

Liber Phoenicies II  
erste überarbeitete Version

Florian Phelleas Phönixflug  
Magus Galad, Akademia Clavis Mundi Grenzbrueckensis

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

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

## Vorwort:

ies 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 angetragen 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 Sam-

meins von Weisheit um der Weisheit willen verlassen habe und meine Suche nach Wissen zur Zeit von nur all zu mundanen 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 Jahre  
259 nach Jeldrik



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Magietheoretische Publikationen</b>	<b>9</b>
1.1	Pyrodynamik . . . . .	9
1.1.1	Pyrostatik: . . . . .	11
1.1.2	Übergang zur Pyrodynamik . . . . .	18
1.1.3	Corporeale Feuerformen . . . . .	20
1.1.4	Finale Worte: . . . . .	23
1.2	Dißertation Florian Phelleas Phönixflug . . . . .	24
1.2.1	Dißertation Florian Phelleas Phönixflug Deterministisches Schicksal und Chaos . .	25
1.3	Lix Dissertation . . . . .	46
1.3.1	Kapitel I: Bisher bekannte Theorie und Objekt der Untersuchung . . . . .	46
1.3.2	Kapitel II: Wie man die Anwesenheit einer Globule verifiziert . . . . .	49
1.3.3	Kapitel III: Wie man die Natur einer Glob- ule bestimmt . . . . .	51

1.3.4	Kapitel IV: Die Ergebnisse einer Untersuchung . . . . .	53
1.3.5	Kapitel V: Die Schaffung einer Globule . . . . .	59
1.4	Narrativum . . . . .	62
1.5	Transdimensionale Dislocation . . . . .	75
1.6	Komponentensubstitution . . . . .	84
1.7	Animagie . . . . .	91
<b>2</b>	<b>Condra</b>	<b>95</b>
2.1	Bericht über die Reise in die Südlande von Condra.	95
2.2	Von Miasaris Toreville . . . . .	108
2.2.1	über die Völker und Wesen Condras . . . . .	108
<b>3</b>	<b>Grenzbrueck und die Schatten</b>	<b>121</b>
3.1	Von Miasaris Toreville . . . . .	122
3.1.1	Grenzbrücker Orkisch – Die ersten Worte	123
3.2	Auszuege aus der Thesys . . . . .	128
3.2.1	Von den Lakaïen . . . . .	130
3.2.2	Ueber den Bund . . . . .	139
3.2.3	Von Ishpathans Tempel . . . . .	142
3.2.4	Vom verfluchten Fleische . . . . .	148
3.2.5	Vom Zwielight . . . . .	154
3.2.6	Lied von der miszstalteten Geburth . . . . .	157
3.2.7	Von Ytalas und der Thesys . . . . .	160
3.2.8	Von Morbus Lakaïen . . . . .	171
3.2.9	Der innere Feind . . . . .	173
3.2.10	Von der Art und dem Wesen der Eszenz	174
3.2.11	Von den acht Signien . . . . .	178

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	7
---------------------------	---

<b>4 Lexikon der Magiohermetischen Terminologien</b>	<b>193</b>
--	------------

<b>A über den Autor</b>	<b>207</b>
-------------------------	------------





# Kapitel 1

## Magietheoretische Publikationen

### 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

## 10KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 <sup>1</sup>. 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 Nebel<sup>2</sup> dazu so lange zu verweilen, bis sie von den Sonnenstrahlen erhitzt wird<sup>3</sup>.

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 Pyrostatischen Koeffizienten zuordnen, welcher linear beschreibt, wieviel Energie und Zeit wir aufwenden müssen um ein durchschnittliches Element durch ein Feuerelement zu ersetzen. Der Pyrostatische 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 Pyrostatische Koeffizient nur auf bestimmten Intervallen

## 12KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 pyrostatischen 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 pyrostatischen 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,

---

<sup>1</sup>Oben 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.

<sup>2</sup>Der natürlich erschwerenderweise auch noch recht viel Wasser enthält.

<sup>3</sup>Vorausgesetzt wir haben keine eigenständige Luftbewegung.

bis er seinerseits die Temperatur des Bettes angenommen hat. Würde man gleiches mit einem gleichgroßen Block Eisen (oder Kupfer) machen, die einen höheren pyrostatischen 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.

Wie wir in diesem Beispiel auch schon angedeutet haben hängt die Geschwindigkeit auch mit dem pyrostatischen Koeffizienten zusammen, oder besser gesagt mit dem Gradienten der Pyrostatischen 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 pyrostatischen Koeffizienten hat, nimmt er schnell von der heißen Pfanne Feuer auf, während der Holzgriff mit dem niedrigen Pyrostatischen Koeffizienten dafür länger braucht. Da außerdem der pyrostatische 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.<sup>4</sup>

ine interessante Anmerkung an dieser Stelle ist die Anwendung des (Kampf)Zaubers um eine Waffe zu erhitzen. Im All-

---

<sup>4</sup>e

## 14KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

gemeinen 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.

Ein hohes lokales Gefälle und ein hoher und schneller Austausch von Feuer kann selbst von mundanen Personen als Flammen, 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 Holzscheites 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 Umgebungstoffe. 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 keinen 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 Feuer in einer gewissen Substanz, so neigen die Elemente des Feuer innerhalb des Substanz dazu sich gegenseitig abzustößen.

## 16KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

Ist nun der Gradient dieser Feuer zu Feuer Abstoßung höher, als der Feuer zu Umgebung Abstoßungsgradient, so werden wieder Feuerelemente 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 Lufterelemente noch zusätzlich Feuerlementente 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.

Erdgebundenen 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 Sustanzen (je nachdem an welche Elementartheorie sie glauben). Durch die extrem hohen Leichtigkeitsgradienten wird das Feuer zur kompakten Formgebung gezwungen, wodurch der Rumpf der Flamme entsteht. Die Flammen als solches werden durch das Wechselspiel 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 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 geneigte 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. 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 Lufterelementen 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 Paraboloidale 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

## 20KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Lufterelemente getrennt sind. Ein Komet würde so stets zwei Schweife ausbilden, die homogen aus Feuer bestehen und die Form der Spitzen zwei inneinander 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 realen 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 Harpyien<sup>5</sup> etc. pp. Zu letzterem reguläre Drachen, Phönixe, Feuersalamander usw..

5

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 konsistent 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.

---

<sup>5</sup>Ja, 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 Ausdruckweise stets auf ihre Definitionen und Anhängigkeiten.

## 22KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Essemble von Möglichkeiten aufzeigen.

Die pyrostatischen und -dynamischen Formen werden durch den Flüchtigkeits- und Leichtigkeitsgradienten 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 Feuerelementares 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 pyrostatische 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 We-

sen, 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 Verständniss 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 Dißertation Florian Phelleas Phönixflug

Vorwort:

ies 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.



### 1.2.1    **Dißertation Florian Phelleas Phönixflug Deterministisches Schicksal und Chaos**

s 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 ausgezehrt 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 Dißertation 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,

## 26KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

aber wer von den Hohen Damen und Herren Senatoren würde kommen? Wenn der Vortrag Eindruck machte konnte er vielleicht sogar Akistent 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 Akistentus 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 Halle, 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 Mag-

## *1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG*27

nifizienz neben Senatorin Lauenson zog sich ein ganzer Schweif Magier, die sich in den Bänken hinter der ersten Reihe niedersetzten. 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

## 28KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Geschloß eines Katapultes oder einer Kanone eine paraboloiden Flugbahn und man kennt den Einschlagsort, bevor man daß Geschloß 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 entgegen, daß dies mitnichten Präcognition ist sondern lediglich eine mehr oder weniger genaue Schätzung. Dem halte ich allerdings die Verschwommenheit und unklaren Außagen allgemein akkreditierter Wahrsagen 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

### 30 KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 nichten 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 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 Ein-

flüsse 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 währen 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 erfakbares 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.

## 32KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 eine 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, seien 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 Poincarreschen 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 Auswirkunegn als

### 34KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 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 kausalen 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 aussieht sind wir tatsächlich auch bald so weit.”

## 1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG35

*Er nickt einem Aßistenten zu, der in der Ecke des Vorlesungßahles 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 Krißtallpulvern 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 keine 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.*

### 36KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

*Mehrere verschieden stark bläulich gefärbte Kugelhalbschalen bilden sich um das Zentrum und in der innersten Schale knistert ein feines Gespinnst aus hellblauen filligranen 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 aufliegt 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.*

## 1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG37

*Als die Menge sich des Zustandes von Phoenixflug bewusst wird, hört der Beifall fast schlagartig auf. Ein Raunen und Murren 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 erwiedert 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 Rauffels 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 angesichtigt 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 ehrwürdi-

### 38KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

gen Hallen nicht ausreichen. Daher wird ein Großteil meiner zukünftigen Forschung darin bestehen die Methodik der Schatten und ihrer Lakaian zu erforschen um herauszufinden auf welchem Wege sie ebenjene 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 ordnen, 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 elemetare 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*

## 1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG39

*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 Zuhoeern - zuvoerderst selbstverstaendlich den Mitgliedern der Commisio - jedoch Gelegenheyt gegeben werden, Fragen an Euch zu richten und - hoffentlich - 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...*

#### 40KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

*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 aufgeregt. Tief in seinem Inneren beehrten die wenigen Lebenskräfte, die sein schwächlicher 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 kundig 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 Eßenzen, was könnte man ihm noch vorwerfen, ja genau die Portalproblematik, die Occuli, wieder Eßenzen. 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



## 1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG41

ein jeder vernünftige Mensch, seine Taten an der Erwartung kausaler Zusammenhänge aus. Die Regelhaftigkeit 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 umfänglicher 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 umfängliche Kenntnis des selbigen erlangen, 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, natür-*

## 42KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

*lich 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 kön-

nen, 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 Kenntniß 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

#### 44KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 mühen 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

## *1.2. DISSERTATION FLORIAN PHELLEAS PHÖNIXFLUG*<sup>45</sup>

Vortrag und es zog sich doch noch für lange Zeit hin. Die Hohen 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

## 1.3 Lix Dissertation

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

### 1.3.1 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 etabliert, 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 En-

## 48KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

ergie 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 Kontaktlinie 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.

### 1.3.2 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 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

## 50KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Silbenschwenk 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.

### **1.3.3 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.

## 52KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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

### 1.3.4 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 Pendelschwingung, 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 Kraufaufwand 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 Membra-

## 56KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

nen 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 wahrem 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 EruLoaRava 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

## 58KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Materie, 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.

### 1.3.5 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

## 60KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 wahrem Element Humus gemacht, die akzeptable Ergebnisse lieferten. Je reiner eine Substanz ist, desto starrer ist auch ihre Struktur, weshalb selbst die Verwendung von wahrem 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 wahrem 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 einge-

baut, 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 Massensuffizienz 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.

## 62KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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.

### 1.4 Narrativum

ögen sie mir verzeihen das ich in dieser Vorlesung ein wenig die ausgetretenen Fade 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

## 64KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Hellscherei 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 sollen 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 Hargats Glocke oder dergleichen, dabei kommt es sehr auf eine besondere Eigenschaft des Narrativums an nämlich der Zeit/Raum Konsistenz. Der

## 66KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

Narrativumsgehalt eines Gegenstandes ist Ort und Zeit unabhängig und bleibt immer gleich egal wann man ihn betrachtet. Ein neugeborenes 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 getötet, 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 wußte 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

## 68KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Berühmttheit 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 das 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 vage 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 irgendeine 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  $\pm 1$  vorhersagen und ein schlechter Wahrsager mit einer Genauigkeit von  $\pm 3$ . 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

## 70 KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 das 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 Ex-

periment 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 Auflage treffen können. An dieser Stelle sei dann noch angemerkt das wenn der schlechte seine Auflage 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 gegeben 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  $N \cdot \Delta N = h \text{ quer}$ .  $N$  ist der Wert den das Narrativum annimmt,  $\Delta N$  das Intervall in dem sich der Wert des Narrativums befindet und  $h \text{ quer}$  ist eine einfache Konstante, die recht unwichtig ist und auf die ich hier nicht näher eingehen werde. Einige Beispiel um das zu verdeutlichen

## 72KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 hquer 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. Jeder Objekt enthält für sich Narrativum und sein 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 das 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 Vorlesungen finden sie wie üblich in der Bibliothek der Akademie

*74KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN*

Ayd Owl in Engonien. Mit freundlichen Grüßen Florian Phelleas

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

## 1.5 Transdimensionale Dislocation

ir 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

## 76 KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

Fixpunkt erwähnen 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 zubringen 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 spricht 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  $2 \text{ mal } f \text{ mal } n$  dimensional Phasenraum mit  $f$  gleich der Anzahl der Freiheitsgrade in den betreffenden Unterräumen und  $n$  gleich der Anzahl der Unterräume, spricht 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 andere abbildet. Da die Poincaré Schnitte lediglich zweidimensional sind betrachten wir von der vieldimensionalen Trajektorie nur die Durchstoßpunkte. Diese können nun im Phasenraumschnitt entweder als zusam-

## 78KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

menhängende Figuren oder chaotisch wild verstreute Punkte auftauchen. Zusammenhängende Punkte implizieren einen Zusammenhang zwischen den einzelnen Teilereignissen, sind also vorher-sagbar, 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 Lambdas 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 Tau 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

## 80KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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  $\pi$ , also einem Halbkreis. Will heißen, wenn ich 1000



Schritte in eine Richtung gehe, mich dann um das Drittel von  $\pi$ , also ein sechstel eines Vollkreises nach rechts drehe, wiederum 1000 Schritte gehe, mich wiederum um das Drittel von  $\pi$  nach rechts drehe und wiederum 1000 Schritte gehe und mich wiederum um das Drittel  $\pi$  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  $\pi$ . 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  $\pi$ , dann läuft sie die nächsten tausend Schritte an der Seite des Balles entlang. Dreht sie sich nun wieder um das halbe  $\pi$ , dann erklimmt sie den Ball wieder und läuft wieder zur Spitze. Wir haben also

## 82KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 von, 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 Dimensionswegvehfahren 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 orien-

tieren 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

## 1.6 Komponentensubstitution

ie 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 beabsichtigen, uns vorher bekannten, Effekten zu gelangen. Der Nachteil besteht in der Einschränkung auf bestimmte Zauberformeln, 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 Zauber Windstoß (*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 spricht 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

## 86 KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 zumeist 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 brauchen 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

## 88KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Fromel 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 magisches 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 Sclaria 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 Zauberei seit Jahrtausenden gelehrt werden wie sie gelehrt werden,

## 90KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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

## 1.7 Animagie

ie 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 diekeitigen 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

## 92KAPITEL 1. MAGIETHEORETISCHE PUBLIKATIONEN

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 Animagie 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 of 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 das jede Tradition wohl ihren Weg hat in gewißer Weise durch Rituale Animagie zu wirken und mit den Geistern in Verbindung zu treten.

