

Metamagica Mystica

die Magieregeln des Guardian-Systems

Thosten Kenk





INHALTSVERZEICHNIS

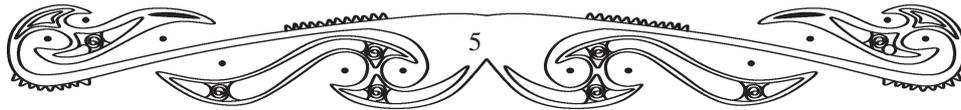


Einleitung	7
1 Fundamentum	11
1.1 Was ist Magie?	11
1.1.1 Bewußt und unterbewußt	12
1.1.2 Noch einmal: Was ist Magie?	13
1.1.3 Das objektive Unterbewußtsein	14
1.1.4 Die vier Welten	15
1.1.5 Wie interpretiert man die Astralebene?	17
1.1.6 Magische Techniken	18
1.2 Magische Lehren	20
1.2.1 Hardische Magie	20
1.2.2 Die arianische Lehre der Kräfte	28
1.2.3 Magische Techniken	32
1.3 Metamagie	35
1.3.1 Das Tor des Universums	35



1.3.2	Magische Operationen	45
2	Codex Magicae	55
2.1	Warum Metamagica Mystica?	55
2.1.1	Magie als Regelsatz — die Spruchlisten	55
2.1.2	Magie als Baukasten — kreative Systeme	56
2.1.3	Magie als Lehre — Dominanz der Idee	57
2.1.4	Magie als Symbolik — Versuch einer Synthese	58
2.1.5	Was ist Magie?	58
2.1.6	Abschließende Punkte	59
2.2	Der Magier, die Magie und das Ritual	59
2.2.1	Der Magier	60
2.2.2	Die Magie	62
2.2.3	Das Ritual	65
2.3	Der Weg des Magiers	68
2.3.1	Bedeutungsebenen einer Formel	69
2.3.2	Die Idee eines Rituals	73
2.3.3	Die Erschaffung von Formeln	81
2.3.4	Magie mit Hilfe von Formeln	86
2.4	Der Weg des Schamanen	103
2.4.1	Die Bedeutung von Totems	103
2.4.2	Schamanische Extase	106
2.4.3	Magie auf dem Weg des Schamanen	108
2.5	Der Weg des Träumers	113
2.5.1	Symbolik in Träumen	114
2.5.2	Magie auf dem Weg des Träumers	117
2.6	Der Weg des Mystikers	120
2.6.1	Die Beherrschung des Körpers — Mantra, Asana und Pranayama	121
2.6.2	Die Beherrschung des Geistes — Dhyia, Dharana und Samadhi	123
2.6.3	Magie auf dem Weg des Mystikers	124
2.7	Spontane, bardische und sonstige Magie	130
2.7.1	Spontane Magie	130



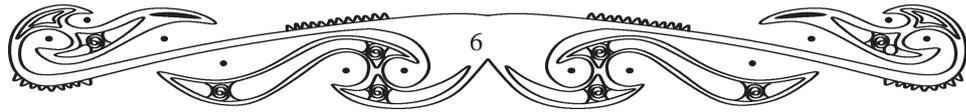


2.7.2	Bardische Magie	131
2.7.3	Druidische Magie, Hexerei, Priestertum und andere	131
2.7.4	Rufen von spontaner Magie	132
2.8	Regeln für Magie der Ebenen	133
2.8.1	Wirkungsbereich und Kosten	133
2.8.2	Die Wirkungsdauer von Magie	136
2.8.3	Magieduelle	138
2.8.4	Magische Gegenstände	141

3 Magica Practica 147

3.1	Drei Blickwinkel	147
3.1.1	Der funktionale Aspekt	148
3.1.2	Der beschreibende Aspekt	148
3.1.3	Der vollständige Aspekt	150
3.2	Magische Eigenschaften	151
3.2.1	Sensitivität	151
3.2.2	Mana	152
3.2.3	Komplexe Intelligenz	152
3.2.4	Geistige Stabilität	153
3.2.5	Träumen	154
3.3	Erlebte Magie	154
3.3.1	Wahrnehmung von Magie	154
3.3.2	Manifestation von Magie	155
3.3.3	Beispiele	155
3.4	Wahnsinn	157
3.4.1	Rollenspielerische Erwägungen	157
3.4.2	Regeltechnisches	158
3.4.3	Leichte geistige Schäden	158
3.4.4	Mittlere geistige Schäden	158
3.4.5	Schwere geistige Schäden	159
3.4.6	Extreme geistige Schäden	159
3.5	Das Mysterium	160





3.5.1	Das Rätsel des Falken	160
3.5.2	Hardische Namen	161
3.5.3	Das Nichts	161
3.5.4	Illusion ist Wahrheit	161





EINLEITUNG

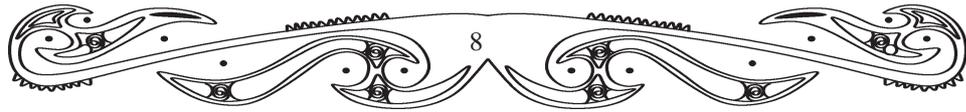


DER BEGINN IST EINE DELIKATE ANGELEGENHEIT.

Magie in Fantasyliteratur oder im Rollenspiel — für viele Leser und Spieler eine zeitlose Faszination. Das Geheimnisvolle, Rätselhafte des Magiers, der Umgang mit dem Übernatürlichen, mit dämonischen Wesen und mystischen Kräften übt auf eine Reihe von Spielern einen unwiderstehlichen Reiz aus. Figuren wie Gandalf, Belgarath oder Elric von Melniboné prägen dabei das Bild.

Der Anspruch, dieses geheimnisvolle Element der Magie, dieses Rätselhafte, Unheimliche tatsächlich ins aktive Rollenspiel einzubringen ist hoch, und die allermeisten Magieregelsysteme erfüllen in dieser Form nicht. Statt dessen ist der gewöhnliche Ansatz, das Endergebnis einer jeden Magie in Regeln zu fassen, die zugrundeliegende Frage ist 'Was kann der Magier?'. Diese Frage wird dann, ob mit Spruchlisten oder anderen Methoden mehr oder weniger gut geklärt. Die rollenspielerisch aber vielleicht interessanteren Fragen 'Was tut der Magier eigentlich? Was glaubt er über seine Kräfte? Was muß er wissen?' sind auf diese Weise allein dem Spieler überlassen, der sich Gedanken darüber machen kann oder nicht. In Sternstunden des Rollenspiels ist es möglich, daß ein Spieler solche Ideen entwickelt und sie dann auch mit dem Spielleiter teilt und auf diese Weise das Spiel ungeheuer zu bereichern vermag, aber selbst dann stoßen die Ideen an die Grenzen, die durch in der Regel eher unflexible Magieregeln gesetzt werden.

Wie kann man dieses Problem umgehen? Die naheliegende Lösung ist es, das Magiesystem anders herum aufzubauen, die Betonung nicht auf das Ende, das Ergebnis des Rituals zu legen sondern auf den Anfang, bei den Ideen, die der Magier über seine Magie hat und den



Voraussetzungen, die er erfüllen muß, diese ins Spiel einzubringen und aus ihnen heraus dann das Ergebnis der Magie zu finden.

Wenn man sich auf eine solche Idee einlassen will, dann bedeutet das, daß man sich in einem weit höheren Maß damit beschäftigen muß, was Magie eigentlich sein soll. Nun, mehr oder weniger bewußt hat sicher jeder eine Vorstellung davon, aber welche? Für einen einzelnen ist es sicher ein hoffnungsloses Projekt, diese Vorstellung wirklich einzufangen und in Regeln zu gießen, aber es gibt glücklicherweise eine nahezu unerschöpfliche Quelle von Inspiration zu diesem Thema — die Vorstellungen der Menschen seit alters her, von den Ägyptern über die Kelten bis zu den mittelalterlichen Alchemisten und Teufelsbeschwörern, was Magie eigentlich ist; und in der Tat ist ein Großteil des Verständnisses, was Magie im Fantasybereich sein soll durch solche Quellen geprägt.

METAMAGICA MYSTICA versucht, die Essenz dieser Vorstellungen aufzugreifen und basierend darauf Regeln zu entwerfen. Es ist ein System, das sich in erster Linie an die Spieler wendet, die erleben wollen, wie ein Magier im Spiel wirklich denkt, was Magie ist, wie er sie erlebt. Für Spieler, die an diesem Punkt nicht so interessiert sind, ist es aber als Einladung gedacht — als Einladung, sich die Dinge einmal anzusehen, was Magie im Rollenspiel neben der okkulten Artillerie, die aus der letzten Reihe die Kämpfer unterstützt, noch sein könnte. Im besten Fall werden diese Spieler neugierig werden. Im schlimmsten Fall halten sie ein System in Händen, das einfache Vorstellungen über Magie auf eine etwas umständliche Weise in Regeln umsetzt, so daß hier vielleicht zwar kein Nutzen, aber auch sicher kein Schaden entstanden ist.

‘Wie funktioniert nun dieses famose System, das all diese Dinge können soll?’, wird sich nun jeder Spieler fragen. Nun, die Grundidee der magischen Vorstellungen, die dem System zugrundeliegen, ist, daß Magie an der Nahtstelle zwischen Bewußtsein und Unterbewußtsein geschieht, und das alle Rituale, Formeln und Symbole dazu dienen, mit dem Unterbewußtsein zu kommunizieren. Aufbauend auf dieser Idee wird ein System der Metamagie entwickelt, ein Ideengebäude, das über Magie Aussagen macht, das beschreiben kann, welche Ideen der Magie zugrundeliegen, ohne konkret die Überzeugungen und Techniken des Magiers selbst zu beschreiben. In diesen Rahmen der Metamagie lassen sich dann alle Lehren (Dämonische Magie, Elementarmagie, ...) einfügen und so beschreiben. Die konkrete regeltechnische Umsetzung vollzieht sich nahezu ausschließlich auf der metamagischen Ebene, so daß sich der ganz praktische Vorteil ergibt, daß nicht für jedes einzelne Teilgebiet der Magie, für jede Lehre, neue Regeln nötig werden und eine neue Lehre, ganz gleich welcher Art, immer schnell ins Spiel eingebracht werden kann.

Wenn aber die Lehren, der eigentlich rollenspielerisch interessante Teil, da ja hier die Überzeugungen des Magiers eingehen, nicht direkt in den Regeln stecken, wo ist dann der Vorteil gegenüber anderen Systemen? Die Lösung liegt darin, daß der Erfolg eines jeden magischen Rituals etwa zur Hälfte, wie in vielen anderen Systemen auch, von Eigenschaften, Proben und Würfeln abhängt, die andere Hälfte aber hängt von der rollenspielerischen Darstellung ab, von den Ideen und Beschreibungen, die der Spieler über das abgibt, was er tut, und diese bewegen sich im Rahmen der Lehre. So ist auf der einen Seite sichergestellt, daß der Spieler wirklich einen Anreiz hat, sich genauer damit auseinanderzusetzen, was Magie ist, auf der anderen Seite aber durch die nach wie vor vorhandenen Würfel eine gewisse Balance gewahrt, daß bei Unstimmigkeiten zwischen Spielleiter und Spieler nicht alles von der Gnade des Spielleiters, der natürlich die Ideen und Handlungen des Spielers bewerten





muß abhängt.

Wie jedes Regelsystem lebt auch METAMAGICA MYSTICA von den Ideen und Wünschen seiner Spieler — einem Spieler, für den es das höchste ist, Orks mit Feuerbällen zu bewerfen werden auch diese Regeln nicht zu einem geheimnisvollen Magier machen, aber einem Spieler, der sich für diese Dinge interessiert und bereit ist, sich darauf bis zu einem gewissen Grade einzulassen werden sie mehr Unterstützung zukommen lassen als andere Spieler.

Die Regeln sind in gewisser Weise vom Allgemeinen zum Besonderen hin aufgebaut. Nahezu das ganze erste Kapitel beschäftigt sich mit der Frage, was Magie ist und führt all die Ideen, die oben entwickelt wurden, in großer Breite aus. Sehr viel Raum ist auch dem System der Metamagie gewidmet, zu dem Preis, daß dieses Kapitel mehr ein Quellenbuch über Grundlagen der Magie als eine Angabe von spielbaren Regeln ist.

Erst das zweite Kapitel beginnt mit Grundlagen, wie sich Magie in Regelsystemen einbauen läßt und erläutert näher, warum METAMAGICA MYSTICA genau den Weg wählt, den es wählt. Dann aber wird mit vielen praktischen Beispielen ausgeführt, wie denn Magie nun tatsächlich ins Spiel eingeht und was der Spieler tun muß, um Magie zu wirken. Das Kapitel schließt mit allgemeinen Regeln zu Magie wie Wirkungsdauer, Kosten etc.

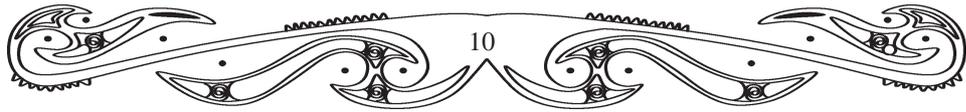
Das dritte Kapitel schließlich ist praktischen Fragen von Magie im Rollenspiel gewidmet — wie erlebt ein Spieler Magie, wie manifestieren sich magische Eigenschaften — all diese Fragen werden dort angegangen.

Außer in Beispielen sind konkrete Lehren in diesem Teil von METAMAGICA MYSTICA nicht beschrieben — dieses Buch beschäftigt sich ausschließlich mit den Regeln und der Metamagie, die allem zugrundeliegen. Die Beispiele sind aber so ausführlich gehalten, daß man trotzdem ein gutes Gefühl dafür bekommen kann, wie die Lehren aussehen und insbesondere genügend Inspiration erhält, um eigene zu erschaffen.

Für einen Spieler, der wirklich wissen möchte, was Magie im Rahmen dieses Systems ist und auch vor etwas akademischen Passagen nicht zurückschreckt, ist der vorliegende Aufbau geeignet und er kann eigentlich sofort mit dem ersten Kapitel beginnen. Ein Spieler, der jedoch zuerst einmal neugierig ist und wissen möchte, wie sich all diese Ideen ins Spiel einbringen, wird mit dem Aufbau unzufrieden sein — er hat eine etwas staubige Lektüre von etwa 50 Seiten vor sich, bevor er seine Fragen zum ersten Mal angegangen sieht.

Für einen solchen Leser ist ein anderer Zugang vielleicht empfehlenswerter: Um zuerst einmal zu erfahren, welche Ideen in einer magischen Lehre eingehen können und wie sie sich ins Spiel einbringt, lohnt es sich die Abschnitte 1.2.1 auf Seite 20 und 1.2.2 auf Seite 28 zu lesen. Hier werden beispielhaft (und ohne viel theoretischen Ballast) zwei Lehren vorgestellt, auf die sich im folgenden auch einige der Anwendungsbeispiele beziehen. Hier kann der Spieler erst einmal 'auf den Geschmack kommen'. Um dann zu erfahren, wie diese Dinge mit dem Rollenspiel und den Regeln zusammengehen, ist es sinnvoll, bei Abschnitt 2.2 auf Seite 59 weiterzulesen — hier beginnt eine ausführliche Beschreibung der Umsetzung in Regeln, an die sich in den folgenden Abschnitten die genauen Regeln anschließen. Hier kann der Spieler eine eigene Auswahl treffen — es werden mehrere Wege zur Magie mit Beispielen vorgestellt, die sich in den Techniken unterscheiden — welcher am ehesten sein Interesse weckt. Der Weg des Magiers ist hier allerdings sozusagen Prototyp, er sollte





zumindest überflogen werden, auch wenn beim ersten Lesen sicher nicht alle Einzelheiten wichtig sind.

Kapitel drei kann sich dann nach Lust und Laune anschließen, sein Inhalt sind mehr praktische Erwägungen als konkrete Regeln. Bevor man allerdings konkret mit dem Spiel beginnt, ist es zumindest ratsam, wenigstens einen Einblick in das von Seite 35 an beschriebene System der Metamagie zu bekommen (auch wenn hier die Einzelheiten ebenfalls nicht so entscheidend sind). Den Rest von Kapitel eins und drei kann man, bei entsprechendem Interesse und nachdem man vielleicht einige praktische Spielerfahrung erworben hat und die ersten Grundsatzfragen aufgetreten sind nachholen. Alles in allem sollte man aber auf keinen Fall alle Hintergrundinformationen auf die Goldwaage legen — manches mag interessant sein, aber nicht unbedingt für das praktische Spiel relevant, und andere Dinge lassen sich sicher auch anders regeln als hier beschrieben.

Wie jedes Regelsystem ist aber auch METAMAGICA MYSTICA nur so gut wie die Rollenspieler, die es verwenden. Kein Magiesystem ist jemals imstande, die Beschäftigung des Spielers mit der Materie, das gute Rollenspiel zu ersetzen. Das beste, was ein solches System jemals leisten kann, ist, diese Dinge nicht zu behindern und den Spieler zu unterstützen. Das System ist, nicht zuletzt aufgrund seiner ambitionierten Zielsetzung, um einiges komplexer als alle anderen Magieregelsysteme, bietet dafür aber auch ganz andere Möglichkeiten. Wenn diese Möglichkeiten des Systems aber wirklich dazu führen, daß neue Dinge in der rollenspielerischen Umsetzung von Magie möglich werden, die das Spiel auf ihre eigene Art bereichern, dann hat sich der Aufwand vielleicht gelohnt. Oberste Richtschnur eines jeden Systems, und auch Maßgabe für seine Veränderung und Anpassung kann aber immer nur der Spielspaß von Spielleiter und Spieler sein.





Kapitel 1

FUNDAMENTUM



ES KANN SEIN

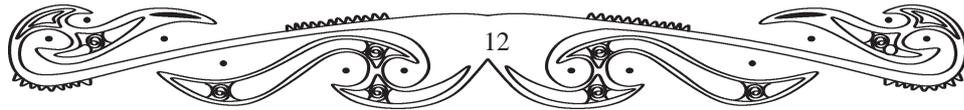
1.1 WAS IST MAGIE?

Die Frage, was Magie denn nun eigentlich ist, scheint innerhalb eines Regelwerks keinen Sinn zu machen, denn *Magie ist, was ein Magieregelwerk beschreibt*. Die Zielsetzung von METAMAGICA MYSTICA ist jedoch eine andere, und so lohnt es sich, dieser Frage Aufmerksamkeit zu schenken.

Die erste Antwort, die sich sofort einstellt, ist, Magie als etwas *Übernatürliches* zu beschreiben, das der Magier hervorrufen kann. Das aber ist leicht widerlegt: Eine Zauberformel, die eine Türe öffnet, tut keinesfalls etwas Übernatürliches, sondern jeder, der einen Schlüssel besitzt, vermag genau das gleiche zu tun.

Gehen wir einen Schritt weiter und halten fest, daß wir uns vorstellen, daß der Magier in irgendeiner Weise geistige Kräfte benutzt, um sein Ziel zu erreichen (das er möglicherweise allerdings auch mit sehr viel profaneren Mitteln erreicht hätte). Also nennen wir Magie all das, *was Veränderungen in der Realität mittels geistiger Kräfte bewirkt*.

Aber auch dieser Ansatz greift zu kurz — stellen wir uns z.B. einen Erkenntniszauber



vor, der die Lösung eines Problems bringen soll. Erstens — wo ist hier die Veränderung der Realität? Und zweitens — möglicherweise hätte man das Problem durch Nachdenken auch lösen können, die daraus folgenden Handlungen hätten vielleicht ebenfalls die Realität verändert, und zwar auch bedingt durch geistige Kräfte. Offenbar meinen wir mit Magie nicht das bewußte Nachdenken, aber auch nicht das unbewußte Auftauchen einer spontanen Eingebung, sondern eine Mischung aus beidem — *den bewußten Einsatz unbewußter Kräfte*.

Geht dieser Ansatz weit genug? Offenbar beschreibt er auch Formen von Autosuggestion („ich werde keinen Schmerz fühlen“) und reine Meditation. Ist das noch Magie? Im Sinne dieses Systems, ja. Es ist sogar reinste Magie. Die letztlich einzige Definition dessen, was real ist, läuft über die bewußte Wahrnehmung: Real ist, was man als real erlebt. Jede Änderung der subjektiven Wahrnehmung führt zu einer Änderung der Realität (die natürlich auch mit den bisherigen Erfahrungen konsistent sein muß). Wenn ein Magier also eine Tür in seiner Vorstellung öffnet und hindurchgeht, und alles, was er danach erlebt, paßt zu dieser Tatsache, er kann hindurchgehen, die Tür wieder verschließen, die Tür fühlt sich real an, dahinter ist der Raum, den er erwarten würde — wer könnte dann sagen, daß die Tür nicht wirklich offen ist? (Oder, in welchem Sinn ist dieses *wirklich* zu verstehen?)

Metamagica Mystica hat diesen Realitätsbegriff im Kern seiner Aussagen — niemand hat bisher einen objektiven Realitätsbegriff definieren können, wenn es aber keinen gibt, dann können geistige Kräfte sehr wohl auf die Realität einwirken, denn sie wird ja wesentlich durch diese bestimmt.

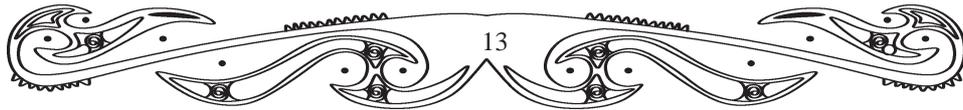
1.1.1 Bewußt und unterbewußt

Natürlich weiß jeder, daß es im allgemeinen nicht genug ist, sich vorzustellen, daß eine Tür offen ist, um hindurchgehen zu können. Die Sinne wissen davon, daß die Tür noch geschlossen ist, selbst wenn man diese ausblendet (wie auch immer), das Unterbewußte weiß, daß die Tür geschlossen ist, andere Menschen wissen das ebenfalls und sehen, daß der Magier nicht hindurchgehen kann. Wieder werden wir darauf geführt: *Magie ist der bewußte Gebrauch unterbewußter Kräfte*. Hier taucht auch gleich ein Gegensatz auf (der erste von vielen): Wie kann man etwas *Unbewußtes bewußt* verwenden? Dazu später mehr.

Zuerst einmal ist es nötig, sich ein Bild des *Ego*, des Geistes zu machen. Man kann es sich in eine Art von Schichten unterteilt vorstellen. Als oberste Schicht existiert sicher das Wachbewußtsein.

Darunter gibt es etwas, was wir hier *Persönliches Unterbewußtsein* nennen wollen. Hier finden sich Wahrnehmungen, Gefühle, Ideen, die, einem (sicher stattfindenden) Selektionsprozeß unterworfen, es nicht bis ins Wachbewußtsein geschafft haben. Bestandteile aus dieser Schicht sickern oft ins Wachbewußtsein, wenn dieses gerade in irgendeiner Form ausgeblendet wurde (z.B. im Schlaf, Träume, oder ein Drogenrausch). Durch gewisse Formen von Meditation, die darauf abzielen, dem normalen Wachzustand wenig Wahrnehmung zu bieten, kann diese Schicht relativ leicht beobachtet werden, *allerdings findet dabei immer eine Interpretation statt*. Das Wachbewußtsein „übersetzt“ die Informationen aus dem Unterbewußten immer in Symbole, Bilder etc. Lernt man allerdings diese Symbolsprache, oder noch besser, erschafft sich eine eigene, dann kann man diese Botschaften





verstehen lernen.

Noch weiter unten findet man etwas, was man *kollektives Unterbewußtsein* nennen könnte. In wachsender Tiefe findet man hier Dinge wie Familienerinnerungen, Volkserinnerungen, Rasseerinnerungen und endlich Menschheitserinnerungen. Diese manifestieren sich nur äußerst selten im Wachbewußtsein, etwa als Alptraum über eine schwere Heimsuchung des eigenen Volkes in schwerer Vergangenheit oder als plötzliche Erinnerung an etwas, was man nie selbst getan hat, aber die eigenen Vorfahren getan haben. In dieser Schicht ist eine enorme Menge Wissen zu finden, wenn man es nur zu Tage fördern könnte. Eine andere Manifestation dieser Ebene findet man in dem Phänomen, daß Emotionen manchmal kollektiv überschwappen können (Panik...), dies geschieht auf den am wenigsten tiefen Ebenen dieser Schicht. In sehr tiefen Meditationen sind auch diese Schichten erreichbar, allerdings muß man dafür schon eine ganze Weile üben.

Die nächstunterste Schicht nennen wir das *objektive Unterbewußtsein* (oder aus einer völlig anderen Stoßrichtung kommend, die *Astralebene*). In dieser Schicht „entsteht“ die Realität, jede Veränderung hier verändert die Realität, und zwar für jeden und jede denkbare Einwirkung. Allerdings ist es töricht zu glauben, daß diese Schicht alleine zu dem Zweck dient, das Wachbewußtsein mit einem Realitätsgefühl auszustatten — genausogut kann sie anderen bewußten *Wesen* (Geister, Götter) dazu dienen, die normalerweise nicht in Kontakt mit dem Wachbewußtsein stehen (und deshalb nicht wahrnehmbar sind). Das objektive Unterbewußtsein hat seine eigenen Regeln und seine eigene innere Wahrheit, und es ist eine der Hauptaufgaben der Magie, diese zu verstehen und zu benutzen. Jeder Magier, der mehr tun will, als in verborgenen Erinnerungen kramen (das ist schon sehr viel!), muß mehrere Jahre bis Jahrzehnte üben, bis er diese Schicht erreicht.

Ist das jetzt das Ende der Reise in die Tiefe? Nein, eine weitere Stufe ist noch vorstellbar: Es kann andere Realitäten geben, als die unsere, aber sie können überlappen. Daher sind Wesen und Kräfte denkbar, die sich im objektiven Unterbewußten manifestieren (und deren Manifestationen somit den gleichen Regeln gehorchen), aber ihren Ursprung aus anderen Realitäten stammen und somit anderen *inneren* Regeln gehorchen. Wir nennen diese Schicht *äußeres Unterbewußtsein* oder (wieder einer völlig anderen Terminologie folgend) *äußere Ebenen*.

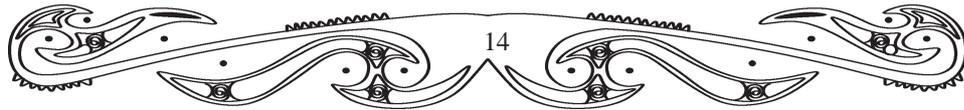
Zu all diesen Schichten folgt an anderer Stelle noch eine genauere Beschreibung, für den Moment soll jetzt aber die Theorie der Magie weiterentwickelt werden.

1.1.2 Noch einmal: Was ist Magie?

Inwieweit können diese Erkenntnisse uns jetzt helfen, die Natur der Magie zu verstehen? Nun, offenbar liegt der Schlüssel zur Magie im objektiven Unterbewußtsein. In der Tat gibt diese Schicht uns ein Mittel in die Hand, um die Realität zu manipulieren, und zwar durch Einsatz unterbewußter Kräfte, zu dem man sich bewußt entschieden hat. Zwei Dinge sind dazu offenbar nötig:

- der Magier muß einen Kontakt zwischen seinem Wachbewußtsein und dem objektiven Unterbewußtsein herstellen





- und er muß (über diesen Kontakt) das objektive Unterbewußtsein manipulieren, so daß das geschieht, was er will.

Wenn diese beiden Voraussetzungen erfüllt sind, kann Magie gewirkt werden. Was ist dazu notwendig? Betrachten wir zuerst die erste Voraussetzung.

Um in die Tiefen des Unterbewußten einzudringen, muß der Magier all die Denkprozesse, die sein normales Wachbewußtsein ausfüllen (und ihn so letztlich ausmachen) nahezu völlig ausblenden. Das, was er als *Ego* empfindet, muß so durchsichtig werden wie Wasser, so daß das Licht von den tieferen Schichten ungetrübt nach oben scheinen kann. Mit anderen Worten, er muß unendlich passiv werden.

Betrachten wir die zweite Voraussetzung, so finden wir, daß er eine Manipulation mit Hilfe seiner geistigen Kräfte vollbringen muß. Die einzigen Kräfte, die er beherrschen kann, *sind aber die seines Willens*, und zwar seines *bewußten* Willens. Das einzige, was die tieferen Schichten jedoch bewegen kann, ist sein wahrer Wille, die Verlängerung des bewußten Willens durch alle Ebenen. Wahrer Wille ist der Schlüssel zur Beherrschung der tieferen Schichten. Mit anderen Worten, der Magier muß unendlich aktiv wollen.

Der Gegensatz, der direkt verwandt zum Ersten (bewußt — unbewußt) ist, springt ins Auge. Niemand kann gleichzeitig aktiv und passiv sein. Selbst wenn der Magier es könnte — er würde nicht verstehen, was zu tun wäre, kein Ziel für sein wollen haben. Die Überwindung dieses Gegensatzes und dieser Unwissenheit ist es, die Magie in erster Linie kompliziert macht.

Um weiter voranzukommen, lohnt es sich also, sich ein wenig mit dem objektiven Unterbewußtsein auseinanderzusetzen und seine Struktur und Regeln kennenzulernen. Dies ermöglicht dann unter Umständen, die beiden (extrem formulierten) Ziele unter einen Hut zu bringen.

1.1.3 Das objektive Unterbewußtsein

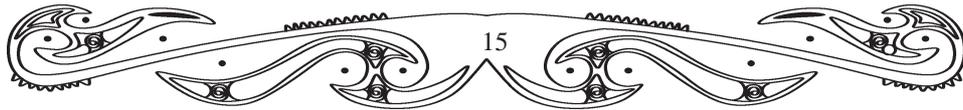
Leider garantiert niemand, daß das objektive Unterbewußte den Regeln des Wachbewußtseins gehorcht. Tatsächlich ist seine Struktur nicht einmal in Ausdrücken, die das Wachbewußtsein versteht, formulierbar. Das führt zu der Situation, daß kein Magier (prinzipiell) jemals die genauen Regeln dessen erfassen kann, mit dem er sein ganzes Leben lang arbeitet, er kann sie bestenfalls erahnen. Es gibt allerdings eine magische Theorie, die, obgleich sehr kompliziert, immerhin formulierbar ist und die meisten Wahrheiten des objektiven Unterbewußtseins enthält: die *Formgebung*.

Über die Formgebung werden wir später noch ausführlich zu sprechen kommen, für den Augenblick beschränken wir uns auf eine Kernaussage:

Dem objektiven Unterbewußtsein darf Form gegeben werden.

Konkret bedeutet das, der Magier darf sich (wieder prinzipiell, nur sehr wenige Magier vollbringen jemals so etwas) eine eigene Interpretation des objektiven Unterbewußten machen, vorausgesetzt, sie enthält die grundlegenden Wahrheiten der wirklichen Struktur (was bedeutet *wirklich* hier?). Daher kommt eigentlich der Ausdruck *Astralebene*, die Vorstellung





von *Ebenen*, die sich durch astrale Gedankenkräfte formen lassen, ist eine der gebräuchlichsten Interpretationen. Wir werden den Ausdruck im Folgenden synonym zu objektives Unterbewußtsein verwenden (und die Unterscheidung zwischen Ding und Interpretation immer im Auge behalten).

Ist dann also eine Interpretation nach dem Muster „die Astralebene besteht aus vielen grünen Kobolden, und jedesmal wenn ich mit dem Finger schnippe kommt einer und erfüllt mir einen Wunsch“ zulässig (viele angehende Magier würde das sicher freuen)? Die Antwort ist — natürlich nicht. Die Interpretation ist eine grobe Vereinfachung der zugrundeliegenden Wahrheit. Eine wesentliche Wahrheit ist, daß die komplette Wahrheit nicht ausgesprochen werden kann. Das heißt, jede Interpretation, die gültig sein soll, muß über sich hinausweisen, wenn man ihren Weg bis zum Ende geht, sie muß den Keim ihres eigenen Scheiterns in sich tragen. Eine andere fundamentale Wahrheit betrifft die Art und Weise, in der reale Dinge (was bedeutet real?) in der Astralebene auftauchen können. Dies ist bekannt unter dem Begriff *vier Welten*.

1.1.4 Die vier Welten

Die Theorie der Formgebung, auf die Natur der Astralebene angewandt, liefert eine etwas unbefriedigende Antwort. Wendet man sie jedoch auf die Frage an, wie die Dinge der Realität des Wachbewußtseins in der Astralebene beschaffen sind, dann liefert sie eine sehr viel genauere Antwort. Der Grund dafür ist natürlich, daß das Wachbewußtsein seine eigenen (jedermann klar erkennbaren) Regeln der Wahrnehmung und Interpretation hat.

Man findet, daß sich ein Ding der Realität in vier Bedeutungsebenen erfassen läßt (unter Magiern sind das die vier Welten). Diese sind:

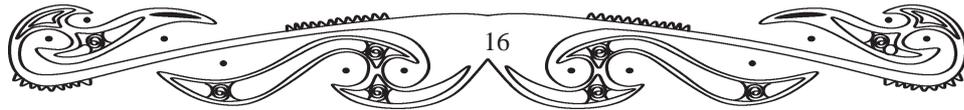
- das materielle Objekt,
- sein (ätheraler) *Bauplan*,
- seine (astrale) *Skizze*
- und schließlich seine grundlegende Idee.

Hierbei sind die Bezeichnungen in Klammern analog zu den unter Magiern gebräuchlichen gewählt.

Auf der materiellen Stufe nimmt man ein Objekt normalerweise wahr (der Begriff „materiell“ sollte nicht zu eng angesehen werden, auch Licht existiert z.B. auf dieser Stufe). Diese Welt ist die Welt der Alltagserfahrung, in ihr wirkt man keine Magie, sondern befindet sich in vollem Wachbewußtsein und handelt. Jedem Menschen ist sie wohl vertraut.

Dem *Bauplan* eines Objekts liegt die Vorstellung zugrunde, daß es in der Idee letztlich in eine Fülle von grundlegenden Kräften und Elementen aufgeteilt werden kann (wie genau, darüber sagt die Formgebung nur, daß auch hier Form gegeben werden kann). So könnte man eine Flamme z.B. als Mischung von mehreren Kräften sehen, von denen eine für das Leuchten sorgt, die andere für die Hitze, wieder eine dafür, daß sich die Flammen bewegen etc. Wichtig sind hier nicht die genauen Einzelheiten, sondern die Feststellung, daß





diese Kräfte sich genau entsprechend Position, Bewegung und Gestalt des Objekts benehmen und so gleichsam einen Plan ergeben, nach dem das Objekt in der Realität nur noch zusammengesetzt werden muß.

Geht man eine Abstraktionsstufe höher, erreicht man den Begriff der *Skizze*. Hier stellt man sich das Objekt als durch seine Eigenschaften charakterisiert vor, nicht mehr durch seine Zusammensetzung. Auch die Gestalt und die Bewegung ist jetzt zu einer Eigenschaft abstrahiert worden. Greift man das Bild der Flamme wieder auf, so kommt man hier zu dem Bild einer Flamme einer gewissen Farbe, Gestalt und Bewegung. Man könnte sich jetzt vorstellen, dieses Bild auszuarbeiten und durch eine Verteilung von Kräften zu beschreiben, daher der Name dieser Welt.

Reduziert man nun noch einmal auf das Wesentlichste, dann kommt man auf den innersten Kern, das „flammenhafte“ einer Flamme. Dies ist eine Charakterisierung, die so anstrakt ist, daß sie keine Eigenschaften mehr enthält (obwohl diese natürlich irgendwie impliziert werden). Zugegebenermaßen ist diese Idee schwer vorstellbar.

Um die Unterschiede der drei für die Magie relevanten Welten darzustellen, studieren wir an dieser Stelle zwei Beispiele, die dazu dienen sollen, ihre jeweiligen Vor- und Nachteile zu erläutern:

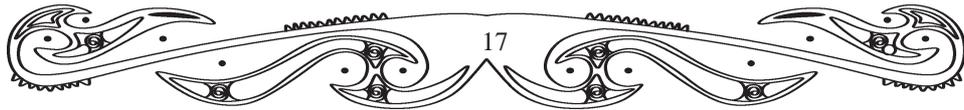
Angenommen, ein Magier möchte sich in einen Vogel verwandeln. Was hat er dazu zu tun? Betrachtet er das Bild des Vogels aus der ätheralen Welt, dann muß er das Innenleben des Vogels kennen und jedes einzelne Organ durch die Kräfte an der richtigen Stelle repräsentieren — eine nahezu unmögliche Aufgabe. In der astralen Welt ist die Sache viel einfacher — er muß nur ein deutliches Bild vor seinem inneren Auge haben und sich der anderen Eigenschaften bewußt sein, alles andere geschieht dann von selbst. Noch einfacher ist es auf der abstrakten Stufe — der Magier muß sich geistig lediglich mit der Idee verbinden (z.B. indem er einen *wahren Namen* ausspricht), dann ist sein Ziel vollständig beschrieben.

Umgekehrt, betrachten wir wieder die Flamme. Auf der abstraktesten Stufe ist nicht klar, wie sie sich in die Welt einordnet, warum sie andere Dinge zum Brennen bringen kann. Nur Ideen sind vorhanden, noch keine Beziehungen dazwischen. In der astralen Welt ist diese Fähigkeit der Flamme als Eigenschaft vorhanden, derer sich der Magier bewußt werden muß. Auf dem Niveau der Kräfte aber existiert eine *Begründung*, warum brennbare Dinge entzündet werden — Kraft fließt von der Flamme nach außen und regt andere Dinge an. Die ätherale Welt legt also das Hauptgewicht ihrer Beschreibung darauf, wie die Beziehung der Dinge untereinander durch Kräfte bestimmt wird, nicht so sehr darauf, wie sie einzelne Dinge beschreibt.

Jede dieser Welten hat also ihre eigenen Vor- und Nachteile, wenn man sie verwendet, um Magie zu wirken. Die meisten der Interpretationen der astralen Ebene (von den Magiern *Lehren* genannt) verwenden nur eine dieser Welten, aber es gibt keinen Grund, warum nicht mehrere Welten in einer Lehre verwendet werden können. Üblicherweise wird Magie auf der Ebene der astralen Welt gewirkt, weil diese in gewisser Weise einen Kompromiss zwischen den Vorteilen der beiden anderen darstellt.

Mit diesen Erkenntnissen gewappnet, kehren wir zurück zu der Frage, welche Eigenschaften eine Interpretation der Astralebene haben muß.





1.1.5 Wie interpretiert man die Astralebene?

Nachdem wir nun die Einschränkungen kennengelernt haben, die für eine gültige Interpretation der Astralebene gelten, ist es an der Zeit, die Frage nach einer sinnvollen Interpretation aufzuwerfen. Von Anfang an sollte klar sein, daß nicht jede Interpretation der Arbeit gleichermaßen zuträglich ist. Sinnvolle Lehren sollten zwei Dinge tun:

- Der Weg durch das persönliche und das kollektive Unterbewußtsein des Magiers sollte erleichtert werden
- und Autorität über die gerufenen Kräfte sollte in irgendeiner Form etabliert werden.

Es versteht sich hierbei von selbst, daß jede magische Operation zum Scheitern verurteilt ist, wenn der Magier nicht selbst absolut davon überzeugt ist, daß das, was er tut, real und wahr ist, und daß es gelingen kann. Niemand vermag die Realität zu ändern, wenn er selbst der Meinung ist, daß er mit einer Illusion arbeitet.

Um den Weg durch das Unterbewußtsein zu erleichtern, ist es hilfreich, eine Interpretation zu wählen, die symbolische Entsprechungen auf vielen Ebenen hat. Ein Magier, der weiß, daß fünf die Zahl der Bannungen ist, Feuer ihr Element, Rot ihre Farbe, das Schwert ihr ritueller Gegenstand und das Pentagramm ihr Zeichen kann sich mit all diesen Dingen umgeben, wenn er eine Bannung wirken will. Sie werden sein Unterbewußtsein automatisch an die Ebene führen, die er erreichen möchte, wann immer er eines der Symbole betrachtet. Ein anderer Magier, der lediglich weiß, daß man mit Hilfe der Astralebene auch irgendwie Bannungen wirken kann, ist demgegenüber deutlich im Nachteil.

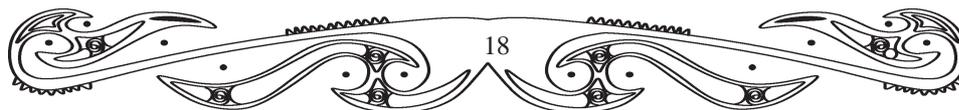
Die nächste Station liegt im kollektiven Unterbewußten. Hier ist es von Vorteil, mythologische Elemente in der Lehre zu verwenden, die dem Volk des Magiers ohnehin zu eigen sind, dann wird ihm diese Schicht keinen Widerstand entgegensetzen. Die Zugehörigkeit zu einem Volk ist übrigens kein grundsätzliches Hindernis, die Magie eines anderen Volkes zu lernen — es ist lediglich schwerer.

Was die Notwendigkeit der Autorität betrifft, so ist das an einem Beispiel leicht einzusehen. Nehmen wir an, die Interpretation sagt, daß alle Dinge der Astralebene dem Willen des Magiers gehorchen. Nun stehen wir vor folgendem Problem: Der Magier hat zum ersten Mal einen Dämon beschworen, nun sieht er ihn an, und muß jetzt überzeugt sein, daß dieses unglaublich mächtige Wesen einfach seinem Willen gehorcht, wogegen jeder gesunde Instinkt rebelliert. Er darf nicht einmal eine Spur von Angst zeigen, sonst ist es um ihn geschehen. Eine extrem gefährliche Situation, aus der wohl die allerwenigsten Magier wieder heil hervorgehen würden.

Statt dessen ist es besser, glaubhafte Regeln und Gesetze zu etablieren, die dem Magier vertraut sind, so zum Beispiel eine dämonische Hierarchie. So kann die Kenntnis des Siegels eines Dämons für den Magier bedeuten, daß gleichsam die „Vorgesetzten“ des Dämons dafür bürgen, daß der gewünschte Dienst gewährt wird. Im Falle einer Interpretation mit unbeseelten Kräften sind die metaphysischen Gesetzmäßigkeiten, nach denen sich diese Kräfte bewegen, von großem Nutzen.

Der Begriff *Autorität* sollte in diesem Zusammenhang nicht überstrapaziert werden — auch die Bitte an einen Gott etabliert eine Art Autorität. Wenn der wahre Wille des Magiers überzeugt ist, daß die Bitte gerecht ist, wird er die Autorität etablieren, damit diese Bitte





erfüllt wird. Bei all den Regeln, die Autorität etablieren sollen, geht es im Grunde darum, eine Übereinstimmung zwischen dem subjektiven und dem wahren Willen des Magiers zu erreichen und ihm das Gefühl zu vermitteln, daß er das richtige tut.

Was bringen nun all diese Interpretationen? Nun, sie machen es dem Magier leichter, die Kluft zwischen der unendlichen Passivität und der unendlichen Aktivität zu überbrücken, die vorher gefordert war, indem sie Ansatzpunkte für die magischen *Techniken* bieten, die diese Aufgabe erfüllen, indem sie auf vielen verschiedenen Ebenen verschiedene Dinge tun, insbesondere gleichzeitig aktiv und passiv wirken. Diese Techniken sind es, die die Praxis zu dem bilden, was der Magier seine Lehre nennt.

1.1.6 Magische Techniken

Unter den Techniken lassen sich im Wesentlichen zwei verschiedene Ansatzpunkte unterscheiden, je nachdem, ob die Betonung auf der (passiven) Reise ins Unterbewußtsein liegt oder auf der (aktiven) Kontrolle über die ausgeübte Magie.

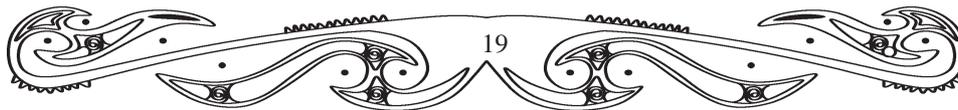
Betont man einen leichten Zugang zur Astralebene, dann führt das dazu, daß die Magie gewirkt wird, während der Magier nicht im Vollbesitz seines Wachbewußtseins ist. Er muß dann irgendwie dafür sorgen, daß das Wissen um das, was er eigentlich tun will, ihn auf seiner Reise in das Unbewußte begleitet. Die Techniken umfassen Extase, Rauschzustände und sogar Träume; im allgemeinen führen sie zu einer Ausübung von Magie, die nicht so kontrolliert ist, wie sie sein könnte, dafür aber intensiver erlebt wird. Man nennt dies den Weg des Schamanen und den Weg des Träumers.

Auf der anderen Seite steht der Ansatz, in vollem Bewußtsein zu arbeiten. Um dennoch die Reise ins Unterbewußte anzutreten, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder, man benutzt Formeln, die ungeheuer kompliziert entworfen sind, um den Geist auf mehrere Bedeutungsebenen zu führen und so während er wach ist, auch nicht wach zu machen, oder man verwendet das Bewußtsein und den Willen gegen sich selber, indem man sich in einer Meditation darauf konzentriert, sich eben *nicht* zu konzentrieren. Der erste Ansatz wird der Weg des Magiers genannt, der zweite der Weg des Mystikers.

Nachfolgend eine Beschreibung (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) der wichtigsten magischen Techniken und ihrer Verwendung:

Formel: Eine magische Formel gehört zu den ausgefeiltesten Techniken überhaupt. Sie soll immer mehrere Zwecke gleichzeitig erfüllen und daher ist sehr viel Arbeit nötig, um eine gute Formel zu verwenden. Die erste Ebene, auf der eine Formel wirkt, ist ihr Klang. Das reine Hören der Formel soll den Magier bereits in den richtigen Bewußtseinszustand bringen. Die nächsten Ebenen erschließen sich in der Bedeutung. Abhängig von ihrer Komplexität kann eine Formel viele verschiedene Ebenen der Bedeutung haben, angefangen von Buchstabenebene über ungewöhnliche Satzstrukturen bis zu mehrdeutigen Begriffen — alles ist möglich und dient immer der Anspielung von Symbolen. Schließlich, in der letzten Ebene, ergibt sich daraus eine Anweisung, was der Magier zu tun hat, insbesondere, welche Bilder er vor seinem inneren Auge *visualisieren* muß. Die Formel ist für den Weg des Magiers unerläßlich, in ihr liegt der Kern der Operation, alles andere ist nur unterstützendes Beiwerk. Für





die anderen Wege sind Formeln nicht relevant, da sie sehr viel Wissen und Studium erfordern, und ihr Effekt letztlich auch durch andere Mittel ersetzt werden kann, wenn man bereit ist, auf ein gewisses Maß an bewußter Kontrolle zu verzichten.

Mantra: Ebenso wie eine Formel ist ein Mantra Text, der während einer magischen Operation gesprochen wird. Im Unterschied dazu ist jedoch die Bedeutung des Mantras irrelevant — es geht allein um den Klang und die ewige Wiederholung, die helfen soll, den Geist leer zu machen, oder in eine gewisse Stimmung zu versetzen. Mantras werden auf dem Weg des Mystikers verwendet, seltener auf dem Weg des Schamanen und nur in sehr wenigen Fällen als Vorbereitung auf eine Formel auf dem Weg des Magiers. Ein Mantra alleine kann nie den Kern der Operation tragen.

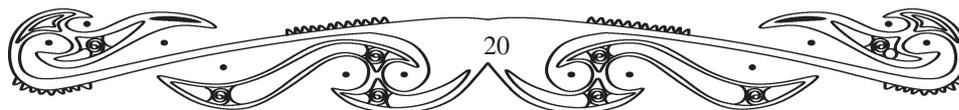
Symbol: Das Symbol ist in dieser Liste eigentlich etwas deplaziert, weil es auf einer Art Meta-Ebene lebt. Unter einem Symbol versteht man gleichsam ein Etikett, einen Auslöser, bei dessen Verwendung sich sofort automatisch Reihen von Bildern, Allegorien und Ideen einstellen, die für die Operation nötig sind. Sozusagen ist es eine Kurzschrift für sehr viele Ideen, teilweise auch paradoxe, die der Magier aktivieren möchte. Dabei kann das Symbol selbst in der Operation unterschiedlich ausgeführt sein — als Zeichen in den Boden geritzt, visualisiert oder auch als Figur, die getanzt wird, die Idee dahinter zählt. Ein Symbol alleine ist selten komplex genug, um die Idee der Operation zu beinhalten; jedoch eine Reihe von Symbolen kann das tun (tatsächlich ist eine Formel in gewissem Sinn eine Anweisung, wie Symbole nacheinander visualisiert werden sollen). Symbole sind für jeden Weg der Magie auf ihre eigene Weise wichtig und immer essentiell, da sie eine Art „Sprache“ des Unterbewußtseins darstellen.

Zeichen: Werden Symbole irgendwie materiell beschrieben, in den Boden geritzt, gemalt o.ä., dann werden sie zu Zeichen. Diese werden natürlich verwendet, um Zugang zu den Symbolen zu bekommen, der Grund, daß man sie nicht einfach visualisiert ist aber, daß man die Operation in gewisser Weise an die Realität *erden* möchte. Ein Tor, aus dem später ein Dämon kommen soll, auf den Boden zu malen, heißt, das Tor tatsächlich in die Realität zu öffnen und stellt so gleichsam ein Symbol im Symbol dar. Natürlich ist Magie auch ohne Zeichen möglich, wenn man die Symbole visualisiert, Zeichen stellen nur ein gutes Hilfsmittel dar (nicht zuletzt, weil Visualisation von komplexen Symbolen sehr mühsam sein kann).

Visualisation: Die Visualisation ist die zweite Möglichkeit, Symbole zu verwenden. Allerdings ist es für einen Magier, der nicht daran gewohnt ist, sehr schwer, ständig mehrere Ebenen von Symbolen vor seinem inneren Auge zu haben und dann zu verändern. Dies ist jedoch genau die Art und Weise, wie Magie auf dem Weg des Mystikers (der die reinen Gedankenkräfte bevorzugt) gewirkt wird. Für jeden Magier ist diese Visualisation ebenfalls essentiell. Auf den anderen beiden Wegen kommt es eher zu einem anderen Phänomen — dadurch, daß das Wachbewußtsein ausgeschaltet ist, stellen sich automatisch Visionen ein, dies ist qualitativ ein großer Unterschied, daher werden diese an eigener Stelle beschrieben. Visualisation von Symbolen ist die Art und Weise, wie ein Mystiker eine magische Operation kontrolliert.

Räucherstoffe: In sehr vielen Kulturen dienen aromatische Räucherstoffe und Harze dazu, den Geist zu entspannen und in die richtige Stimmung zu versetzen, besonders, da der Geruchssinn besonders intensiv auf das Unterbewußte wirkt. Die Anwendung von





Räucherstoffen wird von allen Wegen gleichermaßen geschätzt. Zwar sind sie nie fähig, komplexere Ideen als eine allgemeine Stimmung einzufangen, aber gerade das macht sie als Hilfsmittel so wertvoll. Je nach Wirkung ist der Übergang zu den Drogen fließend.

Drogen: Wenn der Magier (besonders auf dem Weg des Schamanen und des Träumers) nicht sehr viel Wert auf das Wachbewußtsein legt, dann kann es von Vorteil sein, in einem Drogenrausch zu arbeiten, der ihn gleichsam ohne Mühe an den Kontakt mit dem Unterbewußten heranführt. Auch der Weg des Magiers macht manchmal Gebrauch von milden Stimulantien, dies geschieht jedoch eher selten. Der Gebrauch von Drogen ist natürlich so gut wie nie ohne Nebenwirkungen.

Rituelle Gegenstände: Oft werden in Ritualen Gegenstände, wie z.B. ein Dolch, ein Stab oder eine Schale verwendet. Sie haben die Aufgabe, ebenso wie die Zeichen, das Ritual wieder an die Realität zu erden und dienen wieder gleichsam als doppelte Symbole. Außerdem entlasten sie den Magier bei den nötigen Visualisationen und können ihm zusätzlich noch ein Gefühl der Sicherheit geben (man hat gerne etwas in der Hand, wenn man einen Dämon bannt).

Totems: Ähnlich wie rituelle Gegenstände sind die Totems, die auf dem Weg des Schamanen verwendet werden. Bei den Totems handelt es sich allerdings um Gegenstände, zu denen der Magier eine persönliche Beziehung hat, und die daher auch zu seinem Unterbewußten sprechen können, wenn er sie einfach nur in der Hand hält, und die so in die Vision mitgenommen werden können. Sie sollen den Schamanen nicht zuletzt daran erinnern, weshalb er in die Geisterwelt gegangen ist.

Gesten: Magische Gesten sind von jeher ein erprobtes Mittel gewesen, den Willen des Magiers zu unterstreichen. Die Spanne reicht dabei von der rituellen Handlung, die eine tiefe symbolische Bedeutung hat bis zu Meditationsposen und kurzen Handbewegungen, die den Energiefluß im Körper kanalisieren sollen. Entsprechend können Gesten einen weiten Symbolgehalt haben oder nur als Bestätigung oder Verstärkung eines anderen Symbols dienen.

1.2 MAGISCHE LEHREN

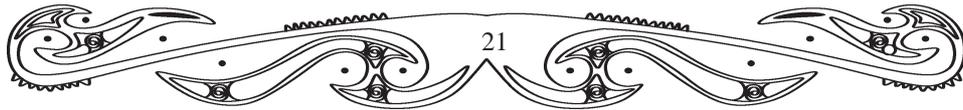
Um die grundlegenden Ausführungen des vorangegangenen Abschnitts besser beurteilen zu können, betrachten wir nun einige Lehren, wie sie sich tatsächlich etabliert haben. Von Interesse wird dabei sowohl ihre Philosophie sein, als auch, wie sie die Welt beschreiben, was sie als Techniken verwenden und in welchen Bereichen sie ihr Scheitern vorhersehen.

1.2.1 Hardische Magie

Die Èa

Der Ausdruck *hardische Magie* bezieht sich auf die Magie in dem Gebiet, das von seinen Einwohnern die Èa genannt wird. Der Kern der Èa umfaßt ein Archipel von über tausend Inseln verschiedenster Größe im hohen Norden. Die Bewohner dort sind ein seltsamer





Menschenschlag, einerseits gastfreundlich, was fremde Reisende betrifft, andererseits verschlossen und rätselhaft, was ihre alten Traditionen angeht. Obwohl inzwischen ein König das hardische Reich regiert, existieren doch immer noch die alten Clanstrukturen mit ihren Tiertotems, die sich so seit über siebentausend Jahren erhalten haben und liegt viel Gewicht auf alten Traditionen, so z.B. Verträge an bestimmten Orten zu schließen und Orakel zu befragen.

