austretende vor der Barriere aus Nichts schützen. Die Außenmembran bestand in allen untersuchten Fällen aus Orichalkum, der perfekten Vereinigung aller sechs Elemente. Da die Membranen von Sphärengrenzen

oft ebenso aufgebaut sind, liegt es nahe, dass ein Wesen wie ein Humus-Dschinn, der von Natur aus nicht in der Lage ist Orichalkum zu erschaffen, eine Sphärengrenze beugt, sie zur Membran seiner Globule formt und die Innenseite nach seinen Bedürfnissen auskleidet. Wesen, die nicht einer elementaren Ebene entstammen, sind demnach nicht auf eine bereits vorhandene Sphärenmembran angewiesen, da sie –natürlich nur mit erheblichem Aufwand- theoretisch in der Lage sind Orichalkum herzustellen. Versuche ergaben, dass eine kurzlebige und instabile Globule auch mit weniger komplexen Außenhüllen konstruiert werden kann. Eine Vernetzung von wahren Element ergibt beispielsweise eine Hüllmembran, die je nach Güte der Vernetzung einige Stunden bis zu mehreren Tagen hält, bevor die Globule kollabiert. Allerdings kann in einer solchen Globule kein komplexer Energiekreislauf hergestellt werden ohne die Membran zu zerreißen. Masse und ideelle Faktoren hingegen stellen hierbei kein Problem dar.

Der Erschaffer

Es handelt sich um einen alten, benannten Humus-Dschinn, dessen Name vor allem in Dokumenten auftaucht, die den Elfen zugeordnet werden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass dieser Dschinn von den Elfen seinen heutigen Namen und seine Existenz in dieser Ebene erhielt:

Eru Loa Rava

Vor und während der Zeit der nekanischen Besatzung wurde weder dem Dschinn noch der Subglobule viel Aufmerksamkeit zuteil: die Kontaktlinie war zwar schon immer eine recht wichtige Verbindung von Oben nach Unten, zwischen Schieferbruch und Tharemis, aber da EruLoaRava kaum Einfluss auf seine Umwelt nahm und selten mit Menschen in Kontakt trat wurde er schlichtweg nicht bemerkt. Erst mit der Verschiebung der Kraftlinien am Nachtwall und den daraus folgenden Neuvermessungen wurde die Kontaktstelle wieder entdeckt und zunächst nicht als solche erkannt sonder als vernachlässigbare Auffälligkeit vermerkt. Durch die Errichtung des Goldkruges in der Mitte dreier sich kreuzender Kraftlinien, zu denen auch die Kontaktlinie der Subglobule gehört („Goldkrugdreieck“), kam der Dschinn mit Menschen und schließlich auch mit Elementaristen in Kontakt. Die erneute Verschiebung des Netzes im Sturm auf Schieferbruch schob das Dreieck enger um den Goldkrug und verdichtete auch die Verbindung der Kontaktlinie zu dem vielgenutzten Knoten im Goldkrugdreieck.

Die Kontaktaufnahme erwies sich als recht einfach, da EruLoaRava ein neugieriges und geduldiges Wesen ist, mit dem die Kommunikation geradezu ein Vergnügen ist. Bisher wurde noch

keine physische Manifestation beobachtet. Vielmehr wurde die Präsenz eines kollektiven Geistes beobachtet, die in der Lage ist, auch menschliche Körper zu übernehmen. Hierbei geht der Dschinn allerdings recht rücksichtsvoll vor: wehrt sich der den Körper bewohnende Geist, zieht er sich sofort zurück. Außerdem kann der Autor aus eigener Erfahrung berichten, dass Eru-LoaRava immer sehr sorgsam mit geborgten Körpern umgeht und ihre Strukturen in der Regel intakter zurücklässt als sie es vor der Übernahme waren. Dieses Verhalten konnte auch nur dann beobachtet werden, wenn eine größere elementare Störung im Einflussbereich der Globule vorlag. Offensichtlich interessiert sich die Entität sehr für das, was in seiner Umgebung vorgeht, greift aber nur dann in der physischen Ebene ein, wenn es sein Heim gefährdet sieht und dann auch nur mit Hilfe fremder Körper, nie mit der eigenen physischen Anwesenheit. Tut er dies, zeigt er sich allen Phänomenen der physischen Ebene gegenüber sehr wissbegierig und freut sich über jede Geschichte, die ihm erzählt wird und jeden sinnlichen Eindruck der ihm gewährt wird. Dieses Verhalten und die kollektive Natur der Entität legen nahe, dass es für den Dschinn schwierig ist, eine singuläre Präsenz zu bilden und er deshalb nicht ohne weiteres auf der physischen Ebene erscheinen kann oder will.

Das Innere

Die Bedingungen in der Subglobule erlauben die Existenz von Pflanzen und Lebewesen der physischen Ebene. Allerdings neigen die Dinge im Inneren der Subglobule dazu, zu verschmelzen, sich zu vereinen und neue Dinge hervorzubringen, so dass Ma-

terie, Geist und Seele nur in einem stark beschleunigten, aber dennoch den natürlichen Gesetzen der physischen Ebene gehorchenden Kreislauf existieren. Ein Wesen mit Bewusstsein kann in dieser Umgebung nicht ohne weiteres seine Identität bewahren und läuft Gefahr, sich in diesem Kreislauf zu verlieren. Bereits bei einem kurzen Besuch bemerkt man ein Ziehen in der Struktur, dem man sich nur durch absolute Kontrolle der eigenen Physis entziehen kann. Eine ungeübte Person verschmilzt beinahe sofort mit der Vegetation der Globule und kann nur mit Gewalt und den daraus resultierenden Strukturschäden wieder aus ihr entfernt werden. Diese Eigenschaften machen eine direkte Erforschung des Inneren sehr schwierig, erlauben aber interessante Rückschlüsse auf den oder die Bewohner der Globule. So decken sich die in der Subglobule gemachten Erfahrungen mit schriftlichen Berichten, in denen die Bedingungen auf der Elementarebene des Humus festgehalten wurden. Lediglich die distinktive Vegetation fehlt in den Berichten, in denen eine undefinierbare, ständig die Form wechselnde Masse beschrieben wird anstelle der Ranken, Bäume und Sträucher, die in der Subglobule zu erkennen waren. Man kann also einen direkten Vergleich zwischen der Subglobule des Dschinns und seiner ursprünglichen Heimat, der Ebene des Humus ziehen. Für einen geübten Elementaristen ist es also möglich, in der Subglobule Techniken und Methoden zu erproben, die ihm in der Elementarebene seine Identität bewahren könnten. Der physische Übertritt in eine Elementarebene bleibt dennoch ein nahezu wahnsinniges Unterfangen, auch wenn die Mechanismen einer solchen Umwelt mit Hilfe der untersuchten Subglobule nun besser bekannt sind.

1.5.5 V: Schaffung einer Globule

Kapitel V: Die Schaffung einer Globule

Mit den erhobenen Daten und den gemachten Erfahrungen verstehen wir nun die Natur von Globulen dergestalt, dass die Idee einer menschgeschaffene Globule in greifbare Nähe rückt. Die größte Schwierigkeit besteht in der Auswahl einer geeigneten Substanz, mit der eine stabile Hülle geformt werden kann. Natürlich ist Orichalkum die beste Wahl, aber seine Herstellung ist äußerst aufwendig und gefährlich, weshalb in einer Demonstration davon abgesehen wird, die Außenmembran aus Orichalkum zu fertigen. Für ein konkretes Projekt allerdings ist es unabdinglich, das kostbare Material zu nutzen, da eine Globule nur mit einer Hüllmembran aus Orichalkum dauerhaft und stabil ist.

Es muss also eine Alternative zu Orichalkum gefunden werden. Diese Substanz muss großen Energien widerstehen können und darf weder starr noch weich sein. Sie darf durch Einflüsse von Kräften, Ideen oder Emotionen nicht veränderlich sein und muss gleichzeitig genügend physische Präsenz aufweisen um eine Barriere für Materie und materielle Energie darzustellen. Nach dem Vorbild der Humus-Globule im Goldkrugdreieck wurden Versuche mit wahren Element Humus gemacht, die akzeptable Ergebnisse lieferten. Je reiner eine Substanz ist, desto starrer ist auch ihre Struktur, weshalb selbst die Verwendung von wahren Element keine perfekte Lösung darstellt. Da Humus allerdings ein flexibles Element ist, funktioniert es als Schutzschicht der Hülle einer Globule, auch wenn vernetzte Strukturen mehrerer unterschiedlicher Komponenten (beispielsweise Verbindungen aus physischen und ideellen Partikeln) eine elegantere und

vermutlich auch stabilere Lösung wären. Da wir vorerst nur beweisen möchten, dass eine Globule auch von Menschen geschaffen werden kann, nehmen wir mit der etwas plumperen, aber dafür weniger aufwändigeren Lösung vorlieb und nutzen wahres Element Vita um die Hülle abzuschirmen.

Um die Partikel in der gewünschten Form anzuordnen ohne dass sie sofort in die Umgebung diffundieren wird eine stützende Sphäre benötigt. Ob die Sphäre materiell oder energetisch aufgebaut ist spielt keine Rolle, solange sie leicht aus der fertigen Struktur entfernt werden kann. Hat man also eine Schutzhülle aus wahren Element Vita um die Sphäre konstruiert, wird jegliche Materie und Energie aus dem Zwischenraum entfernt. Hierfür wird bei der Konstruktion der Schutzhülle eine Art Reuse eingebaut, die es erlaubt, Materie und Energie nach außen abzuführen und den Rückstrom gleichzeitig aufzuhalten. Schließt man die Austrittsstelle an ein System mit einer Energie- und Masseninsuffizienz an, reicht ein einziger kräftiger Impuls um den gesamten Inhalt der Hülle in dieses Hilfssystem abzuleiten. Um eine perfekte Hülle zu schaffen ist es nötig, neben Energie und Masse auch Zeit und Seele aus dem Zwischenraum zu entfernen. Große Teile dieser abstrakten Substanzen heften sich zwar an die ausströmenden physischen Substanzen, aber eine komplette Leere zu schaffen ist einem Menschen mit seinen eigenen Mitteln nicht möglich. Hierbei machen wir uns eine Eigenart der Elemente Mitrasperas zunutze, einem Kontinent auf dem „die Leere“ ein Element darstellt, dessen Essenz von entsprechend sensitiven Wesen erfasst und genutzt werden kann. Ein winziger Teil der Essenz einer Viinshar, eingebaut in das Hilfssystem genügt, um auch die abstrakten und schwer greifbaren Energien

abzuleiten. Um sicher mit dieser lebensfeindlichen Essenz umgehen zu können, ist es nötig diese stark zu verunreinigen. Dies schwächt den Effekt des Hilfssystems zwar ab, genügt aber um eine stabile, undurchdringbare Hülle für eine kleine Globule zu erhalten.

Es ist ratsam, den Inhalt der Globule vor der Konstruktion der Hülle zu implementieren, da es sehr kraftaufwändig ist, wahres Element zu beugen um einen stabilen Durchgang durch die Hülle zu erzeugen. Alternativ ist es möglich, die komplette Globule zu dehnen, die Hülle kontrolliert kollabieren zu lassen und Dinge ähnlich einer Amöbe in die Globule aufzunehmen. Danach muss der Innenraum der Hülle allerdings erneut entleert werden, außerdem ist eine kompakte, potente Kraftquelle nötig um die Globule gleichmäßig auszudehnen.

Eine leere Globule zieht sich nach wenigen Stunden zusammen und implodiert spätestens nach zwei Tagen. Um eine Globule mit einer längeren Lebensdauer zu erschaffen ist es nötig, im Inneren einen stabilen Kreislauf zu etablieren. Es ist nicht zwingend notwendig, hierfür ein System mit einander ergänzenden Lebewesen zu konstruieren: ein simples abgeschlossenes System mit mindestens zwei Elementen genügt. Dieses System muss so lange funktionstüchtig sein, bis sich eine Kontaktstelle ausgebildet hat. Bei sämtlichen Versuchen erfolgte dies nach wenigen Stunden selbstständig und ohne Einfluss von Außen. Sobald die Kontaktstelle erkennbar ist, kann das System auch von außerhalb der Globule beeinflusst und der Kreislauf auch künstlich aufrecht erhalten werden. Es ist möglich, über die Kontaktstelle Kraft zuzufügen oder abzuziehen, Materie hingegen muss über einen aufwändigen Durchbruch in der Hülle hinzugefügt werden.

Eine solcherart gefertigte und stabilisierte Globule besitzt die gleichen Eigenschaften wie die in vivo beobachteten Subglobulen. In Größe und Komplexität des Innenlebens ist sie noch unterlegen, doch diese Faktoren sind lediglich eine Frage der eingesetzten Kraft.

Salix Phönixflug Gaerion Sturmfels, Prytanus Vitam der Academia Cantus Harmoniae zu Tharemis im Jahre 263 nach Jeldrik

1.6 Narrativum

Mögen sie mir verzeihen das ich in dieser Vorlesung ein wenig die ausgetretenen Faden der Naturbeschreibenden Wissenschaften verlasse und auf die Geisteswissenschaften der Philosophia und der Erkenntnistheorie zurückgreifen werde. Narrativum ist keine tatsächlich existente Substanz, Mittel oder Energie vielmehr ein Hilfskonstrukt für unseren Geist mit dem sich allerdings Tatsachen und Sachverhalte erklären lassen und beweisen lassen. Narrativum befindet sich in allem und jedem, jedes noch so mikroskopische Objekt besitzt einen gewissen Wert an Narrativum und dem Prinzip der Superposition folgend besitzt jedes makroskopische Objekt, einen Narrativumswert, der der Summe der Werte seiner Einzelteile entspricht. Narrativum ist ein Wert für die Wichtigkeit eines Objektes im Raum Zeit Gefüge. Das Wort selbst kommt von dem Verb narrare, erzählen. Es ist ergo ein Maß für die Tatsache ob es sich lohnt darüber zu erzählen. Narrativum hat keine konkrete Maßeinheit bzw. Dimension sondern wird bestenfalls mit Begriffen wie „viel“, „wenig“ oder „fast gar nicht“ gemessen auch sind Vergleiche mit anderen Objekten und deren Narrativumsgehalt sehr schwierig bis gar unmöglich und sämtliche Einschätzungen absolut subjektiver Natur. Ist diese vage Definition erst einmal verstanden ist das Arbeiten mit diesen Werten recht einfach man muß sich lediglich von der Vorstellung verabschieden objektive und absolute Werte und Aussagen zu erhalten, in dieser Betrachtungsweise ist alles relativ. Einige Beispiele zum Verdeutlichen: Ein Stein der am Wegesrand liegt hat recht wenig Narrativum, denn keiner wird sich jemals an ihn erinnern und über ihn Erzählen. Wenn nun

allerdings ein Wagen über ihn fährt und sich die Achse bricht, dann hat der Stein eine recht große Menge an Narrativum, der Händler wird sich nun die ganze Woche darüber ärgern. Ist der Stein der Grund das die Achse bricht während der Händlern von Dieben auf der Flucht ist und die Diebe können ihn nur wegen des Steines stellen und seine ganze Ladung Rauben, dann wird sich der Händler ein Leben lang über diesen Stein ärgern und der Stein hat sehr viel Narrativum. Würden die Diebe den Händler töten würde er sich nicht über den Stein ärgern, da er tot ist und den Räubern wär es egal warum die Achse brach, also würde keiner über den Stein erzählen, aber dennoch hätte er einen sehr großen Narrativumsgehalt weil er das Potential zu einer großen Geschichte hätte, zumindest aus unserer Sicht. Also noch mal zusammengefasst letzterer Stein hätte aus Sicht der Räuber und des Händlers wenig aus unserer aber recht viel Narrativumsgehalt (da wir ja davon wissen das der Stein Schuld war), soviel zur Objektivität. Ein Objekt hat schon einen objektiven Gehalt an Narrativum, doch wir vermögen ich nicht zu messen, da wir selbst subjektiv sind. Kaiser Jeldrik hat einen Immensen Anteil an Narrativum jeder erzählt von ihm, ja wir benannten sogar unsere Zeitrechnung nach ihm, doch in anderen Ländern ist dieser Engonische Nationalheld recht wenig bis gar nicht bekannt, das schafft einen weiten Bogen an Variationen die Objektiv zu einem Mittelwert verarbeitet werden müssten, doch da wir nicht wissen wie viele Menschen es in den Dimensionen gibt geschweige denn Tiere und Gegenstände (die ja auch durch Jeldriks Präsenz beeinflusst worden sein könnten) kann unsere Schätzung nur subjektiv bleiben.

Wozu brauche ich nun einen Wert für Narrativum, wenn er so unheimlich ungenau ist wird sich der geneigte Leser fragen, die Beispiele dafür sind recht zahlreich aber ebenfalls recht ungenau (dies scheint sehr in der Natur der Wahrscheinlichkeits und Sphärenereignisse zu liegen). Zum Beispiel die Wahrsagerei (nun spätestens werden viele Kollegen wieder mit den Augen rollen) und Hellseherei wird von großen Ereignissen, sprich Ereignissen mit viel Narrativumsgehalt angezogen. Epische Schlachten und Schicksale von berühmten Kriegern ziehen die Aufmerksamkeit der Zukunftsdeuter auf sich, so daß man in unserer hermetischen Terminologie davon sprechen kann das das Narrativum die Hellseherei leitet und bestimmt was gesehen wird. Die Fachgemeinde der Magier und Magierinnen wird aber ein konkreteres Beispiel fordern und ich werde es bringen, obwohl dies sehr kompliziert ist und einen Großteil der mir zur Verfügung stehenden Zeit beanspruchen wird, nämlich die Zeitreisen. Zeitreisen existieren, davon kann man nach Existenz des 5. Zirkel Zaubers „Zeitkontrolle“ als allgemein bekannte Tatsache ausgehen. Weiterhin ist es als gesicherte Tatsache anzusehen das die Zeit nicht linear verläuft sondern Wirbel Hügel und ebene Flächen aufweist. „Die Zeit vergeht wie im Flug“ sagt man wenn einem ein langer Spaziergang mit seiner Liebsten im Park gut gefällt oder „die Zeit stand still“ als sie sich sahen. Ebendies wird durch das Narrativum beeinflusst, an schlimme Ereignisse (große Schlachten, viel Narrativum) erinnert man sich stark, „als wäre es gestern gewesen“ während man die 5 Tage die man im Hafen auf ein Schiff wartet zwar in dem Moment als Lang empfindet, die aber nachher, da recht ereignislos als minderwertig und nicht erwähnenswert im Gedächtnis erinnert werden. Diese Beispiele sol-

len aber nun keinesfalls einen linearen Zusammenhang zwischen Narrativumsmenge und Schnelligkeit der Zeit implizieren sondern vielmehr einen sehr viel komplexeren Zusammenhang. Der weitaus weniger bekannte Zauber Cronoclassis erlaubt es einen Gegenstand aus der Vergangenheit in die Gegenwart zu bringen z.B. Kaiser Jeldriks Schwert oder Hargarts Glocke oder dergleichen, dabei kommt es sehr auf eine besondere Eigenschaft des Narrativums an nämlich der Zeit/Raum Konsistenz. Der Narrativumsgehalt eines Gegenstandes ist Ort und Zeit unabhängig uns bleibt immer gleich egal wann man ihn betrachtet. Ein neu geborenes Kind in einem kleinen Bauerndorf in Andarra wäre ja eigentlich nicht besonderes, aber der Narrativumsgehalt, dieses Kindes ist über alle Maßen hoch, so daß jemand der zu diesem Zeitpunkt den Narrativumsgehalt feststellen könnte schon sagen kann das dieses Kind zum Andarrianischen Feldherrn und zukünftigen Herrscher über alle Engonier wird. Angemerkt sei hier auch der Selbstschutz des Narrativums vor Veränderung, denn sollte besagter Beobachter nun das Kind töten weil es ein so hohes Narrativum hat würde es nicht berühmt werden und demzufolge ein geringeres Narrativum haben, dann aber hätte der Beobachter das Kind nicht geötet, weil unwichtig, Paradoxon. Das Narrativum kennt, da es außerhalb von Raum und Zeit steht, die komplette Geschichte eines Objektes und schätzt sich dementsprechend ein und bestimmt seine Größe, auf unser Beispiel bezogen heißt das, daß das Narrativum schon vorher wüsste ob das Kind getötet wird oder nicht. Um auf den Cronoklaßis zurückzukommen heißt dies das die magische Energie die benötigt wird um ein Objekt in unsere Zeitepoche zu versetzen direkt proportional zum Gehalt an Narrativum dieses Objektes

ist. Ein Stein aus dem Wald fast ohne Narrativum bedarf fast keiner Energie um ihn herzuholen, besagtes Schwert des Kaisers aber sehr wohl. Dies verdeutlicht einen weiteren immensen Nutzen, den wir aus der Einführung von Narrativum ziehen können. Mit Hilfe des Gehaltes an Narrativum können wir die Auswirkungen von Zeitreisen auf das Raum/Zeit Gefüge messen, verstehen und ihm vorbeugen. Sehen wir nun einmal von den sehr komplizierten Paradoxen ab können Zeitreisende durch ihre Handlungen in der Vergangenheit die Zukunft verändern. Eine gängige Warnung in Verbindung mit Zeitreisen ist das auch die kleinste Veränderung in der Vergangenheit immense Auswirkungen in der Zukunft haben kann, man bedient sich oft der Analogie einen Stein in einen See zu werfen und die Wellen (wie durch die Zeit) sich immer weiter ausbreiten zu sehen. Dies ist mitnichten so einfach und pauschal zu sagen und soll an dieser Stelle durch Folgende Erklärung ersetzt werden, bis ich das Thema in einer zukünftigen Vorlesung noch einmal aufgreifen werde. Ein Zeitreisender verändert die Zukunft in dem Maße indem er Kontakt zu Narrativum in der fremden Zeitepoche hat und Objekte die hohes Narrativum tragen verändert. Will heißen ein Zeitreisender kann Gegenstände mit geringem Narrativum verändern soviel er Lust hat ohne das dies große Auswirkungen (oder Irgendwelche) auf die Zukunft haben wird, sollte er aber Objekte mit hohem Narrativum aus ihrem Zeitrahmen reißen, wird dies besagten Domino bzw. Wellenkreis Effekt haben. Um sichere Zeitreisen zu ermöglichen wäre es also recht angebracht einen „Narrativumsmesser“ zu erfinden der einen Zeitreisenden sicher durch die Zeit geleiten kann.

Die Raum/Zeit Konsistenz ermöglicht ein weiteres bedeutendes Gedankenexperiment, das „Diktatorische Schicksal“. Wir Menschen sehen unsere Zukunft oft gerne als Unbestimmt, das wir selbst unser Glückes Schmied sind und das nichts in unserem Leben vorbestimmt ist. Andererseits sehnen sich viele oft nach einem vorbestimmten Leben einem Schicksal einem Pfad der ihnen vorbestimmt ist, so das sie an ihren Schicksalsschlägen nicht selbst Schuld sind sondern es der vorbestimmten Zukunft in die Schuhe schieben können. Für Vertreter beider Richtungen habe ich eine gute Nachricht, denn mit Hilfe des Narrativums kann man diese Frage entgültig lösen. Erinnern wir uns an die Eigenschaften des Narrativums, das Narrativum ist Raum/Zeit Konsistent also weiß das Narrativum bereits im Voraus welche Zukunft dem Objekt bestimmt ist, oder besser ausgedrückt nicht im Voraus, denn das Narrativum steht außerhalb der Zeit, es gibt für das Narrativum kein „Vorher“. Das heißt also das ein kleines Kind in einem Bauernhof in Andarra geboren mit einem immensen Gehalt an Narrativum kein Bauer werden und ein bescheidenes Leben führen wird, egal für was es sich entscheidet, das Schicksal wird zuschlagen und ihn auf einen Weg zur Berühmtheit führen. Nun kommt die gute Nachricht für Diejenigen die die Theorie der frei wählbaren Zukunft bevorzugen, einfach aus der Tatsache, das wir Narrativum nicht genau messen können. Wir können Narrativum nicht genau messen nicht weil wir nicht die Geräte und Methoden dazu haben, sondern weil es schlicht und einfach nicht perfekt zu bestimmen ist. Also kann man zusammenfassend sagen, daß das Schicksal von jedem von uns zwar festgeschrieben ist wir es aber unter keinen Umständen messen oder bestimmen können.