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

nach Jeldrik



# Kapitel 2

## Condra

### 2.1 Bericht über die Reise in die Südländer 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 magis-

chen 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 Markgräflische 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 mummten 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 tum ben 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 un-

sterblichen, 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

## 2.1. *BERICHT ÜBER DIE REISE IN DIE SÜDLANDE VON CONDRA.*99

der Mädchen vorstellte und unser Vertrauen gewannen. 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 Analyse der Kreatur

## 2.1. *BERICHT ÜBER DIE REISE IN DIE SÜDLÄNDE VON CONDRA.*101

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. Offenbar 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)

## 2.1. *BERICHT ÜBER DIE REISE IN DIE SÜDLÄNDE VON CONDRA.*103

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 unwarscheinlich zu machen. Wichtig sei hier zu erwähnen, daß man einene der diametralen Amni zwar verstärkt, jedoch nicht akkumuliert, da dieser zur späteren Apesation des Ableitungßtrohmes 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 Ladunswert synchronisiert werden muß. Sobald die Synchronisierung begonnen wurde, müssen wir uns dem zentralen Konstrukt zuwenden, reicht es schließlich nicht, die Kreatur nur



## 2.1. *BERICHT ÜBER DIE REISE IN DIE SÜDLÄNDE VON CONDRA*.105

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 Dettis 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 emmigrierenden 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 genug arkane Macht oder Waf-

fengewalt 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 Fesselung platziert werden. Der Magus steht in einem kleineren Kreis, welcher mit dem Pen-

## *2.1. BERICHT ÜBER DIE REISE IN DIE SÜDLANDE VON CONDRA.*<sup>107</sup>

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 Von Miasaris Toreville

iasaris 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 über die Völker und Wesen Condras

Condra ist, vergleicht man es mit den Königreichen der Mittel-lande, 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. Nichtdestotrotz leben auch hier eine Vielzahl der verschiedensten Wesen, die ich, Miyasaris Thoreville aus Nektor, kurz vorstellen will.

### **Die Menschen**

as 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 prozentum 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. Zuvorderst 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 Dialek-

te 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 Orkanriffe und ein Leben in ständiger Verteidigungsbereitschaft, wortkarger und verschlossener, 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 Aúttattung der “Armee” niederschlägt, die nur dicke Tuchrüstungen und einige wenige Kettenhemden aufbieten kann. Plattenpanzer sind teure Importware aus Bethauer 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 Sendri-

an Schneeloh vor einem Jahrzehnt 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 Wackers, 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

n 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 Orkkumpanen 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**

ines 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

icht 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 Gesichts- 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 Betheuer Reste einer elfischen, ebenso naturverbundenen Zivilisation gibt.

**Nazgash**

uch 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 Lebenspanne 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.

**Drow, Trolle, Kender und andere seltsame Wesen**

Vorweg der Hinweis, daß alle vorgenannten Wesen nicht ursprünglich in Condrä 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 Condrä 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

n 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**

iasaris 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 – Die ersten Worte

iese 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 herauszustößen.

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:

ie 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 wiedrigen 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  
Illyda 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.

### **3.2.1    Von den Lakaïen**

ein Name ist Conradus Phelan Phileas

Ich diene treu meinem Koenig.

Ich sah die Diener des Schatten.

Zahlreich sind ihre Scharen.

Doch nur vier Lakaïen thronen in seinem innersten Circel. Von diesen will ich euch berichten, Unwissende. Auf dasz ihr es ihnen erzahlen moeget. Den anderen Unwissenden, Unglaeubigen. Berichtet ihnen die Wahrheyt.

Ich sah die Warheyt.

Ich blickte in die tiefe Schwaerze, welche mein Herz mit Furcht und Schrecken erfuellte. Und Schmerzen strafte meine Seele. Aus der Tiefe aber stieg ein Mann. Ein alter, schwacher Greis von magerer Statur. Getuetzt auf einen Stab, welcher geformt gleich einem Drachen. Seine Augen waren von Gaenze weisz, so als sey er blind und habe das Licht der Welt verloren. Und er sprach zu mir mit schwacher Stimme.

Ich bin Selhenas, der Seher. Andere nennen mich den dunklen Augur. Ich diene dem dunklen Prinzen. Durch mich sieht er, weisz er, fuehlt er. Lasz Dich nicht taeuschen Fremder, von meiner Schwaechen. Lug und Trug, Schein und Sein sind meine Tugenden. Einmal noch werde ich dem Dunkelprinz entfliehen in der Zeit. Doch dann unser Pact auf ewig sey geschloszen, wenn Wydrak kommt, den anderen, der in mir wohnet, zu vernichten.

Und als er solcherart gesprochen, seine Stimme erklang grauenhafter als zuvor, so als spreche ein anderer nun zu mir. Und seine

Augen waren von dunkler Flamm erleuchtet und aufrecht stand der einstige Greis und sprach abermals.

„Fortan soll ich, Morbus Aug' geheizen werden. Denn dies bin ich seit Anbeginn der Zeit. Weder Vergangenes, noch Gegenwaertiges, noch Zukuenftiges bleiben mir verborgen. So sehe ich die Furcht in Dir und allen Sterblichen. Wohl tut ihr daran, denn er wird euch vernichten. Ich bin und war und werde seyn. Selhenas, der Seher, dunkler Augur, Morbus ewges Auge. Gleich welchen Namen Ihr mir zutragt, dies ist einerley, denn Euer Verderbnis ist besiegelt. Dies ist das Wort des Einen.“

Und als er so gesprochen, ein Drache von schwarzen Flammen seinem Stab entsprang und sein giftger Odem streckte mich nieder. Dann ereilte mich das Dunkel.

Und erneut blickte ich in die tiefe Schwaerze und Furcht und Pein ergriffen abermals meine Sinne. Da sprachen Tausende von Stimmen zu mir. Wehklagend, weinend, schreiend. Und als sie an mein Ohr drangen, ich dem Wahnsinn bald anheim gefallen waer.

So blickte ich mich um voll Furcht. Da sah ich eine Statue von grauem schlichten Steyne, so wie man ihn findet an des Meeres steilen Klippen. Geformt war sie einem Menschen eben gleich in langem schlichten Gewande. Doch war der Steyn nicht starr und solcherart sprach er zu mir. Ich bin Wyrdrak, der Prophet. Andere nennen mich den steinern' boten. Ich diene dem dunklen Prinzen. Durch mich kuendet er vom Anbeginn seynes ewgen Reiches. Einstmals war ich starr und still. Geformt von toericht' Hand. Doch er gab mir Leben am Anbeginn der Zeit. Er erwaehte mich, sein Mund und seine Stimm zu seyn.“

Und als er solches mir zugetragen, verwirrt waren meine

Sinne. Und ich sah. In seiner steinernen Hand hielt er von dunklem Blut getraenktes Tuch und darob Zeychen, welche berichten vom Anbeginn der verdorbenen Zeit. Und erneut ertoenten seyne tausend Stimmen im Strudel der Ewigkeit.

“Fortan sollt ihr mich ‚Morbus Mund’ nennen, Sterbliche. Folgt meinen Worten und schnell und unbekuemmert soll euer Ende seyn. So kuende ich Euch von der Zukunft, die gewisz ist. Schenket meinen Worten Glauben. Alljene, welche Hoffnung in Euch wecken, nichts anderes sind als Heuchler, Wegner, Suender. Moeget Ihr ihren Worten auch Glauben schenken. Ich kenne die Warheytt und kuende Euch von Ihr. Ewger Stein und doch zugleich lebendig. Wyrdrak, der Prophet, steinerner Bote, Morbus Mund. Gleich welchen Namen ihr mir zutragt, dies ist einerley. Denn Euer Verderbnis ist besiegelt. Dies ist das Wort des Einen.”

Und als er so gesprochen, ergriff er mich mit kalter Hand und fest umklammerte er meinen Hals und streckte mich nieder. Dann ereilte mich das Dunkel.

wieder sah ich in den tiefen dunklen Schlund. Und ebensolches, wie zuvor abermals geschah. Da sah ich einen Reiter auf dunklem Rosze. Finster war der Rappen, augenlos und schmutzig abgenutzt sein Fell. Der Reiter aber ward Acht der Ellen hoch, geharnischt wie die Unseren vor vielen Jahr und Tag. Auf seinen Schultern thront ein leerer Helm und nur das Blitzen zweier Augen erkannte ich darin. Und es schien als zittere der Grund, auf dem ich stand, als er zu sprechen sich anschickte.

“Ich bin Ildûr, der Feldherr. Andere nennen mich den Schlaechter. Mord und Pest sind meine Kinder. Ich diene dem dunklen Prinzen. Durch mich fuehrt er die Seynen zum Siege am Ende der Ewigkeytt.

Lasz dich nicht taeuschen Fremder. Gnade wird er nicht obwalten laszen. In unsren Reihen niemand ist von Schwaeche oder Feigheit. Einstmals folgte ich dem Ruf der Ehre und des Ruhmes, doch dieser Pfad nur der des Narren ist.”

Und als er solch gesprochen, sah ich die Legionene, die ihm folgten. Scharen unbarmherzger, miszgebildet Kreaturen. Verstoszen vom Schicksal und den Himmlischen, hinab geschleudert in der Hoellen ewgen Schlund, so krochen sie heran.

“Fortan nennt mich ‚Morbus Hand‘. Mein Schwert und meine Faust wird Euer Seyn vernichten und Eures und da Schicksal Eures Koenigs bald besiegn. Ich trage seine schwarze Krone. Zeichen seiner Macht und Herrschaft. Ildür, der Feldherr, Schlaechter, ‚Morbus Hand‘. Gleich welchen Namen Ihr mir zutragt, dies ist einerley. Denn Euer Verderbnis ist besiegelt. Dies ist das Wort des Einen.”

Und seyn gewaltger Schwerthieb traf mich und reizender Schmerz ergriff mein Herz. Dann ereilte mich das Dunkel.

Schlieszlich blickte ich erneut in die Tiefen, da ich nunmehr auch den letzten Schreckne sehen wollte. Der vierte seiner Lakaien aber blieb im Dunkeln. Nichts vermag ich zu berichten. Doch einen suesze Stimme meinen Namen mir zufluesterte und auf mein Fragen ich allein vernahm. “Eschra, Eschra werde ich geheiszen. Mein Antlitz wirst du noch erblicken, bald schon im naechsten Zyclus der Zeit.“ Dann verstummte es.

Mein Name ist Condradus Phelan Phileas. Ich diene treu meinem Koenig. Ich sah die Schatten.

Dies ist die Warheytt.

134    *KAPITEL 3. GRENZBRUECK UND DIE SCHATTEN*

Nunmehr trage ich die Buerde meines Koenigs. Bei meinem  
Blute. . .  
Betet fuer meine Seel.

### **Von der Schlacht auf den grauen Feldern**

ier stehe ich nun, Tylon, Koenig von Limest. An meiner Seite hunderte getreue Brueder, bereit ihr Leben zu laszen fuer mein eignes auf diesem Felde. Grau ist die Erde und verdorrt. Nichts waechst hier.

Die Reihen der Lanzen und Schwerter, Schilde und Boegen erfuellen mich mit Stolz. Und doch dringt Trauer und Verzweiflung an mein Herz, denn das, was kommt, mir allzu sehr bereits gewisz. Dort drueben, wenige Manneszschritt steht der Feind mit seinen Horden. Welch seltsam anmutige Kreaturen. Und doch bereit uns nun dahin zu schlachten. Ach, weh uns!

Nun stuermen sie heran, manche auf allen Vieren. Die Zaehne fletschend, harrend nur darauf unser Fleisch zu reiszen und sich an unserm Blute wohl zu laben.

Eine erste Salve schickt man ihnen entgegen und schon kommt dieser Ansturm zu erliegen. Eine zweite Salve meiner treuen Boegen wird weiteren Ansturm gleich im Keim ersticken. Wie Flammen regnet es auf sie herab als weinten die Goetter bittere Traenen. Myrna hilf uns, steh uns bei, dies Unterfangen zu einem rechten End zu bringen.

Jetzt senden sie uns ihre Hunde. Pest und Tod im Nacken. Schwarz ist ihr Fell und blutig ihre Lefzen. Doch ahnen sie noch nicht, dasz hinter jenem Huegel dort zehn Dutzend unserer Getreuen harren, bereit sie gleich im Sturm der Piken hin zu strecken.

In den Augen der Unrigen erblickte ich den Funken Hoffnung, welchen ich bereits seit vielen Tagen hab verlorn. Noch glauben sie dem Feind widerstehn zu koennen. Oh Myrna, hilf

ihnen und lasz sie nicht in Angst und Zweifeln sterben.

Am Horizont ziehen schwarze Wolken auf. Regen faellt in Stroemen auf das graue Feld, so als wolle er alles Blut hinfort wischen. Doch noch ist dies Gemetzel nicht vorueber.

Nun ist's an Uns dem Feinde sich entgegen zu werfen. Der Blick der treuen Reiter, wartend nur auf mein Zeichen wird ungeduldger, je mehr des Stundenglases' Sand verrint. Und voran reiten sie, stolz und erhaben. Solcherart haette sich jeder Feind in Furcht und Angst hinfort gemacht. Doch nicht dieser, da er solch' Wort nicht kennt. Nicht einmal die andere Waldesgrenz vermoegen die Getreuen zu erreichen. Schatten rafften sie dahin von ihren stolzen Roeszern.

Abermals der Feind am Zuge ist. Und seine Zahl ist uebermaechtig und wie viele wir auch zu Tode bringen, so werden wir dies Feld nicht siegreich mehr verlaszen. Auch wenn noch keiner der Unsrigen waer gefallen.

Neben mir steht mein guter elbisch' Freund und Gefaehrte Liath Mith An Elathas. Das Schwert gezeuckt, bereit sich mit den Seinen in den Tod zu stuerzen. Doch mahnt ich ihn noch abzuwarten.

Endlich erscheint er auf dem Felde. Lange hat er uns seine Miszgunst durch sein Fehlen spueren laszen. Doch nun bedarf es seiner selbst auf diesem Feld von Leichen. Acht Ellen an Groesze blickt sein leerer Helm ueber's Feld. Er der dunkle Feldherr. Entsandt von seinem Herrn uns endgueltig zu vernichten. Auf seinem Haupte thront die schwarze Kron wie mir verheiszen. Ein Zeichen seiner schwarzen Klinge und es scheint, als werfe sich der finstre Wald uns selbst entgegen. Die Horden, wie eine wallend' Flut, fallen sie ueber uns einher.



Das Schreien um mich erst verhallt, als ich ihm endlich gegenueber stehe. Gewaltig sind seine Hiebe, zerschmetternd seine Worte. Giftger Odem stoeszt aus der Erden Reich. Willig mich qualvoll zu ersticken. Doch noch widerstehe ich. Schmutz und dunkles Blut benetzt den einstmals blanken Harnisch. Da endlich dringt die dunkle Klinge in mich und zieht mein Leben mit sich. Erst spuert' ich Waerme von dem heiszen Stahl, dann kalten Tod. Sein hoenisch Lachen dringt leise fernab an mein Ohr. Doch reisze ich die treue Kling – die Gabe meiner Ahnen, mein Erbe und Vermaechtnis – empor und mit schrecklich Hieb, wie ich es mir niemals ertraeumt zu fuehren, zerschmettert ist die schwarze Kron und seine Hand sinkt wankend in sich zusammen. Zurueck bleibt nur der leere Helm, des' rote schreckenhafte Augen sind alsbald verglimmt. Die Macht des Schatten liegt in Splittern, doch ebenso auch meine Kling.

Langsam wird es Dunkel und der Tod kommt. Oh Myrn, sey meiner Seele gnaedig. Ich tat, was mir aufgetragen. . . Nun lieg ich hier, sterbend in den Armen meiner Mannen. Meine Klinge ist zerbrochen ebenso die schwarze Kron. Sein Feldherr ist verschwunden. Verweht im Nebel, der nun aufzieht, wie ein Schleier zu verhuellen alles Leid.