Die *Èa* ist ein Land der Magier. Nirgendwo sonst hat ein so großer Teil der Bevölkerung Kontakt mit magischen Kräften und nirgendwo sonst ist es so normal, daß Magie gewirkt wird. In fast jedem Dorf gibt es ein Zauberweib, das mit seiner Magie bei Krankheiten, schlechter Ernte und anderen Widrigkeiten aushilft, es gibt reisende Windsänger und Wettermacher, die auf Schiffen gern gesehene Passagiere sind und immer umsonst mitgenommen werden und in jeder größeren Stadt gibt es einen wirklichen Magier.

Zentrum aller magischen Lehre in der *Èa* ist die hohe Schule auf der Insel Rok, wo der Erzmagier und die neun Meister über die Ausbildung von jungen Magiern und die gesamte Magie in der *Èa* wachen. Etwa die Hälfte aller ausgebildeten Magier kommen von dieser Schule, die andere Hälfte tritt irgendwann in die Dienste eines anderen Magiers und wird von ihm ausgebildet.

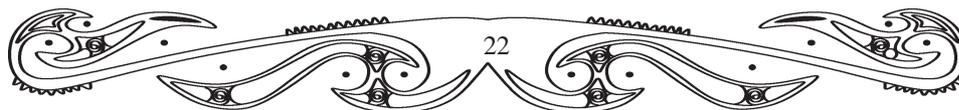
Magier genießen ein hohes Ansehen in der *Èa*, man kennt hier keine Götter und Priester, sondern die Menschen fühlen sich eins mit dem Land, und das Land und seine Magie sind ebenfalls eins, so daß die natürlichen Vermittler die Magier werden. Obwohl nur die allerwendigsten die Begabung dazu haben, die hohen Künste der Verwandlung, des Gebietens und der Formgebung mit Erfolg zu studieren, haben doch die meisten Bewohner der *Èa* Wissen über die eine oder andere magische Rune und haben versucht, sie einmal zu benutzen.

Die Magie

Für einen Harden ist die Frage *Was ist Magie?* identisch zu der Frage *Was ist die Èa?*, und die Antwort auf das letztere ist eine wohlbekannte Weisheit, wenn sie auch die wenigsten bis ins letzte begreifen. Die Frage hat traditionell drei mögliche Antworten: *Ein Traum.*, *Segoys Gesang* und *Die fünf Inseln Rok, Terrenon, Solèa, Pendor und Atuan*. Jede dieser Antworten spricht eine fundamentale Wahrheit über hardische Magie aus. Betrachten wir sie der Reihe nach:

Auf der untersten Ebene steht *Ein Traum*. Jeder Reisende in der *Èa* spürt sofort, wovon die Rede ist: Die endlose Weite des Meeres, die flaschengrünen Wogen, die sich an schroffen Klippen brechen, Morgennebel über den Inseln, die sonnenwarmen Hänge mit ihrem Ginsterduft auf den Bergen der Inseln, der Blick über das Archipel von einem hohen Punkt aus, der Torfduft der Kochfeuer — all das erzeugt eine Atmosphäre der tiefen Stille und Ruhe. Die *Èa* ist ein wunderschönes, schweigendes Land, das jeden unwillkürlich gefangen nimmt. Ebenso sind die Menschen — freundlich, rätselhaft, weise, wo man es nicht erwartet und mitunter auch ein wenig eigentümlich. Manch ein Reisender wurde schon davon verblüfft, daß sich Fischer beim Aufrollen der Netze nicht über den Fang, sondern über Fragen wie die Farbe des Meeres und des Himmels unterhalten haben, oder daß jemand, der einfach nur nach dem Weg gefragt wurde, ein Rätsel zur Antwort stellte. Über kurz





oder lang kommt jeder zu dem Gefühl, daß hinter dem sichtbaren in der *Èa* eine andere Welt zu finden ist, und daß manches unerwartete geschehen kann.

Das ist es, wovon die *niedere Magie* in der *Èa* lebt, dieses Gefühl der Möglichkeit. Wenn ein Zauberweib eine Formel des *Öffnens* auf eine Türe wirkt und sich diese Türe dann öffnet, dann weiß jeder Harde genug über seine Heimat, um dann zu schweigen und hindurchzugehen, und dem fragenden Fremden entgegnet das Zauberweib mit einem rätselhaften Lächeln: *Kann es nicht sein, daß die Türe schon immer offen war?* und verläßt ihn dann. Genauso würde ein Wettermacher auf eine ähnliche Frage nur augenzwinkernd verraten, daß der Moment wohl günstig für den Wind gewesen sein mußte. All die niedere Magie wird lächelnd und ohne weitere Begründung einfach *neben der Realität* gewirkt, in der *Èa* ist das einfach so, und jeder Bewohner weiß das.

Die Bezeichnung *niedere Magie* sollte nicht darüber hinwegtäuschen, daß diese leichte Form der Magie auch von der hohen Schule ernstgenommen wird — vier der Meister von Rok befassen sich mehr oder weniger intensiv damit. Die Hauptarbeit des Meister Sängers ist es zwar, die alten Heldenlieder wie die *Taten von Erreth-Akbe* oder die *Erschaffung der Èa* zu lehren (das ist das erste, was ein Schüler auf Rok lernt), aber ebenso gehört zu seiner Kunst, die Zuschauer zu fesseln, alleine mit seinem Vortrag auch das Rollen der Wogen und den salzigen Geruch der See zu ihnen zu bringen und mit ihren Gefühlen zu spielen wie auf einem Instrument. Um das in dieser Intensität möglich zu machen, muß er das traumhafte der *Èa* verstanden haben. Auch der Kräutermeister, der zum Teil die Wirkungen der verschiedenen Heilkräuter lehrt, lehrt auch, wie man die Heilung durch Magie verstärken kann, und dies verwendet die niedere Magie. Daneben gibt es natürlich auch heilende Magie, die mächtiger ist, dazu aber später mehr. Das Wettermachen auf Rok unterliegt der Obhut des Meister Windschlüssel, und auch seine geringeren Künste basieren auf dem lächelnden Einräumen der Möglichkeit, daß sich genau in diesem Moment eine Welle oder ein Wind erhoben haben könnten. Zu guter Letzt — ein Großteil der illusionären Künste des Meister Hand leben davon, daß die Menschen etwas wahrnehmen, was gar nicht wirklich ist — in der Tat ist die illusionäre Kunst des Meister Hand die Vollendung der niederen Magie.

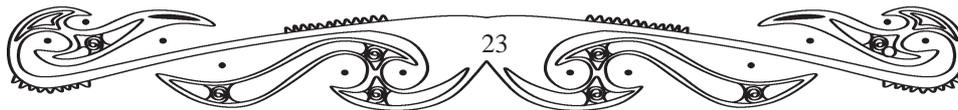
Natürlich gibt es auch Künste, die nicht an Rok gelehrt werden, wie zum Beispiel das *Binden und Lösen* oder das *Finden und Verbergen*. Diese Bereiche der niederen Magie sind schon beinahe Volksgut geworden.

Betrachten wir nun die nächste Ebene der Antwort, *Segoy's Gesang*. Nach der hardischen Überlieferung wurde die *Èa* von Segoy, dem ersten Sänger erschaffen, der ein Lied in der Ursprache sang. Traditionell heißt es, daß die Ursprache die wahrste aller Sprachen ist — es ist für einen Menschen unmöglich, in ihr zu lügen, und in ihr ist Sprechen und Tun eines, was gesagt wird, geschieht auch. So besteht die *Èa* aus den Worten von Segoy's Gesang, und das sind die wahren Namen aller Dinge.

Um zu verstehen, was die wahren Namen wirklich bedeuten, müssen wir noch tiefer in diese Materie eindringen. Hören wir, was der Meister Namengeber über dieses Thema zu sagen hat:

„... Der hardische Name für Wellenschaum ist *Sukien*, was aus den beiden Wörtern der Ursprache *Suk*, Feder und *Inien*, See, zusammengesetzt ist und Feder der See bedeutet. Der Name in der Ursprache für Wellenschaum ist *Essa*.





Aber in Wirklichkeit heißt die See ja natürlich nicht *Inien*. Denn die Bucht von Rok heißt *Kestharan*, so daß *Inien* also das Meer außer der Bucht von Rok ist. Und genauso ist es natürlich mit allen Buchten und Inseln auf Havnor, den Enladen, bis hin zu Gont und den Außenbereichen, wo es keine Namen mehr gibt. Und deshalb muß ein Magier, wenn er denn so töricht wäre, in all diesen Gebieten einen Sturm hervorrufen zu wollen, erst alle der Namen nennen, die zwischen Rok und den Außenbereichen existieren. “

Also gibt es für jedes Ding in vielleicht jeder Lage einen ganz besonderen Namen, aber es ist andererseits auch so, daß ein einfacherer, allgemeiner Name das Ding, das der Magier nennen will, ebenfalls schon beschreibt. Nach hardischer Überzeugung ist nun mit einem Namen auch das wahre Wesen eines Dinges verknüpft — nennt man den wahren Namen eines Dings, so kann es keine Illusion mehr verbergen, nennt man den eines Magiers, so kann er keine Magie mehr gegen den wirken, der den Namen kennt, denn Magie ist ja gerade, sich außerhalb seines wahren Wesens zu bewegen und andere Kräfte wirken zu lassen. Mit ihrem wahren Namen lassen sich Tiere anlocken, Stürme besänftigen, ja sogar die Toten rufen. Eines kann ein wahrer Name jedoch nicht — etwas geschehen lassen, das nicht dem wahren Wesen eines Dinges entspricht.

Was ist denn nun eigentlich das wahre Wesen eines Dings? Vereinfacht gesagt, es ist all das, was (unter welchen unwahrscheinlichen Umständen auch immer) geschehen könnte. So ist es möglich, daß das Meer eine Insel verschlingt (und entspricht so seinem wahren Wesen), jedoch nicht, daß ein Fisch zu fliegen beginnt, oder eine Pflanze plötzlich losläuft. Obwohl mitunter mächtige Formeln gewirkt werden müssen, um Dinge geschehen zu lassen (eine Insel versinken zu lassen ist keine Kleinigkeit), lassen sich all diese Dinge mit der Magie der Namen vollbringen. Soll jedoch etwas anderes geschehen, so muß der wahre Name des Dings geändert werden — dies ist durch Formeln der *Verwandlung* möglich. Formeln hingegen, die sich damit beschäftigen, Dinge innerhalb ihres wahren Wesens geschehen zu lassen, entstammen dem Bereich des *Gebietens*.

Man kann vielleicht, bildlich gesprochen, sagen, daß diese wahren Namen die Schnüre sind, an denen der Schleier der Traumrealität der *Èa* befestigt ist. Sie bilden ein, wenn auch nicht letztendliches, dann doch ein sehr viel stabileres Netz, an dem die Magie sich hält.

Wie geht nun ein Magier vor, der diese Magie der Namen verwenden will? Angenommen, es ist sein Anliegen, ein Boot vor Stürmen zu schützen (ein häufiges Anliegen im hardischen Reich). Zuerst nennt er alle Teile des Bootes und befiehlt ihnen, stabil zu bleiben und sich nicht zu trennen. Danach nennt er all die Meeresgebiete, die er befahren will, ruft die Winde und Strömungen bei ihrem Namen und gebietet ihnen, dem Boot fernzubleiben, ebenso wie er die günstigen Winde nennt und ihnen gebietet, das Boot zu treiben. All das wiederholt er öfter und webt es in das Boot ein. Das Wirken eines solchen Banns kann leicht mehrere Tage dauern!

Aus dem gesagten ergibt sich, daß jeder Magier über einen beträchtlichen Vorrat an wahren Namen verfügen muß. Tatsächlich lernt jeder auf Rok ausgebildete Magier beim Meister Namengeben mehrere tausend im Laufe seiner Lehrzeit und fügt weitere im Lauf seines Lebens hinzu. Selbst die Zauberweiber in den Dörfern verfügen oft über ein paar Dutzend Namen, wenn die niedere Magie, über die sie sonst verfügen, nicht mehr ausreicht. Auf Rok sind hauptsächlich der Meister Namengeber (als oberster Lehrer der Ursprache), der





Meister der Verwandlungen (um den wahren Namen eines Dinges zu ändern) und der Meister Gebieter (um Dinge geschehen zu lassen) mit der Magie der Namen befaßt, jedoch auch der Kräutermeister und der Meister Windschlüssel verwenden und lehren die Magie der Namen, um kompliziertere Dinge zu vollbringen.

Kommen wir nun zur dritten und letzten Ebene der Antwort, *Die fünf Inseln Rok, Terrenon, Solèa, Pendor und Atuan*. Diese Antwort, die auf den ersten Blick die klarste ist, bleibt doch letztlich die rätselhafteste von allen. Jede dieser fünf Inseln hat eine Besonderheit, und es lohnt sich, zu betrachten, was allen gemeinsam ist, um das Rätsel zu lösen.

Rok ist die Insel der Magie, im Herzen der Innensee gelegen, beherbergt sie in der Stadt Thwil die Schule mit den neun Meistern und dem Erzmagier. Hier ruht mehr als eine magische Kostbarkeit, und man sagt, die Wurzeln des Rökkogels, des Bergs hinter der Stadt, reichen bis zur Mitte der Welt.

Terrenon ist eine kleine Insel, bekannt wegen des Steinkreises in ihrer Mitte. Man sagt, der innerste Stein beherbergt eine uralte Macht, die sowohl Fluch als auch Segen bringen kann. Auf Terrenon werden traditionell Verträge geschlossen — mehr als nur ein Krieg wurde durch ein Treffen auf der Insel beendet. Die Harden sagen, daß es unmöglich ist, einen auf Terrenon gesprochenen Eid zu brechen.

Solèa ist eine fruchtbare Insel, über Havnor gelegen. Sie soll die erste Stelle gewesen sein, an der Segoy's Fuß nach seinem Lied Land berührt hat, und traditionell kommen sowohl Könige als auch Magier von ihr. Erreth-Akbe, der bekannteste Held der *Èa* und sein Widersacher Morred wurden beide auf Solèa geboren, wo auch die Prinzessen Elfarran, das Objekt ihrer beiden Begierde, lebte. Ihr Streit führte zum Untergang der halben Insel und zum Tode der Prinzessin, der Liedzyklus *Die Taten des jungen Königs* beschreibt diese tragische Geschichte heute noch.

Pendor ist bekannt als die Dracheninsel. Die schroffen Felsklippen machen die Insel sehr abweisend, und sie wird von den Schiffern gemieden. Früher sollen dort wirkliche Drachen gelebt haben, in der heutigen Zeit weiß jedoch keiner etwas davon zu berichten, etwas Gegenteiliges ist allerdings auch nicht bekannt.

Atuan schließlich ist eine Insel im Kargad-Reich. Sie beherbergt das Hauptheiligtum der Kargs, nämlich den Tempel der göttlichen Zwillinge, genauso wie einen uralten, fast vergessenen Schrein, der den Namenlosen geweiht ist.

Was ist nun das gemeinsame an diesen Inseln? An jeder der Inseln ist eine Spur von Urmächten zu finden, von Mächten, die außerhalb des Bereichs der *Èa* stehen. Man nennt manche der Urmächte auch die Namenlosen, auch wenn sie, wie der Terrenon, einen Namen haben. Der Grund, warum sie dennoch namenlos genannt werden, ist, daß sie keinen Wahren Namen haben — Terrenon ist nicht mehr als eine Bezeichnung, die in keiner Sprache etwas bedeutet. Hinter dem Namen steht kein wie auch immer geartetes wahres Wesen, das der Magier kennen oder beherrschen könnte. Trotzdem (oder gerade deswegen) sind die Urmächte wahrer als alles andere sonst in der *Èa*. Sie sind das wahre Fundament, auf dem die *Èa* ruht, deshalb sagt man, daß diese Inseln, auf denen die Urmächte am deutlichsten zu Tage treten, die *Èa* sind.

Die Bedeutung der Urmächte für den praktischen Bereich der Magie ist schwer zu erläutern — lediglich das Gebieten und die Formgebung befassen sich mit ihnen. Nur wenige Ma-





gier sind ansatzweise dazu fähig, zu begreifen, was eine Urmacht ist; schon eher können sie irgendwann begreifen, was sie nicht ist. Formeln des Gebietens ermöglichen es erfahrenen (und mutigen) Magiern, mit den Urmächten umzugehen, dem Terrenon kann geboten werden, einem Fragenden eine Auskunft zu erteilen, und seiner Weitsicht sind so gut wie keine Grenzen gesetzt.

Es heißt, die Urmächte haben Verständnis für die ganze Schöpfung und Macht über jedes Ding in der *Èa*, aber ihnen dieses abzuringen ist weder leicht noch sehr weise.

Magische Techniken

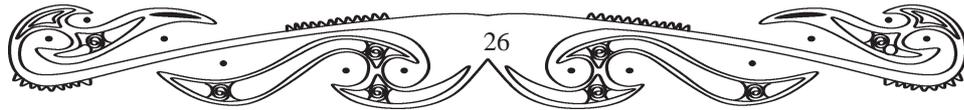
Die *Èa* stammt aus den Worten von Segoys Gesang, und daher ist es natürlich, daß fließende, melodische Sprache in magischen Formeln und Wendungen die allermeisten Operationen bestimmt. Das beginnt bei kurzen, gereimten Wendungen, die vom einfachen Volk über eine kranke Ziege gesprochen werden und führt über die Windgesänge bis hin zu den langen Deklamationen und mächtigen Gesängen, die das Gebieten und die Formgebung verwenden.

Die Sprache, in der diese Gesänge verwendet werden, ist das Althardische, der Vorläufer des gesprochenen Hardisch. Althardisch ist eine Schriftsprache, die aus etwa 600 Runen besteht, die jeweils einer Silbe entsprechen, aber auch ihre eigene Bedeutung tragen. Die Grammatik erlaubt eine sehr freie Wortstellung, und diese Freiheit wird benutzt, um einen ästhetisch möglichste wohlklingenden Satz hervorzubringen. Die Beziehung der Worte untereinander ist durch die Endungen bestimmt, wobei es aber freie und feste Endungen gibt. Vereinfacht gesagt, fixieren die festen Endungen die Struktur des Satzes trotz der freien Wortstellung, während die freien Endungen Raum für subtilen Bedeutungswandel und verborgene Bedeutungen lassen, und viele Sätze gar nicht ohne ihren Kontext eindeutig interpretiert werden können.

Tatsächlich ist in keiner Sprache das Verweben von Formeln so unmittelbar zugänglich wie im Hardischen. Die freie Wortstellung und die mehrdeutigen Endungen ermöglichen es, zwei Sätze mehr oder weniger abwechselnd angeordnet, zu einem Satz zu verschmelzen. Jeder angehende Magier beherrscht diese Kunst, um Formeln zusammen wirken zu können, und unter Sängern werden verwobene Stabreime gern im Wettstreit benutzt. Die Technik funktioniert sogar noch, wenn mehr als zwei Sätze anfangs im Spiel sind, allerdings wird es dann wirklich schwierig, daß die ganze Konstruktion ihren Sinn nicht verliert. Meisterhafte hardische Magier haben schon sechsfach verwobene Formeln verwendet, diese allerdings lassen sich nicht mehr improvisieren sondern erfordern ein hohes Maß an Kunstfertigkeit (und auch Vorbereitungszeit).

Obwohl das gesprochene Wort in der *Èa* die bei weitem wichtigste Technik unter wirklichen Magiern ist, hat, gerade beim einfachen Volk, auch die Verwendung von Zeichen, insbesondere die der hardischen Runen eine wichtige Bedeutung. Hier sind besonders die neun hohen Runen zu nennen (Abb. 1.1). Diese werden oft, entsprechend ihrer symbolischen Bedeutung auf wichtige Gegenstände des täglichen Gebrauchs gezeichnet. So ist z.B. die Rune Pirr, die vor Wind, Geistern und Wahnsinn schützen soll, in einsamen Dörfern auf jedem Hausgiebel zu finden und die Rune Sifl, die für Schnelligkeit steht, wird auf den Bug der gefürchteten hardischen Drachenschiffe gezeichnet. Auch die Rune Agnen, die für das





Enden der Dinge steht, hat eine wichtige Bedeutung — sie wird auf die Sargdeckel gemalt, bevor die Toten der Erde übergeben werden.

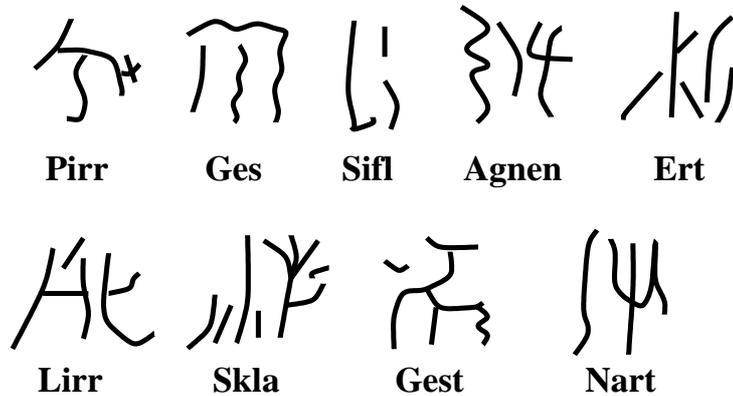


ABBILDUNG 1.1: Die neun hohen hardischen Runen

Auch werden oft Talismane und Amulette gefertigt und getragen, die mit einer der hohen (oder auch einer der geringeren Runen) gezeichnet sind. Aus dem richtigen Material gefertigt, sollen sie ihrem Träger Glück oder auch Schutz bringen. Dies ist das Arbeitsfeld der Zauberweiber, die diese Talismane durch ihre wenigen Wörter der Ursprache in ein-zwei Reimen verstärken können. Ein ausgebildeter Magier legt üblicherweise nicht so viel Gewicht auf die gezeichneten Runen, doch auch er verwendet sie, nicht zuletzt im Wissen um ihre ungeheure symbolische Kraft und Bedeutung, wenn auch oft nur unsichtbar vor sich selbst in die Luft gezeichnet.

Im Vergleich zu anderen Sprachen läßt sich im Hardischen verblüffend wenig Bedeutung in den Runen, den Zeichen der Formel andeuten. In der überwiegenden Mehrheit der Fälle ist die Lesart der Runen eindeutig, nur der Bezug des Satzes ist oft (bewußt) unklar wegen der Freiheit der Endungen. Wie zum Ausgleich dafür ist keine andere magische Sprache so poetisch im Klang und kann so viele Stimmungen transportieren wie das althardische. Sätze werden oft umgestellt, nur um einen noch schöneren (oder besser passenden) Klang zu erhalten und so ist die Sprachmelodie ein sehr wichtiges Element hardischer Formeln.

Von der Idee der Magie her ist das hardische sehr naturverbunden. Oft wird Magie nicht nur direkt über die Formel gewirkt, sondern die Formel dient nur dazu, andere Kräfte zu aktivieren. Daher sagt man auch daß die hardische Magie *mit der Natur* gewirkt wird. So wird zum Beispiel heilende Magie üblicherweise nicht dadurch vollbracht, daß eine Formel auf die Wunde gesprochen wird und diese sich dann schließt, sondern es werden Heilkräuter verwendet, deren wahre Namen genannt und damit deren Kräfte gerufen und aktiviert, die dann die Heilung vollbringen sollen. Nur in sehr extremen Notfällen würde ein hardischer Magier direkt einer Krankheit gebieten.

Das muß auch so sein, da sich der Magier fast immer seiner Intuition bedienen muß, um zu erkennen, welchen der vielen wahren Namen, die er gelernt hat, er in einer gegebenen Situation anwenden muß. Deshalb ist die hardische Tradition auch nicht glücklich damit, Magie aus der Ferne zu wirken — der Magier kann nicht in die Stimmung vor Ort eintauchen, und die Namen, die er verwenden wird, um der Formel Macht zu geben, werden





möglicherweise völlig falsch sein.

Überhaupt ist es für den Magier ein sehr unmittelbarer Prozeß, wenn er Magie wirkt und die Namen innerhalb des Gebietes nennt, auf das die Magie wirken soll, wenn sein Geist dann gleichsam das ganze Gebiet erfüllt und sich ausdehnt, bis das Selbst des Magiers alles umfaßt. Daher wirken hardische Magier oft träumerisch oder gedankenverloren — sie spüren sich in ihre Umgebung ein.

Auch über die Verwendung von Namen in einer Formel lassen sich noch ein paar Worte verlieren. Üblicherweise gibt es drei verschiedene Formen, wie Namen in eine Formel eingebaut werden. Die erste ist die einfachste — die Formel läuft bis zu einem gewissen Punkt (*Ich rufe dich an:*), dann wird der Name genannt. Trotz der Einfachheit ist dies die schlechteste Methode, einen Namen zu verwenden — üblicherweise bricht sie den Fluß der Formel auf. Eine bessere Variante besteht darin, die Namen immer wieder an passender Stelle in die Formel einzuflechten, um den Fluß der Sprache zu erhalten. Die Betonung liegt dann darauf, eine Formel zu haben, die fast beiläufig an Macht oder Tiefe gewinnt. Die dritte Möglichkeit ist, die Namen vorher zu nennen, insbesondere, wenn Magie in einem Gebiet gewirkt werden soll, die Grenzen des Gebiets vorher zu nennen. Obwohl für das sonstige hardische Magieverständnis sehr formell, hat diese Variante den Vorzug, daß der Magier gleich mit dem Gebiet verbunden ist, bevor die Formel beginnt (es ist ja nicht ausgeschlossen, die Namen später noch einmal in die Formel einzuflechten).

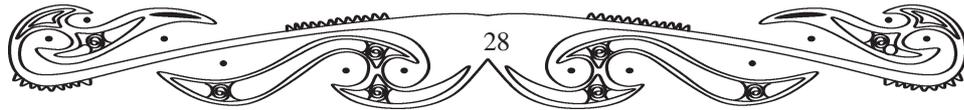
Eine beliebte Technik ist auch, die Magie in irgendeiner Weise durch einen symbolischen Focus zu kanalisieren. So kann z.B., wenn ein Bann ein Boot vor Stürmen schützen soll, dieser Bann darin kulminieren, daß das Boot zwei Augen aufgemalt hat, die auf dem Wasser nach Gefahren ausspähen sollen. Auf diese Weise wird die magische Absicht noch von sehr viel symbolischer Überzeugung unterstützt.

Beispiele

Ein paar Beispiele zu tatsächlichen magischen Operationen in der *Èa* sollen das gesagte noch etwas abrunden.

Jarro, eine hardische Magierin, sitzt frierend vor einem Stapel aus Eichenholz, den sie nicht von selbst zum Brennen bringt. Sie beschließt, Magie zu verwenden und denkt erst über den wahren Namen von Eichenholz und dem Lagerfeuer, das sie haben möchte, nach. Entsprechend der nebligen Stimmung wählt sie das passende Wort in der Ursprache für Feuer. Zu jedem der beiden wahren Namen kennt sie einen kurzen Reim auf Althardisch, der die Stimmung noch besser einfängt. (Übersetzt etwa: *Lodernde Flammen, Feuer, aufstiebende Funken!* und *Knisternd in der Glut, Eiche, zum Brennen gewachsen.*) Diese beiden Reime verwebt sie jetzt miteinander, wobei die beiden Wörter der Ursprache, Feuer und Eiche, die Pole und zentralen Wendepunkte der Formel darstellen, aus deren Dualität die Kraft entstehen soll. (Das Ergebnis, unvollkommen wiedergegeben, sieht etwa so aus: *Lodernde Flammen, Eiche, aufstiebende Funken, knisternd in der Glut, Feuer, zum Brennen gewachsen*). Sie schließt die Augen, spricht diesen Reim, und während sie ihm lauscht, gibt sie sich der Stimmung hin und stellt sich das prasselnde Feuer vor. Als sie die Augen wieder aufschlägt, ist ihr Wunsch Wirklichkeit geworden.





1.2.2 Die arianische Lehre der Kräfte

Die Lehre

Arianische Magie ist, verglichen mit Traditionen wie der hardischen und der Dai'an, eine sehr junge Lehre. Sie wurde etwa auf dem Höhepunkt des Arianischen Kaiserreichs von Harnafesses, einem Alchemisten und Naturphilosophen ins Leben gerufen, zuerst nur aufgrund von theoretischen Spekulationen über die Natur der Welt und der des Geistes, später dann aber auch als praktizierte Disziplin der Herrschaft des Geistes über die Materie. Harnafesses begab sich mit seiner Lehre zu der damaligen Zeit in große Gefahr, weil seine Grundannahme besagt, daß alles in jedem Augenblick aus sich heraus neu geschaffen wird, während die ädonitische Lehrmeinung davon ausging, daß alles unwandelbar geschaffen sei. Die damalige Zeit war jedoch eine Zeit der Freidenker und Wissenschaftler, und so konnte Harnafesses' Lehre überdauern.

Nicht zuletzt ihre klare und durchdachte Struktur und die genaue und zutreffende Beschreibung der Vorgänge in der Natur machten die Lehre für all diejenigen attraktiv, für die Magie vorher nur eine Ansammlung von sinnlosen, abergläubischen Riten ohne jeden inneren Sinn gewesen war. Als sich dann herausstellte, daß das Ziel von Harnafesses' Anhängern nicht finstere Dämonenbeschwörungen waren, sondern höhere Erkenntnis der Natur, war der Bann gebrochen und auch ädonitische Mönche begannen, die Lehre zu studieren und zu ihr beizutragen.

Die Grundidee der Magie könnte man fast Naturphilosophie nennen — sechs Kräfte und ihr jeweiliges Gegenteil (Spiegelkraft) sind für alle beobachtbaren Erscheinungen in der Welt zuständig. Durch Veränderungen in ihrem Fluß geschehen Veränderungen in der Welt, durch ihr Vorhandensein werden die Eigenschaften aller Dinge bestimmt. Um sie zu lenken, muß der Magier ihre Eigenschaften verstehen und die Gesetze erkennen und beschreiben, nach denen sie fließen, dann kann er, da der Geist ja auch von diesen Kräften durchdrungen ist, seinen Geist benutzen, um sie zu lenken.

Diese Kräfte im Einzelnen sind: Härte (Weichheit), Schwere (Leichtigkeit), Aktivität (Passivität), Gestalt (Formlosigkeit), Ordnung (Chaos) und Leben (Tod). Jede Kraft kann sich nun in drei Stufen manifestieren: Konkret, mental und als Essenz. Eine konkrete Manifestation von Härte wäre z.B. Stahl, eine mentale die Sturheit eines Kontrahenden, während die Essenz in sehr abstrakten Zusammenhängen auftritt, z.B. kann eine kriegerische Auseinandersetzung in einem gewissen Sinn als hart bezeichnet werden. Ebenso gibt es gewisse innere Zusammenhänge zwischen den Kräften, so wird Gestalt als Ursprung der Härte gesehen, Ordnung als Ursprung der Schwere und Aktivität als Ursprung des Lebens. Man kann die Kräfte auch in drei andere Gruppen ordnen — die gestaltenden Kräfte (Gestalt, Ordnung), die lebensschöpfenden (Aktivität, Leben) und die charakteristischen (Schwere, Härte). Im grundlegenden Diagramm (Fig. 1.2) sind diese Zusammenhänge dargestellt, komplett mit der Himmelsrichtung, die den Kräften traditionell zugeordnet wird.

Ebenfalls gibt es noch andere Zuordnungen zu den Kräften — so hat jede Kraft einen offenen Namen, bei dem sie in theoretischen Abhandlungen besprochen wird, einen geringeren, bei dem sie in einem Prozeß zu Hilfe angerufen wird und einen geheimen, bei dem man sie wirklich anruft. Genauso gibt es passende Siegel jeder Kraft, ebenso wie Farben und symbolische Entsprechungen.



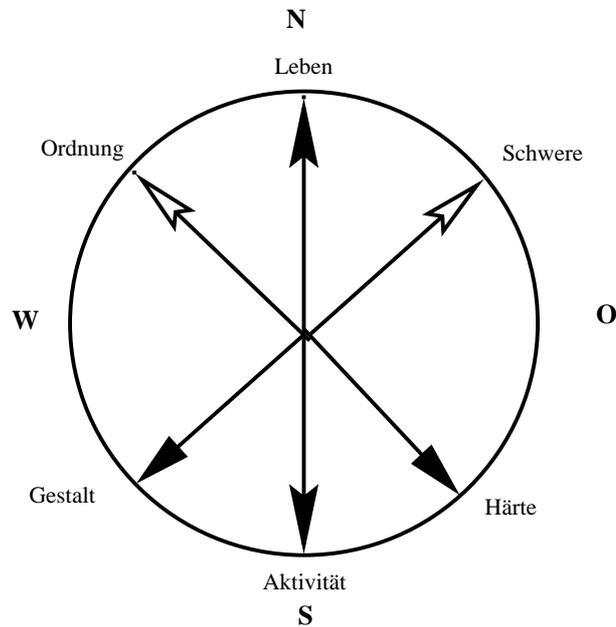
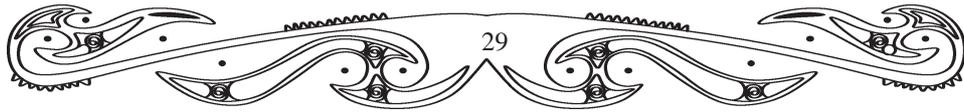


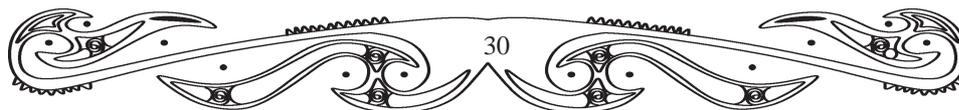
ABBILDUNG 1.2: Das grundlegende Diagramm der Kräfte

Um die Natur zu verstehen, muß man letztlich noch wissen, daß das Bild der reinen Kräfte eine Idealisierung ist — in der Natur haben Kräfte immer Affinitäten zueinander, und so wandelt sich nie immer eine Eigenschaft, sondern viele zugleich. Dies nennt man die Prozesse, und ein Magier kann viel Zeit damit verbringen, diese Theorie der Umwandlungen und des Fließens von mehreren Kräften zu verstehen. Die Vorstellung, was Hitze ist, ist z.B. die folgende: Aktivität ist die treibende Kraft, Formlosigkeit und Weichheit haben eine gewisse Affinität zu ihr. Daher werden erhitzte Metalle weich, glühend und verlieren ihre Form. Entsprechend dem Verhältnis der beteiligten Kräfte gibt es einige dutzend solcher Prozesse, die intensiv studiert wurden.

Neben dieser reinen Lehre, die ursprünglich von Harnafesse vertreten wurde, und die den Ursprung aller Substanzen in den Kräften sucht, gibt es noch den Zweig der sogenannten Materialisten, die die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft zum Ursprung aller Substanzen machen und die Kräfte lediglich zum Ursprung ihrer Eigenschaften. Diese Philosophie wurde zuerst von Tenidis, einem ädonitischen Mönch etwa hundert Jahre nach Harnafesses' Tod aufgebracht. Beide Zweige der Lehre haben ihre Erfolge, es ist nie einer definitiv der Vorzug gegeben worden, obwohl Harnafesses' ursprüngliche Idee natürlich einfacher ist.

Die Magier selbst sind in Logen organisiert, die in den Städten, in denen sie residieren, immer als Orte der Weisheit angesehen sind. Arianische Magier sind oft Berater von Kaufleuten oder Herrschern, immer aber in vielen Dingen gebildet und hoch angesehen. Die Loge bietet eine Heimat und eine Familie für den Magier — dort kann er sich seiner Ausbildung widmen, dort ist er ungestört von den Vorgängen im Rest der Welt und dort wird für ihn gesorgt. Die Loge ist eine enge Gemeinschaft, die für alle ihre Mitglieder eintritt.





Ebenso sind gemeinsame Projekte und Rituale von mehreren Mitgliedern der Loge keine Seltenheit — im Unterschied zu z.B. hardischen Magiern sind die arianischen viel mehr auf eine Zusammenarbeit ausgerichtet.

Jede Loge vergibt gewisse Grade, die ihre Mitglieder aufsteigen können, vom Schüler bis hin zum Großmeister, einem Rang, den nur die allerwenigsten jemals erreichen. Die Prüfungen, die ein Aspirant auf einen neuen Rang bestehen muß, sind vorgeschrieben, und so können keine unfähigen Magier aus Prestigegründen eine Loge führen. Außerdem ist es erst dann möglich, einen Rang aufzusteigen, wenn mindestens ein eigener Schüler den eigenen Rang erreicht hat. Jedes Mitglied einer Loge soll sich für jeden Rang ein Motto wählen, dessen Anfangsbuchstaben dann auch seinen Namen in der Loge bilden. Die Anhängerschaft in einer Religion ist unüblich für die Logenmitglieder, da sie sehr viel Wert auf einen klaren, unvoreingenommenen Geist legen. Im einzelnen sind die Ränge der Loge die folgenden:

Schüler: Der niedrigste Rang soll sich mit den grundlegenden Zusammenhängen der Welt vertraut machen und daher die Wissenschaften studieren. Ferner soll er die Umgangsformen innerhalb der Loge erlernen. Die Prüfung, den nächsten Rang zu erhalten, besteht darin, eine alchemistische Analyse einer ihm unbekanntem Substanz zu vollbringen.

Akolyth: Der zweite Rang setzt sich mit der Funktion des menschlichen Geistes auseinander. Der Akolyth soll Philosophie studieren, Experimente ersinnen, die seine eigenen Grenzen erkunden und die Funktion des Geistes darstellen. Er soll sich in Visualisation üben. Seine Prüfung besteht darin, Feuer durch die Kraft seines Geistes zu rufen.

Philosoph: Der dritte Rang beginnt die theoretische Magie zu studieren und soll die Möglichkeiten begreifen, die die Umwandlungen in der Welt in seine Hand geben. Er soll imstande sein, neue Gedanken aufzunehmen und an ihnen zu lernen, selbst wenn sie nicht der gewöhnlichen Logik gehorchen. Seine Prüfung besteht darin, spontan einen Aufsatz über eine der grundlegenden Fragen der Welt zu verfassen.

Adeptus Minor: Der Adept ist der Magier, der die Grundausbildung abgeschlossen hat und nun Vollmitglied in der Loge ist. Von ihm wird erwartet, daß er vollkommen in der Alchemie der Substanzen wird und geringere magische Werke vollbringen kann. Nur wenige Magier kommen über diese Stufe hinaus. Die Prüfung, die sie dazu zu bestehen haben, ist, selbst Leben zu erschaffen.

Adeptus Major: Der große Adept ist ein Magier, der das Geheimnis von Leben und Tod gelüftet hat. Er soll sich erneut um ein Verständnis der Prozesse des menschlichen Geistes bemühen und begreifen, daß es die selben sind, die auch die materielle Natur regieren. Weiterhin soll er die Grenzen des eigenen Universums sprengen. Die Prüfung zum nächsten Rang besteht darin, das unendliche Licht der höheren Ebenen herbeizurufen.

Meister: Der Rang des Meisters kennzeichnet einen Magier, der Kräfte aus den höheren Ebenen versteht und mit ihnen umgehen kann. Er soll weiter das Phänomen des Bewußtseins studieren. Die letzte Prüfung, die ein Magier bestehen kann, ist, einem Ding Bewußtsein einzuhauchen.





Großmeister: Der Großmeister soll über das Verständnis aller anderen Grade hinauswachsen und ein vollkommenes Leben führen. Niemals steht er der Loge vor, sondern er widmet sich alleine dem Studium der letzten Geheimnisse.

Die Magie

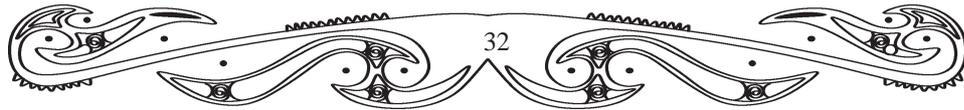
Man teilt traditionellerweise die Gebiete, die von der arianischen Lehre beschrieben werden, in eine Anzahl von Welten ein, die der Magier studieren soll. Nicht jeder Magier hat Erfahrung in den späteren Welten, und nicht jeder studiert eine Welt zu gleicher Vollkommenheit, aber die Idee der möglichst universellen Bildung steht immer im Hintergrund.

Die dynamische Welt: Alchemistische Prozesse Dies ist der erste Bereich der Magie, mit dem ein Schüler in Berührung kommt. Hier lernt er, wie er die natürlich vorkommenden Prozesse wie Verbrennung, Gärung, Destillation, ätherische Gärung und viele andere durch die Kraft seines Geistes selbst einleiten kann. Dazu muß er verstehen, daß die Welt dynamisch aus sich heraus neu entsteht und die Lehre der Affinitäten der Kräfte begreifen. Dann kann er eine Umgebung erschaffen, in der durch mehrere Foci (über die Affinitäten) Kräfte angezogen und kanalisiert werden und er selbst dann durch seinen Willen diese Kräfte lenken kann. Die neun grundlegendsten Prozesse muß jeder studieren, der diesen Bereich der Magie verlassen will, viele beschäftigen sich aber noch mit viel mehr Prozessen, da diese eine sehr elegante Art sind, Magie zu wirken, da die Natur die Arbeit tut und der Magier sie nur einleiten muß. Außerdem ist es seinem Verständnis sehr förderlich, was die inneren Zusammenhänge der Welt um ihn herum angeht.

Die imaginative Welt: Astralreisen In diesem Bereich lernt der Magier, mit den tieferen symbolischen Schichten seines Geistes umzugehen und aus ihnen Erkenntnisse zu ziehen. Er muß den Zugang zu den zwölf inneren Reichen finden, die jeweils einer der Kräfte zugeordnet sind und die Symbole, die ihm dort auf seiner inneren Reise begegnen, verstehen und interpretieren können. Auf diese Art und Weise lernt er die Natur der Kräfte besser kennen, kommt mit ihren mentalen Manifestationen (in sich selbst) in Kontakt und lernt die Symbole in einer Art und Weise interpretieren, daß sie ihm Erkenntnisse ermöglichen, die durchaus (bei in diesem Bereich erfahrenen Magiern) zu relativ genauen Vorhersagen der Zukunft führen können.

Die formative Welt: Imagomantie Wenn der Magier genug Erfahrung in astralen Reisen gesammelt hat, dann kann er diese Erfahrung verwenden, um selbst astrale Bilder zu erschaffen. Diese übt er dann so lange in seiner Vorstellung, bis sie gleichsam existieren, ohne daß er sich bewußt darauf konzentrieren muß. Dies ist der Moment, indem seine gestaltenden Kräfte wirken können — nun kann er Kräfte in die Bilder einfließen lassen und ihnen dadurch Substanz geben. Eine mögliche Anwendung sind z.B. illusionäre Gestalten, die aber doch eine gewisse Substanz (durch Härte) erhalten können; eine andere unsichtbare Siegel, die einen Ort vor unerlaubten Eindringlingen schützen.





Die alchemistische Welt: Reine Kräfte Nun ist es für den Magier Zeit, zurück zu den konkreten Manifestationen der Kräfte zu gehen, nur diesmal auf einem höheren Level. Er muß lernen, wie er die Beschränkungen der Affinitäten überwindet und dadurch reine Kräfte gewinnt. Mit diesen eröffnen sich dann neue Möglichkeiten, er kann z.B. neue Substanzen erschaffen, oder eine Barriere aus purer Härte errichten; das Wichtigste aber ist, daß er lernt, abzuschätzen was diese reinen Kräfte für Potential in sich tragen.

Die kreative Welt: Synthese Jetzt ist der Magier so weit, seine Erkenntnisse zusammenzubringen. Durch Studium von Material und Imagomantie kann er nun diese Bereiche kombinieren. Dadurch sind erstaunliche Dinge möglich, z.B. die Erschaffung eines Golems. Dessen Material muß sorgfältig erwogen werden, aber ebenso sein astrales Bild, und beide müssen zu einem Guß zusammengefügt werden, die Herrschaft über reine Kräfte ist nötig, um Bewegung zu ermöglichen und viele Dinge müssen fein aufeinander abgestimmt sein, um ein solches (oder ähnliches) Projekt glücken zu lassen.

Die mentale Welt: Bewußtsein Jetzt ist es Zeit (für die Elite der Magier) das Bewußtsein zu studieren, und durch die Kenntnis der mentalen Manifestationen der Kräfte zu manipulieren. Viel Übung ist dazu erforderlich, aber ein Magier, der diesen Bereich studiert, wird schließlich fähig sein, die Gedanken der anderen zu lesen und sogar zu beeinflussen. Nur sehr wenige Magier kommen allerdings jemals so weit, daß sie die Natur des Denkens jemals verstehen.

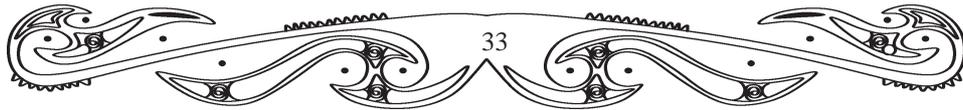
Die statische Welt: Beziehungen Dieser Bereich ist eine Neuheit für den Magier und bereitet ihn auf die letzten Weisheiten vor. Bisher hat er sein ganzes Leben gelernt, daß Magie dadurch möglich ist, daß sich alles aus sich selbst heraus erschafft — jetzt muß er lernen, daß dennoch alles unveränderlich ist, daß es die Beziehungen zwischen den Dingen und die Bedeutungen füreinander sind, die alle Dinge bestimmen und die Kräfte bedeutungslos, pure Werkzeuge aus Illusion sind. Dann muß er eine astrale Reise antreten, und die Bedeutung dieses Universums in Kontrast zu anderen erforschen, um zu verstehen, wie all dies möglich ist.

Die metaphysische Welt: Vollendung Dieser letzte Bereich der Magie befaßt sich völlig mit dem Scheitern der Lehre und beweist, daß sie unmöglich ist, aber existiert. Wer in diesen Bereich vorgedrungen ist, wird ein Großmeister und darf die Loge nicht mehr leiten, da er immer in Versuchung wäre, dieses Wissen weiterzugeben an die, die noch nicht bereit dafür sind.

1.2.3 Magische Techniken

Die arianische Lehre arbeitet sehr viel mit symbolischen Entsprechungen. Da ihr die poetische Sprachgewalt der hardischen Sprache fehlt, und auch die Texte wegen des wissenschaftlicheren Ansatzes der Magie nicht so viel an Stimmungen transportieren können, sind viele Rituale gebräuchlich. Idee der meisten Rituale ist hierbei, den Naturgesetzen Geltung zu verschaffen. Viele Prozesse werden mit Worten begleitet wie:





Weil die Sonne Licht und Wärme schenkt,
weil das Feuer Hitze und Glut beinhaltet
weil daher das Metall im Feuer schmilzt

...

Deshalb wird nun auch diese Substanz verbrennen!

Ebenso sollen diese Gesetze in allen Aspekten der Operation zum Ausdruck kommen. So wird eine Formel, die die Kraft Härte verwendet, von hartem Klang sein, in klaren, deutlichen Buchstaben geschrieben, intern angeordnet in einem Zahlenschema, das der Symbolik der Härte entspricht. Gleichzeitig wird der Magier die Symbole der Härte zeichnen, einen Focus beschaffen, der für ihn am Besten die Eigenschaften dieser Kraft verkörpert, um sie anzurufen und Farben verwenden, die mit der Härte assoziiert werden.

Die Sprache der Lehre der Kräfte ist das Arianische, die Sprache der Gelehrten des mittleren Meeres. Arian hat eine Silbenschrift mit 137 Zeichen, in deren Schreibung und Gestalt schon viel über die Absicht des geschriebenen Textes dargestellt werden kann. So hat ein sehr geschwungen geschriebenes Schriftzeichen andere Bedeutungsnuancen als ein eckiges und im Laufe der Jahrhunderte haben sich verschiedene Konventionen gebildet. In magischen Texten kann es für einen Anfänger oft schwierig sein, von der Schreibung auf die Absicht zu schließen, aber im Allgemeinen ist dies eher eine Hilfe für den fortgeschrittenen Magier als ein Hindernis. Da Arian (wenn auch in modernerer Form) immer noch gesprochen wird, fehlt der Sprache mitunter allerdings das geheimnisvolle, das eine magische Sprache auszeichnet und sie vom Alltag abgrenzt.

Da die Lehre sehr jung ist, sind viele Abläufe ritualisiert, und im Wesentlichen gibt es wenige Basisformen des Rituals, die je nach Bedarf angepaßt werden.

Ein typisches Ritual, in dem eine Kraft gerufen wird und andere zur Unterstützung präsent sind, könnte in etwa folgendermaßen aussehen:

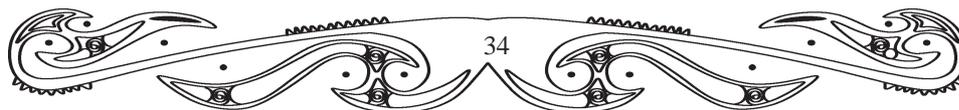
Der Raum, in dem das Ritual stattfindet, sollte abgelegen sein, und in Farben geschmückt, die der Art der Operation entsprechen. So sollte die Kraft Tod nachts im Kerzenschein angerufen werden, Passivität in absoluter Stille und einem blaugeschmückten Raum etc.

Der Magier beginnt, indem er einen Kreis zeichnet (oder ein Sechseck oder eine andere geometrische Figur, die von einer geschlossenen Linie umgrenzt wird). Dies symbolisiert sein Universum, das von der Außenwelt abgeschnitten ist, und nicht gestört werden kann. Ebenso legt er rituelle Kleidung an, die für eine magische Operation angemessen ist und reinigt sich vorher. Danach bringt er Zeichen und Symbole der Kräfte, die er rufen will, an. Hierbei wird jede Kraft in ihre zugeordnete Himmelsrichtung gezeichnet. Die Kräfte, die er rufen möchte, zeichnet er innerhalb der Kreislinie, die, die ihn unterstützen sollen, außerhalb. Er fährt fort, indem er symbolisch die Absicht seiner Operation darstellt.

Obwohl die Symbole der Absicht des Magiers (Verteidigung, Erkenntnis, ...) nicht primär Teil der Lehre sind, sind sie doch ein akzeptierter Kunstgriff, um die Operation noch stärker auf ein Ziel hinzutreiben (und den Magier in einer Trance sozusagen daran zu erinnern, was er eigentlich tun will).

Nachdem er den Kreis vorbereitet hat, plaziert er die Objekte, die als Focus der Kraft dienen sollen (für Härte ein besonders hartes Objekt, für Tod einen Knochen...). Jetzt ist er bereit, mit dem eigentlichen Ritual zu beginnen.





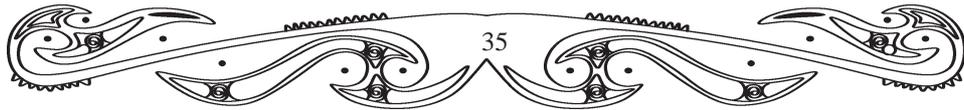
Er betritt den Kreis und beginnt als erstes mit einer kurzen traditionellen Formel, die seit Harnafesses gesprochen wird und *Die Wahrheit gegen die Welt* lautet. Dann nennt er seinen magischen Namen und erklärt traditionellerweise seine Absicht. Nach dieser Einleitung kniet er nieder und meditiert über die bevorstehende Operation, bis er bereit ist. Er geht dann in die Himmelsrichtungen der Kräfte, die er anrufen will und ruft sie nach ihrer Art (und unter Verwendung des Focus) an; die unterstützenden zuerst und mit ihrem geringeren Namen, dann die eigentlichen bei ihrem geheimen Namen. Bei jeder Kraft, die er gerufen hat, muß er ihre Anwesenheit deutlich spüren. Sollte ein Imago für die Operation notwendig sein, dann muß er es jetzt durch seine Konzentration, unterstützt von einer weiteren Formel, erschaffen, ansonsten kann er gleich fortfahren und mit der Formel, die die eigentliche Operation beschreibt (z.B. Härtung eines Metalls, Heilung einer Wunde...), weitermachen. Dabei kann es nötig sein, daß er sich zur Lenkung der Operation auf eine Astralreise begeben muß oder daß starke Imagination vonnöten ist etc., das kommt auf die genaue Natur der Operation an.

Nachdem die Operation vollbracht ist, entläßt er die Kräfte wieder in umgekehrter Reihenfolge und meditiert dann erneut ein paar Minuten über das, was er gesehen hat. Anschließend folgt der traditionelle Abschluß jeder Operation — er schwört, daß sein Ziel immer nur die Erkenntnis ist und sein wird.

Beispiel

Eoliris, arianische Magierin, möchte einer Besprechung im Inneren eines Landhauses folgen, weil sie vermutet, daß dort eine Verschwörung gegen den Adeligen, bei dem sie als Beraterin dient, stattfindet. Dazu begibt sie sich in ein Zimmer, in dem ein kleines, rundes Wasserbecken in den Boden eingelassen ist. Es ist ihre Absicht, Gestalt herbeizurufen (um zu erkennen) und Chaos zur Unterstützung der Operation (um die normalen Gesetze der Entfernung außer Kraft zu setzen). Sie kleidet sich in ein weißes Gewand (um ihre Absicht nach Erkenntnis zu unterstreichen) und wählt jeweils einen geeigneten Focus aus. Bei Gestalt denkt sie an ein Prisma aus extrem genau geschliffenem Glas, bei Chaos an eine alchemistische Substanz, die beim Kontakt mit Wasser zu brennen beginnt. Da für sie die Operation eher einfach ist, verzichtet sie auf das Ziehen eines Kreises und Anbringen von Zeichen, sondern verdunkelt den Raum und beginnt gleich mit der Einleitung und der Erklärung ihrer Absicht. Dann wendet sie sich, die Flasche mit dem Pulver in der Hand, nach Südost und ruft das Chaos an, anschließend nimmt sie das Prisma und ruft im Südwesten Gestalt. Sobald sie beide Kräfte deutlich spürt, kniet sie vor dem Becken nieder und blickt hinein, während sie Kraft in das Prisma zieht. Langsam beginnt das Prisma weiß zu leuchten. Dann streut sie das Pulver in Form eines Symbols der Erkenntnis auf die Wasser. In einem hellen Blitz entzündet sich die Substanz und im Licht des Prismas entsteht ein Looch in der Realität — sie sieht, wie in einem Spiegel, plötzlich schemenhaft das Innere des Landhaus vor sich. Vorsichtig bewegt sie das Prisma, um durch andere Reflexion den genauen Blickwinkel einzustellen, bis sie endlich das Treffen beobachten kann. Als die Augen schließt und ihr Ohr nah über die Wasseroberfläche bringt, kann sie sogar hören, was gesprochen wird. Nachdem sie das Treffen belauscht hat, spricht sie ihren Eid und beendet das Ritual, das Prisma erlischt und nichts mehr ist zu sehen.





