

# Compendium de Formularum Magicae

In doctrinae  
ex  
Ordine pura Flammae

Meister  
Isaac Leotaris Feuermähne



1. Auflage

**Es sind nicht die Worte,  
welche Macht verleihen,  
sondern ihre Bedeutung,  
welche wir ihnen zuweisen.**

**Unbekannt**

# Register

I	Einleitung	6
II	Von Lehre und Doktrin	7
III	Die Struktur eines Zaubers	9
	Komponenten	9
	Gesten	9
	Formeln	10
	Thaum	11
IV	Die Worte der Macht	12
V	Zugrundeliegende Thesen	14
VI	Die Lehrlingsmagie	15
	Magie spüren	16
	Gift spüren	18
	Zaubertrick	20
	Inneres Feuer	21
	Feuerfinger	23
	Licht	24
VII	Die Allgemeinmagie	25
	Magische Waffe	26
	Magischer Riegel	29
	Astralsicht	30
	Alarm	32
	Magie aufheben	33
	Magische Suche	35
	Mit Toten sprechen	36
	Magiesicherung	37
	Magisches Schloss	39

### III

## Die Struktur eines Zaubers

**B**ei Zaubern handelt es sich um die Quintessenz von Ritualen. Ebenso wie Rituale bedürfen Zauber vorgegebene, beziehungsweise zugewiesene Handlungen, Komponenten, Gesten und Formeln sowie Kraftpotential, hier als Thaum bezeichnet. Genaueres siehe: *Theoria generalis Magicae* Kapitel VII "Magie als Element - Namensgebung der magischen Kraft". Hierbei ist es jedoch entgegen der Lehre der Akademien nicht abhängig von

der Historie und dem Zauber, sondern abhängig von der Präferenz und dem Magiewirkenden selbst. Somit ist es unerheblich, ob ein Zauber gesungen, geschrieben, gesprochen oder mit Komponente oder ohne, ob mit festgeschriebener Gestik oder nicht gewirkt wird. Entscheidend sind die Festigkeit, Sicherheit, Übung, der Willen und die Thesa des Wirkers. Nun folgend wird kurz auf die einzelnen Bestandteile eines Zaubers eingegangen.

### Komponenten

**K**omponenten oder auch Wirkfokusse sind als bereits vorhandene meist physische Körper jeglichem magischen Konstrukt überlegen. Sie können als Vorlage zur Imitation von Eigenschaf-

ten oder als materieller Kern zur Stabilisation eines Zaubers dienen, das Wirken eines Zaubers hierüber beschleunigen und zur leichteren Fokussierung beitragen.

### Gesten

**G**esten dienen zur Unterstützung im Wirkprozess eines Zaubers. So kann beispielsweise über die Hände des Wirkenden als Fokuspunkt das magische Potential leichter ausgesendet, verteilt und

gesteuert, sowie verwoben werden. Zumeist, indem der Wirker Kraft in seinen Händen konzentriert, diese dort freisetzt und hierdurch in der Lage ist, Magie zu fühlen und zu greifen.

## 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.

## Zaubertrick

**S**inn 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 fest-

gelegte 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 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.

## Göttliche Weisheit



Wie das Erleben von Göttlicher Weisheit ähnlich wie das Erbitten eines Göttlichen Fluches als arkane, beziehungsweise vielmehr hermetische oder intuitive These betrachtet werden kann, ist zweifelhaft. So ist klar ersichtlich, dass das Erbitten von göttlicher Hilfe ein klerikaler Akt ist. Zwar mag es möglich sein, dass ein Meister der Meditation, welcher sich zurückzieht, um zu Meditieren, auf dass sich sein Geist weitert und er alles überblicken kann, zu einem ähnlichen Schluss kommt und man seine Weisheit als göttlich bezeichnen mag, doch erfordert dies, wie auch das Gebet, Opfern und das Bitten, um die Weisheit eines Gottes deutlich mehr Zeit als das Wirken einer einfachen These.

