

Djironnymas Gesamtwerk der Magie



Inhalt

VORBETRACHTUNGEN	5
Was ist Magie?.....	5
Arkane Strukturen	6
Manaenergie	7
Besondere arkane Strukturen	10
Manaquellen	10
Manaströme.....	11
Gebiete toter Magie.....	12
RUNENMAGIE.....	14
Runenschulen	16
Commotio	16
Transfreto.....	17
Pervestigatio	17
Desicio	18
Transformo	18
Runensprüche	19
Illusionsmagie.....	19
Bannmagie	21
Beschwörungsmagie	22
Angriffsmagie	23
Heil- und Unterstützungsmagie.....	25
Reise- und Bewegungsmagie.....	26
RITUALMAGIE	27
Grundelemente der Rituale.....	28
Das Zielobjekt	28
Der Zauberende	30
Der Ritualplatz	31
Der Ritualzeitpunkt	32
Die Ritualtechnik und Vorbereitung	33

Die Manaenergiequellen	34
Ritualtechniken.....	36
Der Elementarstern	36
Elfischer Ritualgesang	37
Blutmagie	39
Ritualschulen.....	44
Geistesmagie.....	45
Nekromantie.....	51
Elementarmagie	53
Naturmagie	59
Artefaktmagie	64
Bann- und Schutzmagie.....	65
Reisemagie.....	68
Dämonische Magie.....	69
Verwandlungsmagie.....	72
Illusionsmagie	74
Heilmagie	75
PHILOSOPHISCHE SCHULEN	78
Wissen ist Macht, Magie nach Lor Angur	78
Von der Herkunft der Magie	79
Vom Wesen der Magie	79
Vom Wirken der Magie	81
Von den Runen.....	87
Von den Ebenen	88
Die Macht des Gleichgewichte, elfische Auffassung von Magie	91
Elements and Energy	91
Balance, Harmony, and Frequencies	93
natural directed mana and force lines	95
Das magische Wasser, Echsen und Magie	100
Irmoroms Steine der Macht, Runenkult der Zwerge	104
Blut und Feuer, orkische Magie.....	108
Magie als Geschenk, der Alte Pfad der Magie.....	110

Einleitung

Dieses Buch ist als Überblick über die Grundlagen arkaner Theorie, als Begriffserklärung wichtiger Fachwörter und als Überblick zu den verschiedenen Einteilungsmöglichkeiten arkaner Gebiete gedacht.

Es eignet sich hervorragend als Einstiegswerk in die arkane Fachliteratur und ist besonders für Novizen der arkanen Kunst geeignet. Ich denke jedoch, dass auch erfahrenere Kollegen sich beim Lesen nicht langweilen werden.

Ich habe beim Schreiben versucht immer möglichst neutral zu bleiben und dafür vor allem bei der Beschreibung philosophischer Schulen der Magie auf mir bekannte Texte anderer Autoren zurück gegriffen. Dennoch empfehle ich vor allem jungen Lesern ihr Wissen auch aus anderen Quellen zu beziehen, selbst ich, der ich überzeugt bin mit mannigfaltigem arkanen Wissen ausgestattet zu sein, kann mir über viele Dinge nur Theorien bilden und nicht den Anspruch erheben die letztendliche Wahrheit zu kennen. So liest, was ihr in die Finger bekommt und zieht aus diesem und all den anderen Werken die Wahrheiten heraus, die euch allein am logischstem und weisestem erscheinen.

Djironnyma

Vorbetrachtungen

Was ist Magie?

Diese Frage beschäftigt die Sterblichen seit dem Anbeginn der Zeit. Es gibt hierzu ungezählte Ansichten, von fanatisch religiösen Irrglaube bis hin zu okkulten, an Wahnsinn grenzenden Theorien. Letztendlich liegt die Wahrheit wohl irgendwo dazwischen.

Auch ich kann leider nicht behaupten, die endgültige Antwort zu kennen. Ich kann lediglich meine Beobachtungen und Schlussfolgerungen wiedergeben, aus dem Studium der verbreitetsten Theorien und meinen eigenen Erfahrungen und Experimenten heraus. Es ist am Leser sich seine eigene Meinung darüber zu bilden.

Wie sieht meine Antwort aus? Magie lässt sich mit einer simplen Gleichung erklären, die Erklärung ihrer einzelnen Bestandteile ist hingegen komplexer.

Magie ist gleich dem Manipulieren von arkanen Strukturen mittels Manaenergie.

Es bleibt nun also zu erklären, was sind arkane Strukturen und was ist Manaenergie. So ist es meist in der Thaumaturgie, man klärt eine Frage und bringt zwei neue auf.

Arkane Strukturen

Arkane Strukturen werden oft als magisches Gerüst bezeichnet. Normalerweise sind sie für uns nicht wahrnehmbar. Einige Ritualzauber, Artefakte und Mutationen ermöglichen es jedoch sie zu erblicken. In solchen Fällen erscheinen sie als komplexe Netze, bestehend aus Verschlungenen, bläulich schimmernden Bahnen beziehungsweise Fäden.

Alles, gleich ob Wesen oder Objekt, das aus einem oder mehreren der fünf Elemente besteht besitzt eine eigene, spezifische und individuelle arkane Struktur. Arkane Strukturen ähnlicher Objekte weisen zwar typische und signifikante Merkmale auf, aus denen sich durchaus Rückschlüsse auf die Beschaffenheit und die Eigenschaften des Objektes ziehen lassen, aber quasi nie gleicht eine arkane Struktur der anderen, selbst dann nicht, wenn beide Objekte nach unserer normalen Sinneswahrnehmung identisch scheinen. Zur einzigen Ausnahme, den Runen, im nächsten Kapitel.

Die arkane Struktur steht in strengem und unmittelbarem Zusammenhang mit allen fünf Elementen. Beeinflusst man die arkane Struktur hat das zwangsläufig einen Einfluss auf die materielle und / oder auf die geistige Form des

Zielobjektes. Umgedreht verändert sich auch immer die arkane Struktur wenn sich die Elemente verändern.

Damit ist klar was magische Effekte sind, das verändern der arkanen Struktur. Formen wir einen Feuerball, so formen wir aus der arkanen Struktur der Luft beziehungsweise der Umgebung die eines Feuerballes.

Manaenergie

Was der gemeine Tölpel höchstens mit einem Manatrank in Verbindung setzen würde oder unwissend als Ausdauer eines Zauberers bezeichnet, ist wesentlich mehr als das. Manaenergie wird zum einen in den Bahnen arkaner Strukturen gespeichert, zum anderen ist es, in weitaus geringerer Konzentration, im freien Raum dazwischen zu finden.

Wann immer wir die Elemente verändern braucht dies eine Form von Energie. Für uns am deutlichsten wird dies durch Muskelkraft. Das Heben eines Steines erfordert Anstrengung, Energie. Auch wenn wir magische Effekte wirken wollen, also die arkane Struktur verändern möchten, so erfordert dies Energie. Diese Energie nennen wir Manaenergie oder meist einfach nur Mana.



Ein Zauber der einen magischen Effekt wirkt, nutzt das Mana aus seiner eigenen arkanen Struktur und verändert damit das Zielobjekt. Genauer betrachtet heißt dies, dass die Manaenergie in mehreren Strahlen aus der arkanen Struktur des Magiers schießt und in (meist bogenförmigen) Flugbahnen auf die arkane Struktur des Zielobjektes trifft. Durch das plötzliche Eindringen der Manaenergie in die Zielstruktur verändert diese ihre Form, je nach dem wie die Strahlen aus Manaenergie auf sie eintreffen, beziehungsweise sie aus dem Magier heraus geschossen, in spezifischer Art und Weise.

Bei diesem Prozess geht Manaenergie keinesfalls verloren. Sie dringt lediglich in die Zielstruktur ein. Jeder, der schon einmal direktes Ziel eines Zaubers war¹, kennt das Gefühl eines Kribbelns im ganzen Körper. Ein Zeichen dafür, dass die eigene Arkane Struktur für den Moment mehr Manaenergie speichert als für gewöhnlich.

Dieses Mana verweilt nicht in der arkanen Struktur des Zielobjektes. Sie verteilt sich recht schnell wieder in die Umgebung der Zielstruktur bis diese wieder ihr normales Maß an Mana fasst. Der Zauberer, der das Mana aus seiner arkanen Struktur gerade verloren hat, zieht neue Manaenergie wiederum aus der Umgebung seiner eigenen

¹ Sprich verzaubert wurde und nicht von einem durch einen Zauber erschaffendes Objekt getroffen wurde, also einen Feuerball oder ähnliches abbekam.



arkanen Struktur, bis auch diese wieder ihr normales Maß erreicht hat. Wobei anzumerken ist, das Mana deutlich länger braucht um in eine arkane Struktur zu wandern als aus einer heraus.

Wie viel Manaenergie eine arkane Struktur fassen kann, ist von vielen Faktoren abhängig, ihre Größe und Form sind die wichtigsten zwei. Wobei anzumerken ist, dass durch die mögliche extrem enge und verschlungene Faltung einer arkanen Struktur, die augenscheinliche Größe eines Objektes kaum etwas über die Größe seiner arkanen Struktur und damit über ihr Fassungsvermögen für Mana aussagt.

Wie schon angedeutet geht Manaenergie nie verloren. Genauso wenig kann sie erschaffen werden. Davon sind mir auch keine Ausnahmen bekannt und den Berichten und Legenden, von denen von erschaffen oder Vernichten von Mana gesprochen wird, sind dies Fehldeutungen oder schlichtweg Märchen.



Besondere arkane Strukturen

Ein paar arkane Strukturen unterscheiden sich deutlich von der Regel, so dass es sich lohnt sie gesondert zu betrachten. Dies sind Manaquellen, Manaströme, Gebiete toter Magie und Runen. Letztere werden in nächstem Kapitel besprochen die anderen drei will ich hier kurz erklären.

Manaquellen

Im Grunde genommen ist Manaquelle ein sehr irre führendes Wort. Wie angesprochen kann Manaenergie nicht erschaffen werden, folglich gibt es auch keine echten Quellen von Mana. Sogenannte Manaquellen weisen immer zwei signifikante Merkmale auf, aus denen ihre arkane Struktur besteht. Einem Zentrum und den Sammelbahnen. Das Zentrum ist eine meist kugelförmige, extrem komprimierte arkane Struktur die ein unwahrscheinlich großes Maß an Manaenergie speichern kann und diese, wenn sie vollkommen gefüllt ist in die nähere Umgebung abgibt. Die Sammelbahnen sind bis zu mehrere Meilen lange Fäden arkaner Struktur, die aus dem Zentrum der Quelle in alle Richtungen ragen. Sie ziehen Mana aus der weiten Umgebung der Quelle und transportieren es ins Zentrum.



In ihrer unmittelbaren Umgebung steht einem Magier ein höheres Maß an Manaenergie zur Verfügung, dies erleichtert vor allem rituelle Magie.

Manaquellen haben materiell stark unterschiedliche Formen und Größen. Felsen, Edelsteine, Bäume, Teiche oder andere kleine Gewässer sind die häufigsten Erscheinungsformen. Handelt es sich bei der Manaquelle um ein kleines Gewässer oder eine Pflanze, so regeneriert das Trinken von ihr beziehungsweise das Essen ihrer Frucht in raschem Maße die speicherbare Manaenergie des Konsumenten. Die Wirkung ist vergleichbar mit der eines Manatrankes.

Wegen ihrer Macht für Magier und ihrer Seltenheit sind sie oft umkämpfte Objekte. Da sie aber auch magische und unnatürliche Kreaturen instinktiv anlocken gibt es auf Illarion viele von ihnen die, von Herrscharen von Monstern bewacht, in Vergessenheit gerieten. Die größte und mächtigste aller bekannten Manaquellen findet man, wie sollte es anders sein, in Lor Angur. Nur durch sie ist es möglich die mächtigen Schutzzauber der Stadt aufrecht erhalten zu können.

Manaströme

Wie erwähnt besitzt alles was existiert eine arkane Struktur, bestehend aus vielen kleinen, verschlungenen Bahnen. Auch

unsere Heimatebene Illarion besitzt als ganzes eine solche Struktur die sie zusammenhält. Die einzelnen Bahnen dieser Arkanen Struktur sind so riesig, das sie uns als Manaströme bekannt sind.

Manaströme ermöglichen Zauberern, vor allem für rituelle Magie, aus ihnen Manaenergie zu ziehen. Ähnlich wie bei Manaquellen, wenngleich in geringerem Maße. Sie haben jedoch einen entscheidenden Vorteil gegenüber Manaquellen. Man kann an ihnen entlang rituelle Zauber leiten, also die Reichweite eines Rituals extrem erhöhen.

Ströme aus Manaenergie, die ein Magier bei einem Ritual abschießt, gleiten an entlang diese Bahnen um schätzungsweise die zehnfache Reichweite.

Dies sollte erklären, warum Punkte, an denen sich zwei oder mehr Manaströme kreuzen, so beliebte Ritualplätze und Standorte für Magiertürme sind.

Gebiete toter Magie

Durch magische Unfälle, wie missglückte Rituale, entstanden, sind die arkanen Strukturen der Umgebung in einem Gebiet toter Magie derart deformiert und zerstört, dass der Großteil der Manaenergie aus ihnen entwichen ist und in Strukturen und die Umgebung außerhalb des Gebietes gewandert ist.

In Gebieten toter Magie ist es absolut unmöglich Magie anzuwenden. Jedes Wesen oder Objekt, das sich in einem solchen Gebiet aufhält, verliert kontinuierlich Manaenergie, was in den allen Fällen nach einer gewissen Zeit tödlich beziehungsweise zerstörend endet.

Glücklicher weise sind Gebiete toter Magie äußerst selten, sollte man jedoch eines entdecken, sollte man es möglichst rasch wieder verlassen.

Runenmagie

Runenmagie umfasst alle Zauber die durch Kombination einzelner Runen gewirkt werden. Wir sprechen bei den Zaubern die durch Runenmagie gewirkt werden im Allgemeinen von Runensprüchen oder kurz nur Sprüchen. Der Magier konzentriert sich hierzu auf die Rune und spricht sie in der antiken Sprache laut aus.

Runen sind charakteristische arkanen Strukturen, die in der arkanen Struktur ihres Trägers, gewoben werden und ihm dadurch einen spezifischen, raschen Zugang auf Magie ermöglichen indem sie bei ihrer Anrufung die gespeicherte Manaenergie in speziellen Bahnen lenken. Runen sind die einzigen arkanen Strukturen, die sich gleichen. So weist die Rune RA bei jedem Magier die gleiche arkanen Struktur auf.

Wir kennen 28 verschiedene Runen, jede hat eine bestimmte Bedeutung, die Übersetzung vom Antik. Aus der Kombination der Runen ergibt sich dann eine Wortkette, die in ihrem Sinn dem arkanem Effekt nahe kommt. So ist es möglich einen Spruch den man nur hört und dessen Effekt man nicht sieht selbst dann in seinem Wirken zu deuten, wenn man ihn nicht kennt.

Rune	Bedeutung
KEL	Vogel / bewegen

RA	Feuer
HEPT	Eis
TAH	umkehren / bannen
PEN	Geist
LUK	Böses / aggressiv
MES	Licht / wohlige Wärme
ORL	Erschaffung
TAUR	Wesen / Kreatur
URA	natürlich / lebendig
IRA	unnatürlich / tot / untot
CUN	Wasser
SAV	Schutz
YEG	Gift
JUS	Wind
QWAN	groß / verstärken
SOLH	Erde
SIH	Heilen
FHAN	bringen / geben
LEV	verändern
FHEN	holen / nehmen
KAH	Nahrung / Essen
ANTH	statisches Objekt
DUN	flächig / ausbreiten
PHERC	verletzen / Schmerz
BHONA	lehren / beibringen
SUL	stehen / festhalten
LHOR	Illusion / täuschen

Runenschulen

Eine Unterteilung der Runenmagie erfolgt nach den dafür nötigen arkanen Fähigkeiten. Diese ergeben sich aus der Beobachtung, dass verwandte Sprüche bei häufiger Anwendung allesamt besser funktionieren:

- Commotio
- Transfreto
- Pervestigatio
- Desicio
- Transformo.

Commotio

Die Übersetzung von Commotio bedeutet „Zerstörung“, wie naheliegt umfasst diese Schule die meisten Sprüche aggressiver Natur wie Feuerbälle. Dabei muss der Schaden jedoch nicht direkt zugeführt werden oder der einzige Effekt sein, so gehören Giftbälle oder Blitze auch zur Schule der Zerstörung. Auch das Vernichten von weniger aggressiven Sprüchen, wie das Löschen von Flammen gehört zur Schule Commotio.

Fast jeder Magier beherrscht zumindest grundlegende Fähigkeiten in der Schule der Zerstörung, sie ist im Kampf unverzichtbar. Vor allem Kriegsmagier sind in den Sprüchen diese Schule sehr geübt.

Transfreto

Transfreto, auch Umkehrung genannt, beschäftigt sich mit einer recht kleinen Zahl von Sprüchen. Der Bekannteste ist die Heilung von Gift. Hierbei wird das Gift in seiner Wirkung umgekehrt und schadet dem Körper nicht weiter.

Da es nur wenige Sprüche dieser Schule gibt ist kaum ein Magier sehr weit in ihr ausgebildet.

Pervestigatio

Die Schule der Erschaffung, wie Pervestigatio übersetzt wird, beschäftigt sich in erster Linie mit der Beschwörung von Flammen, Eisflammen, Giftwolken und Erdwällen. Aber auch Heilzauber und das Öffnen von Portalen zählen zu dieser Schule. Pervestigatio ist mit Commotio die am weitesten verbreitete Schule der Magie.

