

Collectio de Theoria Magicae

In doctrinae

ex

Ordine pura Flammae

Meister

Isaac Leotaris Feuermähne



2. Auflage

Apologia

Dies sei die Rechtfertigung und Bestätigung des Zusammenstellers und Autors Isaac Leotaris Feuermähne, dass dieses jene Traktat mit dem Titel "Collectio de Theoria Magicae", welches da aus sechs Teilen besteht, die wie folgend benannt und dem Register anschließend aus seiner Feder oder den Federn der jeweilig aufgeführten Autoren der mit deren Namen gekennzeichneten Skripte entstammen, welche diesem Werke beigelegt worden sind und mit deren Einverständnis beigelegt wurden. Die zu nennenden Werke sind: Theoria generalis Magicae, Compendium de Formularum Magica, Compendium de Ordine pura Flammae, Chartus Portali, Essentias - Die Grundlage der Essentiallehre und dem abschließenden Appendix. Dies zusammengestellte Werk soll dem Sinne dienen, ein Lehr- und Nachschlagewerk zu schaffen, welches sowohl einen einfachen als auch erweiterten Einblick in die Kunst der Magie gewährt, sodass sowohl Schüler, Gelehrte, Magier, als auch Meister der magischen Kunst über dieses Werk ob dem Wissen, dass Magie unergründlich ist, ihren Horizont erweitern mögen. Jenes Werk, welches da benannt ist als "Theoria generalis Magicae" dient jedoch in erster Linie dem Ungerlernten, Interessierten und dem herangehenden Lehrling der Magie als Grundkonstrukt und Werkzeug, welches diese der Magie näher bringen soll. Weiterführend dient das Compendium de Formularum Magicae als Lehrwerk für die allgemeinen Wirk- und Spruchthesen der Akademien. Das Compendium de Ordine pura Flammae ist erweiternd ein Formelkompendium und Nachschlagewerk der Spruchthesis des

Ordens der reinen Flamme. Hier sei vorab dem geneigten Leser gesagt, dass dieses keinesfalls als Richtlinie anzusehen ist, sondern vornehmlich dem Beispiele für eine alternative Spruchthesis im Vergleich zu den allgemeinen Lehren der Akademien dienen kann. Das Chartus Portali ist weniger erdacht für den Lehrling als für den Meister, da dieses detailliert auf die höhere Kunst der Sphaerologie und Port-

almagie eingeht. Essentias - Die Grundlage der Essentialehre aus der Feder von Magister Morfeld Rabenstolz führt eine dieses Werk ergänzende Elementarlehre bei. Der abschließende Appendix setzt sich aus einem Reisebericht des Zusammenstellers, einer Abhandlung über Runenkunde und verschiedenerlei Texten, welche da aus anderen Federn stammen, zusammen.

o unterzeichne ich, Isaac Leotaris Feuermähne, Magus Minor, Porta Custo ad Pandor, Magus Analysis ad terra secundo Draconis, hiermit, mit diesen meinen Worten, dass zuvor Genanntes und Folgendes der Wahrheit entspricht.

Register

	Theoria generalis Magicae	18
I	Einleitung	20
II	Was ist Magie?	21
III	Wo ist Magie?	22
IV	Woher kommt Magie?	23
V	Magiefluss	24
VI	Das allgemeine Wirken von Magie	25
VII	Namensgebung der magischen Kraft	26
VIII	Die Farbe der Magie	27
IX	Magische Absonderung und Strahlung	28
X	Magie im Körper	30
XI	Auren	32
XII	Magiekundige und Nicht-Magiekundige	33
XIII	Magie aus der Sicht eines Magiekundigen	34
XIV	Magische Wesen und Kreaturen	34
XV	Manifestationen	35
XVI	Konstrukte	36
XVII	Elementare	37
XVIII	Götter	38
XIX	Avatare	39
XX	Das Speichern von magischem Potential	40
XXI	Magische Gegenstände	41
XXII	Klassifizierungen der Wirkformen	45
XXIII	Wirkformen der Magie	48
	Runenmagie	48
	Sigillenmagie	50
	Arkanismus	51
	Elementarismus	52

	Schamanismus	53
	Druidentum	56
	Mentologie	57
	Blutmagie	58
	Nekromantie	59
	Dämonologie	60
	Seelenmagie	62
	Chronomantie	63
	Antimagie	64
	Astromantie	65
	Portalmagie	66
XXIV	Weltentheorie	68
	Ebenen	69
	Elementarebenen	70
	Das Totenreich	71
	Die Ebene des Traumes	71
	Welten	72
	Weltenebenen	72
	Dimensionen	73
XXV	Der Astralraum	74
	Die Nutzung des Astralraumes	75
	Der Astrale Körper	76
XXVI	Magie als Bindeglied	78
	Risse	78
	Portale	79
	Beschwörungen	80
	Wahre Namen	80
XXVII	Anker	81
XXVIII	Einflüsse des Weltenwanderns	82
XXIX	Magie im Alltag	83
XXIX	Danksagung	85