Mein getreuer Branbart tritt an mich heran. Seine Augen sind voll Hoffnung und voll Freude. So nah ist er und doch schon fernab meines Lebens. Und seine Worte hallen leise an mein Ohr: Der Tag ist Euer, Herr! Der Tag ist Euer! So nehme ich ihn mit letzter Kraft in meine Arme. Traenen und Entsetzen haben von seinem Blick Besitz ergriffen, als er gewahr, was wird geschehen. Die gerade erst geborene Hoffnung stirbt mit mir. . . Der Tag ist Euer, Herr! Der Tag ist Euer! Und dann kommt die

ewge Nacht...

### 3.2.2 Ueber den Bund

amals gingen wir in das Land Belartah. Nach Tryx, wo das Oracel weilt. Weit und beschwerlich war unser Weg. Doch als wir an jenen Ort gelangten, waren bereits viele dort versammelt. Und so warteten wir viele Stunden und Tage, Naechte und Monde bis es uns erlaubt, das Oracel zu befragen. Wir brachten unsere Gaben dar und noch bevor Ebeneas unsre Frage stellte, antwortete das Oracel.

Es ist Nacht geworden in Eurem Land. Ihr fuerchtet die Dunkelheyt. In laengst vergangenen ,Tagen schmiedete Einer, der im Dunkel lebt und sich vom Tode naehrt, eine Krone in einem gewaltigen Brunnen voll irdenem Blut. Machtvoll und zerstoeererisch ist diese. Zeichen seiner Herrschaft. Dann formte er aus dem Dunkel, welches ihn umgab, jene Kreaturen und Bestien, die Eure Lande plagen. Und mit der Hilf der Krone hauchte er ihnen Leben ein und befahl Ihnen, Euer Land zu ueberfallen, Eure Doerfer zu pluendern und die Tempel Eurer Goetter zu zerstoenen. Denn er haszt Eure Goetter, er glaubt sie hatten ihn einstmals verraten. Doch irrt er. Und ihr tut gut daran, die Goetter zu verehren.

Einer wird kommen, Euch alle zu einen. Ihm werden die Himmlischen eine Gabe schenken durch einen Boten. Und die Gabe soll fortan das Zeichen seiner Koeniglichen Herrschaft sein. Zeichen aller Koenige, die da kommen werden. Er wird das Dunkel zum ersten Mal verbannen.

Doch der Alte Feind, der im Dunkeln lebt wird wiederkehren und erneut ueber Eure Kinder hereinbrechen. Diesmal tosender und schrecklicher als zuvor. Wenn Eure Kinder mit ihm fecht-

en, werden Berge Feuer speyen und das Land im weiten Meer versinken. Auch ich werde den gewaltigen Fluten anheim fallen.

Ein Mann aus deinem Geschlechte Ietmhen wird in jenen Tagen alles Land regieren. Er wird die alte Gabe, Zeichen seines koeniglichen Blutes, fuehren.

Was dort geschieht, liegt noch im Zwielicht.

Doch von da an das Dunkel mit dem Licht verlockten. Das Reich des Alten Feindes an das Blut des koeniglich' Geschlecht gebunden fuer viele Mondenlaeufe. Und weder der eine, noch der andere vermag die Oberhand zu erringen. Dann wird Stille kommen fuer wenige Menschenleben. Fortan wird kein Koenig mehr das Land beherrschen und Zwist und Streit wird Jene schwaechen, die beszer daran taeten, sich auf die Rueckkehr des Alten Feindes zu besinnen.

Denn dieser, geschwaecht und in Ketten, wird neue Diener sammeln, die fuer ihn streiten. Ihn zu befrei'n von seinen ‚menscheformten' Feszeln. Die Kron aber, sie liegt in Splittern immer noch erfuehlt von ihrer einstgen Macht. Sie endlich zu vernichten, nur vermag der Goetter guetge Hand. Geschmiedet werden musz sie nochmals. Denn nur was eins ist, kann endlich vernichtet werden. Doch sie zu fuegen, vermag nur er, der wahre Erbe des Koenigs. Und er wird herrschen ueber das Land... So wiszet: wer die Krone schmeidet, wird Koenig seyn, denn so haben die Goetter es bestimmt. Und als Zeichen seiner Herrschaft soll die Gabe, welche das Dunkel einst zerschmettert, ebenso gefuegt werden zu einem Stueck. Und jener wird sie fuehren.

Dann soll die Kron gebracht werden an jenen Ort, wo sie

dereinst erschaffen und ein Stern wird seyn Opfer erbringen. Ich sehe Mauern dort und einen Stein, errichtet wo einstmals seine Schmiedestaette war. Und eines schwarzen Steines werde ich gewahr im Nebel. „Acht an der Zahl, Feszeln, Ketten, Frevel, Torheit, Menschen Sein“, fluestert mir der Wind. Ein zweifelhaftes Unterfangen. Denn, wenn die schwarze Kron gelangt in des alten Feindes Hand, wird Leid und Schmerz das geringste sein, was Euren Kindern widerfaehrt.

Doch auch die Gabe wird solcherart erneut geboren und nun vielleicht obsiegen. Dies aber noch verborgen in den Nebeln der Zeit. Geh nun Aurethea, da ich Dir Dein Schicksal offenbart.“

Aber wir verstanden nicht, da niemand solchen Namens unter uns war. Da sprach das Oracel nochmals zu uns.

„Tritt hervor Aswine, Eheweib des Ebeneas. Du wirst bald schon einen Jungen gebaeren von kraeftgem Wuchs. Dieser wird Euch einen wohlgesunden Enkel schenken. Dieser wiederum soll eine Tochter haben und jene wieder eine Tochter. Dieses Kind wird verstehen, wovon ich Euch gekuendet. Daher schreibt meine Worte auf, dasz sie ueberliefert werden bis zu jenem schicksalhaften Tag, da sie Bedeutung erlangen fuer die Welt.“

Und solcherart taten wir... Bald schon ward Ebeneas und Aswine ein Sohn geboren...

### 3.2.3    Von Ishpathans Tempel

Es war dereinst in den Tagen des Abnerus von Limest, dem Enkel des Abnons, des Einers der Staemme, als Ishpathan dem groszen Tempel von Belthar als Hohepriester Myrns vorstand. In jenem Jahr zaehlte Ishpathan bereits an die Dutzend Sternenlaeufe. Da erschien Ishpathan im Schlaf ein Bote der Ewgen und sprach zu ihm

„Hoere Ishpathan. Dies ist die Botschaft welche Dir die Ewgen und Einen senden. Richte dein Wort an die Glaubenden, welche zum Tempel kommen und kuende ihnen, was ich Dir sage.“

Und der Bote sprach mit schrecklichem goettlichem Munde zu Ishpathan, solcherart, dasz ein jeder andere Sterbliche vertilgt worden waere von Furcht und Wahnsinn.

Als Ishpathan am naechsten Tage erwachte, trat er hinaus aus seinem Gemacht und begab sich in den Tempel, wo die Glaubenden, Suchenden, Hoffenden, die Verzweifelten, Todgeweihten und Kranken Rat, Trost und Erloesung suchen und sprach zu ihnen wie ihm der Bote geheissen.

„Hoeret Ihr Maenner und Frauen aus Belthar, Ihr, die Ihr Rat im Tempel Myrns sucht. Dies Nacht erschien mir ein Bote der Ewgen. Er kuendete mir von Myrns Willen. Hoeret ihre Worte durch meinen Mund. Die ewge guetge Mutter ist voll der Freude ob Eurer Gebete und Lobpreysungen in diesem Tempel. Doch befahl sie mir das Folgende: Geh Ishpathan und nimm Dir zwei Dutzend der ehrbarsten und glaeubigsten Maenner und Frauen aus meinem Tempel. Geh fort von Belthar, nach Westen. Nicht weit vor der Stadt wirst Du eine Lichtung im Walde

finden. Das naehrende Waszer flieszet dort. Du wirst einen Stein finden, unscheinbar und doch von ungeheurer kraft. Es ist meine Traene, welche ich in dunkler Nacht vergossen, als mir Mae-won mein Gemahl eroeffnet, was Euch, den Menschen, meinen Kindern bald bevorsteht. Sey wachsam und heute den Steyn wohl, wenn Du ihn gefunden. Doch wisze fuerderhin. Dort, wo du die Traene gefunden hast, errichte mir einen Tempel. Bringe den Stein hinein und versiegele ihn gut. An jenem Tempel aber sollst Du weder beten noch huldigen, noch Lobpreysen, noch ehren. Und so soll kein anderer tun auf lange Zeyt. Denn dies ist mein Wille.

Und als der Bote geendet hatte, da rief ich ihn an und sprach: „Sage mir ewge Mutter, wenn ich Dir einen Tempel errichten soll, an welchem weder gebetet, noch gehuldigt noch lobgepriesen, noch verehrt werden soll, wozu dienet dieser dann?“ Und der Bote sprach erneut. „Frage nicht nach Grund noch Sinn. Zweifelst Du etwa an der Ewgen Willen. Nun tu wie Dir geheyszen.“

So stehe ich nun vor Euch und frage, wer geht mit mir in die Waelder, um der Ewgen Willen zu erfuellen?“ Und es dauerte nicht lang, da fanden sich zwey Dutzend Glaubende. Und sie taten wie Myrn ihnen durch Ishpathan geheyszen.

Am nachsten Tage erreichten sie jene Lichtung im Walde, unweit der Tore von Belthar. Doch konnte Ishpathan jenen Steyn nicht erblicken, von welchem Myrn ihm durch den Boten hatten Kunde bringen laszen. Den halben Sonnenlauf suchte er danach. Schliesslich fiel er auf seine Knie und betete zu Myrn, sie moege ihm ein Zeychen senden. Viele Stunden verweylte er solcherart und die Nacht brach herein ueber das Land. Da kam einer der

Glaubenden und sprach zu Ishpathan.

„Hoher Bruder. Verzeiht, doch die kalte Nacht bricht herein und wir haben nichts an Speysen, noch an Decken oder Unterschluß. Lasz und zurueckkehren nach Belthar und morgen wieder kommen.“

Und als der Mann diese Worte gesprochen und Ishpathan sich gerade erheben wollte, da sah der Hohepriester ein Licht funkeln inmitten der Lichtung im trockenen Gras. Und als Ishpathan sich ihm naeherte, erkannte er den Steyn von welchem der Bote Kunde getan und hoerte die weisen Worte der ewgen Mutter.

„Hoere Ishpathan, uebet Gedult. Ich will Euch betten und behueten, Euch naehren und Euren Durst loeschen, doch zweifelt nicht an meinen Worten. Nun errichte meinen Tempel.“

Und als Ishpathan dies vernommen hatte, blickte er auf und wie durch ein Wunder erschien ein Zelt von feinstem Stoffe in den Farben des Nachthimmels auf er Lichtung. Darin brannte ein Feuer und viele Speysen und Weyne waren dort angerichtet. Und so zogen sich die Glaubenden zurueck in das Zelt und aszen und tranken und ruhten ueber die Stunden der Nacht, wohl behuetet in Myrns Schosz. Am naechsten und den darauf folgenden Tagen begannen die Glaubenden mit der Errichtung des Tempels und Ishpathan wies sie an, wie sie zu handeln haetten. Ein langer Pfad fuehrte in das Herz des Tempels, in jene Kammer, dort wo der heylige Steyn hineingebracht werden sollte. Viele Sonnen und Monde brachten die Glaubenden Felsen heran, gruben und hauten, richteten Steyn auf Steyn auf. Als sie schliesslich geendet hatten, liesz Ishpathan eine gewaltige Platte aus einem der Felsen schlagen, um den Eingang zu versiegeln.



Dann aber sprach er zu seynen Bruedern und Schwestern.

„Hoeret meine Freunde. Ihr habt wohl getan. Doch ist es nun an der Zeyt fuer Euch nach Hause zurueckzukehren. Geht nun!“

Da fragten die Glaubenden ihn, ob er sie nicht begleiten wolle und Ishpathan antwortete ihnen.

„Nun wiszet. Damals als ich Euch bat mich zu begleiten, kunedete ich Euch nicht von all den Worten des Boten der ewgen Mutter. Denn diese waren noch nicht fuer Euer Ohr bestimmt. Dies ist mein letzter Herbst. Es ist Zeyt fuer mich heimzukehren in ihren Schosz. So erfuelle ich einen letzten Dienst. Eumnan, Du aber sollst meyn Nachfolger seyn. So kuendet allen, dasz niemand zu diesem Tempel kommen soll. Weder um zu beten, noch um lobzupreysen, noch um zu huldigen oder zu ehren. Denn dies ist ein Tempel der Trauer und der Einsamkeyt. Ich vermag Euch nicht zu sagen, weshalb wir ihn errichtet haben, dies wiszen nur die Ewgen. Doch sind dies meine letzten Worte an Euch. Laszt sie Euch und aljenen, die es wagen wollen, diesen Tempel zu betreten, eine Warnung seyn!

## So spreche ich Ishpathan.

Dies ist der Tempel der ewgen und barmherzgen Traene. Tief in ihm liegt ein unermeszlich' Schatz. Nicht Gold noch Silber, nicht Macht noch Wiszen ist es. Jene, die des Schatzes einstmals beduerfen, werden es erkennen. So wiszet, Ihr, die Ihr des Schatzes einstmals beduerft, dasz ob Eures Frevels der Pfad der Trauer beschritten werden musz. Wohltuende Laeuterung wird Euch widerfahren oder der ewige Hoellentod.

**So hoeret:** Porta Noctis in Maewis luce aperiit. Tam te Ishpathanem nuntium memento. Iter Tristitiae molestus est.

Lapidosum et plenior miseria. Per purificationem ignem poenam da. Tandem credendus liberiterum mortem reperiit.

Sodann wisze. Fuenf Auserwaehlte vermoegen den Pfad der Trauer zur gleichen Zeyt nur zu beschreiten. Den Sechsten und alle nach ihm Kommenden aber soll der Tod ereylen. So ist Myrns Wille.

Je weiter Ihr schreitet, desto groeszer soll die Dunkelheytt um euch werden. Einsamkeytt und Furcht und Angst werden nach Euch greifen, doch zweifelt nicht. Die wahrhaft Glaubenden werden die Schwelle zum Licht erreychen.

Und dies ist die Dunkelheytt:

Zuersten: Ob Salz, ob Zucker, ob Weyn oder Gift, ist's alles gleichermaszen. Sodann: Ob Schrei, ob Fluestern, ob Sang oder Sprach, ist's alles gleichermaszen. Sodann: Ob Licht, ob Schatten, ist's alles gleichermaszen. Zulezten: Ob Steyn, ob Holz, ob Waszer oder Feuer, ist's alles gleichermaszen. Die Schwelle aber wird die Dunkelheytt vertreiben.

Sodann wiszet, die ihr den Pfad beschreiten wollt.

Item die Erde ist wohltuend. Wir sind ihr entsprungen. Darunter aber liegt der Hoellen ewger Schlund. Tod und Pest koennen ihm entspringen wenn unachtsam Ihr seyd. So entsinnt Euch, dasz Euer Haus aus Holz und Stein errichtet, wie die Ewgen Euch es dereinst zugewiesen.