Vor allem Heilmagier und Reisemagier sind in ihr geübt, aber auch Kriegsmagier sind mitunter äußerst fähige Pervestigatioanwender.

Desicio

Die auch als Herbeirufung bekannte Schule beinhaltet nicht nur die Sprüche zum beschwören (bzw. herbeirufen) von Kreaturen sondern kann in gewissen Rahmen auch Elemente herbeirufen, wie zum Beispiel bei Windstößen. Besonders beliebt in dieser Schule ist der Zauber der Eigenteleportation, bei welcher man sich selbst an einen anderen Ort beschwört beziehungsweise herbeiruft.

Gewisse Grundkenntnisse in Desicio beherrscht jeder Magier, besonders geübt sind in ihr jedoch Beschwörer und Nekromanten.

Transformo

Transformo wird mit Bewegung übersetzt und umfasst, neben Lähmung auflösenden Sprüchen, Sprüche die Dinge bewegen, so zum Beispiel Gegenstände zum Magier bringen oder Türen öffnen.

Aufgrund einer relativ geringen Anzahl von Sprüchen gibt es kaum Spezialisten der Schule Transformo.

Runensprüche

Die klassischen Runensprüche werden der Übersichtlichkeit wegen hier nach Wirkungsform eingeteilt. Wir unterscheiden in folgende Wirkungsbereiche:

- Illusionsmagie
- Bannmagie
- Beschwörungsmagie
- Angriffsmagie
- Heil- und Unterstützungsmagie
- Reise- und Bewegungsmagie.

Illusionsmagie

Illusionsmagie ist die Gesamtheit der Sprüche, die in Aussehen und Geräuschen andere Runensprüche imitieren. Der Magier erschafft hierzu durch das Wirken der Runen ein arkanes Muster, das dem des Originalzaubers zwar ähnelt, aber deutlich instabiler ist. Alle durch Runen gewirkte Illusionen zerfallen daher, wenn sie mit einem stabilem arkanem Muster kollidieren, wenn man so beispielsweise in eine Illusorische Flamme läuft verschwinde jene augenblicklich.

Die zentrale Rune in der Illusionsmagie ist LHOR. Alle Illusionen die auf Runenbasis wirken enthalten LHOR. Die Kombination von LHOR und TAH löst alle Runen auf.

Folgende Tabelle listet alle bekanten Illusionszauber auf, die durch Runen gewirkt werden können.

Runenkombination	Illusion
LHOR RA	Feuerball
LHOR HEPT	Eisball
LHOR YEG	Giftball
LHOR RA DUN	Fläche von Feuerbällen
LHOR HEPT DUN	Fläche von Eisbällen
LHOR YEG DUN	Fläche von Giftbällen
LHOR RA ANTH	Feuerflamme
LHOR HEPT ANTH	Eisflamme
LHOR YEG ANTH	Giftwolke
LHOR RA ANTH DUN	Feuerflammenwand
LHOR HEPT ANTH DUN	Eisflammenwand
LHOR YEG ANTH DUN	Giftwolkenwand
LHOR RA ANTH DUN SAV	Feuerflammenkreis
LHOR HEPT ANTH DUN SAV	Eisflammenkreis
LHOR YEG ANTH DUN SAV	Giftwolkenkreis

Bannmagie

Die hauptsächlich um TAH angesiedelten Sprüche dienen zum verbannen von Dingen. Im thaumatologischen Sinne zum Zerstören von arkanen Strukturen. Es ist auch möglich so die arkane Struktur von Dingen zu zerstören die nicht durch das Wirken von Magie entstanden sind. Dies findet seine praktische Anwendung vor allem in der Bekämpfung von Bränden. Anzumerken ist des Weiteren, dass Sprüche, die eine echte Flamme oder Wolke bannen würden, auch das illusorische Abbild vernichten. Umgedreht funktioniert dies natürlich nicht.

Hier ein Überblick über alle bannmagischen Runenzauber.

Runenkombination	Bann gegen
LHOR TAH	Illusionen
RA TAH	Feuerflamme
HEPT TAH	Eisflamme
YEG TAH	Giftwolke
RA TAH DUN	Fläche von Feuerflammen
HEPT TAH DUN	Fläche von Eisflammen
YEG TAHDUN	Fläche von Giftwolken
JUS FHEN ANTH KEL TAH	Portal
CUN SAV	Lagerfeuer
CUN SAV DUN	Fläche von Lagerfeuern

Beschwörungsmagie

Wir verstehen unter Beschwörungszaubern Sprüche, die mit TAUR und anderen Runen gewirkt werden und nur wie auch immer gearteten Kreaturen beschwören. Ich will hier erwähnen, dass es klar sein sollte, dass durch Runen gewirkte Sprüche keine Kreaturen erschaffen können. Sie rufen lediglich welche herbei, den heutigen Erkenntnisstand her aus nahegelegenen Halbebenen. Die hierzu zählenden Untoten sind thaumatologischen Untersuchungen nach seelenlos. Ethische Konflikte mit ihrer Herbeirufung sind demzufolge Unfug.

Oft wird auch das Erschaffen von Flammen, Giftwolken und Steinwällen zur Beschwörung gezählt. Grundsätzlich ist dies nicht falsch, ich zähle sie nach ihrer Wirkungsweise jedoch eher zu Angriffszaubern hinzu.

Folgende Beschwörungszauber sind uns bekannt.

Runenkombination	Beschworene Kreatur
URA TAUR	Nutz- oder Wildtier (Schaf, Kuh, Schwein, Hase oder Reh)
IRA TAUR	wehrloser Untoter (Skelet oder Geist)
URA TAUR LUK	Aggressives Monster (Insekten-schwarm, Riesenbiene oder Oger)
IRA TAUR LUK	Aggressiver Untoter (Mumie oder Skelet)

Angriffsmagie

Unter Angriffsmagie fasse ich nicht nur Sprüche zusammen, die dem Ziel direkt physischen Schaden zufügen, sondern auch all jene die es Offensiv oder passiv an Handlungen hindern oder diese definitiv gefährden. So also Beispielsweise auch das erschaffen von Felswänden.

Sprüche aus dieser Gruppe ähneln sich oft. Grundsätzlich verursachen ein Feuer- und ein Eisball ähnlichen Schaden. Die essentielle Frage ist jedoch die nach dem Gegner. Gegen ein Tier mit Fell ist natürlich ein Feuerball, gegen ein Feuerelementar ein Eisball die klügere Wahl. Welcher Zauber sich konkret in welcher Situation am besten eignet lässt sich nicht pauschal sagen. Hierfür sind zu viele Faktoren wie Erfahrung und Ausrüstung des Magiers wichtig. Zu entscheiden wann welcher Angriffszauber am Klügsten ist lässt sich nur durch Praxis erlernen.

Da Runenzauber im Laufe der Jahrtausende meist zu aggressiven Zwecken verwendet wurde verwundert es nicht, dass die folgende Auflistung der Sprüche die Größte ist.

Runenkombination	Angriffsspruch
SOLH ORL QWAN	Felsblock
SOLH ORL DUN QWAN	Felswand
SOLH SAV ANTH DUN QWAN	Felskreis
KEL RA	Feuerball

KEL RA DUN	Fläche von Feuerbällen
KEL RA QWAN	Explosion
KEL RA DUN QWAN	Fläche von Explosionen
RA IRA ANTH QWAN	Feuerflamme
RA IRA ANTH DUN QWAN	Feuerflammenwand
RA SAV ANTH DUN QWAN	Feuerflammenkreis
KEL HEPT	Eisball
KEL HEPT DUN	Fläche von Eisbällen
KEL HEPT QWAN	Eisblock
KEL HEPT DUN QWAN	Fläche von Eisblöcken
HEPT IRA ANTH QWAN	Eisflamme
HEPT IRA ANTH DUN QWAN	Eisflammenwand
HEPT SAV ANTH DUN QWAN	Eisflammenkreis
KEL YEG	Giftball
KEL YEG DUN	Fläche von Giftbällen
YEG IRA ANTH QWAN	Giftwolke
YEG IRA ANTH DUN QWAN	Wand aus Giftwolken
YEG SAV ANTH DUN QWAN	Giftwolkenkreis
PERC YEG	Wesen vergiften
PERC YEG DUN	flächig Wesen vergiften
SUL SOLH QWAN	Lähmen
JUS DUN	Windböe
JUS DUN QWAN	heftige Windböe
JUS PERC QWAN	Blitz
JUS PERC DUN QWAN	Fläche von Blitzen
JUS SOLH DUN ORL	Sturm
JUS SOLH DUN ORL QWAN	Großer Sturm

Heil- und Unterstützungsmagie

Die Spruchgruppe der Heil- und Unterstützungsmagie zählt neben den klassischen Heilsprüchen auch Zauber zu sich, die das Zielobjekt in irgendeiner Weise stärken, also auch beispielsweise sättigen.

Die hier erwähnten Sprüche heilen jedoch nur kleine und einfache Verletzungen. Größere und komplexere Wunden können nur mit Hilfe von Ritualen geheilt werden. Mehr dazu unter dem Kapitel „Ritualschulen – Heilungsmagie“.

Wir kennen in dieser Gruppe diese Sprüche.

Runenkombination	Heil- / Unterstützungsspruch
MES PEN	heilen
MES PEN DUN	flächig heilen
MES PEN SIH	starkes Heilen
MES PEN SIH DUN	flächig stark heilen
ORL KAH	sich satt zaubern
ORL KAH QWAN	sich sehr satt zaubern
SIH YEG	Gift heilen
SIH YEG DUN	flächig Gift heilen
KEL JUS QWAN	Lähmung aufheben

Reise- und Bewegungsmagie

Die letzte Gruppe umfasst alle Sprüche die einen selbst, eine anderes Wesen oder einen Gegenstand gezielt von einem Ort zum anderen bewegen.

Bei Portalen ist es nötig vor dem Sprechen der Runen sich auf den Zielort zu konzentrieren und ihn auszusprechen.

Uns sind die nachstehenden fünf Sprüche dieser Gruppe bekannt.

Runenkombination	Reise- / Bewegungsspruch
JUS ANTH FHEN	leichten Gegenstand hohlen
JUS ANTH FHEN QWAN	schweren Gegenstand hohlen
ANTH KEL	Türen öffnen oder schließen
JUS TAUR KEL	Eigenteleportation
JUS FHEN ANTH KEL	Portal öffnen

Ritualmagie

Die hier beschriebenen Ritualtechniken mögen für den neugierigen Thaumatologen zwar interessant sein, sind in der praktischen Ausübung aber Aufgrund ihres Anspruchs und Risikos nur den geübtesten Magiern vorbehalten. Das Lesen dieses Buches mag jenen die danach streben die hohe Magie zu beherrschen dienlich sein, ohne einen erfahrenden Lehrmeister jedoch, werden sie ihr Ziel nicht erreichen können. Es gibt Dinge zwischen Illarion und der Magie, die kein Autor in Worte fassen kann.

Grundelemente der Rituale

Alle Rituale setzen sich aus verschiedenen Grundelementen zusammen, die allesamt besondere Beachtung bedürfen. Allein ein Fehler in einer dieser Grundelemente bei der Ausführung eines Rituals oder das Fehlen des harmonischen Zusammenspiels aller Grundelemente verurteilt das Ritual als ganzes zum Scheitern. Diese Grundelemente sind:

- Das Zielobjekt
- Der Zauberende
- Der Ritualplatz
- Ritualzeitpunkt
- Die Ritualtechnik und Vorbereitung
- Die Manaenergiequellen

Das Zielobjekt

Das Zielobjekt eines Rituals bedarf einer Reihe von wichtigen zu klärenden Fragen. Die wichtigste ist, ob das Zielobjekt belebt ist. Beschäftigen wir uns der Einfachheit halber zuerst mit unbelebten Zielobjekten.

Unbelebte Zielobjekte besitzen in der Regel keinerlei natürlichen Schutz gegen den Einfluss von Magie auf sie. Eine

Ausnahme bilden hier nur Quellen von Manaenergie, die aber in gewissen philosophischen Schulen der Magie nicht einmal als unbelebt gelten, aber das würde hier zu weit führen. Fakt ist, ein gewöhnliches, unbelebtes Zielobjekt besitzt nur dann einen Schutz gegen Magie, wenn er ihr durch einen Zauber gegeben wurde. Dieser ist möglichst vorher zu brechen, es gilt grundsätzlich, einen bannmagischen Spruch zu brechen ist einfacher als zu versuchen ihn zu ignorieren beziehungsweise zu umgehen.

Belebte Zielobjekte, hierzu zählen auch Pflanzen, Insekten und selbstverständlich Tiere, verfügen alle ausnahmslos über einen natürlichen Schutz gegen magische Einflüsse. Es muss nicht extra erwähnt werden, dass es vor allem bei Pflanzen viele Exemplare gibt, deren natürlicher Schutz so gering ist, das er gegen Null geht. Dieser Fakt ist aber dennoch von daher interessant, als dass es erklärt warum es so einfach ist ein einzelne Pflanze zu verzaubern, aber so schwer einen ganzen Wald zu magisch beeinflussen, obgleich es kaum einen Unterschied macht ob man eine Hand voll Sand oder ein Meer aus Sand bezaubert. Bei belebten Wesen summiert sich deren magische Resistenz.

Bei komplexeren belebten Zielobjekten, also „intelligenten Wesen“ ist im Allgemeinen eine hohe wenn gleich stark schwankende Magieresistenz zu erwarten. Zwar gibt es hier auch rassenbedingte Unterschiede, jedoch sind die individuellen Schwankungen wesentlich größer, als das man

verlässliche Aussagen darüber treffen könnte, dass Angehörige bestimmter Rassen generell leichter oder schwerer zu verzaubern sein. Hinzukommt bei vernunftbegründeten Wesen das Streben danach, sich selbst zu schützen. Das heißt man muss ein solches Zielobjekt im Vorfeld möglichst immer auf eventuelle schützende Artefakte oder bannmagische Zauber hin überprüfen.

Wer den Schutz gegen Magie des Zielobjektes nicht überprüft oder unterschätzt riskiert nicht nur zu scheitern, sondern auch durch einen Rückwurf des Rituals selbst von dem Zauber getroffen zu werden.

Außerdem ist wichtig wo sich das Zielobjekt befindet. Hier gilt zum einen, je weiter entfernt, de so schwerer wird das Ritual, zu anderen erleichtert, beziehungsweise erschwert es das Ritual wenn sich das Zielobjekt in einem Gebiet mit besonders hoher oder niedriger Manaenergiekonzentration aufhält.

Der Zaubernde

Was sich in erster Linie recht simpel anhört ist dennoch nicht zu unterschätzen. Es ist nicht einfach nur die Frage danach, wie geübt der Magier in der jeweiligen Untergruppe der Ritualmagie ist, sondern auch wie sehr er mit den gegebenen Ritualtechniken vertraut ist. Auch einen starken Einfluss hat,

wie sehr dem Zaubern den das Zielobjekt vertraut ist. So kann zum Beispiel das Ritual des fliegenden Wortes auch einem vergleichsweise in Geistesmagie ungeübtem Zauberanwender leicht fallen, wenn ihm das Zielobjekt sehr vertraut und seit Jahren bekannt ist.

Nicht zuletzt ist die akute Verfassung des Zaubern den von enormer Bedeutung. Krank, verletzt oder anders Angeschlagen sollte niemand ein Ritual starten. Abgesehen davon, dass die nötige Kraft und Konzentration fehlt, kann auch schon ein kleines Niesen inmitten der Ritualformel erhebliche negative Auswirkungen haben.

Der Ritualplatz

Dem Leser logisch sein sollte, dass Rituale im Allgemeinen dort besseren Erfolg finden, wo eine besonders hohe Konzentration an Manaenergie herrscht, wie an Kreuzpunkten von Manaenergieströmen. Daraus folgt auch, dass Orte besonders geringer Manaenergiekonzentration das Ritual ungemein erschweren. An Orten toter Magie ist selbst dem mächtigsten Magier es unmöglich irgendein Ritual zu vollziehen.

Des Weiteren sollte der Ausgewählte Ort möglichst abgeschirmt von eventuellen Störfaktoren sein. Vor allem bei komplexen Ritualen oder wenn der Magier noch nicht sehr

ritualbewandert ist, können kleinste Störungen das Ritual empfindlich stören. Mitunter kann ein einzelnes Laubblatt, das auf eine Ritualzeichnung fällt, das ganze Ritual scheitern lassen. Was geschieht, wenn ein Lebewesen, sei es nur eine wilde Feldmaus, das Ritual stört, ist nicht vorhersehbar, aber immer schwerwiegend negativ für den Ritualablauf.

Der Ritualzeitpunkt

Der Zeitpunkt eines Rituals ist eher sekundär wichtig. Fakt ist, dass Ausführungs- und Wirkungszeitpunkt eines Rituals sollten möglichst nahe bei einander liegen. Alles andere erschwert das Ritual nur unnötig.

Lässt es sich nicht vermeiden, dass das Ritual lange vor dem Zeitpunkt der gewünschten Wirkung stattfindet, so ist anzuraten, zu versuchen die Wirkung nicht direkt zu verzögern, sondern eher zu versuchen die Wirkungsdauer des Rituals bestmöglich hinaus zu zögern. Was hiermit gemeint ist, will ich an einem Beispiel verdeutlichen. Angenommen das Ziel ist es, einen Geist zu beschwören, der zu einer bestimmten Zeit eine bestimmte Tat vollbringt. Hier ist es nun ritualtechnisch einfacher, den Geist zu beschwören und ihm eine Aufgabe zu geben, mit der er bis zu seinem eigentlichem Zwecke beschäftigt wird, als eine zeitversetzte Beschwörung anzustreben.