	Compendium de Formularum Magica	86
I	Einleitung	88
II	Von Lehre und Doktrin	89
III	Die Struktur eines Zaubers	91
	Komponenten	91
	Gesten	91
	Formeln	92
	Thaum	93
IV	Die Worte der Macht	94
V	Zugrundeliegende Thesen	96
VI	Die Lehrlingsmagie	97
	Magie spüren	98
	Gift spüren	100
	Zaubertrick	102
	Inneres Feuer	103
	Feuerfinger	105
	Licht	106
VII	Die Allgemeinmagie	107
	Magische Waffe	108
	Magischer Riegel	111
	Astralsicht	112
	Alarm	114
	Magie aufheben	115
	Magische Suche	117
	Mit Toten sprechen	118
	Magiesicherung	119
	Magisches Schloss	121
	Schloss öffnen	122
	Magie binden	123
	Magie Identifizieren	125
	Beschwören	128
	Energiewall	129



Der Adept muss lernen die Magie zu beherrschen, auf dass nicht ihn die Magie beherrscht.

Lord Larodar Vendruchi

I

Einleitung

Dieses Skript beschäftigt sich mit den Grundthesen der Magie und dem Wirken von Magie selbst. Im Zuge dessen seien vielerlei Thesen genannt und in Beziehung gesetzt. Diese sollen einerseits als Beispiel dienen, andererseits auch alternative Wege des Wirkens von Magie aufzeigen. Des Weiteren soll dieses Skript eine um die Vielfalt der hier angesprochenen Thesen erweiterte Sichtweise aufzeigen und den geneigten Leser dazu anhalten, seine Sicht der Dinge gegebenenfalls zu überdenken und bestenfalls zu erkennen, dass die Magie eine Unzahl verschiedener Wege bereithält. Auch sei hier erwähnt, dass die Wege der Magie in ihrer Weitläufigkeit und Verzweigung nicht leichtfertig zur

Gänge beschritten werden können, da sie nicht nur hoch komplex, sondern auch ständigem Wandel unterworfen sind. Somit sind die Thesen, Annahmen und Schlussfolgerungen dieses Skriptes ob ihrer Absolutheit rein subjektiver Natur und es sei dem geneigten Leser gestattet - vielmehr wird es sogar gewünscht - diesen Thesen im Verlaufe des Daseins als Scholar und Gelehrter eigene und neue Wege hinzuzufügen und diese zu ergründen, so diese die Ethik der Magie nicht ad absurdum führen. So möge der Leser dem Pfad der Magie mit Bedacht folgen und hierbei bedenken, dass jenes Wissen, welches auf diesen Seiten gesammelt ist, auch von kritischer Natur sein kann.

VIII

Die Farbe der Magie

Magie als elementare Kraft in Reinform ist zu flüchtig, als dass es möglich wäre, deren Farbe zu bestimmen. Die einzige Möglichkeit, die Farbe zu bestimmen, besteht darin, diese künstlich zu sammeln und zu stabilisieren. Dies ist nur mit der Hilfe eines Magiewirkers möglich. Alternativ besteht die Möglichkeit die Farbe durch eine natürlich vorkommende Quelle, also eines Nexus welcher offen zu Tage tritt und von solcher Intensität ist, als das Magie die dominante Kraft ist zu bestimmen.

Doch beide, sowohl die natürliche Quelle als auch der Magiewirkende, beeinflussen unbewusst die Magie trotz der Absicht etwas Reines zu schaffen. Wobei dies bei der Quelle auf die Umgebung und den Ursprung der Quelle zurückzuführen ist und bei dem Magiewirkenden auf die Vorstellungskraft und dem eigenen Bild von Magie.

Arkan-Magier, welche sich in der Ausübung der magischen Kraft in ihrer Reinform schulen, also nur mittels Kraft ihres Geistes ohne Zuhilfenahme von Elementen Magie beeinflussen, offenba-

ren ihre magische Kraft meist bläulich oder violett. Diese Farben werden von einem Großteil des allgemeinen Volksmundes auch als Farben der Magie angesehen. Einer These folgend, hat sich dieses Bild vor sehr langer Zeit in verschiedenen Welten herauskristallisiert und durchgesetzt, sodass der allgemeine Volksmund dieses übernommen hat und so die folgenden Generationen dahingehend beeinflusst hat und das sowohl Blau als auch Violett als Farben der Magie angesehen werden.