1.3 METAMAGIE

Betrachtet man alle möglichen Lehren, dann stellt man fest, daß es eine nahezu unübersehbare Fülle von Eigenarten einer jeden Lehre gibt. Daher wäre es, sowohl zu einer regeltechnischen Beschreibung als auch um etwas über die Dinge zu erfahren, die verschiedenen Lehren gemeinsam sind, schön, wenn man eine Symbolsprache finden könnte, die alle Lehren beschreiben kann — Metamagie.

Wir erinnern uns: Um zu beschreiben, was Magie ist, mußten wir uns Gedanken über das Unterbewußte machen, was schließlich über die Möglichkeit der Formgebung zu einer Vielzahl von Interpretationen, eben den Lehren führte. Jetzt aber wollen wir eine Stufe in der Beschreibung nach oben gehen und eine Beschreibung für verschiedene Lehren finden, eine Meta-Sprache, daher der Ausdruck Metamagie, Magie, die über Magie redet. Gibt es für die Metamagie jetzt wieder unzählige Interpretationen, denen wir folgen können? Geht dann alles von vorne los, wir müssen eine Meta-Metamagie einführen und so bis in alle Ewigkeit?

Im Prinzip — ja. Andererseits soll dies kein vollständiges Werk der letzten Grundlagen der Magie sein, sondern sich nur mit Magie (und deren Regeltechnik) beschäftigen. Also können wir einen einfacheren Weg wählen. Wir wählen einfach eine Metamagie aus und benutzen sie in allen Fällen. Für das praktische Rollenspiel, daß sich ja mit Magie (und nicht Metamagie) beschäftigt, bedeutet das keinen Unterschied, wohl aber werden die Regeln einfacher.

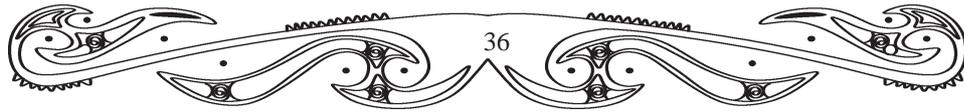
Mit dem *Tor des Universums*, der in den folgenden Abschnitten beschrieben wird, haben wir ein System der Metamagie gefunden, das mächtig genug ist, jede magische Operation unabhängig von der verwendeten Lehre zu charakterisieren. Allerdings sollte man die Mächtigkeit dieses Symbolsystems auch nicht überbewerten — es gibt Dinge, die zu beschreiben es sehr gut geeignet ist (deshalb wurde es gewählt), aber für die Beschreibung mancher Dinge ist es ungeeignet, diese werden dann eben im Rahmen eines anderen Systems diskutiert werden.

1.3.1 Das Tor des Universums

Das Tor des Universums ist ein Symbolsystem der Metamagie. Es ist durch eine zentrale Glyphe (Fig. 1.3.1) dargestellt. Wie man sieht, besteht die Glyphe aus 24 Kreisen und ihren Verbindungswegen. Die Kreise werden Stationen genannt, und stellen (im weitesten Sinne) jeweils einen bestimmten bewußten oder unbewußten Zustand dar, während die Verbindungslinien (Pfade genannt) offenbar die Möglichkeiten darstellen, wie sich diese Zustände gegenseitig beeinflussen können.

Wie man sieht, ist die Glyphe in fünf Spalten angeordnet, die Säulen genannt werden. In der Mitte befindet sich die Säule des Bewußtseins. Jede Station hierauf ist mit einem persönlichen Erleben des Magiers verbunden. Auf dem Pfad der Säule der Mitte steigt der Magier in immer tiefere Schichten des Unterbewußten, bis er schließlich die letzten Geheimnisse des Universums erlangt. Diese Säule ist nötig, um der Magie Basis, Ziel und Richtung zu geben, ohne Steuerung durch das Bewußtsein gibt es nur blinde Kräfte, die unkontrolliert wirken.





Säule der Transzendenz Säule der Stille Säule des Bewußtseins Säule des Willens Säule der Form

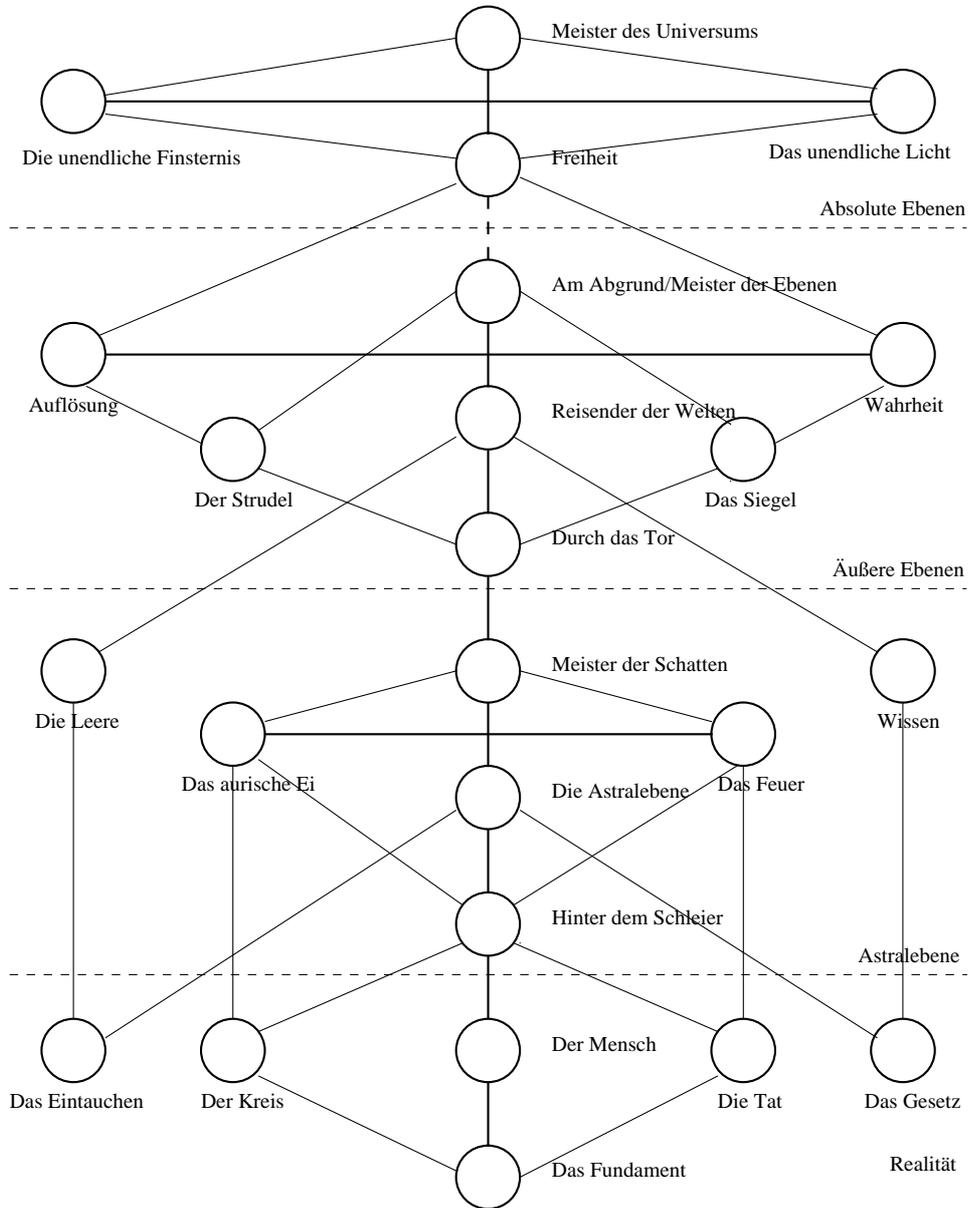
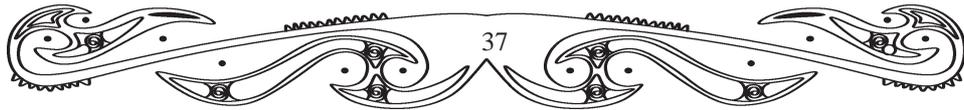


ABBILDUNG 1.3: Die Glyphe des Tores

Links davon wirken passive Kräfte, die Kräfte der Vereinigung und der Transzendenz. Zuerst kommt die Säule der Stille. Diese entspricht dem passiven Erleben einer Stimmung, einer Offenbarung; dem Einfühlen in eine Situation, all dem, was nötig ist, um in sich hinzuhorchen. Noch weiter außen ist die Säule der Transzendenz. Ihre Botschaft ist, keine





Fragen mehr zu stellen. Alles hängt zu sammen, man kann nicht ein Ding vom anderen trennen, das ganze Universum ist eins, mit dem der Magier verschmelzen kann, wenn er seinen Geist auflöst.

Nach rechts kommt zuerst die Säule des Willens, die das aktive Wollen des Magiers repräsentiert, Magie zu wirken. Sie enthält den aktiven Funken der Inspiration ebenso wie das brennende Verlangen nach manchen Dingen. Aus ihr speist sich die Kraft, die die Magie bewirkt. Ganz rechts außen befindet sich schließlich die Säule der Form. Ihre Botschaft ist, daß man das Universum in Regeln bringen kann, indem man immer mehr und mehr Fragen stellt, und ihre Antworten findet. Hier sind die Gesetze, die das Universum bestimmen angesiedelt.

Natürlich widersprechen sich die Bedeutungen der Säulen. Das bedeutet jedoch nicht, daß eine davon richtig oder die andere falsch wäre, genau das Gegenteil ist der Fall. Sie können nicht beide richtig sein, aber keine davon ist falsch. Falls das jetzt verwirrend klingt — so ist es eben. Metamagie ist kein einfaches Konzept.

Horizontal ist die Glyphe in vier Bereiche geteilt, Ebenen genannt. Diese entsprechen einer Reise des Magiers nach innen (oder außen), zu immer tieferen (oder objektiveren) Bewußtseinszuständen. Ganz unten findet sich die Realität des Alltags. In dieser ist klar, was der Magier erlebt und was er tut. Darüber kommt die Astralebene, ein Reich, das normale Menschen höchstens aus ihren tiefen Träumen können. Hier sind die Grenzen zwischen wahr und falsch fließend und bieten Möglichkeiten für Dinge, die geschehen können. Dennoch hat auch die Astralebene ihre zugrundeliegenden Gesetze, die der Magier allerdings meist erst dann bemerkt, wenn sie plötzlich fehlen, nämlich wenn er die äußeren Ebenen betritt, die ihren eigenen inneren Gesetzen gehorchen. Ist er imstande zu erkennen, daß alle diese Ebenen letztlich ein Irrtum seiner Wahrnehmung sind, dann kann er die objektiven Ebenen erreichen, die nicht besser als *die innere Wahrheit des Universums* zu beschreiben sind. All diese Punkte werden aber bei der Diskussion der mittleren Säule genauer behandelt werden.

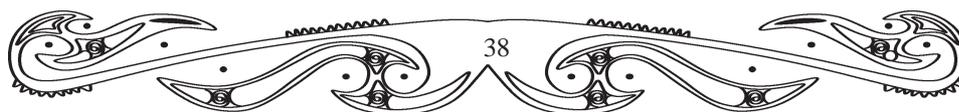
Die Säule des Bewußtseins

Die Säule des Bewußtseins ist für den Magier beinahe die wichtigste, denn sie beschreibt, in welchem Zustand sich sein Bewußtsein während einer magischen Operation befindet, oder anders gesagt, wie tief die Trance ist, in die er zeitweise eintauchen muß. Entlang ihrer Bahn gibt es zehn Stationen, die jeweils einer Stufe des Bewußtseins und der Erkenntnis des Universums entsprechen. Wichtig ist, daß die Säule kaum aktive Macht verkörpert: Selbst wenn der Magier einen sehr hohen Bewußtseinszustand erreicht hat, so kann er doch ohne die Hilfe der anderen Säulen nur erkennen und beobachten, aber keineswegs in die Gesetze der Welt eingreifen, dies ist nur mit Hilfe der anderen Säulen möglich.

Die Stationen im einzelnen sind (mit ihrem klassischen Namen bezeichnet):

Das Fundament: Die tiefste Stufe jeder magischen Arbeit ist ihr Fundament, der Grundstock, auf dem sie in der Realität ruht — die bloße Materie. Dies ist die Klippe, die jede Magie umschiffen muß, die Prüfung für ihre Macht, die sie meistern muß, wenn sie mehr sein will als bloße Selbsthypnose des Magiers. Die Bezeichnung *Bewußtseinsstufe* trifft auf das Fundament strenggenommen gar nicht zu, denn in dieser





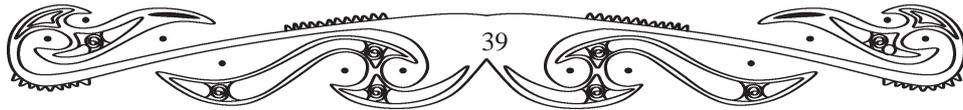
Stufe gibt es kein Bewußtsein, es ist der bloße Körper des Magiers, unbeseelt von jedem Gedanken, der diese Stufe verkörpert. Konsequenterweise ist es auch nahezu unmöglich, wirklich diese Stufe bewußt zu erreichen, da ja damit eine Ausschaltung des Bewußtseins verbunden ist. Glücklicherweise existiert der Magier in einem anderen Sinn aber auch ständig in dieser Stufe, so daß das explizite Erreichen kaum jemals nötig ist.

Der Mensch: Dieser Zustand ist jedem wohl vertraut — es ist das gewöhnliche Wachbewußtsein, die Wahrnehmung dessen, was wir als Realität zu sehen gewohnt sind. In diesem Zustand ist die Unterscheidung zwischen etwas, das man tatsächlich sieht, und einer Imagination immer offenkundig — nur extrem selten zweifelt man an der Wahrnehmung. Dafür kann der Mensch in diesem Zustand planen, denken und handeln, wie es die Gesetze der Logik erfordern. Als Quelle der Magie ist auch dieser Zustand nicht geeignet, da er ja genau das darstellt, was wir nicht als Magie zu bezeichnen belieben, nämlich die Wirklichkeit. Wohl aber kann er interessant als Ziel und Erdung einer Operation sein, dann nämlich manifestiert sich die Operation als Hypnose oder Illusion.

Hinter dem Schleier: Die nächste Stufe könnte man wohl am ehesten als *Träumen mit offenen Augen* oder *Halbschlaf* bezeichnen. Die Realität wird als dünner Schleier über einer anderen Realität empfunden, und Dinge können sich plötzlich verändern; so kann in einem Nebelstreif ein Geist sichtbar werden oder in den Flammen eines Feuers ein Elementarwesen. Die Unterscheidung zwischen Traum und Realität beginnt sich zu verwischen, aber dennoch bleibt dem Magier ein Gefühl für die Wirklichkeit, er nimmt auch das noch wahr, was um ihn her geschieht, nur kann er auch noch mehr sehen. Zu starken Änderungen der Wahrnehmung kommt es aber auch in dieser Stufe noch nicht — der Magier kann ein Elementarwesen zwar im Feuer wahrnehmen, aber nicht in finsterner Nacht (denn in der Wirklichkeit fehlt das Licht, um dies möglich zu machen). In dieser Stufe ist Magie möglich, sie muß aber in gewissem Sinn nahe an der Realität bleiben (d.h. es können Dinge geschehen, die in einer oder der anderen Weise wahrscheinlich sind, z.B. Nebel an einem feuchten Tag, eine Illusion, die nur aus dem Augenwinkel sichtbar ist, ein Verbergen im Schatten. . .). Ist diese Ebene Ziel von Magie, so manifestiert sie sich in Form von Wachträumen und Eingebungen.

Die Astralebene: Dies ist die Ebene, auf der wahrscheinlich die meiste Magie gewirkt wird — die Quelle der Astralmagie, die Astralebene. Der Zustand, in dem sich der Magier befindet, ist am ehesten der eines Traumes, nur daß er sich dessen bewußt ist und in diesem Traum handeln kann (aber normalerweise ist es kein wirklicher Traum, sondern eine tiefe Trance mit ähnlichen Effekten). Wenn der Magier die Augen öffnet, kann er die normale Realität noch wahrnehmen, aber er kann nicht unterscheiden, was wirklich und was Teil der Astralebene ist — leuchtende Siegel, die er in seiner Vorstellung erschaffen hat, sehen genauso real aus wie Elementarwesen, die er ruft. Entschließt sich der Magier, von der Realität, die er noch wahrnehmen kann, wegzugehen, so beginnt eine Astralreise, in der er die Wirklichkeit der Astralebene in symbolischen Welten erlebt (die Tatsache, daß dem Magier nur ihm bekannte Symbole begegnen, ist nur ein Anzeichen dafür, daß sein Unterbewußtsein die Astralebene so interpretiert, wie der Magier es trainiert hat). Die Astralebene ist für Magie wie geschaffen, denn sie ist noch relativ leicht zugänglich und doch ist es





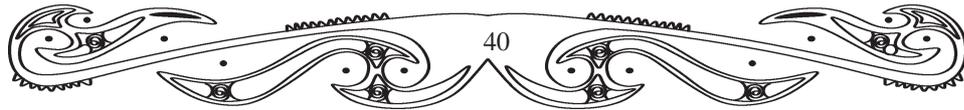
möglich, fast jedes Symbol zum Leben zu erwecken. Hier arbeitet der Magier die meiste Zeit, ohne daß er die tieferen Geheimnisse der Ebenen verstehen muß. Wenn diese Ebene Ziel und Erdung von Magie ist, so manifestiert sich das allenfalls in tiefen Träumen. Die Astralebene ist die äußerste Stufe, die ein normaler Mensch erreichen kann, und das auch nur im Traum. Ein Magier hingegen muß mehr können — er muß die Astralebene manipulieren können.

Meister der Schatten: Wenn ein Magier so weit entfernt ist, daß er die normale Realität nicht mehr wahrnimmt und statt dessen an die Grenzen der astralen Ebene stößt, dann hat er die nächste Stufe erreicht. Hier sollte es ihm ein leichtes sein, jeden Aspekt der Astralebene nach seinem Willen zu formen und überallhin zu reisen. Auch sollten ihm alle Wesen und Kräfte, denen er begegnet, gehorchen. Dazu muß er, in seiner Trance, eine fundamentale Wahrheit erfassen: Alles, was er sieht, sind gleichermaßen Schatten, egal, wie real sie aussehen. Dann kann er durch die Schatten hindurchblicken und die Dinge sehen, die sich unveränderbar in der Astralebene bewegen, die Tore zu den äußeren Ebenen, ihre inneren Strukturen und ihre Verbindung mit der Realität. Denn der Magier muß an dieser Stelle begreifen, daß auch die Realität nichts anderes ist als ein Spiel seiner Wahrnehmung. Um bis zu dieser Stufe vorzudringen, muß ein Magier schon besser als der Durchschnitt sein. Als Erdung für Magie eignet sie sich nicht, denn diese Magie kann nicht mehr wahrgenommen werden, es sei denn vom Magier selbst. Als Quelle hingegen ermöglicht sie mächtige Astralmagie, denn die Identität von Schatten und Realität macht beide leicht formbar.

Durch das Tor: In der nächsten Stufe wird der Magier mit etwas völlig neuem konfrontiert — mit einer Realität außerhalb der Gesetze unseres Universums. Diese ist dem Verstand so fremd, daß er sie nicht mehr in klarer Symbolik interpretieren kann, stattdessen muß der Magier die Erfahrung machen, daß die Bilder, die er sieht, auf den ersten Blick nicht den geringsten Sinn ergeben und daß er auch nicht imstande ist, sie im geringsten zu beeinflussen. Je nach Art der Ebene, die er aufsucht, kann diese Erfahrung für seinen Verstand lediglich verwirrend oder nahezu absolut zerstörerisch sein, wenn er sich ihr voll aussetzt. Astralreisen in jede dieser äußeren Ebenen sind deshalb nicht immer möglich, dennoch kann ein Magier sein Bewußtsein ausblenden (und sieht dann nicht, was auf der Ebene geschieht) und dennoch unterbewußt Kontakt aufnehmen. In dieser Ebene empfindet sich der Magier fast als hilflos, denn er hat noch keine wirkliche Macht über das, was er sieht, kann aber dennoch davon betroffen werden. Wenig Magie wird mit dieser Ebene als Quelle gewirkt, als Ort der Erkenntnis ist sie aber unverzichtbar.

Reisender der Welten: Hat der Magier trotz der vorangegangenen Ebene den Willen, sich weiter (bewußt oder unbewußt) in Kontakt mit den äußeren Ebenen zu begeben, so muß die Regeln der Ebene verstanden haben, in die er geht. Dann aber, wenn er tief genug eingedrungen ist, wird er selbst zu einem gewissen Grad Teil der Ebene und kann lernen, auch sie zu manipulieren. Dies ist der Moment, in dem er wirklich Macht aus den äußeren Ebenen gewinnen kann. Erst dann, wenn ein Teil seines Verstandes nicht mehr versucht, die Ebene in Begriffen der Astralebene zu manipulieren, dann hat er die Freiheit gewonnen, die Ebene als sie selbst (natürlich auch symbolisch) wahrzunehmen. Selbst wenn es eine dämonische Hölle ist, die der Magier nicht bei klarem Bewußtsein astral bereisen kann, ohne den Verstand zu verlieren — mit einem inneren Teil seines Wesens muß er spüren, was jenseits des Tores vor sich





geht, durch den er einen Dämon rufen will.

Meister der Ebenen/Am Abgrund: Diese Ebene hat zwei Namen. Der Grund dafür ist, daß ihre größte Herausforderung darin besteht, zu erkennen, daß der Weg noch nicht zu Ende ist. Für all die, die das nicht erkannt haben, bedeutet sie die Meisterschaft der Ebenen. Der Magier hat nun sein Wissen über die äußeren Ebenen so weit vervollkommnet und ihre fremde Symbolik so verinnerlicht, daß ihm ihre Gesetze so vertraut sind wie die der Astralebene. Er kann zu ihren Grenzen reisen und andere der äußeren Ebenen (mit ihren eigenen Gesetzen) erkennen und vielleicht auch aufsuchen, und, im Rahmen der Gegebenheiten und Gesetze der Ebene kann er sie auch selbst formen. Nichts jedoch deutet darauf hin, daß ein Schritt fehlen könnte, wie es bisher der Fall war. Wer den fehlenden Schritt dennoch erkennt, steht im wahrsten Sinn des Wortes am Abgrund. Er hat bisher die Gesetze dieses und der anderen Universen gesehen, und daß ihre Gestalt nur Schein ist, ihre innersten Gesetze aber real. Nun muß er all dies anzweifeln und als falsch erkennen — nicht nur die Realität, sondern überhaupt alle möglichen Universen sind eine Illusion, ja nur die Illusion ist Wahrheit. Zu jedem Gesetz existiert eines, daß das Gegenteil besagt. Wenn er dies wirklich verinnerlicht, bedeutet dies, daß der Magier nie Magie gewirkt haben kann, denn er kann schlüssig beweisen, daß dies unmöglich ist.

Freiheit: Hat er den Zwiespalt, der in der letzten Ebene beschrieben wurde, irgendwie überwunden, dann betritt er eine stille, erhabene Welt, die er erst nur als Betrachter erleben kann. Es ist die Welt der innersten Beziehungen der Dinge zueinander, die ohne die Dinge selbst existieren, Magie ohne Magie gewissermaßen. Dies ist die Domäne der Formgebung. Noch kann er nur beobachten, es fehlt ihm an Erfahrung, um die Dinge zu verändern, aber im Vergleich mit den früheren Schwierigkeiten wird der Rest beinahe von selbst geschehen.

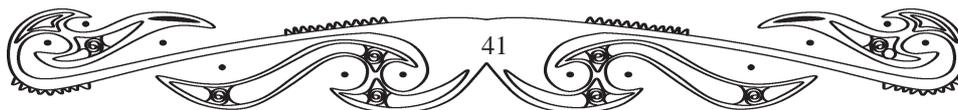
Meister des Universums: Wenn der Magier diese Stufe erreicht (und nur sehr wenige haben das jemals getan), dann ist er eins mit der inneren Wahrheit des Universums und weit jenseits der Illusion jeglicher Realitäten. Nichts kann ihm verborgen bleiben, aber was kann ihn dann noch kümmern

Die Säule des Willens

Die Säule des Willens ist sehr viel kleiner als die Säule des Bewußtseins, sie beinhaltet nur eine Station für jede Ebene außer den objektiven Ebenen, dort ist kein Platz mehr für den Willen, er muß vorher aufgelöst sein. Entsprechend gibt es nur drei Stationen, die jeweils einer symbolischen Manifestation des Willens des Magiers in der Ebene entsprechen. Obschon ihre Namen einen guten Hinweis auf ihre innere Essenz geben, sollte man sie (wie die Namen der Stationen der mittleren Säule) nicht allzu wörtlich nehmen. Sie sind im Einzelnen:

Die Tat: Hier finden sich materielle Symbole wie auch rituelle Handlungen wieder, die der Magier benutzt, um seinen Willen auszudrücken. In den allermeisten Fällen benutzt man ja rituelle Gegenstände, Zeichen, Tränke etc. nicht, um sie neben dem Ritualplatz abzustellen, sondern um etwas zu tun, daher der Name der Station. So wird ein Schwert verwendet, um den Bannkreis zu ziehen (das ist ein sehr schönes Beispiel),





oder ein Siegel wird einem Dämon entgegengehalten, um ihn zu bannen oder ein Feuer wird entzündet, um den Kreis zu reinigen. All dies sind Manifestationen des Willens, die in der Realität ausgedrückt werden. Besonders sind hier auch diverse materielle Foci zu nennen, auf die sich der Magier ja ausdrücklich konzentriert (und so von seinem Willen Gebrauch macht). Weniger offensichtlich ist die Lage z.B. bei einem Bannkreis — dies ist ein Symbol auf mehreren Stationen. Die bannenden Symbole sind dem Willen zugehörig, ihre Gesamtheit aber macht von Gesetzen Gebrauch, die zur Säule der Form gehören und der Kreis als Trennlinie zwischen außen und innen ist der Säule der Stille zugehörig. Es ist also nicht ungewöhnlich, wenn sich keine wirklich eindeutige Zuordnung finden läßt. Als generelle Regel läßt sich aber formulieren: *Wenn der Magier ein in der Realität existierendes Symbol aktiv verwendet, dann gehört es der Säule des Willens an.*

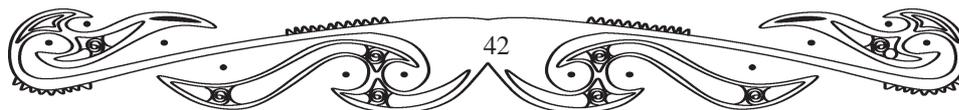
Das Feuer: Im Unterschied zur vorangegangenen Ebene sind wir nun in der Astralebene. Der Name dieser Station kommt daher, daß viele Magier unterbewußt dazu neigen, Manifestationen ihres Willens in Feuer zu kleiden. So sind Siegel, die einen Dämon bannen sollen, typischerweise in Flammen imaginiert, die Tore zu anderen Ebenen erscheinen je nach Kontext in gleißendem Licht oder in grünlichem Wabern, Heilung wird oft als Transfer von goldenem Licht imaginiert — man könnte die Liste noch fortsetzen. Trotzdem ist der Name nicht allgemeingültig, natürlich gibt es auch genügend Astralsymbole, die den Willen verkörpern aber mit Feuer aber auch absolut nichts zu tun haben. Die Grundregel zur Entscheidung hier ist ähnlich der Regel für die materielle Ebene — wenn sich der Magier auf ein Astralbild (oder einen damit verbundenen Formelteil) aktiv konzentriert (oder den Formelteil durch sein Bewußtsein wandern läßt), dann gehört dieses Symbol ziemlich sicher der Säule des Willens an. Astralsymbole, die zur Säule des Bewußtseins gehören, entstehen spontan und nicht vom Magier kontrolliert, während Symbole der Säule der Stille meist überhaupt nicht bewußt wahrgenommen werden.

Das Siegel: Der Name dieser höchsten Station der Säule des Willens kommt aus der Terminologie der Dämonenbeschwörung. Hier werden astrale Siegel verwendet, um die Dämonen, die beschworen werden, unter Kontrolle zu halten. Was ist nun der Unterschied zu den astralen Symbolen der vorangegangenen Station? Ganz einfach — die fremde Ebene. In all die Siegel und Symbole dieser Stufe muß notwendigerweise Wissen über die Natur der Ebene, auf der sie wirken sollen, einfließen. So ist es nicht damit getan, einfach ein Symbol zu visualisieren, nein, die Symbole dieser Stufe zeichnen sich durch eine subtile Fremdheit aus; Teile von ihnen hat der menschliche Verstand und Wille geschaffen, aber andere Teile sind durch die Struktur der Ebene bestimmt, auf der sie wirken sollen, und somit der Visualisation des Magiers nicht leicht zugänglich. Ansonsten sind die Symbole hier in Funktion und Absicht denen der Astralebene sehr ähnlich.

Die Säule der Stille

Die Botschaft der Säule der Stille ist: *Blende alle bewußte Wahrnehmung aus und lausche in dich hinein — dann wirst du erkennen!*. Insofern stellt sie den Gegenpart zur Säule des Willens dar, die eine aktive Tätigkeit vom Magier verlangt, ja teilweise schließen sich





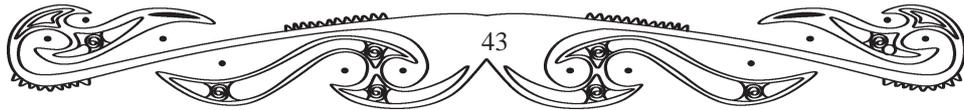
die Säulen sogar gegenseitig aus. Wie die Säule des Willens hat die Säule der Stille drei Stationen, in der Realität, in der Astralebene und in den äußeren Ebenen. Darüber existiert auch kein passives Hineinhorchen des Magiers in sich selbst mehr, genauso, wie sein Wille aufgelöst worden ist, die Ebene darüber ist viel zu sehr reines Sein, um sich mit solchen kleinlichen Unterscheidungen abzugeben. Die Stationen der Säule sind:

Der Kreis: Der Kreis ist in diesem Zusammenhang der Kreis, der das innere des rituellen Platzes von der Außenwelt trennt und als solches eine tiefe symbolische Bedeutung hat. Die Reise nach innen, das still werden, das Lauschen auf die inneren Wahrheiten — all das ist nur möglich, wenn man sich von der Hektik und den unablässigen Reizen der Außenwelt frei machen kann. Diese Trennung zu vollbringen ist die Aufgabe des Kreises. Mit den anderen realen Symbolen dieser Station hat er gemeinsam, daß der Magier sie bewußt fast nicht wahrnimmt, sich sicherlich aber nicht während des Rituals darauf konzentriert. In die Gruppe dieser Symbole gehören Dinge wie farbige Gestaltung des Ritualplatzes, allgemein seine Atmosphäre, Nacht und Kerzenschein oder heller Tag, Düfte und Räuchermischungen, ein besonderes, rituelles Gewand — all das trägt dazu bei, daß der Magier sich vom Alltag abtrennt und statt dessen mental mit dem Ziel seines Rituals verbunden wird. Sucht man nach einem Unterschied zur Säule der Transzendenz, die auf den ersten Blick eine ähnliche Zielsetzung erfüllt, dann kann man festhalten, daß es den Symbolen dieser Station nur darum geht, eine Stimmung zu erzeugen und den Magier in ihren Bann zu ziehen — in der Säule der Transzendenz geht es aber vielmehr darum, sein bewußtes Selbst in allem um ihn herum aufzulösen, was einen viel radikaleren Prozeß darstellt.

Das aurische Ei: Der Name ist wiederum ein Begriff aus einem speziellen System der Magie, genauer gesagt, aus dem arianischen. Das aurische Ei verkörpert das, was der Kreis in der Materie tut, nämlich eine Trennung von außen und innen, nur daß diese Trennung diesmal nur auf der astralen Ebene existiert. Alles, was sich außerhalb der Aura des Magiers befindet, kann er betrachten und verändern; all das, was sich aber innerhalb des aurischen Ei's befindet, ist er selbst, spürt er selbst und betrifft ihn selbst. In konkreter Symbolik ausgedrückt, manifestiert sich ein Symbol dieser Station oft in einem schwachen Farbenschein um den Magier, den dieser zwar irgendwann einmal bewußt erzeugt haben muß, den er aber bei häufigeren Besuchen auf der Astralebene immer wieder instinktiv um sich zieht, sei es als Schutz oder sei es, um sich durch die Farben auf den Teil der Astralebene einzustimmen, auf dem er arbeiten möchte. Da er ja selbst in dieser Aura ist (auf der Astralebene ist ein Körper reine Konvention) kann er sie auch ausdehnen, um einen Bereich der Astralebene wirklich zu verkörpern und dadurch den Prozeß des In-Sich-Hinein-Lauschens, den er auf der Ebene der Realität begonnen hat, symbolisch fortsetzen.

Der Strudel: Was auf der astralen Ebene ohne weiteres möglich ist, nämlich mit einem Teil seiner selbst in die Ebene einzutauchen, ist auf den äußeren Ebenen mit einer konkreten Gefahr behaftet: Sicher — man kann unendlich viel lernen, indem man sich selbst zu einem Teil der Ebene macht, nur: Was, wenn die Ebene dem menschlichen Geist zu fremd ist, als daß er dies aushalten könnte? Auf manchen der äußeren Ebenen ist es möglich, mit der Ebene selbst kontakt aufzunehmen und dadurch nicht viel zu verlieren oder auch viel an alternativen Möglichkeiten und an Weisheit zu lernen. In anderen Ebenen, so den Hölle, aus denen die Dämonen stammen, ist den allermeisten Magiern diese Station verschlossen, wollen sie nicht Wahnsinn oder Be-





sessenheit oder Schlimmeres riskieren. In vielen Ebenen ist es etwa dazwischen — man kann ein wenig eintauchen und dabei viel lernen, doch wenn man sich zu weit hineinwagt, ist man verloren — daher der Name der Station.

Die Säule der Form

Die Bedeutung der Säule der Form ist, daß es Gesetze gibt, denen die Dinge gehorchen. Man kann das Universum erkennen, indem man es in genügend einfache Teile zerteilt, ihre Gesetze zu verstehen lernt, und dann die Gesetze lernt, nach denen diese Teile wieder zusammengefügt werden. Daher ist diese Säule eine Domäne des Intellekts — wie bei einem komplizierten Puzzle müssen die fremden Gesetze der äußeren Ebenen erkannt und unter Kontrolle gebracht werden, dann kann der Magier sie sich zu Nutze machen. Wissen um die Regeln, nach denen die Ebenen funktionieren, und um das Wesen der Ebenen selbst ist der Schlüssel zur Kontrolle magischer Macht. Auf dieser Säule gibt es niemals zufällige Bilder oder Ereignisse — alles, was geschieht, hat einen Grund.

Anders als die Säule des Willens hat die Säule der Form auch eine Station auf den höchsten Ebenen, daher insgesamt vier Stationen. Der Grund dafür ist, daß die Form, als abstrakteres Konzept, den notwendigen Verlust des Willens des Magiers auf den höchsten Ebenen überlebt — der Magier mag keinen eigenen Willen mehr haben, aber die Gesetze des Universums hören deswegen nicht auf zu existieren. Im einzelnen sind die Stationen der Säule der Form:

Das Gesetz: Man könnte zu dieser Station auch das Naturgesetz oder das Gesetz des Handelns sagen — die Idee, die all dies beinhaltet, ist der Plan, der den Taten des Magiers zu Grunde liegt. Wenn ein Magier, um einen Dämon zu rufen, sein Ritual an einem bestimmten Tag im Jahr macht und dazu einen bestimmten Ort wählt, weil dies der Tag und der Ort der Anrufung sind, die besonders günstig sind, dann erfüllt er damit ein Gesetz der Magie. Im Prinzip das Gleiche gilt für die Regel, bei zunehmendem Mond Magie zu wirken, die etwas wachsen lassen soll, während bei abnehmendem Mond Magie, die etwas verschwinden lassen soll gewirkt werden muß. In jedem Fall handelt es sich um Gesetze, die das Handeln des Magiers bestimmen, und durch ihre Erfüllung demonstriert er im Rahmen dieser Säule sein Verständnis für Natur und Magie.

Wissen: Auf der astralen Ebene ist es nicht leicht, die Gesetze zu finden oder zu befolgen. Auf der Suche nach den zugrundeliegenden Ursachen und Regeln wird der Magier immer wieder auf sich selbst zurückgeworfen: Der menschliche Geist 'macht' die Astralebene, und er macht auch ihre Regeln — durch all die archetypischen Vorstellungen und Bilder, die sich im Laufe vieler Generationen angesammelt haben. Was kann dem Magier durch dieses Labyrinth des Geistes helfen? Nur das Wissen um all diese archetypischen Zusammenhänge, um die Mythen der Menschheit und ihrer Bedeutung wirft ein Licht auf die verwirrende Bilderfülle der astralen Ebene.

Wahrheit: Die äußeren Ebenen sind nicht leicht zu erkennen, manifestieren sie sich doch ausschließlich über die Astralebene, die ihrerseits schon durch flüchtige Gedanken formbar ist. Das einzige, was der Magier durch lange Arbeit über sie direkt herausfinden kann, sind die inneren Gesetze, denen sie selbst gehorchen. Diese stellen alles





an Wahrheit dar, was von den äußeren Ebenen erfahrbar ist, der Rest ist Illusion. Das Herausarbeiten dieser anderen Zusammenhänge ist eine schwere Aufgabe, und nur wenige Magier nehmen sie jemals wirklich an, aber sie sind die wirkungsvollste Möglichkeit, die Magie der äußeren Ebenen zu kontrollieren. Ein Magier, der weiß, welchen Gesetzen und Siegeln ein Dämon gehorcht, wird sich nicht täuschen lassen, egal welche Gestalt der Dämon zu seiner Manifestation wählt und was er tut — der Magier kann ihm sogar eine Gestalt aufzwingen.

Das unendliche Licht: Auf den höchsten Ebenen ist es am Ende gar nicht mehr so leicht zu sagen, was denn Regeln und Gesetze eigentlich sein sollen. Trotzdem muß der Magier diese Station irgendwie meistern. Die letzte Prüfung, die ihm bevorsteht, ist es, das Universum selbst in unendlich kleine Teile zu zerbrechen und diese zu betrachten, bis er sie auflösen kann und dann das unendliche Licht der Wahrheit erblickt.

Die Säule der Transzendenz

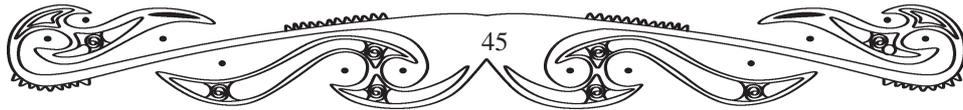
Die zentrale Erkenntnis der Säule der Transzendenz ist: *Das Universum ist ein unteilbares Ganzes. Wenn du es verstehen willst, mußt du eins mit ihm werden und alle Grenzen auflösen.* Dementsprechend zielt die Arbeit auf dieser Säule immer darauf ab, das Bewußtsein in den Hintergrund zu stellen, Gesetze und Grenzen aufzulösen und so gleichsam die Erleuchtung in der Auflösung des Ich zu erlangen.

Im Unterschied zur Säule der Stille, die ihr benachbart ist, hat die Säule der Transzendenz wieder vier Stationen. Der Grund dafür ist, daß die Idee der Transzendenz gleichsam objektiver ist als die Idee der Passivität, deshalb existiert sie auch in den höchsten Ebenen noch. Aus einem gewissen Kontext heraus könnte man sogar sagen, daß die Transzendenz die Ursache für die Säule der Stille ist, aber dies würde hier zu weit führen. Die Stationen der Säule im einzelnen sind:

Das Eintauchen: In der alltäglichen Ebene der Realität ist es gar nicht so leicht, den Gedanken der Transzendenz auszuführen. Der Grund dafür ist, daß der Mensch in der Realität an seinen Körper gebunden ist. Diesen tatsächlich aufzulösen führt unweigerlich zum Tod des Magiers, dies verwirklicht zwar den Gedanken der Transzendenz, aber verhindert, daß der Magier sonst noch irgend etwas tun kann. Die einzige Möglichkeit, die Idee anders zu verwirklichen, ist es daher, in ein Element einzutauchen und so gleichsam symbolisch mit ihm eins zu werden. Dazu gehört zum Beispiel, Erdmagie in einer tiefen Höhle zu wirken, oder bis zum Hals in den Erdboden eingegraben; oder auch den Wind auf einer hohen Felsspitze zu rufen, wo der Magier allein mit dem Himmel ist — wichtig bei all diesen Erfahrungen ist die überwältigende Präsenz des jeweiligen Elements, die das Bewußtsein gleichsam in den Hintergrund drückt. Es geht hier nicht mehr darum, daß das Bewußtsein im Hintergrund einer Erfahrung lauscht, sondern daß es von dieser Erfahrung erschlagen wird.

Die Leere: Die Idee der Transzendenz auf die astrale Ebene übertragen führt zu einer überraschenden Erfahrung. Die Natur der astralen Ebene sind ja gerade die Gedanken, Ideen und Bilder des Geistes. Diese aber sind nicht objektiv, der Versuch, das Be-





wußtsein in ihnen aufzulösen, löst sie selber auf, so daß der Magier gleichsam das Gefühl hat, daß die Astralebene verschwindet. Das Ziel dieser Station ist es also, nicht zu denken. Ein Magier, der dies geschafft hat, empfindet das als ein zeitloses Gefühl von ungeheurer Leere und gleichzeitig einer stillen Freude und instinktiven Erkenntnis, denn indem er die Natur der astralen Ebene selbst auflöst, klärt er gleichsam das Wasser, durch dessen neue Reinheit die jetzt objektiven Strukturen der äußeren Ebenen hindurchscheinen können und ihn so zur Erkenntnis bringen. In vielen Schulen der Mystiker ist die Leere dieser Station ein wichtiger Pfad zur Erkenntnis. *Erst, wenn du alles aufgelöst hast, wirst du erkennen!*

Auflösung: Die Zerstörung des Bewußtseins auf den äußeren Ebenen wird nicht mehr als Leere empfunden, denn hier existieren ja Dinge, die unabhängig vom Willen des Magiers sind. Statt dessen hat er hier zum ersten Mal die Chance, seinen Geist wirklich in der Struktur einer anderen Ebene aufzulösen. Hierin liegen Chancen und Risiken — manche der äußeren Ebenen sind verträglich mit dem menschlichen Geist, und er wird Teil der Ebene und gewinnt an instinktiver Erfahrung und Weisheit, andere Ebenen hingegen sind so vollständig fremd, daß sie den Geist des Magiers unwiderruflich zerstören können — wenn schon in der Säule der Stille, dann erst recht hier, wo der Magier sich nicht nur passiv verhält, sondern sogar völlig der Ebene ausliefert.

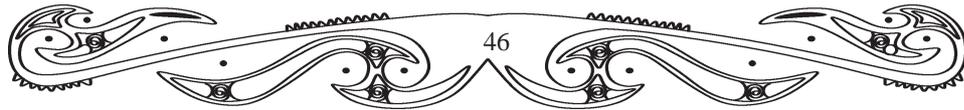
Die unendliche Finsternis: Die Auflösung des Geistes auf den höchsten Ebenen läßt sich schwer beschreiben. Es ist ein Prozeß, der fundamental verschieden und doch wesensgleich mit dem Pendant auf der Säule der Form ist — auf den höchsten Ebenen ist Licht nichts anderes als Finsternis. Die Verschmelzung des Geistes mit dem Universum ist die letzte nötige Voraussetzung, daß der Magier die letzten Wahrheiten erfahren kann. Vielleicht läßt sich der Gedanke am besten so formulieren: Während der Magier auf der Säule der Form das Universum zerstören muß, muß er auf der Säule der Transzendenz seinen Geist zerstören. Aber das ist das selbe.

1.3.2 Magische Operationen

So weit, so gut. Der Schlüssel des Universums scheint ein mehr oder weniger genaues symbolisches Modell des Universums zu sein, aber wo passiert die Magie? Ganz einfach: Jede magische Operation geschieht, von den Stationen ausgehend, auf den Pfaden und wieder auf Stationen endend. In einem Extremfall kann sich die Operation auf eine einzige Station erstrecken, in einem anderen auf die ganze Glyphe, das spielt keine Rolle, entscheidend ist, daß sich die Ereignisse auf den Stationen gegenseitig während einer Operation beeinflussen, und zwar entlang der Pfade. Man unterscheidet, entsprechend ihrer Lage im Diagramm, drei Gruppen von Pfaden:

- Die senkrechten Pfade stellen die Substanz der einzelnen Säulen dar. Sie entsprechen einer Unterstützung der Operation, und zwar ohne daß der Magier dies wollen muß oder auch nur etwas dafür tun muß, denn die Stationen innerhalb einer Säule sind symbolisch ähnlich.
- Die schrägen Pfade entsprechen möglichen Unterstützungen, hier fehlt aber die starke symbolische Entsprechung innerhalb der Säulen, deshalb muß sich ein Magier





aktiv darauf konzentrieren, wenn er seine Operation an einer Station durch andere, mit schrägen Pfaden verbundene, unterstützen will.

- Die drei waagrecht en Pfade entsprechen starken Hindernissen (deshalb werden sie auch Prüfungen genannt. Hier kommt es zum Aufeinanderprallen von sich gegenseitig ausschließenden Symbolen, wenn der Magier beide Stationen während seiner Operation verwendet. Diese Prüfungen stellen in der Regel eine zusätzliche Schwierigkeit in der magischen Operation dar, die leicht eine Formel zum scheitern bringen kann. Wird sie jedoch gemeistert, so gewinnt die Operation dadurch an Macht.

Die Idee der Operation

Jede magische Operation besteht nun, wie wir bereits gesehen haben, aus zwei Teilen: Dem aktiven Wollen des Magiers und der passiven Versenkung. Konsequenterweise sind diese beiden Teile auch in der Metamagie zu sehen. Betrachten wir, wie sie realisiert werden: Der erste Teil ist die tiefe Versenkung. Passenderweise ist dieser eigentlich passive Teil das, was der Magier als aktive Anstrengung, als unendlich tiefes Hineinreichen in astrale Welten erlebt und was ihn die meiste Mühe kostet. Der zweite Teil hingegen, die aktive Manifestation des Willens, wird vom Magier passiv erlebt, als Kraft, die plötzlich durch ihn strömt und die er lediglich noch lenken muß. Im Rahmen der Begriffswelt des Schlüssels wird der erste Teil *Das Rufen* genannt, während der zweite Teil *Das Erden* heißt. Nachdem das Rufen dem Magier die meiste Arbeit bereitet, verfolgen wir zuerst, was hierbei geschieht:

In Kürze läßt es sich vielleicht so ausdrücken: Der Magier beginnt bei einer Station der mittleren Säule, die er erreichen kann, aktiviert dann, wenn nötig, symbolisch Stationen der anderen Säulen zur Unterstützung, während er Station um Station an der mittleren Säule nach oben wandert, bis er an der Station angekommen ist, an dem die Magie (Kraft, Wesen, Formel, Erkenntnis. . .) zu finden ist, nach der er strebt. Gelingt es ihm, diese letzte Station zu aktivieren, dann hat sein Rufen Erfolg gehabt.

Anschließend beginnt das Erden — jetzt hat der Magier gewissermaßen ein Quantum an Energie zur Verfügung, aber er muß es dahin bringen, wo er es benötigt (das ist in der Regel die Realität). Dies bedeutet, er muß die ganze Reise rückwärts entlang der mittleren Säule nach unten antreten. Soweit, wie er sie vorher schon gegangen ist, stellt das kein Problem dar, lediglich wenn er höher begonnen hat, als er enden will, tauchen zusätzliche Schwierigkeiten auf, wie die Magie zwar nicht mehr scheitern lassen können, aber doch empfindlich zu schwächen vermögen. Hat der Magier z.B. eine Formel astral begonnen (Hinter dem Schleier) und möchte damit Materie beeinflussen (Das Fundament), dann wird die Formel wahrscheinlich an Stärke verlieren (wir werden später darauf eingehen, was die momentan etwas vagen Begriffe *Stärke* und *Energie* regeltechnisch eigentlich bedeuten). Jetzt aber wollen wir diese Reise noch einmal ganz genau verfolgen.

Stationen und Pfade

Jede Operation beginnt an einer Station der mittleren Säule. Einzige Voraussetzung ist, daß der Magier diese Station erreichen kann. Ist er z.B. so vertraut mit der Astralebene, daß es





reicht, daß er einfach die Augen schließt, ein Tor imaginiert und hindurchschreitet, damit er in der Astralebene ist, dann kann er sein Ritual ohne weiteres auch gleich in der Astralebene beginnen lassen. Trotzdem ist es natürlich besser, insbesondere wenn der Magier genug Zeit zur Verfügung hat, das Ritual aus dem normalen Wachbewußtsein (Der Mensch) zu beginnen. Dann gibt es noch die Station, aus der der Magier die Kraft rufen will. Dies muß immer eine Station auf der mittleren Säule sein, da sein Bewußtsein zum Rufen und Lenken der Magie nötig ist. Natürlich kann die Magie dann aber noch durch Stationen der anderen Säulen (die auch höher in der Glyphe liegen können) unterstützt werden. Will er z.B. einen Dämon rufen, dann führt kein Weg dran vorbei, daß er die äußeren Ebenen erreicht (kei Magier ist dazu fähig, durch reine Konzentration bei den inneren Ebenen zu beginnen). Das bedeutet aber, daß er einen gewissen Weg nach oben entlang der mittleren Säule zurücklegen muß, bis er eine Station (einen Bewußtseinszustand) erreicht hat, bei dem das, was er tun möchte, auch möglich ist.

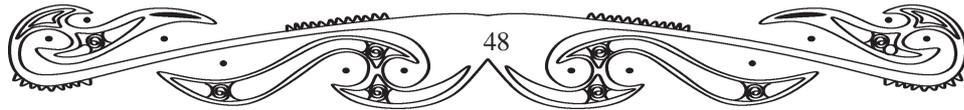
Generell ist es sehr schwer bis unmöglich, nur entlang der mittleren Säule nach oben zu gehen. Warum ist das so? Nun, diese Reise entspricht einem Prozeß, in dem der Magier langsam sein Bewußtsein immer weiter verändert, *und zwar, ohne daß er dafür irgendwelche Hilfsmittel magischer, psychologischer, symbolischer oder irgendwelcher Art verwendet*. Diese Hilfsmittel entsprechen nämlich genau den Stationen entlang der anderen vier Säulen. Daraus folgt dann, daß der Magier in aller Regel auch Stationen der anderen Säulen zur Unterstützung verwenden wird.

An dieser Stelle ist es angebracht, ein paar Worte darüber zu verlieren, wann der Magier eine Station zur Unterstützung verwenden kann. Jede Station kann (in Bezug auf den Magier) in einem von drei Zuständen sein:

- Der Magier hat keinen Kontakt mit der Station, er hat kein Symbol erschaffen, das dieser Station entspricht (weil er es nicht wollte oder nicht konnte), oder er war nicht fähig, diesen Bewußtseinszustand anzunehmen. In diesem Fall ist die Station (wie nicht anders zu erwarten) irrelevant für sein Ritual. Pech für ihn ist, wenn die Kraft, die er rufen will, dieser Station entstammt.
- Der Magier hat ein Symbol erschaffen, daß dieser Station entspricht oder einen geeigneten Bewußtseinszustand erreicht. Er ist aber nicht stark genug, die Station voll nach seinem Willen zu benutzen (oder sie komplett zu verstehen etc.). In diesem Fall kann er, wenn er auf der mittleren Säule ist, Magie aus dieser Station wirken, oder die Magie mit Hilfe der Säule, auf der er sich befindet, verstärken, wenn er sie schon gerufen hat, er kann aber *nicht* das Rufen selbst unterstützen. Eine Station in diesem Zustand bezeichnet man als *erreicht*.
- Der Magier hat eine Station nicht nur erreicht, sondern übt auch so viel Kontrolle über ihre Natur oder Symbolik aus, daß er sie sogar verwenden kann, um das Rufen von Magie zu unterstützen. Insbesondere wird es auf allen höheren Stationen, die mit dieser durch einen Pfad verbunden sind, leichter, sie zu besetzen. Diese Stufe nennt man *gemeistert*.

Wir halten also fest: Das Rufen von Magie geht vor sich, indem man einen Bewußtseinszustand einnimmt, dann von dort aus Stationen auf den anderen Säulen meistert und mit deren Unterstützung zu einem Zustand kommt, aus dem heraus man die erwünschte Magie erreichen kann. Im Falle der oben erwähnten Dämonenbeschwörung könnten z.B. ein Kreis





und Siegel in der Realität die Station *Hinter dem Schleier* unterstützen, diese ihrerseits die Astralebene und die astralen Symbole der Aura und des Astralsiegels, so daß *Meister der Schatten* gemeistert wird, eine notwendige Voraussetzung, um die äußeren Ebenen zu erreichen.

Symmetrie und Asymmetrie

Wäre das jetzt schon alles, was der Schlüssel des Universums zu bieten hat, dann wäre er ziemlich unnütz als System der Metamagie. Seine Stärke liegt aber gerade darin, daß mit seiner Hilfe magische Operationen charakterisierbar sind, und zwar *unabhängig von der Lehre, die ihnen zugrundeliegt*. Betrachten wir diese Charakterisierung etwas näher.

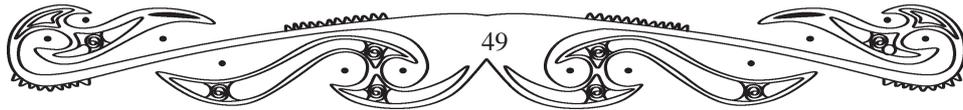
Schaut man die Glyphe an, dann fällt ihre Symmetrie bezüglich der mittleren Säule sofort ins Auge. Diese Symmetrie hat eine tiefe Bedeutung — sie beschreibt einen Ausgleich von (scheinbaren) Gegensätzen, der vollbracht werden muß, wenn Magie gewirkt werden soll. Der Weg nach links beschreibt den Weg der Erleuchtung — erst das innehalten, in sich gehen, Meditieren der Säule der Stille, dann die Auflösung des eigenen Bewußtseins im großen, kosmischen Ganzen der Säule der Transzendenz. Dies ist der spirituelle Weg, der Weg der Weisheit (nicht des Wissens!), der viel an Erkenntnis bringen kann, aber nichts an Macht. Warum? Nun, die Auflösung des Bewußtseins wirkt dem entgegen. Wenn alle Dinge eins werden, warum dann noch Magie vollbringen? Magie verliert jede Bedeutung, da sie ja gerade durch den Willen eines Einzelnen hervorgerufen wird. Nichts ist mehr da, was der Auflösung entgegenwirkt, und was bleibt, ist vielleicht eine Erkenntnis, aber niemals eine Wirkung derselben.