Natürlich ist es im Ermessen der Gottheit, ob sie ihre Weisheit teilt, wobei an dieser Stelle gesagt sei, dass sich auch Götter irren, oder ihre Gläubigen ihre Weisheit falsch interpretieren. Dies kann natürlich

auch dem Meditierenden passieren und sollten nicht genug Fakten vorhanden sein, wird dieser ebenfalls zu keinem Ergebnis kommen.

Ein hermetischer Ansatz, entgegen des intuitiven Meditationsansatzes, ist das Erweitern des eigenen Geistes mittels Magie, das sich das vorliegende Puzzle mit Brillanz erschließen mag. Hiervon sei jedoch abgeraten, da dies mitunter Folgen für den Geist des Anwenders haben kann und es ebenfalls nicht gesichert ist, ob die Klarsicht und Weisheit, welche sich erschließt richtig interpretiert wird. Gleich dem Götterfluch wurden Wörter der Macht und das Kraftmaß bestimmt, welche jedoch im Vergleich zumindest bei letzterem, dem hermetischen Ansatz, Anwendung finden könnten. So beträgt das berechnete Kraftmaß 10 Thaum und es wurden folgende Worte bestimmt:

VAS DEI MENTEM VAS DEI  
INTELLEX LOR INTELLEX  
KAL DEI

## Abstand

**A**ie der Name der These vermuten lässt, vermag die These des Abstands ein Ziel auf Abstand zu halten. So vermag sich das Ziel nicht näher als auf schätzungsweise 3 Schritt dem Wirkenden zu nähern. Sollte hier etwas zwischen den Wirkenden und dessen Ziel geraten und die Sicht auf dieses stören so verliert sich die Wirkung dieser These und muss neu gewirkt werden, weshalb diese These im Vergleich zu der These des Windstoßes weniger Anwendung findet. Im Feuerelementaren wird ein Ziel mithilfe von Hitze, welche diesem entgegen gesandt wird, auf Abstand gehalten. Wohingegen sich dem Arkanismus mehrere Optionen bieten. So kann dieser sich neben der Feuerelementaren These auch der Luftelementaren bedienen. Diese 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. Eine

reine arkane These kann über eine astral gewobene Barriere, welche dem Ziel entgegengestellt wird, realisiert werden. Weitere Gründe für die geringe Nutzung dieser These sind der im Vergleich zur These des Windstoßes gesteigerte Kraftbedarf in Höhe von 2 Thaum, welches den Gesamtbedarf auf 6 Thaum erhöht. Als Komponente wird hier des Meistens Kohle verwendet, welche genutzt wird, um die Handflächen in der Lage zu sein, die Kraft besser zu kanalisieren und die Verbindung zu den Elementen zu stärken. 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**



# XI

## Magie Influendi oder Die Beeinflussungsmagie



## Magischer Segen

**D**ie Benennung dieser These ist wohl mehr als unglücklich gewählt. Sie ist sogar blasphemisch. Es ist einem Magus oder Wirker schlicht unmöglich mittels Magie einen Segen zu erteilen, ohne in göttliche Sphären vorgedrungen zu sein. Ein Segen kann nur von einer Gottheit über einen ihm geweihten Priester erbeten werden. Wer einen Schutzzauber als Segen betitelt, der sollte sein bisheriges magisches Studium nochmal überdenken. Wobei ein Unwissender einen Schutzzauber, sofern ein Magus ihn nicht darauf hinweist oder sich unbedarft äußert, durchaus als Segen auffassen könnte. Sollte die Betitelung auf dergleichen Irrtum fußen, ist in jedem Fall eine Umbenennung vonnöten. Leider mag sich dies als schwierig gestalten, da sich dieser Irrtum bereits zu tief in der magischen Gesellschaft verankert hat. Dieses Lehrwerk sieht nichtsdestotrotz vor diese These als Geringen Magischen Schutz zu bezeichnen.