Genau wie die reine magische Kraft werden auch Kräfte aus anderen Quellen, beispielsweise aus göttlichen Quellen mit Farben in Verbindung gebracht. So wird göttliche Kraft meist als weißes oder gelbes Licht dargestellt oder wahrgenommen, während die dunklen Künste, unter die unter anderen Nekromantie, Dämonologie und Blutmagie fallen oft mit dunklen Farben wie schwarz oder im Falle der Blutmagie mit rot assoziiert werden. Unabhängig davon ist es dem Wirkenden selbst überlassen, wie sich seine eigene Magie manifestiert.

X Magie im Körper

Diese These sieht eine direkte Verbindung zwischen dem magischen Potential der Welten und dem magischen Potential in einem Körper. Das heißt, dass Lebewesen, welche von Orten stammen, die in der Nähe von starken magischen Quellen liegen oder welche gar aus Welten kommen, die ein höheres magisches Potential aufweisen, ebenfalls ein höheres magisches Potential aufweisen. Zum Einen, weil sie als Kinder ihrer Welt, also als Teil der Welt, der sie entstammen, einen Teil dieser Kraft selbst beinhalten und zum Anderen, weil die Ausstrahlung der magischen Quellen direkten Einfluss auf die Umgebung und damit auch auf das Leben in deren Umgebung hat. Dadurch kann das Potential der Lebewesen in direkter Nähe zu starken magischen Quellen ebenfalls höher sein. Auch kann ein Lebewesen, welches von einer Welt stammt, welche über ein höheres magisches Potential verfügt, durch das Reisen in ein Land mit geringerem Potential, geschwächt oder krank werden oder je nach Potential sogar für eine Gefahr des Gleichgewichts in der Welt werden. Dies ist jedoch von der Physiologie des Lebewesens und des-

sen Beziehung zur Magie abhängig. Gleiches, was für magisches Potential gilt, gilt ebenfalls für Resistenzen. Als Beispiel hier seien diverse magische Wesen genannt, welche von ihrer Art her eine „natürliche“ Resistenz besitzen, beispielsweise Riesen oder Drachen und auch einige Magiewirker, die durch kontinuierlichen Kontakt zu Magie oder Elementen eine gewisse Resistenz zu diesen entwickelten. Unabhängig von ihrem eigenen Potential besitzen jede Lebensformen abhängig von ihrer Physiologie diverse „Kraftpunkte“, „Kraftknotenpunkte“, „Fokuspunkte“ oder auch „Chakrapunkte“ genannt. Vom Humanoiden ausgehend gibt es auch hier diverse Theorien, was die genaue Anzahl und deren Position angeht. So spricht man in einigen Welten von 7 Chakrapunkten, in manchen nur von einem Hauptknoten und mehreren kleineren Knoten und in wieder anderen Welten von gewissen Bereichen im Körper. Ungeachtet der genauen Anzahl kann eine Lebensform lernen, diese zu nutzen. Dies kann mitunter unbewusst geschehen, aber auch bewusst antrainiert werden. Punkte, die hierbei bevorzugt werden, sind in diesen Fällen abhängig

von der Präferenz des Lebewesens und der Lehrweise und dem Verständnis des eigenen Körpers. Auch kann die Kraft, die in diesen Punkten gesammelt wird, nicht nur für magische Zwecke dort konzentriert, sondern kann von dort auch für körperliche Anstrengungen fokussiert werden. Jedoch setzt sämtliches Fokussieren eine willentliche Anstrengung und ein hohes Maß an geistiger Kraft voraus, um in diesen Punkten Kraft zu Bündeln und dort zu halten.

Das Wirken und Arbeiten mit Magie sorgt dafür, dass der Körper des Wirkers durch das stetige Konzentrieren von magischer Kraft zu dieser affiner wird und es diesem nicht nur leichter macht auf diese zuzugreifen, sondern sich hierüber auch sein magisches Grundpotential erhöht. Was den Einfluss von Magie im Körper angeht, so sorgt das erhöhte Potenzial meist für eine erweiterte Lebensspanne, Resistenz gegen leichte Krankheiten und kann meist ungewollt auf die Physiologie des Lebewesens Einfluss nehmen. Ergänzend zu Kapitel VI entzieht jeder gewirkte Zauber in Abhängigkeit von der Art des Wirkens dem Körper einen Teil seines eigenen Potenti-