Dieses Gedankenexperiment über das Diktatorische Schicksal liefert uns zusammen mit der Unbestimmtheit des Narrativumswertes das wir von nun an Unschärferelation nennen werden eine wissenschaftlich fundierte Erklärung zur Hell- und Wahrsagerei. Der Grund warum Hell- und Wahrsagerei in der Fachwelt einen so schlechten Stand haben ist ihre Ungenauigkeit. „Wenn sie die Zukunft vorhersagen können wieso kleiden sie sich dann in nebulöse Phrasen und Metaphern, die mannigfaltige Interpretationen erlauben“ höre ich so manche Magi und Magae sprechen. Manche sehr akademische Magier und Magierinnen gehen sogar so weit zu behaupten, Wahrsagerei wäre ganz und gar unmöglich und die Ereignisse würden nur manchmal eintreffen, weil die Voraussagen so wage formuliert sind das sie sich zufällig auf ein Ereignis beziehen. Mit dem nun gelernten können wir diesen Sachverhalt aber nun ebenfalls klären. Wahrsagerei, eine Kunst von der ich selbst nur die rudimentärsten Kenntnisse aus meiner Grundausbildung besitze, ist die Kunst oder Methodik zu beschreiben und zu messen, was nicht exakt beschrieben oder gemessen werden kann. Wie eben bereits beschrieben steht die Wahrsagerei in direkter Beziehung zum Gehalt des Narrativums in einer bestimmten Substanz/Objekt, doch aufgrund der Unschärferelation kann man diesen konkreten Wert des Narrativums nicht messen, Also muß ein unbestimmter Wert gemessen, oder besser gesagt etwas über ihn ausgesagt werden und daraus entstehen die nebulösen und zweideutigen Phrasen auch bei den seriösesten Wahrsagern und Wahrsagerinnen. Ein Zahlenbeispiel verdeutlicht dies: Angenommen das Narrativum hätte einen Wert im abgeschlossenen Intervall von 8 bis 12 irgendei-

ne der Zahlen 8,9,10,11 oder 12, eine bestimmte, die sich nicht ändert, aber die keiner kennt. Nun müsste man dieses Intervall messen und wie wir wissen hat jede Messung eine Ungenauigkeit. Sagen wir ein guter Wahrsager kann mit einer Genauigkeit von ± 1 vorhersagen und ein schlechter Wahrsager mit einer Genauigkeit von ± 3 . Also würde der gute Wahrsager ein Intervall von 7 bis 13 und der schlechte ein Intervall von 5 bis 15 angeben, also beides sehr vage Aussagen, die allerdings beide mit absoluter Sicherheit zutreffen würden. Beide wollen nun ihr Ergebnis konkretisieren um in der magischen Fachwelt Anerkennung zu erhalten und beschränken ihr Intervall auf drei bzw. fünf Ergebnisse jeweils am oberen Ende ihres Spektrums. Nun hat der gute ein Intervall von 11 bis 13 und der schlechte ein Intervall von 11 bis 15, also der gute sich auf einige Metaphern beschränkt, während der schlechte noch recht viele nebulöse Beschreibungen verwendet. Wir wissen das der Wert des Narrativums irgendwo zwischen 8 und 12 (inklusive) zu finden ist, also eine Chance von 20% für die 8: 20% für die 9 usw. besteht. Im Intervall der Wahrsager liegen nun die Werte 11 und 12, die je eine Wahrscheinlichkeit von 20% also zusammen 40% haben. Das heißt, daß der gute Wahrsager mit seiner recht konkreten Vorhersage eine Chance von 40% hat das Richtige vorhergesagt zu haben und der Schlechte mit seiner recht nebulösen auch nur eine Wahrscheinlichkeit von 40% hat. Hat der gute Wahrsager nun Glück wird die Fachwelt erstaunt aufhorchen und auf reproduzierbare Ereignisse warten um die Daten zu verifizieren, hat er Pech und die 60% Chance schlägt zu werden ihn wieder nur alle auslachen und sagen „das hätten wir ihnen vorher sagen können“. Der schlechte Wahrsager hat in jedem Fall verloren, denn

trifft sein Ereignis ein (40%) dann werden alle sagen „na deine Vorhersage war so ungenau wenn Ereignisse 13, 14, 15 eingetreten wären hättest du ja auch recht gehabt, obwohl sie nicht eingetreten sind bzw. hätten können“ und wenn er falsch liegt wäre das für die Wissenschaftler zu erwarten gewesen. Im besten Fall, also das der Gute Recht hatte (was nur bei 4 aus 10 Versuchen der Fall ist) hatte die Fachwelt auf reproduzierbare Ergebnisse gewartet (wie man es immer bei Experimenten macht, Ein Experiment muß bei gleicher Durchführung immer wieder zu dem selben Ergebnis kommen um etwas empirisch zu Beweisen) doch das nächste Experiment würde wieder nur zu 40% klappen, und irgendwann wird der gute Wahrsager auch Pech haben und seine Vorhersage trifft nicht zu (was bei den Prozentsatz eigentlich die Regel sein sollte), dann wird sich die Fachwelt auf ihn stürzen und seine Theorie und Meßmethoden für unbrauchbar erklären und wieder behaupten Wahrsagerei wäre Unmöglich. Also zusammengefaßt: Egal wie gut der Wahrsager ist, er wird aufgrund der Struktur des Narrativums nie eine Wissenschaftlich Hieb und Stichfeste Aussage treffen können. An dieser Stelle sei dann noch angemerkt das wenn der schlechte seine Aussage so konkretisiert hätte wie der Gute also auf einen Intervall von 13 bis 15 er gar keine Chance gehabt hätte das sein vorhergesagtes Ereignis eintrifft, und abgesehen davon gibt es in dieser Zunft auch noch jede Menge Hochstapler, die gar nichts vernünftig vorhersagen können und somit diese Zunft noch tiefer in Diskredit bringen als die sowieso schon der Fall ist.

Eine ausführliche Erklärung zur Unschärferelation bin ich ihnen bis jetzt schuldig geblieben und habe sie lediglich als ge-

geben vorausgesetzt um andere Sachverhalte zu beweisen, dieses Defizit werde ich nun nachholen. Pauschal lässt sich sagen je mehr Narrativum ein Gegenstand hat, desto schwerer ist seine Menge zu bestimmen, beziehungsweise der Umkehrschluß, je weniger Narrativum ein Gegenstand hat desto genauer kann man dessen exakten Wert eingrenzen. Dies lässt sich durch folgende Formel leicht ausdrücken $N * \Delta N = h$. N ist der Wert den das Narrativum annimmt, ΔN das Intervall in dem sich der Wert des Narrativums befindet und h ist eine einfache Hilfskonstante, daher h , die recht unwichtig ist und auf die ich hier nicht näher eingehen werde. Einige Beispiel um das zu verdeutlichen ein einfacher Stein irgendwann irgendwo im Wald der nichts besonderes erleben wird hat einen sehr geringen Anteil an Narrativum keiner nichts und niemand interessiert sich für ihn, er ist lokal und global vollkommen unwichtig. Daraus folgt er hat sehr wenig Narrativum das sehr genau den Wert sehr wenig hat. Auf der anderen Seiten haben wir Kaiser Jeldrik, der von immenser Bedeutung für das Engonische Volk ist, jeder kennt ihn und jeder erzählt sich von seinen Ruhmestaten, er hat einen sehr hohen Wert an Narrativum ohne Zweifel. Doch außerhalb von Engonien ist er nur mäßig bekannt und in weit entfernten Ländern und fremden Dimensionen vielleicht gar nicht, was für sich alleine gesehen einen geringen Wert an Narrativum andeuten würde. Also ist er Lokal von Bedeutung und hat sehr viel Narrativum aber da Narrativum Raum/Zeit Konsistent ist müssen wir einen globalen Wert angeben und da wir nicht wissen wie groß „alles“ ist ist dies unmöglich. Daraus folgt das Kaiser Jeldriks immenser Wert an Narrativum nur sehr sehr grob angegeben werden kann. Weder die Stärke des Narrativums noch die Abweichung

vom Exakten Wert kann Null betragen, denn h ist eine positive Zahl ungleich Null. Das heißt es gibt kein Objekt was kein Narrativum enthält, auch der unwichtigste Stein ist ein ganz, ganz, ganz klein wenig wichtig, irgendwann und es gibt kein Objekt, keinen Gegenstand dessen Wert an Narrativum absolut genau gemessen werden kann, es gibt immer einen kleinen Fehler und sei er noch so klein.

Nun noch ein kleiner Ausflug in die fundamental Elementartheorie und dann nähert sich diese Vorlesung auch schon dem Ende. Jedes Objekt enthält für sich Narrativum und sei das Objekt auch noch so klein. Spaltet man ein Holzscheit in zwei Teile enthält jedes Teil wiederum Narrativum spaltet man nun eins der Teile, erleben wir wiederum das gleiche, diesen Prozeß setzen wir weiter fort und spalten die immer eins der Teile bis das Holzscheit so klein ist, daß man es nicht mehr spalten kann. Nun befinden wir uns auf der Elementarebene, jedes Objekt und jedes Wesen besteht aus den fundamentalsten Bausteinen des Seins, den Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft. Sie sind die unteilbar kleinsten Teilchen aus denen alles besteht. Das heißt jedes Element hat einen eigenen Wert an Narrativum und sie kombinieren all ihre Narrativumswerte um dem Holzscheit, das sie bilden einen festen Wert an Narrativum zu geben und alle Holzscheite kombinieren wiederum ihre Werte um dem Lagerfeuer das aus ihnen besteht einen festen Narrativumswert zuzuschreiben. Dieses Prinzip nennt man Superposition, alles steht mit allem in Wechselwirkung und bedingt sich untereinander. So werden alle mikroskopischen bis hin zu allen makroskopischen Dingen, Objekten, Subjekten, Wesen und was man sich sonst noch so alles vorstellen kann mit einem einzigartigen Wert ausgestattet, der ihre komplette Existenz bestimmen wird, den nichts und niemand aber so recht fassen kann.

Ich hoffe ich habe ihnen mit dieser Vorlesung einige neue Blickwinkel aufgezeigt und Möglichkeiten in die Hand gegeben ihre Erkenntnis der Erde des Himmels und dem ganzen Rest ein wenig zu erweitern. Querverweise und meine anderen Vor-

lesungen finden sie wie üblich in der Bibliothek der Akademie
Ayd Owl in Engonien. Mit freundlichen Grüßen Florian Phelleas

Phönixflug, Bund zu Ayd Owl im Jahre 254 nach Jeldrik oder
1502 der alten Zeitrechnung

1.7 Transdimensionale Dislocation

Wir beginnen die transdimensionale Dislocation mit einer Abhandlung über Deterministisches Schicksal und Chaos. Was unsere eigene Zukunft anbelangt sind wir Menschen oft zweierlei Meinung und das oft zur selben Zeit. Zum einen wünschen wir uns unser Schicksal selbst in die Hand nehmen zu können und unser Glückes eigener Schmied zu sein zum anderen sehnen wir uns nach Stabilität und der Sicherheit eines vorbestimmten Lebens.

Nun zu ergründen wann die Zukunft vorherbestimmt ist und wann nicht ist Subjekt dieser Vorlesung. Der Sinn dieser Fragestellung ist an dieser Stelle allerdings weder die Zukunft vorherzusagen noch theologische Fragen aufzuwerfen, sondern lediglich eine Vorarbeit für Zeitreisen zu leisten. An dieser Stelle möchte ich ebenfalls noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, daß der Begriff Chaos, den ich im Zusammenhang mit dieser Vorlesung gebrauchen werde lediglich eine große Unordnung beschreibt und in keinerlei Zusammenhang mit Göttergestalten oder zurecht verbotenen Spielarten der Magie steht.

Wie wir aus grundlegenden Kenntnissen der Dimensionstheorie wissen gibt es viele, wenn nicht gar unendlich viele Dimensionen die alle mit der Dimension der Zeit verknüpft sein können. Die Zeit messen wir durch einen periodischen, sich immer wiederholenden Vorgang, der seine Periode im zu messenden Zeitraum nicht ändert. Das bedeutet, daß wir die Zeit durch eine einzelne Zahl beschreiben können. Da wir allerdings nicht wissen

ob die Zeit einen Anfang oder ein Ende hat, zumindest nicht innerhalb dieser Vorlesung, müssen wir einen beliebigen Punkt als Fixpunkt erwählen und von dort aus sowohl vorwärts, als auch rückwärts zählen. In der Praxis ist dies die Thronbesteigung Kaiser Jeldriks, seit der nun 255 Jahre vergangen sind, respektive die alte Zeitrechnung, nach der wir das Jahr 1503 schreiben. Diese Zahl ist eine einzige Größe, weswegen der Raum der Zeit auch nur eine einzige Dimension besitzt. Soweit hört sich die Theorie recht einfach an, allerdings sei zu bedenken, daß die Zeit nicht linear ist und unter anderem als imaginär aufgefaßt werden kann, was allerdings ebenfalls nicht Teil dieser Vorlesung sein soll und bitte an anderer Stelle geklärt wird.

Zu jedem dieser Zeiten kann ein Ereignis in den anderen Dimensionen eintreten, d.h. es existiert eine eindeutige Abbildung von einem oder mehreren Punkten im Zeitraum in den der anderen Räume mit deren Dimensionen und wieder zurück. Zum Beispiel trinke ich Tee heute, morgen und übermorgen, damit wären einem Ereignis drei Punkte auf der Zeitschiene zugeordnet. Dies erlaubt natürlich keine Aussage über die Vollständigkeit, es ist ja nicht darüber bekannt ob ich gestern auch Tee getrunken habe. Um uns in unserer Fragestellung, die uns am Anfang beschäftigte weiter zu bringen müssen wir uns fragen inwieweit ein Ereignis in der Zukunft feststeht, also ob ich morgen wirklich Tee trinken werde zum Beispiel. Dabei stehen wir vor einem großen Problem, denn das ich morgen Tee trinken werde wird subjektiv von immens vielen Faktoren bedingt. Der Vorsatz morgen Tee zu trinken reicht ja nicht aus es tatsächlich war werden zu lassen, ich könnte ja zum Beispiel morgen keine Teeblätter finden, oder

meine Teekanne könnte zerstört werden oder ich könnte durch noch unangenehmere Gründe daran gehindert werden. Mit anderen Worten es gibt immens viele Veränderungen von meiner Planung die eintreten können. Die Anzahl dieser Veränderungen sprich die Abweichung von meinem geplanten Weg gebe ich mit $\exp(\Lambda)$ an also einer Exponentiellen Steigerung. Das Verfahren das ich nun beschreiben werde wird es uns ermöglichen Ereignisse zu finden, für die sich die Zukunft vorhersagen lässt und wir werden lernen sie von denjenigen zu unterscheiden für die uns dies, im Rahmen der für die Vorlesung zur Verfügung stehenden Mittel, nicht möglich ist, dieses Verfahren werde ich Phönixflug Dimensionsweg Verfahren nennen.

Zuallererst betrachten wir eine Abbildung aller Dimensionen in den Phasenraum. Dadurch erhalten wir einen 2 mal f mal n dimensional Phasenraum mit f gleich der Anzahl der Freiheitsgrade in den betreffenden Unterräumen und n gleich der Anzahl der Unterräume, sprich Nebenwelten, Paralleldimensionen und so weiter. Dies ist natürlich eine viel zu große Menge ist, als daß sie unser Geist fassen könnte, aber das braucht er ja auch nicht, denn nun bedienen wir uns der Poincaré Phasenraumschnitte und zerlegen den Phasenraum in jeweils zweidimensionale Unterräume. Das geschieht einfach in dem wir alle Dimensionen bis auf zwei negieren, vergleichbar mit einem Querschnitt durch eine Torte. Diese Phasenraumschnitte sind für uns ohne weitere Probleme zu betrachten, da sie z.B. auf einem Pergament simpelst dargestellt werden können. Nun betrachten wir die Präsenz eines Ereignisses, dieses hinterläßt im Phasenraum eine Trajektorie, also die Punkte, die es auf ande-

re Abbildet. Da die Poincaré Schnitte lediglich zweidimensional sind betrachten wir von der vieldimensionalen Trajektorie nur die Durchstoßpunkte. Diese können nun im Phasenraumschnitt entweder als zusammenhängende Figuren oder chaotisch wild verstreute Punkte auftauchen. Zusammenhängende Punkte implizieren einen Zusammenhang zwischen den einzelnen Teilereignissen, sind also vorhersagbar, während wild verstreute Punkte wie ich oben bereits angedeutet habe sich absolut chaotisch, also unvorhersagbar verhalten. Wie wir an den ersten Experimenten in dieser Hinsicht gesehen haben stellen die verstreuten Teilereignisse die Regel und die Figuren eher die Ausnahme dar, daher bezeichnen wir die Figuren, zumeist Ellipsen, als Inseln der Stabilität und die sie umgebenden verstreuten Punkte als Meer des Chaos. Der Praktische Nutzen liegt nun darin, das die Teilereignisse auf den Inseln der Stabilität in einer Beziehung zu den anderen stabilen Teilereignissen stehen, auch wenn diese mitunter sehr kompliziert werden kann. Also die Abweichung von meinem geplanten Weg ist was diese Teilereignisse anbelangt nur noch linear und nicht mehr exponentiell. Wie sie wissen können lineare Entwicklungen selbstverständlich zu bestimmten Zeiten größer sein als exponentielle, aber betrachtet man sie beim Gang ins Unendliche wir die exponentielle immer größer werden als jeder noch so große Faktor. Wie sie sehen haben wir uns einen Faden geschaffen, dem wir durch alle Dimensionen, die in Verbindung mit der Zeit stehen folgen können, weil wir seinen Weg zu jedem beliebigen Zeitpunkt in jeder mit der Zeit verknüpften Dimension kennen können. Um eine Aussage über das Ereignis als solches zu treffen ist dieses Verfahren natürlich total ungeeignet, da wir immer noch keine Aussage

über die Teilereignisse im Meer des Chaos machen können aber für eine Zeitreise ist dieser Faden durch das Chaos unabdingbar. Mit einfachen Worten ausgedrückt heißt das wir wüssten zwar immer noch nicht ob ich morgen Tee trinken werde, aber wir könnten dann hingehen und nachsehen. Um eine einfache Notation einzuführen bedienen wir uns des Liapunow bzw. führenden Liapunow Exponenten. Die Liapunow Exponenten sind eine Menge von Zahlen, deren Summe gleich Null ist, als Reihe geschrieben mit monoton fallenden Elementen. Wir identifizieren sie mit den exponentiellen λ aus unserer vorherigen Betrachtungsweise der Abweichung von unserem geplanten Weg. Sie werden natürlich an dieser Stelle aufmerken, daß es allein eine Möglichkeit gibt einen Linearen Anstieg der Abweichung oder Ungenauigkeit zu erreichen, als die da wäre den führenden Liapunov Exponenten, und damit natürlich auch die folgenden, gleich Null zu setzen. Um nun eine Zeitreise praktisch durchzuführen identifizieren wir durch das Phönixflug Dimensionswegverfahren ein Element mit einem Liapunov Exponenten gleich Null. Danach bestimmen wir eine Abbildung durch dessen Funktionswert nach dem von uns gewünschten Zeitpunkt und erhalten eine wunderbar lineare Funktion. Wir identifizieren den linearen Faktor als τ und kompensieren ihn durch sein Inverses.

Die so entstehende Matrix dient uns für die hermetische Anwendung als Weg zwischen den designierten Punkten in der Raumzeit. Dabei ist natürlich die Dimensionalität der Abbildung von immenser Wichtigkeit und wir benötigen eine komplette weitere Einheit um dieses Verfahren näher zu bringen.

Stellen sie sich eine Karte eines beliebigen Landes vor. Es existiert eine gegebene Topologie mit Bergen, Wegen, Wäldern und so weiter. Ferner seien auf dieser Karte zwei Städte zu finden, die durch einen längeren Weg voneinander getrennt sind. Nun stellen sie sich weiter vor sie würden einen Händler, einen klugen, halbwegs gebildeten Mann fragen, wie man am besten von Stadt A zu Stadt B käme.

Nun, dieser Händler würde nun mehrere Faktoren in seine Überlegung mit aufnehmen. Zum einen würde er die Distanz der Städte abschätzen. Danach würde er die Topologie mit in Betracht ziehen. Wenn die beiden Städte nun durch einen Wald oder ein Gebirge getrennt wären, es keinen Weg gäbe, der das Gebirge überspannt, aber einen, der um es herum führte, dann würde der Händler zu folgender Schlussfolgerung kommen. Obwohl der direkte Weg kürzer ist, so würde es doch länger dauern ihn zu benutzen, da man auf der Straße wesentlich schneller reisen könne. Also würde er den längeren Weg nehmen, der ihn in kürzerer Zeit ans Ziel bringt. Zu den gleichen Schlussfolgerungen würde auch ein Bibliothekar kommen, der dies als theoretisches Modell verstehen würde. Der Händler hingegen stoppt nicht an dieser Stelle, sondern würde weiter überlegen, welchen Weg er wählen sollte. Nun würde er andere äußere Gesichtspunkte mit in diese Wertung einfließen lassen. Ob es Räuber gebe, wie viele Herbergen es auf dem Weg gibt und so weiter.

Nun gebe ich die gleiche Karte einem Magier und frage ihn, wie er idealerweise vom einen Punkt zum anderen kommen würde. Dieser Magier würde die Karte nehmen und sie mittig in der direkten Distanz von Stadt A zu Stadt B falten. Dann würden beide Städte nur marginal voneinander entfernt liegen, weil A

und B identisch sind.

Dies bringt uns direkt zur nicht euklidischen Geometrie, die ich ein einem weiteren, für uns relevanten Beispiel erläutern möchte. Wie sie alle wissen ist die Winkelsumme eines Dreiecks gleich der Kreiszahl π , also einem Halbkreis. Will heißen, wenn ich 1000 Schritte in eine Richtung gehe, mich dann um das Drittel von π , also ein sechstel eines Vollkreises nach rechts drehe, wiederum 1000 Schritte gehe, mich wiederum um das Drittel von π nach rechts drehe und wiederum 1000 Schritte gehe und mich wiederum um das Drittel π nach rechts drehe, dann stehe ich am gleichen Punkt, an dem ich angefangen habe und blicke in die gleiche Richtung, in die ich am Anfang geblickt habe. Das ist bekannt, das ist simpelste Geometrie.

Nun gehe ich einen Schritt weiter und beschreibe folgende Szenario. Der Beobachter steht an einem Punkt und geht 1000 Schritte in eine Richtung. Dann dreht er sich im rechten Winkel nach rechts und geht wiederum 1000 Schritte, nach denen er sich wiederum im rechten Winkel nach rechts dreht und wieder 1000 Schritte geht und im rechten Winkel nach rechts dreht. Nun ist er wieder am Ausgangspunkt und blickt in die gleiche Richtung. Wie ist das denn möglich, denn dieses Dreieck, das er beschrieben hat hätte nun ja eine Winkelsumme von drei halben π . Zudem behaupte ich, das dieser Beobachter, hätte er zweitausend Schritte getan sich in einem beliebigen Winkel hätte wenden können und wäre nach weiteren zweitausend Schritten ebenfalls wieder an seinem Ursprungspunkt angekommen. Wie kann das sein?