Im weiteren Zusammenspiel mit dem Ausführungsort des Rituals steht der Ritualzeitpunkt bei der Aktuell herrschenden Sternenkonstellation. Der genaue Einfluss von Mond und Sternen ist zwar thaumatologisch in seinen Details umstritten, seine Existenz aber frei von Zweifeln akzeptiert. Generell kann gesagt werden, dass ein voller, großer Mond, sowie das Sternbild des Magiers im Zenit die positivsten Auswirkungen auf Rituale besitzen. Negativ hingegen wirken sich Neumond sowie das Sternbild des Kriegers aus. Die Bewölkung, sprich also die Sichtbarkeit des Firmaments hat jedoch keinerlei Einfluss.

Die Ritualtechnik und Vorbereitung

Die meisten Rituale werden mit allgemeinen und in einander übergehenden thaumatologischen Techniken durchgeführt. Hierzu zählen beispielsweise der Elementarstern oder diverse Meditationstechniken für Magier und Zielobjekt. Spezifischere Ritualtechniken, die jeweils nur von kleinen Kreisen von Magiern angewendet werden, sind Blutmagie und Elfischer Ritualgesang. Jene spezifischen Ritualtechniken lassen sich untereinander nur schwer verbinden.

Verschiedene Rituale benötigen verschiedene, exakte und spezifische Vorbereitungen. Dies beginnt mit dem weit verbreiteten Ritus, vor dem Ritual ein Gebet zu sprechen, an den Explanetaren der Gott geheißen wird und der der

Untergruppe und der Wirkung des Rituals am vertrautestem ist. Für die tatsächliche Wirksamkeit eines Gebets, außerhalb einer Steigerung des Selbstvertrauens des Magiers, gibt es jedoch keine thaumatologisch fundierten Beweise. Andere Vorbereitungen richten sich nach der Ritualtechnik, Details dazu und zu den einzelnen Ritualtechniken im nächsten Kapitel.

Die Manaenergiequellen

Die Manaenergiequelle des Rituals ist vor allem soweit wichtig, als dass sie bei deutlichem Überfluss das Ritual vereinfachen und bei knapper Bemessung selbiges mit unter scheitern lassen kann. Vor allem kleinere, regulär vorkommende Schwankungen im Manaenergiebedarf sollten unbedingt im Sinne ihrer negativsten Verlaufsform mit eingerechnet werden. Ein Mangel an Manaenergie kann mit unter nicht nur zu einem ausbleibenden Erfolg sondern auch zu einem unvorhersehbarem Ergebnis inklusive katastrophaler Folgen führen. Erfahrungsgemäß sollte man für derlei Schwankungen daher die zu erwartenden Manaenergiekosten in der Kalkulation immer mit um einen Viertel erhöhen.

Umstritten, vor allem im thaumatologischen Sinne ist das Gewicht der Quelle der Manaenergie. Einige Magier vertreten die Ansicht, dass beispielsweise Manaenergie aus Blutmagie

sich nicht für ein Ritual eignet, dass das Wachstum in der Natur beschleunigt. Ich persönlich halte diese Ansichten zwar für moralisch und philosophisch sehr interessant aber aus professioneller Sicht und mit meinen Erfahrungen für unhaltbar.

Fest steht nur, dass es das Ritual erschwert seine Manaenergie aus verschiedenen Quellen zu beziehen. Diese Möglichkeit ist zwar immer noch empfehlenswerter, als das Risiko eines Mangels an Manaenergie auf sich zu nehmen, dennoch sollte möglichst immer versucht werden die Manaenergie aus einer einheitlichen Quelle zu beziehen.

Ritualtechniken

Es gibt einige Verfahrensweisen die sich bei fast allen Ritualen anwenden lassen um sie im Gesamten oder in einzelnen Grundelementen zu vereinfachen.

Die wichtigsten Ritualtechniken sind:

- Elementarstern
- Elfischer Ritualgesang
- Blutmagie

Der Elementarstern

Unter einem Elementarstern verstehen wir ein Pentagramm bei dem jeder Spitze ein Element zugeordnet wird. Die erste Spitze des Pentagramms steht für Geist. Hier steht oft der Magier selbst, das Element verkörpernd. Dann folgen rechts oben Feuer, rechts unten Erde, links oben Wasser und links unten Luft.

An den Elementaren Spitzen werden oft Gegenstände gelegt, die dem Element verwandt sind. Am besten eignen sich hierfür natürlich die passenden reinen Elemente. Aber auch Edelsteine in der Farbe des Elementes sind Gern genommen, hierbei gilt: Rubin für Feuer, Blaustein für Wasser, Diamant für Luft und Grünstein für Erde. Wenn der Magier selbst

nicht an der Spitze für Geist steht kann hier auch ein Schwarzstein oder aber geschriebener, wertvoller Gedanke, wie ein Gedicht als Gabe dienen.

Elfischer Ritualgesang

Diese Ritualtechnik ist wohl beinahe so alt wie die Magie selbst. Sie entstand lange bevor sich die Magier der Sterblichen zu organisieren begannen, zu einer Zeit in der alles, was man über Magie wusste aus dem Reich der Sagen, Legenden und Balladen stammte.

Bis aus äußerst rar gesäte Ausnahmen gibt es Ritualsänger tatsächlich nur unter dem Volk der Elfen. Dies hat zwei Gründe, zum einen werden alle Rituallieder nur auf elfisch gesungen, zum anderen dauert es mehrere Jahre auch nur ein einzelnes Lied zu erlernen.

Das kürzeste mir bekannte Rituallied hat eine Länge von zwei Stunden, das längste dauert von einem Vollmond zum nächsten. Bei den Liedern kommt es, auch oder gerade weil sie nicht in Antik gesungen werden, nicht nur auf den Text, beziehungsweise die Wörter an. Von mindestens ebenso essentieller Bedeutung sind Betonung der Wörter, die Länge der Pausen, sowie die Höhen und Tiefen der einzelnen Töne

und Silben. Von daher muss nicht erwähnt werden dass zur Anwendung eine ausgebildete und ausgezeichnete Stimme notwendig sind.

Die meisten Rituallieder beeinflussen die Natur. Neben einer Vielzahl von Wettergesängen wurden auch die alten Elfischen Baumstädte mit ihrer Hilfe geschaffen. Aber auch Naturgeister und andere magische Wesen lassen sich mit ihnen rufen.

Obgleich viel Mystik um den Ritualgesang betrieben wird können wir die Wirkungsweise heutzutage erklären. Basierend auf dem Wissen, dass jegliche Handlung in der materiellen Welt auch Einfluss auf die arkane Struktur hat, so haben auch Gesang und Töne einen, wenngleich minimalen, Einfluss auf die arkane Struktur. Durch die Länge und Spezifität der Rituallieder und durch die Verbindung ihres Sängers zur Magie lassen sich gezielte magische Effekte erzeugen. Hinzu kommt eine Stärkung des Selbstbewusstseins des Magiers. Es ist kein Geheimnis, dass es einem selbstsicheren und motiviertem Magier immer einfacher fällt arkane Strukturen zu beeinflussen, als einem von Zweifeln geplagtem Zauberer.

Manch einer mag Ritualgesang mit der Macht der Bardenlieder verwechseln. Ich will den Unterschied klären. Elfischer Ritualgesang manipuliert arkane Strukturen und damit die materielle Existenzform von Objekten

beziehungsweise Wesen. Bardenlieder, oder auch Bardenmagie wie sie oft genannt werden, hat immer nur Einfluss auf den Geist eines Wesens, wenngleich bei Meistern dieser Kunst einen unglaublich starken. Auch ist bei Bardenliedern der Einfluss von Text wichtiger und Melodien lassen hier Interpretationsspielraum offen.

Im Allgemeinen kann man sagen, dass es sich beim Ritualgesang um eine veraltete Ritualtechnik handelt, aus der Zeit als es noch keine wirklichen arkanen Wissenschaften gab. Auch wenn sie von vielen Elfen noch gelehrt und praktiziert wird, so empfehle ich jedem kurzlebigen Magier sich moderneren, klassischen Ritualtechniken zuzuwenden.

Blutmagie

Unter Blutmagie versteht der übliche Tölpel Rituale die in Verbindung mit veralteten Riten oder als bösartig definierten göttlichen Wesen stehen. Der Thaumatologe hingegen definiert als Blutmagie jedes arkanes Wirken, bei dem Blut eines möglichst magisch begabten Wesens, als zusätzliche Manaenergiequelle oder, seltener als Hilfsmittel zur Zauberfokussierung genutzt wird. An und für sich sagt Blutmagie also nichts über die Gesinnung des Anwenders aus, auch wenn zu sagen ist, dass man diese Form von Magie auf Grund ihrer Risiken häufiger bei den als Schwarzmagiern bekannten Zauberern findet, dies ist allerdings damit zu

begründen, dass sie im Allgemeinen höhere Risiken einzugehen bereit sind.

Wird Blutmagie als Manaenergiequelle genutzt, so ist dies zwar prinzipiell mit jeder zur Blutung neigenden Kreatur möglich, jedoch ist eindeutig zu sagen, dass sich in der Praxis nur magisch begabte eignen. Das Blut von gewöhnlichen Kreaturen ist arm an Manaenergie, daher ist die Ausbeute äußerst gering, was wiederum zur Folge hat, dass man eine Menge an Blut der Kreatur benötigt, die selbst unter Inkaufnahme von dessen Ableben kaum ausreicht. Es ist zwar anzumerken dass es möglich ist, das Blut mehrerer Kreaturen gleichzeitig zu verwenden, deren Nutzung sich jedoch erschwert, dies liegt in der Individualität einer jeden Kreatur und ihrem Blut begründet. Wie alles materiell existierende hat auch das Blut einer Kreatur eine spezifische arkane Struktur, jene ähnelt sich zwar bei Kreaturen gleicher Rasse, gleichen Geschlechtes und gleicher magischen Begabung, weißt jedoch dennoch Unterschiede auf, die groß genug sind um das Nutzen von Blut verschiedener Kreaturen zu erschweren.

In den Differenzen der arkanen Struktur des Blutes, liegt auch begründet, warum sich das Blut einer dem Zauberanwender ähnlicher oder gleicher Rassen besser eignet als das einer völlig anderen Spezies. Die logische und richtige Folgerung daraus ist, dass es zur Anwendung von Blutmagie kein besseres Blut gibt, als das eigene.

Der Effekt, der bei Blutmagie genutzt wird, ist es, dass Blut welches den Körper verlässt Manaenergie in die Umgebung abgibt. Da dieser Effekt jedoch begrenzt ist, und sich nicht verzögern oder aufhalten lässt, ist es nicht möglich, Blut abzunehmen und dies für spätere Zeiten aufzuheben. Wenn Blut als Manaenergiequelle genutzt wird, muss es ohne temporäre Verzögerung verbraucht werden, andernfalls ist es nahezu nutzlos.

Da Blut also möglichst frisch sein muss und optimal vom Zauberanwender selbst stammen sollte ist es folgerichtig, dass es für das Ritual das Beste ist, sich selbst die Adern im Vorfeld zu öffnen und das fließende Blut dann zu nutzen. Die geeignetsten Adern sind jene an den Handgelenken. Sie sind längst drei bis vier Finger lang anzuschneiden, es ist darauf zu achten die Klinge vorher zu Säubern und mit heißer Flamme zu reinigen, dies vermeidet spätere Vereiterungen.

Trotz der Heilungsfähigkeiten der meisten Magier ist das Gefahrenpotenzial hier offensichtlich. Viele Magier sind Verstorben, weil sie während der Anwendung von Blutmagie verblutet sind. Konzentriert auf das Wirken des Rituals spürt man oft die ersten Anzeichen eines extremen Blutverlustes nicht. Wer aber bei diesen ersten Anzeichen, weil er sie nicht bemerkt oder aber aus Leichtsinn, die Blutung nicht Stoppt gerät rasch in einen rauschähnlichen Zustand. Ohne ein Gefühl von Schmerzen wird man stetig immer schläfriger,

eine wohlige Wärme beginnt in einem Aufzusteigen, bevor man das Bewusstsein verliert und verblutet. Auf Grund dieses Risikos empfiehlt es sich bei der Nutzung dieser Ritualtechnik immer einen guten Heiler oder Magier dabei zu haben.

Das zweite Gebiet der Blutmagie, die Nutzung zur Zauberfokussierung, findet sich in den elfischen Lehren und denen Lor Angurs äußerst selten. Stärkere Verbreitung findet man in einigen Ausprägungen des orkischen Schamanismus. Es wird sich hierbei wieder die schon angesprochene Individualität der arkanen Struktur von Blut zu Nutze gemacht. Da keine arkane Struktur der anderen gleicht, können selbst kleinste Blutmengen eindeutig ihrem Besitzer zugeordnet werden zugeordnet werden. Die arkane Struktur von Blut zerfällt äußerst langsam, es ist von daher durchaus möglich es zu diesem Zwecke aufzuheben und erst lange Zeit später zu benutzen. In der Regel kann man davon ausgehen, dass die arkane Struktur von Blut sich zehn bis zwölf Jahre erhält, bis sie nicht mehr eindeutig zuzuordnen ist.

Bis dahin kann das Blut genutzt werden um das Zielobjekt bei einem Ritual zu definieren. Es ist eine unmissverständliche und sehr genaue Angabe, wesentlich bestimmter, als wenn lediglich ein Name oder ein persönliches Objekt zur Bestimmung des Zielobjektes benutzt wird. Von daher ist im Allgemeinen zu sagen, dass die Verwendung von Blut zur Fokussierung des Zielobjekts das Ritual deutlich erleichtert.

Die arkane Struktur des Blutes dient dem Zauber im übertragenden Sinne als Spur auf der er das Zielobjekt findet. Wie die Duftmarke für einen Spürhund, eine unmissverständliche Fährte.

Ritualschulen

Ritualmagie umfasst jegliche Form von komplexeren magischen wirken ohne das direkte Benutzen von Runen. Wobei oft Runenzauber Teil von Ritualen sind. Die Ritualmagie wird auch, mit recht, als hohe Magie bezeichnet. Im Gegensatz zur Runenmagie ist sie wesentlich mächtiger, jedoch auch wesentlich schwerer anzuwenden und deutlich gefährlicher. Nur sehr erfahrende Magier sollten sich mit ihr beschäftigen.

Ritualmagie Differenziert sich nach ihrem Wirken in folgende Untergruppen:

- Geistesmagie
- Nekromantie
- Elementarmagie
- Naturmagie
- Artefaktmagie
- Bann- und Schutzmagie
- Reisemagie
- Dämonische Magie
- Verwandlungsmagie
- Illusionsmagie
- Heilungsmagie

Diese Gruppen gehen oft ineinander über und lassen sich so genau nicht von einander unterscheiden. Auch kann es vorkommen das verschiedene Gruppen Teil eines Rituals sind.

Geistesmagie

Die Schule der Geistesmagie beschäftigt sich mit der Manipulation des Geistes des, logischer Weise belebten, Zielobjektes. Wir unterscheiden hier zwischen zwei Hauptarten, Zauber die gewirkt werden um einen spezifischen Effekt auf den Geist des Zielobjektes zu haben und Zauber, bei denen sich der Geist des Magiers mit dem des Zielobjektes mehr oder minder stark verbindet. Für beide Arten ist zu sagen, dass es bei der Geistesmagie mehr als in jeder anderen Schule darauf ankommt, dass sich das Zielobjekt nicht gegen den Zauber verwehrt.

Zauber der Geistesmagie, die einen bestimmten Effekt haben sollen, manipulieren den Geist des Zielobjektes meist kurzfristig und sehr spezifisch. Da sich das Zielobjekt des Zaubers wenn überhaupt meist erst hinter bewusst wird, ist seine natürliche Magieresistenz dagegen vermindert.

Rituale dieser Kategorie dienen Häufig als rasches Kommunikationsmittel zwischen Magiern über weite Distanz. Ganze Gespräche zu führen ist zwar aufwendig, Manaintensiv und ein anspruchsvolles Ritual für beide Magier, einzelne Wörter oder eine kurze Botschaft zu übermitteln zählt jedoch zu den Ritualen, die fast alle Meister der Magie beherrschen. Wie bei allen Zaubern der

Geistesmagie erleichtert es solcherlei Rituale ungemein, wenn der Magier das Zielobjekt gut kennt. Vor allem wenn man auf die eine oder andere Weise mit ihm magisch verbunden war, wie also Schüler und Lehrmeister beispielsweise, ist diese Form der Kommunikation vergleichsweise einfach.

Die hochkomplexe Steigerung dieser Form der Kommunikation ist die, vor allem von Elfen praktizierte, Übermittlung von spezifischen Träumen und Visionen. Der Zaubernde sendet dem Zielobjekt hierbei nicht einfach nur eine Nachricht, ein paar Wörter, sondern eine Flut von Bildern, Geräuschen, Gerüchen, Tastungen, Geschmäckern und sogar Gefühlen. Auch wenn man im Schlafe, durch die natürliche Entspannung des Körpers und Geistes, nicht über seine volle Magieresistenz verfügt, ist es Aufgrund der Menge und Komplexität der Übermittlung ein besonders schwerer Zauber. Selbst einem Spezialisten der Geistesmagie gelingt solch ein Ritual nur bei Zielobjekten die ihm bekannt sind.