Auf der anderen Seite — wendet man sich nach Rechts, dann kommt man über den Willen zur Kristallation innerhalb der Form. Hier ist die Kontrolle total, das Bewußtsein kann jedes einzelne Ding studieren, benennen, Gesetze angeben, nach denen es sich verhält. Dies ist der Weg der Wissenschaft. Warum aber kommt es diesmal zu keinem Effekt? Nun, Magie ist nicht so, sie lebt von der Intuition, von der Eingebung, von unscharfen Gefühlen für die Natur des Ganzen, totale Kontrolle nimmt ihr das Leben und die Kraft. Auch dieser Weg, erkenntnistheoretisch vielleicht interessant, ist eine Sackgasse, um konkrete magische Resultate zu erzielen.

Was bleibt? Die Synthese beider Wege. Nur beide zusammen füllen das Leben und die Inspiration, Erleuchtung und Freiheit der linken Säulen in die kontrollierte, gelenkte Hülle der rechten Säulen und geben die Macht, Magie zu erzielen. Daraus aber folgt, daß ein Blick darauf, wie sich ein Ritual in der Glyphe darstellt, schon viel über seine Macht verrät. Die machtvollsten Rituale sind immer symmetrisch angeordnet.

Welche Gründe kann es dafür geben, daß dann jemand ein asymmetrisches Ritual verwendet? Nun, der einfachste und naheliegendste ist natürlich, daß er keine andere Wahl hat, weil er keine passende Symbolik kennt, die zum Ausgleich der Symmetrie nötig wäre. Eine andere Möglichkeit (die erst ab der astralen Ebene in Betracht kommt) ist, daß er die Prüfungen (Querpfade zwischen zwei entgegengesetzten Säulen) vermeiden will, denn diese können für einen Magier mitunter das Ritual schwerer beeinträchtigen als der Verlust an Macht, der durch die Asymmetrie entsteht. Eine letzte Möglichkeit ist schließlich, daß der Magier diesen Weg absichtlich wählt. Dies ist z.B. bei Dämonenbeschwörungen der Fall.





Hier ruft man Wesen herbei, die unglaublich mächtig und gefährlich sind. Um ihre Macht zu beschränken, gibt man ihnen absichtlich nur Symbole und Gestalten, die der Säule der Form oder der des Willens entsprechen, dann können sie beherrscht werden.

Ob nun tatsächlich symmetrische oder asymmetrische Rituale verwendet werden, hängt auch stark von der Lehre und der Zielsetzung des Magiers ab, für eine Formel des Erkennens z.B. geht nicht viel verloren, wenn man auf der Säule der Transzendenz arbeitet.

Zahlen und Formen

Das System der Metamagie erlaubt sogar noch feinere Einsichten in die Natur der Operationen, insbesondere der symmetrischen. Die Zahl der Stationen, die dabei verwendet wird, komplett mit ihrer Form auf der Glyphe ermöglicht es, weitere besondere Operationen zu charakterisieren (die sich auch dadurch auszeichnen, daß sie in gewissem Sinne tiefergehender und mächtiger sind als andere). Diese wären im einzelnen:

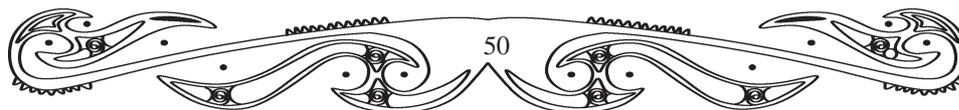
Eins — das Mysterium: Die Eins umfaßt immer nur eine einzelne Station auf der mittleren Säule. Die Operation bleibt in gewisser Weise immer rätselhaft, dann der Magier kommt von nirgendwoher und geht nirgendwohin, es fließen keine Kräfte über die Pfade — dennoch ist etwas geschehen. Die Operation erfordert großes Können und Verständnis für die Ebene, auf der sie abläuft, und ein hohes Maß an in sich ruhen, denn der Magier vollbringt hierbei das Kunststück, etwas zu tun indem er nichts tut. Vielleicht ist dies auch die vollständigste Operation von allen.

Zwei — die Erleuchtung: Bei der Zwei sind immer zwei unmittelbar benachbarte Stationen auf der mittleren Säule beteiligt, wobei der Magier auf der unteren beginnt und auf der oberen endet. Wie die Eins ist dies eine Magie, die ohne Symbolik auskommt und selten viel Macht entwickelt. Mit ihr ist aber immer ein Entwicklungsschritt im Bewußtsein des Magiers verbunden — er muß das alte verstehen und meistern, dann kann er sein Bewußtsein verändern und etwas neues erleben — deshalb die Erleuchtung. Dieser Operation haftet immer etwas gewagtes, dynamisches an, ein Ausgleich zwischen zwei Dualitäten, der segensreich verläuft, weil er auf der vertikalen geschieht.

Drei — Invokation: Von der Drei gibt es zwei verschiedene Spielarten, dies ist die erste. Hier bilden die Stationen ein nach unten geöffnetes V, das an einer Station der mittleren Säule endet, da, wo die Magie geschehen soll. Dies ist die erste der besonderen Operationen, bei der Symbole beteiligt sind, dabei ist es egal, ob die beiden unteren Punkte des V auf den beiden inneren oder den beiden äußeren Säulen liegen. Die Invokation wird so genannt, weil niedere Kräfte (weiter unten im Diagramm) *herangerufen* werden, um den Magier bei einem höheren Ziel zu stärken. Ähnlich der zwei ist die Invokation mit einem Gefühl der Inspiration verbunden, allerdings nicht so intensiv, da nur geringere Symbole involviert sind. Eine Invokation ist ebenfalls ein sehr dynamisches Ritual, wo die Kraft ganz klar kanalisiert wird.

Drei — die Evokation: Die Evokation ist eng mit der Invokation verwandt, nur ist das V diesmal anders herum — seine Spitze liegt wieder auf der mittleren Säule, ist aber nach unten gerichtet. Im Unterschied zur Invokation werden hier höhere Kräfte aus den Ebenen *herausgerufen* und auf einer tieferen Stufe konkret manifestiert. Daher





bleibt das erhebende Gefühl des Verstehens und des tieferen Sinns der Invokation hier aus — eine Evokation hat immer etwas gezwungenes, ist immer ein Akt des Willens ohne wirkliches Verstehen. Trotzdem ist sie eine Möglichkeit, wie eine Operation an Macht gewinnen kann.

Vier — das Quadrat: Das Quadrat ist eine besonders regelmäßige Anordnung. Es beginnt auf der mittleren Säule, verzweigt sich nach außen und endet dann wieder auf der mittleren Säule. Zwischen Anfang und Ende kann entlang des mittleren Pfades noch eine Station betreten werden, muß aber nicht. Das Quadrat kennzeichnet eine besonders stabile, ausgeglichene Operation, denn in ihr sind alle wesentlichen Prozesse vereinigt: Der Plan (oben), These und Antithese der Ausführung (Seiten) und die Manifestation (unten). Die Operation gibt dem Magier ein Gefühl der Sicherheit und der Stabilität und entwickelt große Kraft und Beständigkeit.

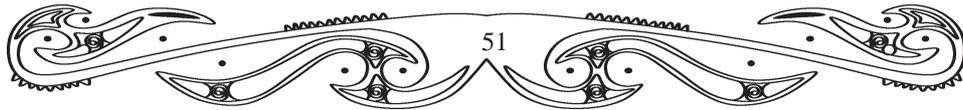
Fünf — das Wagnis: Die Fünf ist eine vier mit einer Verlängerung nach oben entlang der mittleren Säule. Hier ist die Sicherheit der Vier durchbrochen, etwas neues ist hinzugekommen, ein Schritt nach vorne, schnell, gewagt und doch notwendigerweise unsicher. Die Operation verliert an Stabilität, gewinnt dafür aber an Dynamik und Erkenntnistiefe. Für den Magier ist sie oft mit einem Risiko und dem Erleben des drohenden Scheiterns verbunden, aber auch mit großem Gewinn, wenn das Unternehmen gelingt.

Sechs — die Harmonie: Diese „große Invokation“ ist die erste, die Stationen auf allen vier Säulen zu vereinen vermag. Sie besteht aus zwei übereinanderliegenden V's, die beide nach oben zeigen und auf der mittleren Säule enden. Die Operation vereint die Inspiration der Invokation mit der Stabilität der Vier — alle Säulen tragen gleichermaßen zum Gelingen bei, der Magier hat alle wirkenden Kräfte gemeistert, verstanden und zu seinem Vorteil verwendet. Ein Magier muß sehr fähig sein, um diese Operation zu vollbringen, dann aber hat sie etwas erhebendes, denn sie bringt ihn in ein vollständiges Gleichgewicht mit seiner Magie.

Magische Gesetze

Neben diesen Gesetzen der Symmetrie, die die Natur einer Operation dadurch bestimmen, wie sie sich auf die Säulen verteilt, gibt es noch andere Gesetze, die auf einer tieferen Ebene angesiedelt sind, unterhalb der Metamagie, und die angeben welche Idee der Operation zugrundeliegt. Diese Idee ist aber immer im Rahmen einer Lehre formuliert, so daß ihre Betrachtung im Rahmen der Metamagie also auf den ersten Blick sinnlos erscheint. Trotzdem gibt es einige Ideen, die fast allen Lehren gemeinsam sind, was sie wieder auf eine Stufe über die Lehren stellt — es sind die Gesetze des menschlichen Geistes. Sie sind nicht ehern wie die Gesetze der Metamagie, anders als diese können sie von einem Magier mit genügender Erfahrung umgangen oder vernachlässigt werden, sie stellen sozusagen eher gewohnte Denkmuster dar. Andererseits sind sie als solche wichtig genug, um an dieser Stelle besprochen zu werden. Von den Magiern werden sie fälschlicherweise Gesetze der Magie genannt — obwohl das falsch ist, da es ja möglich ist, sie zu ignorieren. Die wichtigsten dieser Gesetze sollen nun im Folgenden kurz behandelt werden und ihre Gültigkeit diskutiert werden:





Das Gesetz der Entsprechung: Oft auch als *Wie oben, so unten!* zitiert, gibt dieses Gesetz an, daß es die gleichen Symbole sind, die die innere Welt des Magiers, sein subjektives Empfinden, seine eigene Traumwelt und die äußere Welt, die Vorgänge in der Realität beschreiben. Das bedeutet z.B., die Sonne, die ja im Makrokosmos, der äußeren Welt für Licht und das lebensspendende Prinzip steht, bedeutet in der inneren Symbolik, dem Mikrokosmos nichts anderes — hier steht sie dann typischerweise für Erleuchtung und Sinnfindung.

Das Gesetz der Ähnlichkeit: Dieses Prinzip sagt aus, daß zwei Dinge, die sich ähnlich sind, auch in einem magischen Zusammenhang stehen, so daß die symbolische Veränderung des einen auch eine Veränderung des anderen nach sich zieht. Ein sehr deutliches Anwendungsbeispiel ist hier die bekannte Voodoo-Puppe, die ein ähnliches Abbild des Opfers des Zaubers ist — ihre Zerstörung führt über die magische Analogie zur Zerstörung des Opfers.

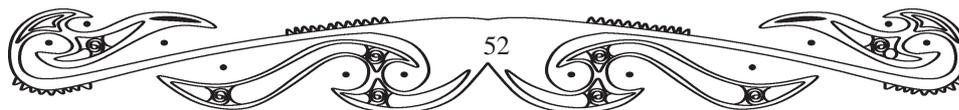
Das Gesetz der Berührung: Ganz ähnlich dem vorherigen Prinzip sagt dieses Gesetz, daß eine magische Verbindung (wenn auch oft schwächer) zwischen Dingen besteht, die sich berührt haben. Dies ist die Grundlage alles Zaubers, die aus einem Gegenstand etwas über ihren Besitzer herausfinden können. In einer gesteigerten Form bedeutet dieses Gesetz auch, daß ein Zauber sehr viel Macht über das Opfer gewinnen kann, wenn er Haare oder ähnliches von ihm in Besitz genommen hat, die ja sehr lang mit dem Ziel in Verbindung waren.

Das Gesetz der Namen: Eine letzte, sehr starke magische Verbindung besteht zwischen einem Ding und seinem Namen. Die hardische Magie nutzt dieses Prinzip in Reinkultur, aber kaum eine Lehre, die Geister oder Götter oder gar Dämonen anruft, kommt ohne die wahren geheimen Namen dieser Wesen aus. Das Nennen eines Namens ist immer eine Verbindung zu dem Ding selbst, das ist ja die eigentliche Grundlage der Sprache.

Das Gesetz der Rückkehr: Dieses Prinzip beinhaltet die Überzeugung, daß alles, was der Magier tut, auf irgendeine Weise wieder auf ihn selbst zurückfällt. Das bedeutet, richtet er durch seine Magie Schaden an, dann wird das auf ihn selbst zu irgendeinem Zeitpunkt wieder zurückfallen, richtet er Nutzen an, dann wird er selbst ebenfalls irgendwann wieder davon profitieren. Von allen magischen Gesetzen ist dies sicherlich eines der schwammigsten, weil das wie und wann nie geklärt ist. Auf jeden Fall aber ist eines sicher — die Magie wirkt im Geist des Magiers zurück — wer einen Dämon beschwören will, der kann dies nur, indem er seine Seele in einem Maß verdreht, die ihn selbst zum vom Dämon besessenen macht, wer einem anderen durch Magie Schmerz zufügt, leidet selbst zu einem gewissen Grad an dem, was seine Magie erzeugt, einfach dadurch, daß der Magier alles selbst erschaffen muß.

Das Gesetz des Scheiterns: Eines der Prinzipien, die nie geglaubt werden, sagt das Gesetz des Scheiterns einfach aus, daß ein Ritual, eine Operation, die fehlgeschlagen ist, nicht wiederholt werden kann, es sei denn die Umstände haben sich seitdem verbessert. Der Grund dafür ist simpel — hat ein Zauber nicht funktioniert, dann hat der Magier unbewußt verstanden, daß es jetzt nicht möglich ist, sein Selbstvertrauen in diesem Punkt ist erschüttert und er kann erst dann einen neuen Versuch wagen, wenn es einen Grund gibt, warum sein Vertrauen jetzt stärker sein sollte.





Das Gesetz des Gegenteils: Eines der tiefsinnigsten und am wenigsten bekannten Prinzipien der Magie sagt aus, daß das Ergebnis jeder magischen Operation auch dadurch erreicht werden kann, das man ihr *genaues Gegenteil* tut (auch wenn das oft in der Praxis schwer vorstellbar ist, wie das zu tun ist). So kann z.B. das Bannen eines Dämons auch durch das Rufen eines Gegen-Dämons erreicht werden, oder der Versuch des Magiers, sein Bewußtsein ausschließlich auf einen Gegenstand zu richten führt zum gleichen Ergebnis wie wenn der Magier versucht, sein Bewußtsein in allem außerhalb des Gegenstandes aufzulösen — dem Gefühl einer tiefen Leere, in der einzig dieser Gegenstand noch existiert.

Manifestationen von Magie

Zu guter Letzt, am Ende einer Operation muß sich die Magie irgendwie manifestieren. Diese Manifestation ist der Punkt, an dem die Magie in der Realität ansetzt, an dem sie zu wirken beginnt, an dem andere Menschen außer dem Magier zum ersten Mal Kontakt mit ihr haben können. Wiederum ist die genaue Art der Manifestation durch die Lehre eingeschränkt, aber man kann eine grobe Phänomenologie der möglichen Manifestationen angeben, wiederum etwas, was zwar nicht streng metamagisch zu begründen ist, aber doch der Art und Weise entspricht, wie das menschliche Bewußtsein die Welt wahrzunehmen gewohnt ist.

Je nachdem, wohin die Magie geerdet ist, kann sie unterschiedlich 'objektive' Auswirkungen haben. Astrale Magie wird vielleicht nur dem Magier eine (subjektive) Vision verschaffen, während Magie, die in die Ebene der Materie geerdet wurde, wirklich eine Tür zerschmettern kann, aber diese Unterscheidung von subjektiv und objektiv ist tatsächlich nicht sehr sinnvoll, da sie in sich selbst ja schon subjektiv ist.

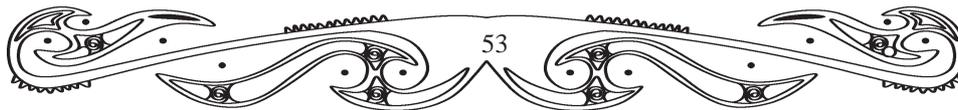
Hier gibt es einen subtilen Unterschied zwischen Magie, die in die Ebene der Realität geerdet ist und Magie, die bis ganz hinunter auf die Ebene der Materie geerdet ist — erstere spielt sich im kollektiven Bewußtsein (nicht Unterbewußtsein!) aller Menschen ab, das heißt, alle Menschen nehmen diese Veränderung so war, als sei sie wirklich, aber einem sehr starken Willen, der es gewohnt ist, die Realität der Welt anzuzweifeln (einem Zen-Meister zum Beispiel) wäre es möglich, diese Art von Magie dennoch zu ignorieren. Die Erdung bis hinunter auf die Ebene der Materie jedoch ist vom Bewußtsein der Menschen unabhängig, und so kann nicht einmal ein Zen-Meister sie ignorieren. Trotzdem sind die beiden Stationen für alle praktischen magischen Zwecke kaum zu unterscheiden.

Die typischsten Manifestationen von Magie sind (grob nach ihrer Objektivität geordnet):

Intuition: Hier wirkt die Magie, indem der Magier einfach spontan zu handeln beginnt, wie er es für richtig hält, ohne daß ihm groß bewußt wird, was mit ihm geschieht. Natürlich kann er sich auch jederzeit der magischen Intuition widersetzen, dies negiert natürlich die Wirkung des Zaubers. Viele Zauber, die dazu dienen, ein verlorenes Objekt wiederzufinden arbeiten nach diesem Prinzip — der Magier spricht die Formel, beginnt dann zu suchen und findet unweigerlich 'zufällig' gleich danach das Objekt, das er sucht.

Vision: Bei dieser Manifestation hat der Magier selbst einen kurzen (oder längeren) bewußten Gedankenblitz, einem sehr intensiven Tagtraum ähnlich, der auch von Geräu-





sehen, Gerüchen oder anderen Empfindungen begleitet werden kann, in dem er das Resultat seiner Magie erlebt. Viele Erkenntniszauber geben diese Art von Visionen, die dann eine Antwort auf die Frage des Magiers in symbolischer Form geben.

Traum: In gewisser Weise ein Spezialfall der Vision, tritt diese Manifestation erst in der Nacht nach der magischen Operation auf, in der der Magier dann im Traum eine Erscheinung hat, die das Resultat seiner Magie darstellt. Tiefere Erkenntnismagie manifestiert sich oft in dieser Weise.

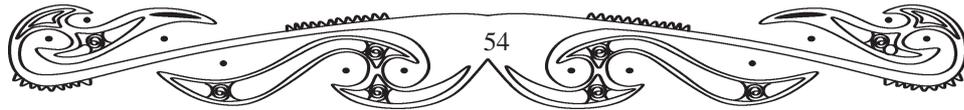
Halluzination: Hier teilen alle von der Magie betroffenen Personen die selben Sinnesindrücke, wie sie von der Magie hervorgerufen wurden; diese sind aber nicht von Personen wahrzunehmen, die nicht von der Magie betroffen sind. Halluzinationen sind oft das Resultat von Verbergezaubern, die die Wahrnehmung des Magiers in den Gedanken anderer Menschen einfach entfernen, aber es gibt auch viele andere Möglichkeiten, diese Manifestation hervorzurufen.

Besessenheit: Besessenheit bedeutet immer, daß eine Person nicht Herr ihres Willens ist und sich statt dessen nach dem Willen eines anderen bewegt (sei es nun Magier oder Dämon). Besessenheit muß nicht notwendigerweise einen Transfer des Bewußtseins von einer Person auf die andere bedeuten, auch ein Beherrschungszauber ruft eine Form von Besessenheit hervor. Das Spektrum der Wahrnehmung des Opfers reicht weit — auf der einen Seite kann die kontrollierte Person voll bei Bewußtsein sein, aber keine Herrschaft über ihren Körper haben, auf der anderen Seite steht die Besessenheit, bei der das Opfer der festen Überzeugung ist, alles aus eigenem Willen zu tun. Jeder Grad, der zwischen diesen beiden Extremen steht, ist möglich.

Invokation: Für den Magier bis in sein tiefstes Innerstes welterschütternd wirkend, für den Zuschauer mehr oder weniger unspektakulär, wenn nicht andere Umstände sie begleiten, bedeutet Invokation die Beschwörung eines höheren Wesens durch Körper und Geist des Magiers — ein Magier, der göttliche Kräfte invoziert, *wird dadurch* kurzzeitig zum Gott. Dabei kommt es zu einem Verschmelzen des Bewußtseins, bei dem es für den Magier am Ende sehr schwer sein kann (je nach Macht des Wesens), sein eigenes Ich wieder zu lösen. Bei einer Invokation von sehr fremdartigen Kräften (Dämonen) riskiert der Magier natürlich durch den engen Kontakt mit dem anderen Bewußtsein die Zerstörung eines Geistes, das ist der Grund, daß die Invokation meist die Manifestation von dem Magier wohlwollenden Wesen ist. Eine Invokation kann so unspektakulär sein, daß lediglich der Magier eine Präsenz in seinem Geist fühlt, als auch so offenkundig, daß der Magier seine ganze Erscheinung in die des Gottes wandelt, den er invoziert (und, z.B. im Falle des Dai'An-Sonnengottes, durch seine Strahlen einen Umkreis von 300 Meter um den Ritualplatz zu Asche verwandelt. Gegenüber anderen Formen der Anrufungen bietet die Invokation den Vorteil daß der Magier das Wesen nicht überzeugen oder kontrollieren oder sich überhaupt verständigen muß — soe bald die beiden Bewußtsein verschmolzen sind, ist jede Absicht eins.

Illusion: Im Unterschied zur Halluzination erzeugt die Illusion eine Sinneswahrnehmung ohne reale Ursache in der Realität und nicht im Geist der Zuschauer, daher ist sie von allen Personen gleichermaßen wahrzunehmen, auch ein Bann, den Geist eines Opfers zu befreien, schlägt fehl, weil dies ja nicht der Punkt ist, an dem die Magie ansetzt. Der Unterschied ist daher subtil, aber wichtig. In gewisser Weise könnte man auch





die Manifestation eines körperlosen Wesens eine Illusion nennen, aber im engeren Sinn ist die Illusion auf alle Wahrnehmungen beschränkt, die der Geist eines Magiers erschaffen hat und lenkt.

Evokation: Bei dieser Manifestation ruft der Magier eine Kraft oder ein Wesen vor sich *aus der astralen Ebene heraus*, das bedeutet, Kraft oder Wesen tauchen vor ihm (oft in einem Kreis oder an der Spitze seiner ausgestreckten Hände) auf. Die Evokation bringt Kraft oder Wesen nur herbei, gelenkt oder kontrolliert werden müssen sie danach extra. Eine Evokation von astralem Feuer z.B. würde Flammen aus den Händen des Magiers schießen lassen.

Imago: Das Imago ist in gewisser Weise eine Kombination zwischen Illusion und Evokation — es ist eine astrale Gedankenform, in die hinein der Magier Kraft (oder ein Wesen) ruft, das diese Gedankenform dann zu einer realen macht. So kann z.B. einer Illusion Substanz gegeben werden oder einem unsichtbaren Wesen eine Gestalt.

Transmutation: Bei einer Transmutation wird eine Substanz in eine andere verwandelt, das bekannteste Beispiel ist sicher Blei in Gold, aber auch jede Verwandlung des Magiers in ein Tier ist ein Beispiel dieser Manifestation.

Translokation: Wenn das Ergebnis der magischen Operation eine Veränderung des Aufenthaltsortes einer Person oder eines Gegenstandes ist, dann handelt es sich um eine Translokation. Dies kann so schnell vonstatten gehen wie bei einer Teleportation oder eher langsam wie bei Telekinese, die Manifestation ist aber in beiden Fällen ähnlich.

Animation: Wird magische Kraft oder ein Wesen in ein materielles Gefäß gerufen mit dem Ziel, es zu beleben, dann ist dies eine Animation. Hier ist das Resultat z.B. eine belebte Statue, oder allgemeiner, ein Golem.





Kapitel 2

CODEX MAGICAE



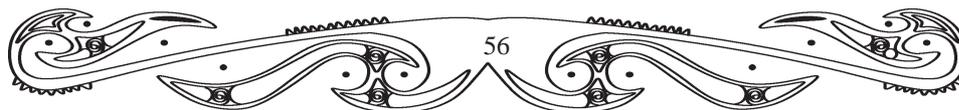
WARUM? WARUM NICHT!

2.1 WARUM METAMAGICA MYSTICA?

Dieses zweite Kapitel ist der Regeltechnik gewidmet und dient dazu, zu zeigen, wie und warum die Magie, wie sie im ersten Kapitel skizziert wurde, in Regeln umgesetzt wird. Um zu verstehen, warum der Aufwand nötig war, ein System der Metamagie einzuführen, über Formgebung als Interpretation der Astralebene zu reden und das objektive und subjektive Unterbewußtsein zu beschreiben etc. lohnt es sich vielleicht, einen kurzen Blick auf andere Regelsysteme zu werfen.

2.1.1 Magie als Regelsatz — die Spruchlisten

Was muß ein Magiesystem in einem Rollenspiel mindestens leisten? Einfach — es soll eine Idee des Spielers eines Magiers aufgreifen, auf ihre Realisierbarkeit bewerten und falls die Idee durchführbar ist, das Resultat in regeltechnischen Begriffen ausdrücken. Die einfachste Möglichkeit, all dies sehr einfach zu bekommen, ist die, alle möglichen Zauber als Sprüche in einer langen Liste aufzuführen. Ist die Idee des Spielers in der Liste enthalten,



ist sie durchführbar, ansonsten nicht. Ebenso einfach ist die Umsetzung in Regeltechnik — man liest unter der Liste nach, was passiert (z.B. unter *F* wie *Feuerball* steht, daß pro Stufe des Magiers 1W6 Schaden verursacht werden). All dies, insbesondere den genauen Kontakt zur Regeltechnik (was gibt welchen Schaden, welche Boni, wie lange hält der Zauber, was ist nötig, ihn zu bannen. . .) leistet eine Spruchliste sogar besser als jedes andere System (viel besser als *MAGICA* oder *METAMAGICA MYSTICA*), einfach, weil es in einer Spruchliste nicht zu Überraschungen kommen kann, alles, was Magie ist, ist vollständig erfaßt.

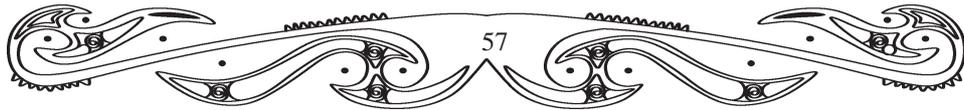
Für einen Anfänger ist dieses System sehr befriedigend — er wird nie orientierungslos, kann, ohne viel Ahnung von den Regeln zu haben, trotzdem Magie wirken und so schnell beginnen. Betrachtet man aber die Möglichkeiten, die das Spruchlistensystem rollenspielerisch bietet, dann stößt man schnell an seine Grenzen. Wie jedermann weiß, studieren Magier viel und beschäftigen sich sehr mit esoterischer Literatur und okkulten Geheimnissen. Aber *was* studiert der Magier denn? *Welche* Geheimnisse? Nichts davon sieht man der Spruchliste an, sie ist ohne theoretischen Hintergrund geschrieben. (Die Tatsache, daß manche Systeme, z.B. *Mage*, *Härnmaster* eine Theorie vor die Liste schreiben, beschädigt das Argument nicht, im geringsten. Alle diese Systeme sind auch dann noch spielbar, wenn man die Theorie durchstreicht oder durch eine andere ersetzt, in diesem Sinne ist die Theorie mit der regeltechnischen Umsetzung einfach nicht verknüpft). Natürlich kann ein guter Spieler alle diese Dinge selbst einfügen, sich eine magische Theorie ausdenken und nach ihr handeln. Das Problem ist — die Regeln unterstützen das im besten Fall nicht und der Spieler ist auf den Spielleiter angewiesen, der aber in der Regel die Theorie des Spielers auch nicht so gut kennt, um auf sie einzugehen. Im schlechtesten Fall behindern die Regeln das Rollenspiel eines Magiers, der weiß, was er tut, massiv. Die Einschränkung, daß ein D&D-Magier jeden Spruch vergißt, nachdem er ihn gesprochen hat, ist regeltechnisch sinnvoll — rollenspielerisch aber ein Desaster. Selbst den besten Fall angenommen — was für ein okkultes Rätsel sollte das wohl sein. daß sich der Spieler selbst ausdenkt, um es dann zu studieren? Weiter — was passiert, wenn der Magier etwas tun will, was im Rahmen seiner (selbst erstellten) Theorie möglich, gut und plausibel ist, aber nicht in der Spruchliste gefunden werden kann? Man erweitert die Liste, gut, aber nach welchen Regeln?

Der Bedarf, all diese Fragen zu beantworten, führt in Spruchlistensystemen immer zu *ad hoc* Lösungen, die unbefriedigend bleiben (DSA — ein Spieler muß, um eine Stufe aufzusteigen, ein Buch gelesen haben. Midgard — manche Sprüche kann man nur mit materiellen Komponenten wirken). Die Lösung dieses Problems liegt auf der Hand: Die Magie braucht einen theoretischen Unterbau.

2.1.2 Magie als Baukasten — kreative Systeme

Führen wir also eine einfache Theorie ein (*Ars Magica* — Magie als Objekt - Prädikat System: *Creo Ignem* erschafft Feuer, *Perdo Ignem* löscht Feuer, *Intellego Vim* gibt Hellsicht etc.; Tharun — Magie als Position von Runensteinen in einem Dreieck als Weg, Träger und Ziel). Was gewinnen wir dadurch? Nun, zuallererst die Freiheit, eine viel größere Zahl von Situationen behandeln zu können. Die Magie ist abstrakter, wenn der Magier etwas tun will, was im Rahmen der Theorie logisch erscheint, dann kann er das immer tun, es öffnet sich eine Zahl von Möglichkeiten, die sicher größer ist als die jeder Spruchliste. Zwei-





tens — jetzt gibt es eine verbindliche Vereinbarung zwischen Spieler und Spielleiter, was Magie ist, in welchen Kategorien ein Magier zu denken hat, und zwar hart in den Regeln eingebaut, nicht nur auf gegenseitigem Einverständnis beruhend. Drittens — rudimentäre Antworten auf die Frage, was ein Magier studiert — eben Aspekte der Theorie. Auf der anderen Seite bezahlen wir einen hohen Preis: Die eindeutige Regelung jeder Situation geht verloren, ein *Creo Ignem* sagt zwar aus, daß ein Feuerball erschaffen wurde, aber nicht mehr zwangsläufig, welchen Schaden er verursacht. Aber all dies läßt sich mit Begriffen wie Machtstufe, Kosten etc. im Griff behalten.

Eine andere Klasse von Problemen ist hingegen nicht gelöst: Die Theorien sind so einfach (*Ars Magica* — 6 Objekte und 6 Prädikate), daß sich jeder denkende Spieler fragen muß, warum jemand Zeit damit verbringt, diese Theorien zu studieren, wenn man sie sofort begreifen kann. Was aber studiert der Magier dann wirklich, wenn er sich mit seinen Büchern zurückzieht? Nun, machen wir die Theorie komplizierter. Füllen wir ein paar Seiten mit Aspekten der grundlegenden Kräfte, erweitern wir die Objekt-Prädikat Regel etwas und lassen neue Objekte zu, führen Spruchkomponenten ein, die der Magier auftreiben und verwenden muß, führen die Ätheralebene und astralen Ebenen ein, beschreiben Wesen auf ihnen, die jeweils eine eigene Sprache haben und so weiter. Damit ist (nach spätestens 40 Seiten Regeln und Beschreibung) das Problem gelöst, was der Magier eigentlich studiert und genug Stoff vorhanden, um den Magier auch regelgerecht spielen zu lassen.

Haben wir dies vollbracht (kein mir bekanntes kommerzielles System), dann stellen wir bei den ersten Probespielen fest: Es passt nicht. Ein vages Unbehagen stellt sich ein. Warum? Wir beschreiben keine Magie mehr. Dadurch, daß wir einen Satz von (komplizierten) Regeln beschrieben haben, ist die ganze Magie berechenbar geworden, die magische Theorie ist keine Magie, sondern eine Verlängerung der Physik, jenes geheimnisvolle, rätselhafte Element fehlt, das die Magie so interessant macht.

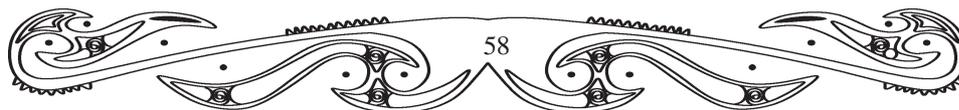
2.1.3 Magie als Lehre — Dominanz der Idee

Schaffen wir uns das Problem vom Hals. Formulieren wir eine Magie aufgrund einer stimmungsvollen, geheimnisvollen Lehre. Produzieren wir damit gleichzeitig okkulte Rätsel und ein Studienfeld für den Magier. Halten wir die Regeln sehr vage, so daß jede Idee des Spielers vom Spielleiter bewertet wird, ob sie zu der Lehre paßt.

Wir handeln uns ein neues Problem ein. Der Spieler hat seine Vorstellung von der Lehre, der Spielleiter auch. In allgemeinen Dingen pflegen diese übereinzustimmen. In speziellen Anwendungen nicht. Der Spieler erlebt es mehr oder weniger als Zufall, wann seine Magie funktioniert. Schlimmer noch: Um die Berechenbarkeit des Systems zu vermeiden, mußten wir die Regeln vage halten. Das bedeutet aber, es gibt jetzt keine Maschinerie mehr, die die Idee des Spielers in regeltechnische Auswirkungen umsetzt (und für den Spieler vorhersehbar wäre — natürlich muß der Spielleiter diese Regellücke durch eine Entscheidung schließen).

Wir enden mit einem System, in dem der Spieler sehr schön über Magie diskutieren kann und auch okkulte Rätsel studieren kann, aber nicht abzuschätzen vermag, was er an konkreter Magie vollbringen kann — ein unbefriedigender Zustand. Andere Probleme, die sich





stellen: *Was* muß der Magier eigentlich tun? Warum wirkt eine Formel? Warum soll er Zeichen in einer Formel verwenden? Auf all das gibt die Lehre keine Antworten.

2.1.4 *Magie als Symbolik — Versuch einer Synthese*

Packen wir den Stier bei den Hörnern. Bezahlen wir erst einen entsetzlichen Preis in Begriffen von Regelseiten und Verständnisschwierigkeiten. Führen wir eine komplizierte Theorie ein, die aber nicht logisch oder berechenbar ist. Wie? Symbolik. In symbolischen Ausdrücken lassen sich leicht komplexe Sachverhalte ausdrücken, außerdem gewinnen wir an Potential für Stimmung. Formulieren wir die Theorie so, daß sie nicht mit der Logik erklärt werden kann, weil sie intrinsische Paradoxien hat und erzeugen so das rätselhafte, okkulte Element. Benutzen wir die Symbolik, um trotzdem darüber reden und diskutieren zu können und geben dem Spieler so eine Chance, die Paradoxien zu akzeptieren und letztlich, auf einer nicht logischen Ebene, zu verstehen. Formulieren wir eine Metamagie, die sagt, was der Magier tun muß, um Magie zu wirken, so also den Grund für die Formeln, Zeichen und Rituale gibt. Fassen wir das ganze in Regeln, die Metamagie bietet dafür einen Ansatzpunkt, weil sie eine allgemein gehaltene Beschreibung ist. Fassen wir die Regeln so, daß der Spieler gezwungen ist, sich über das wie und warum seiner Magie Gedanken zu machen, bevor er einen Zauber wirkt. Jetzt hat der Spieler die Möglichkeit, wie ein Magier zu denken, und muß dies tun, wenn er wie einer handeln will.

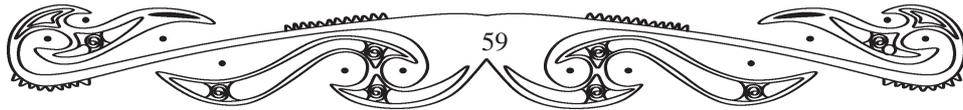
Jetzt können wir die Ernte einbringen. Der Spieler hat komplexe Symbolsysteme vor sich, er weiß jetzt, womit sich sein Magier beschäftigt, weil dies auch seine Beschäftigung ist. Der Spieler muß denken wie ein Magier denkt, also wird er auch das Rollenspiel so erleben. Die Regeln unterstützen ihn in seinen Aktionen, und zwar nicht auf dem Level einer Makrobeschreibung (vergleiche: Ich greife den Ork an. Okay, Attacke! Pariert. Attacke. . .) sondern auf dem einer viel feineren Beschreibung, was wirklich im Kopf des Magiers vorgeht (vergleiche: Klinge in obere Stellung, Stoß Rumpf rechts! Terz. Pariert! Umgehung! Kreisparade. . .Pariert! Riposte! . . .). Anders gesagt — ein Spieler, der die GUARDIAN-Kampfregeln verwendet, muß, zumindest was das Gefühl für den Ablauf eines Kampfes angeht, zu einem Kämpfer werden, um das System nutzen zu können. Was er nicht können muß, ist, tatsächlich ein Schwert zu schwingen oder eine Rüstung zu tragen, das bleibt dem kämpfenden Charakter überlassen. Ebenso — ein Spieler, der die METAMAGICA MYSTICA Regeln verwendet, muß verstehen, was ein Magier tut. Was er nicht tun muß, ist die Arbeit — Rituale lernen, Imagination und Visualisation, die Technik der richtigen Aussprache — all das wird in Regeln verpackt. Die Überlegungen aber, die er anstellt, sind zumindest ein Teil der Überlegungen, die der Magier auch anstellen muß.

Wie findet man ein System, das diese Anforderungen erfüllt, wie erschafft man die Symbolik? Wer Augen hat zu sehen, der öffne sie . . .

2.1.5 *Was ist Magie?*

Wieder einmal kehrt diese Frage zurück — diesmal in Bezug auf die Regeltechnik. Hier ist sie einfach zu beantworten: Wie so vieles im Rollenspiel, muß der Spielleiter auch die Rolle der Magie übernehmen. Er muß eine Interpretation der angedeuteten Lehren finden, denn





diese läßt sich ja nicht völlig aussprechen, sondern nur andeuten. Die Spieler haben dann die Herausforderung, sich diesem Bild, dieser Interpretation anzunähern, die ihnen wahrscheinlich zunächst fremd sein wird, der Spielleiter hat die Aufgabe, ihnen diese Bilder zu vermitteln. Es kann nicht genauer ausgesprochen werden als so, denn sonst könnte man die Frage, was Magie ist, vollständig beschreiben, und gerade das soll per Definitionem nicht möglich sein.

Die Interpretation der Dinge, deren Eigenschaften hier nur angedeutet werden können, *darf nicht konkret sein, auch für den Spielleiter nicht!* Esoterische Geheimnisse kann man nicht aussprechen, nicht etwa deshalb, weil sie so geheim sind, daß man es nicht darf, sondern weil es wirklich unmöglich ist. Dies gilt auch für dieses System, denn es soll ja gerade dieses Moment der Magie dem Spieler bringen. Viele Eigenschaften aber können ausgesprochen werden (sie werden sich eben manchmal widersprechen).

Die Herausforderung sowohl für Spielleiter als auch Spieler ist immens, soviel ist sicher. Aber andererseits — welcher gute Spieler scheut die Herausforderung?

2.1.6 Abschließende Punkte

Was fehlt noch? Eine Leitlinie, nach der die konkreten Regeln entwickelt werden. Nachdem dem Spieler schon so viel Arbeit zugemutet wurde, sollte er auch entlastet werden, das heißt, für einfache Magie sollte der Würfelaufwand drastisch reduziert werden bis wegfallen (verglichen mit *MAGICA*). Für längere und schwierigere Rituale ist dies hingegen vertretbar. Die Regeln sollen die Eigenschaften der einzelnen Lehren auch individuell unterstützen.

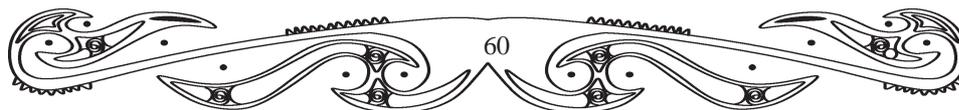
All diese Ziele werden erreicht, indem man sich auf den wesentlichen Zugang des Magiers zur Magie konzentriert (der *Weg* aus *MAGICA*) und den Rest ausspielt. Das bedeutet, auf dem Weg des Magiers liegt das Augenmerk des Würfels alleine auf der Formel, die Zeichen, Gesten und Imaginationen müssen vom Spieler beschrieben werden und werden dann vom Spielleiter danach bewertet, sie dienen auch nur dazu, die in der Formel ausgeführte Idee zu vertiefen.

Das weitere Programm dieses Kapitels wird also darin bestehen, regeltechnisch zu erläutern, wie die einzelnen magischen Techniken auf den Wegen zur Magie eingesetzt und in Würfel und Proben umgesetzt werden.

2.2 DER MAGIER, DIE MAGIE UND DAS RITUAL

Bevor wir in die Details der Regeltechnik gehen, ist es vielleicht ganz gut, sich einen Überblick zu verschaffen, der die wichtigsten Zusammenhänge klärt. Wichtige Fragen dabei sind: Was ist ein Magier? Was macht ihn aus, zeichnet ihn vor anderen Menschen aus, macht ihn gut oder schlecht? Wie drückt sich dies regeltechnisch aus? Und — obwohl es auf den ersten Blick widersinnig erscheint, da das ganze vorherige Kapitel dieser Frage gewidmet war — was ist ein Ritual? Auf welchen Ebenen kann man es betrachten und welche





davon sind regeltechnisch relevant? Und was ist die Magie überhaupt, regeltechnisch gesehen? In welchen Begriffen wollen wir Erfolg und Mißerfolg eines Rituals beschreiben? Wie den Einfluß eines Zaubers auf die Welt bewerten?

2.2.1 Der Magier

In vielen Rollenspielsystemen ist es so, daß es Magier und Nichtmagier gibt, die Unterscheidung ist absolut. Wer zu den Nichtmagiern gehört, kann nie Magie wirken. Nach der Lektüre des vorangegangenen Kapitels sollte eines klar sein — in METAMAGICA MYSTICA kann dies nicht so sein, es gibt keine mysteriöse Magiereigenschaft. Statt dessen sind es drei Dinge, deren Kombination einen guten Magier ausmachen: Talent, Übung und Wissen.

Talent ist notwendig. Ein Magier muß über eine Reihe von Eigenschaften verfügen: Er muß sich gut konzentrieren können, sein Gedächtnis muß hervorragend sein, um lange Formeln zu behalten, er muß intelligent genug sein, um die verwirrenden Paradoxa und fremdartigen Ideen der Magie zu verstehen, er muß ein gutes Einfühlungsvermögen in eine Stimmung haben, um überhaupt Kontakt zur Magie und zu sich selbst zu bekommen. Alle diese Dinge finden sich regeltechnisch in den *Eigenschaften*. Welche Eigenschaften der Skala welche Bedeutung haben, geht aus der folgenden Liste hervor:

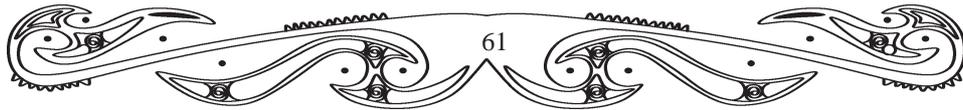
Willenskraft (WK): Die Willenskraft ist notwendig, um den Geist auf ein Ziel gerichtet zu lassen. Für viele Arten von Magie ist Konzentration nötig, sei es, um einen Dämon unter seine Herrschaft zu zwingen, stundenlang regungslos zu verharren oder einfach nur den Geist leertzumachen und ein Bild in der Vorstellung erschaffen — für alle diese Dinge ist Willenskraft vonnöten. Ebenso dient sie als Maß für den Widerstand, den ein Magier zu überwinden hat, wenn er einen Beherrschungszauber auf einen anderen Menschen wirkt.

Assoziation (AN): In vagem Sinne ist die Assoziation ein Maß für das Gedächtnis — je höher dieser Wert ist, desto leichter fallen einem Dinge wieder ein. Genaugenommen symbolisiert sie aber auch ein Stück Arbeit des Unterbewußten, das zwei irgendwann einmal gelernte Fakten plötzlich zusammenbringt und ins Bewußtsein weiterreicht, daher ist in ihr auch ein gutes Stück von dem enthalten, was landläufig Instinkt genannt wird.

Analytische Intelligenz (AY): Die analytische Intelligenz ist für die Magie von untergeordneter Bedeutung, da sie mit Logik zu tun hat, die Magie aber nicht. Trotzdem kann sie hilfreich sein, um alte Texte zu entschlüsseln oder eine Sprache neu zu lernen — für magische Probleme selbst oder gar magische Theorie ist sie völlig ohne Belang.

Mana (MA): Mana ist eine nur sehr schwer zu erklärende Eigenschaft, die dennoch für den Magier sehr wichtig ist. Sie steht für die Verbindung des Unterbewußten des Magiers mit dem objektiven Unterbewußten, und zwar auf einer so tiefen Ebene, daß er diese Verbindung nie direkt erleben kann. Er erlebt sie nur indirekt, wenn er nämlich Magie wirkt, dann wird diese Verbindung sozusagen belastet und erschöpft. In diesem Sinne kann man sich Mana als eine Energie vorstellen, die jeden Zauber speist, obwohl das natürlich nicht das korrekte Bild ist.





Complexe Intelligenz (CI): Im Unterschied zur analytischen Intelligenz ist die komplexe Intelligenz mit Problemen beschäftigt, wie sie in der Magie auftreten. Hier geht es um paradoxe Sachverhalte, symbolische Entsprechungen, logische Widersprüche und ähnliches. Die komplexe Intelligenz befähigt den Magier zu einem fast intuitiven Verständnis all dieser Dinge — er kann sie nicht erklären, aber er weiß, wovon die Rede ist.

Sensitivität (SN): Wie Mana ist die Sensitivität eine Verbindung zum Unterbewußten, nur daß der Magier diese Verbindung am Rande seines Bewußtseins wahrnimmt. Diese Verbindung funktioniert in beide Richtungen — auf der einen Seite befähigt sie den Magier, gleichsam hellseherisch zu sein, indem er Vorgänge im objektiven Unterbewußten (der Astralebene) fast sehen kann, auf der anderen Seite macht sie sein Unterbewußtsein empfänglich für suggestive Einflüsse, insbesondere die Formeln und Symbole, die er verwendet. Dies ist eine extrem wichtige Eigenschaft für den Magier.

Geistige Stabilität (GS): Für manche Arten von Magie ist es wichtig, nicht den Verstand zu verlieren, insbesondere die äußeren Ebenen und der Umgang mit Dämonen sind in dieser Hinsicht sehr gefährlich. Hier macht sich eine stabile Psyche schnell bezahlt, obwohl diese Eigenschaft nicht eigentlich zum Wirken von Magie notwendig ist.

Das Talent eines Magiers bemißt sich also nach seinen Eigenschaften. Dies bedeutet aber, daß ein Nichtmagier in diesen Eigenschaften vielleicht schlechter ist als ein Magier, aber es gibt keinen Grenzwert, ab dem jemand keine Magie mehr wirken könnte, die Eigenschaften machen es nur leichter. Selbst ein Mensch, der in all diesen Eigenschaften schlecht ist, wird mit genügend Übung schwache Magie zustande bringen. Umgekehrt wird jemand, der hervorragend in den genannten Eigenschaften ist, ohne Übung auch nicht viel mehr als ein paar spontane Phänomene produzieren — das Zusammenspiel macht den Magier aus.

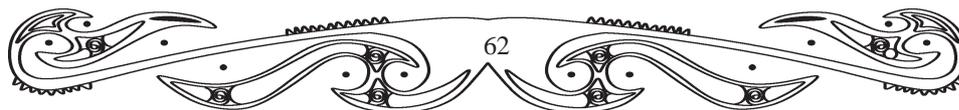
Betrachten wir nun den zweiten Punkt — die Übung. Im Laufe seines Lebens muß der Magier viele Dinge lernen — neben dem reinen Wissen der magischen Theorie muß er mindestens eine der Sprachen lernen und ihren Gebrauch ständig verfeinern, er muß einfache Entspannungstechniken erlernen und alle Techniken der Visualisation vervollkommen. Ebenso ist eine ausdrucksstarke Gestik sinnvoll, genauso wie die Fertigkeit, einen Ritualplatz vorzubereiten oder eine Räuchermischung zusammenzustellen.

Regeltechnisch sind diese Punkte nicht mehr so generell abzuhandeln wie das Talent, denn jede Lehre verlangt andere Fertigkeiten vom Magier; so verzichtet die hardische Lehre z.B. auf formelle Rituale, also ist dort diese Fertigkeit nicht vorhanden. Welche Fertigkeiten jeweils für eine Lehre wichtig sind, wird dort beschrieben.

Jeder solchen Fertigkeit ist ein Wert von 0 bis 20 zugeordnet, der beschreibt, wie gut der Magier die Fertigkeit beherrscht, wobei 0 keine Beherrschung bedeutet und 20 Perfektion. Jede der Fertigkeiten kann prinzipiell auf die Probe gestellt werden, dazu muß der Magier mit 1W10 niedriger als seinem Wert würfeln, modifiziert mit entsprechenden Boni oder Mali (die an entsprechender Stelle beschrieben sind). Die Modifikationen dieser Probe sind aber fast immer groß, so daß die Proben an geeigneter Stelle später genauer beschrieben werden. Die wichtigsten Fertigkeiten sind:

Magische Sprache: Jeder Magier muß mindestens eine der magischen Sprachen beherr-





schen (z.B. Ursprache, Dai'an, Llaraid, Kyrenai ...), die Fertigkeit bemißt sich danach, wie gut er dies kann. Ein Wert von 10 bedeutet hier, daß der Magier die Sprache perfekt sprechen und übersetzen kann, aber noch nicht völlig ihre feinen Subtilitäten und Ausdrucksnuancen versteht. Natürlich gibt es für jede Sprache eine eigene Fertigkeit!

Magische Theorie: Ebenso wie eine Sprache muß jeder Magier eine Fertigkeit magische Theorie in mindestens einer Lehre (Hardisch, Anrufungen der Finsternis, Lehre der Kräfte, Nördliche Tradition. . .) haben. Sie gibt an, wie gut er die Ideen, Vorstellungen und Symboliken seiner Lehre begriffen hat und sie auf eine konkrete Formel anwenden kann.

Imagination: Die Imagination ist die Technik, in seinem Geist Bilder zu erschaffen, die möglichst nicht von der Realität zu unterscheiden sind. Dies ist eine so gebräuchliche Technik, daß sie fast für jede Lehre nötig ist. Imagination erfordert ständige Übung, um sie bei Bedarf wirkungsvoll einsetzen zu können.

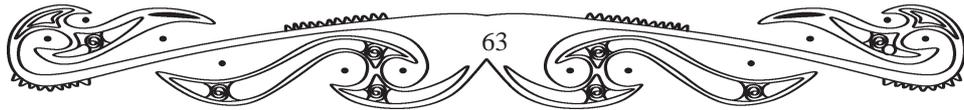
Räuchermischungen: Der Geruchssinn hat von allen Sinnen die direkteste Verbindung zum Unterbewußtsein, deshalb ist es nur natürlich, wenn viele Traditionen durch Räuchermischungen eine geeignete Stimmung für ein Ritual erzeugen. Die Fertigkeit gibt an, wie gut der Magier das Zusammenstellen und auch das Vorbereiten der Harze, Hölzer und Kräuter beherrscht.

Der dritte Punkt, Wissen, wurde nun teilweise schon mit einigen der Fertigkeiten regeltechnisch abgedeckt. Ein Magier muß aber darüber hinaus zwangsläufig noch über eine große Menge Wissen verfügen, z.B. welche Formel in welcher Situation angebracht ist oder welches Zeichen welchen Dämon bannt. Dies ist aber Wissen, das im Rollenspiel vorhanden sein kann und sollte, daher wird für alle diese Fragen nicht gewürfelt, sondern der Spieler muß selbst entscheiden, was ihm richtig erscheint. So tut sich auch hier noch eine Möglichkeit auf, wie ein guter Spieler einen schlechten Spieler trotz unterlegener Werte deklassieren kann.

2.2.2 Die Magie

Wie soll man Magie regeltechnisch fassen? Denke man darüber eine Weile nach, kommen einem vielleicht die folgenden Punkte in den Sinn: Magie hat irgendeine *Quelle*, sie ist von einer bestimmten *Art*, z.B. Elementarmagie, dämonische Magie etc. Nicht jede Magie ist gleich schwierig zu wirken, statt dessen gibt es eine *Schwierigkeit*, die einem Zauber zuzuordnen ist. Diese beruht einerseits darauf, daß die Quelle der Magie vielleicht schwer zu erreichen ist, andererseits auch auf technischen Einzelheiten, z.B. einer komplizierten Formel oder einem anspruchsvollen Ritual. An irgendeinem Punkt entscheidet sich, ob der Zauber Erfolg hatte. Wenn ja, dann hat er eine gewisse *Macht*, die sicher sowohl von der Art der Magie als auch von den Fähigkeiten des Magiers abhängt. Schließlich verursacht der Zauber dann in der Realität einen gewissen regeltechnischen *Effekt*, evtl. mit einer bestimmten *Wirkungsdauer*. Außerdem hat der Magier nicht unbegrenzt Magie zur Verfügung, man könnte sagen, daß er sozusagen *Energie* verbraucht, und zwar je mehr, umso mehr Wirkung der Zauber verursacht.