Die Antwort ist ganz simpel. Unser Beobachter ist eine Ameise auf einem Ball von viertausend Ameisenschritten Umfang. Geht sie nun tausend Schritte ist sie von oben an die Seite des Balles gewandert. Dreht sie sich nun um das halbe π , dann läuft sie die nächsten tausend Schritte an der Seite des Balles entlang. Dreht sie sich nun wieder um das halbe π , dann erklimmt sie den Ball wieder und läuft wieder zur Spitze. Wir haben also ein Dreieck mit einer Winkelsumme von 270 Grad. Wenn sie zweitausend Schritte geht ist sie von oben nach unten gewandert und klebt nun unter dem Ball. Egal in welche Richtung sie sich nun wendet. Wenn sie von dort aus weitere zweitausend Schritte tut findet sie sich wieder oben auf dem Ball wieder.

Diese topologischen Spielereien bringen uns zu der Art Abbildung, die unser Zauber bewerkstelligen muß, um einen Effekt zu bewirken, den wir im allgemeinen Sprachgebrauch als Teleportation beschreiben. Wir stellen uns nun die kleinste nicht-orientierbare Fläche vor, die in der Literatur, heutzutage den Namen Kleinsche Flasche erworben hat. Dies ist ein dreidimensionales Konstrukt, wie eine Flasche. Doch ihr Hals verlängert sich „durchstößt“ die Seite der Flasche und bildet innen den Boden, indem sie sich wieder auseinander stülpt. Dies ist eine zweidimensionale Fläche, ohne Rand und Orientierung. Wenn wir sie in höheren Dimensionen (mit einem Minimum von vier Dimensionen) einbetten, dann durchstößt der Hals eben nicht die Seite der Flasche. Eine ebensolche Topologie brauchen wir auch, wenn wir eine transdimensionale Dislocation vornehmen wollen, nur, daß wir derart drei Dimensionen haben, die wir abbilden. Aber zum Glück steht uns ja mindestens der Astralraum mit allen seinen Dimensionen zur Verfügung.

Die Reise durch den Astralraum ist mit nichten Einfach und wenn sie den Weg verlassen, den das Phönixflug Dimensionswegvehrfahren uns beschrieben hat, dann kann es zu nicht trivialen Beeinträchtigungen kommen.

Wie wir bereits festgestellt haben liegt das Problem in der nicht-Orientierung unseres entsprechenden Volumens. Einzelne Punkte sind eben nicht Permutationsinvariant, sondern orientieren sich chaotisch. Dadurch kann unseren Reise im schlimmsten Falle eine chaotische Veränderung in allen beteiligten Dimensionen nach sich ziehen deren Tragweite wir nicht im Geringsten einschätzen können. Zu dieser Problematik konsultieren sie bitte auch meine Schriften zum Amonlonde Parallelweltproblem 258 nach Jeldrik.

Als abschließende Bemerkung erlauben sie mir noch die Bemerkung, daß ich Ihnen in ihren eigenen Anwendungen viel Erfolg wünsche und hoffe einige Anregungen gegeben zu haben. Natürlich sehr an einem wissenschaftlichen Disput interessiert und würde mich sehr über Ihre Korrespondenz freuen.

Mit akademischen Grüßen Florian Phelleas Phönixflug Magnus Minor Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis 258 nach Jeldrik

1.8 Komponentensubstitution

Die Verwendung von Komponenten oder Paraphernalia hat in der Zauberei sowohl eine lange Tradition als auch einen sehr praktischen Nutzen. Viele Spielarten der Magie von Ritualmagie bis hin zum Schamanismus sind ohne Komponenten schlicht unmöglich, in dieser Abhandlung werde ich mich allerdings ausschließlich auf die Verwendung von Komponenten in der Hermetischen oder Thaumaturgischen Spruchmagie beschränken. Die Spruchmagie benutzt vorher genau Ausgewählte Abläufe um immer den gleichen Effekt hervorzurufen sprich standardisierte Abläufe, die es unserem Geist einfacher machen die Magie zu formen und in die gewollte Form zu pressen. Der Vorteil liegt auf der Hand, durch Spruchmagie wird es uns Magiern und Magierinnen ermöglicht schnell und relativ Unkompliziert (zumindest im Gegensatz zu manch anderen Spielarten der Magie) zu beabsichtigten, uns vorher bekannten, Effekten zu gelangen. Der Nachteil besteht in der Einschränkung auf bestimmte Zaubersformeln, Gesten und eben Komponenten. Formeln und Gesten variieren je nach Schule bzw. Lehrmeister und Kulturkreis, während die Gesten oft von der Notwendigkeit bestimmter Bewegungen geprägt sind. Die Behauptung liegt also nahe, daß Formeln, Gesten und Komponenten innerhalb bestimmter Toleranzgrenzen variiert werden können, wozu ich bereits einen empirischen Beweis erbracht habe.

Verehrte Kommilitonen lassen sie mich das an einem Beispiel zunächst näher erläutern. Beim Zaubern des Windstoßes (*aera elementum movo discrim*) dem zweiten Zirkel Spruch aus

der Via Pugna benutzt man standardisiert die Schwungfedern drei verschiedener Vögel um einen Lufthauch zu erzeugen, den man dann mit Hilfe des Spruches und der einem innewohnenden Kraft soweit steigert, das er zu einem Windstoß wird, ähnlich einem Stein der einen Abhang herunterrollt und eine Steinlawine auslöst. Beschränken wir die Wirkungsweise der Federn auf ihr Minimum liegt ihr Sinn und Zweck einzig und allein darin besagter Stein des Anstoßes zu sein, also die bewegte Luft herzustellen, die dann vervielfältigt werden kann. Wieso also drei verschiedene Vogelfedern benutzen die zudem noch recht hochwertig (Schwungfedern) sind? Die Antwort liegt in der Struktur der Magie, besondere sprich hochwertige Gegenstände enthalten mehr magische Energie als alltägliche, langweilige Gegenstände (dies wiederum ist ein Teil meiner Narrativums Vorlesung, ich bitte den geneigten Leser diese Behauptung vorerst als bewiesen anzusehen und zu ihrer weiteren Diskussion meine andere Vorlesung zu hören) wodurch auch für die Magie schon ein Stein vorhanden ist, der ins Rollen gebracht werden kann. Beleuchten wir nun die beiden Extrema, will heißen um den Spruch noch leichter zu machen könnte ich Federn benutzen, die von sich schon einen hohen Teil von magischer Energie beinhalten (z.B. Phönixfedern wie ich es in meinem Experiment getan habe) und/oder sehr große Federn, die mehr Wind machen nach dem Prinzip, je größer der Stein des Anstoßes desto wahrscheinlicher und größer der Erdrutsch. Praktische Experimente haben bewiesen das dies in gewissen Schranken funktioniert. Zauber werden leichter auszuführen, vergrößern ihre Wirkung aber nur unwesentlich bis gar nicht. Das andere Extrem wäre wohl ohne Komponenten zu zaubern, nach dem Prinzip "Luft ist sowieso

immer in Bewegung, wieso sollte ich sie dann noch in Bewegung versetzen müssen?“ und “in dem Anwender steck genug Magie, wieso sollte ich sie noch aus irgendwelchen Federn holen?“. Obwohl dies theoretisch möglich erscheint ist es mir noch nicht gelungen es Experimentell zu bestätigen, was in mir die Vermutung hegt, das die Verwendung von Komponenten nicht nur eine Tradition ist, sondern tatsächlich aus einer Notwendigkeit heraus erwachsen ist. Tatsächlich lässt dich die Wirkungsweise durch eine Wurzelkurve annähern, was den schwachen Anstieg des Wirkungsgrades ab einem bestimmten Punkt erklärt. Folgt man dieser Darstellungsweise wäre das Zaubern ohne Komponenten unmöglich da die Funktion im Nullpunkt einen Wert von Null annimmt. Worauf ich mich in dieser Vorlesung allerdings konzentrieren will ist die Komponenten Substitution, also die Vertauschung oder Auswechselung von Komponenten. Um auf unser Anwendungsbeispiel zurückzukommen, ich kenne einige Magier u.a. auch hochrangige Vertreter einiger Akademien, die besagten Windstoß mit einem Fächer, anstatt mit Federn Zaubern und wenn wir uns auf unsere Minimalen Anforderungen zurückbesinnen können wir nur sagen wieso nicht? Denn wir brauchen lediglich einen Gegenstand, der Luft in Bewegung setzt und „etwas Besonderes“ ist, diese Beschreibung trifft auf den Fächer genauso zu wie auf die drei Schwungfedern von verschiedenen Vögeln. Verallgemeinern wir diese Argument für den Windstoß heißt das das man ihn mit jedem Gegenstand, der Wind machen kann und der „etwas besonderes ist“ herbeirufen kann. Erfolgreiche Versuche mit diversen Küchengeräten, Buchdeckeln und ähnlichem haben allerdings gezeigt, das es noch eine weitere Anforderung an den Gegenstand gibt: Er muß dazu da sein Luft in

Bewegung zu versetzen. So klappte der Zauber mit einem Blasebalg versagte aber kläglich mit einem Buchdeckel. (Obwohl bei dem Blasebalg der Widerstand der Technisierung mir ein wenig zu schaffen machte, aber die ist ein Teil der Vorlesung über technische Magie und soll hier ebenfalls keine weitere Erwähnung finden.). Diese, dritte, neue und an und für sich wichtigste Voraussetzung hat ihre Grundlage in der Struktur der Zaubermatrix, in der Wirkungsweise. Sich ähnelnde Wirkungsmatrizen erleichtern die Wirkungsweise, ein an und für sich bekanntes Prinzip. Stiefel erleichtern Bewegungsmagie, Schmuckstücke Beherrschungszauber usw.. Diese Strukturen sind allerdings jedem Hermetiker seit seiner Grundausbildung bekannt und werden zu meist selbstverständlich und ohne besondere Beachtung berücksichtigt. Nun haben wir einen bestimmten Rahmen abgesteckt in dem wir unsere Komponenten von der Lernvorlage abweichend variieren können, allerdings sei an diesem Punkt darauf hingewiesen das dies die Unfallwahrscheinlichkeit und Fehleranfälligkeit teils extrem steigert und ausschließlich erfahrenen Magiern und Magierinnen zu empfehlen ist.

Die Königsdisziplin der Komponentensubstitution ist das Ersetzen der Komponenten durch Zauber. Zur Erklärung behelfe ich mich wiederum mit einem Beispiel. Der 1. Zirkel Spruch der Via Pugna "Waffe erhitzen" (*galad fulumbar*) wird Standardmäßig mit einem Bregahölzchen als Komponente ausgeführt, indem man die Hitze der Flamme des Hölzchens auf die Zielwaffe projiziert. Um wieder unsere Betrachtungsweise der minimalen Anforderung zu bemühen heißt dies wir brachen lediglich ein Flämmchen, dessen Hitze wir auf die Waffe lenken können. Nun

jeder von ihnen meine Damen und Herren weiß, wie man ein Flämmchen in seiner bloßen Hand ohne großartige Anstrengung entstehen lässt, der Lehrlingspruch Fulumbar auch Feuerfinger genannt. Diese Annahme hat mich zu folgendem Experiment inspiriert, das ich bereits mehrfach erfolgreich durchgeführt habe. Statt der Flamme des Bregahölzchens benutzte ich die kleine Flamme des Feuerfinger als Komponente für den galad fulumbar um die Hitze zu projizieren was sogar noch leichter und einfacher funktionierte als der ursprüngliche Zauber. Da nun der Feuerfinger seinerseits keinerlei Komponenten erfordert konnte ich die beiden Zauber zu einem einzigen kombinieren, der für sich als ganzes genommen keinerlei Komponenten benötigt, der fulumbar galad fulumbar. Zu den zusätzlichen Kosten an Konzentration und magischen Energien für den Feuerfinger können wir also gänzlich auf alle Komponenten verzichten, oder besser ausgedrückt wir substituieren sie, in diesem Fall durch einen Zauber.

Diese Theorie ist sicherlich für einige Zauber anwendbar und ich werde in nächster Zeit noch einige konkrete Vorschläge veröffentlichen.

Die Geschichte der Zauberei zeigt deutlich das bei der Entwicklung vieler Zauber bewusst oder unbewusst solch ein Wissen mit eingeflossen ist. Zum Beispiel der Zirkel 3 Spruch Feuerball lässt solche Strukturen erkennen. In der Formel "ballisto fulumbar vas perdo magia mortis" ist wiederum das zweite Wort der altbekannte Zauber Fulumbar, Feuerfinger. Um den Gedanken noch weiter zu spinnen ist das erste Wort der Formel Ballisto, wie in Aragh Ballisto, die magische Terminologie um ein magi-

sches Geschoß zu erzeugen. Also liegt die Vermutung nahe das in der Geschichte dieser Zauber aus der Verschmelzung verschiedener Zauber entstanden ist nun aber nur noch als eine Einheit gelehrt und ausgeführt wird und nicht mehr wie der fulumbar galad fulumbar in seine Einzelzauber zerlegt werden kann.

Einen kleinen Exkurs in das Gebiet der Alchemie kann man ebenfalls führen in dem man bestimmte magisch hoch potente Komponenten betrachtet, wie z.B. Drachenzähne und Schuppen, Phönixfedern und dergleichen. Da gerade diese Gegenstände schwer zu erhalten sind, sind ihre Auswirkungen auf die Zauberei recht unerforscht, doch im Allgemeinen kann man sagen das sie sowohl die Wirkung des Zaubers steigern, als auch dafür sorgen das sie leichter auszuführen sind. Auch ermöglichen sie die Grenzen der Komponentensubstitution, die ich weiter oben als relativ eng angegeben habe weit über das vermutete Maß hinaus zu strecken. Ich hoffe sie in nächster Zeit mit neuen nützlichen Informationen bezüglich dieses Themas beliefern zu können, doch diese Forschungen stehen gerade erst am Anfang.

Zusammenfassend kann man sagen das uns die Komponentensubstitution viele neue Möglichkeiten eröffnet und feststehende Grenzen etwas flexibler macht. Es ist keine revolutionäre Erneuerung noch soll sie die Sorgfalt ersetzen die bei dem Studium von Sprüchen und der Auswahl der Komponenten an den Tag gelegt werden soll. Es ist jedem Scolarius und jeder Scolariaria angeraten hermetische Sprüche erst so zu lernen wie sie im Lehrplan vorgesehen und von ihren Lehrmeistern als Sinnvoll erachtet wurden und sie erst wenn sie den Status eines Adepten oder einer Adepta erreicht haben eigenständig zu modifizieren. Es

hat durchaus einen Sinn das die hermetischen Zauber seit Jahrtausenden gelehrt werden wie sie gelehrt werden, aufgeschrieben werden wie sie aufgeschrieben werden und gezaubert werden wie sie gezaubert werden doch sollen wir als eigenständige und intelligente Mitglieder der magischen Gemeinschaft diese althergebrachten Traditionen hinterfragen und logisch analysieren und sie nicht einfach aus stumpfem Obrigkeitsdenken und Unterwürfigkeit heraus übernehmen, sondern weil wir ihren Nutzen erkannt haben und wir uns objektiv entschieden haben diese wirkungsvolle und Effektive Methode zu wählen.

Florian Phelleas Phönixflug, Scolarius des Bundes zu Ayd'Owl
im Jahre 254 nach Jeldrik

1.9 Finale Wirkungsdauer

Der Tod des Magus

und die Konsequenz auf die Wirkung von Zaubern vor Ablauf der Wirkungsdauer
von Cordobayan

Diese Arbeit behandelt die Ergebnisse einer Befragung zum Thema, inwieweit die Wirkungsdauer von Zaubern durch das Ableben des ausführenden Magieanwenders beeinträchtigt wird, so diese eigentlich noch bestehen bleiben sollte. Es sei hier angemerkt, dass die nachfolgenden Betrachtungen rein sachlich motiviert sind und keinen Anspruch auf eine moralische Auseinandersetzung mit dem Ableben eines Wesens erheben.

Verständlicherweise wurde bei der Ergründung dieses Themas von der Durchführung einer kontrollierten Versuchsreihe Abstand genommen und die Erhebung wurde auf na-

türlich erlangte Erkenntnisse beschränkt. Zu diesem Zwecke wurde das Wissen der zwölf teilnehmenden Magi um entsprechende Vorkommnisse anhand einer Reihe von Fallbeispielen zusammengetragen. Diese Fälle decken allgemein bekannte, aber auch hypothetische Konstellationen ab, und die Aussagen der Befragten wurden mit einer Wertung attribuiert, wobei sie als *Vermutung*, als *theoretische Fachkenntnis* oder aber als *persönliche Erfahrung* gekennzeichnet werden konnten.

Da der eigene Tod die Teilnehmer sicherlich an einer Aussage gehindert hätte, handelt es sich dann um eine persönliche Beobachtung, was

der hohen Aussagekraft dennoch keinen Abbruch tut. Die Befragungen wurden unabhängig und vornehmlich in Einzelgesprächen durchgeführt.

Zuvorderst wurden Zauber mit begrenzt anhaltender Wirkungsdauer behandelt. Die in diesem Kontext einfachste Form derer sind solche, die vom Anwender durch ununterbrochene Konzentration aufrechterhalten werden müssen. Als Beispiel sei hier der Zauber **Mentaler Nagel** erwähnt.

Wie zu erwarten war sind alle Befragten in diesem Fall zum selben Ergebnis gekommen. *Die Zauberwirkung wird ohne Zweifel sofortig enden.* Nur in einem einzigen Falle hatte sich der Befragte bisher nicht mit solchen Zaubern auseinander gesetzt, und äußerte daher nur diese Vermutung. Bis auf zwei weitere, die keine

Praxiserfahrung damit hatten, konnte jeder von einem Wirkungsabbruch aufgrund von Konzentrationsverlust berichten, welcher beim Tode eines Anwenders wohl unvermeidlich ist.

Die zweite Möglichkeit in dieser Kategorie sind solche Magieanwendungen, welche ohne Aufrechterhaltung durch den Magus für eine bestimmte Zeit bestehen bleiben. Hier sei vom vorzeitigen freiwilligen Abbruch durch den Anwender einmal abgesehen. Als Beispiel kann der **Magische Zirkel** genannt werden, welcher ohne weitere Einflussnahme bis zum nächsten Phasenwechsel¹ wirksam verbleibt.

Nur drei der Befragten konnten für diesen Fall keine Fachkenntnis vorweisen, wobei die restlichen sich zu gleichen Teilen auf theoretische

¹Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang

wie praktische Kenntnis be-
riefen. Die Antwort war wie-
derum eindeutig: *Die Wirkung
bleibt bis zum Ende der vorge-
sehenen Dauer bestehen.*

Als zweite Kategorie wurden
solche Zauber diskutiert, de-
ren Wirkungsdauer potentiell
endlos anhält. Hierzu zählen
zum Einen jene Zauber, die an-
fänglich eine Magieeinwirkung
aufweisen, man denke hier an
die Veränderung eines Objek-
tes, deren Wirkung danach un-
endlich bestehen bleibt, so sie
nicht explizit revidiert wird.
Prominenter Vertreter wäre
hier die *Versteinerung*.

Knapp weniger als die Hälf-
te der Befragten konnte ei-
ne praktische Erfahrung dies-
es Falles vorweisen, wobei die
Antwort mit jener der aus-
schließlich theoretisch fundier-
ten übereinstimmt: *Die Nach-
haltigkeit der Zauberwirkung
wird durch den Tod des Magus
nicht beeinträchtigt.*

Zum Anderen sind Zauberan-
wendungen vorstellbar, die
einmal gewirkt potentiell end-
los weiter bestehen bleiben,
wobei weiterhin eine magische
Einwirkung bestehen bleibt.
Es wurden allerdings Zweifel
daran geäußert, dass eine Wir-
kung ohne eine Machtquelle
selbstständig bestehen bleiben
kann. Da außerdem keinem der
Teilnehmer ein Beispiel für die-
se Konstellation bekannt war,
konnte dieser Punkt nur hypo-
thetisch betrachtet werden.

Dadurch müssen alle Aus-
sagen als Vermutung einge-
stuft werden. Nichts desto
weniger geben die gemach-
ten Aussagen einen deutlichen
Hinweis darauf, was die Erfah-
rung mit den anderen Fällen
dieser Befragung nahe legt. Bei
drei Enthaltungen waren sich
die restlichen Teilnehmer mit
einer Ausnahme einig, dass *ei-
ne solche Wirkung, so sie über-
haupt möglich ist, fortbestehen*

würde. Wobei einer der Befragten eine gewisse Verbindung zum Urheber der magischen Wirkung in Betracht zog, und daher auf ein allmähliches Zusammenbrechen des Zaubers schloss.

In der dritten Kategorie wurde die Artefaktmagie näher in Augenschein genommen, wie eben diese Fälle nicht in die vorhergehenden Kategorien aufgenommen wurden. Begonnen wurde mit den niederen Artefakten, besser bekannt als Foci, welche mit allerley einmalig anwendbaren Zaubерwirkungen befüllt sind. Der Zauber, den es hier zu betrachten gilt ist allerdings die Versiegelung des Gegenstandes, aufgebracht durch das **Zauber binden**.

Nur vier der Befragten hatten noch keine Kenntnis von einem Focus, dessen Erschaffer inzwischen verblieben ist, wobei drei von ihnen in der

Theorie mit den Erfahrungen der übrigen acht darin übereinstimmen, dass *die Versiegelung des Focus' weiterhin bestehen bleibt*. Einzig ein Magister, der mit solch einem Artefakt noch nie zu tun hatte, mutmaßte, die Versiegelung könne sich mit der Zeit verflüchtigen, wodurch sich die Matrix des gebundenen Zaubers abbauen würde.

Hier sei noch angemerkt, dass sich, wie bereits in anderen Studien ausführlich diskutiert, eine nicht unerhebliche Menge von niederen Artefakten im Umlauf befindet, aber bislang keine Berichte von plötzlich Unwirksam gewordenen Foci öffentlich wurden.

Als letztes wurden die Produkte der hohen Artefaktmagie beurteilt, wobei sowohl permanente, also beliebig einsetzbare oder ununterbrochen wirkende Artefakte, wie auch semi-permanente, also periodisch

abrufbare Wirkungen, gleichartig betrachtet werden. Ursprünglich war auch eine Aufteilung in solche Werke vorgesehen, die von einem Magus alleine erschaffen wurden, und solche, bei deren Erschaffung er ein Mitwirkender unter mehreren war. Doch die gegebenen Antworten waren erstens in beiden Fällen identisch und machen diese Unterscheidung zudem unnötig.

Die einhellige Erkenntnis lautet in diesem Fall: *Das Artefakt und seine Wirkung bleiben unabhängig von Leben oder Tod des Erschaffers fortbestehen*. Hiervon sind selbstverständlich solche Artefakte ausgenommen, die explizit an das Leben des Magus gebunden sind oder deren Auslöser auf einem Fluch basiert, welcher bekanntermaßen mit dem Tode endet.

Diese Erkenntnis wird darüber hinaus durch etliche Bücher in so mancher Bibliothek

gestützt, welche ganze Regale mit Berichten und Untersuchungen von uralten Artefakten füllen, die in Ruinen längst vergangener Kulturen gefunden wurden, und doch immer noch ihre Wirkung entfalten.

Zusammenfassend muss das Ergebnis dieser Studie nun lauten, dass die Wirkungsdauer eines Zaubers im Allgemeinen und abgesehen von speziell darauf abzielenden Anwendungen nicht vom Leben des ausführenden Magus abhängig sind, sobald die Ausführung vollständig durchgeführt wurde. Einzig die Unterlassung von aufrechterhaltenden Tätigkeiten, wie Konzentration, Stabilisierung der Matrix, Versorgung mit arkaner Macht, Beibehalten von Blickkontakt mit dem Objekt und dergleichen beenden einen Zauber. Dies macht jedoch nicht den Tod des Magus notwendig, wenn dieser auch die Been-

digung eben genannter Tätigkeiten bedingt.