Item der goettliche Drachen haelt ewge Wacht. Seynem toedlich' Bisz mueszt Ihr entrinnen. Die Zeyt und das Lied mag Euch behilfflich seyn.

Item das Ungetier dem Dunklen dient. Es faengt die Fliege in seynem Netze. Giftig und todbringend ist seyn Stachel. Weckt Ihr es, sollt ihr fortan die Fliege in seinem Netze seyn.

Item bald schon wird Euch Zweifel ueberkommen ob Ihr den richtgen Weg wohl eingeschlagen. So wisset, der wahrhart Glaubende zweifelt nicht und laeszt sich nicht taeuschen durch Lug und Trug. Schreitet voran und Ihr werden Unueberwindliches ueberwinden.

Item nunmehr die Schwelle zum Lichte unmittelbar vor Euch. Fast vermoegt Ihr sie zu ergreifen. Doch erinnert Euch dieser Mahnung: alleyn der Demuetge mag das Reich der Ewgen wohl betreten! Dies sind die Worte Ishpathans, Diener Myrns, der Ewgen und Allumfaszenden.“

Und als Ishpathan geendigt hatte, betrat er den Pfad der Trauer und kehrte heim in Myrns Reich. Die Glaubenden aber versiegelten den Pfad mit der steynernen Platte, so wie es Ishpathan ihnen befohlen hatte. Dann kehrten sie zurueck nach Belthar und der Tempel geriet in Vergeszenheytt bis zu jenen Tagen in welchen Belthor der Dritte den Thorn in Belthar bestieg. In jenen Tagen aber waren die Felder, auf welchem der Tempel steht, die Telnischen geheyszen.

### 3.2.4 Vom verfluchten Fleische

o berichten Wir Euch von jenen Tagen als das verfluchte Fleisch geboren ward.

Einstmals die Brut des Stammesnamen Sulk Nakk dem Goetzen Morkoi huldigte. Da erschien den niederen Bestien eine Gestalt von abscheulichem Wesen, deszen Antlitz unter einer guelden' Fratze ward verborgen und es sprach in ihrer Zunge das folgend hoenisch, frevelhafte Wort.

„Ihr niederen Kinder vom Blute und Fleisch der Orcken, Mok Gakhan ist mein Name. Ashtar, der ewge grosze Rachevater sendet mich, seinen ergebenenen Diener zu Euch, um Euch ein groszes Geschenk zuteil werden zu laszen. So huldigt nicht laenger dem Goetzen Morkoi. Denn er hat euch verlaszen und schmaehet euer Blut und Fleisch. Betet nunmehr allein zum Rachevater und Macht und Staerke soll Euch widerfahren und Ihr sollt aller anderen Brut ueberlegen seyn.“

Dann verschwand Mok Gakhan, so wie er zuvor gekommen ward.

Als dies geschehen, entbrannte groszer Streit unter der Brut, denn gor Kar der grosze Geistvater der Sulk Nakk ward nicht bereit dem Goetzen Ashtar zu huldigen, so wie die jungen Kar Kramm und Tuul Schakk es verlangten und er widersetzte sich ihrer Begehr.

In der darauffolgenden Dunkelheyt aber, als die Brut aus ihren Hoehlen und Loechern kroch, vernahmen Kar Kramm und Tuul Schakk die gespalten und doch verlockend Stimm des Mok Gakhan erneut. Und der goetzenlaesterliche sprach zu ihnen.

„Hoert, Ihr vom kraftvollen Blute unter der Brut. Ihr habt

die Groesze und die Gnade des Geschenks erkannt, das Ashtar Euch ueberlaszen will. Gorr Kar ist ein Narr, alt und gebrechlich und ebenso die anderen, welche zu Morkai beten. So hoert! Schart die Staerksten Eurer Brut zusammen und kommt im vollen Mondlicht auf den alten Huegel der Ahnengeister. Dort werdet Ihr ein Totem finden. Es ist jenes Eures neuen Herrn Ashtar: der Euch Kraft und Macht zuteil werden laszen wird.“

Dann verstummte die lockende Stimme. Kar Kramm und Tuul Schakk aber taten wie die Stimme geheiszen und scharten sieben weitere Brueder um sich. Im vollen Mondlicht erblickten sie aber auf dem Huegel der Ahnengeister ein grauenhaftes Totem von widerlichem, laesterlichen Bild und ihr Blut geriet hierob in Wallung. Und so huldigten sie dem Goetzenbild, welches dasjeniges des Ashtar war und frevelten Morkai ihrem einstigen Goetzen.

Da ward der Mond ploetzlich bluthrot und ihre Gesaenge verstummten. Und kalter Nebel kroch durch das Dickicht der Baeume, hierauf bis zur kahlen Spitze des Huegels. Fast vermochte die Brut ihre eigen' Krall und Klau nicht mehr zu erkennen, da offenbarte sich Mok Gakhan in jener grauenhaften Fratze und sprach aus seinem gueldenem Munde mit falscher Zunge.

„Wohl habt Ihr daran getan hierher zu kommen und Ashtar zu huldigen, Tuul Schakk und Kar Kramm und auch Ihr anderen. Ihr sollt einstmals Blutvater und Geistvater eines groszen Stammes werden. Doch hoeret, welchen Pact ich Euch biete im namen meines Herrn Ashtar. Dieses Totem bringt Euch Kraft und Staerke, wann immer Ihr zu ihm betet. Er naehrt Euch und lindert Euren Schmerz und Wunden.“ Und als er so gesprochen durchflosz die Brut ein ungeheuerlicher Stosz voll Kraft und

Macht und man vernahm ihr Heulen weithin uebers Land.

„Ashtar wuenscht, dasz Ihr das Totem sollt das Eure nennen, so werde ich ihn Euch ueberlaszen. Doch um den Bluthpact zu besiegeln, sollt Ihr ein Opfer darbringen, um so Ashtars Gnade zu erflehen. Geht und schlachtet die Eurigen dahin. Beginnt mit dem groszen Geistvater, zoegert nicht vor Eurem Bruder oder Sohn. Dann trinkt ihr Bluth und bringt ihr totes Fleisch hierher zum groszen Totem des Rachevaters.“

Da zoegerte die Brut, die dort im bluthroten Mond versammelt, ob dieses ungeheuerlichen Frevels, den sie begehen sollten. Doch da sprach Mok Gakhan erneut mit lockend zweifelhalfter Zung.

„Ich seh' Euch zoegern, elende Brut. So wisset, wenn es Frev-el waere, den Ashtar von Euch verlangt, so wird Morkai Euer Handeln unterbinden und seine Brut behueten. So geht, wenn Ihr den Pact erfuellen wollt.“

Und als Mok Gakhan solcherart gesprochen und im dichten Nebel ward verschwunden, da gingen die neun Frevler hinab und schlachteten ihr eigen Fleisch und Blut dahin, tranken von dem Bluthe ihrer Ahnen, ihrer Vaeter und ihrer Soehne und brachten das Fleisch zum Huegel der Ahnengeister, wo sie Ashtar die Opfer darbrachten. Und Morkoi unterband den Frevel nicht, da er seine Brut vergeszen schon vor langer Zeit. . .

Da offenbarte sich ihnen Ashtar selbst im fahlen Mondenschein und sprach mit schrecklich grauenhaftem Wort.

„Brut, die Ihr hier versammelt, hoert das Wort Eures neuen Herrn. Ihr meine Kinder sollt grosze Kraft und Macht erlangen und alle andere Orkenbrut Euch unterwerfen, dasz sie Euch diene immerdar. Die Menschen und Elben aber sollt Ihr vertilgen,

denn ihr Dasein beschaemt mich. Jagt sie und opfert mir ihr Bluth. Der Pact sei hiermit besiegelt. Doch wisset, dasz meine Rache fuerchterlich sein wird, wenn Ihr mein Totem einst verlieren sollt. So achtet gut darauf, Ihr zollt mir Pfand mit Eurer Seele. . . “

Und Ashtars Stimme verstummte in der Dunkelheyt, doch hallten seine Worte wider in den Koepfen seiner neuene Kinder.

Und diese begaben sich hinab in die Hoehlen, die mit dem Bluth ihrer Brueder bedeckt und von der Schande ihres Frevels erfuehlt waren. In den darauffolgenden Naechten jedoch begaben sie sich auf die Jagd nach frischem Fleisch und Bluth und begaben sich auf den Ahnengeisthuegel, um das Totem anzubeten und Ashtar zu huldigen. Und der Rachevater heilte ihre Wunden und erfuehlte sie mit unbaendiger, zuegelloser Kraft und ungemainer Macht. Bald schon waren ihre Namen unter der Orkenbrut und den Menschen gefuerchtet.

Der Schamane Kar Kramm, den die Brut Geistfreszer nannte. Der Treiber Tuul Schakk, welchen sie Todbringer geheissen. Der erste Waechter Sulk Pak, welches in der Orkenzunge Feuerklinge heisst. Der Name des zweiten Waechters war d Hokk Hosch, der des Haeschers Gach Kar ward Rachegeist genannt. Der Unhold Homm Kramm ward allerorten nur als Menschenfreszer wohl bekannt. Der Krieger Gorr Nakk, deszen Name den groszen Krieg bezeichnet. Der Jaeger Homm Rakk auch Menschenjaeger wohl geheissen. Und schliesslich der Geisthueter mit Namen Kar Hirschakk, welcher dem groszen Geistfreszer Kar Kramm diente. Doch es kam die zwoelfte Nacht nach dem groszen Frevel, da die Brut wiederum am Totem gehuldigt und geopfert. Da kroch erneut der kalte Nebel ueber den Rachehuegel und die Brut

fiel in tiefen Schlaf. Und Mok Gakhan erschien im Nebel, doch sprach er nicht zu der Brut. Er nahm das Totem seines Meisters, dessen Auge in dieser Nacht nicht auf dem Huegel ruhte und verbarg es in den tiefen Hoellen, aus welchen er empor gestiegen, so wie er es seit Anbeginn geplant hatte.

Und als die Brut erwachte, sah sie was geschehen war und Furcht ueberkam ihren Geist ob der Rache Ashtars. Sie glaubten sich tief in ihren Hoehlen vor dem Zorn ihres Goetzen verbergen zu koennen, doch durchdrang sein Auge und sein Hasz den kalten Stein.

Und sein furchtbares Wort erklomm die Hallen und Hoehlen von Bluth besudelt, in welchen die Schreie der dahingeschlachteten Ahnen auf ewig erklingen werden.

„Ihr elenden Tore, was habt ihr getan. Ihr habt mein Totem verloren, so wisset, dasz ich mein Pfand nunmehr einloesen werde um meine Schuld zu tilgen. Sowerdet Ihr jagen in der finstren Nacht, am Tage aber sollen Eurer koerperlosen Seelen wandern ueber das Land auf der Suche nach meinen einstigen Geschenk an Euch. Und weder soll Euch Klinge, Gift und Feuer toeten noch verletzen. Doch die Pein sollen Eure Seelen wohl verspueren, wenn Eure Koerper nun verwesen bis in alle Ewigkeyt. Und Euer Hunger nach Fleisch und Euer Durst nach Blut soll nicht gestillt werden obgleich ihr beides im Uebermasz erbeutet. Und ihr sollt erst Ruhe finden, wenn ihr mein Titem gefunden habt. Dann will ich Euch entlaszen von dem Pact. Doch will ich nicht mehr sprechen zu Euch toerichten Frevlern. Ihr werdet meinen Willen aus dem Munde meines Dieners Mok Gakhan erfahren.“

Und so geschah es, dasz das verluchte Fleisch geboren ward.



Jene, deren koerperlose Seelen am Tage wandern ueber das Land auf der Suche nach dem Totem, welches sie niemals finden werden und deren auf ewig verwesende Koerper des nachts geschunden von der Pein unzaehlger Schlachten, jagen nach Fleisch und Bluth zu stillen Hunger und auch Durst und doch nie Labsal finden.

Und allerorten waren sie fortan mehr nicht die Kinder der Sulk Nakk geheiszen, sondern vielmehr die Lok Ashtar. Und der Klang des Namens des verfluchten Fleisches ward gefuerchtet ueberall. . . Lok Ashtar

### 3.2.5 Vom Zwielight

Itzo gibt es einen Ort, den wir da nennen das Zwielight. Er liegt ganz nah an dieser Welt, und gleicht ihr ueber alle Maszen, doch ist er nicht hier Altvorderen nennen ihn An Duin Danôr, der Rest kennt ihn nur als das Zwielight.

Raum wirst freilich du dort finden, wie du ihn kennst vom Dieszeits, doch die Zeit, sie verlaeuft dort ganz und gar in anderen Bahnen.

Licht und Dunkel sind dort nicht im gleichen Ebenmasz wie hier, so scheint es manchmal von dichten Nebeln durchzogen, und immer von Duesternis zerfreszen. Ewiglich Nacht ist es dort.

Und still ist es dort. Auch du wirst es hoeren. An jenem Ort herrscht mehr Stille aber Ruhe ist dort nicht. Denn gefaehrlich ist es jeden Augenblick.

Der Gelehrte weisz, dasz es ein Planum ist. Eine andere Ebene unserer Welt. Ein Betrug an unserer Welt zugleich, denn die Grenzen vom Hier zum Dort zu ueberschreiten bietet dir zahllose Moeglichkeiten, dem Dieszeits eine Niederlage abzurufen.

Du kannst dort tun, was das Hier und Jetzt veraendert, und doch, wenn du rueckkehrst wird niemand davon Kenntnis haben. Die Maechtigen der schwarzen Kunst nur versuchen sich jenes Reich zunutze zu machen.

Du also sei vorsichtig ueber alle Maszen. Die Weltordnung zu verletzen, indem hinueber du gehst, wird niemals ungesuehnt bleiben. So duldet es die Ordnung der Sphaeren nicht, wenn allzu lang man dort verweilt. Eile dich also, oder jenen Ort wirst nie mehr du verlassen.

Wenn du dich entscheidest an jenen Ort zu gehen, so beachte auch dasz nur nach Sonnen untergang die Pforten zu oeffnen sind. Denn dringt Sonnenlicht durch das Tor in jene ewig dunkle Halbwelt, so wirst das Gefuege der Ebenen du ganz und gar durcheinander bringen. Zerbrechen koennen die darob, und ein Loch in das Gefuege reissen, welches dich schluckt.

Dann wirst du im Totenreich, in der Astrale oder gar einer Hoelle landen. Niemand weisz es. Wenn du also aber eine Pforte geoeffnet hast, welche dich nach An Duin Danôr bringt, so lasze sie nach deiner Rueckkehr einige Zeit ruhen. Ein Jahr ruhe sie, wenn du wieder willst, ein paar Stunden mindestens, wenn einen anderen du anstatt deiner gehen laeszt. Sonst zuern dir die Waechter des Weltgefueges allzu sehr, und beim naechsten Gang werden sie dich oder ihn erwarten.

Falls Vertraute du, in deinem dunkeln Tun, an jenen Ort mitnehmen willst, so musz fuer jeden von ihnen ein eigenes Tor her. Niemals versuche einen zweiten durch das Tor zu nehmen, welches du durchschreitest, denn die Zeit dort kuemmert es nicht, dasz ihr nacheinander ginet. Am gleichen Ort zu gleicher Zeit werdet ihr dort sein, und so werdet im Zwielight ihr eins sein und verwachsen und untrennbar entstellt fuer immer.