Die direkte Manipulation eines Zielobjektes ist selbst einem geübten Magier nur bei einfach gestrickten Wesen möglich. Bis auf wenige, sehr einfältige, Ausnahmen bedeutet dies in der Praxis nur Tiere und ähnliche, halbzivilisierte Kreaturen wie Oger oder Trolle, wobei bei jenen auch wiederum Vorsicht geboten ist, gerade ihre Schamanen bilden hier deutliche Ausnahmen. Es hat natürlich keinen Effekt einem Tier, auch im Geiste, zu sagen es solle sich beruhigen oder vor Furcht fliehen. Hier muss der Magier dem Zielobjekt

Bilder und Gerüche vermitteln, die es wie gewünscht manipulieren. Die direkte Kommunikation mit Tieren ist eine Kunst, die nur Druiden und wenigen, erfahrenden Waldläufern vorbehalten ist.

Der zweite Teilbereich der Geistesmagie umfasst im Grunde genommen nur ein Ritual und dessen Ableitungen, das Ritual der Geistesverschmelzung. Es kann hier nicht oft genug betont werden, von welcher Wichtigkeit es gerade hier ist, dass das Zielobjekt mit dem Zauber einverstanden ist. Bei einem Zielobjekt das sich gegen die Geistesverschmelzung wehrt, ist das Scheitern des Rituals noch das geringste Übel. Der Magier der sich hierbei unterschätzt kann sich glücklich schätzen wenn er danach noch bei klarem und gesundem Verstand ist. Die negativen Auswirkungen auf die Geister von Zielobjekt und Magier sind enorm. Extreme und permanente Kopfschmerzen, Alpträume, Gedächtnislücken, Schizophrenie und Paranoia sind nur einige Mögliche Folgen.

Sind Magier und Zielobjekt jedoch erst einmal im Geiste verschmolzen, so sind die Möglichkeiten die der geübte Magieanwender hier hat mannigfaltig. Angefangen damit, das er jegliche Sinneseindrücke im Zielobjekt erzeugen kann und so auch all seine Erinnerungen mit ihm zu teilen vermag, ist es dem Magier möglich ganz gezielt Erinnerungen des Zielobjektes zu verändern oder gänzlich zu entfernen. Auch kann er ihnen neue schreiben. Anzumerken ist jedoch, dass es nicht möglich ist Gefühle des Zielobjektes

direkt zu manipulieren. Magier, die eine schöne Prinzessin mit einem Liebeszauber belegen, sind nichts weiter als Legenden. Es ist lediglich möglich durch gezielte Manipulation von Erinnerungen Gefühle zu beeinflussen, zu verfälschen, aber auch derlei Tricks werden die Stimme des Herzens niemals übertönen können.

Den erfahrensten Geistesmagiern ist es sogar möglich, wenn das Zielobjekt von schwachem Geiste ist, diesen ihrem Willen zu unterwerfen. Sie verändern den Geist des Zielobjektes während einer Verschmelzung so stark, dass es ihnen fortan nicht mehr möglich ist einen Befehl des Magiers zu verweigern. Jedoch gilt selbst hier, dass das Zielobjekt den Magier freiwillig Einlass in seinen Geist gewähren würde, aus verständlichen Gründen würde sich niemand freiwillig der totale Willen von jemand anderem unterwerfen. Von daher wenden viele Magier für dieses Ritual falsche Versprechen an die ihr Motive verschleiern sollen.

Zwei Beispiele zur Veranschaulichung:

„Ritual der Geistesverschmelzung

Dies ist das älteste bekannte Ritual. Erstmals Dokumentiert von dem Elfen Halben Funkelaug 4367 Jahre vor der Besiedlung Gobaihs. Bei diesem Ritual verschmilzt der Magier mit dem Geist seines Gegenübers. Sofern es sich jedoch um keinen sehr schwachen Willen des Gegenübers

oder einen besonders mächtigen Magier auf diesem Gebiet handelt, kann dieses Ritual nur Erfolg haben, wenn beide gewillt sind ihre Gedanken verschmelzen zu lassen. Anwendung findet dieses Ritual in verschiedenen Gebieten. So kann man mittels dieser Informationen, Erlebnisse und sogar Gefühle austauschen. Dies erlaubt sogar herauszufinden ob ein gegenüber die Wahrheit sagt oder lügt. Eine spezielle Anwendung findet das Ritual in der Heilung von Geisteskranken. Hierbei sei jedoch gesagt, dass es notwendig ist, dass der Magier nicht nur sehr mächtig sein muss, sondern auch den Erkrankten sehr gut kennt. Auch ist diese Heilungsform nicht ganz ungefährlich. Der Erkrankte kann noch tiefer in seinen Irrglauben verfallen und auch der Magier selbst kann psychische Schäden erleiden. Das Ritual verlangt höchste Konzentration von beiden beteiligten. Sie müssen sich gegenseitig berühren, wobei viele Magier ihren Stab als „Brücke“ benutzen. Der Ort sollte ruhig, warm und allgemein angenehm sein, wird das Ritual abgebrochen, so können beide Personen neben starken Kopfschmerzen auch von Alpträumen und Übelkeit geplagt werden. Es ist erforderlich sich nur noch auf sein gegenüber zu konzentrieren, hierbei können Verse, wie „Mein Geist sei dein Geist, sei dein Geist mein Geist.“ oder ähnliche, helfen, sind jedoch nicht zwangsläufig erforderlich. Oftmals helfen bildliche Vorstellungen, so stellen sich zum Beispiel viele Magier vor, dass sie durch einen zugewachsenen Wald zu einer hellen Lichtung müssen.

Letztendlich sei es jedoch angeraten sich das Ritual von einem erfahrenden Lehrmeister beibringen zu lassen.

Das Ritual des fliegenden Wortes

Bei diesem Ritual kann der Magier einer anderen Person eine Nachricht direkt in dessen Gedanken schicken. Der Magier muss hierzu die Person kennen, umso besser er dies tut, umso leichter wird ihm das Übermitteln der Botschaft fallen. Auch eine Rolle spielt wie lang die Nachricht sein soll, wie weit der Empfänger entfernt ist, ob der Empfänger ebenfalls Magie begabt ist, wie gut der Magier den Empfänger kennt und natürlich wie sehr der Magier in diesem Ritual geübt ist. So schaffen es zwei sehr fähige Magier (die sich gut kennen) mit Hilfe dieses Rituals selbst über größere Distanz zu Unterhalten. Im Gegensatz zu kurzen Nachrichten, kosten vor allem Gespräche über diesen Weg viel arkane Kraft. Das Ritual lässt sich am einfachsten vollziehen, wenn man sich auf den Boden eines vor allem akustisch ruhigen Ortes setzt. Es ist notwendig vorher in die Erde einen Kreis zu zeichnen (oder mit Sand zu streuen), in welchen man dann Platz nimmt. Sollte jene Person, welche die Nachricht bekommen soll, gerade schlafen, so erscheint ihr die Botschaft im Traum und sie wird sich nach dem Aufwachen mit Sicherheit daran erinnern. Kennt der Magier den Empfänger jedoch nicht gut genug oder er ist, aus welchem Grund sei dahingestellt,

verstorben, so wird er merken und wissen das seine Nachricht nicht ankam, wird jedoch nicht wissen warum.“

Nekromantie

Gleichfalls wie Blutmagie wird auch Nekromantie für eine erzböse Kraft gehalten. Diese Sichtweise ist ignorant. Auch wenn Nekromantie in der Geschichte Illarions oft zu leidhaften Zwecken genutzt wurde, bedeutet dies nicht, dass sie an und für sich bössartig ist. Nekromantie ist immer so gut oder böse, wie der Zweck, für den sie verwendet wird. Gleichsam einem Schwert kann man damit Leid schaffen und Leid verhindern.

Die Nekromantie wird auch die Schule des Todes genannt, dies sagt schon viel über sie aus. In der Nekromantie beschäftigt man sich mit dem Übergang vom Toten zu „Lebendem“ und umgedreht. Dies ist nicht mit Wiederbelebungen zu verwechseln, diese mächtigen Rituale zu vollziehen ist nur Priestern möglich. Nur sie können eine Seele aus dem Reich der Götter zurückholen. Die Nekromantie wandelt lediglich materiell existierende Dinge um. Deshalb ist die Formulierung zu „Lebendem“ mit Vorsicht zu betrachten. Genaugenommen existiert ein beschworener Untoter nur, er lebt nicht im eigentlichem ethisch religiösen Sinne, er besitzt keine Seele.

Beispiele für die Anwendung von Nekromantie sind:

- Wandeln von Totem in Untotes mit spezifischen Eigenschaften
- Wandeln von Lebendigem in Untotes
- Wandeln von Lebendigem in Totes

Das Erschaffen oder auch Beschwören von Untoten ist nicht mit dem Herbeirufen von Untoten zu verwechseln. Hierzu ist nur eine Runenkombination nötig. Dieser Runenzauber hat aber nur augenmerklich etwas mit Nekromantie zu tun. Er ist mehr den Runenzaubern gleichzusetzen die ebenso Schafe oder Insekten herbei rufen. Der Vorteil von nekromantisch erschaffenden beziehungsweise beschworenen Untoten ist, dass diese meist über eine deutlich höhere Intelligenz und verbesserte spezifische Eigenschaften verfügen. Jedoch ist zum Erschaffen eines Untoten immer Gebein, sprich eine Leiche notwendig, deren arkanes Muster während eines Rituals soweit verändert wird, dass sie wieder eine lebensähnliche Existenz hat. Ein untoter Körper nährt sich von der Manaenergie aus seiner Umgebung, sie gibt ihm die nötige Kraft zu existieren. Er muss weder Essen noch schlafen. Einige Untote vermögen nicht das Mana aus der Umgebung zu ziehen. Sie ernähren sich von der Manaenergie in frischem Blut und / oder Fleisch ihrer lebendigen Opfer.

In solch einem untoten Körper kann auch eine Seele ruhen, zum Beispiel wenn diese von einem Priester eingehaucht wurde, oder wenn der Körper unmittelbar nach dem Tod

umgewandelt wurde. Diese Umwandlung muss dann jedoch sofort erfolgen. Bereits wenige Minuten nach dem Tod ist die Seele sonst ins Reich der Götter übergegangen. Solche, sehr riskanten, Umwandlungen findet man aus verständlichen Gründen fast ausschließlich bei den sterblichen und kurzlebigen Rassen, die noch nicht bereit sind unsere Welt zu verlassen.

Elementarmagie

Eine der ältesten Ritualschulen ist die der Elementarmagie. Schon in meiner Jugend war das Wissen um die Elemente und ihre Anrufung von Magiern weit verbietet. Es gibt kaum ein Ritualmagier der in dieser Schule nicht Grundlegende Fähigkeiten besitzt.

Einen weit verbreiteten Irrglauben will ich vorweg ausräumen. Wenn wir von den fünf Elementen als solches reden und ihrer Anrufung so hat dies nicht zwangsläufig was mit den explanetaren Wesen die Götter geheißen werden zu tun. Jeden Zweifler daran will ich vergewissern, dass ich selbst schon Drow und Jünger des Wesens dessen Name nicht genannt wird sah, die mit äußerster Kunstfertigkeit auf Elementarmagie zurückgriffen.

Betrachten wir Elementarmagie aus thaumatologischen Gesichtspunkten, so ist es das Wirken von Magie durch die

direkte Manipulation eines oder mehrerer Elemente oder die Anrufung eines elementaren Wesens. Hierzu zählen sowohl große als auch kleine Elementare, als auch ihre schwächere Form die Djins. Die direkte Manipulation der Elemente würde beispielsweise bedeuten einen Feuerball nicht zu beschwören sondern ihn aus einer kleinen Flamme wie einem Lagerfeuer zu formen. Es liegt der Manipulation von Elementen zu Grunde, dass das zu manipulierende Element bereits in möglichst reiner Form vorhanden sein muss. Bestandteil vieler, vor allem komplexer Elementarrituale sind deshalb reine Elemente und Magier, die sich auf Elementarmagie spezialisiert haben, erkennt man daran, dass sie immer eben solche mit sich führen.

Die Anwendungsbereiche in der Elementarmagie liegen neben der Manipulation der Elemente zu meist aggressiven Zwecken auch in der Beschwörung von Elementaren um diesen spezifische - zu ihrem Element passenden - Aufgaben zu erteilen. Die Schwierigkeit liegt hier nicht nur darin, den Elementar aus seiner Ebene herbei zu rufen, sondern auch darin ihn zu dominieren. Viele Magier haben ihr Leben gelassen oder gingen in explanetare Gefangenschaft, weil sie nicht fähig waren den Elementar den sie riefen zu beherrschen. Hierfür gibt es praktisch keine anwendbaren Zauber, einzig das Verhältnis zwischen der arkanen Macht und der Dominanz des Magiers sowie der Macht des Elementares entscheiden dies. Trifft man einen Magier der neben reinen Elementen auch ein großes

Selbstbewusstsein mit sich trägt, kann man fast sicher seinen einen Elementarbeschwörer zu haben. Es wäre unklug mit jenen Streit zu suchen wenn man nicht selbst äußerst geschult auf diesem Gebiet ist.

Bei vielen Magiern bildet sich im Laufe ihres Lebens eine Affinität zu einem bestimmten Element heraus. Dies schränkt zwar die Vielfalt ihrer Fähigkeiten bei anderen Elementen ein, ermöglicht ihnen aber zu ihrem Element einen rascheren und einfacheren Zugang, sowie eine verbesserte Fähigkeiten Wesen ihres Elements zu beherrschen. Zudem haben sie deutlich mehr Erfahrung im Umgang mit ihrem Element und dessen Elementaren als andere Magier. Die meisten Magier tendieren, aufgrund der bei ihren Mäzen beliebten aggressiven Wirkung, zu Feuer. In Küstenregionen finden sich mehr Wassermagier und in Lor Angur sowie bei den Elfen viele Geistesmagier. Magier mit der Affinität zu Wind oder Erde sind eher selten aber nicht minder mächtig.

Ein mächtiges Ritual zur Beschwörung von Elementaren als Beispiel:

„Ritual zur vollständigen Elementarbeschwörung

Dieses Ritual dient zur Beschwörung eines Elementares jeder fünf Elemente, Erde, Luft, Wasser, Feuer und Geist. Anders als bei einzelnen, temporär verschobenen Beschwörungen

kann man bei dieser den Elementaren einen gemeinsamen Befehl erteilen, der dazu dient etwas besonders mächtiges zu vollbringen.

Selbstverständlich ist dieses Beschwörungsritual nicht nur wesentlich mächtiger sondern auch wesentlich schwieriger in der Durchführung. Generell zu sagen ist, dass eine solche komplexe Beschwörung selbst für einen sehr erfahrenen und geübten Ritualmagier nicht allein zu bewältigen ist. Zu empfehlen ist die Beteiligung von fünf äußerst erfahrenen Magiern, nur so kann ein verhältnismäßig gefahrloser Ritualablauf gewährleistet werden. Auch ist zu erwähnen, dass jeder der Magier zum Ritual ausgeruht und mental ausgeglichen sein sollte, es empfiehlt sich vorher zu meditieren.

Außerdem benötigt man für die Beschwörung der einzelnen Elementare je eine Opfergabe. Im Einzelnen bedeutet dies einen Rubin für Erde, die Feder eines Falken für Luft, eine reine Perle für Wasser, ein kupferndes Kleinod für Feuer und einen wertvollen Gedanken für Geist. Zu letzterem ist zu sagen, dass dies zum Beispiel ein kunstvolles Gedicht sein kann.

Sind Magier und Opfergaben beisammen, so suche man sich einen sicheren ruhigeren Ort möglichst nahe am gewünschten Ziel der Beschwörung. Am Ritualplatz ist ein besonderes, großes Pentagramm zu zeichnen. Es sollte fünf

Schritt im Durchmesser und an jeder seiner Spitzen ein kleines Pentagramm von fünf Fuß im Durchmesser haben.

Jeder der Magier nimmt sich eine der Opfergabe, die ihm möglichst zusagt (es sollte normal sein das mehreren oder gar allen das Element des Geistes am ehesten zuspricht, aber eine Einigung wird sicher möglich sein) und stellt sich, außen des großen Pentagramms, an eines der kleinen.

Mit der in der uralten Sprache gesprochenen Formel (siehe unten) legt der Magier dann seine Opfergabe in das kleine Pentagramm vor sich. Anschließend konzentriert er sich darauf den durch die Formel und das Opfer nur gerufenen und angelockten Elementar gänzlich zu beschwören. Er sollte die recht exakte Vorstellung des Elementares in seinem Geiste sehen können, er muss nun versuchen selbigen mit Hilfe seiner Magie und seines Willens in das Zentrum des großen Pentagramms zu materialisieren. Dies sollte zwischen den Magiern möglichst synchron ablaufen.

Die Formeln zum rufen der fünf Elementare lauten in einzelnen:

Für Erde: "Höre mich ewig starrer Geist der Erde, nimm diesen Tropfen Erdenblut und folge meinem Ruf in unsere Mitte."

Für Luft: "Höre mich ewig wehender Geist der Winde, nimm diese Jägerschwinge und folge meinem Ruf in unsere Mitte."

Für Wasser: "Höre mich ewig fließender Geist der Wellen,

diese Träne des Meeres und ..."

Für Feuer: "Höre mich ewig lodernder Geist des Feuers, nimm dieses Kind der Esse und..."