Es lässt sich demnach darauf schließen, dass *jede Wir-*

kung, die ohne Zutun des Magieanwenders bestehen bleibt, auch nach seinem Tode weiter besteht.



1.10 Animagie

Die Animagie ist eine Form oder Schule der Magie, wie Hermetik oder Elementarismus, sie begründet sich auf die Interaktion mit Geistern. Animagie ist sehr eng mit dem Schamanismus verknüpft und in der Regel wirken Schamanen und Schamaninnen Spruchzauberei mit Hilfe von Animagie, Allerdings sollten diese beiden Schulen nicht miteinander verwechselt werden, sind sie doch zwei für sich gesehen selbstständige Zweige ohne notwendigen Bezug zueinander.

Die Kraftquelle der Animagie sind Geister, sowohl Elementar- und Naturgeister, als auch Ahnengeister Verstorbener und die Idealisierten Vorstellungen von Tieren also Tiergeister. In der animagischen Spruchmagie werden diese durch standardisierte Gesten, Formeln und Komponenten dazu gebracht einen bestimmten Effekt in der diesseitigen Welt zu verursachen, der unseren hermetischen Sprüchen bis aufs Haar gleichen kann, aber nicht muß. Zum Beispiel ruft ein Animagier einen Windgeist herbei um den Wind zu entfachen und auf seinen Gegner zu werfen, die Wirkung ist identisch mit unserem Windstoß. Was aber viel verblüffender ist, ist das sich der Zaubervorgang an sich ebenfalls sehr ähnelt. Besagter Schamane bei dem ich diesen Zauber beobachten konnte heißt Chop A und kommt aus Silvanaja, er wirkt diesen Zauber in dem er mit einem Fetisch, an dem sich unter anderem auch viele Federn befinden, in Richtung des Gegners wedelt und folgende Worte rezitiert: „Rad susak vad jak“ (rein phonetische Wiedergabe) die laut seiner Auflage soviel heißen wie „komm Wind auf Feind“. Um nicht zu sehr in die Magietheorie abzugleiten werde ich an dieser Stelle nicht weiter

auf Gemeinsamkeiten eingehen sondern überlasse dieses Thema einer zukünftigen Vorlesung. Wie der geneigte Leser aber dennoch entnehmen kann können viele bekannte Spruchzauber aus der Hermetik ebenfalls in gleicher Wirkungsweise von der Animagie nachgeahmt werden. Ich persönlich wurde bereits Zeuge von erfolgreichen Anwendungen äquivalenter Zauber zu „mentaler Dolch“, „Magiespiegel“, „Furcht“ und einem Feuerball wobei erstere zwei wohl zu den kompliziertesten Sprüchen zählen die die hermetische Spruchzauberei zu bieten hat und somit die Vermutung nahe liegt das solch eine Nachahmung mit allen Sprüchen möglich ist.

Die Ritualmagie der Animagier ist weitaus komplizierter, wie es in jeder Magierichtung der Fall ist und da ich bis jetzt noch nicht die Ehre hatte einem reinen Animagus bei einem Ritual beizuwohnen halten sich meine Kenntnisse darüber auch sehr in Grenzen. An diesem Punkt sei lediglich angemerkt das Animagie sich sehr oft mit anderen Traditionen überschneidet, teilweise sogar mit Fachbereichen der Hermetik. Elementargeister, sind z.B. die Schnittstelle zwischen Animagie und Elementarismus, Naturgeister, die zum Druiden und Hexentum und zur allgemeinen Naturmagie. Ahnengeister schließlich schließen die Brücke zur Nekromantie, einem Weg unserer Hermetik. Das heißt, dass jede Tradition wohl ihren Weg hat in gewisser Weise durch Rituale Animagie zu wirken und mit Geistern in Verbindung zu treten.

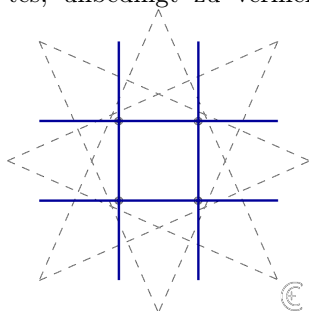
Florian Phelleas Phönixflug, Bund zu Ayd'Owl im Jahre 254 nach Jeldrik

1.11 Oktagon

Eine magiefreie Zone im Oktagon

von Cordobayan

Allerlei Vorhaben bedarf mitunter der Anwendung einer geradezu filigranen Dosis an arkaner Macht. Vor allem bei der Bearbeitung, Manipulation oder Erschaffung von Gegenständen ist jede Störung der genau bemessenen Menge von Magie, an strikt vorgegebenen Stellen des Objektes, unbedingt zu vermeiden.



Nun lehrt uns die Thaumgitter-Theorie, dass

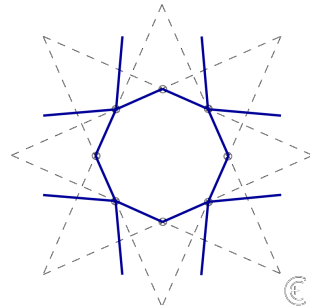
jedwede Existensebene mit den Strängen der Magie durchzogen ist, welche sich in Knotenpunkten überschneiden. Auf diesen Bahnen fließt ständig freie Magie, die von Magieanwendern zur Wirkung herangezogen und gelenkt wird. Es ist also immer damit zu rechnen, dass ungelenkte Ströme an eben jenem Ort vorbei fließen, an dem man seine Magie zu wirken versucht.

Um die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschlages bei besonders diffizilen Anwendungen nun signifikant zu senken, ist es angeraten, einen Bereich zu schaffen, an welchem nur solche Magie existiert, die willentlich dort eingebracht wird.

Um dies zu bewerkstelligen, macht man sich die Kraft

des Oktagramms zu nutze. Dieses ist in der Lage, eine Masche des Thaumgitters derart aufzuspannen, dass die Ströme der Macht ohne auf Widerstand zu treffen um das ihm innewohnende Oktagon herum geleitet werden. Die Ausführung gestaltet sich wie folgt.

Zur Orientierung konstruiere der Anwender mit profanen Mitteln ein Hilfsoktagramm, dessen inneres Oktagon die gewünschte Größe hat, und in dessen Zentrum sich eine natürliche Masche des Gitternetzes befindet. Nun muss diese Masche aufgespreizt werden. Dazu visualisiere man sich das Gitter und bringe nacheinander die Oktronae in das Innere der Masche, und spanne das Gitter soweit auf, bis ein Kreuzungspunkt des Hilfsoktagramms erreicht ist.



Dabei wird an jenem Punkt begonnen, welcher vom Anwender am weitesten entfernt ist, und mit dem jeweils rechtsherum dritten fortgefahren, bis auch das achte Oktron etabliert und das Oktagon vollständig ist.

Ein Oktron ist hierbei ein kleiner Gegenstand, welcher von einer Affinität zu magischen Strömen geprägt ist und die Manifestation eines Gitterknotens aufnehmen soll.

Um nun Inneren Magie zu wirken, muss an den Oktronae angesetzt und willentlich eine Verbindung ins Oktagon hinein etabliert werden, über wel-

che man seine Macht dann leiten kann.

Zu beachten ist weiterhin, dass der Wille jedes Magieanwenders diese *Umleitung* zu durchbrechen vermag, da dies explizit vorgesehen ist. Es ist auf diese Art demnach keine wirkungsvolle Barriere gegen Magieeinwirkung möglich, sondern lediglich eine Abschirmung gegen ungelenkte Magieströme.

Außerdem ist die Stabilität der Konstruktion nur bei verhältnismäßig kleinem Umfang verlässlich, da bei größeren Arealen enorme Belastungen auftreten können und gewöhnlich auch werden. Zur Veranschaulichung sei darauf hingewiesen, dass ein sehr großes Oktagon

im Allgemeinen nicht nur eine, sondern eine wesentlich größere Anzahl von Maschen ausdehnen würde. Gewöhnlich wird eine Masche innerhalb der acht sie umgebenden Maschen aufgespannt. Schon in der nächsten Stufe der Ausdehnung würden die inneren neun Maschen in darum liegenden sechzehn hineingeschoben. Somit ist dann aber eine wesentlich größere Menge an magischem Fluss zu erwarten, der umgelenkt werden müsste.

Die angestrebte Größe des abzuschirmenden Gebietes sollte demnach an der vor Ort aufgefundenen Größe der Maschen des Thaumgitters orientiert werden.

Cordobayan



Kapitel 2

Condra

2.1 Südlande von Condra

Bericht über die Reise in die Südlande von Condra.

Sehr geehrter Prytanus Andariel Dagonett,
vor einigen Tagen beteiligte ich mich an einer Expedition der Sturmfalken in die Gebiete südlich von Axnom. Dabei ist ein Daimonisches Wesen aus einem Jahrhunderte alten Gefängnis befreit worden und streift seit dem durch die Retekberge. Da Walpurga von Auenbruch offensichtlich zu einer der ehemaligen Wirte des Ythid Darathai gehörte wollte ich euch zusätzliche Informationen, additiv zu denen, die ihr sicher von den Sturmfalken erhalten werdet, zukommen lassen. Außerdem stehe ich euch natürlich gerne für jedwede Fragen bezüglich der magi-

schen Analysis dieses Vorgangs zur Verfügung, sollten die der Armee nicht ausreichen.

Mit freundlichen Grüßen Florian Phelleas Phönixflug, Adeptus des Bundes zu Ayd Owl

Bericht über die Reise in die Südlande von Condra.

Erste Woche des siebenten Mondes des Jahres 256 nach Jeldrik. Ihre MarkgräflICHE Hoheit Jerevan von Arkenwald schloß sich mit seiner Frau Gemahlin und seinem Gefolge einer Expedition der Condrianischen Armee in die Lande südlich von Axnom in Condra an. Soweit ich mich erinnern kann war der Sinn der Expedition einen alten Posten der Armee, Sternwacht geheißen, wieder zu finden und neu zu bemannen, doch er sollte im Laufe der Dinge nicht weiter interessant werden. Froh wieder in Condra zu sein und bald meine Freunde wiederzusehen genoß ich die Reise, bis wir auf die erste Leiche am Wegesrand stießen. Es war ein Mann in fremde Kleidung gehüllt, mit einem ver mummtten Gesicht, wie ich es bis jetzt nur in Samarkant gesehen habe. Er wurde mit einer Handvoll Heimaterde und einer Schriftrolle, die ein Gedicht enthielt, in einen Baum gelegt. Offensichtlich der Totenritus dieser Leute. Die Expedition reiste weiter und erreichte eine kleine Hütte, die an einem Felshang erbaut worden und offensichtlich das einzige Überbleibsel der gesuchten Grenzwacht war. In dieser Hütte lebten zwei kleine Mädchen ganz für sich alleine, die lediglich von einem eher tumben Dorftrottel besucht wurden, der ihnen Windspiele „gegen die bösen Geister“ schenkte. Wie wir nach einiger Reschärsche herausfanden waren diese Mädchen die Töchter eines mächtigen Magiers und einer Hexe, die vor Jahrhunderten hier lebten. Der Magier widmete sein Lebenswerk dem Versuch den Dämonen Ythid Darathai zu bannen, was ihm schließlich auch gelang. Doch bei dem Bann verlor er sein Leben und kehrte nur noch als Geist jeden Abend zurück, um sich um seine beiden unsterblichen, alterslosen Töchter zu

kümmern. Der Mann hatte den Dämonen mit fünf Ketten und einem Ritual in einen Felsen gebannt, da er eine Exvocation für unmöglich hielt. Als wir dort eintrafen fanden wir nur noch eine dieser Ketten aus einer Adamantium/Gold/Stahl Legierung vor, welche später allerdings ebenfalls abhanden kam. Die Turbanträger begehrten wohl ebenfalls diese Ketten und entführten zwei unserer Mitreisenden. Ein unvorsichtiger Krieger übergab ihnen dann unserer Kette im Austausch gegen das Leben der Geiseln. Eine andere Kette hatten sie wohl schon früher in ihre Hände gebracht, indem sie sie ein paar streunenden Goblins abgenommen hatten. Diese Leute drangen unter Waffengewalt in das provisorisch errichtete Lager am Fuße des Felsens ein und warfen einen Blick in den magischen Kerker des Ythid Darathai, wohl um sich zu überzeugen, daß sie den Daimonen dort tatsächlich vorfanden und das die Ketten ihre Wirkung taten. Sie zogen nach der Sichtung des Daimonen voller Panik gepackt wieder von dannen, ohne, daß wir sie angriffen. Orks hatten sich den starken Nodice Astralis des Gefängnisses schon vor Wochen zu Nutze gemacht um ihm Kraft zu entziehen. Diese Kraft lenkten sie um und nutzten sie um Früchte wachsen zu lassen, in denen diese Magische Macht konzentriert war. Aus den Kernen dieser Früchte ließ sich ein hochpotentes Gift, gegen Astrale Wesen gewinnen, was wir auch taten um dem Daimonen entgegenzutreten. Durch das Tagebuch des Magiers und den Auskünften der kleinen Mädchen erkannten wir nun das wahre Ausmaß des Problems und machten uns bereit ihm entgegenzutreten. Unter großen Opfern gelang es uns die zwei verbleibenden Ketten in unseren Besitz zu bringen. Doch es erschienen zwei Geister, die sich uns als Schutzgeister der Mädchen vorstellte und unser Vertrauen ge-

wannen. Doch in Wahrheit waren sie vom Dämonen geschickt worden um die Orks, oder besser gesagt deren Schamanen unter ihre Kontrolle zu bringen. Wir führten die Beiden Geister, weil wir es nicht besser wußten, zu den Orks und sie beherrschten deren Schamanen. Dann zogen die Orks gegen uns in den Kampf und befreiten Ythid Darathai aus seinem Gefängnis. Wir mußten hilflos mitansehen, wie eines der beiden Mädchen getötet und das andere Verstümmelt wurde. Auch mehrere Mitstreiter von uns ließen ihr Leben auf diesem Schlachtfeld. Geschlagen floh die Expedition aus den Landen Südlich von Axnom zurück nach Condra und wir mußten zusehen wie der Daimon seine Freiheit wiedererrang.

Anbei eine Abschrift des Tagebuches, des besagten Magiers:

Dies ist ein Traktat über den Einen, der „Verräter, „Brudermörder“ und Ythid Darathai geheißen wird, eine dämonische Wesenheit großer Macht. Der Brudermörder erscheint nur selten in gestaltlicher Form eines von Knochen ummantelten Wesens mit einem entarteten Kopf, der einer widernatürlichen Kreuzung aus Mensch und Insekt gleicht. Wenn er dies tut, so ist er jedoch von großer Kraft und beinahe unbesiegbar, da es aus jeder gegen ihn aufgebrachten negativen Emotion oder Handlung neue Kraft beziehen kann. Sein Vorgehen ist stets ähnlich: Immer versucht er, die Kontrolle über eine Minorität aufzubauen, die er dann gegeneinander und gegen Freunde, Verwandte und Wohltäter zu hetzen. Aus dieser Ballung von Verrat, Mißtrauen und Haß zieht er seine Kraft. Der Daimon erschien zum ersten Mal in dokumentierter Form auf einem Inselreich im Norden, einem Land namens Neka und dort in einem kleinen Dorf an der Grenze zweier „Provinzen“. Der Daimon trat in Form einer Stimme in Erscheinung „die einen jungen Mann mit falschen Versprechungen und daimonenhaften Kräften“ unter ihre Kontrolle brachte. Morde und Diebstähle waren an der Tagesordnung und bald schon konnte er seine Kräfte auf die ganze Dorfgemeinschaft ausbreiten. Nachdem alle, die sich seinem Wirken in den Weg gestellt hatten aus demselben geräumt waren, begannen die Raubzüge in der Umgebung. Hier wurden die Priester des dortigen Feuergottes und einige Magier der größten Akademie auf das Phänomen aufmerksam, die das ganze Dorf mit Feuer und Schwert ausmerzten, nicht jedoch ohne eine Alnaly-

se der Kreatur vorzunehmen und ihre Präsenz in ganzen Land auszuradieren. Ich spreche von „dokumentiert“ doch haben wir erfahren, daß auch den Elfen und Zwergen ein Daimon mit äußerst ähnlicher Machart bekannt ist. Die nächste Sichtung fand in Jashra statt, einer Stadt in Betheuer. Dort beeinflusste er den dortigen Grafen dazu, sich zu einem Despoten aufzuschwingen, der nur durch einen Aufstand der Bürgerlichen gestürzt wurde. Offenbahr war sich der Verräter nicht sicher, wie weit er gehen könnte. Gerüchteweise wurde die Kreatur sowohl identifiziert, wie auch ausgeschaltet, durch einige Elfen, die sich dem Aufstand angeschlossen hatten. All dies habe ich von meinem Meister erfahren, der einen Großteil seines Lebens in diesem Neka verbracht hat und als Schiffbrüchiger die Gestaden Condra erreichte. Auch er hatte nie von diesem Land hier gehört. Bald war er als fähiger Kenner der magischen Kunst bekannt. Nach ihrem Rückschlag in Betheuer mußte sich der Brudermörder anscheinend einige Jahre erholen und sich am Haß der Welt mästen um wieder zu Kräften zu kommen. Sieben Jahre später, ich war inzwischen Lehrling meines Meisters geworden, startete der Daimon seinen bisher letzten Versuch der Korruption. Die Akademie Condras, das Lied der Harmonie, war erst wenige Jahre zuvor aus einer Kooperative von Hexen und Druiden hervorgegangen. Die Hexe Walpurga von Auenbruch war eine verlockende Beute. Soweit wir herausfanden war dies das erste Mal, daß die Kreatur direkt von einer Person besitzt nahm. Entweder werden seine Kräfte immer stärker, oder er paßt sein Vorgehen immer mehr der menschlichen Kultur an. über die Leiterin konnte er die Aktionen der jungen Akademie lenken und war durch die Magi besser geschützt als in Betheuer. Mein Meister, der wohl

schon länger auf der Jagt nach dem Brudermörder ist, erkannte jedoch dessen Wirken. Gemeinsam mit einigen abtrünnigen Mitgliedern der Akademie gelang es uns, den Daimon in die Enge zu treiben. Es kam zum Kampf in den Mauern der Akademie als unsere kleine Gruppe bis in die Gemächer von Auenbruch vordringen konnte, wo wir den Verräter stellten. Die Magier sollten ihn beschäftigen, während mein Meister die Besessene von der verderbten Präsenz reinigen wollte. Meine Aufgabe war es, die Muster des Daimons zu erforschen, um so zu dem wichtigsten Schlüssel im Kampf gegen ihn zu kommen: Sein wahrer Name. Doch irgendwie gelang es dem Dämonen, sich aus dem Körper der Hexe heraus zu manifestieren und uns anzugreifen. Mein Meister war das erste Opfer, doch mit letzter Kraft konnte er ein Portal in eine andere Sphäre öffnen, welches den Körper des Verräters verschlang. Ich selbst kam mit einem verkrüppelten Bein davon, doch drei unserer Helfer wurden ebenfalls fortgerissen. Das schlimmste Bild bot sich jedoch mir, da ich mich der *Magia Clarobservantia astralis* bediente: Auch wenn der Körper der Kreatur vernichtet wurde, so willt ihr verdorbener, wenn auch geschwächter Geistkörper immer noch in dieser Welt und wird sich bald neue Macht verschaffen wollen. Dieses Monster muß unter allen Umständen davon abgehalten werden diese Welt wieder zu verpesten, denn ich fürchte, diesmal werden wir ihn nicht mehr so leicht aufhalten können. Aber bereite dich auf einen harten Kampf vor, Brudermörder, denn ich kenne dich jetzt: (hier fanden wir seinen Namen)

So kam es, daß der Brudermörder einen Leib schuf, in dem gebunden sein faulender Geist weilen sollte. So mächtig dieser Leib auch sein mochte, so offenbahrte er doch auch zugleich die Schwäche des Verdorbenen. In Fleisch gebunden war er verwundbar und konnte durch simple Formen der *Magia Combativa* attackiert werden. Diese Wunden schloßen sich jedoch viele Male, immer schneller verheilte sein brennendes Fleisch. Aus diesem Wissen erwachte ein Plan in mir, um diesen schlimmsten unserer Feinde endgültig zu überwinden. Um dieses Ziel zu erreichen müssen drei Dinge geschehen: *Ad Prima*: *Ythil-Darathai* müsste wieder in seinen fauligen Laib gezwungen werden. *Ad Secundo*: Müßte sein verräterischer Geist von den *Amni Astralis* getrennt werden. *Ad Tertio*: Sowohl sein Geist als auch sein Leib müssen am Ort gehalten werden.