Und noch etwas beachte, wenn Dienerschaft du willst hinueber bringen. Durch das zweite und dritte und vierte Tor, wie viele du auch hast, musz einer von anderem Blute, Geschlecht und Herkunft schreiten. Seid durch des Blutes oder des Schicksals Faeden ihr zu verbunden, so wird deine Praesenz im Zwielight zu gebuendelt erscheinen und es wird den Ebenenwaechtern ein zu leichtes sein deinen Frevel zu entdecken. Sie werden dich finden und deine Seele mit einer Strafe versehen, die weit schwerer

wiegt als der Tod im Dieszeits.

### 3.2.6 Lied von der miszstalteten Geburth

Die Waelder der Schattenlande im Grenzbruecker Norden

Brutstaette von Geschichten und jahrhundertelangem Mor-  
den,

Und eine Geschichte, die so traurig beginnt,  
schrieb das Bluth eines gebrochenen Herzens, dasz durch  
Hasz nicht gerinnt.

Viele Ohren lauschten in jener finsternen Nacht

Dem Wehklagen einer Mutter, die ein miszstaltetes Kind zur  
Welt gebracht.

Sie wickelte das Kind mit der traurigen Gestalt in ein Tuch  
Und trug es hinaus in den Schattenwald.

Viele Augen folgten lautlos den gehetzten Schritten

Das schiere Entsetzen hatte eine Fratze in ihr Gesicht geschnit-  
ten.

Und sie bettete das Kind mit zittriger Hand

In die grausame Wiege des Schatten' Land.

Es lagen fast zwanzig Winter Schnee ueber der Tath,  
als es hiesz, dasz in der Stadt eine schreckliche Gestalt gese-  
hen ward.

Mein treuer Leser Ihr moegt es erahnen, wem diese Bezeich-  
nung galt,

dem kuemmerlichen Wesen, zurueckgelaszen im Schatten-  
wald.

Von hundert Stoecken, Steinen und Fluechen gejagt,

begriff sie, toericht es war, dasz sie zu hoffen gewagt,

dasz sie, eine miszstaltete Geburth aus dem Schattenwald,

unter den Menschen leben koennte, ungeachtet ihrer tragischen Gestalt.

Die Stoecke und Steine ihr Ziel trafen sehr wohl,  
doch das Geschrei bewirkte, dasz ihr Augapfel schwoll,  
die Lider ueberlappten, der Kiefer trat vor,  
Die Lippen zerplatzten und die Iris verlor. . .  
. . . traurige Graublau, es zerflosz im Weisz,  
der geschwellenen Augen und das Bluth und der Schweisz  
verklebten das ergraute, schlohweisze Haar  
und ich kann kaum beschreiben was dann geschah.  
Sie erbrach eine Klanggewalt mit einem vernichtendem Schrei,  
als wuerde die verbrennen, waehrend sie bei hellem Ver-  
stande sei.

Und der Schrei hallte noch in jedem Haupte

Und bohrte sich in Abgruende, in die das Bewusstsein nicht  
folgte.

Und der Schrei zerrte Bilder mit verbittlicher Strenge  
Vor das innere Auge, der halb wahnsinnig gewordenen Menge.  
Nach einer Zeit, die niemand zu benennen gewuszt,  
sackte mit seltsam verdrehten Augen ihr Kopf auf die Brust.  
Dann floh das Kind, die mordende Brut,  
in die Arme eines Blinden, dessen Schein war gut.  
Er nahm sie mit und schmiedete finsternen Plan,  
welcher den Menschen bringen wuerde den wahren Wahn.  
Und so brachte er das Kind mit jenem Spiegel zurueck,  
ihr Vater aber erkannte sein Blut an ihrem Blick.  
Und Hoffnung keimte in dem alten Herrn.  
Seiner Tochter Schoenheit wollte erretten er gern.  
Den Rath des Roten daher befolgte er wohl,

doch jener, diem nur sein wahres Ich gestohl'n,  
hatte sinistren Plan ersonnen,  
welchem der „ohne Frieden“ vermocht nicht entrinnen.  
Er tat, was die Stimmen ihm aufgetragen,  
sich am Leiden und Tod der anderen laben,  
ein silbernes Antlitz hiermit entzuecken,  
und seine Tochter hierdurch dreye Schrei entruecken.  
Doch alles geschah nicht zur rechten Zeit,  
und anderer machte ein Ende dem Leid.  
Der Vater erstochen, sein Kind noch immer entstellt,  
Seine Seele dem Roten anheim gestellt.  
So wartet er auf den Tag und die Stunde,  
da die Nachricht macht von ihm die Runde,  
er sey zurueck auf seiner Veste,  
und vollende nun die verbliebenen Reste.  
Und eine Stimme mag dann auf der Burg erschallen,  
die Toerrichten werden dann vielleicht fallen,  
die Tochter aber befreit von schrecklichem Blick,  
erringt der dunkle Prinz hierdurch den Sieg.

### 3.2.7 Von Ytalas und der Thesys

Und so ward es dereinst, dasz Maewon, Hueter des Schicksals, Beherrscher der Magie, zu seinem ehrfuerchtigen Diener Ytalas kam, jenem weisen Magier, welcher mit seiner Tochter einsam in den Waeldern Mendreth's lebte. Dorthin war Ytalas gegangen seinen Geist zu reinigen und sich der Kunde des Verborgenen zu widmen. Und die Liebe zu seiner Tochter ward unermeszlich...

Und da Maewon sein Haus betrat, verneigte sich Ytalas und Maewon sprach zu ihm: „Erhebe dein Haupt, mein geliebter Sohn und hoere, was ich dir offenbaren will, denn die Zeiten wandeln sich und etwas schier Unmoegliches sollst du vollbringen. Wisze, dasz niemandem zuteil werden darf, was hier geschehen wird, denn grosz ist die Gefahr...“.

Und Ytalas erhob sich und sprach: „Vater, sagt, was ist es, was ich fuer euch vollbringen soll?“.

Maewon erwiderte: „Es sind nunmehr viele Sternenlaeufer ver- gangen, seit der Kampf gegen das Dunkel, gegen Morbus, jene Pest, welche von diesem Land Besitz genommen, beendet. Eu- er Koenig, jener tapfere Sterbliche, welcher sich selbst geopfert fuer das Heil seines Volkes, starb um die Dunkelheit zu bezwin- gen. Doch wisze mein Sohn, dasz die Dunkelheit dereinst nicht bezwungen, nur gebannt in muerben Stein und irdenes Grab. Denn niemand vermag die Dunkelheit zu vernichten... Frevel ward begangen und wider beszeren Wissens ward sein irden Grab getragen dorthin, wo er hernieder gefahren, wo seine Macht noch immer weilet und er sich neuer Kraft erfreuen kann.“

Daher wird der Tag anbrechen, dasz der Frieden vorueber, dasz die Dunkelheit erwacht in ihren Feszlern, sich erneut em-



por zu strecken an das Tageslicht, um zu suchen, was Tylon, euer Koenig ihm entriszen in ebenbuertig Kampf. Sie wird hinwegfegen ueber die Erde. Nichts wird sein, wie es einmal war. Verdorren wird das Land und nichts zurueckbleiben als Leid und Elend wenn der Tag des Erwachens vollendet.

All dies soll geschehen in vielen Zyklen erst, wenn du schon laengst gegangen von hier. Dir will ich all dies offenbaren. Schreibe es nieder, auf das jene, in solchen Tagen da Morbus dunkle Hand erneut nach Grenzbrueck greift, einen Schimmer Hoffnung finden moegen, eine Flamme, welche lodern moege in ihren Herzen, sie aufrufend zu widerstreben dem leichten, dunklen Pfad der Finsternis. Jene Weisen baldger Tage moegen erfahren, was dir wird nun zuteil und schoepfen ihre Schluesze und Entscheidungen, zu bannen das Leid von ihrem Land und Volk. So schreibe nieder, die acht Zeichen – Signien – die kuenden von Morbus‘ Erwachen und vom Anbruch jener Zeit der Schrecken und des Todes fuer euch Sterbliche. Die Zeichen, sie gilt es zu verhindern, um Morbus Macht und Dunkel zu bezwingen. Ein jedes der Zeichen sei gewogen in der Waagschale des Schicksals, zu weszen Gunsten es auch sei. Denn wir, die Unendlichen entschieden, es in eure Hand zu legen, was geschehen soll an jenem Schicksalstage, da sich die Heere von Licht und Schatten gegenueber stehen und Morbus das vielleicht zurueckerlangt, was er verloren. Und wehe, wenn zuviel der Signien verstreichen ohne Obacht, dasz sie Morbus Sieg erleichtern...!“

Und Maewon verstummte, denn seines Dieners Tochter den Raum betreten, zurueck aus dem Walde, erstaunt ueber das Antlitz des Fremden, welcher in das Haus ihres Vaters gekommen ward. „Wer ist dies Vater, sag es mir?“ ward die zierlich

Stimm des Maedchens zu vernehmen.

„Meine Tochter, du bist sicher muede, ist etwas Besonderes im Walde geschehen? Dies ist Maewon, unser Vater von dem ich dir berichtet, doch stoere uns nicht laenger, denn Maewon Wichtiges mir zuteil laszen will. Geh nun zu Bett und schlafe ruhig und sanft.“

Ytalas Tochter, aber von Neugier gepackt, nicht zu Bett gehen wollte. Erst der strenge Blick ihres Vaters, sie zu Bett zu gehen bewegen vermocht. Doch dunkle Traeume sie plagten...

Maewon aber sprach zu Ytalas: „Nun schreibe, was ich dir offenbart, ich will morgen und weitere acht Monde und acht Sonnen zu dir kommen, dir zu offenbaren, was vergangen, gegenwaertig und zukuenftig ist. Diese Schriften sollst du uebersetzen und in das Buch aufnehmen. Sie kuenden von dem alten und dem neuen Bund. Doch wisze, niemand anderes soll dies erfahren bis zu dem Tage, an dem das Buch von Nutzen ist. Nenne die Schrift Thesys, denn solcher Art das Schicksal von den Unendlichen genannt. Wenn es vollendet, bringe es nach Anatheyn, wo die Weisen zu Rate sitzen. Meine erwuerdigen Diener. Sie sollen es hueten und es zu Rate ziehen, wenn es von Noeten.“

Ytalas dankte seinem Herrn und begab sich an sein Pult. Er schrieb, was Maewon ihm offenbart und uebersetzte die Schriften, welche der Herr des Schicksals ihm ueberlaszen. Von den acht Signien und der Waagschale des Schicksals, von der Rueckkehr der Dunkelheit... Als er beendet hatte, was zu tun ihm befohlen, ging er zu Bett und schlief...

Auch am naechsten Tage kam Maewon in das Haus seines Dieners Ytalas und als er das Buch sah, sprach er: „So ist es recht,

nun hoere, was ich dir heute offenbaren will...“. Und Maewon sprach von der Vergangenheit, welche in Vergeszenheit geraten. Von der ersten Fehde der reinen Voelker gegen Morbus, von der langen Zeit der Verbannung, von Wyrdrak und Eschra, und Selhenas und Ildur, den obersten Lakaien des dunklen Herrn, des Ashgun Adûr, wie ihn die Reinen nannten, des Morbus, wie sein Name heut noch immer ist. Als er fast geendigt, sprach Maewon: „Sage mir, Ytalas mein Sohn, wo ist Deine Tochter?“.

Und Ytalas antwortete: „Nun Herr, ich habe sie frueh zu Bett geschickt, da ich euch erwartet, sie schlaeft nun, denke ich...“. Und Maewon sprach, das es gut sei.

Doch irrte Ytalas, im Blick auf seine Tochter. In dieser die Flamme der Neugier entbrannt, lauschte sie an der Pforte zum Nebenzimmer, wo der eigenartige Fremde mit ihrem Vater sprach. Dann als sie muede ward, fiel sie in tiefen Schlaf und traeumte von einem Platz im Walde, welchen sie kannte, nicht weit entfernt vom Haus ihres Vaters. Ein altes steinern Tor, gekroent von gehoerntem Haupte, aus alter Zeit zurueckgeblieben. Ihr Vater ihr verboten in die Naehe der Pforte zu gehen. Viel Schreckliches durch dieses verursacht ward, vor vielen Jahren. Doch eine Stimme nunmehr ihren Namen rief und alsbald sie in ihrem Traume dem Tore naeher kam, die Stimme um so lauter und klarer nach ihr saeuselte und seltsam vertraut die Stimme war... Dann verblaszte der Traum im ewigen Nebel des Schlafes und am naechsten Morgen sich Ytalas Tochter nicht mehr vermochte zu erinnern.

Am Tage begab sich Ytalas Tochter in die Waelder zu finden Beeren und Wurzeln, so wie es ihre Mutter ihr vor deren Tode noch gelehrt. Viele Zyklen ward dies nun schon vergangen, doch

niemals sie vergessen die Stimme der geliebten Mutter. Und war dies Trug doch Wirklichkeit, etwas an ihr Ohr gedrungen, was ploetzlich sie erinnern liesz an jene Frau und ihren Traum. Man rief ihren Namen ohne Unterlasz. Erst weit, dann nah und wie so vor dem Tore stand, welches der Vater ihr verboten, da blickte sie hinauf in die Augen des steinern Abbild des Gehoernten. War es, dasz er zu ihr gesprochen? Und als sie wieder hinab blickte, erschrak zufoerderst sie, dann eine Traene ihre Wang benetzte, denn in dem Tore stand, welch Wunder, die laengst Gegangene, Vermiszte, die sehnlichst oft Herbeigewuenschte in mancher schweren Stund, in welcher sie solch einsam gewesen. Und sie sprach: „Meine Tochter, erschrecke nicht, ich bin es. Ich weisz, lange ich nicht bei dir gewesen, doch geht es mir gut hier...“

Und Ytalas Tochter sprach: „Mutter, seid ihr es wahrhaft, wo seid ihr gewesen und warum habt ihr Euch solange dort versteckt? Ich habe euch so sehr vermiszt. Kommt, kommt, wir gehen nach Hause...“. Doch Ytalas Frau, des Maedchens Mutter entgegnete: „Nein, meine Tochter ich kann nicht von hier fort. Es ist gut hier, wo ich weile. Ewiger Frieden umgibt uns im Flusz der Zeit, ach koenntest du nur bei mir sein mein Kind... Ich habe dich auch vermiszt, doch konnte ich nicht frueher zu dir sprechen. Du hast dich sehr veraendert meine Tochter, herangewachsen und erblueht bist du, seitdem ich euch verlaszen musste!“

Und das Maedchen erwiderte: „Mutter, aber sagt, warum hat Vater mir verboten hierher zukommen, wenn Ihr hier seid...?“ Und das Bild hinter der Pforte entgegnete: „Oh, meine Tochter, dies hatte ich befuerchtet. Als ich von euch ging, hat Gram und

Schmerz das Herz deines Vaters befallen. Und eine dunkle Macht von ihm Besitz ergriffen, fuerchte ich. Doch sag mir, ist jemand zu euch gekommen in den letzten Monden?“ „Ja“, entgegnete ihre Tochter, „...ein Mann in strahlend weiszem Gewande. Von Licht umgeben, doch Vater verbot mir bei ihnen zu weilen und schickte mich zu Bett. Ich sollte nicht vernehmen, was dort gesprochen, doch lauschte ich an Vaters Pforte. Ich weiss, dies ward ungehorsam, aber...“. „Nein, nein“, unterbrach sie ihre Mutter, „dies war gut, worueber sprachen sie? Dieser Fremde, er ist es, welcher von deinem Vater Besitz ergriffen hat und seinen Geist verwirrt... Erzaehle mir, worueber sprachen sie?“

Und so erzaehlte ihr die Tochter alles, was sie vernommen und was verborgen bleiben sollte, im Glauben es sei das Antlitz ihrer Mutter. Doch in Wahrheit war es ein Trugbild Eschras, der Herrin von Luege und von Illusion, der falschen Gefuehle sich bemaechtigend und Intrige spinnend seit Anbeginn der dunklen Zeit.