Wie beschreibt METAMAGICA MYSTICANun diese Punkte? Nun, die Quelle der Magie haben wir bereits vorgegeben, es ist das, was wir objektives Unterbewußtsein oder Astral-ebene genannt haben. Andere Quellen gibt es in der Magie der Ebenen nicht. Die Art ist dann durch die Lehren beschrieben, es bleibt lediglich noch der Blick auf die Metamagie um festzustellen, von welcher Station des Tores die Magie gerufen werden muß (z.B. kann dämonische Magie nur von den äußeren Ebenen kommen). Hieraus ergibt sich schon der erste Teil der Schwierigkeit — ein Teil der Glyphe muß durchreist werden, bevor die Magie von den höheren Stationen eingesetzt werden kann (dies ersetzt die *Tiefe* von MAGICA). Der andere Teil der Schwierigkeit beruht auf technischen Einzelheiten, auf dem Weg des Magiers vor allem auf dem richtigen Einsatz der Formel. Dieser wird durch mehrere Würfe geregelt (Verständniswurf, Imaginationswurf, Prüfungswurf...), von denen je nach Situation einer oder mehrere gewürfelt werden müssen. Aus diesen allen Faktoren ergibt sich dann die Schwierigkeit, es ist nicht nötig, sie extra als regeltechnisches Charakteristikum zu behandeln. Die gerade erwähnten Würfe entscheiden auch darüber, ob der Zauber geglückt ist. Ist das der Fall, dann muß seine Macht bestimmt werden. Regeltechnisch ist dies die *Stärke* eines Zaubers. Sie berechnet sich aus der Station, auf der der Zauber seinen Ursprung hat und der Art, in der die Formel Autorität auf die gerufenen Mächte auszuüben vermag. Die Stärke ist, grob gesagt, ein Maß dafür, wie sehr ein Zauber die Realität zu ändern vermag. Dies ist aber nicht gleichbedeutend mit der Wirkung, dann die Wirkung hat immer etwas mit der Absicht des Magiers zu tun — die Macht einer Formel kann geschickt eingesetzt werden, um diese Absicht zu verfolgen oder nicht. Daher geht in die tatsächliche Wirkung (deren Art letztlich dem Spielleiter überlassen bleibt) auch ein, wie günstig die Macht der Formel verwendet wurde. Richtlinien dazu folgen später, ebenso für die Wirkungsdauer, die mit der Stärke und der Wirkung eng zu tun hat. Bleibt die Energie — sie wird durch einen Wert beschrieben, der aus dem MA-Wert des Magiers berechnet wird. Der Energieverbrauch eines Zaubers ergibt sich dann im Wesentlichen aus dem Wirkungsbereich, in dem er existieren soll.

Die Stärke

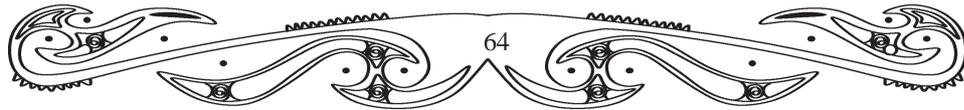
Die Stärke eines Zaubers ist eine Zahl zwischen 1 und 100, die beschreibt, wie sehr der Zauber imstande ist, die Realität zu verändern. Tabelle 2.1 gibt Anhaltspunkte dazu.

TABELLE 2.1: Die Stärke

Stärke	Veränderung
5	sehr wahrscheinlich
10	wahrscheinlich
20	plausibel
30	erklärbar
40	durch extreme Zufälle erklärbar
50	natürlicher Prozeß, aber so nicht erklärbar
60+	nicht mehr natürlich erklärbar

Wie auffällig, endet die Tabelle bei 60. Zum Glück ist es aber nicht nötig zu erklären, was darüberhinausgeht, denn eine Interpretation der Stärke ist ja nur nötig, wenn es um die Frage geht, ob ein natürliches Ereignis beeinflusst werden kann oder nicht — geht es hingegen





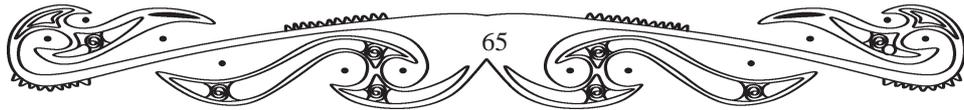
um ein anderes magisches Ereignis (z.B. ein Zauber, der gebannt werden soll), dann ist ja dessen Stärke bekannt und eine Interpretation nicht mehr notwendig. Eine Stärke von mehr als 60 ist aber immer ausreichend, um jedes natürliche Ereignis zu manipulieren.

Was bedeuten nun die einzelnen Punkte? Sehr wahrscheinlich ist ein Ereignis, wenn es der Magie vermutlich nicht bedarf. Ziehen z.B. Gewitterwolken auf, so ist nur sehr schwache Magie nötig, um innerhalb der nächsten Minuten Regen zu rufen. Eine wahrscheinliche Veränderung der Realität kann z.B. sein, einen Würfel etwas zu Gunsten des Magiers rollen zu lassen oder in einer nebligen Nacht unsichtbar zu werden. Plausibel ist ein Ereignis, wenn sich genügend andere Erklärungen dafür finden lassen, auch wenn es einem Nichtmagier als Zuschauer mystisch vorkommt. Hierbei ist es wichtig, daß die Realität der Magie nicht über die Physik definiert ist, sondern über Wahrnehmung. So läßt sich das Rufen von Feuer physikalisch nicht plausibel erklären, für die (hier entscheidende) Wahrnehmung aber genügt es ja sonst offenbar, einen Stein und Stahl aneinander zu schlagen, also ist es eine ganz einfache Sache, und das Rufen von Feuer somit ein plausibles Ereignis. Andere Beispiele hierfür wäre z.B. ein Regenschauer im gemäßigten Gebiet oder Unsichtbarkeit an einem nebligen Tag. Ein erklärbares Ereignis ist dadurch charakterisiert, daß sich (wenn auch durch an den Haaren herbeiziehen) doch noch irgendwie eine nichtmagische Lösung finden ließe. Beispiele hierfür wäre Regen in die Wüste rufen oder eine Illusion, die keiner genaueren Untersuchung unterzogen wird; oder auch, um bei der Unsichtbarkeit zu bleiben, Unsichtbarkeit, ohne daß nach dem Magier gesucht wird. Wird hingegen nach dem Magier gesucht, so ist seine Unauffindbarkeit nur noch durch extreme Zufälle zu erklären. Ebenso wäre es z.B. mit einem Gewitterschauer aus heiterem Himmel oder mit Schnee in der Wüste. Noch einen Schritt weiter haben wir ein Vorkommnis, das es so natürlich zwar gibt (z.B. einen Blitz), aber nicht in der Art und Weise, wie er auftaucht (aus der Hand des Magiers). In diese Kategorie gehört auch die spontane Heilung von schweren Verletzungen (Heilung — ja! Aber so schnell? Nein!) oder das Erstarren von Luft (natürlicher Prozeß, weil Wasser ja zu Eis werden kann). Alles, was darüber hinausgeht, z.B. die Verwandlung der Magiers in einen Vogel, die Erweckung eines Toten oder das materielle Erscheinen eines Dämons benötigt eine Stärke von über 60.

Diese Beschreibung gilt für Magie, die auf die Realität wirkt. Was aber, wenn der Zauber auf die Wahrnehmung anderer Menschen wirken soll? Nun, in diesem Fall kommt als Erschwernis immer noch die Willenskraft des anderen dazu, und zwar der halbe Wert, wenn er sich einer Beeinflussung nicht bewußt ist und der volle Wert, wenn er sich, bewußt oder unbewußt, dagegen wehrt. Hat ein Magier z.B. den Wunsch, daß sein Feind tot umfällt, so wäre dies von Haus aus eine Stärke von ca. 30 (erklärbar, es muß nichts übernatürliches geschehen, um jemanden zu Tode zu bringen). Nachdem aber davon auszugehen ist, daß der andere sich unterbewußt dagegen wehrt, kommen wir zu $30 + WK$, was typischerweise eine nötige Stärke von um 55 ergibt. Hieraus kann man sehen, daß es nicht so leicht ist, jemanden direkt durch Magie zu töten. Etwas anderes ist es, wenn z.B. ein Händler durch Magie überzeugt werden soll, einen Artikel zu verkaufen, den er sonst nicht verkaufen würde. Das Ereignis ist plausibel (20) und da er nicht weiß, daß er beeinflusst wird, kommt die halbe WK dazu, also benötigt der Magier eine Stärke von nur etwa 34.

Bleibt noch zu klären, welche Stärke Erkenntniszauber, z.B. *Finden* benötigen. Untersuchen wir die Frage an einem Beispiel näher. Ein Magier sucht einen Mann, der sich in einem Waldgebiet von 3 Tagesreisen Ausdehnung versteckt. Was wären die Chancen des Magiers, diesen Mann zu finden, wenn er weiß, daß der Magier ihn sucht und sich ent-





sprechend versteckt (und auch über das Wissen eines Waldläufers verfügt)? Nun, wenn der Magier einfach so in den Wald gehen würde, wäre das eigentlich nicht erklärlich, wenn er fündig werden würde. Daraus sieht man, daß hier eine Stärke von 50 oder mehr nötig ist. Anders — wenn der Mann nicht weiß, daß er verfolgt wird? In diesem Fall bräuchte der Magier bei der Größe des Gebiets immer noch enormes Glück, aber durch einen außerordentlichen Zufall wäre es möglich, wir finden also eine nötige Stärke von 40. Wenn der Magier den Mann aber gut kennt, dann könnte er ihn leichter finden, weil er weiß, wie der andere denkt. Da im magischen Sinn 'gut kennen' aber äquivalent zur Kenntnis des wahren Namens des Mannes ist (hardisch) oder zum Besitz einer Haarlocke etc. (schamanistisch) hätte der Magier in diesem Fall einen Vorteil — man würde es für erklärbar halten, wenn er ihn findet, daher kommen wir auf eine Stärke von 30. Kennt der Magier auch noch das Ziel des anderen, dann wird es langsam wahrscheinlich, daß er ihn findet, und die nötige Stärke ist nur noch 20. Wie man an diesem Beispiel sehen kann, lassen sich auch reine Erkenntniszauber durch die Betrachtungsweise der nötigen Realitätsveränderung analysieren.

Die Wirkung

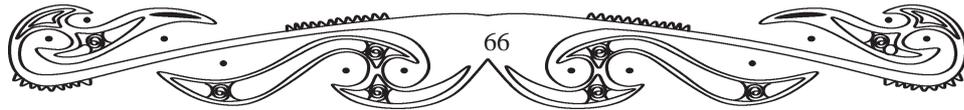
Wie hoffentlich aus all diesen Beispielen deutlich geworden ist, ist die letztendliche Wirkung eines Zaubers etwas anderes als seine Stärke. Die Wirkung muß sich letztlich daran messen lassen, ob der Magier das erreicht hat, was er wollte, und das hängt neben der Stärke des Zaubers auch noch davon ab, wie gut der Magier die Welt um sich herum zu seinem Vorteil verwendet hat. Betrachten wir noch einmal das Beispiel der Unsichtbarkeit: Ein Magier, der einfach so unsichtbar werden will (also von niemandem bemerkt), muß eine Stärke von mindestens 40 aufbringen. Wenn es aber neblig ist, dann kann der Magier den Nebel benutzen, indem er ihn (auch in der Formel) verwendet, um unsichtbar zu werden. Die nötige Stärke ist dann nur noch etwa bei 15, die Wirkung aber, nämlich daß der Magier nicht entdeckt wird, ist genau die selbe. Diese Wirkung muß letztlich immer durch den Spielleiter interpretiert und ins Spiel eingebracht werden.

Was aber ist, wenn jemand Magie verwendet, um sowohl den im Nebel verborgenen als auch den normal unsichtbaren Magier zu finden? In diesem Fall wirkt ja bekanntlich Magie gegen Magie, man vergleicht die Stärke und findet, daß der eine schwerer aufzufinden ist als der andere? Die Frage ist nicht einfach zu beantworten und eine genauere Antwort wird später folgen, wenn die Regeln für Magie gegen Magie und die Wirkungsdauern von Zaubern allgemein behandelt werden, für den Moment muß genügen, daß es zwei Grenzfälle gibt, die von der genauen Bedeutung des suchenden Zaubers abhängen. Erstens — der Erkenntniszauber sucht nach einem verborgenen Mann. In diesem Fall sind seine Chancen in beiden Fällen gleich, da beide ja gleich gut verborgen sind. Zweitens — er sucht nach verborgener Magie. In diesem Fall ist naheliegenderweise der Magier im Nebel benachteiligt (und hätte sogar noch einen Vorteil, wenn er seinen Zauber beenden würde, dann könnte er nämlich gar nicht gefunden werden).

2.2.3 Das Ritual

Wie beschreibt man ein Ritual regeltechnisch? Keine einfache Frage. In der Tat, die allermeisten anderen Systeme umgehen diese Frage, oder geben eine Schwierigkeit an, gegen



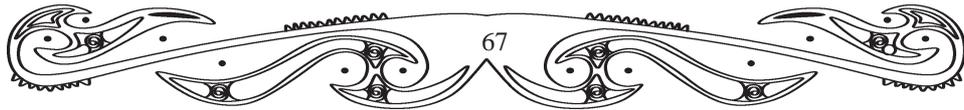


die eben gewürfelt werden muß. Wir wollen hier einen anderen Ansatz verfolgen (und den Stier wieder bei den Hörnern packen):

- Das Ritual ist ein Teil des Rollenspiels. Das heißt, alle die Teile eines Rituals, die durchgespielt werden können, sollten auch durchgespielt werden. Warum soll man eine stundenlange Beschwörung auf einen einfachen Würfelwurf reduzieren? Was aber kann durchgespielt werden? Der Spieler kann seine Vorbereitung beschreiben, er kann die Bilder beschreiben, die er versucht, vor seinem inneren Auge zu erzeugen, er kann mit Geistern und Dämonen sprechen, denen er begegnet. Der Spielleiter kann Visionen des Magiers beschreiben und den Part all der astralen Wesen etc. übernehmen, die der Magier auf seiner inneren Reise findet. All das sollte auch ins Rollenspiel eingehen.
- Die Regeltechnik sollte von der Theorie wissen, d.h. die ganze metamagische Beschreibung der Magie und des Rituals sollte in die Regeltechnik eingehen. Daher ist die Reise auf der zentralen Glyphe auch Thema der Regeltechnik — der Magier bekommt für jede Station einen Wert (der aus seiner Veranlagung zur Magie folgt) und muß im Rahmen des Rituals auf der Glyphe vom Ausgangspunkt bis zu dem gewünschten Endpunkt reisen. Dabei gibt ihm die erfolgreiche Verwendung von Formeln und anderen magischen Techniken Punkte, mit deren Hilfe er die Stationen erreichen und meistern kann. Natürlich muß die Glyphe für jede konkrete Lehre etwas anders interpretiert werden, aber die grundlegende Abstammung aller Lehren von dieser einen Glyphe macht die Magie vergleichbar.
- Der Würfelaufwand schließlich sollte der Schwierigkeit und Länge des Rituals angemessen sein. Auf der einen Seite hält nichts das Spiel mehr auf, wie wenn für einen kurzen Blick in die ätherale Ebene drei Minuten Regelwälzen und Würfeln notwendig sind, auf der anderen Seite aber: Ein langes Ritual ist komplexer als ein Kampf. Wenn man also bereit ist, längeres Würfeln für einen Kampf hinzunehmen, dann sollte das auch für ein komplexes Ritual akzeptabel sein. Wie lösen wir dieses Problem? Nun, grundsätzlich betrachten wir, je nach Weg der Magie, nur eine magische Technik genauer. Auf dem Weg des Magiers ist dies z.B. die Formel. Alle anderen Techniken werden in ihrer Anwendung vom Spieler beschrieben und dann vom Spielleiter danach bewertet, wie gut sie beschrieben wurden, wie gründlich die zugrundeliegende Theorie verstanden wurde und wie gut sie zu der gesamten Idee des Rituals passen. Für die Formel existiert jetzt ein Basiswurf, der beschreibt, ob der Magier sie richtig anwenden konnte. Für alle einfachen Fälle bleibt dies der einzige Wurf (und sogar der kann entfallen wenn der Magier so gut ist, daß er ihn immer schafft). Ansonsten gibt es noch zusätzliche Würfe, die eine steigende Komplexität der Formel (z.B. gleichzeitige Anrufung verschiedener Kräfte) entsprechen. Hiermit geht man zurück auf die Glyphe und stellt nun fest, welche Station wie gut erreicht oder gemeistert wurde. Eventuell können dann noch Bonuswürfe oder Prüfungswürfe (für ein Metamagisches Paradoxon) gewürfelt werden.

Man gelangt daher zu folgender Beschreibung eines Rituals: Der Spieler formuliert die Operation, die er durchführen möchte (z.B. Beschwörung eines Dämons), unterteilt sie in die einzelnen Schritte, die dazu nötig sind (Erschaffung des Bannkreises, Anrufung des Tores, Öffnung des Tores, Evokation des Dämons, Gebieten des Dämons, später Bannen des Dämons, Schließen des Tores). Er wählt aus seinen (auf dem Charakterbogen notier-



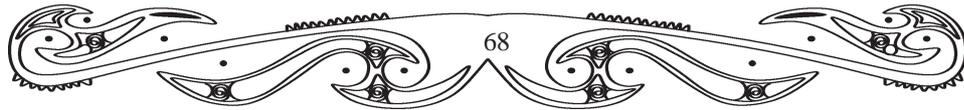


ten) Formeln die passenden aus und überlegt sich, wie er die Operation gestalten möchte. Gegebenenfalls beschreibt er dann seine Vorbereitungen (Auswahl eines geeigneten Tages, Auswahl eines Ritualplatzes, Reinigung des Platzes, Fasten vorher, Auswahl an Räucherstoffen für das Ritual...). Wenn er in diesem Stadium Zeichen oder Symbole verwenden möchte, dann muß er dem Spielleiter nicht nur mitteilen, daß er dies tun will, sondern auch ausführen, welche und warum (Nicht: 'Okay, ich mache da auch noch einen Bannkreis...' sondern: 'Ich ziehe einen dreifachen Kreis und schreibe an seiner Außenseite die fünfzehn geheimen Namen von Ädon. Im inneren ziehe ich den siebenstrahligen Stern und stelle an seinen Spitzen Schalen mit Quecksilber auf. In den vier Himmelsrichtungen schreibe ich den offenen, den geheimen, den mächtigen und den wahren Namen des Geistes, den ich rufen will, in das jeweilige Siegel des Dämons, das seinerseits wieder in einem bannenden Pentagramm ist.') Wenn der Spielleiter das tun möchte, kann er dem Spieler zu diesem Zeitpunkt schon Hinweise geben, wie konsistent und wirkungsvoll er die Vorbereitung und Symbolik findet (und nachher bewerten will).

Danach beginnt das eigentliche Ritual. Wieder beschreibt der Spieler, was er nun zuerst tut, und zwar so lange, bis er die nächsthöhere Station auf der mittleren Säule erreicht. (Geht er also von *Hinter dem Schleier* aus, dann beschreibt er seinen Weg bis in die *Astralebene* oder bis der Spielleiter ihn unterbricht. Wieder nicht: 'Ich spreche eine Formel der Anrufung des Tores!' sondern: 'Ich schließe die Augen, beginne mit den ersten Worten der Anrufung und visualisiere dabei vor meinem inneren Auge einen Pfad, der sich von mir bis in die Dunkelheit erstreckt. Auf diesem Pfad sind leuchtende Siegel, die mir den Weg weisen sollen. Ich lenke meinen Geist wieder auf die Worte der Anrufung, dann folge ich dem Pfad...'). Dies ist der Zeitpunkt, für den ersten Abschnitt des Rituals (Anrufung des Tores) die nötigen Proben für die Formel zu würfeln (Verständnis des Rituals ist in diesem Beispiel die einzige Probe). Danach teilt der Spielleiter dem Spieler die Boni mit, die dieser durch seine Vorbereitungen gewonnen hat und trägt sie, zusammen mit denen der Formel, in ein vereinfachtes Diagramm des *Tores des Universums* ein. Gemäß den Regeln des Diagramms kann er nun weitere Stationen erreichen oder nicht. Für jede erreichte Station muß er nun erneut beschreiben, was er tut (Spielleiter: 'Du siehst in der Finsternis vor die ein rötlich glühendes Tor aufragen' Spieler: 'Ich präge mir das Bild des Tores fest ein. Dann spreche ich das Wort des Bindens, um es mit dem Siegel in meinem Ritualkreis zusammenzubringen und beschwöre die Mächte der Finsternis, mir dabei zu helfen'). Dies geht so lange so weiter, bis die Magie entweder gescheitert ist, oder das Ziel erreicht wurde. Für jede Bewegung durch die Ebenen müssen also alle relevanten Symbole, Visualisationen und Aktionen des Magiers vom Spieler beschrieben, vom Spielleiter bewertet und in das Formeldiagramm eingetragen werden.

Ist die Station, die die Quelle der Magie darstellt, erreicht worden, dann folgt die Erdung, um die Stärke der Magie zu bestimmen. Dabei geht man folgendermaßen vor: Die Quellstärke bestimmt sich aus dem Punktwert der Ebene, wie er aus dem Formeldiagramm abgelesen werden kann. Dazu kommt die Basisstärke der erreichten Station der mittleren Säule. Der Magier kann aber nicht über die komplette Quellstärke verfügen, sondern nur über den Teil, über den er Autorität hat. Dazu wird bestimmt, wie viel Autorität der Magier von sich aus hat und wieviel die Formel liefern kann (Eigenschaft der Formel). Das ist die verfügbare Stärke. Diese wird jetzt bis zu der Station geleitet, an der sie wirken soll. Ist diese tiefer als die Ausgangsstation des Magiers (z.B. *Der Mensch* verglichen mit *Hinter dem Schleier*), dann kann sich die Stärke noch einmal reduzieren. Das ist dann die wirkende





Stärke. Wenn die Magie in einem gewissen Sinn 'mit der Natur' gewirkt wurde (siehe den Unterschied zwischen Stärke und Effekt), kann sie noch einmal verändert werden (trifft für Dämonenbeschwörung nicht zu), das ist dann die effektive Stärke. Die effektive Stärke bestimmt den Effekt, den die Magie dann letztlich bewirkt. Ist dieser (durch Beschreibung des Spielers) eingetreten, dann kann der Magier mit dem nächsten Schritt der kompletten Operation beginnen (Spielleiter: 'Du öffnest die Augen. Vor dir auf dem Boden leuchten die Zeichen, die du in den Boden geritzt hast, in flammendem Rot auf. Ein Schwefeldampf erfüllt die Luft.' Spieler: 'Ich nehme mir eine Minute und sammle mich wieder in Meditation. Dann werfe ich neues Harz auf die Kohlepfannen und gehe dabei im Geiste noch einmal die Worte durch, die nötig sind, um das Tor zu öffnen. Wenn ich mich bereit fühle, zeichne ich die Rune des *Öffnens* über das Tor, schließe wieder die Augen und beginne mit der Formel...').

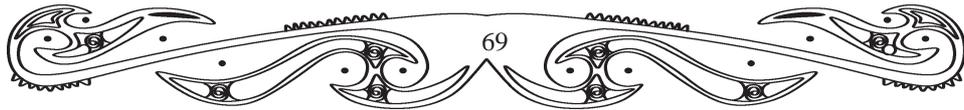
Wie man leicht sieht, ist es keine kurze Angelegenheit, ein komplexes Ritual durchzuführen, auch wenn nicht jedes Ritual so komplex sein wird, wie die hier exemplarisch beschriebene Dämonenbeschwörung. Im Folgenden wird nun zuerst der Weg des Magiers (als der gewissermaßen typischste) beschrieben. Dazu muß zuerst die Theorie einer magischen Formel entwickelt werden, bevor wir die eben genannten Punkte des Rituals genau und ausführlich wieder aufgreifen können (und damit dem Spieler das Wirken von Magie möglich wird). Zuvor jedoch ist noch Arbeit nötig um zu verstehen, wie eine Formel Magie möglich macht und was für Kenntnisse dafür nötig sind.

2.3 DER WEG DES MAGIERS

Zurück zur Terminologie von *MAGICA* und auf den Weg des Magiers. Was sind die Wege im Licht unserer bisherigen Erkenntnisse? Nichts als eine bequeme regeltechnische Einteilung, auf welche Techniken wir den Focus der Betrachtung legen wollen. Die Grenzen zwischen einem Magier, der eine Formel verwendet und dann in einer imaginierten Reise die Stationen des *Tores* emporsteigt und einem Mystiker, der ein Mantra spricht und ebenfalls mit Hilfe seiner Imagination reist, sind mehr als subtil. Also lassen wir uns nicht stören, akzeptieren eine willkürliche Grenze und diskutieren den Weg des Magiers, also das Benutzen von Formeln.

Kernpunkt dieses Weges ist, daß die bestimmende Technik die Formel ist. Das bedeutet, mindestens die Idee des Rituals wird in einer Formel transportiert und ausgesprochen. Wenn ein Magier also einen Dämon rufen will, und er verwendet einen Text, in dem alles andere als *Ich rufe dich, o Dämon!* vorkommt, dann ist die Idee des Rituals gerade nicht in der Formel. Das bedeutet auch, daß die Idee zwar sonst (in Bildern etc.) auch ausgedrückt sein kann, aber nirgends so klar wie in der Formel. Üblicherweise ist es auch so, daß nicht nur die Idee, sondern auch viele Werkzeuge zu ihrer Verwirklichung mit in der Formel stecken; so soll ihr Klang eine gewisse Stimmung erzeugen, ihre Wortwahl soll symbolische Anspielungen enthalten, ihr Text gewissen Anordnungen folgen und so weiter, dann ist die Formel gut. Generell kann man festhalten, daß eine Formel umso mehr an Qualität gewinnt, je mehr Bedeutungsebenen sie enthält.





2.3.1 Bedeutungsebenen einer Formel

Wenn ein Magier eine neue Formel studiert, dann fallen ihm als erstes die offensichtlichen Charakteristica der Formel auf: Sie ist in einer bestimmten Sprache geschrieben, der Text hat eine gewisse Länge und Anordnung auf dem Papier, wenn man den Text übersetzt, dann geben die Worte einen bestimmten Sinn, wenn man sie vorliest, haben sie einen gewissen Klang. All diese Dinge, so nebensächlich sie auch scheinen mögen, haben ihre eigene Bedeutung, bevor man beginnt, die Formel tiefer zu studieren. Betrachten wir die Punkte der Reihe nach, immer im Licht der Erkenntnis, daß es das Ziel der Formel ist, das Ritual auf so vielen Bedeutungsebenen wie möglich zu beschreiben.

Die äußeren Bedeutungen

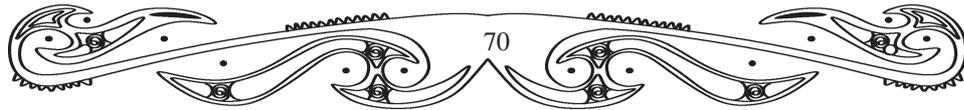
Als erstes untersuchen wir die Sprache der Formel. Die Sprache ist in aller Regel durch die Lehre vorgegeben, aber was zeichnet sie aus? In erster Linie der Unterschied zur Alltagssprache. Wenn der Magier eine andere Sprache verwendet, dann löst er sich damit ja schon symbolisch aus seiner gewohnten Realität und es fällt ihm leichter, in Bewußtseinszustände zu kommen, in denen er sich sonst nicht bewegt. Daneben ist der Klang wichtig — er erzeugt immer eine gewisse Stimmung, die die Magie unterbewußt beeinflusst. Jede Sprache hat ihre eigene Sprachmelodie und ist daher mehr oder weniger dazu geeignet, alleine durch den Klang Sprachmelodien zu malen. Schließlich ist die Grammatik ein wichtiger Punkt. Wie viele Nebenbedeutungen kann man einem Satz verleihen? Wie frei ist die Wortstellung? All diese Dinge ermöglichen es, neben der offensichtlichen Bedeutung noch verborgene in der Formel unterzubringen. Als Beispiel betrachten wir eine Formel, in der jedes fünfte Wort, zusammen gelesen, wieder eine Formel ergibt. Diese Konstruktion ist ein schönes Beispiel für eine verborgene Bedeutung, aber in wie vielen Sprachen läßt sich so etwas konstruieren? Nur wenn die Wortstellung, die durch die Grammatik vorgegeben ist, sehr frei ist. Auf diese Art und Weise hat alleine die Sprache schon einen immensen Einfluß auf Art und Wirkung der Formel.

Mit dem Schriftbild des Textes verhält es sich ganz ähnlich: Auch hier lassen sich unter geeigneten Bedingungen viele symbolische Nebenbedeutungen finden. Man stelle sich eine Sprache vor, in der die Vokale nicht geschrieben werden — jedes Wort eines Satzes kann dann potentiell mehrere Bedeutungen haben und ein- und derselbe geschriebene Satz zwei Dinge in der Formel bedeuten. Ähnlich ist es mit einer Kombination von Schriftzeichen — Zusammenschreiben und Ausrichtung von Hieroglyphen kann viel über die Intention der Formel verraten. Auch die Anzahl der Buchstaben oder Wörter kann eine symbolische Bedeutung tragen, wenn die zugrundeliegende Lehre sich mit Zahlenmystik beschäftigt.

Was sagt schließlich die Länge des Textes? Nun, in einem einzelnen Wort lassen sich schwer viele verborgene Nebenbedeutungen unterbringen, d.h. je länger der Text ist, desto mehr und leichter gibt es die Möglichkeit, andere Bedeutungsebenen als die offensichtliche zu etablieren. Obwohl die Unterscheidung willkürlich ist, trennt man regeltechnisch in die folgenden Gruppen:

Wort: Die kürzeste mögliche Formel besteht aus einem einzigen Wort (oder höchstens ein paar Wörtern) in einer magischen Sprache. Andere symbolische Bedeutungen außer der offensichtlichen sind so gut wie nicht möglich.





Reim: Typischerweise ist das ein kurzer Zwei- bis Vierzeiler, der sich in vielleicht 20 Sekunden aussprechen läßt. Ein solcher Reim bietet schon Möglichkeiten für Wortspiele und symbolische Anspielungen, wenn auch sehr begrenzt.

Formel: Die meisten Formeln fallen wohl in diese Kategorie, die einen Text beschreibt, der sich in einigen Minuten aufsagen läßt. Hier bietet sich schon etliche Möglichkeiten, andere Bedeutungsebenen einzubringen.

Anrufung: Eine Anrufung beschreibt einen Text, dessen Rezitation schon 15 bis 30 Minuten dauern kann. Typischerweise wird eine Anrufung schon innerhalb eines Rituals verwendet, bei dem auch rituelle Gegenstände gebraucht werden, alleine wird sie kaum noch deklamiert.

Ritualgesang: Ein Ritualgesang kann mehrere Stunden dauern und ist ein hartes Stück Arbeit für den Magier auswendig zu lernen und zu rezitieren. Dafür aber bietet er die mächtigsten Formeln und wird konsequenterweise bei den schwierigsten Operationen verwendet.

Die weiteren Bedeutungsebenen eines Textes kann man nun nach zwei verschiedenen Fragestellungen sortieren: Nach der Art, wie sie im Text verborgen sind (wie finde ich es?) und nach der Funktion, die sie in der Formel haben (wozu brauche ich es?). Sehen wir uns diese beiden Fragen an.

Geheime Bedeutungsebenen

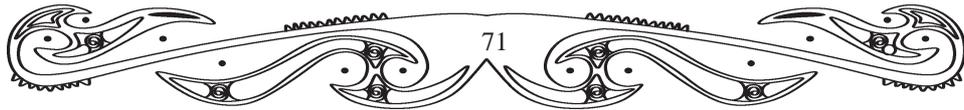
Sortiert man nach der Art, wie verborgene Bedeutungen im Text untergebracht sind, dann verfolgt man sozusagen den Weg des Magiers, der eine ihm unbekannt Formel zu studieren beginnt und versucht zu verstehen, was sie eigentlich beinhaltet. Für die praktische Anwendung von Magie ist dieser Abschnitt ohne Belang, weil der Magier dann schon die Bedeutung verstanden und studiert haben muß, als Hintergrundwissen aber ist er sehr wichtig. Man kann die folgenden Bedeutungsebenen finden:

Explizit: Die explizite Bedeutung ist die, die beim ersten Lesen der Formel erkannt wird. Oft ist hier die Idee des Rituals dargelegt, dies muß aber nicht so sein; manchmal ist die explizite Bedeutung auch absichtlich unvollständig und ohne eine tiefere Bedeutungsebene nicht richtig interpretierbar, um die Formel für einen Uneingeweihten wertlos zu machen. Naheliegenderweise kann eine Formel immer nur eine explizite Bedeutung tragen. Um die explizite Bedeutung zu begreifen, ist es nur notwendig, die Sprache ausreichend gut zu beherrschen.

Suggestiv: Die suggestive Bedeutung einer Formel liegt im Klang ihrer Aussprache. In jeder Lehre werden mehr oder weniger große Anstrengungen unternommen, daß alleine die Rezitation der Formel (ohne jedes Verständnis für ihren Inhalt) schon eine geistige Verbindung mit der Ebene, auf der die Formel wirken soll, herstellt. Um die suggestive Bedeutung zu erleben, muß man die Formel korrekt ausgesprochen hören, wozu es aber nicht nötig ist, die Sprache selbst zu können. Jede Formel kann auch nur eine suggestive Bedeutung haben.

Allegorisch: Hier ist das Vorhandensein einer Nebenbedeutung offensichtlich und klar für jeden, der nur grob Ahnung von der Lehre hat. Es werden einfach Anspielungen auf





bekannte Symbolik und ihre Eigenschaften im Text verwendet. Allegorische Bedeutungen sind ziemlich häufig in Formeln, da sie sehr einfach in den Text einzubringen sind.

Obscur: Unter einer obskuren Bedeutung versteht man einen Abschnitt im expliziten Text, der andeutet, daß mehr als nur eine Bedeutung in ihm steckt, aber eine gute Kenntnis von Symbolik erfordert, um zu erkennen, was. So kann z.B. die Wortwahl einer Textstelle ungewöhnlich sein, so daß die Worte alle in eine bestimmte Symbolgruppe gehören, oder der Abschnitt kann teilweise ein Zitat aus einem anderen Text sein, der große Bedeutung für die Lehre hat. Wichtig ist festzuhalten, daß eine obscure Stelle als solche bereits in der expliziten Bedeutung erkennbar ist, ohne diese zu zerstören.

Okkult: Eine okkulte Bedeutung hat eine Textpassage, wenn in ihrer Schreibweise, Anordnung Wortwahl etc. sehr viel Symbolik eingeht, dies aber nicht weiter auffällt. So kann ein Text z.B. in fünf Blöcke unterteilt sein, dies deutet darauf hin, daß die Zahlensymbolik der fünf eine Rolle spielt.

Kryptisch: Die kryptische Bedeutung einer Passage erschließt sich dem Magier erst nach langer Suche. Sie ist tief verborgen in der expliziten Bedeutung und gibt keinen Hinweis darauf, daß sie existiert. Hier helfen Techniken wie jedes n-te Wort zu lesen, oder die Anfangsbuchstaben jedes Satzes zu einem Wort zusammenzufassen und so weiter. Die Regeln, nach denen kryptische Bedeutungen in einer Formel eingebracht werden können, gehören zum geheimen Wissen einer jeden Lehre. Auch die Schrift dient hier oft zur Codierung einer weiteren Bedeutung.

Enigmatisch: Gibt eine Passage der expliziten Bedeutung keinen Sinn, deutet dies auf eine enigmatische Bedeutungsebene hin. Hier ist ein tiefer Sinn im scheinbar banalen verborgen, doch er kann nicht logisch untersucht werden, sondern der Magier muß sich von der Stimmung der Stelle einfangen lassen und über ihre Bedeutung meditieren, dies ist die einzige Chance, die Bedeutung zu erfassen.

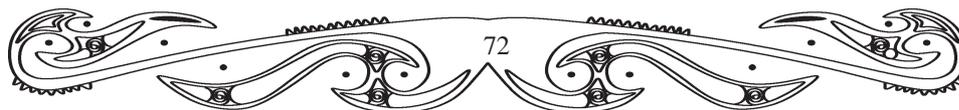
Arkan: Eine arkane Bedeutung ohne Hilfe zu entdecken ist so gut wie unmöglich. Wie die kryptische ist sie im Text verborgen, doch selbst wenn man sie gefunden hat, gibt sie, gleich der enigmatischen, keinen offensichtlichen Sinn, so daß der Magier geneigt ist, seinen Fund wieder zu verwerfen und sich einer anderen Deutung zuzuwenden. In sehr alten Formeln finden sich oft arkane Bedeutungen, die keinem lebenden Magier, der diese Formeln verwendet, bekannt sind.

Funktionelle Bedeutungsebenen

Teilt man die Bedeutungsebenen einer Formel danach ein, welche Funktion sie haben, kommt man zu einer anderen Liste. Hierbei ist es wichtig, daß die beiden Einteilungen unabhängig voneinander sind — jede im Folgenden aufgeführte Funktion kann explizit, kryptisch oder irgendwie anders im Text sein — für ihr Funktionieren ist das egal. Obwohl es nicht ganz der Wahrheit entspricht, werden wir aus Gründen regeltechnischer Einfachheit die Vereinbarung treffen, daß jede geheime Bedeutungsebene auch nur eine Funktion haben kann. Die Bedeutungsebenen im Einzelnen sind:

Rituell: Die rituelle Bedeutung gibt an, was das Ritual eigentlich bewirken soll. Sie gibt





die zugrundeliegende Idee vor und führt sozusagen durch das Ritual, alle anderen Bedeutungsebenen dienen nur noch zur Ausschmückung, Erläuterung und Verstärkung von ihr. Hierbei kann es allerdings vorkommen, daß es mehrere (auch widersprüchliche) rituelle Bedeutungsebenen gibt — es ist dann Sache des Magiers, eine Interpretation zu finden, die der ganzen Formel gerecht wird. Ein späterer Abschnitt wird sich mit typischen Ideen der rituellen Ebene und ihrer Formulierung befassen.

Suggestiv: In gewisser Weise hat die suggestive Bedeutungsebene eine besondere Stellung, denn sie ist die einzige, bei der Funktion und Auftauchen im Text immer gekoppelt sind. Sie dient immer dazu, eine gewisse Stimmung zu erzeugen und kann niemals andere Bedeutung tragen.

Symbolisch: Die symbolische Bedeutungsebene steht in enger Beziehung zu den seitlichen Säulen im Tor des Universums. Hier finden sich jeweils die Symbole angedeutet und ausgeführt, die dann an den Stationen auftauchen, dieser Teil der Formel ist es, den der Magier befähigt, diese Stationen zu erreichen oder zu meistern.

Paradox: Eine paradoxe Bedeutungsebene trägt ein in sich widersprüchliches Bild. Dies wird dann wichtig, wenn die Formel einen der waagrechten Pfade berührt, dann nämlich tauchen direkt paradoxe Ideen im Ritual auf. Es ist nicht notwendig, an dieser Stelle in der Formel eine paradoxe Bedeutungsebene zu finden, aber es erleichtert die Sache, weil der Magier dann an dieser Stelle gleichsam schon vorgewarnt ist und das Bild und die Idee vorher schon studieren kann. Abgesehen davon ist das Paradoxon dann etwas, was der Formel zu eigen ist, nicht etwas, auf das der Magier unvorbereitet stößt und dann im Ritual damit zurechtkommen muß.

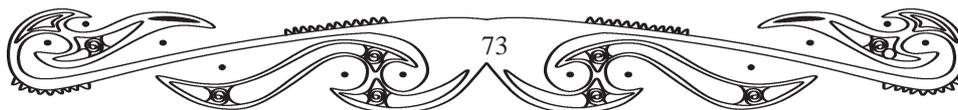
Mystisch: Eine mystische Bedeutungsebene spricht von einem der großen Geheimnisse einer Lehre. Sie ist nur schwer in Worte zu fassen, deshalb tauchen hier tiefe, symbolische Bilder und Zusammenhänge auf. Wenn der Magier diese Bedeutungsebene verstanden hat, dann hilft sie ihm, wenn er sich im oberen Teil der Glyphe bewegt, wo die Lehren alle bedeutungslos werden. Mystische Bedeutungsebenen voll zu erfassen benötigt oft mehrere Jahre an Meditation über dieses Thema.

Die innere Bedeutung

Wenn der Magier also jetzt die Formel entschlüsselt hat und die Funktion der Bedeutungsebenen, die in der Formel vorkommen, verstanden hat, dann kann er den letzten Schritt gehen und die innere Bedeutung verstehen. Die innere (oder wahre) Bedeutung einer Formel ist nichts anderes als alle rituellen Bedeutungen, interpretiert im Licht aller anderen Bedeutungsebenen. Alleine die innere Bedeutung drückt aus, was das Ritual letztlich bewirkt, das heißt, das Ergebnis ist nicht nur von der Formel abhängig, sondern auch von der Ansicht des Magiers, was sie bewirkt. Insbesondere kann die Idee der inneren Bedeutung radikal verschieden sein von der expliziten Bedeutung, was das Ritual in den Händen eines Unerfahrenen völlig unbrauchbar macht. Ein Beispiel soll alle diese Unterschiede erläutern helfen:

Beispiel: Betrachten wir eine Bannformel für Dämonen auf Kyrenai. Ihre explizite Bedeutung ergibt sich aus der Übersetzung — in fünf Textblöcken werden die Dämonen





jeweils mit sechs verschiedenen Bannflüchen bedacht. Sofort fällt die okkulte Bedeutungsebene auf — die fünf Blöcke entsprechen der Zahl fünf, die in der Zahlenmystik der Anrufungen der Finsternis für Bannen steht. Dies deutet schon auf die nächste Bedeutungsebene hin (obscur): Warum gibt es dann jeweils sechs Bannflüche? In der Tat, untersucht man die Symbolik näher, dann fällt auf, daß in der ersten Gruppe der erste, in der zweiten Gruppe der zweite etc. aus der Reihe fallen — ihre Symbolik deutet nicht auf ein Bannen von Erzdämonen, sondern auf ein Bannen von Dämonenherrschern. So kommt man also zu zwei rituellen Bedeutungen — Bannen von Erzdämonen mit der korrekten Symbolik und Bannen von Dämonenherrschern mit ihrer eigenen Symbolik. Aber — das Spiel ist noch nicht vorbei. Wählt man aus dem ganzen Text immer jedes siebte Wort aus (sieben ist die Zahl der Höllen), dann ergibt sich eine Formel, deren Sinn die Anrufung eines Tores *Azeroth* ist, eine kryptische Bedeutung. Nimmt man von dieser Formel wieder jeweils den ersten Buchstaben (kryptische Bedeutung), dann findet man wieder dreimal das Wort *Azeroth*, dies ist wieder eine okkulte Bedeutung (die Drei symbolisiert einen Pakt — der Magier, der Dämon und das Gesetz des Pakts bilden eine Dreiheit). Schließlich — nimmt man aus jedem dritten Wort der ganzen Formel jeden dritten Buchstaben, schreibt das alles zusammen und wählt daraus jeden siebten Buchstaben, dann findet man den geheimen Namen, bei dem das Tor anzurufen ist. Die innere Bedeutung der Formel ist also die folgende: Rufe ein Tor *Azeroth* bei seinem geheimen Namen an, dadurch gewinnst du Macht, um mit geringeren Bannflüchen sowohl Dämonenherrscher als auch Erzdämonen zu bannen. (Das Paradoxon, daß man Anrufen muß, um zu bannen, ist diesem Ritual intrinsisch.) Das Ritual, durchgeführt nach seiner expliziten Bedeutung ist sicher nicht stark genug, einen Erzdämon zu bannen, das Ritual, das sich ergibt, wenn man alle Ebenen verfolgt, ziemlich sicher schon. (In dieser Betrachtung haben wir allegorische Bedeutungsebenen und insgesamt funktionelle Ebenen nicht berücksichtigt).

Warum verwendet man, wie in dem Beispiel, eine so komplizierte Konstruktion, anstatt einfach zuerst das Tor *Azeroth* anzurufen und dann die Bannungen zu sprechen? Nun, wenn man es so macht, dann besteht kein innerer Zusammenhang zwischen der Anrufung vorher und der Bannung nachher. In Form des zitierten Rituals ist all das in symbolischer Form ausgedrückt. Die doppelte Bannung (symbolisch fünf) gehorcht einem Gesetz (der Drei). Das Gesetz dieses Gesetzes (dritter Buchstabe des dritten Wortes) ist durch eine Anrufung gegeben (siebter Buchstabe), und all dies ist in den Text hineingewoben. Auf hardisch könnte man diese Idee vielleicht anders ausdrücken, aber auf Kyrenai sind diese Zahlenverhältnisse die beste Möglichkeit, einen inneren Zusammenhang zwischen einzelnen Teilen des Rituals herzustellen.

2.3.2 Die Idee eines Rituals

Bisher haben wir nur allgemein darüber geredet, was denn nötig ist, um einen Zauber zu formulieren, was die Magie dahinter ist, und was der Magier tun muß, um ihn auszulösen. Dabei haben wir die Frage, was es denn nun eigentlich für Zauber gibt, völlig außen vor gelassen. Beschäftigen wir uns nun im folgenden damit.





Die Formelsprache

Was tut ein Zauber? Was ist prinzipiell formulierbar, was er tun soll? Dies sind die Fragen, mit denen wir uns jetzt als erstes auseinandersetzen. Was ein konkreter Zauber tut, ist ja bekanntlich in der inneren Bedeutung der Formel dargelegt. Um diese unabhängig von der konkreten Lehre und magischen Sprache zu untersuchen, verwenden wir einen Trick, der uns schon einmal gute Dienste geleistet hat und führen wieder eine Metasprache zur Beschreibung ein — die Formelsprache. Sie redet darüber, welcher Sinn in einer Formel steckt. Wie in der Metamagie halten wir dabei fest, daß die Formelsprache nicht die einzige mögliche Beschreibung ist, sondern nur eine unter vielen, für die wir uns entschieden haben, weil die meisten Ideen, von denen wir reden wollen, in ihr einfach sind. Was für Eigenschaften hat die Formelsprache also? Sie bewegt sich nahe an der Alltagssprache, getreu der Devise *Was gesprochen werden kann, kann auch getan werden!*, sie verwendet zum Teil (dort, wo es sich nicht vermeiden läßt), die Terminologie der Lehre und ist ansonsten frei.

Das Grundgerüst — Intention und Objekt

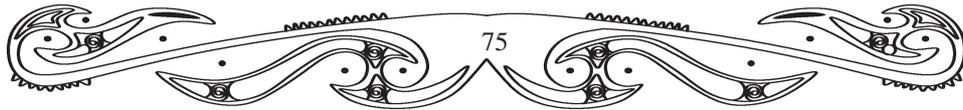
Intention und Objekt bilden eine grundlegende Einheit, den minimalen Zauber. Nichts ist einfacher: *Rufen* — *Feuer* drückt deutlich die Idee des Rituals aus — Feuer soll gerufen werden. Dabei haben die beiden Teile die folgende Struktur:

Objekt: Das Objekt ist das Ziel des Zaubers. Es muß immer Teil der Ideenwelt der magischen Lehre des Zaubers sein, etwas anderes ist hier nicht möglich. Für hardische Magie besteht das Objekt z.B. aus einem oder mehreren wahren Namen, für die Lehre der Kräfte aus einer Kraft, für die Anrufungen der Finsternis aus Dämonen, Toren und Siegeln — jede Lehre beschreibt die Welt (oder einen Ausschnitt davon) in anderen Begriffen, und nur diese sind der Magie zugänglich. So ist es für einen Harden ein leichtes, Regen herbeizurufen, weil der Regen mit seinem wahren Namen in der hardischen Lehre vorkommt. Nicht so in der Lehre der Kräfte. Hier beinhaltet die gleiche Tat ein schweres Studium für den Grund des Regens (Kondensation), und erst dieser Prozeß kann in Kräften beschrieben werden und so der Magie zugänglich gemacht werden.

Intention: Die Intention steht in gewissem Sinn außerhalb der Lehre und gehört der Metasprache an. Es beschreibt, was der Zauber eigentlich *tut*. Natürlich ist die Wahl der Intention durch die Lehre eingeschränkt — sowohl einem hardischen Magier als auch einem Anhänger der Lehre der Kräfte wäre der Gedanke fremd, etwas neu zu erschaffen. Außerdem ist die Intention dadurch eingeschränkt, daß es nicht etwas aussprechen soll, was in der Lehre schon vorhanden ist, denn die Intention ist der Schwachpunkt der Formel, der Teil, der nicht automatisch so in der Welt abläuft, sondern der in einem gewissen Sinn übernatürliche Teil der Idee. Daher gibt es keine Formel des *Anzündens*, sondern immer nur ein *Rufen Feuer* oder das Äquivalent dazu — keine Lehre beschreibt, wie denn Anzünden gehen soll, aber sehr viele, was Feuer ist, und Rufen ist eine sehr einfache Idee.

Das Objekt ist also nicht weiter charakterisierbar — wir müssen bis zur regeltechnischen Beschreibung der Lehren warten, um hierüber mehr zu erfahren. Über die Intention hin-





gegen können wir weitere Aussagen machen. Wenn es keine Formel des *Anzündens* gibt, welche Formeln gibt es dann? Nun, eine (wenn auch unvollständige) Liste aller gebräuchlichen Intentionen kann man angeben, wobei zu beachten ist, daß nicht in jeder Lehre alle diese Ideen zur Verfügung stehen.

Rufen/Vertreiben: Dieses erste Gegensatzpaar wird benutzt, um Kräfte und Wesen zum Magier hin oder von ihm weg zu bringen, wobei dies den Kräften und insbesondere den Wesen weitgehende Freiheiten läßt, in welcher Form sie sich manifestieren bzw. wie und wohin sie wieder gehen, wenn sie vertrieben werden. Rufen und Vertreiben sind mit die häufigsten gebrauchten Formeln überhaupt.

Evozieren/Bannen: Im Unterschied zu einer Anrufung verschiebt eine Evokation das Gewicht deutlich zu Gunsten des Magiers. Evokationen lassen der gerufenen Kraft oder dem Wesen möglichst wenig Freiheit, wie und wann sie erscheinen wollen, sondern versuchen sie zu den Bedingungen des Magiers zu zwingen (*Ich rufe dich, vor mich, hierher, in deutlicher und ansehlicher Gestalt. . .*). Ebenso ist ein Bann viel deutlicher in den Zwängen, die er seinem Ziel auferlegt — ein gebanntes Wesen hat nicht mehr die Freiheit, einfach den Magier zu verlassen, sondern bekommt deutlich ein Ziel vorgegeben. Formeln des Evozierens und des Bannens werden viel im Umgang mit Dämonen verwendet.

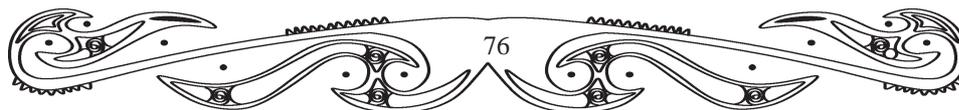
Invozieren/Entlassen: Die Invokation ist in gewissem Sinn eine Erweiterung des Rufens in eine andere Richtung — hier macht der Magier seinen Geist frei und versucht, Kontakt mit der Kraft oder Wesenheit zu bekommen, die er invozieren möchte. Diese wirkt dann durch ihn hindurch, ohne daß sie wirklich herbeigerufen würde. Eine Invokation ist, bildlich gesprochen, eine höfliche Einladung, genauso wie die Entlassung mehr ein Dank und ein Abschiedsgruß ist. In beiden kann kein Zwang vorkommen, sondern eher nur Ehrfurcht.

Finden/Verbergen: Finden und Verbergen ist das zweite große Gegensatzpaar. Hier geht es um das Auffinden verborgener Objekte oder höchstens um den Zugang zu Wissen, Wissen selbst kann aber durch diese Formeln nicht erworben oder einem anderen genommen werden. Ob die Formeln dazu dienen, den Magier unsichtbar zu machen oder einfach eine verlorene Ziege wiederzufinden — es gibt reichliche Anwendungsgebiete.

Erkennen/Täuschen: Erkennen hat den Zweck, Wissen (oder die Wahrheit) über eine Sache zu erlangen. Umgekehrt dient Täuschen dazu, ebendies zu verhindern, indem dem Suchenden Wissen vorgemacht wird, das nicht real ist. Erkennen ist grundsätzlich sehr weit zu fassen, aber: Dinge, die in Wirklichkeit kompliziert sind (das Universum) werden durch eine Formel des Erkennens auch nicht einfacher — das Verstehen von Wissen und Wahrheit bleibt immer dem Magier überlassen.

Erinnern/Vergessen: Im Unterschied zu Erkennen dient Erinnern dazu, Wissen, das man schon einmal erworben hat (und sei es in einem früheren Leben) wieder in Erinnerung zu rufen. Fast die häufigste Anwendung dieser Formel ist es, Erinnerungen des Volkes oder der Familie wieder zu Tage zu rufen. Umgekehrt dient Vergessen dazu, Wissen aus dem Bewußtsein wieder ins Unterbewußtsein zu stoßen. Wichtig ist jedoch, daß Wissen hierbei nie vernichtet werden kann.





Öffnen/Schließen: Diese beiden Formeln braucht man nicht so sehr, um mit Türen zu-rechtzukommen, sondern ihre Hauptanwendung besteht darin, Pforten zu anderen Existenzebenen zu erschaffen oder wieder zu beenden. In diesem Sinn sind die Begriffe sehr allgemein, wichtig ist aber, daß immer eine Art von Durchgang darin vorkommt, durch den der Magier oder andere dann gehen können, man kann z.B. nicht einfach einen Feind 'öffnen', in der Hoffnung, daß er dann stirbt.

Binden/Lösen: Das Binden und Lösen ist eine sehr allgemeine Kunst. Hier geht es immer darum, zwischen zwei Dingen eine Beziehung herzustellen, die aber auf nicht sehr vielen Ebenen existiert. Wichtig ist, daß die beiden Dinge dadurch nicht eins werden. Ebenso kann keine Formel des Lösens ein Ding, das vorher eins ist, zerteilen, sondern nur eine bestehende Bindung auflösen.

Verweben/Entweben: Verweben und Entweben ist ähnlich dem Binden und Lösen, nur daß hier sehr viele Verbindungen zwischen zwei (oder mehreren) Dingen geschaffen werden. Daher verbindet das Verweben immer besser als ein bloßes Binden. Auch durch verweben können die Unterschiede zwischen zwei Dingen nicht aufgehoben werden, es entsteht aber etwas neues aus ihnen, nämlich das Gewebe.