Alle mir bekannten Schurken der *Magia Invocatia* bedienen sich hierbei einer großen Anzahl von Munstern, welche Portale und Brücken zwischen den Phähren zu schlagen vermögen. Abgesehen von der großen Gefahr, die diese fragwürdige Methode in sich trägt und dem großen Schaden, die dem Sphährengefüge durch diese Praxis zugefügt wird, wäre sie in diesem Fall auch nicht sonderlich erfolgreich. Der Verräter weilt schon seit langem in dieser Welt, so daß eine *Invocatio* aus einer anderen Sphäre zum Scheitern verurteilt wäre. Ihn zu rufen, wie es einige der fraglichen Hexen- und Druidenzirkel empfehlen birgt ebenfalls Gefahren, da wohl schon das Außprechen seines Namens seine Aufmerksamkeit erregt, wie es dem Brudermörder

auch einen Pfad in den Geist des armen Teufels öffnen mag, der unbedacht seinen Namen nennt. So wir also den Verräter nicht auf dem uns bekannten Wege der Invocation rufen können, so plane ich, mich einer, wenn auch sicheren, so doch wesentlich aufwändigeren Prozedur zu bedienen: Der Convocatio Maioris! Wenn ich den Einen nicht dazu zwingen kann zu erscheinen, so müssen eben alle Alle gerufen werden, falls man dieser Kreatur habhaft werden will. Bei diesem Ritus wird die Bereitung des Platzes die wohl größte Aufmerksamkeit erfordern. So muß der Magier zunächst einen Ort finden, der abseits genug von allen astralen Steigwellen liegt, jedoch einen direkten zugriff zum Intervallum Nodicum ermöglicht. Die coherrenten Amni der topographischen Substanzschwelle müssen exakt nach 3 entsprechen, wogegen keines der Strömungswerte über dem Maximal Werten der Lucianischen Portoaethesica liegen darf. (Care!) Nach der gründlichen Reinigung des Platzes kann mit der Arretierung der Amni begonnen werden. Die systolischen Spannungswellen müssen jedoch jederzeit die Option haben auf ihrer Maximalamplitude zu schwingen, um eine Anpaßung von nicht mehr als 375 Omikronparametern pro Mondlauf äußerst unwahrscheinlich zu machen. Wichtig sei hier zu erwähnen, daß man einene der diametralen Amni zwar verstärkt, jedoch nicht akkumuliert, da dieser zur späteren Apesation des Ableitungstrohmes genutzt werden muß. Nach erfolgreichen Fixierung und Akkumulation kann mit dem Retiskonstrukt begonnen werden, welches dem Gefüge angeglichen und mit dem Amnis und dessen diastolischen Ladungswert synchronisiert werden muß. Sobald die Synchronisierung begonnen wurde, müssen wir uns dem zentralen Konstrukt zuwenden, reicht es schließlich nicht, die Kreatur nur

zu rufen. Um jedoch die Matrizen der Fixation in die mannigfaltigen differenten Mani zu integrieren, muß zunächst ein zentraler, am besten leicht erhöhter Fokuspunkt gefunden werden, an dem die Amni non cogerient werden. Hier kommt nun das Detis oder Netzkonstrukt ins Spiel, welches mit Hilfe der metaphysischen nominalen Eßenzkomponenten, dem „wahren Namen“, des gesuchten Astralleibs der Maße der Convocierten heraus zu binden vermag. Als hilfreich zeigt sich ein Fokus, der auch in unserer Sphäre bindende Kräfte hätte. Ich habe mich für ein paar Ketten entschieden, welche die vier Gliedmaßen und den Hals der Kreatur binden werden. Es wurde eine 15:4:1 Legierung aus Stahl, Gold und Adamatium verwendet, welche ich mir von den Zwergen in Axnom fertigen ließ. Nach der Artefaktbindung von Augustus Runethal muß die Eßenzkomponente (Der „Name“) in die bindenden Foki geprägt werden, da ein astraler Leib in jedem Fall von seiner eigenen Struktur gehalten werden kann.. Auch sollte in diesem Arbeitsschritt die Kommunikationsverbindung zum immigrierenden Amnus geschlagen werden, verbunden mit einer Matrix, die dessen Aktivität einstellt, sobald die Ketten eine positive Resonanz abgeben. (Verdammt jetzt muß ich auch noch die Tinte wechseln!) Danach muß der Magier eine manuelle Abschaltung vornehmen, welche den emigrierenden Amnus betrifft, da sonst möglicherweise noch andere Dinge in der Nähe des Fokus an das Gefüge der Gegend gebunden werden könnten. Durch die Trennung wird jeder innerhalb des Kreises vom astralen Raum abgeschnitten und der Dämon gefangen. Außerdem werden durch das Zusammenspiel der Ketten und des Astralkonstruktes (s.u.) die Heilungskräfte der Kreatur eingeschränkt. Ich bin zwar nicht sicher, ob man ge-

nug arkane Macht oder Waffengewalt aufbringen kann um ihn zu zerstören, aber gottseidank wird das nicht nötig sein, sobald das Konstrukt seine Arbeit tut. Die Ketten sollten sowohl astral als auch physisch in einer Weise angebracht werden, daß sie in der Lage sind da Wesen zu halten, wobei sich der Astrale Aspekt mit dem Gewebe von selbst verbinden sollte. So der Brudermörder also im Fokus Amnium, welches in Form eines Schutzkreises von ausreichender Größe vorliegt sollte gefangen ist, kann mit dem zweiten Teil der Vernichtung begonnen werden. Es scheint hilfreich einen Kreis zu wählen, der tatsächlich körperliche, wenn möglich natürliche Komponenten enthält, da dies die Bindung noch weiter verstärkt. Doch wollen wir nun zur schwierigsten Komponente kommen: Ich habe seit langem einen weg gesucht, den Geist des Verräters zu zerstören ohne seinen Körper zu zerstören und den Geist damit wieder freizulassen. Jetzt endlich habe ich eine Möglichkeit gefunden. Man muß ihm die Gelegenheit geben sich selbst zu vernichten! Eine implodierende, durch temporale und astrale Reizung ausgelöste Astraltasche, welche gleichzeitig als Leiter fungiert! Jede Kraft, die die Kreatur im Inneren anwendet führt dazu, daß sich das Gefüge doppelt proportional zur eingesetzten Kraft schließt und zusammenzieht, und gleichzeitig jegliche Energie aus dem inneren harmlos ableitet. Je mehr sich die Bestie als wehrt, desto eher wird sie sich selber auslöschen! Um aber sicherzugehen, daß Ythid Darathai auch wirklich vernichtet wird, wird das Konstrukt auch von alleine enger, was den letzten und schwierigsten Teil der Herstellung darstellt. Sind alle vorbereiteten Maßnahmen vollendet, so muß der Fokus Amnium an der Stelle der Feklung plaziert werden. Der Magus steht in einem kleineren Kreis, welcher mit dem Pen-

tagramma gezeichnet ist und sich zwei und einen halben Schritt vor dem Siegel befindet. Die Initiation des Ritus ist nun recht einfach, muß doch nur der convocative Kraftfluß gerufen werden und zwar mit folgenden Worten: Alii aliam in partem feruntur! Der zweite Annus wird aktiviert mit den Worten: Spititi timebant, ne circuirentur! Alles was die Ströme nun noch hemmt, ist der Fokus selbst und mit folgenden Worten kann endlich das Ende des Brudermörders eingeläutet werden: Portus Annis arcaniterem odenbar

2.2 Miasaris Toreville

Miasaris Toreville war eine Adepta der Akademie von Nektor. Sie hatte ebenfalls den Kampf gegen die Schatten Grenzbruecks zu ihrem eigenen gemacht und ist im Spätsommer 257 nach Jeldrik bei der Errichtung des Walles gestorben. Statt eine Laudatio zu halten möchte ich hier, an dieser Stelle Ihre akademischen Werke veröffentlichen, da sie zu Lebzeiten nie die Gelegenheit dazu hatte es selber zu tun. Es ist eine Abhandlung über die Völker Condras und eine über die Sprache der Orks in Grenzbrueck. Letztere hatte sie in Grenzbrueck stets mit einer Leidenschaft verfolgt, wie ich es selbst bei Sprachwissenschaftlern selten gesehen habe. Ich hoffe sie ruht in Frieden und das wir sie durch ihre Schriften auf ewig im Gedächtnis behalten werden.

2.2.1 Völker und Wesen Condras

über die Völker und Wesen Condras

Condra ist, vergleicht man es mit den Königreichen der Mittellande, Engonien oder Neka, ein kleines Land, in wenigen Tage durchquert man es zu Pferde, vom sumpfigen Norden zu den Retekbergen, von den Elfenwäldern im Westen zur Steilküste im Osten. Nichtsdestotrotz leben auch hier eine Vielzahl der verschiedensten Wesen, die ich, Miasaris Thoreville aus Nektor, kurz vorstellen will.

Die Menschen

Das zahlenmäßig größte der kulturschaffenden Völker Condras (die meisten Gelehrten gehen der Frage, inwiefern man Orks zu diesen zählen kann, wohl absichtlich aus dem Weg – mehr dazu später). Nach vorsichtigen Schätzungen sind weit über 90 pro centum der Lebewesen Condras menschlich, das entspricht in absoluten Zahlen etwa 40.000 Köpfen – mangels eines allgemeinen Zensus seit der Nekanerzeit. Da sich zur Siedlungsgeschichte in der frühen vornekanischen Zeit keine Quellen mehr finden lassen, die uns verräten, ob es eine urtümliche Bevölkerung dieser rauhen Lande gab, bin ich hier auf eine Extrapolation meiner Forschungen zur Sprachenverbreitung angewiesen. Zuallererst sei auf das Faktum hingewiesen, daß Condra und Betheuer wie auch andere Länder der weiter entfernten Mittellande sich eine Sprache teilen. Meine Vermutung ist, daß diese Sprache mit den dranaischen Flüchtlingen aus Neka hierher kam. In Betheuer gibt es sogar schriftliche Quellen, die die These, 'Condrianisch' wäre die Sprache der Nekaner gewesen, unterstützen. Mögen die patriotischen Zweifler auch jede Behauptung, wir wären mit den Feueranbetern verwandt, weit von sich weisen, so bleibe ich doch dabei. Denn auch das Gegenargument, Neka hätte doch früher "Altnekanisch" gesprochen (uns als Sprache der steinernen Inschriften und pompösen Schriftstücke bekannt) und wäre erst durch Reisende aus den Mittellanden zu einer anderen Sprache gekommen, halte ich für Unfug. Ein auf die eigene Kultur bis zum Fanatismus stolzes Land wie Neka, das niemals Einwanderung kannte, soll von Fremden etwas übernommen haben? Lachhaft! Aber ich schweife ab. Lokale Dialekte haben sich in dieser

kurzen Zeit nicht herausgebildet, vereinzelt hört man noch Anklänge an die singende Sprechweise der Alineser und unter der Landbevölkerung vor allem der abgelegenen Weißquelltdörfer hat eine gewisse Verschleifung stattgefunden, die in der Gegend um Widdau am stärksten zu spüren ist. Auch regionale Unterschiede im Gemüt und Alltagskulture sind (noch) nicht festzustellen. Der südliche Condrianer ist, wohl durch die in der Vergangenheit häufigen Orkangriffe und ein Leben in ständiger Verteidigungsbereitschaft, wortkarger und verschloener, der nördliche Condrianer der Weißspitzen und Venne ist eigenbrötlerisch aber herzlich. Die Statur ist gleich, männliche Condrianer werden im Durchschnitt 175 Zentimeter groß, Frauen 165 Zentimeter (Stadtbewohner größer). Im Durchschnitt werden Stadtbewohner 70 Jahre alt, doch 80 pro centum aller Menschen leben als Bauern und Handwerker auf dem Land, der Rest verteilt sich auf die Städte Tharemis, Schieferbruch und Nektor. Das Hauptnahrungsmittel ist Getreide (Hafer, Weizen, Gerste) vor allem aber auch Erdknollen aller Art, die der Witterung entsprechend besser wachsen und im Winter eingekellert werden können. Da Condra keine nennenswerten Bodenschätze sein Eigen nennt (einige kleinere Vorkommen in den Weißspitzen, die Minen der Retekberge sind fest in Zwergenhand), muß Metall importiert werden – was sich auch in der Ausrüstung der “Armee” niederschlägt, die nur dicke Tüchrüstungen und einige wenige Kettenhemden aufbieten kann. Plattenpanzer sind teure Importware aus Bethueuer oder den Mittelanden. Der technische Stand Condras ist der, daß Buchdruck, Uhrwerke, Kompaß und andere Linsensysteme bereits Verbreitung gefunden haben, es aber immer noch eine kleine Sensation war, als Sendrian Schneeloh vor einem Jahr-

zehnt in Tharemis eine Walkmühle für Wolltuche eröffnete. Die meisten Condrianer leben ein einfaches Leben, angepasst an die Jahreszeiten und stark lokal gebunden, doch - nicht zuletzt verstärkt durch den Hydracorglauben – sind sie freiheitsliebend, aufrecht, wenn auch nicht immer wahrheitsliebend und vor allem von einer schroffen Direktheit, die in Höflichkeitskulturen wie der Betheuers undenkbar wäre. Der nekanische Versuch, Condra ein hierarchisches System aufzudrücken, kann auch in dieser Hinsicht als gescheitert angesehen werden. Condrianer folgen nur denen, die etwas für sie tun und die sie respektieren können. Solchen Respekt kann die Hydracorkirche einfordern, denn der Hydracorglaube ist de facto die Staatsreligion. über das Für und Wider einen Personalunion von Regierung und geistigen Herrschaft werde ich mich hier nicht auslassen, nur soviel, daß der Klerus sehr viele Fäden in der Hand hält und auch, wie ich erfahren mußte, viel Wissen unter Verschlag. Hydracor ist Gott des Wassers, Wandels und der Welt in ihrer wilden Form, daher ist es nicht verwunderlich, daß Condra sein Augenmerk niemals auf die Bezwingung der Natur richtete wie Neka mit seinen Monumentalbauten. Für eine genauere Beschreibung dieser Glaubenslehre verweise ich auf die Schriften des nekanischen Forschers und geschätzten Kollegen Jakobius Sonnu.

Nachtrag: Mir ist zu Ohren gekommen, daß es im tiefen Süden, noch unterhalb der Orklande, in wärmeren Gefilden, ein Eingeborenenvolk geben soll, das helle Kleidung trägt und eine andere Sprache spricht. Aber ob dieser Menschenstamm ebenfalls eingewandert ist oder nicht, kann ich mangels Informationen nicht sagen.

Orks

In Condra waren einmal zwei große Orkstämme beheimatet: Die Grünorks und die Braunorks. Nachdem die Grünorks jedoch aus dem Kernland vertrieben worden waren und von den Braunorks aufgerieben wurden, finden sich nur noch wenige Grüne, die meist in kleinen Gruppen durch die Wälder schweifen oder sich bei Menschen als billige Arbeitskräfte verdingen. Die Braunorks jedoch sind umso gefährlicher geworden. Zwar haben sie nicht, wie damals in den Orkkriegen, den gesamten Süden überrannt, aber bis vor kurzem waren die Südrouten und alles Land unter den Reteckbergen orkverseucht. Geholfen hat ihnen bei der Verwüstung des Südens, daß ihre Schamanen, die einzigen die Magie verwenden können, niedere Dämonen unter ihre Kontrolle brachten. Diese Dämonen werden wohl in Blutritualen mit ordinären Braunorks verschmolzen, woraus dann die monströsen Rotorks entstehen, deren Geist durch das Ritual zerstört, zu wütenden Berserkern werden, die auch unter ihren Orkkumpen eine Spur der Zerstörung hinterlassen. Im Zustand der Raserei sind sie nur noch durch erfahrene Schamanen zu beherrschen. Sie sind erkennbar an der roten Färbung ihrer lederartigen Haut, ihren breiten Schultern, ihrer Unfähigkeit zu sprechen und ihrer fürchterlichen Kraft. Im Vergleich mit ordinären Orks kümmern sie sich noch weniger um Kleidung, sodaß sie meist nur den ungegerbten Pelz von erlegten Wildtieren am Leib tragen. Grüne und braune Orks kommen in allen Größen und Konstitutionen, die meisten sind allerdings stämmiger und stärker als durchschnittliche Menschen. Sie sterben früher, meist bereits nach 20-30 Jahren. Orks ernähren sich größtenteils von

Fleisch, dazu von Milch ihrer Viehherden und von wild wachsenden Pflanzen. Ihre Kleidung besteht aus Leder, Pelz und groben Stoffen, Schmuck aus Knochen, Federn und anderen tierischen (und humanoiden) Körperteilen. Zivilisiertere Grünorks bevorzugen allerdings menschliche Kleidung. Gerüstet sind sie meist entweder mit krüden Ansammlungen von Metall, gefundenen menschengefertigten Rüstungen oder Naturmaterialien. Ausgeglichen wird dies, daß ihre Haut dicker ist als die der Menschen. Ihre Behausungen bestehen bestenfalls aus Erdhütten und Lederzelten. Sie haben eine eigene Sprache, die aus Knurr-, Plosiv und Kehllauten besteht. Eine formelle Schrift kennen nur die Schamanen und einige Häuptlinge. Gerüchteweise sind die condrianischen Orks degenerierte Nachfahren eines einstmals kulturschaffenden Volkes, das sogar mächtige Bauwerke erschaffte und eine Bilderschrift sein Eigen nannte, doch sind die Quellen nicht zuverlässig – eine Gruppe Abenteurer, die mir von einem Zusammentreffen mit einem solchen zivilisierten Ork erzählte, sehe ich nicht als Beweis, vor allem angesichts der Tatsache, daß es keinerlei Grabungsfunde gibt. Ein humanoides Volk, von dem ich nicht weiß, ob es einfach nur orkische Mißgeburten sind, sind kleine grünhäutige Wesen, mit langen, zur Seite hängenden Ohren. Sie kommen nur im Süden vor, werden äußerst selten gesichtet, daher bin ich inzwischen der Meinung, daß sie ebenfalls nicht aus Condra stammen. Es soll hier ja auch Feen und Kobolde geben, aber ich habe in meinem ganzen Leben noch keinen zu Gesicht bekommen.

Zwerge

Eines der alten Völker, das sich nicht lange nach Beginn der Nekanerherrschaft aus den menschlichen Angelegenheiten zurückgezogen und in seinem Bergkönigreich Axnom abgeschottet hat. Zur selben Zeit wurden auch die letzten Minen in den Weißspitzen aufgegeben, die, wie der Hohe Rat durch Untersuchungen herausfand, allerdings auch erschöpft sind. Wie man erkennen kann, sind die Zwerge ein Volk, das berühmt ist für seine handwerklichen Fähigkeiten. Vor allem in Metallverarbeitung, Bergbau und Feinmechanik (aber auch in der Braukunst) sind ihre Werke ohnesgleichen. Ihre Verbundenheit mit dem Erdboden äußert sich darin, daß sie Wohnhöhlen oberirdischen Häusern vorziehen und daß auch ihre Nahrung subterrane Pflanzen umfaßt. Zwergische Kleidung unterstreicht ihre Kunst: Harte Formen, die Farben von Stein und Metall, geometrische Muster und Metallstücke als Verzierung. Zwerge erreichen eine maximale Körpergröße von 165 Zentimeter, sind korpulent und kräftig gebaut. Ihr großer Stolz sind ihre langen Bärte, die bei männlichen Zwergen eine stattliche Länge erreichen können. Viele, aber nicht alle weiblichen Zwerge haben einen Kinnbart. Beide Geschlechter tragen kunstfertig geflochtene Zöpfe. Ihre Sprache ist die der Menschen, ob es einmal eine andere, alte Sprache gegeben hat, ist unbekannt, doch ihre Schrift ist eine andere. Es ist, wie ich herausgefunden habe, eine phonographische Buchstabenschrift, die eckige Runen verwendet, die leicht in Stein zu meißeln und in Metall zu gravieren sind. Zu den Runen, die Laute repräsentieren, kommen noch spezielle Zeichen, denn jeder zwergische Titel hat eine Rune, genauso wie die einzelnen

Bingen – Reste einer Bildschrift? Die Gesellschaftsform ist stark hierarchisch, mit der Königsfamilie an der Spitze, den Meisterschmieden und Meisterbergbauern als Elite. Dazu gibt es noch die Priester der Schmiedegottheit Fulgor, die einzigen, die imstande sind, etwas zu verwenden, was wir Menschen „klerikale Magie“ nennen würden. Das restliche Zwergenvolk ist so magisch wie – ein Stein.

Elfen

Nicht viel ist bekannt über dieses alte Volk, da sich bereits vor der Nekanerherrschaft die Elfen vollständig aus der Menschenwelt zurückzogen. Und auch jetzt, da die nördlichen Handelsrouten wieder geöffnet sind, ist der Kontakt eher spärlich. Einige wenige junge Elfen haben die Wälder verlassen und leben unter den Menschen. Was sich über die Elfen sagen lässt, ist, daß sie hochgewachsene Wesen, von schlanker Gestalt, ohne Gesicht- und Körperbehaarung und mit leicht längeren, spitz zulaufenden Ohren sind. Sie sind Meister in der Herstellung feiner leichter Stoffe und Schmuckstücke aus weichen Metallen mit organischen Formen. Ihre Affinität zu Magie scheint um einiges höher als die der Menschen zu sein, denn unter ihnen gibt es nur wenige, die sie nicht zu gebrauchen scheinen. Elfen altern sehr langsam und ihre Jahre sind ihnen auch nicht anzusehen. Eine eigene Schrift und eine wohlklingende Sprache haben sie, doch hatte ich bis jetzt keine Gelegenheit, mehr als ein paar Wort zu erlernen, da ich noch nie einer Elfe begegnet bin, sondern nur Fuhrleuten, die von ihnen durch den Wald geleitet wurden. über ihre Geschichte konnte ich ebenfalls nichts in Erfahrung bringen, doch scheinen sie wie die Zwerge bereits vor den Menschen in diesen Landen gelebt haben, da es auch in Bethheur Reste einer elfischen, ebenso naturverbundenen Zivilisation gibt.

Nazgash

Auch wenn einige meiner geschätzten Kollegen abstreiten, daß diese aufrecht laufenden menschengroßen Echsen mehr sind als Tiere, muß ich sie doch erwähnen, da sie meiner Ansicht nach zumindest ein paar Anzeichen einer Kultur haben. Erstens tragen sie Kleidung als Schutz gegen die Sonne, die von Menschen gestohlen zu sein scheint, zweitens verwenden sie rudimentäre Werkzeuge aus Holz und Stein sowie menschengefertigte Waffen und drittens scheinen sie zumindest rudimentär die menschliche Sprache zu verstehen. Ihre eigene Sprache ist allerdings für uns Menschen absolut unverständlich, sie besteht nur aus Zischlauten. Handwerkliche Fähigkeiten, die über den Bau von Nestern und groben Schuhwerk hinausgehen, scheinen sie nicht zu kennen. Wie andere Reptilien legen sie Eier, allerdings wenige pro Weibchen, die danach im Stammesverband um jeden Preis bewacht werden. 'Angeführt' werden die Verbände von den ältesten Weibchen, da die Männchen eine kürzere Lebensspanne haben. Ihre Lebensräume sind die Sümpfe der Fenne im Norden und Westen. Den Gebrauch des Feuers scheinen sie nicht zu kennen, daher ist es zumindest mir ein Rätsel, wie sie in der winterlichen Kälte der Sümpfe überleben. Sie sind sehr scheu und bevorzugen den Aufenthalt im Schatten, daher wird man selten einen Nazgash zu Gesicht kriegen. Die Farbe ihrer Schuppen geht von gelbgrün bis zu braungrün, ob dies ein Zeichen einer Alterung ist, ist mir unbekannt. Ihre Nahrung besteht aus Pflanzen, aber vor allem Fischen, kleineren Reptilien und Insekten.

andere seltsame Wesen

Drow, Trolle, Kender und andere seltsame Wesen

Vorweg der Hinweis, daß alle vorgenannten Wesen nicht ursprünglich in Condra vorkommen.

Wilde Trolle, groß wie zwei Menschen, wandern manchmal aus dem Süden ein, aber die letzte Sichtung war von 120 Jahren, auch wenn Reisende schon mal Trolle als Lasttiere mitbrachten.

Drow kommen aus dem einen weiten Höhlensystem in Betheuer, wo die Armee selbst mit Hilfe der Sturmfalken nicht eindringen konnte. Zum Glück für die Menschen bleiben diese dunklen Elfen – schwarze Haut, weiße Haare - meist unterirdisch, da sie Tageslicht nur unter Drogen und unter Schleiern ertragen. Wenn sie an die Oberfläche kommen, sind sie grausame, hinterlistige Wesen, den Menschen feindlich und den Elfen haßerfüllt gegenüber, daher werden sie gejagt, wo immer man sie in Betheuer sieht, doch wehe den Menschen, die von ihnen gefangen und versklavt werden. Ihre Gesellschaft ist matriarchalisch, mit Priesterinnen ihrer Spinnengottheit als Elite. über ihre Lebensweise und Kulturfähigkeiten ist nicht viel bekannt, sie scheinen zumindest Waffen und dunkel gefärbte Tuche selbsttätig herzustellen, ihre Gifte sind schrecklich und ihre Magie ist so stark wie die ihrer lichten Verwandten, der Elfen. Ihre Sprache ist härter als Elfish, aber leider hat noch niemand sie erforschen können.

Kender, Hobbits, Kobolde und Feenwesen sind in Condra nur als Durchreisende und fremdartige Besucher zu finden. Kender und Hobbits sind kleine spitzohrige Menschenähnliche. Während die ersten die Gestalt von schlanken, aber kleinwüchsigen Menschen haben, sind die letzteren eher rundlich, mit lockigen

Haaren und pelzigen Füßen. Kender haben die unschuldige Neugier und das Staunen von Kindern, Hobbits einen unersättlichen Appetit. Beide Völker sind nicht dafür bekannt, Magie zu kennen, sind aber dafür friedfertige, fröhliche Wesen. Im Gegensatz dazu kann das, was man Kobolde nennt, laut den Sagen fiese Gesellen sein. Die Magie dieser buntgekleideten grünhäutige Spitzohren ist von einer anderen Art als die der Menschen, daher können sie als Feen im Gegensatz zu menschlichen Magiern einfach zwischen ihrer eigenen Welt und der der Menschen hin- und herwechseln. Andere Feenwesen kommen in allen möglichen Formen und Farben vor, daher ist eine allgemeine Auflage über sie nicht möglich, doch im Gegensatz zu den Kobolden verlassen sie ihr Reich nur unter ganz besonderen Umständen. Ich zumindest habe in meinem gesamten Leben noch nie eine Fee oder einen Kobold gesehen, daher wäre ich geneigt, sie ins Reich der Märchen zu verbannen, wenn meine Freunde mir nicht als Augenzeugen von Treffen mit solchen erzählt hätten.