Für Geist: "Höre mich ewig freier Geist des Denkens, nimm diese Tanz der Gedanken und..."

Sind die Elementare nun gerufen gilt es sie zu binden, hierzu müssen die Magier das große Pentagramm in Laufrichtung der Sonne umkreisen während sie, in uralter Sprache versteht sich, folgende Formel im Chor sprechen:

"Euch fünf wir gerufen

euch fünf wir erschufen.

Hier wir euch binden

keinen Ausweg zu finden.

Gebunden an diesen Ort

zu folgen unserem Wort."

Wenn alles funktionierte kann nun den Elementaren ihr Befehl erteilt werden, den sie ausfülle und dann wieder verschwinden werden.

Abschließend ist noch auf die Gefahr hinzuweisen die besteht, wenn die Magier zu schwach sind. Im günstigsten Fall nehmen die Elementare die Opfergaben und verschwinden einfach wieder, es kann jedoch auch vorkommen, dass sie die Magier angreifen und höchstwahrscheinlich dann vernichten. Nicht zuletzt deshalb

ist dieses Ritual nur wirklich geübten Ritualmagiern zu empfehlen.“

Naturmagie

Naturmagie beschäftigt sich direkt mit der Manipulation der Natur, so zum Beispiel die Beschleunigung des natürlichen Wachstums von Bäumen und Pflanzen. Aber auch die oft angewandte Wettermagie zählt hierzu.

Die Meister dieser Schule findet man tief in den Wäldern Eldarils. Manche Elfen haben sich über Jahrtausende hinweg mit der Beeinflussung der Natur mittels Magie beschäftigt. Die wenigsten von ihnen können einen Feuerball schleudern, doch die Natur gehorcht ihrem Willen in einem Maße, das man sie oft mit mächtigen Druiden verwechselt.

Es kommt bei Naturmagie mehr als in jeder anderen Schule darauf an das Gleichgewicht zwischen den Elementen zu beachten. Wer beispielsweise zu viel Energie in das beschleunigte Wachstum einer Pflanze legt kann rasch ihren Tod herbeiführen. Von daher ist es ratsam, sich, bevor man sich in dieser Schule übt, langfristig mit der Natur selbst auseinander zu setzen. In der Praxis bedeutet dies nicht nur ein umfangreiches Studium der Botanik und Zoologie sondern auch eine gewisse Zeit in der Wildnis zu verbringen um den Kreislauf des Lebens und das Gleichgewicht der

Natur mit den eigenen Sinnen zu erfahren. Nur ein Magier, der die Natur versteht, wird erfolgreich darin sein sie zu manipulieren.

Auch wenn man geübt in dieser Schule ist, so sind ihre Rituale immer mit äußerster Vorsicht anzuwenden. Es ist Eigenart der Naturmagie, dass sich die Folgen ihrer Rituale nur äußerst schwer berechnen lassen. Nehmen wir beispielsweise mehrere gut funktionierende Wetterrituale, die für eine reiche Ernte sorgten, ihnen zur Folge können die Böden der Felder durch das gute Wachstum der Pflanzen ausgedorrt werden und im nächsten Jahr für einen Ernteausfall sorgen. Jedes eingreifen in den Kreislauf der Natur hat zum Teil schwerwiegende und vor allem schwer voraus zu sehende Folgen.

Zwei Ritualbeispiele der Naturmagie:

„Sandsturm

Einen Sandsturm zu erschaffen ist das einfachste Ritual im Bereich der größeren Wetterrituale. Einen Sandsturm zu kontrollieren das schwerste. Zudem besteht eine gewisse Gefahr der Magier, da sie sich während der Beschwörung im Zentrum des Sturmes befinden.

Um einen Sandsturm zu beschwören ist es notwendig sich zur Vorbereitung an einen Ort zu begeben an dem genug

Sand vorhanden ist, beispielsweise eine Wüste oder ein breiter Strand. Als erstes wird ein Elementarstern in den Sand gezeichnet, die fünf Ecken werden durch einen Kreis verbunden. Je nach Ausbildung und Fähigkeit der Magier, sind für dieses Ritual einer bis fünf notwendig. Sollte es ein Magier alleine beschwören, wovon abzuraten ist, stellt dieser sich in das Zentrum des Sternes, ansonsten verteilen sich die Magier auf dem den Stern umfassenden Kreis gleichmäßig. Es ist nun notwendig seine Geist für die Astrale Ebene zu öffnen und die arkane Struktur des Grundes zu erfassen um seine eigene Manaenergie strudelförmig (das Zentrum des Strudels ist das Zentrum des Sternes) in ihn zu leiten und dem Sturm so die notwendige Kraft zu geben. Besteht dieser Kontakt sprechen die Ritualteilnehmer die anhängende Formel, wobei darauf zu achten ist das ihr Sprechrhythmus sich der Schwingungen des Astralen Musters des Sandes anpasst. Die Magier müssen während des Rituals von ausgeglichenem Geist und einander vertraut sein, denn gelingt es ihnen nicht, sich aufeinander einzustimmen, so kommt es zu unkontrollierten astralen Entladungen.

Bei Erfolg beginnt sich die Luft den Sand zu tragen, zu wirbeln und mit ihm einen mächtigen Sturm zu bilden. Nach Beendigung oder Abbruch des Rituals schwillt der Sturm noch um das Schätzungsweise vier bis fünffache Potential an bevor er sich in Bewegung setzt, diese Zeit reicht aus, damit der oder die Magier sich in Sicherheit bringen mögen.

Den Sturm zu beherrschen wäre theoretisch über ein Wetterbeherrschungsritual möglich, bei jedem größeren Sandsturm praktisch jedoch so gut wie unmöglich, weshalb ich von dem Versuch allein schon abrate, vor allen wenn man bedenkt, dass ein astraler Sog hierbei dem Magier all seine Kraft, und dies für einen Zeitraum von vier bis sechs Monaten, rauben könnte.

ANHANG:

Die benötigte Formel:

JUS LEV QWAN SOHL!

Erhebet euch ihr starken Winde und traget geschwind diese feine Erde über das weite Land.

JUS LEV QWAN SOHL!

Macht der Natur

Dieses Ritual ist eines der ältesten uns bekannten. Der Magier leitet hierbei die Kraft des Mana in das umliegende Leben, in die Bäume, Pflanzen und Tiere. Die Wirkung dessen ist ein enormes Wachstum und Ausbreitung von Bäumen und Pflanzen so wie eine rasante Vermehrung aller Tiere. Das Ritual ist mit Vorsicht anzuwenden. Abgesehen davon, das ein misslingen zum genauen Gegenteil, also einem rasantem absterben von Flora und Fauna, führen kann, muss bedacht werden ob die lokalen Gegebenheiten eine solch reiche

Vegetation und Tierwelt auch erhalten können (regnet es zum Beispiel genug).

Zur Durchführung, Grundschema ist es Magie und Natur mit einander zu verbinden. Hierzu benötigt man zuerst einmal ein kleines Stück Natur, beispielsweise einen Zweig oder ein Blatt. Der Magier sollte sich an einen Ruhigen, ungestörten Platz begeben und sich möglichst setzen. Es ist notwendig, dass der Ritualwirker voll konzentriert ist, da er bei diesem Ritual eine große Menge arkaner Energie leitet. Sitzt der Magier nun in Ruhe, so muss er seine Sinne weiten, für all das Leben um ihn herum, all die Bäume Pflanzen und Tiere, er muss sich ihrer Existenz in vollem Umfang bewusst sein und jeden einzelnen spüren. Vor allem muss er sich aber über das kleine Symbol der Natur, also den Zweig zum Beispiel im klarem sein, wissen welch ungeheures Leben selbst in solch winzigem Stück Holz liegt. Ist er sich dessen sicher, spricht er anhängende Formel und zerbricht dabei das Symbol, er muss nun mit seiner Gesamten arkanen kraft das aus dem Symbol entweichende Leben verstärken und auf das umliegende Leben weiterleiten.

Hatte er erfolg beginnt der Wald innerhalb weniger Minuten ein Wachstum unter Idealbedingung das je nach Fähigkeiten des Magier sonst bis zu zweihundert Jahre gebraucht hätte. Abschließend will ich abermals auf die Risiken hinweisen. Lenkt der Magier das ausströmende, Leben falsch, kann dies zu einem rasanten Waldsterben führen. Ist er unvorsichtig beim verstärken des ausströmenden Lebens, so kann es Geschehen das er ein Teil seiner Macht permanent oder gar

sein Leben verliert. Deswegen ist Ruhe und Konzentration ein absolutes Muss für dieses Ritual.

Anhang, die nötige Formel:

"Nur ein Funken des Lebens brech ich hier los doch all meine Macht geb ich ihm, dass er zu einem Leuchtfeuer werde, das Leben strahlen und blühen zu lassen."
"

Artefaktmagie

Gegenstände mittels Magie zum einmaligen, mehrmaligen oder dauerhaften Gebrauch mit bestimmten Effekten zu belegen, oder solche Bezauberung zu erkennen und zu analysieren bezeichnet man als Artefaktmagie. Hauptsächlich Magier die gleichzeitig noch ein Handwerk ausüben sind geübt im Umgang mit Ritualen der Artefaktmagie.

Weit verbreitet sind vor allem magische Waffen und Rüstungen, was schlichtweg darin begründet liegt, das man vor allem in Kriegszeiten diese am Besten verkaufen kann. Die meisten Artefakte sind mit permanenten magischen Effekten belegt. Zwar werden mindestens ebenso viele Artefakte hergestellt, die nach Aktivierung nur einen einmaligen beziehungsweise temporären magischen Effekt

aufweisen, doch sind sie nach ihrem Verbrauch meist vergleichsweise wertlos und verschwinden wieder.

Verzaubert man ein Objekt, egal ob permanent oder temporär, so muss man die arkane Struktur des Effektes in die des Objektes einweben. Mächtige magische Effekte verbrauchen oft mehr Manaenergie als in der arkanen Struktur des Artefaktes gefasst werden kann. Deshalb ist es, vor allem bei Artefakten mit mächtigen, permanenten Effekten, notwendig eine Manaenergiezufuhr zu gewährleisten. Dies geschieht bei stätigen Effekten meist über künstlich eingewobene Sammelbahnen (siehe Manaquellen), bei auslösbaren, kurzweiligen Effekten kann es sein, dass die Artefakte vor Gebrauch aufgeladen werden müssen, beispielsweise durch Manatränke oder Blut.

Generell lässt sich sagen, dass es rund dreimal einfacher ist, ein Artefakt mit einem temporären magischen Effekt zu belegen, als denselben Effekt permanent in das Objekt einzuflechten.

Bann- und Schutzmagie

Dinge und Wesen lassen sich, wie erklärt durch spezifische Merkmale in ihrer arkanen Struktur beschreiben und wiedererkennen. Ebenso ist es möglich die Manaströme, die Zaubersprüche bilden, schon vor ihrem Eintreffen auf die

arkane Zielstruktur zu klassifizieren und so den magischen Effekt den sie bilden voraus zu sagen.

Auf Grundlage dieser Tatsachen ist es möglich Zauber zu formen, die bestimmte Dinge, Wesen oder Zaubersprüche identifizieren und dann einen bestimmten Effekt auslösen. Auch wenn theoretisch die Anwendungsmöglichkeiten für derlei Reaktionen auf die identifizierten Dinge, Wesen oder Zaubersprüche mannigfaltig sind, so ist die verbreitetste Reaktion eine Vernichtung beziehungsweise radikale Umstrukturierung der arkanen Zielstruktur des zu bannenden Zielobjektes beziehungsweise eine Um- und Irreleitung von Manaenergieflüssen.

Das Erschaffen von Barrieren, die spezifische arkane Strukturen an der Passage hindern, nennt man Bann- und Schutzmagie. Es ist auf diese Weise möglich bestimmte Wesen von einem Ort zu auszugrenzen oder sie an einen Ort einzusperren.

„Ritual des Schutzes

Dies ist ein bei Magier beliebtes Ritual, da sie keine Waffen tragen und keinerlei Schutz besitzen außer ihrer Magie.

Dazu ist eine hohe Konzentrationsgabe von Nöten, da sich der Magier auf sich, seine Umwelt und den Gegner zugleich

konzentrieren muss. Dabei zieht der Magier mit Hilfe seines Zauberstabes einen Kreis in den ihn umgebenden Erdboden, dies zeigt eine Linie auf, auf die er sich konzentrieren wird, es ist lediglich eine Hilfestellung und für erfahrenen Magier nicht notwendig. Der Magier sammelt seine Mana und richtet sein gesamtes Bewusstsein auf die Linie, welche ihn umgibt. Er fällt dabei in ein leichtes Stadium der Meditation, Mit seiner Geisteskraft ist es ihm nun möglich eine Art Schutzwall um sich zu errichten, welche bei jedem Magier eine andere Form annimmt, Meist ist sie jedoch leicht transparent und schillert in den Farben des Regenbogens.

Bannkreis

Ein Bannkreis ist ein Kräfte zerrendes Ritual, das dazu dient mächtige Kreaturen Zeitweise gefangen zu nehmen. Die Kreatur im Bannkreis kann die erschaffende magischen kreis nicht verlassen und auch keine Kräfte von Außen nach Innen wirken. Es ist andersrum jedoch möglich Kräfte in den Kreis hineinwirken zu lassen.

Um das Ritual zu wirken sind mindestens zwei erfahrende Magier notwendig. Der Kreis wird gezeichnet und in ihm ein Stern der Fünf. Zu empfehlen ist ein Kreis von maximal fünf schritt im Durchmesser, größere Bannkreise sind möglich, erfordern jedoch auch wesentlich mehr Energie. Ist der Kreis gezeichnet begeben sich die Magier an dessen äußeren Rand, im gleichen Abstand zueinander. Der Zauberstab ist

beidhändig zu nehmen und horizontal bzw. ggf. parallel zum Boden zu halten. Folgende Formel ist nun zu sprechen: "Ein Stern der Fünf, ein Kreis um es zu fangen, zu binden und zu entmachten.". Hierbei konzentrieren sich die Magier darauf einen astralen Strudel zwischen sich zu erschaffen, die einer einseitig nach innen gerichteten Spirale entspricht, so dass zum einen die Kreatur durch die arkanen Kräfte ins Zentrum des Strudels gedrückt wird, und zum anderen jegliche gewirkte Kräfte der Kreatur auf sie zurückgeschleudert werden. Der Bannkreis ist für die Magier sehr anstrengend, und kann deshalb nur gewisse Zeit aufrechterhalten werden. Außerdem führt auch nur die Störung (z.B. Angriff) eines Magiers zum Zusammenbruch des Bannkreises.

Es gibt eine Variante des Bannkreise, die aus ihm einen mächtigen Schutzkreis macht. Hierzu begeben sich die Magier in das Zentrum des Kreises, rücken an rücken, Blick nach außen. Die Stäbe werden senkrecht gehalten und die Formel lautet dann wie folgt: "Ein Stern der Fünf, ein Kreis um es zu schützen, zu hüten und zu bewahren.". Nun muss sich die Konzentration auf den Strudel nur nach außen statt innen bewegen."

Reisemagie

Sämtliche Magie, die dazu dient Wesen und Dinge im Raum zu bewegen, wird als Reisemagie bezeichnet. Der bekannteste

Vertreter dieser Schule sind feste Teleporter, wobei man diese Gewiss auch zur Artefaktmagie zählen kann. Aber auch Portale zu Orten, die ein Runenportal nicht erreicht, sogar bis hin zu anderen Ebenen, sind rituelle Reisemagie.

Das Grundprinzip hierfür ist uns auch aus der Runenlehre bekannt. Wir erschaffen einen Strudel, der die arkane Struktur des Zielobjekts (des Reisenden) extremkomprimiert und innerhalb eines vergleichsweise starken Manaenergiestrahles zum Zielpunkt schießt. Die Manaenergie trifft am Zielpunkt ein und zerspringt dort krachend in blauen Funken. Die arkane Struktur des Zielobjektes entfaltet sich daraufhin wieder. Auf dieselbe Weise können auch Gegenstände transportiert werden, dies jedoch nur in begrenzter Menge. Je größer die transportierende Menge, je mehr Manaenergie wird benötigt. außerdem kann es bei sehr homogenen Mengen Probleme bei der Wiederausfaltung der arkanen Struktur geben.

Dämonische Magie

Die Dämonologie, wie die Wissenschaftliche Betrachtung dämonischer Magie auch genannt wird, beschäftigt sich neben dem Beschwören von dämonischen Wesen dem Wirken von dämonischen Kräften.

Um dieses Thema genauer zu betrachten ist es notwendig zuerst einmal zu klären was ein Dämon ist. Wenn ein Diener des Unausgesprochenen stirbt und sich nach ihrem destruktiven Weltbild als „würdig“ erwiesen hat, so wird er von seinem unheiligen Herren zu einem mehr oder minder mächtigem Dämonen. Es lässt sich also sagen, dass ein Dämon ein untoter, beseelter Diener des Leidbringers ist. In ihrem Erscheinungsbild und Fähigkeiten sind Dämonen vielfältig. Mit ihrer genauen Klassifizierung beschäftigt sich die Kaste der Dämonologen, ein zwar interessantes Thema, doch zu umfangreich um hier erläutert zu werden.

Das Beschwören eines Dämons kann generell in zwei Wege unterteilt werden. Der erste Weg ist in der Durchführung recht simpel, man ruft den wahren Namen des Dämons aus und befiehlt ihm zu erscheinen. Der offensichtliche Haken daran, der wahre Name eines Dämons ist außer ihm nur dem Unausgesprochenem bekannt, so dass die Wahrscheinlichkeit ihn zu erfahren gegen Null tendiert.