Sie, die Verfuehrerin vernahm des Kindes Worte und so auch Morbus fortan bekannt, was Maewon ersonnen, um die Menschen des Koenigreiches zu erretten.

Als das Maedchen alles ihr erzaehlt, sprach Eschra durch das Trugbild ihrer Mutter: „Gut, meine Tochter, ich will unserem geliebten Vater und dir helfen. Lausche weiterhin, wenn der Fremde wiederkehrt heut Nacht, kehre morgen hierher zurueck und berichte mir erneut. Und hier noch Ding, was dich erheitern wird... Doch sprich nicht mit Vater ueber all dies hier!“. Und durch die Pforte reckte Morbus' Antlitz ihre Hand und reichte dem Maedchen einen Kamm. Das Maedchen aber kehrte freudig ueber ihre Entdeckung zurueck. Verbarg den Kamm in

ihrem Zimmer und lauschte des Nachts als Maewon in das Haus ihres Vaters kam.

Maewon, der Ewge, offenbarte Ytalas in den folgenden Tagen viele der Dinge, welche in diesem Buch geschrieben. Viele der Worte verwirrten Ytalas Geist und Sinn und zusehends mehr er schrieb, desto schwaecher wurde sein Geist und die Schrecken, welche Maewon ihm offenbarte, lieszen ihn verzweifeln. Doch jedes Mal zuletzt bestaerkte Maewon ihn, das Vorangesagte niederzuschreiben, ihn an die Wichtigkeit seiner Pflicht erinnernd. Und Ytalas schrieb...

Seine Tochter aber lauschte jede Nacht und auch sie verstand die Schrecken nicht von denen dort gesprochen. Und bestaerkt durch die Worte ihrer truegerischen Mutter, glaubte sie, das rechte zu tun. So kehrte sie am naechsten Tage zurueck zu der Pforte und berichtete dem Antlitz ihrer Mutter, welche in Wahrheit aber Eschra war.

Diesmal gab Eschra dem Maedchen am Ende ihrer Unterredung eine Puppe, wunderschoen und weich und zart. Und das Maedchen eilte, besorgt um ihren Vater und einzig den Worten ihrer Mutter Glauben schenkend, zurueck zu ihres Vaters Haus.

Dieser ward erschoepft, denn viele Seiten war das Buch gewachsen, wie ein Gebirge tuermte es sich vor ihm auf und jede neue Seite schien, als muesze er vom Fusze des Gebirges hinaufsteigen, um einen weiteren kleinen Kiesel dorthin abzulegen, um dann erneut hinab zu steigen und dies Treiben wieder und wieder neu zu vollfuehren. Nur Maewons Worte gaben ihm die Kraft...

Seine Tochter aber lag des naechtens wach in ihrem Bette, ihren neuen Kamm und ihre Puppe bewundernd mit den Augen eines Kindes, welchem die Welt zurueckgegeben worden ward.

Am naechsten Morgen lief sie eiligst in den Wald, um ihrer Mutter zu berichten, welch seltsame Veraenderung sich zugetragen mit ihrem Vater, mal um mal der Fremde in ihr Haus gekommen. Diese vernahm offenen Ohres die Worte des Kindes und gab ihm eine Karaffe mit einem Trunke und ein schmuckvoll Kaestchen. Diese sollte sie aufbewahren und spaeter dann, wenn Eschra es ihr auftrug, verwenden ihrem Vater Heil und Linderung zu bringen. Das Maedchen tat, wie ihr geheiszen und kehrte in das Haus des Vaters bald zurueck.

So ging dies fort, noch weitere vier Monde und sieben Sonnen, ohne aber dasz die Mutter dem Maedchen weiteres Geding zuteil werden lies. Indes schuerte sie die Angst in dem Kinde, der Fremde werde ihres Vaters Geist verwirren und sich Ytalas bemaechtigen. Doch in Wahrheit hatte Morbus verstanden, dasz das Buch vernichtet werden muszte, bevor es vollendet oder derjenige, welcher er schrieb. Und so entsann er einen truegerischen Plan in seinem irden Grab.

Er schickte das Maedchen, welches ihm durch das Trugbild hoerig geworden, in das Haus Ytalas und gab ihm auf Ytalas den Kamm und die Puppe zu offenbaren, von dem Tranke zu kosten und dann des Nachts, wenn ihr Vater schlief das Kaestchen zu oeffnen. Was darin enthalten, werde das uebrige vollfuehren und ihrem Vater Heil und Linderung bescheren. In Wahrheit aber sollt dies Tod und Verderben bringen, wie noch aufzuzeigen im Folgenden sein wird. So kehrte das Maedchen in das Haus ihres Vaters zurueck. Des Abends, betrat ihr Vater ihre Stube. Seine Tochter sas an der Staffelei, welche sie von Vater einst geschenkt und uebte sich der Zeichenkunst. Ytalas sprach: „Sag meine Tochter, was zeichnest du?“. Und diese erwiderte: „Seht

Vater, dies ist der ewge Flusz der Zeit, in welchem ich Mutter gesehen. Sie ist besorgt um euch und gab mir diesen Kamm.“, und das Maedchen kaemnte sich durch das Haar. Ytalas aber erschrak ob dieser Worte und dem Anblick des Bildes und des Kamms. Denn letzterer aehnelte dem seines geliebten Weibes sehr. Und als er das Bild erkannte, verstand er. Er entrisz der Tochter den Kamm und schleuderte das Bild zu Boden. „Ich habe Dir doch verboten, dorthin zu gehen, meine Tochter. Du widersetzt dich also meinem Wort?“

Dann rannte er hinaus in den Wald und vergrub den Kamm, dort wo er einstmals das Hab und Gut seiner geliebten Frau verbrannt und damit die Erinnerung an sie getilgt. Nicht unweit des alten steinernen Portals. Sechzehn Manneszschritt schweift der Blick des steinernen Gehoernten bis zu der Stelle in gerader Richtung. Und wiederum ward Morbus dunkler Plan vollbracht...

Das Maedchen aber verstand nicht, weshalb ihr Vater so erzuernt, betrat die Kammer des Vaters und las in dem Buche, welches ihr Vater diese Nacht vollenden sollte. Doch verstand sie die seltsam Zeichen und Bilder nicht. Nur ein Gefuehl in Ihr geboren ward, von Angst und Wut und Hasz.

Als ihr Vater zurueckkehrte, fand er das Maedchen erneut vor der Staffelei geschaeftig in der Zeichenkunst vertieft. Dann, ihr vorwurfsvoller Blick ihn traf. Gerade wollte er die Worte zu ihr beginnen, als er der Puppe in ihrem Arm gewahr. Und wiederum stieg Zorn in ihm empor. Nicht auf das Maedchen, sondern auf die dunkle Macht, die solch seltsam Spiel und Trug mit seiner Tochter trieb. Er entrisz ihr die Puppe und fragte sie eindringlich mit ernstem Blicke: „Ist dort noch etwas, was



du im Wald gefunden, sag es mir meine Tochter...?“. Doch sie antwortete, wie ihr das Trugbild in der Pforte geheissen: „Nein, mein Vater dies ward alles...“. Er aber eilte hinaus und tat, wie er schon vormals es getan, doch waren es diesmal zwanzig Manneszschritt entgegen dem Blick des steinernen Gehoernten.

Unterdeszen nahm sie, wie ihr geheissen, den Trank zu sich. oeffnete also die Karaffe und benetzte ihre Lippen mit dem suessen, dunklen Gift. Und dieses Tat sein uebles, frevelhaftes Werk, vernichtete den Geist des Maedchens, verwirrte ihre Sinne vollends, ohne dasz sie sich deszen haette erwehren koennen. Und Morbus dunkler Plan ward nun begonnen...

Der Vater Ytalas aber verzweifelt, ob all dieser Geschehnisse kehrte in sein Haus zurueck und sprach: „Weil du solch ungehorsam und solch unerzogen, sollst weilen du fuer dreizehn Tag in deiner Kammer und ueberdenken, was du verrichtet...“. So schloz er die Tuere zu der Kammer, des irren Blicks der Tochter nicht gewahr, wie sie so da sasz vor dem Bildnis, das Kaestchen verschloszen in ihrem Schosz.

Der Vater kehrte zurueck in seine Stube, schrieb einige Zeilen an den Anfang dieses Buches. Dann legte er sich zur Ruhe, denn bald schon wuerde Maewon zurueckkehren, um das Werk, welches vor acht Monden und acht Sonnen begonnen ward, zu vollenden.

Und als Ytalas in Schlaf geriszen, seine Tochter das Kaestchen oeffnet und den Dolch mit irrem Blick entnimmt. Sie schreitet zu der Pforte, die verschloszen. Doch wie von dunkler Hand gefuehrt, ward diese offen. Sie tritt heran an die Schlafstatt ihres Vaters, ein letzter Blick, vielleicht ein Abschied. So stoeszt sie den Dolch hinab in Ytalas, in ihres eignen Vaters Brust. Die

schwarze Klinge dringt leicht und tief in deszen Herz, der nun erwacht. Die Augen seiner eignen Tochter fahl und leer, doch laechelt er, bevor er erst begreift, was grad geschehen. Kaelte ihn umgreift und nur die dunkle Stimme einer Macht vermag er zu vernehmen, die nun wahrhaft von seinem Geist Besitz ergreift...

„Ytalas, ach Ytalas, nun hat er euch doch noch verlaszen... Und Maewon, glaubtest du, die Sterblichen wahrlich erretten zu koennen... Wisze nun, dasz mein noch immer hier verweilt. Der Plan nun vollendet, da ich acht Siegel um das Buch geschmiedet, die eines Menschenlebens wohl beduerfen, um gebrochen zu werden. Ein Bann der Zeit moege diesen Raum umgeben, hinabgeschleudert in den Schlund der Ewigkeit. Auf dasz ein Sterblicher niemals erfahre, was hier geschrieben steht, ohne dasz sein Geist nicht mag verderben, wie der deines Dieners Ytalas. Der Kern voll Licht, soll es auch sein, dasz ich ihn nicht zu loeschen vermag, doch wenn niemand jemals ihn erfahren mag, ist es doch ebengleich...“.

Und so geschah es. Acht Siegel umgaben fortan die Thesys, die verbannt durch Morbus dunklen Fluch in den Schlund der Zeiten. Jedoch wenn das Vergangene wiederholt und der Risz dadurch geeint, dann mag ein Sterblicher das Buch erretten aus dem ewgen Flusz der Zeit. Doch wisze, dasz was geschehen kannst nicht veraendern, auch wenn dein Herz und Geist dies vielleicht wuenscht... an jenem glorreichen Tage, an welchem die Thesys zurueckkehrt in die Welt der Sterblichen...

Im Anfang das Ende und im Ende der Anfang... Das Schicksal legen wir in Maewons Hand...

### 3.2.8 Von Morbus Lakaien

Der Schattenprinz hat in Zahl und Gestalt nur all zu viele Gesichter, und so ist sein Antlitz, dasz wir, die Sterblichen manchmal zu erblicken glauben, stets nur eine Taeuschung. Man nennt sie Eschra.

Sie verachtet die Menschen nur all zu sehr, verhoehnt sie fuer ihre empfindsamen Seelen, vor allem aber ihre schwachen Geister. Sie spielt mit den Sterblichen und prueft sie, wie es die Unsterblichen zu tun pflegen. Einer Richterin gleich will sie das fleischliche Gezuecht fuer seine Unvollkommenheit abstrafen. Gib ihr nur nicht Gelegenheit dazu! Ihr Spiel ist gnadenlos und tueckisch, doch hat man es nicht von vorn herein verloren. Sie will deine Dummheit vor dem Loesbaren verspotten, nicht dich vor das Unloesbare stellen. Das waere ihr zu einfach.

Solltest du ihr erliegen, so wird ihr Lug und Trug dein Schicksal bald besieghn. Du kannst sie fuerchten, vor ihrem Spiel fliehen wo du es witterst, doch wird diese Schwaechе ihr den Weg in deinen Geist eroeffnen. Das Einzige aber, was du tun sollst, ist sie durchschauen. Frisz nicht ihre Luegen, sondern speie ihr die Wahrheit entgegen. Verwundere nicht ob ihrer Erscheinung, sondern reisze das Trugbild dar nieder. Wenn dein Verstand scharf ist, und weder die tolle Kuehnheit des uebermuetigen, noch die erbaermliche Feigheit des Mutlosen dich beherrschen, dann allein wirst du gefeit sein vor ihrem Spiel.

Weichst du aber ab von diesem Pfad in die eine oder andere Richtung, so wird es ihr ein Leichtes sein dich und die deinen der Verdammnis preiszugeben. Denn tust du einen Fehltritt, so wird sie ihn ohne Zaudern ausnutzen. Wisze: Morbus Antlitz

sieht alles! Beweise ihr, dasz der Verstand des Menschevolkes scharf und durchdringend ist. Zeige ihr, dasz die Schoepfung der Goetter zwar unvollkommen doch stark genug der Finsternis zu trotzen – im Dunkel zu sehen. Alleine so kannst du sie besiegen, und dir fuer kurze Zeit Ruhe vor ihr erkaufen. Sei dir doch gewahr, dasz ihr Blick schon bald wieder auf dir ruhen mag, um zu vollenden, was dir bisher erspart blieb.

### 3.2.9 Der innere Feind

ir sind der innere Feind. Unsere Zahl und Namen sind mannigfaltig. Unser Herr ist Morbus, deszen Namen ebenso mannigfaltig sind. Wir dienen ihm im Verborgenen, unter Euch. Denn wir sind Euresgleichen, Bruder, Schwester, Vater, Mutter, Sohn oder Tochter. Menschenkinder waren, sind wir. Doch den Ewgen gleich werden wir sein, denn Er hat uns erwählt.

Wir leben in euren Staedten und Doerfern, unter euren Daechern und in euren Mauern. Wir sehen, hoeren und fuehlen fuer den Feind.

Unsere Zeichen sind euch wohlbekannt. Jeden Tag, jede Nacht und jeden Augenblick liegen sie vor euch, dennoch seht ihr sie nicht, denn blind macht der Hochmut.

Langsam mag unser Tagwerk sein, beschwerlich und voll Muehen. Dann aber kommt der Tag an dem es vollendet und ihr nicht mehr erwacht aus jenem Alptraum, welchen wir fuer euch ersonnen.

Sucht und findet uns. Sucht tief in euch. Denn Wir haben euch schon gefunden.

Die Tage der Verderbnis sind nah, wenn er uns auferstehen laeszt und ihr vergeht im ewgen Strom der Qualen.

Sucht und findet uns. Wir sind der innere Feind.