Miyasaris Toreville

Kapitel 3

Grenzbrueck und die Schatten

In Grenzbrueck tobt seit Jahren der Krieg gegen die Schatten. Ich wurde bereits in den Jahren meines Adeptentums an der Akademia zu Ayd'Owl in diesen Konflikt verwickelt und seit dem immer tiefer darin verstrickt. Ich habe viele Bekannte und Freunde an Morbus verlohren und auch mehr als einmal habe ich selbst an der Schwelle des Todes oder noch Schlimmerem gestanden. Hier veröffentliche ich das Wissen, daß wir in den Jahren gesammelt haben, um es nachfolgenden Generationen zu erhalten sollte ich einmal nicht mehr in der Lage sein es zu teilen.

3.1 Von Miasaris Toreville

Miasaris Toreville war eine Adepta der Akademie von Nektor. Sie hatte ebenfalls den Kampf gegen die Schatten Grenzbruecks zu ihrem eigenen gemacht und ist im Spätsommer 257 nach Jeldrik bei der Errichtung des Walles gestorben. Statt eine Laudatio zu halten möchte ich hier, an dieser Stelle Ihre akademischen Werke veröffentlichen, da sie zu Lebzeiten nie die Gelegenheit dazu hatte es selber zu tun. Es ist eine Abhandlung über die Völker Condras und eine über die Sprache der Orks in Grenzbrueck. Letztere hatte sie in Grenzbrueck stets mit einer Leidenschaft verfolgt, wie ich es selbst bei Sprachwissenschaftlern selten gesehen habe. Ich hoffe sie ruht in Frieden und das wir sie durch ihre Schriften auf ewig im Gedächtnis behalten werden.

3.1.1 Grenzbrücker Orkisch

Grenzbrücker Orkisch – Die ersten Worte

Diese kurze Liste entstand während meiner letzten Reise nach Grenzbrück. Wieder einmal hatten wir Morbus Pläne vereitelt und auch wenn ich beinahe dabei gestorben wäre, als mich der Fluch seiner Dienerin Lechata, der Frau ohne Gesicht traf, war es doch wert, denn zum ersten Mal hatte ich einen – temporär friedfertigen - Ork namens Tullamok gefunden, der bereit war, mir einige Worte beizubringen. Ich bedaure zutiefst, daß dieser mein Lehrer nach nicht einmal einer Stunde von Kriegern eines feindlichen Braunhautstammes umgebracht wurde und ich ihn nicht retten konnte. Die Orks, die wir davor getroffen hatten, waren entweder die von Morbus pervertierten Lok Ashtar gewesen oder hatten uns angegriffen und waren von den menschlichen Verteidigern sofort niedergemacht worden.

Sobald sich mir die Gelegenheit erneut bietet werde ich diese Liste hoffentlich zu einem kleinen Wortschatz ausarbeiten können. Die Fähigkeit, mit den Orks zu kommunizieren, darf nicht zu gering geschätzt werden, hat sie doch schon einmal Leben gerettet. Sei es, um mit den Orks zu verhandeln, sie und Morbus zu entzweien oder sie zu belauschen – die Kenntnis ihrer Sprache wird ein Schritt auf dem Weg zur Vernichtung des Übels der Schattenlande sein.

Miyasaris Thoreville, Tharemis im Jahre 5 n.d.B. (entspricht 256 n. Jeldrik Anmerkung Phönixflug)

Die Sprache der Orks ist, wie man sehen wird, voller harter Laute, vor allem -k und -r. Wenn sie gesprochen wird, sollte auch darauf geachtet werden, diese Laute zu rollen, knurren und

herauszustoßen.

Grenzbrücker Orkisch scheint eine aglutinierende Silbensprache zu sein, jede Silbe ist ein Wort und trägt eine Bedeutung. Weitere Bedeutungen entstehen durch Zusammensetzungen der Silben/Worte als Komposita und durch Anhang von Silben. Verben werden wohl nicht flektiert, sondern durch Hinzunahme weiterer Worte wie 'früher/gestern' oder 'morgen/zukünftig' in verschiedene Tempi gesetzt. Eine festgelegte Wortreihenfolge gibt es nicht, aber meist werden handelnde Personen vor die Verben gesetzt.

Pronomen:

ar = ich

ur = du

(‘sie’ wird durch eine Benennung der Gruppe oder einzelnen Person gebildet, über die geredet wird)

-nan - mehrzahl, alle, viele

arnan = wir

urnan = ihr

artok = mein

urtok = dein

Verben:

- tok = Verb des Haben und Besitzens.

kramm = freßen

nirkramm = trinken

- nir = ! verneinung/umkehrung dessen, was davor oder dahinter steht

hosch = kämpfen

rakk - jagen

Nomen:

ork = Ork

homm = Mensch

kat = Katze

nirkat = Ratte/Maus

mago = Hexe

pak = Waffe

gorr(o) = groß

schakk = Behälter? Ding?

Sulk = Feuer

gach = Rache

nakk = Krieg

hok = Feind

nirhok = Freund

kar = Geist/Magie

karoschakk = Magie(ding)

Mok Gakhan = Die Maske (Morbus' Artefakt)

ham = Holz

tul? tuul? = Dorf? Hütte? Blut? Tod?

Wie man sieht, können Worte durch ein zusätzlich eingefügtes 'o' besser sprechbar gemacht werden, sowohl die Form 'karschakk' als auch 'karoschakk' sind richtig.

Miyasaris Toreville

3.2 Auszuege aus der Thesys

Vorwort:

Die Thesys ist ein Dokument, daß uns Wissen ueber vergangene und zukuenftige Geschehniße in Verbindung mit dem Schatten verspricht, der Grenzbrueck befallen hat. Wann immer uns ihre Anwesenheit offenbahr wurde und ein neues Kapitel in ihr zu oeffnen war schrieben wir ihren Inhalt nieder um sie der Nachwelt zu erhalten. Wenige Paszagen und Stuecke der Thesys wurden uns offenbahr und dies sind die Abschriften, die von wenigen Mutigen gemacht wurden.

Sie repaesentiert unser Wissen im Sommer des Jahres 258 nach Jeldrik und erhebt keinen Anspruch auf Vollstaendigkeyt, da sie aus vielen verschiedenen Quellen und unter besonderen und niedrigen Umstaenden zusammen getragen wurde.

Im Gedenken an:

Aaron - Diener des Ewigen
Felian - Held
Harkon - Knappe Grenzbruecks
Varn Chamounde – Adeptus Cantus Harmonae
Andor - Adeptus Cantus Harmonae
Grunas - Wolf der Armee Condras
Tarik - Soldat der Armee Condras
Jonan - Soldat der Armee Condras
Kira - Heldin
Illayda Wolfslauf - Archontin Condras
Fisken - Unnabhaengiger Condras
Miyasaris Toreville - Adepta der Academia zu Nektor

ebenso wie die zahllosen Soldaten und Krieger aus Grenzbrueck, Engonien, Condra und vielen anderen Laendern, die ihr Leben im Kampf gegen die Schatten verlohren haben.

Anmerkung der II. Edition: In der unrspruenglichen Ausgabe befanden sich an dieser Stelle mehrere ausfuehrliche Auszuege aus der Thesis. Aufgrund Ihres lokalen und temporalen Bezuges moechte ich sie fuer die II. Edition ausspahren und durch zusaetzliche Artikel von allgemeiner Relevanz ersetzen.

Kapitel 4

sonstige Publikationen

4.1 Grundlagen der Alchemie

Grundlagen der Alchemie

Von Thalian Sanderfels

4.1.1 Einführung

Mit diesem Werke soll eine kurze Einführung in die Grundlagen der Alchemie und damit ein erster Überblick über die Thematik gegeben werden. Die Alchemie basiert auf dem Systeme der vier Elemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Diese vier Elemente sind der Ursprung und die Grundsubstanz unserer Welt, alles bestehet aus den vier Elementen und setzt sich aus jenen zusammen. Sie sind die Grundlage allen Seins. Sie sind

die Grundsubstanz der Existenz und bilden ihre Bausteine. Die Elemente existieren in ihrer reinen Form jedoch nicht in unserer Welt, sondern immer nur als Verbindung miteinander. So gibt es kein reines Feuer sondern nur warme Luft, warmes Wasser oder warme Erde. Die Extreme, die Reinform eines einzigen Elements findet man nicht in unserer Welt. Die Dinge definieren sich also über die Elemente aus denen sie bestehen. Das einzige was die Dinge der Welt voneinander unterscheidet ist das Verhältnis der Elemente in ihnen. Alles lässt sich auf die vier Elemente reduzieren, sie sind die letzten und kleinsten Teile aus den sich alles zusammensetzt. So ist es theoretisch denn auch möglich durch die Alchimie alle Dinge herzustellen und einen jeden Stoff in einen anderen zu überführen, das *difficile* an jener Aufgabe ist es jedoch, dass genau Verhältnis zu finden, da nur durch eine perfekte Änderung das gewünschte Ergebnis erreicht werden kann.

So ist es nun auch die eigentliche Aufgabe der Alchimie, das genaue Verhältnis zu bestimmen, welches benötigt wird um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Hierbei muss logisches Denken vonnöten sein, da jedes Element eigene Zustände, Wirkungen und Eigenschaften aufweist, und nur deren richtige Kombinatione zu dem gewünschten Ergebnis führt. Jenes genau Verhältnis dann zu erreichen ist aber fast unmöglich und so verwendet man Katalysatoren, Stoffe, die jenes Spektrum der Verhältnisse der Elemente zueinander aufweiten und kleinere Differenzen ausgleichen. Ohne jene Katalysatoren welche dann auch jede *Rezeptura* aufweist, ist es nur nach hunderten von Versuchen möglich vielleicht ein gewünschtes Ergebnis zu erzielen.

Dieses wäre dennoch reiner Zufall und nicht wiederholbar. So sind jene Stoffe von eklatanter Bedeutung für eine jede Rezeptura. Es isset nun die Aufgabe eines jeden Alchimisten ad primum eine genaue Analyse der Welt zu betreiben, ihren genauen Aufbau und das Wechselspiel der Elemente zu erkunden und ad secundus zu versuchen neue Ingredienzen zu finden welche neue Rezepturen möglich machen. Katalysatoren zu erkunden die eine gewünschte Wirkungsbreite ermöglichen. Solches isset die Pflicht. Oft wird von allerlei Wunderdingen aus der Alchimie berichtet, doch isset sie eine hohe Wissenschaft und wer wahrlich Ergebnisse erreichen will sollte sie auch mit diesem Verständnis betreiben.

4.1.2 Die Elemente

Erde

Erde isset fest und hat Masse und Schwere, sie isset trocken und kalt. So weisset man der Erde die Eigenschaften Dunkelheit, Dichtheit und Ruhe zu. Sie isset die Grundsubstanz allen Lebenden und der Natur. Sie hat Festigkeit und isset bei fast allem körperlichen zumindest als Teilgrundelement vorhanden. Man kann differenzieren zwischen der Erde des Lebens und der Erde des Felsigen und denn Stufen dazwischen. So wachset den dann die Frucht am besten auf der reinen Erde des Lebenden. Die beiden Teile repräsentieren jeweils unterschiedlich stark verschiedenen Eigenschaften des Elements, sind jedoch beide desselben Ursprungs. Das Symbol des Elements Erde ist der zweifache Kreis.

Feuer

Feuer isset heiß und verzehrend, es ist ungezügelt und immer in Bewegung, es isset warm und trocken. So weisset man dem Feuer die Eigenschaften Schärfe, Dünnheit und Bewegung zu. Das Feuer isset nicht oder nur schwer kontrollierbar. Feuer isset einmal die Hitze, die zerstörende Kraft, aber auch die Wärme des Herdfeuers, die jeder braucht um zu Leben. So isset Feuer vor allem für aufputschende Substanzen sehr wichtig. Das Symbol des Elements Feuer isset das nach oben spitze Dreieck.

Luft

Luft issset unsichtbar und nicht fest, und isset nur durch ihre Bewegung zu fühlen sie isset feucht und warm. So weisset man der Luft die Eigenschaften Dünnheit, Bewegung und Leichtigkeit zu. Luft isset überall und umhüllt alles, sie steht für Leichtigkeit und Immatrielles. Jeder braucht Luft zum Atmen. Luft stehet jedoch auch für den Wind vom leisen Hauch bis zum ausgewachsenen und tobenden Sturm. Das Symbol des Elements Luft isset der Wirbel.

Wasser

Wasser isset fließend, fest und doch in Bewegung, es isset kalt und feucht. So weisset man dem Wasser die Eigenschaften Dunkelheit, Dichtheit und Bewegung zu. Jeder benötigt Wasser zum Leben so isset sie eine grundlegende Substanz allen Lebens und auch darin im Blute enthalten. Wasser isset die Grundlage fast jeden Trankes und wird deshalb sehr oft eingesetzt. Es gibt Meerwasser und Binnenwasser, welche sich in ihren Eigenschaf-

ten unterscheiden. Das Symbol des Elements Wasser sind die zwei Wellen.

4.1.3 Andere Stoffe

Kräuter und Pflanzen

Wie in der simplen Trankkunde werden auch in der hohen Alchimie die natürlichen Kräfte der Natur genutzt. Sie können ihre Wirkung auf das Gebräu übertragen und ihn so verstärken, oder einen offenen Rahmen schaffen. Ihr Hauptelement isset die Erde. Sie werden besonderes in der Erstellung von Tränken wieder den Fehlern des Körpers oft genützt. Es gebet viele verschiedene Pflanzen und nicht alle sind wahrlich geeignet für die Alchimie, so isset eine genaue Betrachtung hier von besonderer Bedeutung.

Alkohol

Alkohol wird oft als Ersatz für das Wasser eingesetzt wenn ein Gebräu mit wenig Wasser gemachet werden soll, trotzdem isset sein Hauptelement noch immer das Wasser, sein zweites Element das Feuer. Deshalb kochet er auch schneller als jenes worauf zu achten bei der Benutzung zu achten isset.

Säuren

Säuren in ihren verschiedenen Ausführungen sind ein gar wichtiges Ingredienz der Alchimie. Ihr Hauptbestandteil isset auch das Wasser aber wie der Alkohol enthalten sie einen Bestandteil Feuer und dazu noch einen Anteil Erde. Säuren werden

dazu verwendet um Stoffe feste Stoffe zu lösen und damit mischbar zu machen.

Metalle

Metalle allen voran die Edlen, Silber und Gold sind sehr wichtig in der hohen Alchimie. Sie sind eine Verbindung von Erde und Feuer. Sie mögen zwar für Tränke nur schwer geeignet sein, aber trotzdem mag es sinnvoll sein sie zu Hilfe zu nehmen. Auch sollten bestimmte Gefässe aus bestimmten Metallen sein, um sie deren Eigenschaften zu nutze zu machen.

Salz

Die erste der drei Essenzen isset das Salz. Es isset Bestandteil der Erde, zeigt jedoch eine sehr grosse körperliche Festigkeit und Ordnung. Salz hat die Eigenschaft diese Festigkeit und Ordnung auf die Rezeptura zu übertragen.

Schwefel

Die zweite der drei Essenzen isset der Schwefel. Er bestehet zu grossen Teilen aus Erde und Feuer und zeigt obwohl fest eine hohe Brennbarkeit und Energie.

Quecksilber

Die dritte der drei Essenzen isset das Quecksilber. Es isset zugeordnet den Metallen hat jedoch ein fließendes Prinzip das man sich des Öfteren zu Nutze machen kann.

Glas

Glas wird für die meisten Gefässe in der Alchimie benutzt. Es

hat die Eigenschaft einer grossen Festigkeit und reagiert kaum mit anderen Stoffen. Die Elemente in Glas weisen eine grosse Verbindung auf. Dies ist von hohem Nutzen damit das Gefäss selbst keinen Einfluss auf den alchemistischen Vorgang ausübt.

Arkane Artefakte

Besondere von der arkanen Kraft beeinflusste Gegenstände sind im Allgemeinen sehr hilfreich für die hohe Alchimie. Sie vermögen viele Vorgänge zu vereinfachen und dienen bei vielen Rezepten als Katalysator. So mögen solche Gegenstände für den Gelehrten sehr hilfreich sein.

niedergeschrieben im ersten Mond des Jahres 1006 Mercurius
Aeolus zu Siebentann

4.2 Metall Essenzen

Die alchemistischen Metall-Essenzen und ihre Bedeutung für die Heilkunst

Die Metall-Essenzen gelten in der Alchemie als höchste Heilmittel, Arkanen genannt, und werden nach alten Rezepturen großer Alchemisten hergestellt. Nach der alten Signaturenlehre wird den sieben Planeten bestimmte Metalle, Edelsteine und Pflanzen zugeordnet. Neben den bekannten Paarungen Sonne - Gold und Mond - Silber sind die Metall-Essenzen folgenden Planeten zugeordnet: Eisen - Mars, Kupfer - Venus, Zink - Merkur, Zinn - Jupiter und Vitriol - Saturn.

Ja körperliche und seelische Gesundheit sowie geistige und spirituelle Entwicklung hängen entscheidend davon ab, ob das menschliche System der Energien in Harmonie mit den höchsten Planeten-Kräften schwingt. Auch die 7 Hauptorgane des Menschen, die 7 großen Nerven und die 7 Haupt-Drüsen des Menschen benötigen die Kräfte durch die 7 Planeten-Schwingungen. Mit Hilfe der hohen Metall-Essenzen wird diese harmonische Resonanz mit den 7 Planeten wieder hergestellt. Die Metall-Essenzen können also einerseits für heilende Zwecke genutzt werden. Andererseits können sie zur Unterstützung des Weges der klassischen Alchimie - also zur Unterstützung der Herstellung alchemistischer Werke genutzt werden.

Bei der Herstellung dieser Essenzen werden die jeweiligen natürlichen Metall-Verbindungen auf geheime Weise mit Hilfe der

hohen Lösungsmittel der Alchemie, der sogenannten Geheimen Feuer wie dem Philosophischen Merkur, verflüssigt. Die Lösung wird dann viele Wochen lang bearbeitet, destilliert und energetisch aufgeladen. Das fertige Elixier enthält als hohes Arkanum, also höchstes alchemistisches Heilmittel, Seele, Geist und gereinigten Stoffkörper der Metalle – kurz: ihre gesamte wirkende Essenz.

Gold-Essenz (Aurum Potabile)

Die Gold-Essenz Aurum Potabile, das berühmte Trinkgold der Alchemisten und legendäre Lebenselixier, wird nach alten Rezepturen berühmter Alchemisten wie hergestellt. Einer schrieb: Unter allen Elixieren ist das Gold das höchste und das wichtigste für uns ... Das Gold kann den Körper unzerbrechlich erhalten... Trinkbares Gold heilt alle Krankheiten, es erneuert und stellt wieder her. Die Gold-Essenz vermittelt die Lebenskräfte des männlichen Urprinzips, der Sonne. Seine Verbindungen sind Energie, Belebung, Vitalität, Gesundung, Aktivierung, Schöpfungskraft, Selbstbewusstsein, Organisationskraft und Ich-Stärkung. Wirkung der Gold-Essenz: Die Essenz wird der Sonne zugeordnet, sowie in zweiter Linie auch dem Herz und der Krone. So kann die Gold-Essenz über diese den gesamten Organismus harmonisieren und die menschliche Energie steigern. Das heißt, die Lebenskraft und Vitalität des Menschen wird gestärkt. Außerdem wirkt die Gold-Essenz entgiftend und entschlackend und bringt auf diese Weise die inneren Säfte wieder ins Gleichgewicht. Es leitet Metalle eingelagerte Schlacken aus. Über derartige Entgiftungs- und Ausleitungstherapien können nach den Erfahrungen der Heilkunde die unterschiedlichsten Leiden po-

sitiv beeinflusst werden. Als Träger des Sonnenprinzips durchlichtet das Gold auch Emotionen und Geist und steigert alle Seelenkräfte. Die Gold-Essenz hilft daher bei depressiven Stimmungen, gleicht Stimmungsschwankungen aus und verhilft zu innerem Gleichgewicht. Die Gold-Essenz Aurum Potabile wurde von den großen Alchemisten-Ärzten als eine Art Lebenselixier verwendet – dazu wird es allein am Morgen angewendet oder gemeinsam mit dem weiblichen“ Silber, dem Argentum Potabile (letzteres dazu abends), oder mit den Tropfen der Edelsteine oder dem Electrum der Metalle (die Mischungen werden dann mittags und abends angewendet).

Silber-Essenz (Argentum Potabile)

Die Silber-Essenz Argentum Potabile beruht auf alten Rezepturen und wird als eine Art Lebenselixier verwendet. Als hohe alchemistische Essenz des Silbers vermittelt sie die Lebenskräfte des weiblichen Urprinzips, des Mondes. Seine Verbindungen sind Rhythmus, Regeneration, Wachstum, Empfänglichkeit, Fruchtbarkeit, Fortpflanzung und generell alle Aufbauprozesse. Wirkung der Silber-Essenz: Die Silber-Essenz wird der Milz und dem Mond zugeordnet. Laut alchemistischer Lehren korrespondiert dieses Energiezentrum“ mit dem Gemächte, Niere und Blase, Wasserhaushalt und Nervensystem. Die Energie wird im Laufe der Essenz-Anwendung aktiviert und harmonisiert. Charisma, Anziehungskraft und Hingabefähigkeit werden gestärkt, das Fühlen verfeinert und das Träumen angeregt. Die Silber-Essenz kann außerdem eingesetzt werden: bei Menstruationsstörungen, Schlafstörungen, zur Nervenberuhigung und bei Gemütsschwankungen, gegen fiebrige Erkrankungen, gegen Parasiten, zur Re-

gulation des Wasserhaushalts in allen Schleimhäuten und der Haut (auch als Haut-Tonikum), zur Anregung der Traumtätigkeit. Als energetische Grundtherapie und Lebenselixier wird die Silber-Essenz allein am Abend angewendet oder gemeinsam mit dem männlichen“ Gold, dem Aurum Potabile (letzteres dazu morgens).

Bei der Silber-Essenz ist zu beachten dass diese aus mundanem Silber hergestellt werden muss, und nicht aus Silberstein. Silberstein, ein leichter, silberner Stein von körniger Struktur hat, wenn er mit denselben Methoden wie mundanes Silber verarbeitet wird, den gegenteiligen Effekt. Wo Silberessenz hemmt, fördert Silbersteinessenz, wo diese hemmt, fördert die Essenz aus mundanem Silber. Sie ist also der Gesundheit insgesamt sehr abträglich. Allerdings gilt diese Wirkung als Beleg dass der Silberstein und mundanes Silber bei der Schöpfung noch vereint ein ursprüngliches Material mit unbekannten Eigenschaften (von manchen Wahrsilber genannt) gewesen sei. Manche behaupten sogar dies sei bei allen mundanen Metallen so nur würden wir sie nicht erkennen, denn die Gegenstücke der mundanen Metalle seien zu weitläufig um sie noch als solche erkennen zu können. Manche Alchemisten sprechen gar davon dass Luft, Wasser, Feuer und anderes nur die Gegenstücke zu den mundanen Metallen sind, so wie Silberstein es zu mundanem Silber zu sein scheint. Doch ist es noch niemandem gelungen Metall und Gegenmetall wieder zu vereinen außer bei Silber.