Es wird gelehrt, dass für diese These als Komponente ein heiliger Gegenstand benötigt wird. Dies weist noch viel deutlicher auf eine klerikale Praxis hin. Ein Magus welcher sich eines gottgeweihten Gegenstandes bedient, um einen Schutzzauber zu wirken, ist als Dilettant zu be-

zeichnen, da er hiermit ein Sakrileg begeht. Diese These, welche mit 4 Thaum einer anderen Person als dem Anwender einen zusätzlichen Schutz neben den anderen Schutzthesen ermöglichen und den Bezauberten für einen Kampf vor einem weiteren Schwertstreich schützen soll, ist demnach, was die magische Wirkweise angeht, nicht klar definiert. Es bietet sich an eine Modifikation an der These des Kampfschutzes vorzunehmen, dass diese nicht mit dem Kampfschutz oder den anderen schützenden Thesen kollidiert. Diese Modifikation kann über eine erhöhte Entfernung zum Körper und damit vorgelagerten Form des Kampfschutzes oder der Magischen Rüstung realisiert werden. Aufgrund der weiteren Entfernung zum Körper ist das Binden an den Bezauberten von erhöhter Schwierigkeit und es ist aufgrund der Entfernung nicht möglich einen stärkeren Schutz an dieser Stelle zu verankern. Was die feuelementare These angeht ist eine Modifikation des hereinbrechenden Feuers hin zu einer erhöhten Hitzeabstrahlung des Körpers in Betracht zu ziehen, welche die Luft um den Körper herum beeinflusst und in Bewegung versetzt, sodass es erst die Luft ist, welche den Schaden ablenkt, ehe die schlummernde Flamme von beispielsweise ei-

ner Magischen Rüstung erwacht und seine schützende Wirkung entfaltet. Hier ist auch eine Bindung an die Aura des Bezauberten vonnöten, um in der Lage zu sein, drohenden Schaden zu erkennen und dann erst aktiv zu werden, sollte sich dieser nähern. Interessanterweise weist die

festgelegte Sprachthese, mit welcher dieser "Segen" gesprochen werden soll, keine Referenz auf ein göttliches Wesen (DEI) auf, sondern soll mit nun folgenden Worten gewirkt werden.

IGNITIA MENTEM MAGIA  
SANCTUM

## Schweigen

**S**chweigen zählt zu den 5 beeinflussenden, beziehungsweise körperlich einschränkenden Thesen, welche ihr Ziel am Handeln hindern sollen. Neben Einfangen, Blindheit, Binden und Lähmung ist Schweigen gleichauf mit der These des Einfangens, was den Grad der Einschränkung angeht und deren Nutzen. Jemanden zum Schweigen zu bringen ist, gerade was den Einsatz dieser These gegen andere Magiewirker angeht, verheerend, insbesondere in Kampfsituationen oder Ritualen. Dieser körperliche oder aber alternativ auch geistige Be-

einflussungszauber hindert den Betroffenen so lange daran, wie er sich in Sichtweite des Wirkers aufhält, zu sprechen. Diese These wird auch gerne von Meistern bei ungehorsamen Lehrlingen als Züchtigungswerkzeug eingesetzt. Hier von sei an dieser Stelle deutlichst abgeraten. Die Akademien errechneten für diese These einen Kraftbedarf von 4 Thaum, zumindest insofern die These auf körperlicher Beeinflussung basiert. Die festgelegten Worte der Macht für diese These lauten abschließend wie folgt:

OPPRIMO INTELLEX MANI  
CREATURA

# Impressum

© 2021

Kim Dominik Fröhlich  
Schmalbeekstr. 11  
45475 Mülheim an der Ruhr  
kim.dominik.froehlich@gmail.com  
www.ein-tropfen-sarkasmus.de

## 1. Auflage

Illustrationen: **Melanie Phantografie**  
**Maurice Miklis**  
Lektorat: **Rebecca Lucania**

Unterstützer:

Hier könnte euer Name stehen!

Alle Zauber in diesem Buch sind angelehnt an das LARP Regelwerk "Liber Magicae" von Bianca Hötzel welches Copyright © 2001 des G&S Verlags ist.

An dieser Stelle möchte ich dem Verlag für seine Zusage danken, dass ich die Zauber für mein Werk nutzen darf.