als. Dies bedeutet, dass je mehr ein Magiekundiger aus sich heraus wirkt, desto mehr erschöpft dieser seinen eigenen Körper. So ist das Wirken eines Magiekundigen auf dessen eigenes Potential beschränkt und je nach Bezug desjenigen zur Magie wirkt sich der Entzug des magischen Potentials anders aus. So kann sich der Entzug in physischer oder geistiger Erschöpfung bis hin zum Verlust des Bewusstseins manifestieren oder andere Entzugserscheinungen aufzeigen. Da jedoch genannter Entzug für den Körper des Magiekundigen ein Ungleichgewicht darstellt und dieser als Teil des magischen Geflechts versucht sich selbst ins Gleichgewicht zu bringen, also sein Ursprüngliches für seinen Körper normales Potential zu erreichen, beginnt der Körper des Magiekundigen von alleine Potential in sich aufzunehmen. Dies kann bewusst durch Meditation gesteigert werden. Während der Magiebegabte schläft, ist diese Regeneration noch weiter gesteigert, da der Körper in dieser Ruhephase weniger Kraft verbraucht, reicht durchschnittlich eine Ruhephase von 7 Stunden aus um das magische Potential vollständig auszugleichen.

XVII Elementare

Elementare sind Manifestationen eines Elements. Sie können sowohl stofflich als auch nicht stofflich sein. Dies ist abhängig von dem jeweilig verkörperten Element. Elementare variieren von Welt zu Welt und Land zu Land, wie auch die Elementarlehren. Elementare entstammen hauptsächlich den Elementarebenen und gelangen über Risse im Gefüge oder durch Beschwörungen in die stoffliche Ebene. Es wird angenommen, dass die Intelligenz eines Elementars abhängig von dessen Macht ist. Aufgrund dessen verfügen Elementare in der Regel über festgelegte Hierarchien.

Wie in Kapitel 15 erwähnt, gibt es auch hier Theorien welche Dämonen als Elementare ansehen. Da es sich bei Elementaren um Extraplanare handelt und es diverse Konformitäten zwischen Elementaren und Dämonen gibt, ist es nicht verwunderlich, dass Theorien Dämonen als Elementare des Chaos ansehen.

Dem entgegen steht eine Theorie, welche Elementare oder Elementargeister überall und in allem sieht. Diese Theorie wird vornehmlich in den östlichen Gefilden der Mittellande vertreten. Dies überschneidet sich mit dem

Grundsatz Magie ist überall, da dieser Theorie nach die Elementargeister als Bewusstsein des Lebens und somit der Magie gelten.

Die meisten Manifestationen verfügen über eine geringe elementare Ausrichtung, da es nur sehr wenige reine Quellen der Magie gibt. Hiervon sollte jedoch Abstand genommen werden, diese als Elementare zu klassifizieren, da ihr Kern zu einem Großteil magischer und nicht elementarer Natur ist.

Es ist wie auch bei Manifestationen möglich Elementare künstlich zu schaffen. Dieses gestaltet sich ebenso schwierig. Zwar mag das Erschaffen der Hülle und des Bewusstseins leichter sein, doch hier ist zu bedenken, dass den Elementen Gemütszustände zugeordnet sind, beziehungsweise zugeordnet werden können. Dies findet mitunter seine Bestätigung in den Wesen der Elementare. So muss ein Feuerelementar, welches künstlich erschaffen wurde, zumeist kontrolliert und gezügelt werden, da dieses aufgrund seines feurigen und zornigen Gemüts zu einer Gefahr für dessen Umgebung werden kann. Natürlich trifft gerade genanntes nicht nur für künstliche Elementare zu.

Antimagie

Antimagie ist die Kunst des Wirkens gegen andere Magie. Sie dient dazu, gegen andere Magier vorzugehen und sie in ihrem Wirken zu behindern, sowie ihre gewirkten Zauber zu neutralisieren. Es ist jedoch fraglich, ob es sich bei Antimagie um eine eigenständige Wirkform handelt oder nicht, da sich die Antimagie, ob ihres Wirkens sowohl über die Arkanmagie, die Mentologie oder die Elementarmagie zusammensetzt. Unabhängig zuvor genannter Diskrepanz lässt sich die Antimagie in drei Bereiche einteilen: Der präventiven Antimagie, der intervenierenden Antimagie und der repressiven Antimagie. Die präventive Antimagie also das Hindern am Wirken von Magie kann entweder Offensiv über das Eindringen in den Geist des Wirkenden und dessen Beeinflussen oder Defensiv über das Wirken von sogenannten Bannzaubern, also das Schaffen eines Bereiches, in dem das Wirken von Magie nicht möglich ist, realisiert werden. Die intervenierende Antimagie, also das Hindern während des Wirkens von Magie, wird ebenfalls über