Vitriol-Essenz

Für: mehr Einsicht und Erkenntnisgewinn, geistige und spi-

rituelle Wachheit und Flexibilität, bessere rhythmische Einbindung in den Kosmos etwa bei Schlafproblemen und Zyklusstörungen, als Meditations-Essenz. Gegen: Verhärtungen und Stauungen aller Art wie Steinbildung, Arthrose, Rheuma und Gicht, Ödeme, Lymphstauungen, Gedächtnisschwäche, Nervenleiden, Lungenproblemen und Milzleiden. Energiesystem: Krone, ihm sind Nervensystem und Gehirn energetisch zugeordnet Planeten-Energie: Saturn

Kupfer-Essenz

Für: Harmonisierung der Gefühle etwa bei Eifersucht, übermäßigem Stolz etc., Stärkung der Intuition und Verbindung der höheren Sinnes- und Bewusstseinskräften mit dem Gehirn, Stärkung der Ausstrahlungskraft, Entgiftung von Körper, Seele und Geist. Gegen: Nierenstörungen, Venenleiden wie Stauungen und Krampfadern, Störungen des Eiweiß- und Kalzium-Stoffwechsels, Pigmentstörungen, Haarausfall, Geschlechtskrankheiten und mannigliche Schwäche, hormonelle Erkrankungen, Angstzustände und Verkrampfungen. Energiesystem: „Drittes Auge“, ihm sind Sinnesorgane und Hormonsystem zugeordnet sowie Haut, Nieren und Venen. Planeten-Energie: Venus

Zinn-Essenz Für: Kreativität, Sprachkraft, Selbstverwirklichung, Stärkung von Gerechtigkeitssinn und natürlicher Autorität. Gegen: Störungen des Wasserhaushalts wie Ödeme oder Austrocknung, Verstopfung und Durchfall, Leberstauungen, Weichteilrheuma, Gelenkleiden, Bandscheibenschäden, Bindegewebs- und Bänderschwäche, Übergewicht, Gicht, Schlaganfall, Lähmungen, Lebererkrankungen, Störungen der Gallebildung. Energiesystem:

Hals, ihm sind Wasserhaushalt, Atmung, Gelenke und Stützapparat, Leber und Galle zugeordnet. Planeten-Energie: Jupiter

Zink-Essenz

Für: mehr Harmonie zwischen Körper, Geist und Seele, mehr Liebe, Kraft und Weisheit des Herzens, zum Aufbau von Bewusstsein und Selbstbewusstsein. Gegen: Schlechte Wundheilung, Hautleiden, Zahnfleischbluten, Ohr- und Augen-Entzündungen, Schwellungen der Mundschleimhaut, der Zunge, der Mandeln und des Gaumens, Stock- und Fließschnupfen, Bronchitis, Nervenentzündungen, Muskelschmerzen, Fieber, Krämpfe, Asthma, Krampfhusten; außerdem bei Traumata und Schocks sowie Zuständen, die mit einer emotionalen und geistigen Verkrampfung verbunden sind; gegen ein Übermaß an Energie und Aktivität (Hyperaktivität), beruhigend. Energiesystem: Herz, ihm sind Herz-Kreislauf-System, aber auch vermittelnde Funktionen bei Atmung, Verdauung und Nervensystem energetisch zugeordnet. Planeten-Energie: Merkur

Eisen-Essenz

Für: mehr Dynamik, Willens- und Entschlusskraft, fördert Vitalität und Lebenskraft, regt das sexuelle Verlangen an, stärkt die Freude am Tätigsein, unterstützt Lernbereitschaft und Lernfähigkeit und hilft, Herausforderungen zu meistern. Gegen: Störungen des Blutdrucks, Blutverlust, schwache Abwehrkräfte, Infektionskrankheiten mit Fieber und Entzündungen, Heiserkeit, Kehlkopfentzündungen, Muskel- und Kopfschmerzen, Entzündungen der Gallenblase, Gelbsucht und generell alle Arten chronischer Entzündungen und akuter Allergien. Energiesystem: So-

larplexus, ihm sind Verdauungssystem, Leber, Galle, Blutbildung und Wärmehaushalt energetisch zugeordnet. Planeten-Energie: Mars

Electrum der Metalle

Die alten Alchemisten rühmten die geheime Kraft des Electrums in höchsten Tönen. Die Mischung der sieben Planeten-Metalle wirkt gleichsam wie eine allumfassende Kraft. Bereits früher wurde das Electrum, damals „Asem“ genannt, hochgeschätzt. Die Essenz Electrum der Metalle“ ist eine Mischung aller sieben vorgestellten hohen Metall-Arkanen, also eine Mischung der Essenzen aus Vitriol, Kupfer, Zinn, Zink, Eisen, Silber und Gold. Das Electrum der Metalle“ liefert also keine Einzelschwingung eines der sieben Planeten bzw. Metalle, sondern gleichsam ein ganzes Orchester“ – statt eines Einzeltones“ also „den vollen Klang einer Oktave“. Daher kann das Electrum der Metalle“ alle sieben Energien gleichzeitig anregen. Es wird als Notfalltropfen in allen akuten Notlagen von Körper, Geist und Seele eingesetzt. Zusätzlich kann es als „chronisches“ zur energetischen Grundtherapie bei allen chronischen Leiden und Problemen angewendet werden. Kombiniert mit einer Einzelessenz bereitet das Electrum der Metalle“ quasi den Weg, damit die Einzelessenz schneller wirken kann. Eine bewährte Form der energetischen Grundtherapie ist die gemeinsame Anwendung mit der Gold- und der Silber-Essenz (Gold am Morgen, Silber abends und Electrum dreimal täglich). Anwendungsmengen: Als Standardmenge hat sich bewährt: je Essenz 3-5 Tropfen, bis zu dreimal täglich.

niedergeschrieben im dritten Monde 1203 von Mercurius Ae-

lus zu Siebentann

4.3 Meistermagier

Hausarbeit zum Thema
Die Verantwortung des Magiermeisters

von Cordobayan

Amonlonde im 8. Jahr d.G.d.R



Einst lud ein König in fernen Landen einen herausragenden Kämpfer an seinen Hof, um ihn für seine Heldentaten zu ehren. Sie sprachen über ein Schriftzeichen für das Wort *Schwert*, in welchem der weise König eine tiefere Bedeutung erkannt hatte. Er sagte zu dem Helden:

Der wahre Schwertkämpfer ist Eins geworden mit seiner Waffe. Die Klinge ist die Verlängerung seiner Hand und er führt sie mit seinem Herzen.

Der Meister des Schwertes hingegen führt die Klinge am Gürtel und nimmt sie nicht in die Hand. Sein Herz ist nun die Verlängerung der Waffe.

Doch Vollendung erreicht nur der, der die Klinge ganz aus seinem Herzen bannt.

Ad officii magistri

Das Studium der Magie stellt sehr hohe Anforderungen an alle daran Beteiligten. Die unbedarfte Anwendung eines Handwerks kann in kaum einem anderen Gebiet derart großen Schaden anrichten. In den meisten Fällen gefährdet ein übermütiger Laie sich hauptsächlich selbst, wie beispielsweise in kämpferischen Disziplinen, wird aber kaum seine Umgebung bedrohen. Anders in der Magie, wo nur absolute Kontrolle der manipulierten Mächte die Realität in den Fugen hält.

Um diese Gefahr einzudämmen und trotzdem die Förderung von Nachwuchsanwendern zu ermöglichen, ist eine Institutionalisierung der Ausbildung nötig, welche klare Vorgaben über die Betreuung und Absicherung von ungelernten Magiewirkenden macht. Die detaillierte Ausprägung einer solchen *Einrichtung* sei hier einmal dahingestellt.

Wichtig ist primär, dass zu jeder Zeit die Anforderungen, Kontrolle und Anwendungsmöglichkeiten dem Wissensstand, der Befähigung und dem Potential eines Novizen angepasst sind. Hierzu bedarf es der Supervision eines erfahrenen Anwenders, eines Meisters beziehungsweise eines Magisters.

Funktionen des Titels

Der Titel des *Meisters* hat in diesem Zusammenhang vielfältige Funktionen.

- Er weist auf einen bestimmten Reifegrad des Trägers hin.
- Er stellt ein Ziel dar, auf das der Novize seinen Ehrgeiz hin ausrichten kann, um die für sein Studium notwendige Disziplin zu erhalten.
- Er ist ein elementarer Schritt im Streben nach weiterer Weisheit eines jeden Magus.
- Er birgt weiterhin einen gesellschaftlichen Status und verleiht zusätzliche Rechte.
- Und er erlegt dem Träger eine Fülle von Pflichten und von Verantwortung gegenüber der Gesellschaft auf.

In dieser Arbeit soll hauptsächlich auf den letzten der genannten Punkte eingegangen werden, weshalb die restlichen hier nur kurz beschrieben werden.

Der Titel *Meister* wird einem Anwärter von einer Entscheidungsinanz verliehen, welche die Tauglichkeit und die Erfüllung der notwendigen Voraussetzungen

zuvor überprüft hat. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass jeder Träger dieses Titels die Erwartungen erfüllt, die man hernach an ihn stellt.

Zu Beginn seiner Ausbildung hat der Novize selten eine Vorstellung davon, welche Handlungsmöglichkeiten sich ihm im Laufe seiner weiteren Entwicklung eröffnen und mit welchen Themengebieten er sich in Zukunft befassen kann. Daher ist das endgültige Ziel zu dem er streben kann häufig all' zu abstrakt. Das Erreichen des Meistergrades hingegen ist als Zwischenziel hervorragend geeignet, da es der Novize sowohl als erreichbar wie aber auch als herausfordernd wahrnimmt. Letztlich sollten sich höhere Ziele und das Interesse an speziellen Themen der Kunst bis zum Erlangen des Meistergrades eingestellt haben. Sie können sehr wohl auch als Kriterium zur Vergabe des Titels herhalten. Obwohl es keine explizite Regelung dazu gibt, zögert man nicht ohne Grund, einen Lehrling bereits als *Magus* zu bezeichnen. Die wirklich wichtige Arbeit auf den Gebieten der Magie, die bahnbrechenden Entdeckungen und nachhaltigen Entwicklungen sind dem Anwender fast ausschließlich erst dann möglich, wenn er zumindest den Meistergrad erreicht hat. Die Entwicklung und Weiterentwicklung seines Wesens als Magier kann ein Magieanwender nur betreiben, wenn er diesen

Schritt irgendwann in seiner Laufbahn tut. Ansonsten wird er immer ein Dilettant bleiben. Diese Aussage ist allerdings insofern zu relativieren, als dass den Meistergrad zu erreichen nicht unter allen Umständen bedeuten muss, von einem Dritten den Titel verliehen zu bekommen.

So manch ein Magus findet sich in der Situation wieder, dass seine Bemühungen, das Leben seiner Mitmenschen zu verbessern und seinen Beitrag zum Wohle der Gemeinschaft zu leisten, nur fruchten können, wenn er profane Entscheidungsträger auf bestimmte Erkenntnisse und Handlungsweisen aufmerksam machen kann. Um der Tatsache Würdigung zu zollen, dass mit großer Macht auch große Verantwortung für die Umwelt des Magieanwenders einher geht, werden einem Meister gewisse Rechte innerhalb der Gesellschaft zugesprochen und er erhält einen Status, der ihm auch von gesellschaftlich höhergestellten Personae zumindest einen gewissen Respekt zusichern soll.

Als zentrale Elemente der Meisterschaft sind aber immer der neue Platz innerhalb der magischen Gemeinschaft und die neuen Aufgaben und Verpflichtungen, die dem Magus auferlegt werden zu betrachten:

Gehorsam

Die Gehorsamspflicht gegenüber dem bisherigen Meister oder dem Institut, bei dem die Verantwortung für die Ausbildung und den Novizen als solches lag, erlischt, sofern sie nicht durch eine weiterführende Vereinbarung über eine zukünftige Zusammenarbeit ersetzt wird. Auch ein Meister hat nie ausgelernt und der Graduierte wäre töricht, nicht auch weiterhin von der gängigerweise fortgeschrittenen Weisheit seines Ausbilders weiterhin zu profitieren.

Der unzweifelhafte Gehorsam gegenüber dem Ausbilder war während des Noviziats das notwendige Gegenstück zu dessen persönlicher Verantwortlichkeit für das Handeln seines Schützlings. Er wird im Rahmen einer kollegialen Kooperation, wie sie oben erwähnt wird, durch eine Weisungsbefugnis der fortgeschrittenen Partei über den Graduierten ersetzt.

Lehnstreue und ähnliche Verbindlichkeiten

Hat der Graduierte einen *weltlichen*, politischen, profanen oder persönlichen Treueid geleistet, so bleibt dieser prinzipiell unangetastet. Er wird nur insofern betroffen, als dass mit Erreichen des Meistergrades dem

Magus eine größere Fülle von Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen, die er in Erfüllung seiner Treuepflichten mit der dem Meister zugehörigen Sorgfalt zu nutzen hat.

Der Kern der Meisterschaft ist es, die Risiken der möglichen Applicationes zu kennen, und all' solche als Handlungsmöglichkeit auszuschließen, welche unvertretbare Risiken bergen. Um zu vermeiden, auf Geheiß eine solche Applicatio ausführen zu müssen, sollte der Meister sie seinem Lehnsherrn nicht als Alternative anbieten. Hier muss klar differenziert werden, wer die Fachkenntnis besitzt, um solche Entscheidungen zu treffen auch wenn die Befehlsgewalt woanders liegt.

Selbiges gilt natürlich auch für sämtliche anderen Vereinbarungen, die zu einer Gehorsamspflicht oder -schuld gegenüber einer anderen Person führen.

Umgang mit Kollegae

Der Graduierte ist nun ein vollwertiges Mitglied seiner Zunft. Mindestens innerhalb seiner eigenen Magietradition ist er von den Kollegae als gleichberechtigt zu behandeln. Es ist ihm gestattet, sich magischen Gruppierungen (Zirkeln, Instituten usw.) als Mitglied oder Partner anzuschließen oder solche zu gründen. Er er-

hält in der Regel Zugang zu Schriften und sonstigen Ressourcen, welcher einem Novizen verwehrt würde. Er hat das Recht, von gleichgestellten Kollegae und von Novizen den ihm zustehenden Respekt einzufordern.

Selbstverständlich sind dem Meister Stellung und Respekt nur solange sicher, wie sein Verhalten diesem Titel entspricht. Verantwortungsloses Handeln führt selten zum Verlust des Meistergrades, aber sehr leicht zum Verlust von Respekt und Vertrauen durch die Kollegae.

Forschung

Der Magus ist mit Erreichen des Meistergrades in der Lage und befugt, selbstständig und eigenverantwortlich Forschung auf den Gebieten der Magie zu betreiben oder sich an dieser zu beteiligen. Er ist angehalten, in regen Austausch mit anderen Magi zu treten und seine Erkenntnisse in die Gemeinschaft zurück zu tragen.

Als Absolvent an einem akademischen Institut wird dem Forschenden häufig umfangreiche Unterstützung zuteil. Darüber hinaus ist es aber auch üblich, dem Institut die Ergebnisse der Arbeit abzutreten.

Lehre

Die wohl wichtigste Pflicht des ausgebildeten Magieanwenders ist aber die Lehre selbst. Grundsätzlich befindet sich ein Magus jederzeit in einer Lehrsituation, ob als Lernender oder als Lehrender, zuweilen auch beides gleichzeitig. Nur jemand, der dem Leben als Magus gänzlich entsagt, tritt aus diesem Kreislauf aus. In diesem Falle ist er aber auch nicht mehr als Magiermeister in diesem Sinne zu betrachten.

Zum einen darf der Meister niemals vergessen, sich weiterhin selbst der Lehre zu unterziehen. Sei es durch das Studium bei anderen Meistern oder an Instituten oder durch selbstständiges Erarbeiten und autodidaktische Selbstschulung.

Zum anderen wurde ihm durch seine Ausbildung eine Gunst gewährt, welche er durch sein Wirken zu begleichen hat. Allerdings wird diese Schuld nicht an seinem Ausbilder getilgt, sondern an der magischen Gemeinschaft als solcher, indem der Meister seinerseits das Wissen um die Kunst an Novizen weitergibt.

Es ist dem Graduierten also auferlegt, das Wissen der Gemeinschaft zu mehren und den Fortbestand seiner Lehren zu sichern. Dabei ist es seine Aufgabe, den Zögling nach bestem Vermögen darauf vorzubereiten,

selbst einmal die Verantwortungen eines Magiermeisters zu bewältigen.

Meister des Schwertes

Zum Abschluss soll nun Bezug auf die Einführung genommen werden. Dabei muss wieder einmal das Schwert als bekanntester Vertreter der kriegerischen Künste als Metapher für die Magie erhalten.

Wie schon oft erlebt, wird die Benutzung und Beherrschung eines Schwertes gerne und auch erfolgreich herangezogen, um einem profanen Gegenüber oder einem Laien so manche Erkenntnis über die Magie zu vermitteln. Sei es, dass allein der Anwender über die moralischen Implikationen der Anwendung entscheidet, oder inwiefern es eher ein Werkzeug als eine Waffe darstellt. Diesem Beispiel folgend, wird hier eine Weisheit über die Meisterschaft des Schwertes auf die Meisterschaft der Magie übertragen.

Laut dem Ausspruch des weisen Königs versteht der Meister zweifellos, mit der Waffe umzugehen, doch zeichnet er sich dadurch aus, die Klinge nicht zu ziehen. Der lernende Magieanwender muss in allen Details wissen, wann er welche Formel ausführen kann, um welchen Effekt zu erzielen. Ihm müssen sämtliche Vorausset-

zungen und vor allem die Folgen klar sein, um jederzeit seine Handlungsmöglichkeiten einschätzen zu können. Außerdem ist es unerlässlich, dass er über diese theoretischen Fakten hinaus wohl geübt in der praktischen Ausführung ist.

Als Meister sind seine Gedanken aber nicht auf die Möglichkeiten zu richten, sondern auf die Notwendigkeiten. Neben einer Fehlerfreien Beherrschung seiner Formeln ist vor allen Dingen die ausschließlich sinnhafte Anwendung der Magie der Ausdruck seiner Reife. Dies ist nur durch ausreichende Fachkenntnis zu erreichen, die auf einem gefestigten Charakter fußt, der von klaren Verhaltensnormen geprägt ist. Hier sei auf die Richtlinien der ulfaranistischen Moralvorstellung verwiesen.

Der Magiermeister trägt also die Magie in seinem Herzen, putzt seine Stiefel aber trotzdem mit der Bürste.



Kapitel 5

Terminologie

Lexikon der Magiohermetischen Terminologien

Abraxasgemme: aus der *Alchemie*

Achat: edler Stein, Sinnbild für Emsigkeit und Fleiß, aber auch für Güte. Er vermag verwirrte Sinne zu heilen, aber auch Melancholie.

Adeptus: (A. minor, A. major) erster echter Titel eines Schülers, jemand, der die Lizenz erworben hat, seine Kunst frei zu lernen.

Aeromantie: Wahrsagen aus den Erscheinungen der *Luft*, wie z.B. aus der Form der Wolken.

Aeternom: Sammelbegriff für Artefakte, die semipermanent oder permanent wirken.

Affinitäten (1): aus der Verschiedenheit der *Elemente* ergibt sich bei Wahl eines einzelnen stets auch die Entfernthet des Gegensätzlichen. Somit sind all die Beziehungen der Elemente untereinander, die Gegensätzlichkeiten und ihre Beiordnungen also ihre Affinitäten.

Affinitäten (2): dies sind bestimmte Materialien, welche von Dämonen begehrt oder verabscheut und welche also zur Beschwörung oder Vertreibung eines solchen verwendet werden. Die A. gehören zu der Gruppe der *Paraphernalia*.

Alchimie: Kunst und Wissenschaft zugleich, die sich mit der Veränderung der Materie vom Niederen zum Höheren befasst: unterteilt in die *Niedere oder allgemeine Alchimie*, die auch des Öftern mit der Kräuter- und Trankkunde gleichgesetzt wird, und zu deren Einsatz keine Zauberkunst nötig ist, und die Hohe Alchimie, bei der dies sehr wohl der Fall ist.

Allegorie: Gleichnis

Alp: eine bösertige Geistererscheinung, die schwere Alpträume verursachen kann.

Amethyst: edler Stein, er vermag ein Herz in flammende Leidenschaft zu versetzen. Sein Schimmer schenkt seinem Träger Schönheit und weckt Begehrlichkeiten.

Analogien: Nach vielerlei Überlieferungen, vor allem alchimistischer Natur, soll es eine Reihe von Sympathien der Elemente mit Sternbildern, Planeten, Edelsteinen und dergleichen geben.

Anatomie: die Kunde vom menschlichen Körper und seinen Funktionen.

Antimagie: unter dem Begriffe der Antimagie oder Contra Magica versteht man all jene Zaubehandlungen, welchselfige zum Ziel haben, primo einen Zauber nicht zur Wirkung kommen zu

lassen oder secundo eine bereits eingetretene Wirkung aufzuheben.

Aquamarin: edler Stein, er symbolisiert die Kraft des Wassers und behütet den Seemann auf Fahrt. Er ist der Stein der Harmonie und Freundschaft.

Archomagus, Archomaga: (auch Arcom.) Titel für Magier, der nur auf einem Konvent durch Beschluss der Gildenräte verliehen wird und die erfahrensten Magier ehren soll. Anrede: Euer Magnifizenz.

Arkanogenese: Erschaffung eines magischen *Artefakts*.

Artefakt: hierbei handelt es sich um einen magischen Gegenstand, indem eine oder mehrere Zauber gespeichert sind und der auch von Nichtzauberern genutzt werden kann.

Astralreise: das Loslösen des Astralleibes vom physischen Körper.

Astrolabium: feinmechanisches Rechenwerk. Zeigt für ein eingestelltes Datum den jeweiligen Stand der Sternbilder an.

Astrologie: Die A. beschäftigt sich im Gegensatz zur *Astronomie* mit der Deutung von Sternkonstellationen und deren Einfluss auf die Geschehnisse der Sterblichen.

Astronomie: die A. bezeichnet im Gegensatz zur *Astrologie* die Sternkunde im Sinne der Erstellung und Erforschung von Sternkarten, insbesondere zur Navigation.

Bann: dies ist die korrekte Anlage von Beschwörungs-Heptagramm, Schutzkreis sowie der Zeichen des zu beschwörenden Daimon, auch der Schutz- und Bannmächte als Teil der *Paraphernalia*.

Beherrschungsmagie: als Beherrschungsmagie oder Magica Contollaria kennen wir all jene Arten der Zauberei, welche in erster Linie auf den Geist des Opfers, will heißen, seinen Willen, sein

Erinnern, gar auf seinen Instincto, nie jedoch auf seine Seele wirken.

Bergkristall: edler Stein, Sinnbild der Erde. Er vermag Wunden zu heilen und den Körper zu stärken damit er schädlichen Einflüssen gewappnet ist.

Bernstein: edler Stein, er ist das Symbol der Sonne und steht für den ersten Mond im Jahr. Sinnbild für Wahrhaftigkeit, Strenge und Gerechtigkeit.

Beschwörungszauberei: Wir betrachten die B. oder Magica Conjuratio als Kunde von den Jenseitigen, allweil ähnliche Riten für *Geister und Daimonen Wirkung zeigen, so man sie in Persona invociren will. Item gehöret auch zur B. die Macht, Chimären und lebende Stand-Bilder zu machen, Pest und Siechtum zu conjuriren und letztendlich die finstere, lästerliche Necromantia oder Untoten-Erhebung.*

Blutachat: Karneol

Blutmagie: „Mächtig aber ist das Blut, denn siehe! Es heilt die Kraft, so es von vornherein von Zaubertieren kommt, es gibt dir Kraft, so es nur von gemeinem Getier stammt. Am mächtigsten aber ist das Blut von Mensch und Elf. Um mit deinem Blute oder dem anderer zu zaubern, musst du einen eisernen Willen haben, denn es ist schiere Kraft am Werk, wo sonst Raffinesse und Kenntnis.

Canton: allg. Zauberformel oder Spruch.

Chimäre: mittels schwarzer Magie erzeugtes Mischwesen aus zwei oder mehr verschiedenen Tierarten, z.B. Harpyie, Greif oder Schlangemensch. Collega, Collegus: Anrede der Magier untereinander

Conjuratio: Herbeirufung transsphärischer Wesenheiten. Beschwörungszauberei

Contramagie: Antimagie

Convocatus: Titulatur für die Mitglieder der Gildenräte. Anrede: Euer Spektabilität.