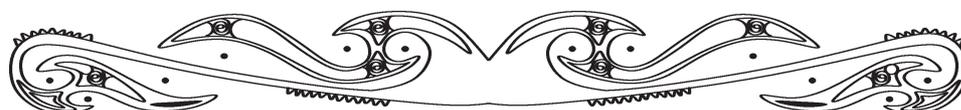
Teilen/Vereinen: Teilen und Vereinen sind das Gegensatzpaar, das getrennte Dinge in eines verwandeln und umgekehrt. Dies ist die (nach der Formgebung) stärkste Methode, mehrere Dinge zu verbinden, aber der Nachteil ist, daß die Dinge ihre Identität nicht behalten können — zwei Ideen, die vereint wurden, existieren danach nicht mehr, statt dessen gibt es nur noch ihre Vereinigung.

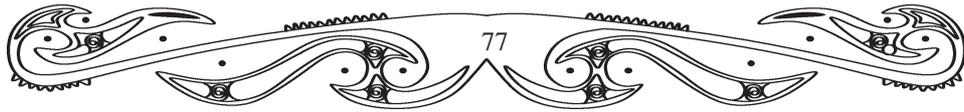
Erschaffen/Zerstören: Viele Lehren haben dieses Paar nicht, denn sie halten die Realität für vollständig und es daher für bloße Vermessenheit des Magiers, etwas aus sich heraus neu erschaffen zu wollen oder etwas unwiederruflich aus dieser Schöpfung zu entfernen. Andere Lehren haben da weniger Skrupel, und insbesondere bei flüchtiger Magie wie Illusionen oder der schnellen Einwirkung einer Kraft stellt sich das Problem in philosophischer Hinsicht auch nicht.

Lenken: Das Lenken wirkt auf eine Kraft oder allgemeiner auf ein Ding, das nicht selbst denken kann. Lenken kann man einen Wind, oder den Fluß von Magie, nicht aber einen anderen Menschen oder einen Dämon. Dabei sind die Grenzen, die dem Ding gesetzt sind, durch das Lenken nicht aufgehoben — ein Gewitter kann auch durch Lenken nicht dazu gebracht werden, einen Feuerregen zu produzieren.

Bezaubern: Die Einstellung von denkenden Wesen zum Magier läßt sich durch eine Bezauberung verbessern. Danach ist es nicht so, daß das Wesen augenblicklich jeden Wunsch des Magiers erfüllt, aber es hat eine positivere Einstellung zum Magier als vorher, und abhängig von der Stärke der Formel geht damit auch ein gewissen Maß an Kontrolle einher.

Befehlen: Die einfachste Form, ein denkendes Wesen kontrolliert zu beeinflussen ist das Befehlen. Hier wird das Wesen gezwungen, einem Kommando des Magiers wörtlich Folge zu leisten, die innere Einstellung des Wesens wird durch einen Befehl aber nicht im geringsten verändert, und nach Erfüllung des Befehls ist es wieder frei zu tun, was es will. Befehlen wird oft im Umgang mit niederen Dämonen oder Elementarwesen verwendet, es ist aber immer eine riskante Option. Auf nicht denkende Dinge hat die Formel keinen Einfluß.





Kontrollieren: Kontrollieren wirkt ebenfalls nur auf denkende Wesen. Hier kommt es zu einem ständigen Kampf der Geister — solange sich der Magier drauf konzentriert, kann er sein Opfer lenken wie eine Marionette, läßt er aber in seiner Konzentration nach, so ist das Opfer wieder frei. Eine Anwendung der Formel ist es, durch die Augen von Tieren zu sehen und in ihrem Körper Erkundungen zu gehen.

Gebieten: Eine Formel des Gebietens ist das mächtigste Werkzeug des Magiers für die Beherrschung von sowohl Wesen als auch Dingen. Sie etabliert den Magier als Meister über das Ziel seiner Magie — ein von dieser Formel betroffenes Wesen muß sowohl jedem Befehl des Magiers folgen, als auch seine Einstellung verändert sich in einer Weise, daß es von sich aus versucht, dem Magier zu nutzen. Im Umgang mit Dämonen ist dies die sicherste Formel, allerdings auch die, die am meisten Stärke benötigt.

Fesseln: Das Fesseln dient dazu, ein anderes Wesen bewegungs- und insbesondere handlungsunfähig zu machen. Oft wird die Formel auf einen anderen Magier gesprochen, wenn man ihn nicht töten will; richtig verwendet führt sie dazu, daß er unfähig dazu wird, Magie zu verwenden.

Abwehren: Formeln des Abwehrens haben die Aufgabe, den Magier vor einer Bedrohung zu verteidigen, die ihn angreift. Im Unterschied zu Bannen, das sozusagen präventiv wirkt, macht Abwehren nur Sinn, wenn die Bedrohung schon da ist.

Mit diesen Regeln lassen sich schon eine ganze Reihe von Ideen formulieren. Betrachten wir ein paar Beispiele, indem wir im hardischen anfangen. Hardische Objekte sind oft durch wahre Namen gegeben, d.h. *Rufen* — *Nordwind*, wobei *Nordwind* für den wahren Namen des Nordwinds an eben jener Stelle, an der der Magier die Formel wirkt, steht, bringt Wind auf, *Finden* — *Name* lokalisiert eine Person, deren wahren Namen der Magier kennen muß und *Verbergen* — *Name* macht den Magier unsichtbar, wenn er seinen eigenen wahren Namen verwendet. Eine Kombination wie *Erschaffen* — *Feuer* ist im hardischen nicht möglich, weil dem hardischen Magier die Idee fremd ist, daß er selbst es in der Hand hat, etwas neues in der Welt aus sich heraus zu erschaffen.

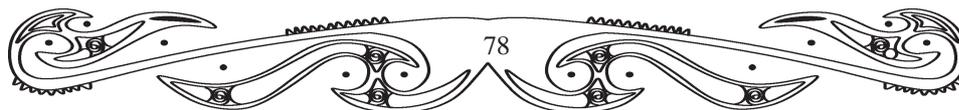
Erste Grammatik, Arten von Formeln

Die Formulierung einfacher Ideen wie *Rufen* — *Feuer* mag ja ganz nett sein, aber der Gebrauch von Magie besteht auch aus Kombinationen dieser Ideen. Außerdem müssen wir dann noch betrachten, welche Ideen jetzt explizit in einer Formel enthalten sind und welche durch die Kombination verschiedener Formeln entstehen. Wenden wir uns diesem Punkt zuerst zu:

Man kann, je nach ihrem Verwendungszweck, *einfache*, *spezielle* und *besondere* Formeln unterscheiden.

Einfache Formeln: Formeln ohne jeden Bezug zum Kontext nennt man einfach. Das bedeutet, wenn man eine Formel *Rufen* hat, dann kann man damit rufen, was man möchte — einen Dämon, ein Erdbeben, Wind, Regen, Feuer, die Formel ist für all diese Dinge gleich gut. Darin liegt auch ihre größte Schwäche — die Formel kann so gut wie keine Symbolik in ihren weiteren Bedeutungsebenen beinhalten, sie kann





keine Stimmungen übertragen und keine metaphysischen Gesetze nutzen, denn all diese Dinge benötigen Information darüber, was gerufen werden soll. Daher gibt es in der praktischen Magie so gut wie keine einfache Formel, sie sind aber ein nützliches Mittel um zu erkennen, wie die komplizierten Formeln aufgebaut sind.

Spezielle Formeln: Diese Art von Formeln lebt in einem gewissen Kontext. Das bedeutet, eine Formel *Rufen* kann jetzt z.B. nur noch dazu benutzt werden, um Dämonen zu rufen. Hiermit verwandelt sich die Schwäche der allgemeinen Formeln in eine Stärke — jetzt kann Symbolik verwendet werden, soll die Formel Stimmung erzeugen, die zu der geplanten Operation passt. Daraus folgt, daß die spezielle Formel um so mächtiger sein wird, je enger ihr Kontext eingeschränkt ist. Dies ist die häufigste Art, Formeln zu verwenden.

Besondere Formeln: Wenn der Kontext einer Formel extrem eingeschränkt ist, dann kann eine besondere Formel entstehen. Sie dient dazu, mehrere häufig gebrauchte spezielle Formeln, die man hintereinander ausführt, in einem Guß zu strukturieren und aufeinander zu beziehen. Um bei dem obigen Beispiel zu bleiben: Das komplette Anrufungsritual eines speziellen Dämons mit dem Bannkreis, der Öffnung des Tores, der Anrufung, der Fesselung und der abschließenden Bannung stellt eine besondere Formel dar. Es versteht sich von selbst, daß diese Art, eine Formel zu verwenden, die mächtigste von allen ist. Da sie aber sehr spezialisiert ist und nur immer auf einen oder sehr wenige Fälle paßt, werden Formeln dieser Art nur für besondere Gelegenheiten geschrieben.

Um später bei Beispielen gleich klar zu machen, von welcher Art von Formeln die Rede ist, verwenden wir die folgenden Konventionen: Allgemeine Formeln werden kursiv geschrieben (*Rufen*). Spezielle Formeln bekommen zusätzlich noch einen Anhang, der ihren Bedeutungsumfang beschreibt (*Rufen/Elementarkräfte*). Besondere Formeln werden so weit umrahmt, wie der Geltungsbereich der besonderen Formel ist:

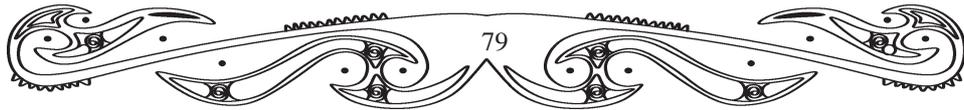
Rufen/Tore — Tor erste Hölle + Rufen/Dämonen — Samael +

Hier finden wir gleich die Überleitung zum zweiten Thema – die Bedeutung der beiden '+' . Solange man immer nur eine Formel kombiniert, ist klar was zu tun ist — die Idee wird ausgeführt, danach soll die Magie gewirkt werden, indem die Operation geerdet wird. Reiht man aber mehrere Formeln aneinander, so ist dies nicht mehr so klar, wann die Erdung zu erfolgen hat. In diesem Fall gibt es die folgenden Möglichkeiten, mehrere Ideen in einer großen Formel zu wirken (dabei ist es nicht nötig, daß es sich um eine besondere Formel wie im oberen Beispiel handelt):

Erden (+): Nach Formulierung der Idee kann die Operation sofort geerdet werden, dadurch wird Magie wirksam. Im obigen Beispiel ist dies nötig, da zuerst ein Tor da sein muß, ehe der Dämon einen Ruf überhaupt vernehmen kann.

Präsenz (:): Eine Kraft kann, wenn sie gerufen wurde, wieder an den Rand des Bewußtseins des Magiers gelegt werden, der sich dann zuerst mit etwas anderem beschäftigt, um sie später wieder aufzunehmen. Soll z.B. eine alchemistische Verbindung zweier Elemente stattfinden, dann kann man zuerst das eine rufen, präsent halten, dann das andere und schließlich auf beide *Vereinen* wirken lassen.





Gleichzeitig: Ein sehr fähiger Magier ist imstande, gleichzeitig mehrere (in gewissem Sinn verwobene) Formeln auszuführen. Dies bedeutet, daß alle Ideen zur gleichen Zeit in ihm entstehen und sich daher auf viel kompliziertere Weise gegenseitig durchdringen als anders möglich. In der Notation werden diese Ideen übereinander geschrieben. Die nächste Erdung wirkt dann für alle diese Ideen gleichzeitig.

Warum würde man etwas anderes wollen, als alle Magie gleich zu erden? Nun, es gibt viele Rituale, bei deren Einleitung Kräfte angerufen werden, die gegensätzlicher Natur sind (die Elemente). Ruft man sie der Reihe nach an und erdet sie gleich, so erzeugt man ein Ungleichgewicht, daß die Kräfte letztlich zerstören kann, bevor sie wirken. Ruft man sie nur in Präsenz, ohne sie zu erden, so ist dieser Effekt zwar schwächer (weil ja nur die Ideen präsent sind), aber immer noch vorhanden. Erst wenn alle Ideen gleichzeitig gerufen werden, herrscht zu jedem Zeitpunkt perfekte Symmetrie und die Magie kann sich ungestört entwickeln.

Erweiterungen — Requisit, Taxis und Topos

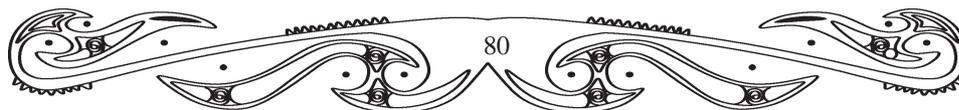
Nun gibt es in der Formelsprache noch einige andere Elemente, die helfen, die innere Bedeutung einer Formel zu beschreiben. Diese sind das Requisit, die Taxis und der Topos. Sie werden in folgenden Bedeutungen verwendet:

Requisit: Das Requisit beschreibt, *mit Hilfe von was* oder *unter Vermittlung von welcher Kraft* eine mit Intention — Objekt beschriebene Formel wirken soll. Man kann also sagen, daß das Requisit die Magie in gewissem Sinne kanalisiert, aber auch katalysiert. Ein Beispiel mag das erläutern: *Verbergen — Magier durch Nebel*, wobei *Nebel* das Requisit ist, hat die Bedeutung, daß der Magier unsichtbar werden soll, aber nicht irgendwie, sondern er soll im Nebel verschwinden. Auf diese Art und Weise kann auch ein materieller Focus in die Idee der Formel eingebracht werden: *Rufen — Dämon durch Spiegel* ruft einen Dämon in einen vorbereiteten Spiegel, so daß der Magier mit ihm in Verbindung treten kann. Ebenso kann das Requisit den Gedenkenweg des Magiers lenken: *Erkennen — Zukunft durch Traum* wird ihm einen Traum verschaffen, in dem er Hinweise auf seine Zukunft finden kann.

Taxis: Das Wort Taxis wird hier in der Bedeutung 'gegebene Ordnung' verwendet. Die Taxis dient dazu, in der Formel Autorität über die gerufenen Kräfte und Wesen zu erlangen. Die jeweilige Taxis muß natürlich auch ihre Autorität aus der entsprechenden Lehre haben — der Magier muß, mit anderen Worten, verstehen, was ihm denn nun eigentlich Macht gibt. So kann ein Magier z.B. *Befehlen — Dämon durch Macht von Namen* verwenden, um den Namen eines Dämons als Angelpunkt eines Zaubers zu verwenden, der ihn kontrollieren soll. In religiös motivierter Magie wird die Taxis dann auch nahezu immer der oberste Gott des Magiers sein, in eher naturphilosophischen Ansätzen wird es sich um die Formulierung eines Naturgesetzes handeln, das hängt von der Lehre ab. Kernpunkt ist, daß der Magier davon überzeugt ist, daß ihm die Taxis tatsächlich Autorität verleiht.

Topos: Der Topos beschreibt den Wirkungsbereich der Magie. In vielen Fällen ist dieser offensichtlich oder schon durch das Objekt gegeben (*Öffnen — Tür*), aber in anderen kann es notwendig sein, zu beschreiben, wo genau denn die Magie wirken soll.





Insbesondere im hardischen ist dies von großem Wert, da die Grenzen des Gebietes der Magie genannt werden müssen. So verschafft zwar *Rufen — Regen* dem Magier abkühlung, will er es aber auf der Nachbarinsel regnen lassen, dann sollte er *Rufen — Regen auf Ismay* verwenden. In gewisser Weise dient also auch der Topos zur Focussierung der Magie, ist aber nicht, wie das Requisite, Teil des Zaubers, sondern nur sein Ziel. So nimmt *Rufen — Dämon durch Spiegel* den Spiegel als das Medium her, durch den der Dämon kontaktiert wird, *Rufen — Dämon auf Spiegel* aber versucht, den Dämon wirklich materiell in einen Spiegel zu holen.

Mit diesen zusätzlichen Elementen der Formelsprache lassen sich jetzt schon kompliziertere Ideen formulieren. Als Beispiel nehmen wir an, daß ein hardischer Magier einen Sturm in *Kerrethran*, der Bucht vor Havnor rufen möchte. Da dies ein größeres Werk ist, benötigt er als erstes einen Ansatzpunkt, um den Sturm zu rufen. Er beschließt, eine Gewitterfront vor der Insel Holp als Ausgangspunkt zu nehmen und den Sturm bei seinem wahren Namen zu rufen. Da er sich in hoher Magie auskennt, will er ihm mit Hilfe der Macht der *Ëa* gebieten. Die resultierende Formel in der Formelsprache lautet dann möglicherweise:

*Rufen/Sturm — (wahrer Name) durch (Sturm vor Holp):
Gebieten/Naturmächte — Sturm durch Macht von Ëa auf Kerrethran +*

wobei hier speziellen Formeln der Vorzug vor besonderen gegeben wurde. Der Grund dafür ist einfach, daß es in der *Ëa* so viele verschiedene Namen gibt, daß es im allgemeinen keinen Sinn macht, für eine Anrufung jedes Namens eine besondere Formel zu entwickeln.

Vollendung

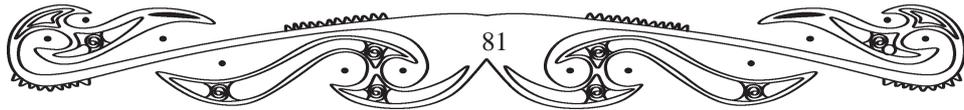
Ihre vollständige Macht erhält die Formelsprache jetzt endgültig durch folgende Modifikation: *Das Ergebnis einer Formel in der Formelsprache darf wieder an passender Stelle als Objekt, Requisite, Topos oder Taxis eingesetzt werden.* Warum stellt das etwas neues dar? Nun, das Ergebnis einer Formel ist nicht notwendigerweise ein Bestandteil der ursprünglichen Ideen der Lehre. Zum Beispiel sehen die Anrufungen der Finsternis als Mittel, Macht über einen Dämon zu bekommen, die Kenntnis seines wahren Namens und seines Siegels vor. Ein Magier, der diesen Namen nicht kennt, aber vielleicht den Namen und die Siegel eines mächtigeren Dämons kann sich dennoch der Dienste des erwünschten Dämons versichern, indem er seine Autorität anders etabliert. Angenommen, der Magier möchte Apollyon rufen, verfügt aber nur über (geringere) Namen und Siegel von Lillith. Die Idee ist, die Gewalt über den niederen Dämon nicht aus sich selbst heraus zu nehmen, sondern in Namen von Lillith, seiner Herrin, zu handeln, die dazu wohl eher zu zwingen ist, als den Wunsch des Magiers selbst zu erfüllen.

Die folgende Konstruktion in der Formelsprache erfüllt diesen Zweck:

*Rufen/Apollyon — Apollyon: Gebieten/(Reich der sklavischen Begierden) — Apollyon durch Macht von
(Rufen/Lillith — Lillith : Gebieten/Lillith — Lillith durch Macht von Siegel, Name)+*

An diesem Beispiel ist auch schön zu erkennen, wie spezielle und besondere Formeln für eine Operation gemischt werden, um den gewünschten Zweck zu erzielen.





Ein paar Bemerkungen allgemeiner Natur sollen diese Betrachtungen über die Formelsprache schließen. Natürlich ist die verwendete Notation längst nicht so stimmungsvoll, wie man das von einer Sprache, die beschreibt, was die Idee einer Formel ist, erwarten sollte. Andererseits stellt sie eine sehr schnelle Möglichkeit dar, den Inhalt einer Formel komplett mit den wichtigsten Bedeutungsnuancen festzuhalten — wenn jemand seine Formeln ausführlicher notiert, umso besser! Aber um schnell zu diskutieren, was der Inhalt einer magischen Operation ist, aus welchen einzelnen Schritten sie zusammengesetzt ist und welche wie schwer und mächtig eine Formel ist, ist die Formelsprache ein gutes Hilfsmittel. Sie kann jederzeit weggelassen werden, falls ein Spieler für sich eine Möglichkeit findet, die gleichen Informationen anders zu notieren.

2.3.3 Die Erschaffung von Formeln

Erschaffung von Formeln? Wäre es nicht günstiger, erst einmal zu lernen, wie man eine Formel verwendet, bevor man neue erschafft? Für den Magier schon, für den Spieler nicht so einfach. Wenn er weiß, was er tun muß, um eine Formel zu erschaffen und was darüber notiert werden muß, dann hat er gleich Übung darin, die Notation von Formeln auf seinem Charakterblatt zu lesen und schnell daraus zu schließen, was er tun muß, um die Formel zu verwenden.

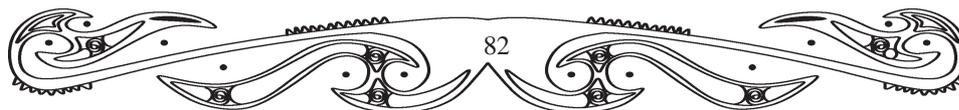
Wenn in diesem Zusammenhang die Rede davon ist, daß eine Formel erschaffen wird, so kann dies in einer ganzen Reihe von Spielsituationen entstehen. Die unwahrscheinlichste davon ist, daß der Magier eines Spielers tatsächlich eine neue Formel schreibt. Bei weitem am wahrscheinlichsten ist, daß Spielleiter und Spieler aus einer bestimmten Situation heraus entscheiden, daß es eigentlich logisch wäre, wenn der Magier über eine Formel verfügt, die nicht auf seinem Charakterbogen notiert ist. Dann ist es nötig, diese Formel schnell (wenn auch erst einmal ungefähr) zu 'erschaffen'. Ebenso ist es für Spieler und Spielleiter wichtig, die Regeln zu kennen, wenn sie in der Vorbereitung des Spiels (z.B. Charaktererschaffung) Formeln notieren (und im Fall des Spielers dann auch noch absegnen lassen).

Was und Wie?

Zuerst einmal sind die grundlegenden Fragen zu klären: Aus welcher Lehre stammt die Formel? Welche Sprache ist daher nötig? Was soll sie bewirken (z.B. Beschwörung eines Dämons)? Daraus ergibt sich die Frage: Wo auf der Glyphe des Tores soll sie ihre Macht herbekommen (Reisender der Welten)? Wie soll diese Macht eingesetzt werden (Durch ein Tor)? Mit welchen Hilfsmitteln soll sie gerufen werden (Siegel des Dämons und der Hölle)?

Nach Klärung all dieser Fragen ist es möglich, die innere Bedeutung der Formel in der Formelsprache zu notieren (*Evokation/Finsternis — Dämon. . .*). Dabei kann man sich, wenn man interessiert ist, noch der Frage zuwenden, ob die innere Bedeutung schon in der expliziten sein soll, oder verborgen, oder aus mehreren Ebenen zusammengesetzt. Es schadet nie, sich die Formel genauer zu überlegen, als die Regeln das zwingend vorschreiben!





Die Bedeutungsebenen

An dieser Stelle geht es nur um die Formel, das Ritual (Zeichen, Wahl eines Ortes etc. bleibt also außen vor). Die Frage für den Magier ist: Welche Symbolik soll die Formel enthalten? Die Frage für den Spieler ist: Welche Boni bringt die Formel? All dies liegt in den Bedeutungsebenen — erst den funktionellen und dann den geheimen.

Der erste Schritt ist, zu klären welche Bedeutungsebenen schon verbraucht wurden, als die innere Bedeutung in der Formelsprache notiert wurde. Für jede Ebene der inneren Bedeutung braucht man eine rituelle Bedeutung. Für eine spezielle oder besondere Formel benötigt man zusätzlich für jede Spezialisierung eine symbolische Bedeutung (die dann später auch Boni bringt).

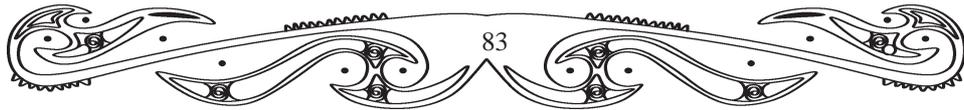
Was ist nun der Sinn dieser Einteilung in Ebenen? Funktionelle Ebenen bringen Boni für die Wirkung der Formel im Tor des Universums, insbesondere die suggestive Ebene (in der Realität) und die symbolischen (in der Astralebene). Rituelle Ebenen sind durch die Idee des Rituals bereits festgelegt und paradoxe bzw. mystische Bedeutungsebenen erleichtern die Prüfungswürfe zwischen paradoxen Stationen im Tor. Also ist es für den Magier, wenn er eine möglichst mächtige Formel erschaffen möchte, von Vorteil, möglichst viele symbolische Ebenen zu verwenden (es gibt nur die eine suggestive). Jetzt ist aber jede funktionelle Bedeutungsebene auch gleichzeitig eine geheime Bedeutungsebene, mit anderen Worten, der Symbolismus muß irgendwie in den Text eingebracht werden. Dabei ist sofort klar, daß es in den allermeisten Sprachen unmöglich ist, in einem Satz von fünf Wörtern sechs Bedeutungsebenen unterzubringen. Die Anzahl der geheimen Bedeutungsebenen, die man in einer Formel unterbringen kann, hängt also sowohl von der verwendeten Sprache als auch von der Länge der Formel ab. Tabelle 2.2 zeigt, wie viele geheimen Bedeutungsebenen maximal in einer Formel (~ 3 Minuten gesprochener Text) für die einzelnen Sprachen möglich sind.

TABELLE 2.2: Maximale Anzahl geheimer Bedeutungsebenen für die einzelnen magischen Sprachen

Maximale Anzahl Ebenen						
	Allegorisch	Obscur	Okkult	Kryptisch	Enigmatisch	Arkan
Ursprache	2	4	3	4	4	5
Dai' An	3	1	3	3	1	2
Althardisch	2	3	1	2	3	1
Llaraid	2	2	2	2	2	1
Kyrenai	2	1	3	3	1	1
Altloranisch	1	1	2	1	1	1
Altchandin.	1	2	1	1	1	1
Arian	1	1	2	1	1	1
Xul Quar	1	1	1	1	1	1

Wie man aus der Tabelle sofort erkennen kann, sind die einzelnen Sprachen höchst unterschiedlich dazu geeignet, verborgene Nebenbedeutungen zu tragen. Manche Sprachen eignen sich besser für Wortspiele (Obscur, Enigmatisch), andere hingegen besser für hinter-sinnige Buchstabenkombinationen etc. (Okkult, Kryptisch). Als Magier hat man in der





Regel aber nicht die Wahl — die Sprache ist meist durch die Lehre bestimmt.

Wie vielleicht schon aus den Beschreibungen der geheimen Bedeutungsebenen zu ersehen war, wird eine Formel nicht gerade dadurch einfacher, daß man kryptische oder gar arkane Bedeutungen einbaut. Daher ist eine Formel umso einfacher, je mehr ihrer funktionellen Bedeutungsebenen allegorisch oder obscur sind.

Wieviel Bonus bringt jetzt die Formel? Tabelle 2.3 gibt Auskunft über die maximal zu erzielenden Boni für eine funktionelle Ebene in einer gewissen Sprache. Nach Addieren aller Boni wird hierbei immer abgerundet.

TABELLE 2.3: Maximaler Bonus für Bedeutungsebenen in den einzelnen magischen Sprachen

Maximaler Bonus				
	Suggestiv	Symbolisch	Paradox	Mystisch
Ursprache	5	3	3	3
Dai'An	3	2	2	1.5
Althardisch	3	2	1.5	2.5
Llaraid	2	1.5	1.5	1.5
Kyrenai	2	1.5	1	0.5
Altloranisch	1	1	1	1
Altchandinisch	1	1	0.5	1
Arian	0	1	0.5	0.5
Xul Quar	0	0.5	0.5	0.5

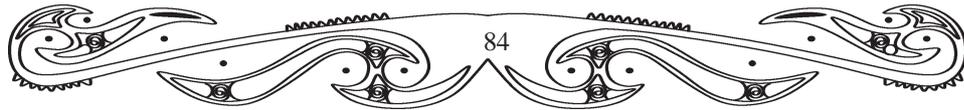
Entwickelt man also eine Formel auf Kyrenai nur unter Verwendung allegorischer Bedeutungsebenen, dann ergibt sich z.B. ein gesamter symbolischer Bonus von maximal drei Punkten. Was, wenn diese Formel nicht stark genug ist? Eine Möglichkeit ist es, sie komplizierter zu machen, z.B. unter Verwednung zweier okkulten Ebenen, was den Entwurf der Formel um vieles schwieriger macht. Dadurch erhöht sich der maximal mögliche symbolische Bonus auf sechs Punkte. Treibt man dies weiter (kryptische, enigmatische, arkane Ebenen), dann wird die Formel sicherlich irgendwann stark genug werden (sie kann nicht mehr als 10 Punkte insgesamt haben), allerdings wird sie horrend kompliziert. Aber — es existiert ein Ausweg: Man kann statt dessen eine längere Formel verwenden. Tabelle 2.4 gibt einen Multiplikator, der auf die erlaubte Anzahl an geheimen Bedeutungsebenen kommt.

TABELLE 2.4: Multiplikator für Länge

Wort	Reim	Formel	Anrufung	Ritualgesang
0.2	0.5	1	2	3

Dabei gilt: Es wird immer abgerundet. Fällt die erlaubte Anzahl also unter eins, dann kann keine Bedeutungsebene mehr untergebracht werden. In einem Wort der Ursprache ist also maximal eine arkane Nebenbedeutung möglich. Betrachten wir wieder das Beispiel von vorhin, so können wir jetzt aus der Formel eine Anrufung machen. Das ermöglicht es, jetzt vier allegorische und vier okkulte Bedeutungen einzuflechten — der gesamte mögliche





Bonus wird dabei theoretisch 12, also volle 10 mögliche Punkte. (zu beachten ist aber, daß der maximal mögliche Bonus angegeben ist — nicht jede Formel ist automatisch so gut geschrieben!).

Die Schwierigkeit

Im vorangehenden Abschnitt war schon die Rede davon, daß nicht alle Formeln gleich einfach anzuwenden sind. Eine der Hauptschwierigkeiten besteht darin, eine Sprache so gut zu beherrschen, daß nicht nur alle verborgenen Nebenbedeutungen und Wortspiele erkannt wurden (das kann auch studiert werden, bevor die Formel zum Einsatz kommt, sondern daß der Magier ihre volle Bedeutung für den Moment des Rituals im Moment des Rituals ermessen und einsetzen kann, und das erfordert ein gutes Stück mehr an Sprachgefühl, dann keine zwei Rituale sind genau gleich. Die Schwierigkeit einer Formel entsteht genau aus dieser Situation.

Die Schwierigkeit bestimmt sich also aus den Bedeutungsebenen der Formel, und zwar zuerst gezählt nach den geheimen Bedeutungsebenen und danach noch einmal gezählt nach den funktionellen. Für die geheimen Bedeutungsebenen gilt (kumulativ) Tabelle 2.5, wobei jeweils die erste Ebene des angegebenen Typs die Schwierigkeit verursacht, die anderen des selben Typs ändern dann nichts mehr.

TABELLE 2.5: Schwierigkeit durch geheime Bedeutungsebenen

Allegorisch	+2
Obscur	+3
Okkult	+4
Kryptisch	+4
Enigmatisch	+5
Arkan	+6

Die obige Beispielformel mit vier allegorischen und vier okkulten Bedeutungsebenen hat also eine Schwierigkeit von 6 aus diesem Teil der Zählung. Ähnliches gilt für die funktionellen Bedeutungsebenen. Hier gibt Tabelle 2.6 die (ebenfalls kumulativen) Zahlen. Im Unterschied zur oberen Tabelle summieren sich die Schwierigkeiten aber hier für *jede* Bedeutungsebene, d.h. bei einer Formel mit zwei paradoxen Bedeutungsebenen erhöht sich die Schwierigkeit dann um insgesamt 8 Punkte.

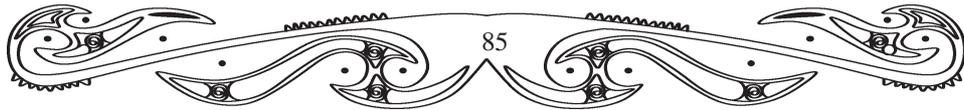
TABELLE 2.6: Schwierigkeit durch funktionelle Bedeutungsebenen

Paradox	+4
Mystisch	+8

Beispiele:

Zwei Beispiele sollen verdeutlichen, wie einfach die Erschaffung von Formeln in einem einfachen Fall sein kann und wie komplex sie wird, wenn die magische Operation sehr





kompliziert wird. Zuerst betrachten wir einen einfachen arianischen Zauber, der der alchemistischen Operation des *Wegs nach oben* entspricht, anschließend einen hardischen Bann gegen Stürme, der ein Boot schützen soll.

Der Weg nach oben: Die Formel gehört, wie erwähnt, der arianischen Lehre an. Sie soll den bekanntesten der alchemistischen Prozesse einleiten, den Weg nach oben, indem sie die Kraft *Aktivität* in ihrem rohsten und unreinsten Aspekt anruft. Dieser Aspekt gehört der Station *Hinter dem Schleier* an. Der zugehörige Ausdruck in der Formelsprache ist *Rufen/Aktivität — Aktivität+*. Wir benötigen also eine rituelle Bedeutungsebene und, da es sich um eine spezielle Formel handelt, auch eine symbolische. Also benötigen wir eine geheime Bedeutungsebene, um die symbolische Bedeutung unterzubringen. Theoretisch könnten wir die Formel als Reim ausführen und eine okkulte Bedeutung wählen, aber da es sich um eine einfache Formel handeln soll, entscheiden wir uns für eine allegorische Bedeutung und eine Formel mit einer Länge von einigen Minuten. Der Text der Anrufung verwendet also symbolische Entsprechungen der Kraft, für einen Arianischen Zauber nichts ungewöhnliches. Die symbolische Ebene bringt jetzt noch einen Bonus von 1, der (passend zur Intention *Aktivität*) nur auf *Das Feuer* wirken kann. Die suggestive Wirkung der Formel ist (maximal) 3, wir haben aber hier keine komplexe oder besonders ausgefeilte Formel, also sei sie hier 2. In Tabelle 2.5 finden wir schließlich, daß die Schwierigkeit der Formel sich dann zu 2 berechnet. Damit sind wir schon am Ende.

Ein Bann gegen Stürme: In der hardischen Tradition ist es nicht ungewöhnlich, daß ein Magier ein Boot, das zwischen den Inseln der *Èa* unterwegs ist, mit einem Bann gegen Stürme und widrige Strömungen zu schützen versucht. Natürlich ist von vornherein klar, daß er dazu in althardischer Sprache arbeiten muß und die Namen aller Stürme und Strömungen, gegen die er das Boot schützen will, kennen muß. Daher kann ein solcher Bann immer nur in einer bestimmten Gegend der *Èa* wirken, weil kaum ein Magier alle Namen aller Stürme, Buchten, Winde etc. in der *Èa* kennt.

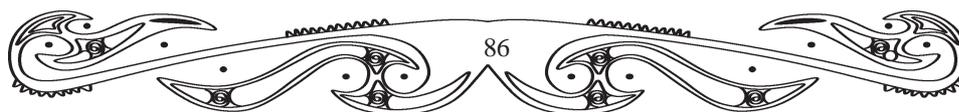
Betrachten wir zuerst die Idee des Banns: Um etwas zu Bannen, was in Zukunft vielleicht da sein wird, genügt es nicht, einfach den Bann zu sprechen, vielmehr muß zuerst die *Idee* dessen, was gebannt werden soll, angerufen werden (nicht evoziert, denn man will ja nur die Idee haben), auf diese dann der Bann gesprochen werden, aber ebenfalls nicht wirklich, sondern diese Magie soll mit dem Boot verbunden werden. Das heißt, für jeden einzelnen Sturm sind folgende Schritte nötig: Anrufung, gleichzeitig Bannen und Binden an das Boot. Um dieser Verbindung Dauer zu verleihen, ist es von Vorteil, einen Focus zu wählen, in diesem Beispiel die Rune *Pirr*, die in den Bug des Bootes geschnitzt ist. Um nicht nach jeder Anrufung/Bannung erden zu müssen, halten wir jeweils drei bis vier angerufene/gebannte Winde als Idee im Hintergrund, bevor die Magie geerdet wird. Die ganze Operation zerfällt also in sehr viele kleine Einheiten der Form:

$$\left| \begin{array}{l} \text{Anrufen/Stürme} \quad - \text{Sturm1} \\ \text{Bannen/Stürme} \quad - \text{Sturm1} \end{array} \right. : \left| \begin{array}{l} \text{Anrufen/Stürme} \quad - \text{Sturm2} \\ \text{Bannen/Stürme} \quad - \text{Sturm2} \end{array} \right. :$$

$$\left. \begin{array}{l} \text{Anrufen/Stürme} \quad - \text{Sturm3} \\ \text{Bannen/Stürme} \quad - \text{Sturm3} \end{array} \right| : - \text{Binden/Magie auf Boot durch Pirr+}$$

Ähnliche Form gilt für Winde und Strömungen. Zusätzlich können noch (mit einer





anderen Rune als Focus) freundliche Strömungen zu Hilfe gerufen werden, in das Segel eine Formel zum Lenken des Windes eingewebt werden etc., aber all dies ist für den Moment zu kompliziert. Nach all diesen Anrufungen muß die Magie noch symbolisch versiegelt werden, dazu ist am Schluß noch die Rune *Agnen* vonnöten, die über alle Stellen gezeichnet wird, an denen Magie auf das Boot gewirkt wurde. Dazu ist die Formel

Binden/Magie — $\begin{matrix} \text{Pirr} \\ \text{Boot} \end{matrix}$ *durch Agnen auf Boot+*

Analysieren wir die Formeln näher. Die erste Operation ist mit Sicherheit die kompliziertere, weil sie ein Paradoxon beinhaltet (Anrufen/Bannen nebeneinander). Eine Möglichkeit, dieses Paradoxon zu behandeln, wäre eine paradoxe Bedeutungsebene zu verwenden. Das bedeutet aber, daß sich der Magier für jede Anrufung/Bannung eines Sturms *vorher* überlegen muß, wie er in diesem Fall mit dem Paradox umgeht, damit nachher das Ritual einfacher wird. Dies wäre eine viel zu große Arbeit, so daß es hier günstiger ist, statt dessen zwei rituelle Bedeutungsebenen miteinander textlich zu verweben, und so das Problem des Paradoxen *während* des Rituals aufzugreifen.

Welche funktionellen Bedeutungsebenen benötigen wir also? Zwei rituelle, wie wir eben gesehen haben, dann ebenso zwei symbolische (Stürme und Magie), da wir spezielle Formeln verwenden. Wohin müssen wir gelangen? Nun, um mit Stürmen in dieser Weise umzugehen, muß die Macht der wahren Namen optimal genutzt werden, was uns zur Station *Meister der Schatten* bringt. Die Länge eines Abschnitts sollte daher eine Formel sein — kurz genug, um sie ein paar Dutzend Mal in ähnlicher Form zu wiederholen, aber lang genug, um noch wirkungsvoll genug zu sein, die Station zu erreichen. Zwei weitere symbolische Ebenen sind also sicher nicht verkehrt, um dann, komplett mit der Kenntnis der wahren Namen, alle Stationen zu meistern.

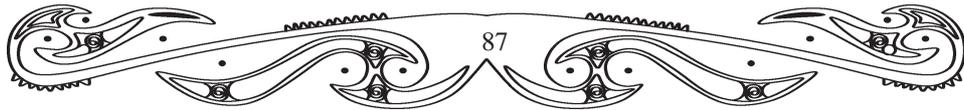
Wie man sieht, ist die Erschaffung der Formel in diesem Beispiel nicht mehr ganz so einfach, trotzdem folgt sie im Prinzip den selben Ideen wie im einfachen Beispiel auch.

2.3.4 Magie mit Hilfe von Formeln

Die Vorbereitung

Jetzt endlich sind wir dazu ausgestattet, uns anzusehen, wie denn nun eigentlich Magie (regeltechnisch) auf dem Weg des Magiers gewirkt wird. Zuerst ist dazu natürlich nötig, daß sich der Magier sehr genau überlegt, was er erreichen will und wie er es tun will. Auch wenn die Idee der Operation in der Formel formuliert ist, bedeutet das nicht, daß die Operation nur aus der Formel besteht — ganz im Gegenteil, der Magier muß den Rest der Symbolik der Operation sorgfältig bedenken und passend wählen, bevor er beginnt. Dazu gehört, sich über den Ort eines Rituals Gedanken zu machen, die Zeichen auszuwählen, die man dort ziehen will, ebenso die Symbole, die man später imaginieren will; dann auch welche rituellen Gegenstände nötig sind und wie sie eingesetzt werden. Es ist schön, wenn man für ein Bannritual gegen Dämonen über ein Schwert verfügt, aber es ist noch viel





besser, wenn man sich auch überlegt hat, wann im Ritual (zu welchem Text der Formel) und vor allem auch wie man es einsetzen möchte. Alle diese Fragen sind natürlich nicht unabhängig von dem, was in der eigentlichen Formel gesagt wird, und der Magier hat hier die Freiheit, einzelne Teile der Formel mehr oder weniger mit Symbolik zu unterstützen. Das wichtigste ist, daß alle Teile der Operation von einer gemeinsamen Idee durchdrungen sind, und daß diese Idee das Ziel der Operation perfekt erfüllt. Das ist nicht einfach, aber es unterscheidet einen guten Magier von einem schlechten, dies zu beherrschen.

Das Rufen

Der erste Teil einer jeden magischen Operation ist, wie schon oft erwähnt, das Rufen der Magie. Dazu muß der Magier eine Reihe von magischen Techniken verwenden, um sein Bewußtsein auf höhere Ebenen zu heben (in der Glyphe des *Tores* höher gelegene Stationen zu erreichen). Die meisten magischen Techniken beeinflussen dabei nur eine Säule, entsprechend ihrer Natur (so beeinflussen Düfte z.B. die Säule der Stille, weil sie von einem entspannten Magier passiv wahrgenommen werden, rituelle Gegenstände beeinflussen die Säule des Willens, weil der Magier sie aktiv in einem Akt des Willens verwendet und so weiter). Magische Techniken, die auf der mittlern Säule wirken, sind in gewisser Weise eine Ausnahme — die Techniken, die dazu notwendig sind, müssen direkt das Bewußtsein verändern, und außer bestimmten Drogen gibt es da sehr wenig. Der Magier muß also hierfür seine Visualisationstechniken beschreiben.

Eine kompliziertere Operation besteht möglicherweise aus mehr als nur einem Teil. In diesem Fall hat sie eine natürliche Unterteilung entlang aller Stellen, an denen die Magie geerdet wird. Wir z.B. ein Dämon angerufen, dann muß zuerst ein Tor gerufen und geöffnet werden, dann erst kann der Dämon gerufen werden, das Ritual zerfällt also mit der zur Öffnung des *Tores* notwendigen Erdung in zwei Teile. Für jeden dieser Abschnitte ist (nicht zuletzt der Einfachheit wegen) nur eine Bewegung entlang der Glyphe notwendig, also auch nur ein Verständniswurf etc. Nun kann es aber sein, daß Ideen angerufen werden und der Kontakt zu ihnen in den Hintergrund gestellt wird (: in der Formelsprache). Meistens ergibt es sich dann aber ohnehin, daß die dazu nötigen Anrufungen wesensgleich sind (z.B. Anrufung der vier Elemente), ist das aber nicht so, dann muß der Spieler nur für den schwersten Teil dieses Rituals würfeln (was ihn aber nicht davon befreit, den anderen Teil auch zu beschreiben, auch wenn die Beschreibung hier kürzer ausfallen darf).

Regeltechnisch beschreibt der Spieler jetzt alles in der zeitlichen Reihenfolge des Rituals, das bedeutet, er beginnt mit der Vorbereitung und beschreibt, wie er seinen Ritualplatz anlegt (auch was die Idee dahinter ist), welche Räuchermittel er zu verwenden gedenkt, zu welcher Zeit das Ritual stattfindet und so weiter, so wie sich eben magische Techniken in der Vorbereitung finden. Die Aufgabe des Spielleiters ist es, die beschriebenen Techniken jeweils einer Säule zuzuordnen, zu bewerten, wie gut sie die Idee des Rituals beschreiben und dementsprechend Bonuspunkte zu verteilen. Natürlich verlangt dies dem Spielleiter ein gewisses Maß an Arbeit ab (und auch Übung, fair zu entscheiden, wieviele Punkte vergeben werden).

Um in der Praxis Boni zu verteilen und den Erfolg von magischen Operationen zu ermitteln, ist die Glyphe des *Tores* viel zu komplex. Für diese Zwecke dient ein einfacheres Diagramm, das *Formeldiagramm* (Abb. 2.1).



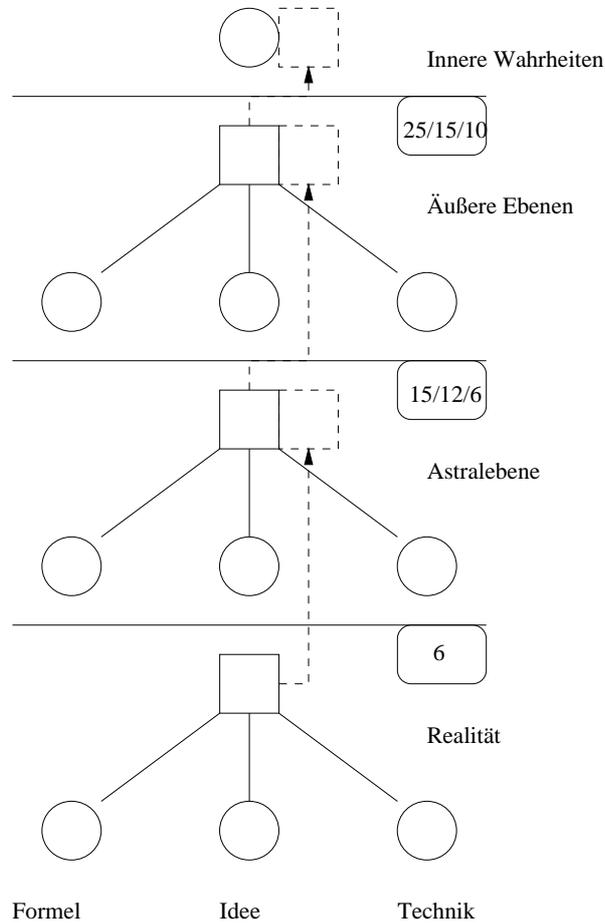
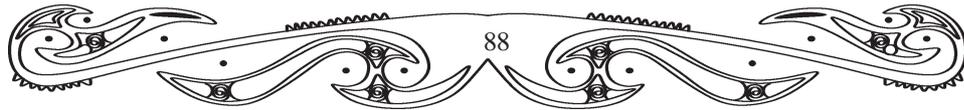
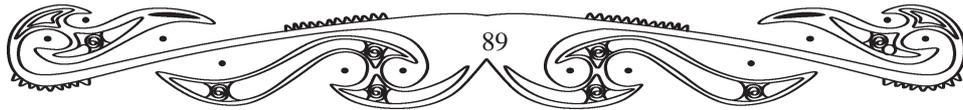


ABBILDUNG 2.1: Das Formeldiagramm

Wie man leicht erkennen kann, ist es eine symbolische Darstellung der vier Ebenen des *Tor*, nur daß diesmal die horizontale Unterteilung nicht nach den Ideen der Säulen gegeben ist, sondern nach den verwendeten magischen Techniken. Die mittlere Rolle ist wie immer zentral. Sie beschreibt die *Idee* der Operation, das komplexe Zusammenspiel, aus dem sich schließlich Magie entwickeln soll. Die linke Säule steht für die wichtigste Technik auf dem Weg des Magiers, nämlich der Formel. Die rechte Säule schließlich steht für alle anderen Techniken, die diese Formel unterstützen. In der Ebene der Realität sind dies rituelle Gegenstände, Zeichen, Räuchermittel und ähnliches (jeder Säule auf dem *Tor* zugehörend), in der Astralebene handelt es sich um alle Arten von Imagination (wiederum jeder Säule entsprechend) und auf den äußeren Ebenen handelt es sich um besondere Formen der Imagination.

Alle Bonuspunkte, die über den Erfolg einer Formel bestimmen, werden nun auf diesem Diagramm eingetragen. Dabei können in jedem Kreis maximal fünf Punkte notiert werden. Alle Punkte einer Ebene werden nun addiert und in das quadratische Kästchen notiert.





Um die nächsthöhere Ebene zu erreichen, wird davon der Wert der Schwelle (oval) abgezogen. Ist diese Differenz negativ, dann scheidet die Magie schon hier, ist sie aber positiv, dann kann der Übertrag entlang der gestrichelten Linie weitergeführt werden und neben der nächsten Summe notiert (und später dazuaddiert) werden. So kann regeltechnisch ermittelt werden, welche Ebenen der Magier erreicht hat.

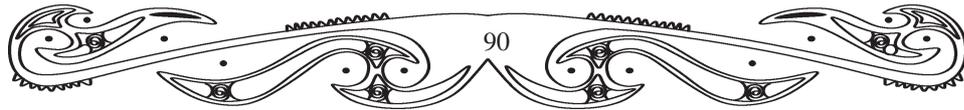
Die Schwellen sind besonders deshalb wichtig, weil sich aus ihnen auch bestimmt, wie leicht der Magier sich Zugang zu höheren Ebenen verschaffen kann. Neben den im Diagramm angedeuteten Schwellen ist es manchmal auch nötig, zu entscheiden, welche Station innerhalb z.B. der Astralebene erreicht wurde, denn es ist ein Unterschied, ob die Quelle der Magie *Hinter dem Schleier* oder *Meister der Schatten* ist. Zu diesem Zweck sind bei den Schwellen zusätzlich Vergleichszahlen angegeben — sind diese erreicht oder überschritten, dann wurde auch die entsprechende Station erreicht.

Die Basiswerte für die Schwellen sind im Diagramm eingetragen. Zum Beispiel muß der Magier in der Astralebene mehr als 15 Punkte erreichen, um Zugang zu den äußeren Ebenen zu erhalten, mehr als 12 Punkte, um die Station *Meister der Schatten* zu erreichen und mehr als 6 Punkte, für die *Astralebene*. Diese Werte hängen aber im Einzelfall von der Begabung des Magiers ab, regeltechnisch von seiner Sensitivität (SN) und seiner komplexen Intelligenz (CI). Dazu wird bei der Erschaffung des Charakters die gesamte Differenz zwischen Sensitivitätsbonus und CI-Bonus auf die Schwellen verteilt, um sie zu senken. Dabei werden alle Vergleichszahlen entsprechend mit der Schwelle mitgesenkt. Hat ein Magier beispielsweise 6 Punkte SN-Bonus und 2 Punkte CI-Bonus, dann könnte er 3 Punkte davon für die erste Schwelle verwenden (3 statt 6) und einen für die zweite (14/11/5 statt 15/12/6). Falls diese Differenz negativ ist, müssen natürlich die überzähligen Punkte CI-Bonus zu den Schwellen addiert werden, es wird dann schwere, Magie zu wirken.

Die Vergabe der weiteren Bonuspunkte während Magie eingesetzt wird bestimmt sich dann nach folgenden Regeln:

- Die Boni für die Formel bestimmen ausschließlich die linke Säule. Der Bonus für die suggestive Bedeutungsebene wird in den Kreis der Realität eingetragen, weil hier alleine der Klang der Formel Wirkung hat. Boni für symbolische Bedeutungsebenen können in die Kreise der Astralebene und der äußeren Ebenen verteilt werden (die genaue Verteilung muß allerdings schon beim Entwurf der Formel bestimmt werden und ändert sich dann nicht mehr). Boni für mystische Bedeutungsebenen können sowohl in der Ebene der höchsten Wahrheiten als auch in den äußeren Ebenen verwendet werden — wieder muß dies einmal bei der Erschaffung der Formel festgelegt sein. Boni für paradoxe Bedeutungen haben nur Einfluß auf den Verständniskwurf und die Prüfungswürfe, sie gehen nicht in dieses Diagramm ein. Voraussetzung für alle Boni hier ist das Gelingen aller nötigen Würfe für die Formel (insbesondere Verständniskwurf), die weiter unten beschrieben werden.
- Die Idee der Formel bestimmt die Boni auf der mittleren Säule. Dafür ist es nötig, daß die Idee der Magie vom Spieler entwickelt und vom Spielleiter bewertet wird. Das muß jeweils in Übereinstimmung mit der jeweiligen Lehre geschehen. Wichtig für die Bewertung ist es, daß man sich bewußt macht, daß die Formel von ihrer Idee nicht auf dem Formeldiagramm, sondern auf der Glyphe bewertet werden soll. Ist eine Operation also z.B. unausgewogen, weil sie nur Symbolik der Form einsetzt,



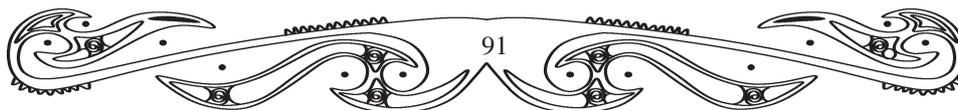


dann kann das nur entdeckt werden, wenn der Spielleiter die Operation auf der Glyphe des *Tores* betrachtet und sieht, daß manche Säulen nicht besetzt wurden. Daher rächt es sich immer bei der Bewertung der Idee, wenn ein Spieler einseitige Formeln entwickelt.

Im wesentlichen geht es darum, wie gut der Spieler aus den unterschiedlichen Elementen und Techniken der Magie ein Ganzes zu schaffen vermag, und zwar in Bezug zu der jeweiligen Ebene, auf der der Bonus erworben werden soll. Im einzelnen lassen sich für die Punkte, die der Spielleiter vergeben kann, vielleicht folgende Richtlinien geben:

- 0 Punkte für eine offensichtliche Absicht, die nicht weiter ausgeführt wird ('Ich banne dann also den Dämon...')
- 1 Punkt für eine Idee, die keine Rücksicht auf den Rest des Rituals nimmt, aber zur Lehre paßt ('Ich banne den Dämon mit meinem Schwert', während er in einem flammenden Pentagramm steht)
- 2 Punkte für eine Idee, die zumindest Teile der anderen Techniken (oder Ideen der anderen Ebenen) wieder aufnimmt ('Ich ziehe mit dem Schwert ein flammendes Pentagramm in die Luft, um den Dämon damit zu bannen')
- 3 Punkte für eine Idee, die fast alle Teile des Rituals zu einem harmonischen Ganzen vereint ('Das Siegel, daß den Dämon bannt, hat seine fünf Namen in den Ecken eines brennenden Pentagramms geschrieben. Ich umkreise das Pentagramm und während ich mit dem Schwert auf die Ecke deute, rezitiere ich einen der fünf Blöcke der Bannungen und stoße es dann in die Mitte des Pentagramms, wo das Siegel des Dämons geschrieben ist'). 3 Punkte sind das Maximum, das eine Idee bekommen kann, die zwar in Übereinstimmung mit der Lehre ist, aber nicht mit der Metamagie.
- Um mehr als 3 Punkte für die Idee zu erhalten, muß die Idee in sich paradox sein (um die letzten paradoxen Wahrheiten der Magie widerzuspiegeln). Anders gesagt, die Idee muß auch auf der Ebene der Metamagie harmonisch sein. Für die Astralebene und die äußeren Ebenen bedingt das automatisch einen Prüfungswurf. 4 Punkte erhält eine Idee, wenn das Paradoxon grob in das Ritual eingebracht wurde.
- Um 5 Punkte für eine Idee zu erhalten, muß sie von einem tiefen Verständnis des Spielers für die Lehre zeugen, alle Elemente des Rituals zu einem harmonischen Ganzen vereinen und doch das paradoxe Wesen der Magie harmonisch widerspiegeln — eine fast unmögliche Aufgabe. Daher sollten 5 Punkte nur selten vergeben werden.
- Ein nicht ausgewogenes Ritual (zu viel Form, zu viel Transzendenz) kann 1 bis 2 Punkte an Abzug bringen.
- Ein Ritual, dessen Idee einem der im ersten Teil beschriebenen harmonischen Muster folgt, kann einen Punkt extra erhalten — allerdings kann nie eine Idee ohne Paradoxon mehr als 3 Punkte erhalten.