### 3.2.10 Von der Art und dem Wesen der Eszenz

o geschah es in jenen alten Tagen, als ich noch am Hofe des Protautian meinen Dienst als deszen Leibarzt versah, dasz dieser mich bat ueber die Art und das Wesen der Eszenzia zu forschen, da es geschehen, dasz seine Tochter, die liebeizende Anabel, von jenem uebel ergriffen ward. Ich mutmaszte, das ein reisender Haendler, welcher Weine aus dem Westen des Reiches an den Hofe gebracht hatte, einen Stein bei sich gefuehrt, kristallen und von roter Farbe, welchen er Anabel vermacht, fuer jenes Leiden verantwortlich ward.

Seit jenem Augenblicke, da des Koenigs Tochter sich mit diesem Stein umgeben, ward ihr ganzes Wesen veraendert, von abschauderlicher Pervasio et Absurdia. Ihr Geist schien entfleucht und ihr Blut in solche Wallung geraten, dasz nur die staerkste meiner Arzneien sie beruhigen konnte, wenngleich hiedurch sie in einen bedauerlichen Zustand versetzt. Doch soll dies Schicksal der armen Anabel den Leser nicht taeuschen, noch all zu sehr in seinen Bann ziehen, als des wahren Inhalts Kern meiner Worte meine Erforschungen auf dem Gebiete der dunklen Eszenzia sind.

So ich mich nicht nur Medicus nannte, sondern auch der Alchemie ohne all zu bescheiden zu sein, in mancherlei Hinsicht meisterlich verbunden, nahm ich mit aller Vorsicht jenen Stein in meine Obhut und studierte ihn vielleicht zehn oder zwanzig meiner Jahre und schien es, dasz der Stein sein daimonisches Wirken nicht auf mich zu uebertragen mochte, welch raetselhafte Cautio dahinter auch mal liegen.

So mag der ehrenwerte Leser wissen, dasz die *Ars Alchemiae* in aller Herren Laender gleichsam enig, mal mehr mal weniger der wiegenannten *Elementas*, als grundsaeztliche *Constructio* der Welt kennt. Oftmals ist es die *Aera*, das *Aqua*, die *Terra*, das *Ignis* und der *Aether*, manch einer mag anderes hinzufuegen wie es ihm beliebt. Und wie dem iszet, so gilt es, dasz jedem dieser *Elemente* gleichsam nachgesagt, dasz sich *Wesenheiten* nicht *angulesque*, noch *daimonisch*, ihnen widmen, wie *Waechter* oder *Incorporati*, sofern und so weit da nur genug *Fors Elementari* bestehet. So ist es aber, dasz gleichsam dieses unseres Bildes Vorstellung pervertierend, auch der, den wir in unseren Tagen Schattenprinz heissen, eine eigene widernatuerliche Natur, so paradox dies klingen mag, geschaffen, als er vor vielen *Aeonen* auf diese Erde stuerzte. Hiervon sollen meine Worte kuenden und moegen sie auch weder zur Freude taugen noch von Nutzen sein. Allein Erkenntnis liegt hier vor euch, ehrenwerte Leser.

Also ergruendete ich jene Natur des Dunklen, jenes verzerrte Spiegelbildnis unserer Welt, geschaffen, unvollkommen und hierdurch unserem Geist nicht ingaengig. So scheint es als bestuende die *Eszenzia*, welche ich als den Kern des Dunklen will bezeichnen aus drei Substanzen, wenn ich dieses Wort benutzen darf. Faelschlich waere es wohl von *Emotiones* zu sprechen, auch wenn dies nahe und verfuehrerisch ist, eben weil wir sein Wesen nicht begreifen. Und eben deshalb will ich von *Elementen* der *Eszenz* hier reden. Und wie wir *Waechter* der *Elemente* kennen, so sind auch diese drei *Ursubstanzen* wohl *Wesenheiten* innewohnend, die manch Unwissender vorwitzig schlicht als *Daemonie* bezeichnen wuerde. Doch waere hiermit nicht gewonnen.

Die drei *Elemente*, und hier liegt ein erstes *Zerrbild* wohl,

will ich bezeichnen. Ad primum die Avaritia, die oftmals aehnlich der Aera oder dem Ignis sich formt und fluechtig ist. Ad secundum die Diszonancia, welche aehnlich dem Aqua sich verschiedentlicher Formen bemaechtigt und teils das Eine und teils das Andere ist und dennoch hier auf unsere Natur bezogen wohl voll Harmonia. Ad finitum die Lethargia, eine Substantia welche von ungeheurer Schwere, wie wohl die Terra sein kann. Avaritia, Diszonancia et Lethargia ad conclusio.

Bemerkenswert ist in diesem Contextum, dasz sich eine aehnliche Teilung der widernatuerlichen Formen auch bereits Climorhas These ueber Verstuemmelung der westlichen Waelder wieder findet, so dasz ich mich hier bekraeftigt fuehlen will. Da wir nun also die widernatuerlichen Elemente naeher kennen, gilt es uns naeher zu beschaeftigen mit jenen Creatures, welche diese Elemente incorporieren und im Kleinen wie im Groszen in uns wirken, kommen wir mit der Eszenzia, dem Urstoff, all zu sehr zusammen.

Hier moegen wenige Worte nur geschrieben stehen und ich will zitieren aus jenen alten Riten des Ratmath An Burgia, Hohepriester Acrulons zu Zeiten Uspians von Limest. Dieser spricht also in seiner Prophezeiung von der Rueckkehr der dunklen Eszenz, wie folgt. Und da waren drei Wesen, welche sein Innerstes verkoerperten. Jedes von solch schauderlichem Anblick, dasz ich hiervon nicht will kuenden, sondern nur die Worte meines Herren wiedergeben, der sich dem ueber widersetzte.

Als das erste Wesen ihm entgegentrat, fluechtig wie die Luft, da sprach er. Dies ist das Eine, welches zum Licht strebt und doch niemals das Licht sein kann. Wisze, es ergreift Besitz von deinem Verstand. Verinnerlicht sich in dir. Wird dein Blut und



dein Geist. Nimmt alles in Besitz von dir, auf das auch du zum Licht strebst, welches du niemals erreichen kannst. Denn das Licht ist Acrulon und den Ewgen vorbehalten.

Und so gleich erblickte er die zweite abscheuliche und absonderliche Wesenheit und er sprach. Dies ist das Andere, welches in sich vereint, was nicht zu vereinen. Es zerstoert deine Sinne, da du es nicht begreifst und fuehrt dich an die Abgruende irdischen Verstandes. Halt dich fern von seinem marternden Klang. Es ist Ende und Anfang in einem. Schwarz und weisz.

Da aber erschien die dritte Brut und mein Koenig erkannte. Dies ist das Letzte, das sterbende Leben und das lebende Sterben. Es steht am Ende aller Wege. Und wenn es auch still zu stehen scheint, so ist es ueberall und niemand vermag ihm zu entfliehen, der all zu nah an es gereicht. Wir werden es sein, und wenn auch nur fuer kurzen Augenblick, da die Goetter mit uns Erbarmen haben und uns erloesen. Und mein Koenig erkannte deszen schwarzen Unholds ganzes Wesen. Dies sind die Elemente der dunklen Natur, welche sich vor uns verkoerpert. Wehe denen, die dies eines Tages erkennen mueszen. Er ist sie im Ganzen. Pars pro toto. So denke ich, genuegt dieses Zitat um dem ehrenwerten Leser die Incorporati der Elemente der Eszenz zu versinnbildlichen. Und wie es Lehre ist in der Ars Alchemiae will ich jedem ein Zeichen zubilligen. Ich will beginnen mit der Avaritia und seinem Waechter, welcher zum Licht strebt, doch niemals das Licht sein kann. Dies sei fort an sein Zeichen.

Von den anderen will ich spaeter noch schreiben. Doch brauch mein Geist, ob dieser Abschauerlichkeiten Ruhe und Labsal.

### 3.2.11    Von den acht Signien

nd ich sah acht Signien, ein jedes grauenhafter als das andere und die Dunkelheit ward erwacht, als das letzte der Signien sich offenbarte. Und Pest und Leid und Tod kamen erneut ueber die Welt und Verzweiflung ueber die Menschen. Und selbst der Himmel zitterte unter der Last, die auf die Kinder der Unendlichen gekommen ward.

Und ich sah zwei gewaltig Waagschalen in den ewigen Hallen der Unendlichen. Die eine ward aus purem Golde, mit edlen Steinen verzieret und so rein und klar geformt, wie nur die Unendlichen es vermoegen. Die anderen aber ward aus Pech mit Schwefel ueberzogen, so als sei sie eben aus dem Schlund der Hoellen selbst entsprungen.

Und Maewon der Eine und ewige Hueter des Schicksals, Beherrscher der Magie nahm die Signien und legte sie in die Schalen, je danach ob sie gutes oder schlechtes verheizen, ob sie geschehen oder nicht.

Und Acrulon, der ewige Goetterfuerst, Sohn des einen Lichts, Herrscher ueber die himmlisch' Ebenen liesz seinen Blick schweifen auf die Schalen und die Erde. Und er sah, wie seine Kinder vergingen in der Flut der Finsternis, als die Pest erwacht. Dunkelheit umgab sein Werk und sein Zorn ward unermeszlich grosz und so sprach er zu Maewon.

Maewon, Hueter des Schicksals, Beherrscher der Magie, sende den Kindern Rat, ob dasz sie eingedenk werden der Gefahren, welche die Signien, die du erschaffen in unendlich weisem Entschlusze, in sich tragen.

Dies will ich tun mein Koenig, antwortete Maewon Doch

wisze, dasz schaendlicher und truegerischer Plan ersonnen von der Dunkelheit, um der Signien habhaft zu werden und ihr Werk endgueltig zu vollenden. Lang schon hat sie sich von uns abgewandt. Und unsere Kinder nicht vermoegen der wahren Bedeutung zu erkennen, denn allzu gering ihr Geist und ihr Gedanke ist gegenueber der Finsternis.

Da trat Myrna, liebende Mutter, Herrin der Gerechtigkeit, mildtaetige Helferin in der Not in den Kreis. Und Traenen sie vergoszen, als sie sah, was mit den Kindern mocht geschehen. Und sie sprach zu ihrem geliebten Maewon.

Maewon, mein Mann, so sende den Menschen drei Siegel zu jedem der Signien, auf dasz sie das Nahen derselben erkennen und danach handeln moegen, um ihr verderblich Schicksal abzuwenden.

Und so tat Maewon, wie ihm geheiszen, denn die Liebe zu seiner Frau und seinem Koenig waren unermeszlich, wie auch die Liebe zu seinen Kindern, welche von der Dunkelheit bedroht. Und zu jedem der Signien er drei Siegel geschmiedet, welche kuenden und offenbaren des Schicksals nahen Lauf. So seien es achtmal drei der Siegel und je ein Signum bis die Finsternis dem irden Grab entsteigt...

### Vom ersten Signum

Iso kam ich zu dem goldenen Kind, welches ruhte auf seinem einfachen Lager und da es nicht erwachte, legte auch ich mich zur Ruh, denn lang war der Weg gewesen. Ploetzlich aber, mitten in der Nacht ich erweckt von leiser, sanfter Kindesztimm‘ nah an meinem Ohre. Und da ich aufblickte, sah ich das Kind an meinem Bette stehen und es sprach zu mir:

„Koenig, wieder bist du zurueckgekehrt, um zu erfahren, was des Schicksals Faden sei. Doch wisze, dasz was du nun hoerest nicht fuer deine Sinne, sondern fuer die deiner Kindeskindes ist bestimmt. Denn wenn die Dunkelheit naht, wird Zweifel ob-siegen und Wahn herrschen in ihrem Geist und Herz...

Das Buch des Schicksals ward mir heut Nacht eroeffnet, und das erste Siegel des ersten Signums ward gebrochen.

Ich sah einen Weisen, einen Alten, gut in seinem Herzen, doch von Wiszbegier geplagt. Daher er geschloszen finstren Pakt mit jener Pest, die auch dein End schlieszlich wird besieghen. Lange Zeit er seines Lebens gefristet, bis zu jenem Tage, da der letzte Zug vollfuehrt. Und er zurueckkehrt an den Ort des Paktes zu ueberlaszen seinen Geist und seine sterblich Huell, jenem welchen sie ‘Morbus Mund‘ nennen werden, dem steinern‘ Prophet der ewgen Nacht. Sein Kampf vergebens, wird fortan er nicht mehr Augur geheiszen, sein Name ‘Morbus Aug‘ soll sein... dem nichts entgeht, was nah noch fern geschieht. Und Pesthauch wird ihn kuenden, seinen Namen, in alle Gegenden der Welt...‘Morbus Aug‘..

Sodann das zweite Siegel des ersten Signums ward zerbrochen und mir ward offenbar... Ein schaendlich elender Verraeter, Ver-

trauen nutzen, Schwuere brechend, die Splitter aneinander schmiedet. Die Splitter jener Kron, die ihr zerschlagen werdet, mein Koenig, auf dem Felde der Ehre, wo ihr sterben mueszt. Lange Zeit euer Blut in Vergeszenheit geraet, bis wieder gefunden durch den weisen Schluszu derer, welche zu Rate sitzen in Anatheyn. ueber dies einer ebenfalls der Finsternis anheim gefallen, obgleich sein Sinn ihn deszen truegt, so ist vorausbestimmt ihm grosze Stunde, in welcher gar wird er entscheiden, ob ruhmreich Sieg, ob schaendlich Niederlage soll zuteil werden, den seinen, welche mit ihm sind und ziehen.

Schlieszlich das dritte Siegel des ersten Signums ward gebrochen und ich sah... Die Thesys, gefangen bald im Schlund der ewgen Zeit vermag entrinnen ihrem duesteren Verlies, wenn gleich auch ungewisz, ob gut ob boese ihrer habhaft werden. Und Mensch mag ziehen seinen Rat und Schluszu aus diesem Buche, welches Ytalas, der noch geboren wird, ermordet durch Eschra - 'Morbus Antlitz' sei ihr wahrer Name - feige Hand, geschrieben auf Maewon's weisen und unerschuetterbar Entschluszu.

Und dies sei das erste Signum des Erwachens... Ein Stern wird vergehen am Firmament und stuerzen hinab, tief in die Waelder des verdorben Landes, wie einstmals die Finsternis gar selbst geborn am Anbeginn der Welt. Die dunkle Krone wird dann geschmiedet oder nicht, je ob Dunkel oder Licht obsieget. Sie zu vernichten einzig und allein das Maszu der Dinge sei und schwer soll wiegen ein Verlust in der Waagschale des Schicksals. Und 'Morbus Hand' wird wiederkehren, sie ist sein Feldherr, welcher reitet voran, die dunklen Heere in die Schlacht der Schlachten fuehrend. Und niemand vermag ihr zu widerstreben fuer lange Zeit... ihr, 'Morbus Hand'...“.

Und da ich diese Worte des Kindes vernommen, ging ich fort und liesz sie niederschreiben, um sie meiner Kindeskindern zu verkuenden, so wie es verheiszen worden war.

### Vom zweiten Signum

nd so schlief ich einige Zeit um Ruhe und Trost zu finden. Aber im Schlafe erschien mir das goldene Kind erneut und es sprach zu mir. Koenig, ich bin gekommen um dir vom Nebel zu berichten, welchen ihr Zukunft nennt. Ich schritt hindurch und folgte einem langen, schmalen Pfade bis zu einer Wiese. Dort sas ein Mann, ein Greis und ich ging zu ihm. Er sagte zu mir: Hoere Kind, was mir die Himmlischen offenbarten, hoere wohl und gehe zu deinem Koenig und kuende ihm hiervon.