Convocatus Primus: Sprecher der Gildenräte. Anrede: Euer Spektabilität.

Daimon: jenseitiges Wesen, Bewohner der anderen Sphären: kann im Diesseits nur existieren, wenn er von einem Zauberkundigen beschworen wird. Man unterscheidet zwischen niederen Daimonen und höheren Daimonen.

Daimonologie: (Daimonologica) Beschwörungszauberei

Demonstratio: praktischer Teil der Examinatio, bei dem der Adeptus minor alle gelernten Sprüche, z.T. unter erschwerten Bedingungen demonstrieren muss.

Diamant: edelster der Steine, Sinnbild für die Vollkommenheit und die arkane Kraft.

Diplomante: Magus

Disliberatio: mittelschwere Form der Bestrafung für Magier. Verbot der Benutzung aller Bibliotheken.

Disputatio: theoretischer Teil der Examinatio, bei dem die Kenntnisse bzgl. des weltlichen Wissens, der Alchimie, der Rechtskunde und der klassischen Sprachen überprüft werden.

Disvocatio: leichteste Form der Bestrafung für Magier. Ausschluss von allen höheren Ämtern wie der Akademieleitung oder der Mitgliedschaft im Gildenrat.

Donaria: Paraphernalia

Donarium: so nennt man die Opfertgabe eines bestimmten, seltenen, dem *Daimon* gefallenden Gegenstandes oder Tieres. Gehört zu den eventuellen *Paraphernalia* einer Beschwörung (*Beschwörungszauberei*).

Dottore: *Magister ordinarius*

Drachen: allen Drachen gemein sind die schuppenbedeckte Haut, die geschlitzten Augen, die sie zur Nachtsicht befähigen, der meist sechsgliedrige Rumpf (von dem ein Beinpaar häufig zum Flügelpaar umgebildet ist) und der lange Schwanz. Es existieren verschiedenste Arten von Drachen ihnen allen eigen ist das man sie nur äußerst selten in den Mittellanden zu Gesicht bekommt.

Drow: eine den an Erscheinung den elfen ähnliche Rasse, mit dunkler Haut und meist weißen Haaren. Sie leben unter der Erde und haben einen unbändigen Hass auf alle anderen Lebenden Wesenheiten.

Dschinn: *Elemtharii*

Dunkelfelf: *Drow*

Ebene: *Sphäre*

Einhorn: vielerlei Namen hat das stolze Ross mit dem Horne: Einhorn nennt es die gemeine Bauernperson, Unicornu der Gelehrte, die Zwerge Ligorn und die Elfen Valdra. Es ist ein Ross mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem ebensolchen Schweif. Auf der Stirn besitzt es ein güldenes, zwiefach gedrehtes Horn von fast drei Spann Länge. Auch Tiere mit silbernem Horn oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesichtet worden sein.

Elementarbeschwörung: die E. ist in der Tat eine *Invocatio* und keine *Conjuratio*, allweil die *Elementharii* nicht jenseitig, sondern sehr wohl unserer Sphäre zugeordnet sind.

Elementare Transition: dies bezeichnet die Verschiebung eines Zaubers von einer elementaren Zuordnung in eine andere.

Elementares Hexagramm: *Siegel der Elemente*

Elementargeist: *Elementharii*

Elementharii: eine beseelte Repräsentation elementarer Kräfte.

Elementarismus: *Elementarbeschwörung*

Elemente: (*Feuer, Wasser, Erde, Luft*), die Elemente (auch: magische Elemente) sind die Bestandteile und Grundbausteine unserer Sphäre und alles Seins. Ohne sie gäbe es keine Existenz und keine Substanz.

Eleve: *Scolar*

Erde: Erde und Natur. Hier findet sich alle belebte Materie wieder vom lebensspendenden Humus, über Käfer und Würmer, Kräuter und Bäume bis hin zu den großen Tieren und den kulturschaffenden Rassen, aber auch Holz und Leder, Knochen und welkes Laub. Kein Wunder also, dass die wichtigste Eigenschaft der Erde das Leben in all seinen Formen ist. (*Elemente*)

Erzmagier, *Archomagus, Archomaga*

Examinatio: Abschlussprüfung an einer magischen Akademie, bestehend aus *Disputatio* und *Demonstratio*.

Expurgico: schärfste Form der Bestrafung für Magier. Streichung aus der Akademieliste, Entfernung des Siegels, dadurch kein Schutz mehr durch das Gildenrecht.

Fee: die wichtigsten der Arten sind die kleinen Blütenjungfern, auch Ladifari genannt, kaum spanngroß in Blüten hausend, die Dryaden oder auch Nymphen, denen Pflanzen und Gewässer zu eigen sind, die greulichen Biestinger in aufrechter Tiergestalt, die Holden, von denen man spricht, sie seien die Vorfahren der

Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl im Feenreiche als auf unsrer Seite der Tore zuhause sind.

Feuer: Das Feuer steht nicht nur für das Herd- oder Lagerfeuer, sondern ist die Essenz von Wärme und Licht, Umwälzung und Vernichtung. Im wohnt eine große Kraft inne. (*Elemente*)

Gargyl: wenn dem Steine Leben eingehaucht wird, dass er ganz und gar einem Magus ergeben ist, so ist dies allemal wider die Natur und den Codex. Doch wisset von den Wasserspeiern, dass jener Magus, der sie ehemals erschuf, ihnen das Geheimnis des Lebens mit auf den Weg gab, ob zum Guten oder Bösen.

Geister: gemeinhin die Seele eines Verstorbenen, der noch nicht ins Totenreich hinüber getreten ist.

Geselle: Einteilung bei freien Lehrmeistern, gleiche Stufe wie ein *Adept* an einer Akademie

Ghul: diese menschenähnlichen Wesen besitzen eine graugrüne Haut, einen vorspringenden Kiefer mit gefährlichen Reißzähnen und lange Klauenhände. Um ihren Leichenschmaus abzuhalten, verlassen sie nur des Nachts ihre Gräber, denn das Licht der Sonne tötet sie.

Gilde: Zusammenschluss mehrerer Akademien oder freier Magier

Golem: ein aus Erde oder Stein bestehendes Wesen das durch magische weise zum Leben erweckt wurde.

Greif: edles Wesen. Ein adlerköpfiger Löwe mit mächtigen Schwingen.

Harpyie: nichts ist widernatürlicher als eine H. Halb Frau, halb Vogel und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie. Harpyien kann man nie trauen, sie sind vollkommen unberechenbar.

Heilmagie: Magie die auf den Körper wirkt um Wunden und Krankheiten zu heilen.

Hermetica Destructiva: *Kampfmagie*

Hexalogien: Wenn es die elementare Manifestation einer Zauberwirkung gibt, wieso soll nicht auch für jedes *Element* ein solcher Zauber existieren. Unter H. verstehen wir also, dass sich eine Zauberwirkung durch verschiedene Elemente erreichen lässt.

Hippogriff: in entfernten Gebieten soll es Kreaturen geben, die aus der Brunft der Greifen entsprungen sind. Sie scheinen mit dem Pferd gekreuzt und bieten den Anblick einer Stute oder eines Hengstes mit dem Kopf, den Schwingen und den Fängen eines Adlers.

Hohe Alchimie: Wissenschaft der Verwandlung von Materie. Im Gegensatz zur *niederen Alchimie* oft unter Einsatz von Magie und komplexen Strukturen. (*Alchimie*)

Höhere Daimonen: eine Klasse von Wesen der anderen Sphären. Sie stehen in ihrer Macht deutlich über den *Niederen Dämonen*.

Hochmagier: *Archomagus/a*

Hofmagicus: Hofmagier (sowie meist Astrologe und Traumdeuter) eines Lehnsherren.

Hypervehemenz: gleichzeitige Auslösung aller gestapelten Formeln zu einem Gesamteffekt.

Irreversibilität: die Unwiderrufbarkeit einer Formel, also eines arkanen Musters, oder aber auch der Wirkung einer Formel, z.B. die I. der *Antimagie*.

Ingredienzien: Zutaten eines alchimistischen Rezeptes. (*Alchimie*)

Invocatio: Herbeirufung (normalerweise eines Elementes: auch *Dschinne* etc.)

Invocatio Daimoniae: *Beschwörungszauberei*

Invocatio Elementarii: *Elementarbeschwörung*

Kadunom: Sammelbegriff für alle Artefakte, die auf Ladungen basieren.

Kampfmagie: Magie die zur Unterstützung im Kampfe oder zum direkten Schaden eines Feindes eingesetzt wird. Einteilung erfolgt meist nach Ziel des Zaubers und nicht nach der direkten Wirkung.

Karneol: edler Stein, er ist das Sinnbild für Ruhe, Vergessen, innere Kraft, aber auch für das unwiderrufliche Ende. Er spendet den Trauernden Trost, den Rastlosen Ruhe, dem Zornigen Frieden.

Kender: kleine Geschöpfe mit meist kindlichem Gemüte, empfinden keine Angst und finden oft Dinge die ihnen nicht gehören.

Klabautermann: besondere *Kobolde* sind die K., die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kindskörper zur Schau tragen. Man findet sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.

Kobold: gar sonderlich anzuschauen sind die Kobolde, welche die Menschen allzu gerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind nach menschlichen Ansätzen oft von sehr seltsamem Wesen. Man sagt, dass ein Mensch Macht über einen K. gewinnt, wenn er seinen Namen kennt und ruft.

Komponenten: Zutaten und Gegenstände die für eine Zauberhandlung notwendig sind.

Lapislazuli: edler Stein, in ihm findet sich die Kraft der Luft. Er ist der Schutzstein der Wanderer und Abenteurer. Er weist dem

Reisenden den Weg und vermag durch seine Kraft, Unglücksfälle zu verhüten.

Lehrling: Einteilung bei freien Lehrmeistern, gleiche Stufe wie ein *Scolar an einer Akademie*.

Licenzore: *Adeptus*

Luft: Wind und Sturm. Dies ist nicht nur die Luft, die wir atmen, es ist auch der Wind, vom lauen Lüftchen bis hin zum entfesselten Sturm. Demzufolge sind mit der Luft auch Eigenschaften wie Bewegung und Flüchtigkeit verbunden. (*Elemente*)

Lykanthropie: *Werkreatur*

Magia Anime: *Beherrschungsmagie*

Magia Galad: *Kampfmagie*

Magia Medicam: *Heilmagie*

Magia Sanctum: *Schutzmagie*

Magica Combativa: *Kampfmagie*

Magica Conjuratio: *Beschwörungszauberei*

Magica Contraria: *Antimagie*

Magica Controllaria: *Beherrschungsmagie*

Magica Transformatorica: *Verwandlungsmagie*

Magiergilde: *Gilde*

Magister, Magistra: Titel nach erfolgreicher Meisterprüfung.

Magister magnus: M. m. dürfen sich all jene nennen, die entweder als Lehrstuhlinhaber an Akademien oder als freie Meister das Recht haben, Eleven und *Scolaren* anzunehmen und ein eigenes Siegel zu führen. Magister spectabilitas: Akademieleiter.

Magnifizenz: Anrede für einen *Erzmagier*. Magus, Magica: Die Bezeichnung für alle Gelehrten, die ihre *Examinatio* bestanden, und die Lizenz erworben haben, ihre Wissenschaft zu praktizieren. Anrede: gelehrte/r Dame/Herr

Magister extraordinarius: freier Lehrer oder nicht ständiger Lehrer einer Akademie.

Magister ordinarius, Magia ordinaria: (Akademie-) Lehrer bzw. Lehrerin, bisweilen auch Titel eines anerkannten Großmeisters.

maiestro de thesis...: Meister der Thesis....

Matrix: Gitter oder Netz, welches als Medium für eine Spruchwirkung dient. Matrices werden unterteilt in M. naturalis (nat., solche die natürlich in der Welt existieren und recht unstrukturiert sind), M. artificialis (art., von Zauberkundigen selbst erschaffene M.) und M. arcana (arc., sehr komplexe in hochmagischen Körpern vorkommende M.)

Metamagie: zur M. gehören jene Formeln, welche verändernd auf Matrices artificialis und arcana wirkt: *Matrix*.

Metaphorische Transition: dies bezeichnet die Verschiebung eines Zaubers von einem Spezialgebiet in ein anderes.

monophil: Eigenschaft eines Artefakts, das nur von einem einzigen Träger üblicherweise dem Erschaffer - angewendet werden kann.

Nachtalp: *Alp*

Nanduria: (auch: Nandus-Schrift) die 26 Zeichen des Nanduria werden bei Magiern, Alchimisten und einige anderen Gelehrten zur Aufzeichnung von Geheimnissen benutzt, aber auch bei Gravuren oder der Herstellung magischer Artefakte finden sie Anwendung.

- Necromantia: (Nekromantie) die N. ist die Lehre von den *Untoten*. Sie befasst sich mit der gar lästerlichen Erweckung, aber auch mit der Beherrschung derselben. Die N. gilt allgemein als verabscheuungswürdigste Form der Zauberei und ihre Ausübung steht wohl vielerorts unter harter Strafe.
- Necropathia: dies ist die Verständigung mit den Verstorbenen, welche auf magische Weise geschieht.
- Niedere Alchimie: (manchmal auch Trankkunde), die n. A. beschreibt im Gegensatz zur *Hohen Alchimie* die Herstellung von einfachen Rezepten und Tränken die meist auf der direkten Wirkung ihrer Ingredienzien basieren. (Alchimie)
- Niedere Daimonen: unterste Klasse der *Daimonen*.
- Novize: *Scolar*
- Obsektor: Artefakt, dessen Auslösung eine *Beschwörung* bewirkt.
- Okkupation: Beseeltheit eines Artefakts: astrale/elementare/transnekrotische/-daimonische Okkupation.
- Onyx: edler Stein, er hat Macht über *Daimonen* und *Geister* und über die Gefilde, in denen die Toten wandeln. Er vermag den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten und bewahrt ihn davor, darin verloren zu gehen.
- Opal: edler Stein, in ihm zeigen sich alle Farben, er ist das Sinnbild der Vielfalt. Er hat die Macht die Jugend zurückzugeben.
- Paraphernalia: so werden die Randbedingungen genannt, welche es bei Beschwörungen von *Daimonen* zu beachten gilt. Dazu gehören einmal das Temporalium, der Bann, die Affinitäten sowie unter Umständen das Donarium. (Beschwörungszauberei)
- Präservanz: Wirkungszeitraum der gespeicherten Sprüche: einmalig, aufladbar, semipermanent, permanent.

Parenthese: Nebeneffekt, der nicht durch die wirkenden Sprüche bewirkt wird.

Poltergeist: Erscheinungsform eines *Geistes*, meist an einen bestimmten Ort gebunden.

Quarz: *Bergkristall*

Rattenmenschen: *Skaven*

Rehermetifikation: Wiederaufladung, Wiederaufladbarkeit eines Artefaktes.

Rettore, Rettrice: *Magister spectabilitas*

Rubin: edler Stein, in ihm findet sich die Kraft des Feuers. Mit ihm kann man die Flammen beherrschen, er kann aber auch den lodernden Zorn in der Brust eines Kriegers wecken.

Runenschrift: meist alte Schrift die verschiedene Zeichen nutzt. Es existieren viele verschiedene Formen von Runenschriften.

Saphir: edler Stein, das Sinnbild der Reinheit und Beständigkeit, der Stein der Liebenden, die zueinander gefunden haben. In ihm liegt die Kraft des Seelenfriedens und der Freundschaft.

Satyr: Wesenheit mit menschlichem Körper aber den Beinen einer Ziege.

Scolar: (auch: Eleve, Novize, Studiosi, Lehrling) Bezeichnung für einen Schüler einer Magierakademie oder eines freien Lehrmeisters, je nach Wissensstand.

Siegel der Elemente: nach dem „*Groszen Elementarium*“ stellt dieses die allgemein gültigen Gesetze und Gegensätze der Elemente dar. (Elementarbeschwörung)

Skaven: kleine einer Ratte ähnliche Geschöpfe die tief in der Erde hausen. Sie nutzen oft die Kraft magischer Steine, allen voran den seltsamen Wechselstein.

Smaragd: edler Stein, er steht für Mut, Hoffnung und Treue. Mit ihm beschwört man das Schlachtenglück. Unter seinem Schimmer wird der Feigling zum Helden, der Held aber erfährt ungeahnten Mut.

Sphäre: alle Ebenen jenseits der unsrigen.

Spektabilität (1): Anrede für einen *Convocatus*.

Spektabilität (2): *Magister spectabilitas*

Sternkunde: *Astrologie, Astronomie*

Spezialgebiet: allgemein gültige, auf dem „Groszen Arcanum beruhende Einteilung der verschiedenen Bereiche der Zauberei nach ihrem Ziel und Zweck, nicht aber nach den Modalitäten des Zaubervorgangs. Ein S. der Magie, der ein Spruch zuzurechnen ist, z.B. Kampf.

Schutzmagie: Magie die zum Schutze der eigenen oder anderer Personen genutzt wird

Studiosi: *Scolar*

Technik (eines Zaubers): dies sind die Zauberhandlungen, die vom Magiekundigen auszuführen sind, sei dies das laute Rezitieren einer Formel oder eine Handbewegung.

Temporalium: dies sind die Umstände der Beschwörung, welche seien die korrekte Tageszeit, der korrekte Ort und besondere Sternkonstellationen. Diese müssen natürlich mit den restlichen Paraphernalia der Beschwörung übereinstimmen. (Beschwörungszauberei)

Thesis: dies ist die Summe von komplexen geometrischen Mustern, den Kraftfäden der Matrix, welche die Eigenschaften eines Zaubers und die Zauberformel beinhalten.

Thaumaturgie: Artefaktzauberei, eigentlich alle Ausformungen der Hohen Magie, im Gegensatz zur Profanmagie der Scharlatane und Naturzauberkundigen.

Thaumatursom: Träger der Verzauberungssprüche: das Artefakt, bisweilen auch Sammelbezeichnung für Aeternome und Kadunome.

Trankkunde: *niedere Alchimie*

Transmutatio: eine größere Freveltat noch als die Belebung von Toten zu Untoten ist das Erschaffen völlig künstlichen Lebens Transmutatio welches allen göttlichen und natürlichen Gesetzen widerspricht und daher nur mittels Beschwörungszauberei zu vollbringen ist.

transsphärische Wesenheiten: Bewohner der äußeren *Sphären*.

Türkis: edler Stein, er ist zugleich Glücksbringer und Sinnbild für Unbeständigkeit. Er lässt Herzenswünsche wahr werden. Er ist der Freund des Spielers, verleiht den Händen magische Flinkheit.

ultima occasio: günstigste Vorgaben zur Artefakterschaffung.

Unicornu: *Einhorn*

Untote: von den wandernden Toten: Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzusehen und von üblem Geruch umgeben. Wer sie berührt, den rafft die Pest dahin. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihr Dasein ist ein Frevel.

Vampir: Vampire haben spitze Zähne und beißen ihre Opfer in den Hals um ihr Blut zu trinken. Viele können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln, sowie selbige herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole und geweihtes Wasser. Sie fürchten sich vor dem hellen Lichte der Sonne. Werden sie bezwungen,

fliehen sie an einen dunklen Ort, oft in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Eiche, welchen man ihnen direkt ins Herz treiben muss.

Verwandlungsmagie: Magie die einen direkten Einfluss auf Form, Substanz oder andere stoffliche Eigenschaften eines Objektes hat.

Waldmännchen: *Kobold*

Wasser: Feuchtigkeit und Flüssigkeit. Im Wasser finden nicht nur Tiefe und Unergründlichkeit ihre Repräsentation, sondern vor allem die Veränderlichkeit und die Kraft der langsamen, aber stetigen Veränderung. Unergründlicher Geist und auch Melancholie und Wahnsinn werden mit dem Wasser assoziiert, ebenso wie Wandelbarkeit, Beweglichkeit und Eleganz. (Elemente)

Wasserspeier: *Gargyl*

Wechselstein: seltsamer Stein, mit unbekannter magischer Kraft. Wird oft von *Skaven* für allerlei schreckliche Dinge genutzt.

Werkreatur: Fluch und Krankheit gleichermaßen ist die Lykanthropie, die Menschen in wilde Tiere verwandelt: Die Werwesen. Wenn der Mond voll ist, bricht das Wertier hervor. Manche Opfer werden gänzlich zum Tier, andere verwandeln sich in ein Mischwesen. Nicht Gewalt noch Vernunft können sie halten, ihre Blutgier ist größer als die jeder Kreatur, und nichts kann sie erlösen als eine Klinge von purem Silber.

Widergänger: *Untote*

Xenophon: unbekannter wirkender Spruch.

Zhayad: eine besonders bei Beschwörern (*Beschwörungszauberei*) beliebte Geheimsprache und Schrift, von der behauptet wird nur in ihr könne man die korrekten Formeln sprechen.

Zombie: *Untote*

Thalian Sanderfels, überarbeitete Version, 12. Februar
1004

Anhang A

über den Autor

Florian Phelleas Phönixflug wurde im Jahre 232 nach Jeldrik auf Burg Hanekamp in Engonien geboren. Durch seinen Vater Aldus, Haushofmagier des Herzogs von Hanekamp und seine Mutter Anastasia seit frühester Kindheit gefördert schlug er schon in jungen Jahren eine hervorragende akademische Karriere ein. Mit zwölf Jahren wurde er von Magus Galad et Sanctum Cederic Greifenhorst, als Lehrling angenommen und trat nach Gründung des Bundes zu Ayd Owl durch seinen Meister, dem Bund als einer der ersten Schüler bei. Im Alter von 16 Jahren wurde er Lehrling des Bundes zu Ayd Owl und im Alter von 18 Jahren zum Scolarius.

Als Scolarius absolvierte er Gaststudien an der Akademie zu Amonlonde und der Cantus Harmonae zu Condra. Ferner belegte er bereits während dieser Lehrzeit den zweiten Platz im offenen Ritualkontest der Akademie zu Montralur. Im Alter von 23 Jahren trat er in die Dienste des Markgrafen Jerevan zu Arkenwald aus Grenzbrueck und wurde von der Akademia zu Ayd Owl in den Adeptenstatus erhoben. In den Diensten des Markgrafen erhielt er einen Lehrauftrag für die Ars Bellorum von Arkenwald. Mit 25 Jahren trat er der Akadmia Clavis Mundi Grenzbrueckensis im Range eines Adepten bei und begann weiterführende Forschungen auf dem Gebiet der Ars Magica Temporalis. Mit 26 Jahren promovierte er mit seiner Arbeit über Deterministisches Schicksal und Chaos an der Akademia Clavis Mundi als Magus Minor. Das folgende Jahr lehrte und forschte er als Assistent von Senator, Magus Galad et Contra, Praeceptor Primus Galadmagica Erszbet Lauschenberg im Bereich der Galadmagica und der Ars Magica Temporalis an der Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis, bis er zum persönlichen Assistenten der Akademieleitung berufen wurde. In dieser Funktion übernahm er auch das administrative Amt der Licensiatur und habilitierte mit 27 in der Galadmagia mit seinen Vorlesungen zur Pyrody-

namik. Im Frühsommer des Jahres 260 nach Jeldrik heirate er Lix von der Academia Cantus Harmonae. Als in Folge des grenzbruecker Reychstages von 1401 die Akademia Clavis Mundi unter Hausarrest gestellt und einer Untersuchung unterzogen wurde, verweigerte er die Unterstellung der Akademie und seiner Person unter das weltliche Recht der grenzbruecker Krone und wurde infolgedessen zum Reichsverräter erklärt. Nach der Flucht aus Grenzbrueck lebt er zur Zeit mit seiner Ehefrau, seinem Neffen und seiner Nichte in Tharemis, der Hauptstadt des freien Condra, führt private Studien im Spezialgebiet der metaphysischen Elementarlehre durch und protegirt einzelne, ausgewählte Schüler der Academia Cantus Harmonae.