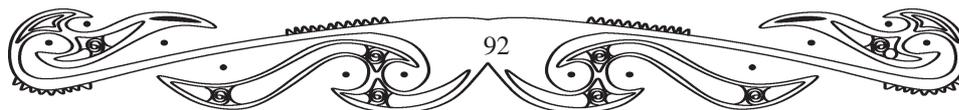




Um die Idee der Formel einschätzen zu können, ist es aber darüberhinaus nötig, zu erkennen welche Ebene welche Herausforderungen stellt. Eine Idee kann auf der Ebene der Realität gut sein — auf der Astralebene aber, die ganz anderen Gesetzen gehorcht, kann die selbe Idee ziemlich schlecht sein, auch wenn sie das Ritual zu einem ganzen vereint. Eine Idee, die die Gesetze der Ebene mißachtet, bringt Magie fast immer zum scheitern. Regeltechnisch heißt das hier, daß von der vorher ermittelten Punktezahl 1 bis 3 Punkte abgezogen werden können, je nachdem wie schwer der Spieler die Gesetze der Ebene ignoriert hat. Die Schwierigkeiten der einzelnen Ebenen sind:

- Die Herausforderungen in der Realität liegen darin, aus den vielen Hilfsmitteln, die während eines Rituals zur Verfügung stehen, ein ganzes zu machen. Es ist beispielsweise schön, ein Schwert zur Verfügung zu haben, wenn man einen Dämon bannen will, aber das Schwert ist einfach unnütz, wenn es das Ritual über nur in der Ecke liegt. Alle Dinge des Rituals — Gestik, Bewegung, Zeichen, Gegenstände sollen dazu beitragen, daß der Geist des Magiers eingefangen und vom Gefühl des Besonderen, des höheren Bewußtseinszustandes durchdrungen wird.
- In der Astralebene sind die Probleme ganz anderer Natur. Hier ist die Umgebung formbar, Bilder können leicht erschaffen werden und wieder vergehen, das Problem ist es, statt wirrer Tagträumereien wirkliche Magie zu erzeugen, die Bilder zu beherrschen und mit allen sechs Sinnen (Intuition ist der sechste) wahrzunehmen und ihre Realität anzuerkennen, dann Bilder und Ideen symbolisch aneinander zu reihen, daß sie keine beliebige Folge ergeben, sondern den Schlüssel zur Magie.
- Auf den äußeren Ebenen wiederum ist die Umgebung nicht mehr ganz so formbar. Hier geht es darum, ein feines Gleichgewicht aufrecht zu erhalten zwischen der Notwendigkeit, die Kräfte der äußeren Ebenen in die Astralebene zu bringen und ihnen gleichzeitig dadurch Substanz und Realität zu nehmen, daß sie in astrale Bilder nach dem Willen des Magiers eingebunden werden.
- Die rechte Säule endlich wird durch die Hilfsmittel, die dem Magier zur Verfügung stehen bestimmt. Der unterste Kreis ist bestimmt durch materielle Dinge, z.B. Zeichen, Räucherwerk, rituelle Gegenstände. Auch die Auswahl von Zeit und Ort eines Rituals spielt hier herein. Was ein geeignetes Hilfsmittel für eine magische Operation ist, ist natürlich von Lehre zu Lehre verschieden. Hier gilt folgendes:
 - 1 Punkte für improvisierte Hilfsmittel, z.B. in den Waldboden gekratzte Zeichen oder der Verwendung eines Stocks statt eines Schwertes oder auch dafür, ein Ritual, das in zur Tagundnachtgleichen nachts stattfinden soll einfach nur in der Nacht abzuhalten.
 - 2 Punkte für ordentliche Hilfsmittel, z.B. mit Kreide auf Stein gezeichnete Zeichen oder Verwendung eines richtigen Schwertes.
 - 3 Punkte ist die höchste Zahl, die ohne Kombination aller vier Säulen der Glyphen erreicht werden kann. Sie wird für ideale Hilfsmittel vergeben, z.B. ein





speziell angefertigtes und geweihtes Schwert oder Zeichen, die in den Boden gemeißelt wurde und mit brennendem Öl ausgegossen wurden.

- 4 Punkte für Kombinationen von ordentlichen Hilfsmitteln, z.B. Wahl des richtigen Ortes und der richtigen Zeit für das Ritual, und gleichzeitig ein kompletter Satz an rituellen Gegenständen.
- 5 Punkte schließlich für eine optimale Vorbereitung des Rituals. Nachdem das manchmal bedeuten kann, jahrelang auf den richtigen Zeitpunkt zu warten und in monatelanger Arbeit rituelle Gegenstände anzufertigen, sollte diese Wertung sparsam vergeben werden.

Auf der nächsthöheren Ebene finden sich die Hilfsmittel, die dem Magier in der astralen Ebene zur Verfügung stehen — sie müssen von ihm in seinem Geist durch Imagination erschaffen werden. Sinngemäß ähnliches gilt für den analogen Kreis in den äußeren Ebenen. Die Punktwertung hier ist vom Erfolg einer *Imaginationsprobe* (siehe unten) abhängig. Es gilt (in beiden Kreisen):

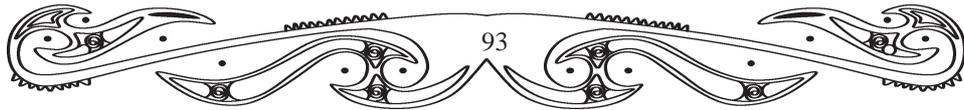
- 1 Punkt für Imaginationsbilder, die irgendwie als präsent wahrgenommen werden, ohne daß Einzelheiten erkennbar wären.
- 2 Punkte für verschwommene Bilder, bei denen wenigstens die groben Strukturen sichtbar sind.
- 3 Punkte für deutlich sichtbare Bilder, denen allerdings noch Substanz abgeht (sie wirken immer noch durchscheinend und unwirklich und haben keinen Einfluß auf andere Sinne)
- 4 Punkte für plastisch wirkende Bilder, die auch mit anderen Sinnen wahrgenommen werden können.
- 5 Punkte für imaginierte Bilder, die vollkommen real wirken.

Bestimmte Eigenarten der Formel oder Verwendung der Imagination können nun noch eine Reihe von besonderen Würfeln auf Begabung und Erfahrung des Magiers nötig machen (nicht jeder Magier kann eine schwierige Formel problemlos einsetzen). Manche dieser Würfel sind immer nötig, andere nur in speziellen Situationen. Sie sind nun im folgenden beschrieben:

Der Verständnisswurf ist der erste der Würfel, die prüfen, ob der Magier geübt und talentiert genug ist, Magie zu wirken. Er ist der einzige dieser Würfel, der immer geworfen werden muß (wenigstens theoretisch — hat der Magier eine Erfolgschance von 100% oder mehr, dann kann er sich den Wurf auch sparen). Der Verständnisswurf zählt zu den *Erfahrungswürfeln*, bei denen Eigenschaften geprüft werden, die der Magier erlernen kann. Im Gegensatz dazu stehen *Begabungswürfel*, bei denen direkt Eigenschaften des Magiers geprüft werden, die er nicht durch Erfahrung verbessern kann. Im Falle des Verständnisswurfs ist die relevante Eigenschaft die magische Sprache (z.B. Althardisch, Dai'an), die der Magier verwendet, und die, wie alle Fertigkeiten, einen Wert zwischen 0 und 20 annehmen kann.

Der Wurf selber muß mit 1W10 unter dem Fertigkeitswert liegen, modifiziert mit dem Bonus für Komplexe Intelligenz und der Schwierigkeit der Formel:





Verständniswurf:

1W10 gegen Sprachfertigkeit + CI-Bonus - Schwierigkeit der Formel

Beispiel: Ein Magier verwendet eine Formel der Schwierigkeit 6 auf Dai'an. Seine Fertigkeit *Dai'an* ist 12, sein CI-Bonus 3. Um Erfolg zu haben, muß er also mit 1W10 unter $12+3-6=9$ kommen, dies gibt ihm eine Erfolgchance von 90%.

Ist der Verständniswurf gelungen, dann wurde die Formel grundsätzlich erfolgreich eingesetzt und Boni werden wirksam (der Spieler darf sie in das Diagramm eintragen). Zu beachten ist allerdings, daß der Verständniswurf eine Prozentzahl ergibt, wie viel der Boni wirksam werden kann. Für jeden Punkt Differenz zwischen Schwierigkeit und Würfelwurf werden 10% der Boni wirksam. (Beispiel: Schwierigkeit 12, Wurf 6, d.h. 60% der Boni werden wirksam). Es kann Formeln geben, deren Bonus größer als die maximal erlaubten 10 Punkte im Diagramm ist — bei solchen Formeln können unter Umständen auch dann noch volle 10 Punkte im Diagramm gewertet werden, wenn der Verständniswurf nur einen Prozentsatz des Bonus ergibt.

Der Spieler beschreibt dann dem Spielleiter, was er weiter tut (noch wurde der Weg zu den höheren Stationen nur geebnet, nicht gegangen, das muß der Spieler selbst tun!). Dabei kann es jedoch sein, daß noch zusätzliche Komplikationen auftreten, die weitere Würfe erforderlich machen. Im allgemeinen gilt, daß diese Würfe dann abgelegt werden müssen, wenn sie auch auftreten, das heißt, der Spieler beschreibt als nächstes, wie er sein Bewußtsein entlang der mittleren Säule nach oben hebt. Bevor er eine neue Station erreicht hält er kurz inne, um vom Spielleiter zu erfahren, ob und wieviel Bonus er durch seine Beschreibung der Ideen gewonnen hat, und zählt dann alle Boni für die Station, die er erreichen will, zusammen.

Imaginationsproben (die nächsten der Erfahrungswürfe) werden dann fällig, wenn der Magier versucht, astrale Symbolik in Imagination zu verwenden (z.B. *Das aurische Ei, das Feuer*) und dafür Boni geltend machen will. Die Fertigkeit, die in der Imaginationsprobe geprüft wird, nennt sich *Imagination* und nimmt ebenfalls einen Wert zwischen 0 und 20 an. Die Probe ist ganz ähnlich dem Verständniswurf

Imaginationswurf:

1W10 gegen Imagination + Eigenschaftsbonus - Schwierigkeit

wobei die jeweils relevanten Eigenschaften sind: MA für die Säule der Transzendenz, AN für die Säule der Stille, WK für die Säule des Willens und AY für die Säule der Form und sich die Schwierigkeit aus Tabelle 2.7 ergibt.

Eine andere Art von Proben kann dadurch nötig werden, daß die Formel, die der Magier verwendet, in ihrer inneren Bedeutung mehrere Stränge hat, die der Magier gleichzeitig im Kopf behalten muß oder die sogar paradox sein können (Man erinnere sich an den Unterschied, der beim Beispiel der Erschaffung des hardischen Sturmbanns gemacht wurde, ob die Formel eine paradoxe Bedeutungsebene oder zwei widersprüchliche explizite enthält! Hier wird der zweite Fall behandelt.). Der dazu nötige Wurf heißt *Vielfachwurf* und ist, wie die beiden anderen auch, ein Erfahrungswurf. Im liegt eine Fertigkeit *Konzentration* zugrunde, die wieder einen Wert von 1 – 20 annehmen kann.



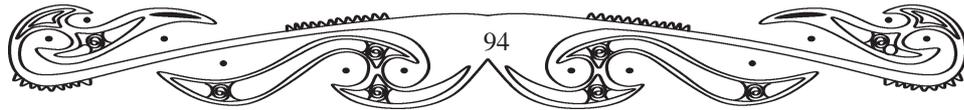


TABELLE 2.7: Schwierigkeit der Imaginationswürfe

	Art der Vorstellung			
	archetypisch	gewöhnlich	exotisch	abstrakt
präsent	+0	+0	+2	+6
verschwommen	+0	+2	+4	+8
deutlich	+2	+4	+6	+10
plastisch	+4	+6	+10	+15
real	+8	+10	+15	+20

Vielfachwurf:

W10 gegen Konzentration + CI-Bonus - Schwierigkeit

wobei sich die Schwierigkeit aus Tabelle 2.8 bestimmt.

TABELLE 2.8: Schwierigkeit im Vielfachwurf durch Anzahl der parallelen Bedeutungsebenen

2 Ebenen	+0
3 Ebenen	+2
4 Ebenen	+5
5 Ebenen	+10
6 Ebenen	+20
jedes schwache Paradoxon	+4
jedes fundamentale Paradoxon	+8

Eine andere Art von Wurf ergibt sich, wenn man, statt alle Bedeutungen gleichzeitig zu behandeln oder die Magie zu erden, Bedeutungsebenen am Rande des Bewußtseins stehen läßt (und so sozusagen den Kontakt zu den angerufenen Kräften hält). In diesem Fall ist nicht mehr Konzentration gefragt, alles gleichzeitig tun zu können, sondern Übersicht und Erinnerungsvermögen, um den Kontakt dann wieder aufgreifen zu können. Auch diese Situation führt zu einem Erfahrungswurf auf die Fertigkeit *Übersicht*, der (sinnigerweise) Übersichtswurf genannt wird.

Übersichtswurf:

1W10 gegen Übersicht + AN-Bonus - Schwierigkeit

wobei sich die Schwierigkeit hier aus Tabelle 2.9 bestimmt.

Als letztes bleiben noch die drei Prüfungswürfe zu beschreiben. Sie sind keine Erfahrungswürfe sondern *Begabungswürfe*, können also nicht trainiert werden. Sie treten jeweils auf, wenn der Magier zwei Stationen erreicht, die durch einen waagrechten Pfad verbunden sind (dies kann an drei Stellen in der Glyphe geschehen).

Der erste Prüfungswurf verbindet *Das Feuer* mit *Das aurische Ei*. Er beinhaltet das Paradoxon, daß der Magier gleichzeitig aktiv etwas wollen muß und es vollkommen passiv betrachten muß, und das dadurch gelöst wird, daß der Magier Kontakt zu seinem inneren Willen bekommt, was für ihn eine Erfahrung ist, die beide Punkte verbindet (diese Dinge



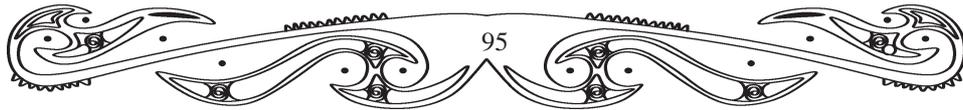


TABELLE 2.9: Schwierigkeit beim Übersichtswurf

Wartende Ideen	Schwierigkeit
3	+1
4	+2
5	+4
6	+6
7	+10
8	+15
9	+20

sind in den Grundlagen näher beschrieben). Der Wurf ist zwangsläufig nötig, wenn der Magier in dem Kreis der Idee in der Astralebene mehr als 3 Punkte erreichen möchte, da dann Paradoxa in die Idee mit eingehen müssen. Der regeltechnische Teil des Wurfes hingegen ist viel einfacher:

Erster Prüfungswurf:

$$W10 \text{ gegen CI-Bonus} + \text{WK-Bonus} + \text{Bonus} - 5$$

Der Bonus ergibt sich aus zwei Möglichkeiten: Erstens kann eine (oder mehrere) paradoxe Bedeutungsebene der Formel für diesen Wurf geschrieben worden sein — in diesem Fall bringt sie einen gewissen Bonus. Zweitens können verschiedene Lehren unterschiedlich gut mit paradoxen Sachverhalten umgehen — während sie für einen Harden beinahe selbstverständlich sind, sind sie für einen Magier der Kyrenai-Tradition ein ernstes Problem. Daher gibt jede Lehre ebenfalls noch einen Bonus auf diesen Wurf(den der Magier natürlich nur dann voll erhält, wenn er die wichtigsten Ideen der Lehre verstanden hat). Dieser Bonus findet sich in Tabelle 2.10

TABELLE 2.10: Bonus für Lehren

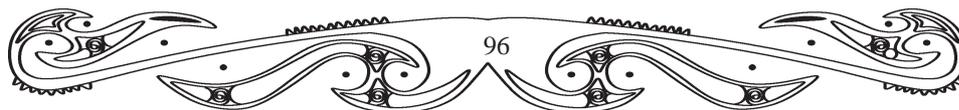
Lehre	Bonus
Hardisch	+4
Dai'an	+0
Anrufungen der Finsternis	+0
Lehre der Kräfte	+1

Der zweite Prüfungswurf verbindet die Säule der Transzendenz mit der Säule der Form in den äußeren Ebenen. Er beinhaltet ein fundamentales Paradoxon im Verständnis der Realität. Der Magier ist weit genug gekommen, um Einblick in andere Ebenen zu haben, jetzt stellt sich die Frage: Ist der Weg zum Verständnis das Eintauchen in ein kosmisches Ganzes, oder ist es das Auffinden der einzelnen Gesetze, die dann zusammengenommen ein Ganzes bilden. Wenn es dem Magier nicht gelingt, durch dieses Paradoxon hindurchzusehen, dann wird er nie verstehen, was die inneren Wahrheiten sind. Auch dieser Wurf ist regeltechnisch einfach:

Zweiter Prüfungswurf:

$$W10 \text{ gegen CI-Bonus} + \text{Bonus} - 8$$





Der Bonus in diesem Fall ergibt sich ausschließlich aus den paradoxen Bedeutungsebenen, die in eine Formel eingebaut sind.

Ein paar Abschließende Bemerkungen über das Rufen mit Hilfe von Formeln sollen diesen Abschnitt schließlich beenden. Wenn man den Einsatz des Diagramms genau betrachtet, dann kann man zu dem Schluß kommen, daß Magie auch möglich ist, ohne daß eine Idee des Rituals präsent ist, und ohne daß der Magier auch nur die Formel versteht, die er ausspricht. Nun — das ist zwar paradox, aber trotzdem wahr.

Angenommen, ein Möchtegernmagier will einen Geist beschwören und handelt nach einer Formel, die er in einem alten Buch gefunden hat. Von den grundlegenden Ideen der Magie hat er keine Ahnung. Er bereitet alle Werkzeuge vor (und gibt ihnen so Bedeutung für sich), er geht nachts an einen einsamen Ort, zur längsten Nacht des Jahres, er zündet Weihrauch an und beginnt, die Worte einer fremden Sprache zu intonieren — *es wird etwas geschehen!* Die Wirkung all dieser Hilfsmittel ist so groß, daß sein Geist in eine andere Ebene versetzt wird, selbst wenn er nicht bewußt weiß, was geschehen soll. Was er damit an Magie hervorruft, ist nicht unbedingt das, was er möchte, aber er wird irgend ein Resultat erzielen.

Das Erden

Hat der Magier (wie im vorangegangenen Abschnitt beschrieben) auf der Station, die die Quelle seiner Magie darstellt, schließlich einen Bonus erreicht, der größer als Null ist, dann hat der Magier die Magie erfolgreich gerufen. Nun ist es nötig, sie dorthin zu bringen, wo er sie haben möchte — eben zu erden. Dadurch wird entschieden, in welcher Manifestation die Kraft wirkt, und wie stark sie ist.

Ein Beispiel soll erläutern, warum es wichtig ist, dies zu wissen. Angenommen, ein Magier ruft Feuer an. Erdet er die Kraft in die Astralebene, dann wird er ein starkes, von tatsächlicher Kraft erfülltes Astralsymbol erzeugen, das die Astralebene substanziell verändern kann, aber auf der Ebene der normalen Realität nicht einmal wahrgenommen werden wird. Geht er einen Schritt tiefer (*Hinter dem Schleier*), dann wird die Manifestation immer noch ein Astralsymbol sein, diesmal aber näher an der Hauptebene. Hellsichtige Personen können die Flammen vielleicht soagr sehen, jeder andere wird sich einbilden, vielleicht einen Hauch von Hitze zu spüren oder sogar aus dem Augenwinkel Flammen wahrzunehmen, die aber wieder verschwinden, wenn er sich darauf konzentriert. Ein weiterer Schritt nach unten bringt die Flammen in die normale Alltagswahrnehmung. Für jeden bewußt denkenden Menschen verhalten sich die Flammen wie wirkliches Feuer — sie zerstören Dinge, sie sind heiß, sie reagieren auf Wasser. . . . Trotzdem sind sie immer noch (obwohl das in den allermeisten Fällen von rein akademischem Interesse ist) von inhärent illusionärem Wesen, das bedeutet, ein Mensch dessen Wille stark genug ist, vermag sie in ihrer Existenz zu ignorieren, ebenso einer, der sich ihrer in keinster Weise bewußt ist. Der letzte Schritt, Erdung bis auf *Das Fundament*, führt zu realem Feuer. Wie schon erwähnt, wird er eigentlich sehr selten angewandt, weil er nur Stärke kostet, aber für die Wirkung der Magie eigentlich nichts mehr beiträgt.

Wir sehen also, daß die Erdung darüber bestimmt, in welcher Manifestation die gerufenen Kräfte wirken. Konzentrieren wir uns nun darauf, was alles für die Erdung wichtig ist.



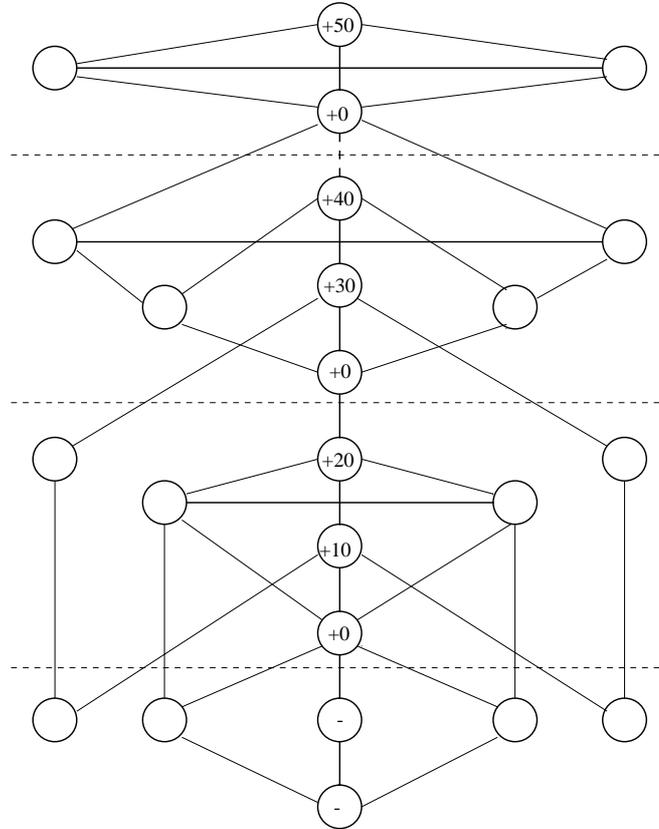


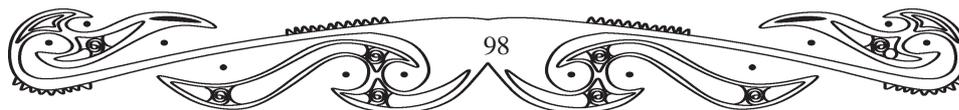
ABBILDUNG 2.2: Basisstärke der einzelnen Stationen

Der erste Schritt besteht darin, *Quellstärke* und *Basisstärke* der Magie zu bestimmen. Die Quellstärke gibt an, wie weite Kanäle der Magier durch sein Rufen geöffnet hat, durch die Magie fließen kann; die Basisstärke stellt so etwas wie eine grundlegende Qualität der Magie einer gegebenen Ebene dar. Um die Quellstärke zu ermitteln, zählt man alle Boni, die im Formeldiagramm eingetragen sind, zusammen (man addiert die rechteckigen Kästchen) und multipliziert das Ergebnis dann mit 2 (was eine Zahl zwischen 0 und 100 ergibt). Zu dieser Zahl addiert man dann die Basisstärke der Ebene, die sich aus Abbildung 2.2 bestimmt, wobei jeweils die Stärke der höchsten erreichten Station maßgeblich ist. Zu diesem Zweck sind die Vergleichszahlen (die im Diagramm bei den Schwellen angegeben sind) wichtig.

Als nächstes muß der Magier die gerufene Kraft beherrschen. Dies ist ein Prozeß, den der Magier (paradoxaerweise) eher selten bewußt erlebt, weil die Hauptkunst darin besteht, vorher unterbewußt zu etablieren, daß der Magier dazu fähig ist. Das Resultat dieses Schrittes bestimmt dann die *verfügbare Stärke*.

Bis zu einer Stärke, die der Willenskraft (WK) des Magiers entspricht, ist die Beherrschung der Magie kein Problem — der Magier macht dies unbewußt. Danach wird es schwieriger,





jetzt ist die Formel gefragt, insbesondere die Taxis (und Symbole, die nicht zur Formel selbst gehören, aber innerhalb der Operation einen ähnlichen Stellenwert haben). Die genauen Regeln, nach denen die Formel Autorität über gerufene Kräfte etabliert, hängen von den Überzeugungen und Grundsätzen der Lehre ab, deshalb können sie hier nicht angegeben werden (Für einen Harden bedeutet z.B. die Kenntnis des wahren Namen eines Dings, auch Macht über dieses Ding zu haben, für einen arianischen Magier ist der Name in aller Regel völlig egal, er fragt nach den Naturgesetzen, die die Welt bestimmen). Trotzdem können wir einen Bonus vergeben, wenn wir nach den Prinzipien fragen, die der Macht und Autorität der Formel zugrundeliegen. Tabelle 2.11 gibt die Boni an.

TABELLE 2.11: Bonus für die Prinzipien der Taxis

Autorität folgt aus...	
allgemeinen Prinzipien:	+10
speziellen Prinzipien:	+20
besonderen Prinzipien:	+40

Ein Beispiel soll diese drei Kategorien erläutern. Wenn ein Dämon gebannt werden soll, so kann der Magier ein Feuer aus Ebereschenholz verwenden, weil Eberesche die Finsternis vertreibt und Feuer ebenfalls. Dies ist das allgemeine Prinzip. Kennt der Magier sich in den *Anrufungen der Finsternis* aus, dann weiß er, daß ein Pentagramm bannend ist, und daß seine Ecken mit bestimmten Siegeln der Hölle, aus der der Dämon stammt, gezeichnet werden können. Dies ist das spezielle Prinzip. Kennt der Magier sogar die Siegel und geheimen Namen des Dämons, den er bannen möchte, dann entspricht dies einem besonderen Prinzip.

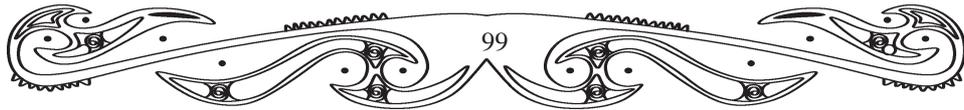
Der Magier kann auch verschiedene Prinzipien kombinieren, wichtig ist aber, daß er nie über den doppelten Bonus des höchsten hinauskommt. Arbeitet er z.B. mit dem Siegel der Hölle (um zum obigen Beispiel zurückzukommen) und setzt zusätzlich ein Feuer aus Eberesche, ein Schutzamulett und ein rituelles Schwert ein (drei allgemeine Prinzipien), dann beträgt sein Bonus trotzdem nur +40.

Reicht die dadurch erzielte Stärke immer noch nicht aus, so gibt es noch zwei Möglichkeiten, wie der Magier noch mehr Stärke kontrollieren kann.

- Er kann die ganze Kraft, die er gerufen hat, an sich ziehen und versuchen, sie in einem Willensakt zu beherrschen. Gelingt ihm eine WK \times 1 Probe, dann kann er noch einmal Stärke in der Höhe seiner Willenskraft zusätzlich beherrschen. Scheitert die Probe, nimmt er Schaden an seinem Geist.
- Reicht die verfügbare Stärke dann immer noch nicht aus, gibt es ein letztes verzweifeltes Mittel — in einem ungeheuren Risiko kann der Magier eine Probe gegen seinen WK-Bonus ablegen und so noch einmal Stärke in Höhe seiner WK kontrollieren (das muß aber schon eine sehr verzweifelte Lage sein...)

Die geringere der beiden Zahlen, Quellstärke oder kontrollierte Stärke, gibt danach die verfügbare Stärke an. Die weitere Aufgabe des Magiers ist nun, diese herunter zu der Station zu bringen, auf der sie wirken soll. Dafür gelten folgende Regeln:





Die Magie fließt immer ohne Widerstand zu der Station, auf der der Magier die Operation begonnen hat (seinen ersten Bonus in die mittlere Säule eingetragen hat). Will er sie tiefer ziehen, verliert sie pro Station ein Viertel ihrer ursprünglichen Stärke. Das heißt, hat ein Magier eine Operation durch pure Konzentration *Hinter dem Schleier* begonnen und will er die gerufenen Kraft bis zur Materie, *Das Fundament* erden, dann erreicht sie dort nur noch die halbe Stärke.

Eine Ausnahme stellt hier das Rufen von Wesen dar — jedes Wesen hat eine Ebene, auf der es sich für gewöhnlich manifestiert (ein Geist z.B. *Hinter dem Schleier*, manche Dämonen auf *Der Mensch* etc. In diesem Fall ist diese Station maßgeblich, oder die, auf der das Ritual begonnen hat, je nachdem, welche höher ist. Fällt die Stärke dabei unter den für die Beherrschung des Wesens notwendigen Wert, dann ist das Wesen frei. Daher ist es insbesondere schwer, Dämonen, die für gewöhnlich immateriell erscheinen, in körperliche Gestalt zu zwingen.

Nach diesen Korrekturen finden wir die *wirkende Stärke*. In vielen Fällen sind wir nun am Ende, gibt es aber äußere Umstände, die die Magie begünstigen, (und in der Formel entsprechend berücksichtigt wurden), dann muß noch die *effektive Stärke* berechnet werden. Die Frage, die man sich dazu stellen muß ist: Welche Stärke wäre nötig, um den gleichen Effekt zu erzielen, wenn der günstige Effekt nicht da wäre? Die Differenz gibt dann den Bonus an, der zu der wirkenden Stärke hinzukommt. Ein Beispiel, das für das Konzept der effektiven Stärke schon ein paar Mal gebraucht wurde, soll das erläutern:

Ein Magier verwendet einen Zauber mit einer wirkenden Stärke von 25, um im Nebel unsichtbar zu werden. Wie groß ist seine effektive Stärke? Zuerst: Welche Stärke ist mindestens erforderlich, um im Nebel unsichtbar zu werden? 15 (siehe Tabelle 2.1 und das dortige Beispiel). Welche Stärke ist nötig, um ohne Nebel unsichtbar zu werden? 40. Der verwendete Zauber ist 10 Punkte stärker als nötig, also ist auch die effektive Stärke 10 Punkte höher, wir erreichen also eine effektive Stärke von 50.

Damit bleibt nur noch übrig, das gefundene Resultat gemäß der inneren Bedeutung der Formel und der effektiven Stärke in eine Auswirkung auf das Spiel zu übersetzen. Dies ist alleinige Aufgabe des Spielleiters.

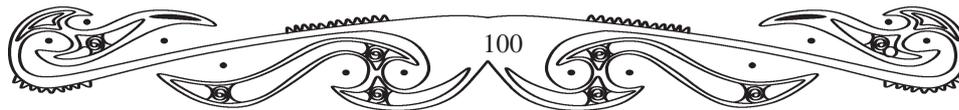
In der Beschreibung, die hier für das Rufen und Erden von Magie gegeben wurde, ist notgedrungen jeder Spezialfall beschrieben, der irgendwann auftreten kann. In einer realen Situation wird natürlich nur ein Bruchteil dieser Regeln jeweils wirklich nötig werden, so daß das beschriebene Verfahren für einfache Operationen sehr viel kürzer wird.

Beispiel

Als Beispiel für das Rufen und Erden von Magie betrachten wir Serret, eine hardische Magierin. Dem Gleichgewicht in der *Èa* verpflichtet, hat sie ein großes Werk vor: Auf einem kleinen Felsenklippe im Meer hat sie einen uralten Tempel der Namenlosen Mächte entdeckt. Ihr Ziel ist es, diesen Tempel aus der *Èa* zu tilgen und im Meer versinken zu lassen.

Um so mächtige Magie zu beschwören, muß sie tief in die Gesetze der *Èa* selbst eindringen, bis in die äußersten Bereiche, wo Namen überhaupt noch Geltung haben, nur dort kann





sie hoffen, den Tempel 'nicht sein' zu lassen. Auf die Glyphe der Metamagie übersetzt bedeutet das, daß sie die Station *Meister der Ebenen* erreichen muß.

Ein solches Werk ist sehr kompliziert, und obwohl sie eine äußerst begabte Magierin ist (SN: 58, CI: 54, WK: 37), muß sie sich doch lange dafür vorbereiten.

Als erstes wählt sie eine Formel aus, die aus den Mythen der *Èa* kommt — genauer gesagt, aus dem *Untergang von Soléa*. Diese Formel, einen rituellen Gesang von mehreren Stunden, entwickelt sie mehrere Monate lang weiter, um ihren speziellen Bedürfnissen zu dienen. Die Idee des Rituals ist dabei die folgende:

Da der Tempel den Namenlosen Mächten gehört, kann er nicht Teil der *Èa* sein, da ihr Wesen das der Namen ist. Daher ist der eine Teil ihres Rituals ein Anruf aller Naturmächte auf der Felsklippe, sich gegen diesen Ort zu kehren und ihn aus der Realität zu tilgen. Gleichzeitig will sie die Kräfte des Meeres anrufen, den Ort zu verschlingen und so zu reinigen. Die Formel benötigt also zwei rituelle Bedeutungsebenen und zwei symbolische, da es sich um eine spezielle Formel handelt. Jeder einzelne Abschnitt des Rituals beginnt mit einer Anrufung eines Ortes der Insel, dann mit der Aufforderung, sich vom Mal der Namenlosen zu befreien, geht über diese Reinigung in einer verwobenen Struktur gleich zu der Aufforderung an das Meer über, die Insel versinken zu lassen und nennt dann die Namen des Meeres, so daß die Bedeutung der Formel wie Wellen zwischen Land und Meer hin und herpendelt.

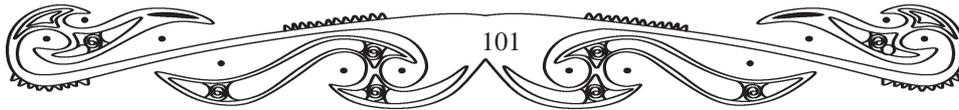
Regeltechnisch kann die Formel sechs allegorische Bedeutungsebenen aufnehmen (was sie auch tut) und weitere neun obscure (tatsächlich nur vier). Tiefere Bedeutungsebenen werden in diesem Fall nicht benötigt, das Ritual ist lang genug. Sechs der Bedeutungsebenen sind symbolisch (mit einem gesamten Bonus von 12) und vier sind paradox (mit einem Bonus von +3 für den ersten Prüfungswurf und +2 für den zweiten, wobei die Formel in zweiten Teil nicht den maximalen Bonus erreicht und abgerundet wurde). Die suggestive Bedeutungsebene bringt drei Punkte.

Serret beginnt nun mit der Vorbereitung für das Ritual. Sie wählt als Zeitpunkt den längsten Tag mittags (dann sind die Mächte des Lichts am Stärksten), beginnt am Tiefststand der Ebbe (weil dann die See das Ritual über höher wird) und umringt dabei die Insel in einem Boot stehend in immer enger werdenden Kreisen (um einen Strudel anzudeuten). Vorher noch betritt sie die Insel und legt kleine, geschnitzte Ebereschensstäbe (gegen die Finsternis) mit der Rune *Agnen* versehen (zum endgültigen Versiegeln) an die Grenzen des Gebiets. An jeder Position, von der aus sie die Stäbe vom Boot aus sehen kann, spricht sie dann einen Teil ihrer Anrufung.

Der real stattfindende Teil des Rituals wird damit folgendermaßen bewertet: Auf der Seite der Formel bringt die suggestive Ebene drei Punkte. Die Idee ihres Handelns verbindet beide wesentlichen Elemente der Formel und stellt symbolisch ihr Vorhaben dar, also erhält sie hier vier Punkte. Ein Paradoxon taucht hier nicht direkt auf, aber sie spielt trotzdem mit dem Gegensatz von Transzendenz (sie steht mitten im Wasser) und Form (die geschnitzten Stäbe auf der Insel legen Grenzen fest). Hilfsmittel sind im hardischen ungebräuchlich, aber die, die sie hat, nämlich Wahl des Zeitpunktes und des Ortes setzt sie ideal ein, hier also fünf Punkte.

Den astralen Teil des Rituals beginnt sie, indem sie in ihrem Geist die ungeheure Weite und Macht des Meeres aufbaut und die geheimen Namen der Tiefe ausspricht. Sobald sie





in dieses astrale Meer eingetaucht ist, beginnt sie, zu jeder der Grenzen der Insel die wahren Namen zu nennen und dabei ein Abbild der Insel inmitten dieses riesigen Meeres aufzubauen. Während sie die Insel umkreist, läßt sie dieses Abbild in einem gewaltigen Strudel verschwinden, auf dessen Grund sie ein schimmerndes Licht visualisiert, das immer näher kommt und sie schließlich einhüllt, ein Tor zu den inneren Ebenen der *Ēa*. Hier entsteht ein subtil anders Bild vor ihrem Auge — sie sieht das Gewebe der wahren Namen, wie es die Welt bildet und die Realität formt und den Tempel als ein dunkles Loch darin. Während sie eine Formel des Gebietens spricht, visualisiert sie, wie sich das Gewebe an dieser Stelle schließt. Als sie damit fertig ist, taucht sie wieder auf durch den Strudel, während sie in ihrem Geist ungeheure Wassermassen aufbaut, die die Insel verschlingen. Hinter sich stellt sie sich ein gewaltiges, zufallends Tor vor, auf dessen Oberfläche die Rune *Agnen* eingeschrieben ist.

Damit wir dieser Teil folgendermaßen bewertet: Der astrale Teil des Rituals beinhaltet zu- mindest teilweise den Gegensatz zwischen Kraft und Form, außerdem übernimmt er die Ideen des real stattfindenden Rituals, daher vier Punkte. Der Teil auf den inneren Ebenen hingegen ist sehr einfach gehalten und geht nicht wirklich auf die Ideen ein, die dort existieren, daher nur zwei Punkte.

Nun sind nur noch Proben zu würfeln. Die Schwierigkeit der Formel ist 21 (2 Punkte für allegorische und 3 Punkte für obscure Bedeutungsebenen, jeweils 4 Punkte für 4 paradoxe Bedeutungsebenen. Ihre Sprachfertigkeit im Althardischen ist 18 und ihr CI-Bonus 10, daher muß sie mit 1W10 weniger als 7 werfen. Sie erzielt eine 2, was bedeutet, daß sie insgesamt 50% des Formelbonus anrechnen kann, in diesem Fall 6 Punkte.

Ihre Bilder in der astralen Ebene sind gewöhnlich, nicht abstrakt, aber sie möchte sie möglichst real machen, also ist die Schwierigkeit ihrer Probe 10. Ihr Willenskraftbonus beträgt 4 und ihrer Imagination 15, daher muß sie weniger als 9 erzielen, um dies zu schaffen. Mit einem Wurf von 4 gelingt ihr auch das, und sie erzielt den vollen Bonus von 5 Punkten. Die mentalen Vorstellungen in den inneren Ebenen hingegen sind abstrakt. Sie will nicht riskieren, die Formel wegen Details hier zum Scheitern zu bringen und wählt deutliche Bilder (Schwierigkeit ebenfalls +10). Wieder gelingt ihr die Probe, und sie erhält 3 Punkte Bonus.

Nun bleiben nur noch die beiden Prüfungswürfe. Der erste ist gegen CI-Bonus plus WK-Bonus, was 14 ergibt, hinzu kommen 3 Punkte Bonus durch die paradoxen Ebenen der Formel und vier Punkte durch die Lehre. Daher ist die Zahl, gegen die sie werfen muß 16, die Probe gelingt automatisch. Der zweite Wurf ist der entscheidende: Er ist gegeben durch Ci-Bonus (10) plus Bonus durch die Formel (+2) minus 10, also 4. Serret hat Glück und ihr gelingt auch dieser Wurf mit einer 2. Damit sind alle Würfe getan. Es bleibt, das Formeldiagramm anzusehen (Abb. 2.3).

Das Diagramm zeigt, daß im obersten Kästchen acht plus sieben, also 15 Punkte stehen. Das ist gerade genug, um die für die Station *Meister der Ebenen* nötigen 15 Punkte zu erzielen. Daher hat ihre Magie Erfolg: Noch während sie das Ritual spricht, ziehen Wolken auf und das Meer brandet hoch gegen die Insel.

Regeltechnisch der nächste Punkt ist die Stärke. Summieren aller Kästchen ergibt 12 plus 12 plus 8, also 32, was einer Quellstärke von 64 entspricht. Dazu kommen 40 Punkte Basisstärke der erreichten Ebene, d.h. die gerufene Stärke ist 104. Nun muß Serret diese Stärke



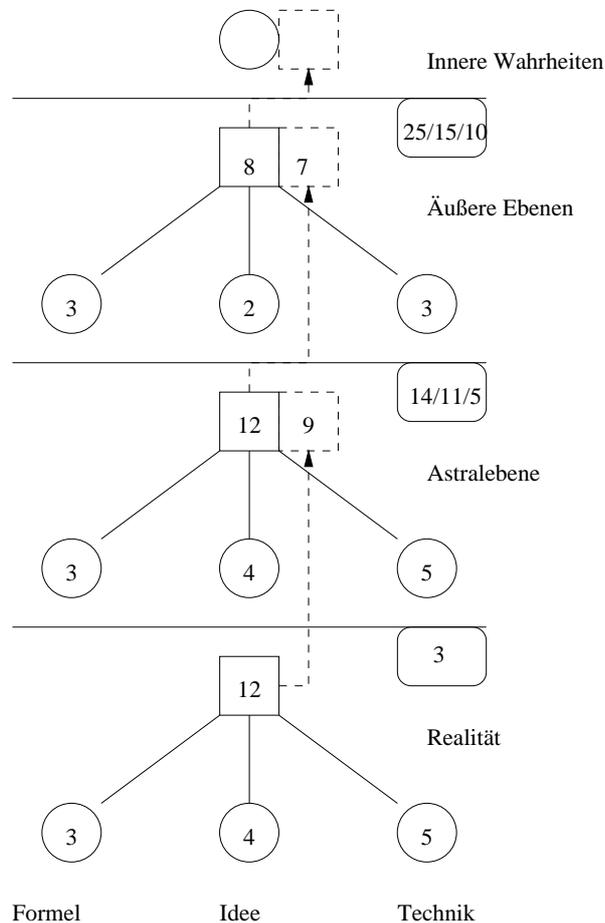
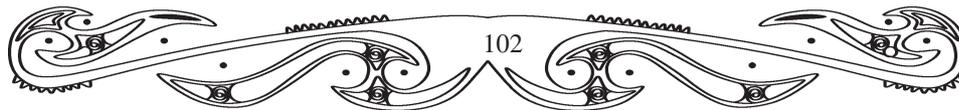
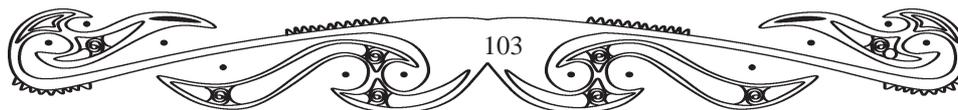


ABBILDUNG 2.3: Serret's Formeldiagramm

beherrschen. 36 Punkte kann sie aufgrund ihrer Willenskraft meistern. Durch die wahren Namen der Insel leitet sie ihr Autorität über die Magie aus besonderen Prinzipien her, zusätzlich geben ihr die Runenstäbe Macht aus allgemeinen Prinzipien, insgesamt ein Bonus von +50, zusammen 86. Alleine mit Hilfe der Formel kann sie nicht die gesamte Macht beherrschen, die sie gerufen hat. Trotzdem möchte sie ihre Formel so stark wie möglich machen. Sie riskiert eine WK $\times 1$ -Probe (W100 gegen 36) und hat noch einmal Erfolg. Damit endlich kann sie die komplette Stärke beherrschen. Ihr Ritual hat seinen Ausgangspunkt klar in der Realität genommen, also kommt auch die volle Stärke dort an: Mit einer Stärke von 104 Punkten kehrt ihre Magie die volle Wut des Meeres und der *Éa* gegen die Insel mit dem Namenlosen Tempel, und in einem gewaltigen Sturm versinkt sie vor Serret's Augen im Meer.





2.4 DER WEG DES SCHAMANEN

Bestimmend auf dem eben beschriebenen Weg des Magiers für die Intention und Wirkung der Magie war die Formel, das zentrale, und bei weitem komplexeste Element der Magie auf dem Weg des Magiers. Dies muß aber nicht notwendigerweise so sein, es existieren auch andere Möglichkeiten, die Magie auszulösen.

Erinnern wir uns einen Augenblick an die metamagische Bedeutung der Formel — sie ist Werkzeug, um sowohl das Bewußtsein des Magiers in der Hintergrund zu drängen, als auch, dennoch bewußt das Ziel des Rituals aber nicht aus den Augen zu verlieren. Aus diesen zwei, sich widersprechenden Zielen, ergibt sich, daß eine Formel notwendigerweise komplex ist, daher muß ein guter Magier auch über eine hohe CI verfügen. Was aber, wenn wir auf die Formel verzichten, das Wachbewußtsein auf eine andere Weise in den Hintergrund drängen und auf die dadurch verlorene genaue Kontrolle über die Magie verzichten? Nun, hier kommen wir zu den anderen Wegen, Magie zu wirken.

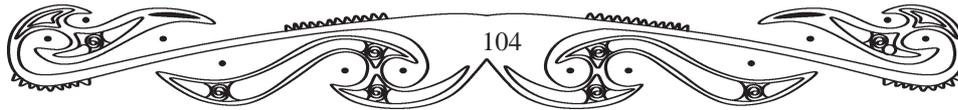
Auf dem Weg des Schamanen wird das Wachbewußtsein durch extatischen Rausch ausgeschaltet, einen Rauschzustand, der durch Tanz, Musik, Erschöpfung und Drogen induziert wird. Wenn sich dann der Geist des Schamanen vom Körper getrennt hat, dann ist er in einem traumartigen Zustand, in dem er die Geisterwelt sehen kann und Kontakt zu ihr aufnehmen kann. Hier kann der Schamane selbst wenig tun (denn seine bewußte Willenskraft hat er ja vorher mühsam betäubt) und er benötigt die Erinnerung an das Ziel seiner Suche in Form von Gegenständen, die für ihn die Realität mit der Anderswelt verbinden, sogenannten Totems, die sich jetzt als seine Schutzgeister und Führer manifestieren. Aus sich heraus wirkt er keine Magie, statt dessen sucht er in der Geisterwelt einen Geist auf, der ihm zu Helfen gewillt ist und wirkt so Magie.

Die eigentliche Idee des Rituals ist daher nicht mehr in einer Formel ausgedrückt, sondern wird in den Totems und in dem, was der Schamane in der Geisterwelt erlebt dargestellt; es ist nicht mehr möglich, den Ausgang des Rituals so vorherzusagen, wie das ein Magier konnte. Betrachten wir also die Magie des Schamanen auf den nächsten Seiten etwas genauer, wobei wir die typische Terminologie der Schamanen verwenden (also z.B. Geisterwelt statt Astralebene), aber regeltechnische Begriffe, die auf dem Weg des Magiers schon eingeführt wurden nicht wieder erneut aufnehmen (z.B. Rufen, Erden, Stationen, Pfade, Intention des Rituals usw.).

2.4.1 Die Bedeutung von Totems

Für einen Schamanen ist ein Totem eine Verbindung von der diesseitigen Welt in die Anderswelt, ein Gegenstand, der seine Bedeutung auch auf der anderen Seite beibehält, und die der Schamane so benutzen kann, um vorher zu lenken, was er dann nachher sehen will, wenn er seinen Geist vom Körper gelöst hat. Einen solchen Gegenstand kann man nicht am Wegesrand finden oder sich vor dem Ritual aussuchen — der Schamane muß im Laufe seines Lebens immer sorgfältig Ausschau halten, ob ihm ein solcher Gegenstand begegnet. So kann das Horn des ersten erjagten Wildes ein Totem sein, oder auch der Ast, an dem sich der Schamane aus dem Wasser gezogen hat, als er zu ertrinken drohte — es gibt keine





allgemeinen Regeln, was ein Totem zu sein hat, das muß jeder Schamane für sich selbst herausfinden.

Wohl aber läßt sich sagen, daß ein Totem nachher umso mächtiger ist, je einschneidender die Veränderung des Leben des Schamanen durch die Begegnung mit dem Totem war. Die tatsächliche Bedeutung dieses Totems ergibt sich dann aus der Situation, in der es erworben wurde.

Was für den Schamanen (und in der Tat wahrscheinlich jeden einzelnen Menschen eines von einem Schamanen geleiteten Stammes) gilt, gilt auch für das Kollektiv des Stammes — hier sind es Gegenstände und Orte, die in der Geschichte des Stammes bedeutsam waren (und sich daher in die kollektive Erinnerung eingepreßt haben), die dadurch zu den Stammestotems werden und von einem Schamanen verwendet werden können. Gestützt durch die Überzeugung eines ganzen Stammes und sogar vergangener Generationen können solche Totems große Macht entfalten.

Arten von Totems

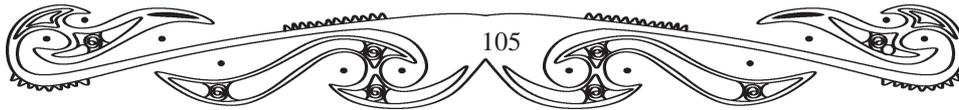
Betrachten wir die einzelnen Arten von Totems einmal näher:

Schutzgeist: Das Totem eines Schutzgeistes stellt die Verbindung zu einem Wesen (meistens einem Tier) dar, das in der Geisterwelt Führer, Beschützer und Helfer des Schamanen ist. Ein Schutzgeist ist ein sehr mächtiges Totem und jeder Schamane, der über die Anfangsgründe der Magie hinauskommen will sollte über einen solchen Helfer verfügen. Hier finden wir den Grund für die Redensart *Schamane zu sein ist keine Lehre, sondern eine Berufung!*: Es genügt nicht, daß der zukünftige Schamane sich ein Tier wählt, das er gerne als Schutzgeist hätte und es dann auch verehrt, sondern es ist das Tier, das den Schamanen zeichnet — viele Schamanen werden dadurch berufen, daß ein Raubtier sie zu Tode verwundet und sie wochenlang im Fieber liegen und dadurch erst Kontakt zur Geisterwelt bekommen. Gelingt es ihnen später, eben dieses Tier aufzuspüren und zu töten, dann haben sie in seinem Schädel ein mächtiges Totem, das ihnen den Geist dieses Tieres als Schutzgeist sichert. Dies ist jedoch keineswegs die einzige Möglichkeit, einen Schutzgeist zu bekommen.

Geringere Totems: Gegenstände, die ein Schamane im Laufe seines Lebens an bedeutenden Stationen sammelt, dienen als geringere Totems, die ihn in der Geisterwelt an die Fähigkeiten erinnern sollen, die er erworben hat, als er den Gegenstand selbst fand. So kann z.B. die erste Waffe, die ein Krieger im Kampf seinem Feind entrissen hat, als Totem eine mächtige Waffe in der Geisterwelt darstellen oder das Holz, daß den Schamanen vor dem Ertrinken gerettet hat, hat in der Geisterwelt Macht über Wasser. Auch hier hängen die Einzelheiten von der Bedeutung ab, die das Objekt *für den Schamanen* hat. Die geringeren Totems sind umso mächtiger, je intensiver die Erfahrung war, bei der der Schamane sie erworben hat.

Stammestotems: Tiere (und Pflanzen oder anderes), die seit jeher eine besondere Bedeutung für den Volksstamm haben, sind ebenfalls mächtige Totems, die in der Geisterwelt stark sind. Der Schamane kann sie benutzen, wenn er im Interesse seines Stammes Magie wirken will. So kann z.B. das Ren, das der Stamm jeden Winter zur Nahrungssuche jagt und von dem er daher völlig abhängt, zum Totem des Stammes wer-





den, oder ein Vogelschwarm, der jeden Frühling den Weg weist. Die Gegenstände, die die Stammestotems symbolisieren, befinden sich oft seit Generationen schon im Besitz der Ältesten.

Heilige Orte: Genauso wie Tiere für einen Stamm zum Totem werden können, ist dies auch bei Orten möglich, die aufgrund irgendeiner Begebenheit eine besondere Bedeutung für den Stamm haben. Wichtig ist, daß diese Orte dann für das normale Betreten tabu sind und nur vom Schamanen oder dem jeweiligen Ratsuchenden aufgesucht werden können. Beispiele für heilige Orte können Wasserfälle sein, in denen Mitglieder des Stammes gestorben sind, oder Quellen, die im Ödland das Überleben gerettet haben; fast immer ist die Begräbnisstätte der Ahnen ein heiliger Ort. Ein Schamane, der einen solchen Ort aufsucht, hat dort die Chance, mit den Geistern des Ortes in Kontakt zu kommen, was an einem anderen Ort sicher schwieriger ist.