Der Zweite, realistischere Weg ist das anlocken eines Dämons. Hierzu muss man zuerst einmal die Aufmerksamkeit des Dämons erlangen. In der Regel erlangt man jene durch Taten, die dem Dämonen zusagen, beispielsweise brutale Kämpfe um einen Dämon anzulocken der eins ein Orkhauptling war oder Opferungen für einen nun dämonischem, ehemaligen Priester des Blutgottes.

Ist man der Meinung, dies sei einem Gelungen, ruft man den allgemeinen (nicht den wahren) Namen des Dämons aus und fordert ihn auf sich zu zeigen. Üblicher Weise bietet man ihm hierbei entweder einen Handel oder ein Geschenk an. Es beruht jedoch auf Gegenseitigkeit, dass man bei solch einem Handel den jeweils anderen versucht auszutricksen, ohne die vereinbarten Regeln zu brechen. Ein Magier, der einen Handel mit einem Dämonen eingeht, und diesen bricht, wird sich den Zorn beinahe aller Dämonen zuziehen, eine Bedrohung der wohl keine normalbeseelte Kreatur gewachsen ist. Den Dämon jedoch erwartet im Falle eines Regelbruches bei solch einem Handel das gleiche Schicksal. Solche Handel und deren Verlässlichkeit sind für die Gesamtheit der Dämonen ein unbedingtes Muss. Nur so können sie an Macht und Einfluss gewinnen, indem sie sich materiellen Besitz, Loyalität oder gar Seelen für ihre Dienste erhandeln.

Durch diesen gegenseitigen Zwang, sich an die Regeln eines Handels zu halten, aber das gleichzeitige Gegenseitige Misstrauen und das Bestreben den jeweils anderen zu hintergehen, entstehen bei solchen Handels oft sehr komplexe, sehr lange Verträge, die entweder versuchen alle Eventualitäten abzusichern, oder den Handelspartner zu verwirren um eine Lücke in den Vertrag einzubauen.

Man kann jedoch auch versuchen durch Geschenke die Gunst des Dämons zu erlangen, so dass er aus Sympathie einem

einen Dienst erweist. Hierbei sind vor allem gerissene Dämonen aber sehr Vorsichtig, da Geschenke oft angeboten werden um den Dämonen in eine Falle, einen Bannkreis zu locken und ihm dann einen für ihn ungünstigen Handel aufzuzwängen.

Es muss hinzugefügt werden, dass ich für diese Methoden keine Gewähr geben kann. Ich selbst habe mich mit dem Beschwören von Dämonen nur theoretisch beschäftigt, da ich zum einen das Risiko als zu groß erachte und zum anderen die Meinung pflege, dass auch das austricksen oder binden eines Dämons eine indirekte Kooperation mit dem Unausgesprochenem bedeutet.

Dämonische Magie basiert auf den gleichen Gesetzmäßigkeiten wie alle arkane Magie. Der Unterschied liegt jedoch vor allem darin, dass bei dämonischer Magie

Verwandlungsmagie

Die Gesamtheit aller Rituale, die ein spezifisches Zielobjekt (meist eine Person), teilweise oder ganz, in seiner Form und/oder seinen Eigenschaften verändern, wird als Verwandlungsmagie bezeichnet.

Die große Gefahr der Verwandlungsmagie ist aufgrund der hohen Komplexität die Gefahr von irreparablen Mutationen

an der Ursprungsform während der Um- oder Rückwandlung. Um dies zu verhindern ist ein genaues Studium der arkanen Struktur des Ausgangs und angestrebten Endform angebracht. Will man also einen Elf in einen Troll verwandeln, so ist es angeraten vorher die arkane Struktur des Elfen und des Trolls zu analysieren.

Beim Ritual selbst empfiehlt es sich abschnittsweise vorzugehen, bei dem Versuch das Zielobjekt in einem Schritt zu verwandeln ist das Risiko eines Fehlschlags unnötig erhöht. Es ist eher angeraten abschnittsweise, also bei Personen Glied für Glied, vorzugehen.

Es leuchtet dem Leser gewiss ein, das es einfacher ist das Zielobjekt in ein ihm ähnliches Objekt zu verwandeln einfacher ist, als in einem ihm vollkommen fremden. Ein Elf lässt sich so leichter in einen Menschen als eine Echse verwandeln. Größen Veränderungen spielen hierbei eine geringe Rolle, da die Streckung arkaner Strukturen vergleichsweise einfach ist. Damit ist es einfacher eine Hauskatze in einen Puma zu verwandeln als in einen Hund.

Abschließend ist zu sagen, das was Verwandlungen angeht, in der Regel druidische Verwandlungstränke die sichere und unkompliziertere Methode sind.

Illusionsmagie

Alle Rituale, die in ihrer Wirkung einen oder mehrere Sinne täuschen sollen bezeichnet man als Illusionsmagie.

Durch Rituale geschaffene Illusionen sind meist permanent und dienen oft dazu Eingänge, Objekte oder ganze Gebäude zu verstecken oder vorzutäuschen.

Ein Streitpunkt der Thaumalogie ist, wo die Grenze zwischen dem Erschaffen einer Illusion und eines realem Objekt stehen. Grundsätzlich müssen wir jedoch feststellen, dass auch eine Illusion existiert. Wir bilden die arkane Struktur eines Objektes nach und kopieren so einige ihrer Eigenschaften. Andere Eigenschaften werden ausgelassen, entweder weil das Aussparen dem Sinn der Illusion widerspricht, oder weil eine volle Erschaffung zu manaintensiv oder gefährlich wäre.

Zwei Beispiele, erschaffen wir über einen Höhlendurchgang die Illusion einer Höhlenwand, um den Eingang zu verstecken aber für wissende passierbar zu halten, so sparen wir die Eigenschaft der Unpassierbarkeit einer arkanen Struktur einer echten Höhlenwand aus, da sonst der Weg versperrt wäre. Erschaffen wir hingegen per Illusion eine Horde von Drachen um einen Feind zu verjagen (der keine oder kaum Ahnung von Magie hat), so tun wir dies, weil das

Beschwören und Kontrollieren einer echten Horde Drachen nahezu unmöglich ist.

Heilmagie

Die, in meiner zufällig gewählten Reihenfolge, letzte Schule der Magie ist die Heilmagie. Sie beschäftigt sich mit der intensiven Förderung des natürlichen Strebens arkaner Strukturen belebter Objekte nach Regeneration.

Natürliche Regeneration ist uns allen bekannt, bei einem kleinen Schnitt in den Finger oder einer Quetschung ist sie vollkommen ausreichend die Verletzung zu heilen. Bei schwerwiegenden Verletzungen hingegen reicht oftmals die Zeit nicht aus um auf eine natürliche Heilung zu warten, oder aber die Verletzung generell zu schwerwiegend ist, dass die natürliche Heilung sie nur teilweise zu regenerieren mag.

Grundsätzlich gilt, Heilmagie – gleich ob mit Runen oder Ritual gewirkt – kann nur dann heilen, wenn noch zumindest Überreste der zu heilenden Gewebsform übrig sind. Ein gesplitteter Knochen kann geheilt werden gleichsam wie eine tiefe Fleischwunde oder aufgerissene Eingeweide. Ein kleiner Finger der Abgeschlagen wurde und verloren ist kann jedoch nicht mehr wieder hergestellt werden, gleich wie viel Können und Manaenergie man investiert.

Bei der ritualtechnischen Heilung sind möglichst genaue Vorstellungen über die Anatomie des Zielobjektes notwendig. Auch wenn wir mit jeglicher Heilmagie die natürliche Regeneration unterstützen und so nicht tatsächlich arkane Strukturen formen sondern nur wiederherstellen, so wird das nur gelingen, mit einer möglichst exakten Vorstellung vom gewünschtem Endergebnis.

Heilmagie wird oft angewandt um ein Wesen von schwerwiegenden Organleiden zu befreien. Hierbei wird der erkrankte Organteil unter möglichst sauberen Arbeitsbedingungen mit einer scharfen Klinge entfernt und danach der verbleibende Rest des Organes wiederhergestellt. Solche Eingriffe sind für den Erkrankten jedoch extrem kräftezehrend und alles andere als ungefährlich, weshalb sie nur zu empfehlen sind, wenn alle üblichen Heilmethoden, die Fertigkeiten von Druiden und Medicos, erfolglos waren und wenn das Leiden des Erkrankten so groß ist, dass ein Eingriff unbedingt erforderlich ist.

Zu erwähnen sei noch das geheiltes Gewebe, speziell Haut immer blass, narbenfrei und Haarlos ist. Mit der Zeit passt sie sich jedoch der normalen Haut des Zielobjektes an.

Als Beispiel Vorgehensweise und Formel bei multiplen Verletzungen:

„Zuerst einmal werden die Wunden best möglichst gereinigt, um bei der Heilung keinen Schmutz und keine Fremdkörper (wie beispielsweise Pfeilspitzen) in das Zielobjekt einzuschließen.

So dann legt der Magier die Hände über die Wunden, bei mehr als zwei großen Wunden empfiehlt es sich eine Hand über den Kopf, die andere über den Bauch zu halten. Der Zauberende spreizt nun die Finger und schließt die Augen, vor seinem geistigen Auge muss er sich nun, bevor er ruhig und monoton die Formel spricht, eine möglichst exakte Vorstellung der zu heilenden Anatomie machen. Hat er ein klares Bild im Kopf beginnt er die folgende Formel.

„Ich rufe an, die Macht der Elemente dieses Wesen zu heilen!
Ich rufe an, die Macht der Erde seine Knochen zu heilen.
ich rufe an die Macht des Feuers sein Fleisch zu heilen.
ich rufe an die Macht der Luft seine Lungen zu heilen.
ich rufe an, die Macht des Wassers sein Blut zu heilen.
Ich rufe an die Macht des Geistes seine Gedanken zu heilen.
Ich rufe an, die Macht der Elemente dieses Wesen zu heilen!“

Nun sollten die Hände des Magiers beginnen allmählich grün zu schimmern, dieser Schimmer legt sich dann gleich einem Schleier über die Wunden, diese zu heilen. Ist das Zielobjekt bei Bewusstsein sollte sie diesen Prozess als ein angenehmes, warmes Gefühl wahrnehmen.“

Philosophische Schulen

Die Grenzen der Philosophischen Schulen sind fließend, streng gesehen gibt es so viele philosophischen Schulen der Magie und damit Erklärungen für sie, wie Magier. Hier werden nur ein paar der wichtigsten Schulen repräsentativ angeschnitten.

Wissen ist Macht, Magie nach Lor Angur

Die Auffassungen Lor Angurs von Magie sind sehr wissenschaftlich. Sie versuchen durch umfangreiche Studien und Experimente ihr Verständnis von der Magie und so ihre Fähigkeiten im Umgang mit dieser zu verbessern. Die Magier Lor Angurs glauben fest daran, dass die Magie von den Göttern erschaffen wurde und nun von Elara und Eldan überwacht wird.

Jakob Sternenglanz, menschlicher Magister der Akademie von Lor Angur, beschreibt Magie in seinem aktuellen Buch wie folgt:

„...“

Von der Herkunft der Magie

Magie wurde, wie frei von Zweifeln fest steht, geschaffen von den Göttern selbst. Sie gaben der tristen Welt die arkanen Künste, und perfektionierten so ihre Schöpfung, denn was könnte herrlicher sein als die Macht, die durch uns fließt, die uns Erwählte vereint.

Es ist Elara, die fortan die Künste behütete, über sie und unseren Umgang mit ihr wachte. Ein jeder der Frevel an der Kunst begeht, wird Elaras Strafe erfahren. Beispielhaft wurden mehrmals schon Fälle dokumentiert bei denen die Weise selbst ganze Regionen bestraft hatte in dem sie ihnen die Magischen Runen allen Zaubernden dort raubte oder deren Wirkungsweise veränderte. Für solch komplexe Strukturveränderungen, wie die Neukreation von Runenzaubern, kann nur einzig und allein ein im höchsten Maße intelligent und weise handelndes Wesen, wie unsere heilige Elara verantwortlich sein. Von daher sind alle Völker und Gruppierungen, die einen absoluten Einfluss der Götter auf die Magie bestreiten als frevelnde Ignoranten zu klassifizieren.

Vom Wesen der Magie

Natürlich wird nie ein Sterblicher Magie in all ihrer Komplexität begreifen können, doch ist es uns, Elara sei es

gedankt, durch unsere umfangreichen Studien vergönnt, eine relativ genaue Vorstellung von der Kunst zu haben.

Zur Betrachtung was Magie ist, ist es nötig zwei grundlegende Dinge zu klären: arkane Struktur und Manaenergie.

Werfen wir zuerst ein Blick auf die arkane Struktur der Dinge. Alles was existiert, gleich seinem Zustand und gleich ob es Objekt oder Wesen ist, hat unbestreitbar eine arkane Struktur. Es ist vergleichbar mit dem Körperbau eines Wesens: eine relativ feste, gegebene Größe, die sich jedoch durch Umwelteinflüsse und Selbstbestreben verändern kann. Wirken wir Magie, so verändern wir die arkane Struktur eines Objektes oder Wesens direkt oder indirekt. Eine direkte Veränderung wäre die Verwandlung eines Amulettes in ein Schutzartefakt, wir verändern direkt die arkane Struktur des Zielobjektes und definieren ihm so neue Eigenschaften. Eine indirekte Beeinflussung ist es, wenn ich die arkane Struktur der Umgebung nutze, daraus beispielsweise einen Feuerball forme und diesen dann auf das Zielobjekt schleudere. Arkane Strukturen sind mit manchen Zaubern zu erkennen. Sie stellen sich in der Regel als feine, bläulich schimmernde Linien da. Erfahrende Magier können an der arkanen Struktur aktuell wirkende Zauber oder in naher Vergangenheit gewirkte Zauber erkennen.

Für jede Struktur die man verändert ist Kraft nötig. Wasser und Wind sind die Kräfte, welche die Landschaft formen. Muskeln und Feuer sind die Kräfte, die das Eisen zum Schwert formen. Die bei jeder Veränderung der arkanen Struktur nötige Kraft wird als Manaenergie bezeichnet. Diese befindet sich überall im Raum zwischen arkanen Strukturen. Die Fähigkeiten eines Magiers und im Besonderen seine Runen befähigen ihn Manaenergie aus sich selbst zu ziehen und mit ihr arkane Strukturen zu verändern. Die verwendete Manaenergie strahlt nach dem Wirken des Zaubers wieder langsam aus der veränderten Struktur heraus. Gleichfalls kann der Magier seinen eigenen Vorrat an Manaenergie wieder langsam aus der Umgebung ziehen, dieser Vorgang ist im Allgemeinen als Regenerieren von Mana bekannt. Manaenergie kann auch durch nicht arkane Verfahren bewegt werden, so kann sie zum Beispiel durch alchemistische Vorgänge aus Pflanzen extrahiert werden, diesem Prinzip verdanken wir die von uns allen geschätzten Manatränke.

Das Wirken von Magie ist also immer die Aufwendung von Manaenergie zur Veränderung von arkanen Strukturen.

Vom Wirken der Magie

Das Wirken von Magie ist, wie wir dank unserer akribischen Studien wissen, von folgenden Faktoren abhängig:

- I. Der psychischen und mentalen Gesundheit und Disposition des Magiers.

- II. Der Wissensstand und die Erfahrung des Magiers.
- III. Der Konzentration an Manaenergie im Körper des Magiers.
- IV. Der Konzentration an Manaenergie im Wirkungsbereich des Zaubers.
- V. Der Komplexität und der Manaenergiebedarf des Zaubers.
- VI. Der Widerstandskraft gegen arkane Manipulation des Zielobjektes des Zaubers.

Die Vielfalt der Einflussfaktoren auf gewirkte Magie macht deutlich, warum sich die Auswirkungen von Magie nur schwer vorhersehen können und wie wichtig es gerade deswegen ist sie genauesten zu erforschen. Gehen wir nun näher auf die einzelnen Einflussfaktoren ein.

I. Auch wenn viele Magier, vor allem die des Elfischen und Echsichen Geschlechtes, sehr von ihrer psychischen und mentalen Gesundheit und Disposition überzeugt sind, so sind jene die in diesem Bereich wirklich glänzen, wie unser ehrenhafter Erzmagus Vasco Armengol Seda, äußerst rar gesät. Es sei hierbei erwähnt, dass es in seltenen Fällen sowohl vorkommt, dass ein hervorragend geschärfter Geist, nicht das nötige arkane Talent besitzt um die Lehren der Thaumalogie in der Praxis umzusetzen, als auch, dass jemand mit einem ausgesprochen großen arkanem Talent nicht annähernd die nötige Intelligenz besitzt um auch nur

die Antike Sprache zu erlernen, die, wie uns allen bekannt, Grundlage jedes Zaubers ist.

Durch umfangreiche Bevölkerungsstudien gelang es Lor Angur ein Mittelmaß der Intelligenz eines Menschen zu definieren, den „Durchschnittlichen Intelligenz Wert“ (im folgendem DIW genannt). Durch weitere Studien an Magiern unterschiedlicher Fähigkeiten wurde festgestellt, dass sie allesamt über diesem Wert liegen. Einzelne Magier erreichten einen Wert um die 2,0 DIW (also das zweifache vom DIW).