die Mentologie, aber auch über die Arkanmagie realisiert werden. So kann der Zaubernde mithilfe der Mentologie, während er den Zauber wirkt, beeinflusst werden oder aber es kann mithilfe der Arkanmagie in die Struktur des gerade im Entstehen begriffenen Zaubers eingegriffen werden und hierüber der Zauber selbst gestört und bestenfalls aufgelöst werden. Die repressive Antimagie, also das Wirken gegen einen bereits gewirkten Zauber, kann Mithilfe der Arkanmagie und je nach Beschaffenheit des Zaubers auch mithilfe der Elementarmagie gewirkt werden. Jedoch erfordert dies im Kampfeinsatz sehr schnelle Reflexe. Der Ansatz der Arkanmagie ist selbiger wie bei der intervenierenden Antimagie, also das Auflösen der Struktur des gewirkten Zaubers und der Ansatz der Elementarmagie ist der, der gegensteuernden Kraft, beziehungsweise der, des entgegenstehenden Elementes. Ebenfalls zur repressiven Antimagie zählt das Neutralisieren von magischen Gegenständen und Artefakten.

II Von Lehre und Doktrin

Nimmt man alle bekannten Zauberthesen der mittelländischen Akademien zusammen, so sind dies Lehren, die teilweise kritisch zu betrachten sind. In einigen Ländern ist Mentologie, Blutmagie oder gar Dämonologie und Nekromantie erlaubt, in anderen jedoch nicht. Die diesem Kompendium zugrunde liegende Doktrin des Ordens der reinen Flamme verbietet sämtliche Geistesbe-

einflussung, Dämonen oder Totenbeschwörung, Zeitmanipulation und Blutmagie. Auch ist das Wirken einiger Thesen dem Orden nicht möglich, da die Lehren des Ordens rein auf dem Feuelementarismus aufbauen. So werden folgende Thesen nur ob ihrer Auswirkung und groben Charakteristika in diesem Skript aufgeführt und nicht auf deren explizite Wirkthese eingegangen:

Alarm
Auftrag
Berserker I-IV
Binden
Blindheit
Dämonenauftrag
Dämon beschwören
Einfangen
Erwachen
Fluch
Freundschaft
Furcht
Götterfluch
Göttliche Weisheit
Krankheit
Lähmung
Magischer Segen

Mentaler Nagel
Mit Toten sprechen
Schlaf
Schmerz
Schweigen
Seelenspiegel
Todeshand
Vergessen
Versteinern
Verwandeln
Voodoo
Wahrheit
Wiederbeleben
Wunde zufügen
Zeitkontrolle
Zombie

Sollte der Leser dennoch nach dem tieferen Wissen der oben genannten Zauber dürsten, so sei an dieser Stelle, der Vollständigkeit halber, auf den Codex Prohibites von Magister Reinhold vom

Krähenfelde verwiesen, der sich mit diesen und anderen verbotenen Thesen beschäftigt. Somit sind die Zauber, welche im Detail in diesem Buch behandelt werden, folgende:

Abstand	Magischer Riegel
Astralsicht	Magischer Schutz
Eisatem	Magischer Zirkel
Energiebolzen	Magisches Schloß
Energiefeld	Magische Rüstung 1 bis 6
Energiehand	Magische Suche
Energiewall	Magische Waffe 1 und 2
Exorzismus	Meisterschutz
Feueraugen	Mentaler Dolch
Feuerball 1 und 2	Mentaler Bolzen
Feuerfinger	Metall erhitzen
Feuerschild	Regeneration
Flammenwaffe	Schloß öffnen
Gift neutralisieren	Schreckensbolzen
Gift spüren	Schreckenshand
Inneres Feuer	Schreckenswaffe
Kampfschutz 1 bis 6	Totaler Magieschutz
Körper heilen	Wunde heilen
Licht	Wunde verschieben
Lösen	Wiederkehr
Magiespiegel	Windstoß
Magiesicherung	Wunde übertragen
Magie aufheben	Zauber binden
Magie spüren	Zaubertrick
Magie zerstören	Zerstören
Magie identifizieren	Zweites Gesicht
Magischer Gegenstand	

V

Zugrundeliegende Thesen



en Zauberthesen dieses Skriptes, welche da nach Höhe des benötigten Thaum in den jeweiligen Kategorien sortiert sind, liegen die folgenden Thesen zugrunde:

- I. Magie ist eine elementare Kraft
- II. Magie ist Überall
- III. Magie strebt den Zustand des Gleichgewicht an
- IV. Magie verfügt über eine eigene Domäne/Ebene welche ein Spiegelbild der physischen Ebene ist, auch Astralraum genannt
- V. Jedes Lebewesen verfügt über eine Verbindung zu seinem Astralen Abbild, auch Silberfaden genannt
- VI. Jenes was in der Astralebene passiert geschieht auch in der physischen Ebene und umgekehrt. Dieses Prinzip wird auch actio = reactio genannt
- VII. Metall verfügt über geringes Eigenpotential und besitzt eine schlechte Leitfähigkeit
- VIII. Physische Körper sind jeglichem magisch geschaffenen Gewebe ob ihrer Struktur überlegen.
- IX. Jedes Lebewesen verfügt über eine Aura welche auf der Astralen Ebene sichtbar ist.
- X. Jedweder Körper kann ein gewisses Maß an Kraft absorbieren, ehe die Kraft diesen Körper beeinflusst.

VI

Magie Novici oder Die Lehrlingsmagie



Zaubertrick

Sinn und Zweck, wie der Grund für das Lehren dieser These, anleiten und ermuntern von seitens der Akademien, allen voran den arkanen Schulen, ist jener, dass diese These als Grundlage für das Kanalisieren und Wirken von Magie steht. So sollte der Adept sich gemäß den Akademien zunächst darin üben kleinere Effekte und Spielereien zu wirken, ehe er sich den richtigen Thesen widmet. Gerade bei jungen Adepten kann dieses spielerhafte Heranführen an die magische Kunst die Begeisterung und das Interesse fördern.

Die Wirkweise des sogenannten Zaubertricks umfasst sämtliche magische Spielerei, die dem Magiekundigen einfällt und mittels geringem Potentials realisiert werden kann. Angefangen von Kartentricks, über das Vorgaukeln von beispielsweise magischen Potential, das Sprühen von Funken bis hin zum Erleuchten von Steinen schließt dieser Zauber alles ein, wodurch es keine festgeschriebene Wirkweise gibt und keine explizit festgeleg-

te Wirkform. Aufgrund dessen wird in diesem Script lediglich jenes Wort der Macht genannt, welches für gewöhnlich für derlei Späße benutzt wird, was da lautet:

FHYRRLHEPHANTZ

und so viel bedeutet wie „überflüssiges Zeug“ oder „Unsinn“.

Dieses Skript verfolgt die Lehre der elementaren Evokation und nicht der der arkanen Implikation, weshalb folgend eine weitere These für das Heranleiten an das Wirken mit Magie aufgeführt wird, welche da als das innere Feuer benannt ist.

Interessanter weise bietet diese These auch einen offensiven nutzen in Kampfhandlungen. Das hervorrufen von Nasejucken oder magische Zwicken in die Backe ist nicht nur eine offensive magische Handlung, welche die Thesis des Magiespielges auslöst, sondern auch generell ablenkend ist was bei dem Wirken mit Magie schwerwiegende Folgen haben kann.

Abstand

Die Thesis Abstand sieht vor, wie die Betitelung vermuten lässt, jemanden oder etwas auf Abstand zu halten. Dies bedeutet Druck aufzubauen, welcher fokussiert gegen das Bestreben des Zieles, näher zu kommen, gesandt wird, um diesen wegzudrücken. Folgt man der gelehrten Komponentenwahl, welches da Kohlestaub oder ein Stück Kohle ist, kann man von einer erdelementaren Basis ausgehen, welche der arkanen These zugrunde liegt. Kohle ist der Grundstoff für Diamanten. Unter genügend Druck verwandelt sich Kohle zu diesem. So soll sich der Wirker darauf konzentrieren, so viel Druck wie möglich aufzubauen, um diese Kohle zu einem Diamanten zu pressen. Dass dieses mit 6 Thaum nicht möglich ist, welche für diese These berechnet wurden, versteht sich von selbst. Ist jener grad erreicht, an dem genügend Druck konzentriert, gilt es diesen gebündelt dem Ziel entgegen zu senden und aufrechtzuhalten.

Jener Druck vermag es, dass sich das Ziel nicht näher als auf schätzungsweise 3 Schritt dem Wirkenden nähern kann. Sollte hier etwas den Fokus stören und bei-

spielsweise etwas die Sicht versperren, verliert sich die Wirkung. Dies gilt auch für andere Körper, welche sich zwischen den Wirker oder sein Ziel schieben. Im Schlachtengetümmel findet aufgrund dessen diese Thesis weniger Anwendung. Hier wird der Windstoß präferiert, welcher sogar mit 2 Thaum weniger gewirkt werden kann.