Und das erste Siegel des zweiten Signums ward gebrochen.

Ich sah einen Edlen, einen Reichen. Einstmals jedoch allein von einfacher Geburt. Er herrscht ueber das Land, was dazumal war Mendreth geheissen. Doch toericht ist er und dumm. Ein Narr in seinen Mauern und in seinem Gewande. Denn in den Tagen des ersten Signums wird er in das Land der Gruenhaut ziehen, wird sie reizen, wird sie fordern bis aufs Blut. Mag seine Klinge auch noch so stolz und tugendhaft er fuehren. Nichts wird es ihm nutzen gegen den wilden, neu entfachten Hasz. Sein Stolz wird ihm sein Ende bald bereiten und Schande mag auf seinen Namen kommen, er, der so viel Leid nur seiner Habgier wegen hat herauf beschworen.

So dann das zweite Siegel des zweiten Signums ward zerbrochen und mir ward offenbar . . .

Ein alter Groszer, ebenfalls in Ketten, wie der Schattenprinz, wird sich seiner Feszeln entledigen. Sein einstges Ansinnen hat er aufgegeben. So gelangt er zu wahrhaft groszer Macht. Sein Zorn wird ueber jene kommen, die ihn so lang zum Narren hielten. Glaubten sie doch, dies ewiglich zu vermoegen. Er wandelt

zwischen den Welten, keine Mauer und kein Schild sind ihm ein Hindernis. So wird er jagen, wie er selbst einst ward gejagt.

Schliesslich das dritte Siegel des zweiten Signums ward gebrochen und ich sah . . .

Jener, der zu oberst in Anatheyn zu Rate sitzt, wird seinen Platz verlaszen, da der andere naht. Sein weiser Ratschluss wird fortan nicht mehr gehoert in jenen Hallen. Doch finsternen Plan hat er eronnen seine einstge Macht wiederzuerlangen und Rache zu nehmen. Wieder andere vormals wird er in das versunkene Land gehen und sich zu Nutzen machen, was einstmals der andere erschaffen hat in Liebe zu jener ungeliebten Schwester im hohen Bunde.

Und dies sei das zweite Signum des Erwachens . . .

Ein gruener Sturm wird kommen. Er bricht vom Osten her ueber das Land. Ungestuem, ungezuegelt und erfuellt von unbaendigem Hasz. Nichts wird dem Gruenblut vorerst Stand halten, wenn es aus den tiefen Mooren und Suempfen seiner Heimat den Doerfern und Staedten der Menschen entgegenstrebt. Und dem Schatten solcherart ein neuer Buendner ungewollt angetragen, da der Feind des Feindes ein Freund ist. Wehe den Menschen!

In diesen Tagen aber, voller Tod und Wut, wird das guelden Antlitz des Goetterdieners in eurer Kind Hand gelangen oder nicht, je ob Dunkel oder Licht obsieget. Die golden Fratze des zwiegespaltenen Betruegers zu laeutern einzig und allein das Masz der Dinge sei und schwer soll wiegen ein Verlust in der Waagschale des Schicksals. Und jenes verfluchte Fleisch wird jener Goetzendiener rufen. Jenes, das nicht vergehen mag im Sturm der Zeit, gefeszelt einstmals an Myrns einsam Traen. Und



so jagt jene Brut erneut die Kinder des Goetzen. Jene, welche selbst der Tod fuerchtet und welche man die Lok Ashtar nennt.

Dann aber mein Koenig ging ich fort, um zu euch zu gelangen. Und ich verstand, dasz der Alte nicht blind war, denn vieles hatte er gesehen, was mir verborgen gewesen bislang. Und als ich erwachte war niemand um mich.

Ich aber liesz die Worte des Kindes niederschreiben, um sie meinen Kindeskindern zu verkuenden, so wie es verheiszen worden war.

**Vom dritten Signum**

nd solcherart stand ich auf den Zinnen meiner Burg und blickte beharrlich hinab in die Brandung des Ozeans, denn Trauer hatte mein Herz umgeben, ob all jener schicksalhaften Kunde. Doch wie das Rauschen des Meeres in meinem Herzen widershallte, ward es, dasz Raum und Zeit um mich vergingen, gleichsam dem Falken, welcher ueber das Land fliegt. Und unten auf den Klippen erblickte ich das Kind, der tosend Gischt und tobend Brandung trotzend und seine Worte drangen an mein Ohr.

'Koenig, hoere was mir widerfahren in den Tagen, die vergangen seit ich zuletzt bei euch war. Als ich schlief in den Weiden meiner Heimat, drang ein Wind zu mir aus fernem, fremden Lande. Und als ich erwachte, vernahm ich tausend tosende Stimmen, gleichsam den Seelen der Verdammten, die in ewiger Kaelte gefangen sind. Und Schmerz durchdrang mich und ich fuehlte ihr Wehklagen. So sprachen sie. . .

'Hoere Kind, was uns die Ewgen, die uns verdammt, offenbarten, hoere wohl und geh zu Deinem Koenig und kuende ihm hiervon.

Das Buch des Schicksals ward heut uns offenbar, und das erste Siegel des dritten Signums ward gebrochen.

Die Sonne, die dem Schlueszel dient und der Baum, auf dessen Wurzeln einstmals die Bruecke ward errichtet, zueinander finden, doch noch im Verborgenen. Ungesehen und ungehoert von denen, die ihnen dienen und denen, denen sie ihren Dienst erweisen und ihre Pflicht erfuellen. Und das versunkene Land mag dann seinen Platz beanspruchen.

Sodann das zweite Siegel des dritten Signums ward zerbrochen und uns ward offenbar... Eine Grosze wird fallen aus fernem Reiche. Dort sitzt sie zu Rat auf jenem jung erbauten Throne mit ihresgleichen. Durch den Krieg wird sie geadelt. Eine Schneiderin war sie einst, bis ihr Volk sie ruft. Trotzen wird sie dem verfluchten Fleische, wie auch der Versuchung durch ungekannte Macht. Und grosz sind ihre Entbehrungen in unserem Lande. Ein Seelenband lang schon zertrennt und doch ungebrochen, so wird sie eingehen in der Ewgen Fluten Strom. Ihr Tod aber ungesuehnt, denn der Buendner aus fremden Landen den Pakt gebrochen und solch des Moorders' Kling entkommen. Serenia wird einer ihrer Namen sein. Schliesslich das dritte Siegel des dritten Signums ward gebrochen und wir sahen...

Fernab von jenen Feldern, wo die Schlachten toben, ward dem Schattenprinz ein unerwartet Geschenk dargetan. Dorthin in das Land des gueldnen Roszes, wo zuvor ein Bund von Menschenkindern ist geschloszen und jene von reinem guten Herzen einem falschen Freund getraut, kehren jene zurueck. Hinter gebrochenen Mauer finden sie den Pfad, geschaffen durch dem Wahn Anheimgefallenen, der sie mag leiten zu weiterem schicksalhaften Ort. Ein lichter Schein dem Verstaendigen den Pfad erleuchtet.

Und dies sei das dritte Signum des Erwachens...

Und die Stimme der Verzweiflung wird dreimal dann erschallen oder nicht, je ob Dunkel oder Licht obsieget. Ihren Klang zu hindern aber soll allein das Masz der Dinge sein und schwer soll wiegen ein Verlust in der Waagschale des Schicksals. Und 'Morbus Mund', der des Schatten Botschaft kuendet, wird niederkommen ueber das Land der Reiter, entledigt seiner stein-

ern' Feszel. Und seine Worte werden zu Tod und Verderbnis in den Seelen jener, die es wagen ihm zu trotzen. Und ihre Herzen, ergriffen von der Hoellen Botschaft, werden dunkel werden und seinem truegerischen Ansinn hoerig. Wehe denen, die solch erdulden mueszen. . . '

Dann verstumten die Stimmen und ich eilte zu euch. So wiszt ihr nun, was euren Kindeskindern mag widerfahren in fern-  
nen Tagen, jenseits der Schleier der Zeit.'

Dann erklohm die Flut die Klippe, auf welchem das Kind sich niedergelaszen und als die Waszer den Stein aus ihren Fes-  
zeln entlieszen, ward dort nichts, als der vom ewgen Meer geschlif-  
fene Fels.

Und da ich des Kindes Worte vernommen, entbrannte mein Herz erneut voll Trauer und voll Zorn. Doch liesz ich sie nieder-  
schreiben, um sie meinen Kindeskindern zu verkuenden, so wie es verheiszen worden war. Und darob unseres Geschlechts Ver-  
gaenglichkeit stets zu gedenken.

**Vom vierten Signum**

nd es kamen die Tage, da ich zur Jagd ausritt, um die Trauer ob der kommenden Tage aus meinem Herzen abzustreifen. Da ritt ich also mit den meinen und mein Bogen ward gespannt. Und als wir dunklen Wald betraten, da sah ich einen Wolf, der scharrt mit den Pranken, bereit ein hilfloses Geschoepf gar niederzustrecken. Und doch vermochte mein Pfeil des Tieres Hals zu durchschlagen, auf dasz er schmerzverzerrt zu Boden sank. Da erst erkannte ich des Wolfes vermeintliche Beute. Das Kind aber trat vor mich und ich erkannte es wieder und wie ich es so anstarrte, da erkannte ich neben ihm den leblosen Koerper eines Alten.

Und das Kind sprach zu mir. Koenig, so hast du mir das Leben geschenkt und dies will ich deinen Kindeskindern vergelten. So wisze, was ich erfahren, als ich in das Auge des Toten geblickt. Denn die Toten kennen alles, das Vergangene, das Gegenwaertige und das Zukuenftige. Ihre Augen sind wie ein Spiegel. Sie offenbaren dir ihr Schicksal und das der anderen, wenn man ihren Blick zu lesen versteht. So hoere, was ich sah ...

Das Buch des Schicksals ward dem Toten offenbart und das erste Siegel des vierten Signums ward gebrochen ...

Des Schlueszels Waechter wird gerichtet in jenen Tagen. Seine zwei Antlitze nur wenigen bekannt. Doch faellt kein Sterblicher das Urteil. Mag sein, dasz andere durch seine Zeilen stuerzen werden in den Tagen, die dann kommen.

So dann das zweite Siegel des vierten Signums ward zerbrochen und dem Toten ward offenbart ...

Der Schwan wird heimkehren. Reue und Busze zeugen seine

Worte und Vergebung erbittet er von jener, die Illustris einst vereinen wird. Mit geteilten Rufen wird er willkommen geheissen und der Krone einen Augenblick des Zweifeln abtrotzen. Und unter ihren Fluegeln vereint sie bereits Legionen, namhaft und auch niedrig.

Schliesslich das dritte Siegel des vierten Signums ward gebrochen und ich sah in seinen Augen . . .

Ein Bollwerk wird errichtet werden wider den Schatten. Umstritten ist es unter jenen, welche in Anatheyn zu Rate sitzen. Wer Recht behaelt, wird das Schicksal offenbaren. Doch ist das einer, der mit edler Zunge spricht. Gleichwohl besudelt sind seine Haende. Und so wird er ersuchen, den Stein, welcher dem Lichte Acrulons geweiht, zu verderben. Deinen Kindeskindern mag gelingen, sein Tun zu unterbinden oder nicht.

Und dies sei das vierte Signum des Erwachens . . .

Wenn eines dunklen oder lichten ewge Macht den Sitz des Auges bald durchflutet, durch Menschentat entfeszelt, des dunklen Prinzen Blick, gen Nord sich wendet oder nicht, je ob Dunkel oder Licht obsieget. Sein Lid zu versiegeln aber soll allein das Masz der Dinge sein und schwer soll wiegen ein Verlust in der Waagschale des Schicksals.

Und Morbus Auge, der Augur, der das Vergangene, das Gegenwaertige und das Zukuenftige in sich vereint, hat ersonnen truegerischen Plan seit Anbeginn der Zeit. Sein Augenlicht offenbart dem dunklen Prinzen Diener Kindeskind Plan und soll alles Tun und Streben ihm zu trotzen vergeblich sein. Und die, welche dir nachfolgen, werden erkennen, dasz die Zeit angebrochen, da seine Heere ueber ihr Land kommen. Dann, wenn die Hoffnung erlischt und alles entzweit wird. Wehe denen, die solch ertragen

werden.

So wiszet ihr nun, was euren Kindeskindern mag widerfahren in fernen Tagen, jenseits der Schleier der Zeit. Dies sind die vier Signien der Lakaien. Die Dienerschaft ist dann erwacht.

Und wie das Kind gesprochen, da stieg ein tiefer Groll in mir empor, ob all dieses uebels. Das Kind aber schaute mich an und fluesterte: Lebe um zu geben, gebe um zu leben. In anderen Gewaendern werde ich dir fortan begegnen und dir kunden von den letzten Signien. Lebe um zu geben, gebe um zu leben. Und wie das Kind gesprochen, da sah ich, wie es mit seiner Hand die Bestie beruehrte und diese sich erhob, als sei sie vom Tode noch einmal errettet. Und alsbald verschwand das Tier im dichten Gestrauch, da ich meinen Maennern Einhalt geboten. Das Kind laechelte und ich sah, dasz ich nach seinen Worten gehandelt, und es verschwand auf der Stelle. Und als ich den Toten dort ansah, da erkannte ich mein Ebenbild in ihm, in jenem alten Mann. Und ich erschrak und taumelte. Als ich erwachte aber, berichteten meine Getreuen, dasz ich gestuerzt, als ein Wolf mich angegriffen. Als ich aber von dem Toten ihnen kuendete, da sprachen sie, dasz da kein Leichnam gewesen sei, nie zu keiner Zeit.

Ich aber verstand, wer hier gelegen. Da lies ich die Worte des Kindes niederschreiben, um sie meinen Kindeskindern zu verkuenden, so wie es verheiszen worden war.





## Kapitel 4

# 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 Entferntheit 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 Öfteren 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 bössartige 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 Zauberhandlungen, welchselbige 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 Sternenkonstellationen 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. Beschwörungsauberei 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) Beschwörungsauberei 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 Kennt-

nisse 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 Opfergabe eines bestimmten, seltsamen, 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* *Dunkelelf*: *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: Elementarii Elementarii: 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: Scholar 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 spannungsgroß 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: Kampf magie Hexalogien: Wenn es die elementare Manifestation einer Zaubervirkung gibt, wieso soll nicht auch für jedes Element ein solcher Zauber existieren? Unter H. verstehen wir also, dass sich eine Zaubervirkung 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 Scholar an einer Akademie. Lizenzore: 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 Conjunctio: Beschwörungsmagie Magica Contraria: Antimagie Magica Controllaria: Beherrschungsmagie Magica Transformativa: 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 Scholaren anzunehmen und ein eigenes Siegel zu führen. Magister spectabilitas: Akademieleiter. Magnifizienz: 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. maestro 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 Ingredien-

zien basieren. (Alchimie) Niedere Daimonen: unterste Klasse der Daimonen. Novize: Scholar Obsekrator: 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. Scholar: (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: Scholar 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 Ma-

trix, 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. Thaumaturgom: 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: seltener 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

lorian 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 Akademie 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 Akademie 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 Akademie Clavis Mundi als Magus Minor. Seit dem lehrt und forscht 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 Akademie Clavis Mundi Grenzbrueckensis.