Magier, die verglichen mit ihren Kollegen, einen eher niedrigen Wert hatten, lagen bei 1,4 DIW. Dies ist die heute geläufige Grenze für eine Aufnahme an unserer ehrbaren Akademie. Unter einem DIW von 1,4 wird kein Bewerber aufgenommen, ihn zu lehren wäre vergebende Mühe.

Das arkane Talent hingegen kann nur von einem erfahrenden Magier, wie meiner Persönlichkeit, eingeschätzt werden. So obliegt es dem Lehrkörper in diesem Punkt über die Aufnahme an der Akademie zu entscheiden.

II. Die Gesamtheit der praktischen und theoretischen thaumatologischen Kenntnisse, der Wissensstand und die Erfahrung des Magiers, bestimmen neben I. im Allgemeinen die Wirkung eines Zaubers am stärksten. Jedes Wirken von Magie setzt zuerst fundierte und lückenlose Studien der arkanen Künste voraus. Thaumalogie ist keine Wissenschaft des Raten und Austestens, denn wir beschäftigen uns mit Mächten, die für Spielereien viel zu komplex und gefährlich sind. Erst wenn das theoretische

Wissen eines Studenten lückenlos und fehlerfrei ist, sollte er mit seinen praktischen Übungen beginnen. Nur so kann ein erfolgreicher und vor allem gefahrloser Umgang mit Magie gewährleistet werden.

III. Ein weiterer wichtiger Faktor zum Wirken eines Zaubers ist die Konzentration an Manaenergie im Körper des Magiers im Wesentlichen von zwei Faktoren abhängig. Erstens der Maximalen Konzentration an Manaenergie, die der Magier in sich sammeln kann. Zweitens von der Menge verbrauchter und noch nicht regenerierter Manaenergie. Erstens wird im Wesentlichen vom arkanem Talent des Magieanwenders bestimmt, zu erwähnen sei jedoch hier das einige Artefakte diesen Maximalwert erheblich zu steigern vermögen. Zweites definiert sich durch den Verbrauch an Manaenergie der letztlich gewirkten Zaubers und der wieder von dem arkanem Talent und den Artefakten des Magiers bestimmten Regenerationsrate von Manaenergie. Nur wenn die letztendliche, aktuelle Konzentration an Manaenergie mindestens den Bedarf eines Zaubers deckt, kann dieser funktionieren. Zu erwähnen sei hier noch, dass der Manaenergiebedarf eines Zaubers, je nach Fähigkeiten des Magiers, natürlich schwankend ist.

IV. Aber genug zu den Eigenschaften eines Magiers, kommen wir nun zur Konzentration an Manaenergie im Wirkungsbereich des Zaubers. Hierbei gilt im Allgemeinen, so höher die Konzentration an Manaenergie, so erfolgreicher

der Zauber. Es sei jedoch zu erwähnen, dass durch extrem hohe Konzentrationen an Manaenergie es auch zu unkalkulierbaren Verlaufsformen von Zaubern kommen kann. So kann aus einem Simplen Runenzauber zum Löschen einer Flamme an einem Ort extrem hoher Manaenergiekonzentration schnell ein starkes Gewitter werden. Aus verständlichen Gründen jedoch, ist die Wirkungsweise von Magie an Orten sehr starker Manaenergiekonzentration nur spärlich erforscht. Orte, an denen hingegen eine sehr niedrige Konzentration an Manaenergie herrscht, erschweren das Zaubern und erhöhen den Verbrauch von Manaenergie. Eine Besonderheit stellen hierbei Orte so genannter „Toter Magie“ da. Hier herrscht keinerlei Manaenergiekonzentration, einige Thaumatologen gehen sogar soweit, anzunehmen es herrsche an solchen Orten eine Manaenergiekonzentration im negativen Bereich. Über die Entstehung solcher Orte wird heftig spekuliert, ich persönlich teile die langläufige Ansicht, sie sind ein Resultat misslungener, großer Rituale. Fest steht, dass in solchen gebieten Toter Magie Zauber jeglicher Art nicht möglich sind und von daher strikt zu meiden sind.

V. Die Komplexität und der Manaenergiebedarf des Zaubers sind direkt Antagonisten von I., II. und III, beeinflusst durch IV.. Zu beachten ist hierbei, dass wir in diesem Punkt nie von Konstanten reden. Aus der allgemein sichtbaren Beobachtung, dass ein arkane Wirken einer theoretischen Komplexität X von einem Magieanwender vollbracht wird

dessen Können, sich ermessend aus I. und II., auf einer Stufe Y befindet die Gleich X ist, nicht zwangsläufig erfolgreich ist, ergibt sich für uns der thaumatologische Schluss, dass X von uns nicht erfassbaren Faktoren beeinflusst wird, die zur Folge haben, dass solange Y gleich oder rund X keine zuverlässige Erfolgsprognose abgegeben werden kann. Erst wenn Y deutlich höher X ist, kann ein Erfolg sicher erwartet werden. Gleiches gilt für den Manaenergiebedarf, auch jener ist nie genau vorherzusehen. Zwei allgemeine Fakten sind hier jedoch aufzuführen. Erstens verbraucht ein verpatzter Zauber in der Regel weniger Manaenergie als ein gelungener, zweitens nimmt die Höhe des Manaenergiebedarfs und die Schwankung dessen mit zunehmendem Können (aus I. und II.) ab.

VI. Zu guter Letzt wenden wir uns der Widerstandskraft gegen arkane Manipulation des Zielobjektes des Zaubers zu. Gehen wir davon aus, dass nach Beachtung von I. bis IV. der gewirkte Zauber mit durchschnittlichen Erfolg ablaufen würde, so kann die arkane Widerstandskraft des Zielobjektes diesen Zauber schwächen oder gar fehlschlagen lassen. Bei besonders negativer Entwicklung kann der Zauberspruch auch auf dem Magier zurückgeworfen werden und diesen in abgeschwächter Form selber treffen. Die arkane Widerstandskraft ist bei Wesen aller Art von zwei Faktoren abhängig. Erstens ihrer angeborenen Widerstandskraft und zweitens ihrer entwickelten Widerstandskraft. Während es sich bei der angeborenen um

eine feste Größe handelt, die leicht durch die Rasse beeinflusst wird, ist die entwickelte Widerstandskraft davon abhängig, wie oft das Wesen mit Magie schon in Berührung kam.

Die arkane Widerstandskraft greift nicht nur bei Zaubersprüchen aggressiver Natur, sondern, leider wie zu sagen ist auch, bei sämtlichen arkanen Wirken auf ein Zielobjekt, also beispielsweise auch bei Heilzaubern, diese werden gleichfalls wie ein Feuerball zurückgeworfen.

Abschließend bleibt mir zu sagen, dass das Leben eines Magiers ein Leben des Studierens ist. Nur wer sein Leben der Thaumalogie widmet wird die arkanen Künste wahrhaftig perfektionieren können.

Von den Runen

Runen sind mehr als nur magische Wörter oder Wörter der Macht wie sie auch oft genannt werden. Sie sind spezifische arkane Strukturen die durch das Übertragen von Runen in die arkane Struktur des Magiers gewoben werden. Diese spezielle Strukturveränderung erlaubt es dann den Magier durch sprechen der Namen der magischen Runen diese zu aktivieren.

Einmal erlernt ist es beinahe unmöglich die Runen wieder zu Verlieren, nur wer sich den Zorn der Götter auflädt muss dies fürchten. Die Runen zu Lehren war lange Zeit nur den

fähigsten Erzmagiern vorbehalten, da dies normalerweise ein astronomisches arkane Können erfordert. In ihrer Weisheit und Gnade haben Lor Angurs Erzmagier jedoch spezielle Lehrräume erschaffen, die das Lehren von Runen jeden ermöglichen, der die Rune BHONA beherrscht.

Von den Ebenen

Nur der Tölpel und die unzivilisierten Rassen Illarions sind nicht im Stande über ihren Horizont hinaus zu blicken. Hier jedoch, in Lor Angur wo die Elite der Bildung und arkaner Macht wohnt, ist es die Lehre der Ebenen, bekannt und anerkannt. Ebenen sind in sich abgeschlossene autark existierende Welten. Illarion, die Welt in der wir leben, ist die uns allen bewussteste Ebene. Hinzu ist allgemein bekannt das die Fünf Elemente, zusammen mit deren Göttern sowie die elf jüngeren Götter jeweils eine eigene Ebene beherrschen. Dazu kommt die Ebene der Magie und die in ihrer Existenz umstrittenen Ebenen der Dämonen, Träume und ähnliche. Auch bekannt ist die Existenz von Zwischenebenen, Sie liegen Nahe von normalen Ebenen und ebenfalls in sich geschlossen. Diese Zwischenebenen sind jedoch deutlich kleiner und meist an eine oder mehrere andere Ebenen fest gebunden und ähneln diesen deutlich. Bekanntestes Beispiel hierfür sind die Enklaven der Magierakademie von Lor Angur, die allesamt in eigenen Zwischenebenen nahe Illarions liegen.

Das Reisen von einer Ebene zur anderen erfordert unterschiedlich mächtige Magie, wobei zu sagen ist, dass der Übergang in eine Zwischenebene vergleichbar simpel ist, der Übergang in andere richtige Ebenen wurde in bisher dokumentierten Fällen nur durch göttliche Boten oder Dämonen bewirkt. Es gibt zwar vereinzelt Magier, vor allem unter den Elfen und Echsen, die behaupten sie hätten Tore zu anderen Ebenen geöffnet, jedoch gibt es hierfür keine, auf anerkannten thaumatologischen Methoden beruhende, Beweise.

Für unsere Betrachtungen wichtig ist vor allem die Ebene der Magie, denn sie haben die Götter besonders nahe an Illarion gelegt. Dadurch kommt es zu Überlappungen der Ebene der Magie mit der Ebene Illarions. Diese Überlappungen sind im Allgemeinen als Manaenergieströme (oder kurz Manaströme) bekannt. Jene sind vergleichbar mit Windströmungen auf unserer Ebene.

An diesen Manaströmen ist es, je nach ihrer Größe, besonders einfach Zauber zu wirken, die Konzentration an Manaenergie ist hier auffällig hoch, wodurch nicht nur Zaubersprüche einfacher fallen und besser funktionieren, sondern auch die Regenerationsrate von Manaenergie höher ist. An Stellen wo sich ein oder mehrere dieser Ströme kreuzen ist dieser Effekt um ein Vielfaches erhöht.

Lor Angur ist der einzige Ort Illarions an den sich Fünf große Ströme kreuzen. Kreuzungen von vier Strömen sind unbekannt wohingegen Kreuzungen von drei oder zwei

Strömen öfter auftauchen und meist Ritualplätze oder Magiertürme aufzeigen.“

Die Macht des Gleichgewichts, elfische Auffassung von Magie

Die Elfen glauben, dass die Fünf ihnen Magie gaben, um das Gleichgewicht auf Illarion wahren zu können. Sie sehen Magie als hohe, mystische Kunst an, die einen Vorsichtigen und bedachten Umgang erfordert. Viele Elfen sind davon überzeugt, dass sie ihre Fähigkeiten durch ein besseres Verständnis von der Welt verbessern können. Deshalb gilt es viele Erfahrungen zu sammeln und sie dann in ausgiebiger Meditation auszuwerten.

Sie beschaffen sich auch unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten mit Magie, hier spielen für sie unter anderem Frequenzen und fünf verschiedene Zustände eine Rolle.

Damien, ein Elf aus Tol Vanima bei Gobaith schrieb hierzu folgendes:

„...“

Elements and Energy

1. The five different states of all things are : 1. hard matter, 2. liquid matter, 3. gases, 4. energy, 5. thought.
2. These five states can also be represented by the five elder gods : Hard matter : Ushara (earth), liquid

matter : Tanora (Water), Gases : Findari (Air), energy : Brágon (Fire), thought : Eldan (mind).

3. Even though these five states are different, matter can be turned from one into another by adding or removing energy.

SIMPLE EXAMPLE : Add heat energy to wax -> liquid wax. Add more heat energy -> gas (the wax boils and smells). Adding more will cause it to burn, turning it into fire(energy) and smoke(gas).

4. No matter or energy can simply be transformed into thought.
5. Thought touches all other four elements.
6. Therefore, the five states are the same. What causes the difference is called its "frequency".
7. "Frequencies" can be influenced by thoughts, energy, or elements that are brought into contact. EXAMPLE : Water extinguishes fire.
8. Runes are able to manipulate frequencies by directly accessing elements and states.
9. Even words, thoughts, and of course feelings have their own frequencies.
10. Runes are special words which have frequencies that can influence the elements. Therefore, runes can be treated as "words of power", however, there is more to a rune than just a word.
11. A rune consists of : shape, sound, and thought.

12. The shape is the image of the rune in the caster's mind, perhaps supported by a gesture if the caster prefers.
13. The sound is referred to as vocal component - the spoken word.
14. The thought is the intention of the spellcaster, the knowledge about the meaning of the rune, as well as directing its energies.

Balance, Harmony, and Frequencies

1. For every living being to work, the elements must be in balance.
EXAMPLE : Too much of any element will kill the normal living being. Exception : the thought.
Exception two : Elemental beings.
2. A living being has every element inside : Earth (Flesh and bones), Water (Body liquids), Air (breath) (this even counts for fishes. EXAMPLE : Fish in totally closed glass dies, fish in glass without lid survives), Fire (Body warmth)(EXCEPTION : Some beings need warmth from outside, they also have it), Mind (Thoughts).
3. This balance must exist inside the being AND in its surroundings.
4. Perfect working balances are called "harmony", balance in the surrounding things also causes the

mind to find "harmony", thus influencing the thoughts.

5. We know five types of different balances :
 - a. physical balance (body)
 - b. psychical balance (mind)
 - c. social balance (society)
 - d. natural balance (nature, surroundings)
 - e. magical balance (nature, energies) - often depends on or influences natural balance.
6. To think and to really understand things, a mind needs Harmony.
7. The most effective method of putting the own mind to Harmony is : meditation.
8. Meditation is commonly done by :
 - a. Find a harmonical place you like
 - b. Use relaxation techniques
 - c. Free the mind of all thoughts
 - d. Meditation is : To hold the "thoughtless", "unconcentrated" state for some time.
9. To cast a spell is to directly influence frequencies and energies by the use of runes.
10. To know a rune, is not enough - one must "understand" it. To understand a rune, two things are necessary :
 - a. The vocal component of a rune is a word in the ancient language. Understanding the ancient language is therefore necessary to understand a rune.

- b. The best way of learning to understand a rune, is to meditate about it by focussing the mind on the rune directly before meditating. Meditation is therefor necessary to understand a rune.
11. To cast a spell, one must not only understand and direct the rune, but also channel magical energy through it.
 12. Magical energy is energy which can be used only by a well trained and focussed mind.
 13. The flow of directed or undirected magical energies is referred to as "mana stream".
 14. Mana is the force of life itself : Every living being produces it, nature itself produces it. It is referred to as : undirected magical energy.
 15. Some examples for "directed" magical energy :
 - a. A person casts a spell
 - b. A magical Item releases stored magical energy
 - c. Persons perform ritual magic
 - d. Dragons breath fire
 - e. A person concentrates on something
 - f. Living beings interact with the opposite gender in self-reproductive activities

natural directed mana and force lines

1. Force lines are natural streams of magic energy that connect certain points on the world.

2. These lines can change from time to time, especially the smaller ones. Big lines do usually never change.
3. knot points are places in which several of these lines can meet. In these places, different strange effects can occur which influence the magic of the place.

Possible known effects are :

- a. Mana refreshes faster - usually small places where two small lines cross, or three to four small lines meet. Usually found at clear springs, fountains, water depots or even waterfalls.
- b. Life force is regenerated - also small places where three or more smaller or even medium sized lines meet. EXAMPLE : these places are often marked with a yellow cross sign.
- c. Spirits are attracted - elemental or natural spirits seem to use the lines to travel fast from one point to another. Can sometimes happen in all such places. Only "small" spirits seem to use small lines.
- d. Mana amplification - in places where three or more medium and larger lines meet, which can also have the above effects, sometimes the effect of magical spells can be amplified at random. This happens more often to healing spells and constructive spells, generally all of the schools "pervestigatio" (=creating) and "transformo" (=changing).

4. Mana vortices are places located somewhere in between bigger mana streams and are not of permanent nature usually. Influenced by the power of the bypassing streams, several effects can appear in such places, although the most will only influence undirected Mana :

- a. Mana drain - magical energy is drained away slowly. This effect is usually small and may not be noticed quickly. It often only causes natural mana to regenerate slower. The most beings except for many types of insects avoid such places.
- b. Life drain - life energy is drained away slowly. This effect is usually small too. The most living beings will avoid such places instinctively, or become sick and unhealthy.
- c. Both above effects - All beings usually naturally avoid such places. Beings living there may become mutated. Undead beings seem to be attracted to such places.
- d. Wild magic - usually not as harmful as the above effect, these more powerful vortices affect directed mana. Casted spells can have randomly changed effects.
- e. Harmful spirits are attracted - in or near some vortices with or without without other effect, harmful, weird or mean undead spirits may dwell. A non-proven theory is that these

places are hidden from cheerga's view, another theory is that the mana streams in these places are twisted or nonexistent. Plants and insects can mutate in such places. Undead beings which are harmed there, may regenerate slowly.