Weitere Alternativen sind im Elementarismus zu finden. Luft sieht vor, im Vergleich zum Windstoß, welcher plötzlich und kraftvoll konzipiert ist, einen stetig stark wehenden Wind zu erschaffen, um das Ziel am Vorankommen zu hindern und ebenfalls Druck aufzubauen. Im Feuerelementaren wird hierzu Hitze genommen.

Weiterhin schützt diese These nicht vor Pfeilbeschuss oder anderweitigem Beschuss, da hier auch in der luftelementaren These der Wind zu konzentriert und fokussiert ist, als dass er Pfeile aufhalten könnte. So bringt es wenig, diese These gegen einen Magier oder Bogenschützen einzusetzen. Die bestimmte Sprachthese lautet:

**MAGIA MUTO ARAGH
DISCRIM MANI MOVO**

Flammenwaffe

Feuer, folge meinem Willen
und erfülle diese Waffe.
Mache sie dir zu eigen,
dass sie wird wie du.

Ermächtige sie,
dass sie möge brennen
wie du.

Umhülle sie,
dass sie gebäre Flammen
wie du.

Es ist mein Wille,
dass diese Waffe Feuer sei
und jenes Feuer diese Waffe.

Ignis, obedito meo numine
atque exsaturato ferrum ei.
Id asciscito,
ut erit ut tu.

Id autorizato,
ut flagret
ut tu.

Id circuminvovito,
ut flammis abortet
ut tu.

Mea auctorita est,
ut hoc ferrum incendium
atque illud incendium
hoc ferrum edit est.

Sigillenbasierter Schutzkreis vor Innerem

In meinem Namen,
auf dies Zeichen hin soll es sein.
Stehe unter magischem Schutz,
welcher verwoben mit den
Elementen
und verbunden mit den Welten,

auf das er einschlieÙe all

Magie.

~0~

Feuer.

~0~

was schadet.

Auf dies Zeichen hin soll es
sein.

In mei Nomini,
signo dato iat esto.
inter magica tutela es,
qui plexis cum
elementis
ad nexisque cum cosmis,

in includat omnis

magia.

ignis.

que oberint.

Signo dato iat esto.

XV Die Lager-Globulen

Von Xoras von Greifenweiler

Die Notwendigkeit und der Nutzen eines kompletten Lagers, angefangen bei einem Zelt bis hin zu mehreren mit Umzäunung, welches binnen kürzester Zeit und zur Gänze aufgebaut ist, erschließt sich von selbst. Diesbezüglich hat die Sphärologie große Fortschritte gemacht, über diese dieses Skript informieren soll. So ist es Voraussetzung zu wissen, was eine Globule ist. Sollte dies nicht der Fall sein, sei an dieser Stelle dies kurz zusammengefasst. Eine Globule ist ein in sich geschlossener Raum, in welchem andere Gesetzmäßigkeiten gelten als in dem ihm umgebenden Raum. So kann beispielsweise die Zeit in einer Globule langsamer oder auch schneller vergehen. Wasser dort eine andere Farbe besitzen oder Feuer ewig brennen. Solcherlei Globulen sind vornehmlich künstlich geschaffene, magische Konstrukte, welche vielerlei Zwecken dienen können.

Die Verbindung zwischen einem Lager und einer Globule stellt sich folgend dementsprechend von selbst logisch dar. So wird bei einer Lager-Globule ein fertig aufgebautes Lager in einer Globule eingeschlossen und mit der

Gesetzmäßigkeit versehen, dass dessen äußeres Volumen also eine handgroße Glaskugel ungleich des inneren Volumens ist und dort deutlich mehr Volumen besitzt und fassen kann. Dies folgt dem Prinzip des unbegrenzten Volumens in begrenztem Volumen, auch als unendlicher Beutel bekannt. Jedoch ist hier im Vergleich zu dem zuvor genannten Beutel das Volumen begrenzt und ein Zugriff von außen ist nicht möglich, da es sich wie zuvor erwähnt um eine Globule, also einen in sich abgeschlossenen Raum handelt. Dies ermöglicht es, das Lager unabhängig von seiner Größe und Gewicht leicht zu transportieren. Um nun das Zeltlager über den Transport hinaus nutzen zu können und ohne Zeitaufwand aufbauen zu können, bedarf es der kontrollierten Öffnung des abgeschlossenen Raumes. Hierzu sei gesagt, dass für dies diverse Zauber und Berechnungen aufgewandt werden müssen, um über diese den Auslöser, die Ausrichtung des Lagers, bis hin zur Befestigung der Erdnägel und dem Ausgleich lokaler Unebenheiten sowie dem Ausschließen von anderen Fehlerquellen zu reglementieren. Was nun die Nutzungsweise ei-