- f. Mana vacuum - very rare vortices, sometimes found inside dead volcanos (often close to or surrounded by wild magic vortices) or in the glass desert. In such places, casting spells is usually not possible. These places are very rare and always have a dry, sterile atmosphere, the air smells somewhat dry and metallic. These places have no mana streams, therefor, the most beings avoid it instinctively. Mana is not drained, but the effect of any directed spell is lowered to almost zero. Some of these places are used to imprison dangerous magicians. Staying in such a place for a longer time usually calms the mind down and makes thinking harder each week.

sidenote:

While it is unlikely for the most normal magician to visit the last mentioned kind of vortex, the most magicians with an unhealthy liking for magically caused bloodbaths, the creation of strange, harmful monstrosities or the liking for

world power takeover plans, are likely to find themselves in such a place some day, surrounded by massive stone walls.”

Das magische Wasser, Echsen und Magie

Fast alle echsischen Magier sind der Überzeugung, Magie wäre Tanoras allumspannendes Wasser, welches die Welt als Ganzes zusammenhält. Zaubersprüche sind für sie, die Fische die durch dies Wasser gleiten. Leider sieht der Großteil der echsischen Bevölkerung dies nicht so, auch wenn die Magie in der echsischen Gesellschaft nicht direkt verboten ist, so werden Magier unter ihnen meist wie Aussässige behandelt. Daher leben die meisten echsischen Magier im Exil, was wiederum bei anderen Völkern den Eindruck erweckt, unter den Echsen gäbe es fast nur Magier.

Zarphszie Ssseths, die wohl berühmteste echsische Magierin, schrieb als sie im nach langer Krankheit im Sterben lag folgenden Brief:

„Mein geliebter Bruder,

Wasser zu Wasser, ich vermisse meine Heimat, ich vermisse meinen Schwarm, dich und deine Brut. Doch selbst wenn ich zu Lebzeiten noch die Magie aufgegeben hätte, ich hätte nicht zurück gekonnt. Tanora selbst weiß, dass ich meiner Lebzeit nie etwas tat, das es nicht würdig gewesen wäre, dass es nicht auch in den heiligen Gewässern hätte stattfinden können. Doch die Angst ist es, vor allem dem was vom Gewohnten abweicht, dass unser Volk das nicht erkennt.

Ich hätte nie erwartet, dass diese Stümper von Landwesen verstanden hätten was Magie wirklich ist, aber von meinem eigenen Volk, meinem Schwarm und dir Zarsssetoss, hätte ich es mir zumindest gewünscht. Ihr habt mir nie zugehört wenn ich versuchte mich zu erklären, nun da ich wahrscheinlich schon wieder eins mit dem Wasser bin wenn du dies liest, hoffe ich dass du zumindest es liest, um deine Schwester ein Stück weit zu verstehen.

Magie ist kein unheiliges Werk, du würdest das nicht bestreiten, hättest du gesehen und gespürt, was ich erfahren habe. Magie ist vielmehr die Perfektion Tanoras Schöpfung selbst. Wie ich noch jung und naiv war, hatte ich angst vor meinem magischen Talent. Doch ich war auch neugierig, wollte wissen was es ist, was mit mir ist, die Antwort darauf schien fern und alles was ich wusste waren die dummen Vorurteile unserer Kindheit. Es dauerte einige Zeit, bis ich von einem Zauber las, der es dem Anwender erlaubte das wahre Wesen der Magie zu sehen, seinen Augen zeigte, wie die Welt wirklich aussah. Mein streben galt fast zwei Jahre nur dem Erlernen dieses Zaubers.

Als ich dann endlich der benötigten Formel her wurde verschwendete ich keinen Augenblick sie zu verwenden. Es war gleich einer Vision, eine allumfassende Erkenntnis die sich mir bot. Die Welt um mich herum, erstrahlte obgleich ich an Land war, in dem herrlichsten blau des Meeres. Wie an

einem Sommertag in einer seichten Bucht funkelte Tanoras selbst um mich herum. In allem was war sah ich feine blaue Strömungen in komplexen Formen. In mir wie in allen um mich herum war dieses schimmernde Wasser und in diesem Moment wurde mir klar, das Tanora selbst es war, welche die Magie erschuf.

Doch einem Skeptiker mag dies allein nicht Beweis genug sein, so will ich dir sagen das ich, dank dieses Zaubers, das heilig schimmernde Wasser überall in Tanoras wunderbarer Schöpfung fand, selbst auf heiligen Orten der Göttin und selbst in den Körpern ihrer Priester war es deutlich zu erkennen. Wie willst du dir das erklären, anders als das es ihr Werk selbst war?

Nur einmal traf ich auf einen Ort, an dem die Magie, das heilig schimmernde Wasser, nicht war. Ich weiß nicht warum, doch ich weiß was ich sah. Dieser Ort war tot. Keine Pflanze wuchs dort, kein Tier lebte dort und kein Wasser floss durch jenen Ort. Er war bös und unheilig und darum schenkte Tanora ihm nicht das heilige Wasser.

Eines Tages wird die Zeit vielleicht reif sein, das unser Volk erkennt das Magie Teil Tanoras heiliger Schöpfung ist, mir jedoch bleibt in meinen letzten Stunden nur zu hoffen das du mir, mein geliebter Bruder, mich verstehst, mir verzeihst, auf das wir dann dem Tage nach deinem vergehen gemeinsam eins sind im ewigem Wasser.

Mir fehlt die Kraft um weiter zu schreiben, mir bleibt nur noch dir und deiner Brut Tanoras Segen zu wünschen, auf das ihr ein ausgeglichenes Leben haben mögt.

In Liebe, deine Schwester, deine Zarphszie“

Irmoroms Steine der Macht, Runenkult der Zwerge

Die wenigen Zwerge, die sich überhaupt mit Magie beschäftigen, sind der Überzeugung Irmorom hätte aus einem großen magischem Fels die Runen der Macht geschmiedet, und gab sie all jenen die nicht kräftig von Gestalt oder geschickt im Handwerk waren, auf dass auch sie ein Leben voll Fleiß führen können.

Diese Runen haben jedoch weniger etwas mit den uns bekannten Runen zutun, sondern sind eine konkrete Form von Artefaktmagie. Andere Formen von Magie werden von Zwergen so gut wie nie praktiziert.

Runenmeister Xarosch Feuerbart vom siebten Berg hinterließ mit seinem Tode neunundneunzig Steintafeln. Unter anderen war auf diesen folgender Text eingemeißelt:

„Und willst du, Irmoromssohn, deinem Allvater gefällig sein, so strebe nicht nach den Kräften derer die Verdammten sind auf der Oberfläche zu Leben. Strebe danach die Macht Irmoroms Runen zu erlernen, denn er hat sie geschmiedet, wie er dich geschmiedet hat und die Zwergenheit und den Rest des Weltenbergs und die Verdammten die auf ihm Wandeln.

Willst du denn nun erlernen die Runen zu schreiben und ihnen Macht zu verleihen auf dass sie deiner Brüder Äxte und Eisenhäute mit Allvaters Macht erfüllen so musst du beweisen das du ihrer würdig bist. Du musst dich früh entscheiden, denn die Ausbildung dauert lang und kein Zwerg gleich seinem Fleiße wird sich je Runenmeister nennen können, geht er in die Lehre seines Mentors nachdem er dreißig Jahre* hat geweiht. Doch wähle mit Bedacht deinen Lehrer, denn du wirst ihn verpflichtet sein für mindestens drei Jahr*.

Im ersten Jahr* wirst du Fleiß und Strebsamkeit und Frommheit lernen. Fleiß wirst du an drei Tagen der Woche lernen und in der Mine stehen und deinem Lehrmeister Erz und Kohle graben, doch behalte davon den Zehnten Teil ein um ihn Irmoroms Tempel zu opfern. Drei Tage der Woche wirst du Strebsamkeit lernen und die alten Meißelungen im Stein studieren. Am siebten Tag wirst du Frommheit lernen zu Irmorom beten und dann mit all deinen Brüdern und Schwestern seine Schöpfung feiern, mit viel von leckeren Speisen und des Väterchens Mundschenk. Doch auch hier sei aufmerksam und lausche den Geschichten über die Ahnen und ihre Heldentaten, auf dass du sie denn eines Tages selber kannst erzählen.

Im zweiten Jahr* wirst du Fleiß und Strebsamkeit und Frommheit beweisen. Fleiß wirst du an drei Tagen der Woche beweisen und bei deinem Lehrmeister stehen, ihm zu helfen

bei seinem Tagwerk, doch geh sicher, dass ein Zehnt seiner Arbeit geht an Irmoroms Tempel. Drei Tage der Woche wirst du Strebsamkeit beweisen und der Geschichten der Alten und Weisen deines Clans lauschen. Am siebten Tag wirst du Frommheit beweisen, zu Irmorom beten und dann mit all deinen Brüdern und Schwestern seine Schöpfung feiern, mit viel von leckeren Speisen und des Väterchens Mundschenk. Doch auch hier sei aufmerksam und lausche den Geschichten über die Ahnen und ihre Heldentaten, auf dass du sie denn eines Tages selber kannst erzählen.

Im dritten Jahr* wirst du fleißig und strebsam und fromm sein. Fleißig wirst du an drei Tagen der Woche sein und dich im Schreiben der Runen üben, doch geh sicher, dass ein Zehnt deiner Arbeit geht an Irmoroms Tempel. Drei Tage der Woche wirst du strebsam sein und deine Wissen und das deines Clans in Stein meißeln. Am siebten Tag wirst du fromm sein zu Irmorom beten und dann mit all deinen Brüdern und Schwestern seine Schöpfung feiern, mit viel von leckeren Speisen und des Väterchens Mundschenk. Doch auch hier sei aufmerksam und lausche den Geschichten über die Ahnen und ihre Heldentaten, auf dass du sie denn eines Tages selber kannst erzählen.

Wenn nun vergangen sind der Jahre* drei so kehre aus in die Welt, den von deinem Meister hast du alles gelernt was er dir könnte beibringen. So seihst du nun Runengeselle geheißen und es sei deine Aufgabe zu ziehen von Berg zu Berg um von

anderen Runenmeistern zu lernen und so dein Tagwerk zu perfektionieren.

Nicht ich noch sonst ein Weiser mag dir sagen können, wann der Tag als du fertig bist mit deiner Ausbildung. Du wirst es wissen und belegen ein Meisterwerk der Schmiedekunst mit einem Meisterwerk der Runenkunst. Wenn dies so befunden von einem König, einen Runenmeister und einem Priester des Allvaters, so wirst du geheißen werden Runenmeister. Wenn dieser Tag gekommen du sollst dir suchen einen Berg und ihn zu deiner Heimat machen, auf dass du für Irmoroms Ruhm fleißig und strebsam und fromm dein Tagwerk verbringst und eines Tages selbst nach dieser Meißelung im Stein einen Schüler wirst lehren.“

*Feuerbart sprach hier von Zwergenjahren, das bedeutet er meinte das Dreifache an Jahren unserer Zeitrechnung.

Blut und Feuer, orkische Magie

Die Grenzen zwischen Zauberei, Priestertum und Aberglaube sind im orkischen Schamanismus fließend. Zudem hat fast jeder orkische Stamm seine eigene Definition von Magie. Gleich ist ihnen allen jedoch immer eine hohe Affinität zu Blut, Gebeinen und Feuer.

In verlassenden orkischen Höhlen wurden an einem vermutlichen Ritualplatz folgende Innenschriften entziffert:

„Dies sei der Ort für jene sieben Söhne, die Brágons Feuer im Blute tragen, für jene, deren Stärke in ihrem unzerbrechlichen Willen liegt. Es ward hier das einst der große Shaikra Dork'harsch sieben unbefleckte Menschinnen das Blut nahm und ihre dem Körper dem Feuer gab und wie er dann anrief die Ahnen so öffnete er dank der Macht die ihm in wohnt der Tore eines mit einem Durchschritt von sieben mal sieben Fuß aus reinem Feuer. Hinaus schritt ein Dämon der trug sieben Hörner am Kopf und ward geheißen KRATZEK. Der große Shaikra Dork'harsch in seiner Stärke zwang dem Dämon sein Willen auf durch der magischen Worte sieben und so ward es das ihm Zeit seines Lebens folgte der Gehörnte.

Die sieben Worte Shaikra Dork'harsch erzählte je eines seinen sieben Söhnen. Nur zusammen sollten sie fähig sein, zu geißeln die dämonische Brut, denn nie sollt es sein, dass ein Ork allein sollt erreichen die Stärke des großen Shaikra Dork'harsch. Seine Söhne gerieten in ihrem Neid aufeinander in Streit und so kam es der Klan der Dork'harsch sich zerstritt und Jeder seiner Söhne gab sein magisches Wort an seinen Erstgeborenen. So ist es bis zu diesem Tage und erst wenn die Not an den Orks so groß, dass die sieben Ahnen des Shaikra Dork'harsch ihren Streit beiseite legen, so werden sie Scharen von Dämonen beschwören und mit ihnen als Geißel das starke Volk zum Siege führen.“

Magie als Geschenk, der Alte Pfad der Magie

Der alte Pfad der Magie ist eine kleine, konservative aber relativ alte Gemeinschaft aus Magiern verschiedener Rassen, hauptsächlich Elfen und Menschen. Sie pflegen eine sehr fromme Ansicht, es heißt bei ihnen, ein mächtiger Magier kann nur werden wer ein Leben voll Entbehrung und Demut führt.

Die jüngste Quelle hierzu sind meine Aufzeichnungen aus den Zeiten auf dem ich auf dem alten Pfad wanderte:

„Der Alte Pfad der Magie

Es heißt, Elara hätte einen jeden Neugeborenen einzeln geküsst, aus den später ein Meister der arkanen Künste heranwachsen würde. Mir gefällt diese Vorstellung. So hätte die Göttin der Weisheit und des Wissen selbst vorherbestimmt wer Zugang zu den Mächten der Magie hat, denn wer wenn nicht sie könnte besser wählen? Dass jedoch viele unwürdige Wesen die magischen Kräfte beherrschen, lässt mich an dieser Theorie ernsthaft zweifeln.

Doch wie auch immer wir zu dem Geschenk der Magie kamen, ich sehe es als noch viel wichtiger an wie wir damit umgehen. Magie ist mächtig. Sie kann so mächtig sein, dass

sie auf normal Sterbliche wie göttliches Schaffen wirkt. Auch wenn es dem Leser klar sein sollte, so will ich nochmals darauf hinweisen, kein Magier kann auch nur Halbwegs an die Allmacht eines Gottes herankommen. Ein Magier hat seine gesamten Fähigkeiten den Göttern zu verdanken. Die Götter gaben einem die Möglichkeit Magie zu nutzen und sie können sie einem, ohne weiteres, nehmen (was uns die Vergangenheit oft genug bewiesen hat). Dessen sollte man sich ständig bewusst sein. Bei all unseren arkanen Schaffen sind wir ständig von der Gnade der Götter abhängig. Deshalb, aus Respekt vor den Göttern und aber auch aus Frommheit sollte sich ein jeder Magier an bestimmte Regeln und Richtlinien halten. Diese Orientierungspunkte bilden den Alten Pfad der Magie. Ihn zu beschreiten ist mühselig, der Pfad ist lang und steinig. Doch wer diesen Pfad beschreitet wird nicht einfach nur Wissen und Macht anhäufen, er wird auch die Weisheit erlangen all das richtig einzusetzen.

Die Regeln:

Erste Regel: Magie ist ein Geschenk. Nutze deine Fertigkeiten nicht wie ein Schmied seinen Hammer. Arkane Kräfte sind kein Werkzeug des Alltags. Man solle mit den einem geschenkten Kräften vorsichtig und Weise umgehen.

Zweite Regel: Frommheit, als Dank für das Geschenk der Götter. Die Götter geben, die Götter nehmen. Man muss dankbar und fromm den Göttern gegenüber sein und dies auch zeigen.

Dritte Regel: Wissen sammeln. Man soll Wissen mehren um

die Macht der Magie zu begreifen. Nur so kann man richtig mit ihr umgehen. Es ist notwendig, einen Spruch erst in seinem Sinn und Wirken zu begreifen eh man ihn ausübt, nicht umgedreht. Auch ist es nie verkehrt sein Wissen in nicht arkanen Gebieten ständig zu vermehren.

Die Richtlinien:

Den Fluss der Magie spüren. Es ist wichtig, dass die Verbindung zum ewigen Fluss der Magie stetig und ungehindert fließen kann. Darum soll man weder Leder noch Metall tragen. Beides hemmt das Gespür für die arkanen Kräfte und senkt so auch deine Fähigkeiten.

Materielle Dinge haben kein Wert. Sie lenken nur von wahren Werten wie Wissen, Weisheit und Können ab.

Andere Meinungen, Wertvorstellungen und Ansichten gilt es zu respektieren. Zum einen kann man nicht sicher sein wer irrt. Zum anderen sind oft verschiedene Lebensweisen für verschiedene Wesen, weder falsch und noch gottlos.

Es gilt die friedvollen Schwachen und Hilflosen zu schützen, zu beraten und zu unterstützen. Dies ist wichtig um das immer währende Gleichgewicht zu erhalten.

Man soll sich nicht Provozieren lassen. Wut und Raserei vernebeln die Gedanken und verleiten zu Fehltaten und Frevel.

Wichtig ist es sich auf sein Studium zu konzentrieren. Eine andere Tätigkeit wie einen Beruf oder ein aufwendiges Hobby zu betreiben lenken vom Studium ab und sollten unterlassen werden.

Der alte Pfad wurde wahrscheinlich erstmals von den Elfenmagiern der ersten Generation beschritten. Es heißt, sie bekamen die Regeln und Richtlinien von Elara persönlich um sie an alle Wesen die Zugang zur Magie haben weiterzugeben.“