ner Lager-Globule angeht, so ist der Auslöser auch gleich dem Zerstören der Globule gleich, weshalb man im Falle der Lager-Globulen auch von Lager-Foki oder generell einem Fokus sprechen kann. So muss der Anwender, sollte kein fester Untergrund vorhanden sein, die äußere Hülle anbrechen, ehe er diese zum Zielort, also dem Ort an dem das Lager stehen soll wirft. Es gilt zu bedenken, entsprechend weit vom Aufbauort des Lagers entfernt zu stehen, da der Entfaltungprozess zu Schaden an Person und Lager führen kann, beziehungsweise führt. Was die Ausrichtung des Lagers angeht, so ist diese in den meisten Fällen gen die Richtung gerichtet, aus der die Globule geworfen wurde. Unebenheiten vermag eine standartmäßige Globule von bis zu 3 Metern a 10 Metern zum Quadrat auszugleichen. Der wichtigste Punkt neben dem gebührenden Abstand bei der Öffnung der Globule ist der sachgemäße Transport. So sollte die Globule stets in der ausgepolsterten Holzschatulle, welche man in den meisten Fällen bei dem Erwerb einer solchen Globule be-

kommt, belassen werden, bis diese benötigt wird. Sollte keine solche Schatulle im Erwerb mit inbegriffen sein, ist dringend dazu geraten dergleichen vorab zu besorgen.

Dem geneigten Leser mag ob dieser Beschreibung die hohe Komplexität des Ganzen aufgefallen sein, sodass neben den Kosten des Lagers auch die Dienste der beteiligten Magier und Sphärologen zu bezahlen sind. Es ist sowohl Vorteil als auch Nachteil, da dieser Bereich der Sphärologie noch viel Potential aufweist, welches es zu ergründen gilt. Dies spiegelt sich auch im Preis einer Lager-Globule wieder. So ist eine Lager-Globule, welche ein 4 Mann-Zelt, eine Feuerstelle, Holz für 2 Tage, Kochgestell, Topf und einer kleiner ausgehobenen Grube zum Erleichtern ab schätzungsweise 10 Gold zu erhalten. Sollte dies Skript des geneigten Lesers Interesse geweckt haben, sei ihm abschließend dazu geraten einen kompetenten Sphärologen aufzusuchen, von welchem er weitere Informationen bezüglich dieser hervorragenden Erfindung erhalten.

Dunkles Liedgut

Dedoch gab es auch Dinge, welche ich hörte und erfuhr, Lieder und Geschichten welche man mir erzählte. Man sagte folgendes Lied sei dazu gedacht, Kinder zu mahnen und zu erschrecken. Doch ich hatte da meine Zweifel. Jede Sage und Geschichte hat immer einen wahren Kern und ob der Existenz dieses dunklen Gesellen konnte ich mir sicher sein.

Der junge Schattentänzer

Wer tanzt bei Nacht auf den Gräbern herum?
Welch Schatten hält den Tod für dumm?

Es ist der junge Schattentänzer,
Schrecken aller Mittelländer.
Der da ruft die Toten herbei,
der da singt und lacht und tanzt dabei.

Ja, einen neuen Ort hat er gefunden,
wo die Toten nicht gebunden,
da schreitet er zum dunklen Werk.
Er den Toten die Ruhe verwehrt.

Es ist der junge Schattentänzer,
Schrecken aller Mittelländer.
Der da ruft die Toten herbei,
der da singt und lacht und tanzt dabei.

Ja, die Kapuze tief ins Gesicht gezogen,
wird heut Abend der Tod betrogen.
Begleitet von Gesang aus junger Kehle
als ob es gar nichts Schöneres gäbe.

Es ist der junge Schattentänzer,
Schrecken aller Mittelländer.
Der da ruft die Toten herbei,
der da singt und lacht und tanzt dabei.

So erzittert der Boden, die Erden erbeben,
als sich aus den Gräbern Gestalten erheben
ja, breites Grinsen das Gesicht verziert,
während der Schatten neue Kinder gebiert.

Ist es der junge Schattentänzer,
Schrecken aller Mittelländer?
Der da ruft die Toten herbei,
der da singt und lacht und tanzt dabei?

Ja, es ist der junge Schattentänzer,
Schrecken aller Mittelländer!
Der da ruft die Toten herbei,
der da singt und lacht und tanzt dabei!