Masken: Masken sind keine Totems im eigentlichen Sinn, daß sie Gegenstände wären, die für den Schamanen eine bestimmte Bedeutung hätten, sie werden jedoch ähnlich verwendet. Wenn der Schamane die Maske eines bestimmten Tieres anlegt, dann glaubt er, dadurch auch Anteil an den Eigenschaften des Wesens zu bekommen, und dieser Glaube überträgt sich ebenfalls in die Anderswelt. Masken sind oft gebrauchte Hilfsmittel, trotzdem sind sie bei weitem nicht so mächtig wie Totems.

Totems in Ritualen

Wie kann nun die Idee des Rituals in Totems ausgedrückt sein? Für den, der gewohnt ist, auf dem Weg des Magiers zu denken, ist dies mit Sicherheit zunächst einmal sehr ungewohnt. Aber ein Schamane denkt anders — ihm ist nicht daran gelegen, vorher zu wissen, was seine Magie ergeben wird, er will mit den Geistern der Anderswelt in Kontakt kommen in der Hoffnung, dort einen zu treffen, der das gewünschte für ihn tun kann oder ihm die Information geben kann, die er braucht. Die Vorbereitung eines Rituals ist daher wie die Vorbereitung einer Reise, nur daß diese Reise in die Anderswelt führt. Der Schamane begibt sich an einen geeigneten Ort, um die Reise zu beginnen, er bittet seinen Führer, den Schutzgeist um Hilfe und er wählt aus, welche Hilfsmittel er auf seine Reise mitnehmen möchte. Dies ist alles, was ein Schamane vor Ritualbeginn über die Intention des Rituals sagen kann, alles andere ergibt sich dann, während sein Geist in der Anderswelt weilt. Schamanistische Rituale sind immer Suchen, die durch beide Welten, die der Imagination und die der Realität führen.

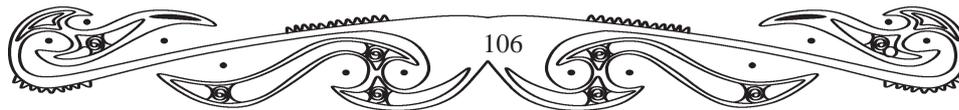
Betrachten wir diese Ideen etwas näher an Hand von Beispielen:

Eine Heilung

Zu Wirrun, dem Schamanen der Kar'Takk wird ein Mann gebracht, der nach einer schweren Verletzung im Kampf auf dem Weg der Besserung war, aber dann begonnen hat, ins Fieber zu fallen. Wirrun sieht, daß die Geister der Krankheit das Leben des Mannes bedrohen und entscheidet sich, den Versuch zu wagen, sie zu bekämpfen.

Er läßt den Mann in eine Schwitzhütte bringen, ebenso das Totem seines Schutzgeistes, eines Leoparden, und den Dolch, mit dem er den Leopard besiegt hat, ebenso eine Trom-





mel, mit der er schon einmal eine Gruppe Bären in die Flucht geschlagen hat. Durch rituellen Tanz und intensive Dämpfe von berausenden Mitteln versetzt er sich in die Trance der Anderswelt, ihn sein Schutzgeist erwartet. Über dem Körper des Mannes kann er nun, schwarzen Hunden gleich, die Dämonen der Krankheit erkennen. Laut schlägt er seine Trommel, um sie zu vertreiben, und tatsächlich, dies ist genug, um den Mann davon zu befreien.

Einige Tage, nachdem Wirrun wieder erwacht ist, bessert sich der Zustand des Kranken sichtlich.

Ein Ruf nach Regen

Der Regen bleibt aus, und das Volk der Kar'Takk droht zu verhungern, weil die Ernte auf den Feldern verdorrt. Yu-Lai, die Schamanin macht sich auf den Weg zur Begräbnisstätte des Volkes, um die Geister der Ahnen nach dem Grund zu fragen.

In der Felsenschlucht angekommen, bereitet sie ein Ritual vor, indem sie Opfergaben verstreut, die Fingerknochen ihrer Eltern, die traditionell in den Besitz der Tochter übergehen, das Totem des Stammes, einen Jaguarschädel und eine Schale, die sie in der Nacht vor ihrer ersten Begegnung mit ihrem Ehemann angefertigt hat, die für sie die Gemeinschaft symbolisiert, für die Reise in die Anderswelt vorbereitet. Nachdem sie das Ritual vollzogen hat, befindet sie sich in Gesellschaft ihrer Ahnen, die ihr mitteilen, daß mehrere Tage flußaufwärts, an einem großen donnernden Wasserfall die Geister des Regens von einem Dämon gefangengehalten werden.

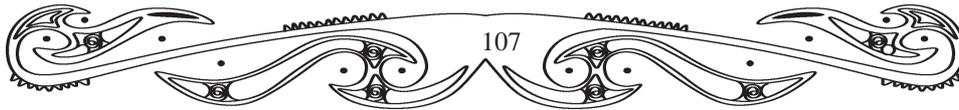
Yu-Lai macht sich auf den Weg und erreicht tatsächlich nach einer Woche den Wasserfall. Dort bereitet sie ein erneutes Ritual vor. Diesmal wählt sie zum Teil andere Totems — wieder den Jaguar und ihren Schutzgeist, aber auch den Schädelknochen des Raubfisches, der ihr erstes Kind getötet hat und für sie den Kampf gegen Wasser symbolisiert und eine giftige Wurzel, die sie in einer verzweifelten Stunde beinahe gegessen hätte, um ihrem Leben ein Ende zu setzen. In der Geisterwelt angekommen, schreitet sie durch den Wasserfall, um in einer düsteren Höhle anzukommen. Finstere Wasserwesen greifen sie an, doch der Jaguar des Stammes beschützt sie und leitet sie sicher durch das Labyrinth der Höhle. Endlich erreicht sie den tiefsten Punkt, wo ein unvorstellbares Wesen tatsächlich wolkenähnliche Geister gefangenhält. Sie greift an, und mit Hilfe der Wurzel, die sie dem Wesen in den Rachen werfen kann, trägt sie schließlich den Sieg davon und die Wolken werden befreit.

Schon während sie sich auf den langen Rückmarsch zu ihrem Volk macht, beginnt der Regen zu fallen.

2.4.2 Schamanische Extase

Schamanische Magie besteht aus zwei Hauptbestandteilen — im letzten Abschnitt haben wir den einen wichtigen kennengelernt, die Totems, die dem Ritual seine Richtung und seine Bedeutung verleihen. Damit diese aber überhaupt ihre Wirkung entfalten können, ist es nötig, daß sich der Geist des Schamanen so weit von seinem Körper löst, daß er frei von den Beschränkungen des wachen Bewußtseins in der Anderswelt weilt.





Auf dem Weg des Schamanen wird dies durch Extase erzielt, Rauschzustände, die das Wachbewußtsein einfach überrennen sollen und damit das Unterbewußtsein des Schamanen freigeben. Es gibt viele Möglichkeiten, diese Art von Extase zu erzielen. Ein wichtiges Mittel dazu sind sicher Rauschkräuter und Drogen, die, von Schamane zu Schamane verschieden, mehr oder weniger intensiv eingesetzt werden. Ihr klarer Nachteil ist, daß wirkungsvolle Rauschmittel oft schwer zu bekommen sind, daß diese dann unter Umständen auch sehr gefährlich sind und in der Regel auch süchtig machen können, was den Schamanen schnell zum Raubbau an seinem eigenen Körper bewegt.

Eine andere Möglichkeit ist die Extase großer Erschöpfung — der Schamane begibt sich in körperliche Extremzustände, fastet lange oder durstet, setzt sich großer Kälte aus oder arbeitet während er schwer krank ist. Dies sind üblicherweise Bedingungen, die sehr schwer zu realisieren sind und nur in den wichtigsten Ritualen des Schamanen wirklich benutzt werden.

Die weitaus häufigste Methode der Extase ist jedoch der Tanz. Hier tanzt der Schamane zu aufpeitschender oder anregender Musik, intensivem Trommelschlag, bis Erschöpfung und Rhythmus seinen Geist betäuben und er in die gewünschte Extase fällt. Der Vorteil dieser Methode ist, daß der Schamane hierbei auch in dieser Phase durch die Art des Tanzes schon die Idee des Rituals beeinflussen kann. Fast in jedem schamanischen Ritual spielen Tänze eine wichtige Rolle.

Schamanische Tänze

Es erklärt sich beinahe von selbst, daß der Schamane, wenn er tanzt, bis er in Extase fällt, sich dazu auch noch selbst mit einer Trommel oder einem ähnlichen Instrument begleiten kann, es sei denn ungenügend und in wenigen Ausnahmen. Daher ist auch die Rolle des oder der Ritualhelfer eine sehr wichtige — sie sind es, die dem Tanz des Schamanen den Rhythmus vorgeben.

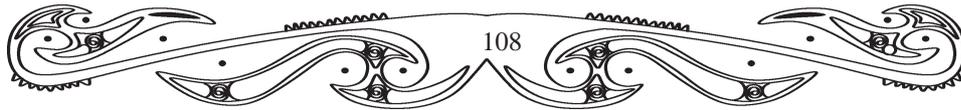
Die weitaus üblichsten Begleitinstrumente sind Trommeln und Gesang, nur selten werden andere Instrumente gespielt, wie z.B. Rasseln oder Gongs. Die Musik ist sehr stark rhythmusbetont, die Melodie ist fast nicht vorhanden, denn es soll ja nicht das Bewußtsein angeregt werden, sondern im Gegenteil das Unterbewußtsein. Der Klang, zu dem der Schamane tanzt, ist in einem weiteren Sinne das, wozu die suggestive Bedeutung der Formel auf dem Weg des Magiers hier geworden ist.

Man kann einige wichtige Grundtypen von Tänzen unterscheiden:

Erschöpfungstänze: Diese Tänze sind durch schnelle Rhythmen ausgezeichnet, der Schamane tanzt dabei wie wild und wirbelt hin und her, was ihn körperlich völlig erschöpft und schwindlig machen soll; danach kann sein Geist den Körper, auch unter dem Einfluß von Drogen, leichter verlassen. Diese Art von Tänzen ist am leichtesten zu begleiten, aber auch am wenigsten wirkungsvoll.

Tiertänze: Hier macht der Schamane in seinen Bewegungen ein bestimmtes Tier nach, dessen Maske er auch oft trägt und dessen Gestalt er in der Geisterwelt anzunehmen hofft. Durch Maske und Bewegung identifiziert er sich dann unbewußt mit dem





Tier. Die Begleitung solcher Tänze ist oft recht schwierig, dafür sind sie aber auch wirkungsvoller.

Stilisierte Tänze: Ähnlich den Tiertänzen macht der Schamane hier immer wieder eine für eine bestimmte Handlung charakteristische Bewegung, zum Beispiel das Zustoßen eines Fischspeers ins Wasser. Dadurch prägt er sich die Handlung ein und übernimmt sie in die Geisterwelt. Wenn auch nicht so schwierig wie die Tiertänze, so sind auch die stilisierten Tänze schwer zu begleiten.

Himmelstänze: In diesen schwersten aller Tänzen ahmt der Schamane die Bewegung der Gestirne am Himmel nach, wieder in der Hoffnung, sich mit ihnen zu identifizieren. Hierbei muß er den Tanz sehr lange geübt haben, sonst halten ihn die komplexen Schrittfolgen eher ab, das Wachbewußtsein zu verlieren. Trotzdem kann ein solcher Tanz große Wirkung entfalten.

Drogen und Rauschmittel

Um die Rolle, die Drogen in der schamanischen Kultur spielen, richtig einschätzen zu können muß man sich immer wieder vorhalten, daß Schamanen keine Magier sind. Sie sind nicht Herren der Dinge, die sie rufen, oft wollten sie nicht einmal Schamane werden, und trotzdem sind sie da, wo sie sind, Mittler zwischen Geistern und Menschen. Sie sehen Dinge, die andere nicht sehen können, sie haben große Macht, aber diese Macht fordert ihren Preis — Schamanen leiden oft an ihrer körperlichen und geistigen Gesundheit.

Vom Standpunkt eines Magiers aus sind die meisten Schamanen schlicht wahnsinnig, aber genau das ist es, was sie zu guten Schamanen macht. Die anderen sind oft schwer krank, ebenfalls eine Eigenschaft, die es ihnen erleichtert, ihren Geist vom Körper zu lösen.

Vor diesem Hintergrund versteht man dann vielleicht, wie Schamanen mit Drogen umgehen: Der Schamane ist nicht Eigentum seiner selbst, sondern das seines Volkes. Es ist daher selbstverständlich, daß die begehrten Rauschmittel ihm überlassen werden und für den Rest des Volkes tabu sind, denn der Schamane kann sie am wertvollsten zum Einsatz bringen, aber das Volk verlangt auch von ihm, daß er all das tut, notfalls sich selbst zugrunde richtet, um seinem Volk zu dienen.

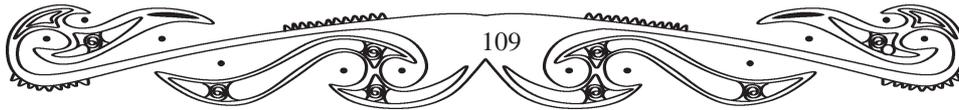
Es gibt kaum einen anderen Weg, Schamane zu sein: In dem Moment, wo der Schamane genug Kontrolle über sein eigenes Leben gewinnt, um zu erkennen, daß er es selbst in die Hand nehmen kann, in dem Moment, wo er erkennt, daß die Totems auch nur als astrale Symbole gesehen werden können; in diesem Moment verliert er eben das, was ihn zu einem Schamanen macht. Für jemanden, der die nötige Begabung und Selbstkontrolle zum Magier hat, ist der Weg des Schamanen nicht geeignet.

2.4.3 Magie auf dem Weg des Schamanen

Vorbereitung

Wie wir aus dem bisherigen schon erfahren haben, gibt es bei einem Schamanen kein Äquivalent zur Erschaffung einer Formel. Jedes schamanische Ritual ist anders, jedes ist eine





Suche in der Geisterwelt, und auf jedes muß sich der Schamane neu vorbereiten. Die Geister der Ahnen, die bei seinem letzten Anliegen noch milde gestimmt waren, sind jetzt vielleicht gereizt, das Rauschmittel, das ihn das letzte Mal sofort in die Geisterwelt gebracht hat, wirkt jetzt viel langsamer — alles kann anders sein.

Trotzdem bleiben viele Dinge gleich, sowohl regeltechnisch als auch rollenspielerisch. Wie der Magier muß sich der Schamane Gedanken zum Zweck des Rituals machen, muß wissen, was genau er erreichen will und welche Geister er dazu kontaktieren will, dann muß er geeignete Totems finden, um das möglichst gut in ein Ritual umzusetzen.

Ebenso muß auch der Spieler des Schamanen die Vorbereitung beschreiben — welchen Ort wählt er, wie reinigt er sich und den Ort, welche Helfer sind anwesend, wie sind sie instruiert, den Schamanen in die Trance zu begleiten, welche Rauschmittel sind bereit, wer hat sie dosiert — all das sind wichtige Fragen, die unter Umständen vor dem Ritual geklärt werden können.

Das Rufen

Regeltechnisch ist das Rufen von Magie auf dem Weg des Schamanen nur unwesentlich verschieden von dem Verfahren, das für den Weg des Magiers gilt. Wie dort gibt es auch für den Schamanen ein Formeldiagramm (Abb. 2.4), in das jeweils wieder Werte von 0 bis 5 eingetragen, entlang der Pfeile aufsummiert und mit den nötigen Schwellen verglichen werden. Allerdings sieht das Formeldiagramm des Schamanen geringfügig anders aus — durch den Verzicht auf das Wachbewußtsein büßt der Schamane in den tieferen Schichten Möglichkeiten ein, Magie zu wirken; schamanische Magie ist nicht so ausbalanciert wie die Magie eines Magiers.

Allerdings wird dieser Punkt wieder durch die Werte der Schwellen relativiert. Ähnlich wie beim Formeldiagramm des Magiers wird hier wieder die gesamte Differenz aus SN-Bonus minus CI-Bonus und zusätzlich TR-Bonus minus WK-Bonus auf alle Schwellen bei der Erschaffung des Charakters verteilt. Auf dem Weg des Magiers war dieser Bonus eher gering, da ein guter Magier auch eine hohe CI benötigt, aber dem Weg des Schamanen gilt diese Überlegung nicht mehr, daher kann schamanische Magie trotz des reduzierten Formeldiagramms genauso mächtig sein.

Das rollenspielerische Vorgehen ist ähnlich — der Spieler beschreibt die Vorbereitung (Platzwahl, verwendete Drogen, Totems...), dafür setzt der Spielleiter Boni von 0 bis 5 Punkte fest. Dadurch stellt es sich heraus (durch aufsummieren und Vergleich mit der Schwelle), ob der Schamane die Geisterwelt erreicht hat. Dann wird der Bonus für die Schutzgeister vergeben. Der Rest der Aktion läuft nun aber etwas verschieden — sagten die verbleibenden Werte auf dem Weg des Magiers auf der Säule der Idee das aus, was der Magier in seiner Formel in das Ritual hineinbringt, so muß man sie bei einem schamanischen Ritual genau umgedreht lesen — hier geben sie an, wie weit die Reise in der Geisterwelt noch sein wird und wie viele Prüfungen dem Schamanen abverlangt werden, ehe er sein Ziel erreicht. Fehlt z.B. noch ein Punkt zum Erreichen der Station *Meister der Schatten*, dann bedeutet das, daß der Schamane nur einen kurzen, leichten Weg in der Geisterwelt vor sich hat; sind es fünf Punkte, die fehlen, dann muß er vielleicht Wochen in Trance bleiben und hat schwierige Rätsel und starke Gegner zu erwarten.



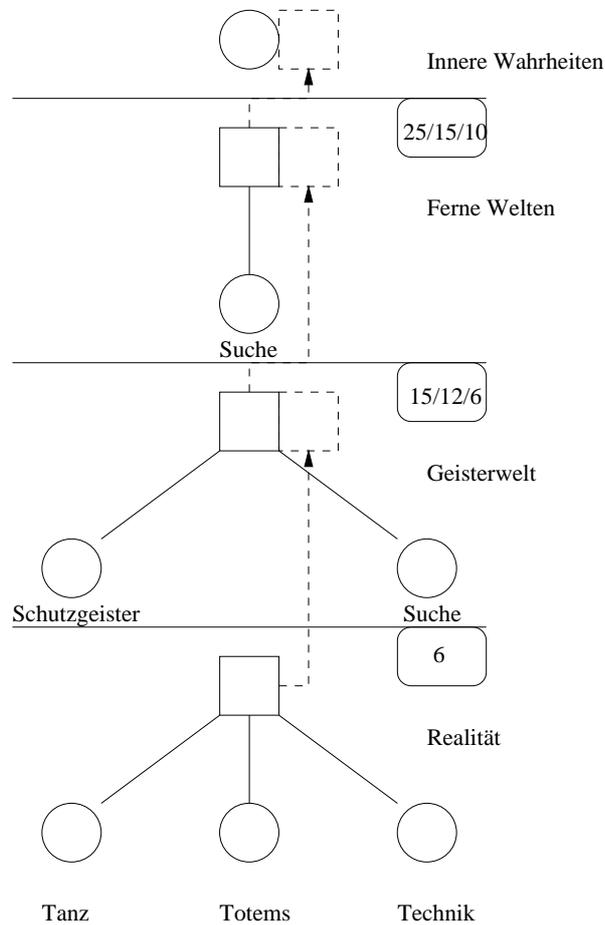
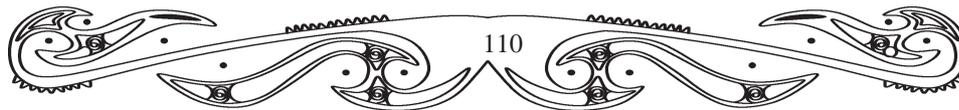
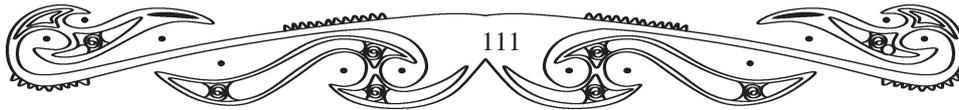


ABBILDUNG 2.4: Das Formaldiagramm eines Schamanen.

Die Vergabe der einzelnen Bonuspunkte sollte nach folgenden Richtlinien erfolgen:

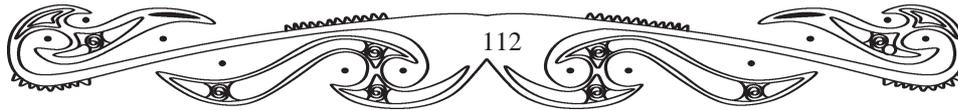
- Die Boni für Tanz beziehen sich auf die Art, wie gut der Schamane durch rituellen Tanz in die Extase geleitet wird. Der Bonus dafür ergibt sich (vorausgesetzt, daß alle nötigen Würfe des Schamanen und des Trommlers gelungen sind und daß der Tanz passen ausgewählt worden ist), aus der Art des Tanzes. Hierbei gilt folgendes:
 - 2 Punkte für Erschöpfungstänze
 - 4 Punkte für Tiertänze und stilisierte Tänze
 - 5 Punkte für Himmelstänze
 - ein Punkt Abzug für improvisierte Begleitung
 - 2 Punkte Abzug, wenn der Schamane keine Begleitung hat, sondern selbst trommelt





- Boni für Technik beziehen sich auf alle anderen magischen Techniken, die nicht Totems und Tanz sind, unter anderem die Verwendung von Drogen, magischen Zeichen, die Auswahl von Ort und Zeit des Rituals und so weiter. Die genaue Bewertung ist wie auf dem Weg des Magiers.
- Boni für Totems beziehen sich auf die Art, wie die Idee des Rituals in eine geeignete Auswahl von Totems gebracht wurde und wie machtvoll die Totems selbst sind. Insbesondere ist wichtig, wie die Idee des Schamanen vom Sinn des Rituals von seiner Bedeutung der Totems getroffen wird, und der Spieler sollte das erklären können. Hierzu gilt:
 - 0 Punkte für eine konstruierte Absicht ('Ich will Regen rufen, das hat was mit Wasser zu tun, also ist mein erster Fische speer ein gutes Totem, das hat auch was mit Wasser zu tun...')
 - 1 Punkt für eine grobe Übereinstimmung des Totems mit dem Zweck des Rituals ('Ich will Jagdwild rufen, mit einer Waffe kann man auch Tiere jagen, also ist die erste Streitaxt, die ich im Kampf erbeutet habe geeignet.')
 - 2 Punkte für eine relativ genaue Übereinstimmung von Bedeutung des Totems und Zweck des Rituals ('Ich will Jagdwild rufen, mein erster Jagdspeer ist da ein gutes Totem.').
 - 3 Punkte für eine perfekte Übereinstimmung von Totem und Idee (der Schädel eines der Ahnen, wenn es darum geht, seinen Geist zu treffen und zu befragen)
 - 1 Punkt zusätzlich für mehrere Totems, die die Bedeutung unterstützen
 - 1 Punkt zusätzlich, wenn Stammestotems beteiligt sind
 - ein Punkt Abzug, wenn geringere Totems oder Masken die eigentliche Idee tragen
- Auf einer höheren Ebene kehrt all das, was gerade über die Totems gesagt wurde, mit dem Schutzgeist zurück, den der Schamane hat, um ihn durch die Geisterwelt zu führen. Auch hier kommt es sowohl darauf an, wie intensiv die Beziehung zwischen Schamanen und Schutzgeist ist, als auch, wie gut der Schutzgeist imstande ist, dem Schamanen beim Ziel seines Rituals zu helfen (ein Vogel ist keine große Hilfe, wenn die Reise des Schamanen Unterwasser geht).
 - 0 Punkte für einen Schutzgeist, den der Schamane ohne jede Beziehung zu dem Tier ausgewählt hat
 - 1 Punkt für den Schutzgeist eines Haustieres
 - 2 Punkte für den Schutzgeist eines Tieres, zu dem der Schamane eine besondere Beziehung hat (der erste erjagte Büffel...)
 - 3 Punkte für einen Schutzgeist, zu dessen Urbild der Schamane eine intensive Beziehung hat (der Löwe, der ihn verletzt hat, als er noch klein war...)
 - 4 Punkte für einen Schutzgeist, der den Schamanen beinahe getötet hat, aber später vom Schamanen selbst erjagt wurde, oder eine ähnlich lange und intensive Begegnung





- 5 Punkte, wenn es sich um einen Stammeschutzgeist handelt, der bereit ist, das Anliegen des Schamanen zu unterstützen
- ein Punkt zusätzlich, wenn der Schutzgeist sich auf der Suche in einer ihm vertrauten Umgebung befindet
- ein Punkt Abzug, wenn die Suche des Schamanen ihn in ein für den Schutzgeist ungeeignetes Gebiet führt
- Punkte für die Suche geben an, wie lange der Schamane auf der Geisterwelt zu bringen muß und wie schwere Aufgaben er lösen muß, ehe er das Ziel, zu dem er das Ritual gemacht hat, erreicht hat. Alle diese Aktionen werden durchgespielt, das heißt, wie in einem normalen Szenario beschreibt der Spielleiter den Weg und übernimmt die Rolle von Wesen, die dem Schamanen begegnen, wie auch sonst im Spiel kann es zu Kämpfen oder anderen Aktionen kommen, es kann Rätsel geben und ähnliches (nur Magie scheidet aus naheliegenden Gründen aus). Scheitert der Spieler (kann er ein Rätsel nicht lösen, unterliegt er im Kampf), dann ist auch das Ritual gescheitert und er wacht aus seiner Trance auf. Die folgenden Angaben geben nur kurze Hinweise, wie lange eine Suche dauern kann:
 - 0 Punkte: Der Schamane sieht sein Ziel vor sich, sobald er die Geisterwelt erreicht
 - 1 Punkt: Eine kurze Aktion (Gespräch, Kräfteressen) ist nötig, ehe das Ritual Erfolg hat
 - 2 Punkte: Hier ist eine längere Aktion (Kampf. . .) gefragt, oder auch ein kurzes Rätsel
 - 3 Punkte: Ein kurzes Spielszenario, mehrere Kräfteressen, Rätsel. . .
 - 4 Punkte: Ein längeres Szenario, mehrere Tage in Trance
 - 5 Punkte: Eine sehr lange und schwierige Suche in der Geisterwelt, so etwas wie ein eigenes Abenteuer im Abenteuer, durchaus einen oder sogar mehrere Spielabende. Man sollte sich überlegen, ob man es wirklich durchspielen will, oder lieber das Ritual fallenlassen sollte.

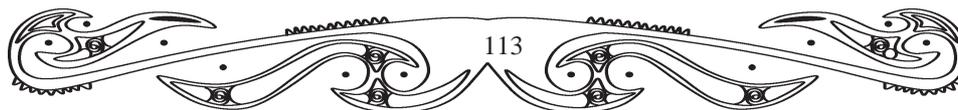
Wie auf dem Weg des Magiers, so gibt es auch auf dem Weg des Schamanen mehrere Würfelwürfe, die in bestimmten Situationen nötig werden.

Der **erste** und **zweite Prüfungswurf** werden wie auf dem Weg des Magiers fällig, da sie nichts mit der Technik, sondern nur der Idee des Rituals zu tun haben.

Der **Übersichtswurf** wird fällig für die Anzahl der Totems, die der Schamane mit auf seine Suche nimmt (für schlaue Regelfuchser: Er soll eine Auswahl treffen, nicht immer die ganze Kiste mitnehmen).

Ein eigentlicher **Imaginationswurf** ist nicht nötig, denn der Schamane bewegt sich in der Geisterwelt, als sei sie real, er kann sie nicht direkt durch Gedankenkraft verändern wie der Magier die (genau gleiche) Astralebene, weil sein Wachbewußtsein eliminiert ist. Trotzdem ist es letztlich sein Willen und seine Imagination, die über das Ergebnis einer Auseinandersetzung in der Geisterwelt entscheiden.





Hierzu wird dem Schamanen eine Stärke zugewiesen, die sich aus dem vierfachen seines Bonus für den Schutzgeist ergibt (0–20), dazu wird sein Willenskraftbonus addiert. Ebenso wird dem Gegner auf der Geisterwelt vom Spielleiter eine Stärke zwischen 0 und 50 gegeben. Der entscheidende Wurf, der über den Sieg in einer solchen Auseinandersetzung entscheidet ist dann

Auseinandersetzungswurf:

$$4 \times \text{Bonus für Schutzgeist} + \text{WK-Bonus gegen gegnerische Stärke}$$

wobei auf Seiten des Spielers für geeignete (beschriebene) Aktionen noch ein Bonus vergeben werden kann.

Das Erden

Für das Erden der Magie gelten genau die selben Regeln wie auf dem Weg des Magiers, auch hier kommt zu einer Basisstärke die Quellstärke, die der Schamane dann beherrschen muß, indem er, durch seine Aktionen in der Geisterwelt, entsprechende Autorität über die gerufenen Kräfte etabliert hat.

Lediglich ein wichtiger Unterschied besteht: Ein Magier darf über Stärke in Höhe seiner Willenskraft verfügen, der Schamane muß dazu zunächst eine WK $\times 2$ -Probe ablegen, da sein Wachbewußtsein ja betäubt ist.

2.5 DER WEG DES TRÄUMERS

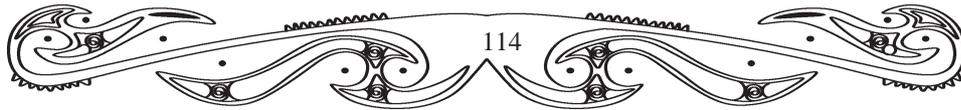
Auf dem Weg des Schamanen war der Ansatz, Magie zu wirken, indem das Wachbewußtsein durch einen Rauschzustand betäubt wurde und so das Unterbewußtsein, das ja für Magie verantwortlich ist, nach oben gebracht wurde. Totems, bedeutungsvolle Symbole für Bewußtsein und Unterbewußtsein waren dabei für die Lenkung der Magie verantwortlich.

Nun, es gibt einen sehr viel leichter erreichbaren Zustand, bei dem das Wachbewußtsein des Menschen inaktiv ist und statt dessen sein Unterbewußtsein arbeitet — den Traum. Hier weilt des Geist des Träumenden sozusagen schon in der astralen Ebene, dem Traumreich, und ist theoretisch imstande, Magie zu wirken. Die Schwierigkeit, die sich aber hier wiederum auftut, ist, daß das Wachbewußtsein völlig fehlt, der Wille, das Verständnis, Magie zu wirken ist nicht vorhanden.

Die Lösung liegt darin, daß der Träumer lernen muß, geistig *aufzuwachen*, während er weiterschläft, dann seine Träume bewußt wahrzunehmen und so zu verändern, daß sie zu Magie führen. Anders als der Magier benötigt der Träumer keine Anstrengung, um die astrale Ebene zu sehen, es geschieht natürlich, anders als der Schamane ist er aber auch nicht willenloser Zuschauer, der das Traumreich als etwas unveränderbares erlebt, sondern kann mit genau großer Leichtigkeit seine eigenen Vorstellungsbilder einbauen.

Die Magie auf dem Weg des Träumers besteht darin, viele solcher Assoziationen so aneinanderzureihen, daß sie magische Symbolik beschreiben. Trotz der vielen Schwierigkeiten,





diese Form von Magie zu lernen, oder auch nur sie zu einem bestimmten Zweck anzuwenden, ist es mit Sicherheit die mächtigste Form von astraler Magie, ebenso wie es die eleganteste und vielleicht natürlichste ist.

2.5.1 Symbolik in Träumen

Die Traumreiche

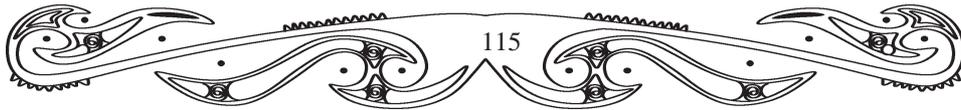
Wenn ein Träumer zum ersten Mal lernt, in seinem Traum aufzuwachen, dann kann er noch nicht viel Magie wirken, er befindet sich in der wirren, durch Assoziationen geprägten Welt, in der Ereignisse ohne jeden räumlichen oder zeitlichen Bezug stattfinden, die wir aus den Erinnerungen des nächsten Morgens kennen. Hier kann er zum ersten Mal lernen, seine Träume zu lenken, das zu träumen, was er will. Die Gefahr eines jeden Träumers liegt darin, sich im Glamour dieser Welt zu verlieren — warum soll man sich in der mühevollen Realität zurechtfinden, wenn man in seinen Träumen ein Gott sein kann?

Um wirkliche Magie zu wirken, muß der Träumer erst einmal aus seinem Traum die wache Realität wiederfinden, er muß in einen Bereich kommen, den ein Magier die nahe Astralebene nennen würde, die Station *Hinter dem Schleier*, wo Realität und Astralebene ineinander übergehen. Hier kann er beides wahrnehmen und verändern, eben Magie wirken. Für einen Träumer ist dies das niedere Traumreich, ein Abbild der Erde, in dem er zuerst seinen schlafenden Körper erblickt, dann aber, körperlos wie ein Geist mit Gedankenschnelle an jeden Ort gelangen kann, zu dem er gehen möchte. Jedoch auch das will gelernt sein — möglich ist es, einfach an einen anderen Ort zu reisen, indem man dort erscheint, aber für viele Träumer ist es einfacher, sich tatsächlich gehend oder auch schwebend dorthinzubegeben.

Nach den Verlockungen der eigenen Träume stellt der Träumer fest, daß ihm das niedere Traumreich nicht viel zu bieten hat — zwar kann er auch hier alle Astralformen erschaffen, die er möchte, aber sie sind flüchtig, die Realität passt sie sehr schnell wieder an sich an, die Macht des Träumers ist beschränkt. Dennoch, selbst diese geringe Macht, kombiniert mit dem enormen Verständnis, das der Träumer für die Natur dadurch gewinnen kann, daß er alles aus jeder Perspektive betrachten kann, ist enorm wirkungsvoll. Wer Nacht für Nacht durch die Wolken treibt und ihre Züge und Wirbel von oben betrachtet, der gewinnt ein solches Verständnis dafür, daß er nur noch geringe Winde erschaffen muß, um irgendwo anders einen Sturm zu erreichen. Natürlich ist dieses Reich auch für viele Formen von Erkenntnismagie von großem Nutzen, wenn auch der Träumer einen magischen Bann, der eben dieses Erkennen verhindern soll, massiv als Schleier und nicht zu betretende Zone wahrnimmt. Bei jeder Bewegung in diesem Reich gibt es für den Träumer aber nicht nur die Himmelsrichtungen, oben und unten, sondern immer noch die Richtung nach innen, weiter in die astrale Ebene hinein, oder nach außen, zum Wachzustand.

Will der Träumer noch mächtigere Magie wirken, dann muß er, wie auf dem Weg des Magiers auch, Symbolik verwenden, in der sich dann das Äquivalent eines Rituals wiederfindet. Insbesondere muß er sich dann natürlich auch mit der Symbolik einer bestimmten Lehre auseinandersetzen. Gegenüber einem Magier hat er den Vorteil, daß er sich jede noch so geeignete Umgebung für ein Ritual erträumen kann — wenn er nachts auf einer windumtosten Bergspitze stehen sollte, ist es für einen erfahrenen Träumer so leicht zu realisieren,





wie ins Bett zu gehen — ganz anders für den Magier. Die große Gefahr dabei aber ist, daß die Träume unverbindlich bleiben, daß sich der Träumer wieder im Glamour verliert, die besten rituellen Gegenstände zu haben — Magie setzt aber hier wiederum voraus, daß der Träumer den Symbolen die Freiheit gibt, sich selbst zu definieren, unabhängig von ihm zu werden und ihn selbst wieder zu beeinflussen — Kraft und Form sind auch auf diesem Weg die prägenden Prinzipien der Magie. Die Schwierigkeiten, eben dieses Loslassen zu bewerkstelligen sind enorm. So kann ein Träumer nie dem Weg des Schamanen folgen — allein durch die Kraft seiner Gedanken kann er den Traum ändern und jeden Feind, der sich ihm in der Geisterwelt entgegenstellt besiegen — doch wie soll er so jemals innerlich die Überzeugung gewinnen, daß die ihm freundlich gesonnenen Geister ihm tatsächlich helfen können, wenn er doch so viel mächtiger ist als sie? So einfach geht es nicht — das Eigenleben, daß die Symbole gewinnen können, ist weniger in jedem einzelnen von ihnen zu suchen, sondern vielmehr in ihrem Zusammenspiel, in ihrer Abfolge, in den Assoziationen, die sie auslösen.

Aufgrund der großen Freiheit, die ein Träumer in der astralen Ebene hat, ist es ihm möglich, auch Bereiche aufzusuchen, die für andere Magier schwer zu finden sind — die Träume anderer Menschen. Auch hier kann er durch seinen Willen Dinge verändern oder selbst darin zu ihnen sprechen, wenn er es möchte, obwohl diese Art von Magie sicher keine Auswirkungen in die Realität haben wird. Der Ort, an dem er all dies vollbringen kann, ist natürlich die Astralebene, und zwar die Stationen *Astralebene* und *Meister der Schatten*, von den Träumern aber das hohe Traumreich genannt.

Sobald die Magie des Träumers äußeren Ebenen erreicht, gibt es kaum mehr einen Unterschied zwischen dem Weg des Magiers und dem des Träumers — die feste Struktur dieser Ebenen zwingt dem zaubernden in beiden Fällen ihre eigenen Gesetze auf, und diese sehen auf jedem Weg, den man zu ihnen geht, gleich aus. Wie dem Magier bleibt dem Träumer hier nur die Manipulation von imaginierten Symbolen, um die Ebene zu lenken, sobald er ihre Gesetze versteht. Nur wenige Träumer erreichen aber jemals diesen Grad an Können.

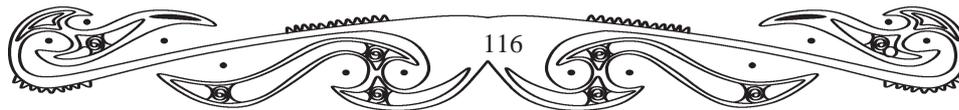
Traumsuche, Traumlenkung und Traumdeutung

Theoretisch hat der Träumer die Macht, das, was er träumt völlig nach seinen eigenen Wünschen zu gestalten. Praktisch gibt es jedoch zwei Probleme damit: Das erste ist, je mehr der Träumer bewußte Kontrolle über seinen Traum anstrebt, desto größer ist die Chance, daß er dabei erwacht und der Traum so endet. Geeignete Drogen oder andere Mittel können dieses Problem aber in den Griff bekommen, ein Grund, warum Träumer, vielleicht noch mehr als Schamanen, sich auf Drogen in der Ausübung ihrer Magie verlassen.

Das zweite Problem ist viel prinzipiellerer Natur: Wenn der Träumer alles in seinem Traum selbst gestaltet, dann erreicht er außer einem schönen Traum nichts — wenn er Magie wirken will, muß er erst einmal Kontakt zu objektiveren Ebenen aufnehmen, und das bedeutet, Dinge erst einmal geschehen lassen und nur an geeigneter Stelle eingreifen.

Um diese Balance zu wahren, haben die Träumer im Lauf der Jahrhunderte Techniken entwickelt, wie sie sich in Träumen verhalten, um Magie zu wirken. Die am wenigsten bewußte ist die Traumdeutung — der Träumer verwendet sie, wenn er ein vages Gefühl über irgend etwas hat, um mehr darüber hinauszubekommen, oder auch nur, um zu sehen, was





ihn unterbewußt beschäftigt. Hierzu konzentriert er sich vor dem Einschlafen auf das, was er wissen möchte, oder auch nur darauf, daß er etwas über sich wissen möchte und verfolgt dann den ganzen Traum in allen Einzelheiten als Zuschauer, indem er keinen Gebrauch von seinen besonderen Fähigkeiten macht, im Traum 'aufzuwachen'. Am anderen Tag kann er dann damit beginnen, die Symbolik zu identifizieren und daraus etwas zu lernen.

Hat der Träumer schon eine konkrete Ahnung oder einen Anhaltspunkt; oder weiß er sogar, wohin er will, nur nicht, wie er dort hinkommt (z.B. zu einem Tor zu den höheren Ebenen), dann greift er zum Mittel der Traumsuche. Hier erschafft der Träumer im Traum einen Focus, der das Ziel seiner Suche symbolisiert und folgt den Assoziationen, die ihn von dort weiterführen, indem er aber die ausläßt, die ihn von der Suche wehführen. Ein gewöhnlicher Traum verläuft ja üblicherweise in Assoziationssprüngen, und während der Traumsuche macht der Träumer fast nichts anders, außer die Auswahl ein wenig bewußter zu treffen.

Will der Träumer tatsächlich etwas bewirken, dann kann er zur Traumlenkung greifen. Hier ist sozusagen der Rahmen durch den Willen des Träumers gesetzt, das Drehbuch vorgegeben, aber es ist dem Traum überlassen, die Einzelheiten auszufüllen. So kann er z.B. um einen Dämon zu kontaktieren die gesamte nötige Symbolik an Zeichen und rituellen Gegenständen erschaffen und dann die Invokation mit dröhnender Stimme dazukommen lassen, dann aber, und das ist das entscheidende, keinen Einfluß mehr nehmen und diese Dinge wieder zurück auf sein Bewußtsein wirken lassen; nur so kann er Erfolg haben.

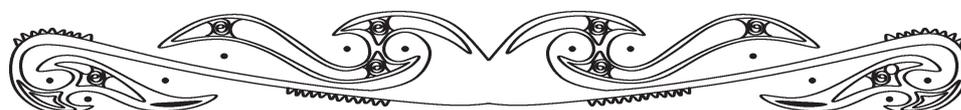
Die letzte Technik, Traumkontrolle, ist für magische Zwecke nicht geeignet. Hier erschafft der Träumer jeden Aspekt seiner Umgebung selbst, und so hat er nur ein Abbild seines Geistes geschaffen, nichts aber, das fähig wäre, die reale Welt zu beeinflussen.

Eine Traumsuche

Shiuan ist ein Dolch in die Hände gefallen, von dem sie weiß, daß er die rituelle Waffe eines Magiers ist. Nun will sie herausfinden, was es mit der Waffe auf sich hat und was die Bedeutung der eingravierten Symbole ist. Zu diesem Zweck beginnt sie eine Traumsuche.

Sie erschafft das Bild des Dolches und wartet. Ein Mann erscheint in ihrem Traum, der den Dolch schwingt, bleich, fahl, der Magier. Sie folgt ihm, um sich plötzlich in einer Schlacht wiederzufinden. Mit einem Teil ihres Bewußtseins hält sie immer noch den Dolch vor ihrem inneren Auge, um nicht den unzähligen anderen Assoziationen von Tod, Feuer und Krieg zu folgen. Die Schlacht geht weiter, und Shiuan findet sich als Heilerin in einem Zelt am Rande wieder. Überall ist Blut. Eine alte Frau warnt sie, sagt ihr, sie solle aufpassen. Der Gestank von Blut ist unerträglich. Sie geht hinaus, es schnürt ihr die Kehle zu, geht hinunter zu einem See (die Schlacht ist völlig aus dem Traum verschwunden), sieht in das kühle Wasser, betrachtet die Spiegelung des Mondes, wie sie sich, bleich und fahl, immer wieder in das Gesicht des Magiers verwandelt.

Er winkt ihr zu, und sie fröstelt. Das Wasser des Sees ist mit einem Mal ein stinkender Sumpf, doch sie kann nicht anders, sie wandert dem Magier nach, durch dem Sumpf, der sie hineinzieht, ihr den Atem raubt. Schwärze umhüllt sie. Mühsam schiebt sie die Platte zur Seite, die über ihr liegt, und findet sich auf einer kahlen, stillen Felsinsel wieder. Sieben einsame schwarze Monolithen ragen hier auf, zwischen ihnen Linien, die den Symbolen auf





dem Dolch entsprechen. Sie blickt zurück und stellt fest, daß sie einem Grab entstieg ist. Kälte und Angst umgibt sie, raubt ihr den Atem. Dann, langsam zunächst, dann immer schneller löst sich die Insel in Nebel auf und verschwindet um sie her, während sie nach Luft ringt. Ein großes Tor baut sich vor ihrem inneren Auge auf, fahlgrün leuchtend — sie hat ihr Ziel erreicht.

Die Traumsuche hat sie an die Quelle der Macht, die der Dolch symbolisiert geführt (einem Tor zu den sieben Höllen) und sie deutet ihre Erlebnisse während des Traumes, um näheres über diese Macht zu erfahren. Ein immer wiederkehrendes Motiv in ihrem Traum war Atemnot und der Tod, daher ist das wohl die Natur der Macht, die ansonsten zerstörerisch wirkt (die Schlacht, die Warnung der alten Frau). Der Magier, der immer wieder auftaucht, steht für ein Wesen mit dieser Macht, also schließt sie auf eine Art Dämon. Tatsächlich ist der Dolch ein Artefakt des Erzdämonen Sarbandai und sie hat das Astraltor, durch das er beschworen wird gefunden. Ein passables Ergebnis für eine schwierige Traumsuche (sie mußte mehrfach vermeiden, in Panik zu geraten und so aufzuwachen).

2.5.2 *Magie auf dem Weg des Träumers*

Vorbereitung

Im Unterschied zu fast allen anderen magischen Wegen kommt der Träumer immer ohne große Vorbereitung aus. Eigentlich das einzige, was er tun muß, ist, sich schlafen zu legen. Trotzdem gibt es Faktoren, die ihm nachher das Träumen erleichtern — so ist es besser, wenn er warm, trocken und ungestört liegt, und meditative Entspannungstechniken vor dem Einschlafen können ihm die Sache ebenfalls erleichtern.

Daneben gibt es noch eine ganze Reihe von Drogen, die, richtig angewandt, eine lebhaftere Bildträume hervorrufen und insbesondere den Träumer im Schlaf halten, selbst wenn er seinen Willen sehr bewußt einsetzt. Gute Drogen für einen Träumer wirken sehr subtil — es reicht nicht einfach aus, Betäubungs- oder gar Aufputzmittel zu nehmen, sondern es müssen Substanzen sein, die ihn leicht entspannen, dabei aber die Phantasie sehr anregen. Daher sind gute Drogen für Träumer sehr teuer.

Es versteht sich nach dem Gesagten von selbst, daß ein Träumer in der Ebene der Realität nichts, aber auch gar nichts tun kann, um die Idee seiner Magie vorzubereiten.

Das Rufen

Auch das Rufen von Magie ist regeltechnisch sehr ähnlich gehalten wie schon auf den beiden vorher besprochenen Wegen. Wieder gibt es ein Formeldiagramm, das an die Besonderheiten des Träumers angepaßt ist (Abb. 2.5). Hier werden, teilweise durch Würfe und teilweise durch das Rollenspiel bestimmt, Werte von 0 bis 5 eingetragen und mit den im Diagramm angegebenen Schwellen verglichen. Wie klar zu sehen ist, ist das Diagramm in der Ebene der Realität stark reduziert, wenn man es mit dem des Magiers vergleicht, was die Tatsache widerspiegelt, daß ein Träumer hier wenig bewirken kann.



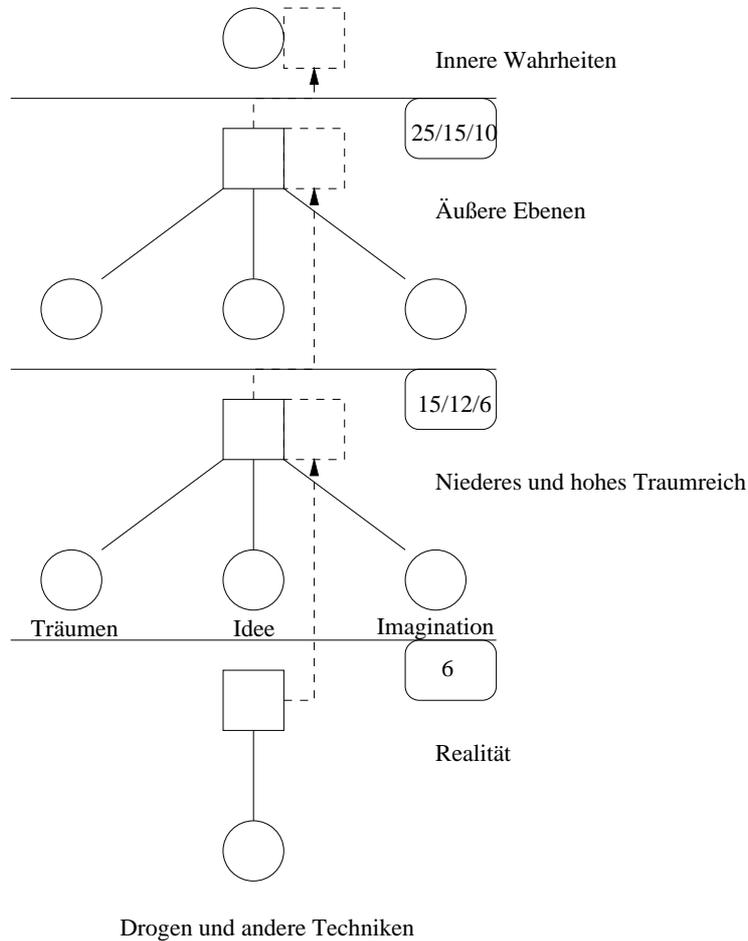
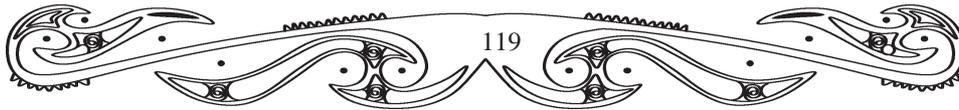


ABBILDUNG 2.5: Das Formeldiagramm des Träumers.

Die Schwellen im Diagramm dürfen bei der Erschaffung des Charakters modifiziert werden, und zwar darf die Differenz von TR-Bonus und WK-Bonus von den Zahlen abgezogen werden, und zwar von allen drei Schwellen nach Belieben des Spielers verteilt (sollte die Differenz kleiner als null sein, muß diese Zahl dann natürlich *dazuaddiert* werden). Wie man daraus sieht, braucht ein Träumer schon eine gewisse Begabung, um überhaupt die Fähigkeit zu entwickeln zu träumen, selbst wenn er Drogen nimmt und alle Hilfsmittel beherrscht. In dieser Hinsicht unterscheidet er sich vielleicht von den anderen Wegen.

Im Spiel ist das weitere Vorgehen dann das folgende: Nachdem der Träumer in seinem Traum 'erwacht' ist, beschreibt ihm der Spielleiter, was er hier vorfindet. Der Spieler beschreibt nun, ob und wie er Einfluß auf den Traum nehmen will, und so gestalten beide im Wechselspiel den Traum des Spielers. Will der Träumer bestimmte Techniken verwenden, dann muß er die entsprechenden Würfe ablegen. Anschließend bewertet der Spielleiter die magischen Ideen, die in den Traum eingeflossen sind, wie gut sie die Symbolik





widerspiegeln und wie gut sie ineinandergreifen und die Werte werden in das Diagramm eingezeichnet, um zu sehen, ob der Traum erfolgreich war.

Die genaue Vergabe der Boni sollte nach den folgenden Richtlinien erfolgen:

- Boni für Drogen und andere Techniken werden vor Beginn des eigentlichen Traums vergeben. Für sie ist in etwa folgende Skala relevant:
 - 0 Punkte für einfaches Einschlafen irgendwo unterwegs
 - 1 Punkt, wenn der Träumer sehr erschöpft ist oder einen ruhigen, warmen Platz zum schlafen hat
 - 2 Punkte, wenn er zusätzlich noch meditative Techniken einsetzt
 - 3 Punkte und mehr sind nur durch geeignete Drogen zu erreichen. Hierbei ist bei den jeweiligen Drogen der Bonus angegeben, der eingetragen wird, wenn sie richtig gemischt wurde
- Die Boni für die Idee sowohl in niederen und hohen Traumreich werden nach genau den gleichen Regeln wie auf dem Weg des Magiers vergeben.
- Boni für Imagination werden ebenfalls nach genau den gleichen Regeln wie auf dem Weg des Magiers beschrieben vergeben.
- Boni für Träumen werden für die Techniken Traumsuche und Traumlenkung vergeben. Der Bonus bestimmt sich aus dem Erfolg des Wurfes, der eine Prozentzahl ergibt, die von dem Ausgangsbonus von 5 angerechnet wird. Näheres ist weiter unten beschrieben.

Im Laufe eines Traums können mehrere Würfelwürfe relevant werden. Der **Imaginationswurf** entscheidet über den Erfolg bei der Imagination von Gedankenformen, um den Traum zu lenken und folgt genau den Regeln, die auf dem Weg des Magiers beschrieben sind.

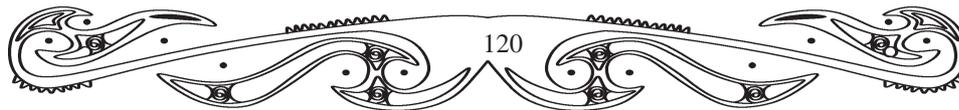
Erster und **Zweiter Prüfungswurf** werden dann nötig, wenn die Ideen, die im Traum entwickelt werden, die entsprechenden Stationen im *Tor des Universums* berühren und es so zu paradoxen Ideen im Rahmen der Absicht des Traums kommt.

Sowohl der **Vielfachwurf** als auch der **Übersichtswurf** (beide auf dem Weg des Magiers beschrieben) entfallen hier — der Träumer braucht keine aktive Anstrengung, um astrale Symbole, die er einmal erschaffen hat, weiter vor sich zu sehen oder im Kopf zu behalten; sie werden für ihn gleichsam real.

Als neue Würfe kommen der **Traumsuchwurf** und der **Traumlenkungswurf** hinzu. Sie folgen genau den gleichen Regeln, daher werden sie hier gemeinsam beschrieben. Für jede der Techniken existiert eine magische Fertigkeit (Traumsuche bzw. Traumlenkung) von 0 – 20. Mit dieser würfelt er gegen die Schwierigkeit, die sich aus folgender Tabelle ergibt:

0	Keine Einflußnahme
2	wahrscheinliche Änderung der Situation
4	plötzlicher Bruch, aber noch durch Assoziation verbunden
6	akausale Veränderung, ungewohnte Perspektiven. . .
8	Verlassen der Zeitschiene, abstrakte Ideen. . .
10	Paradoxe Ideen, Mysterien





Traumsuch(-lenkungs)wurf:

$1W10$ gegen Traumsuche + TR-Bonus - Schwierigkeit

Die Differenz des Wurfes zu dem errechneten Wert mal 10 gibt eine Prozentzahl an (Beispiel: Traumsuche 10, TR-Bonus 2, Schwierigkeit 3 ergibt einen Wert von 9, Würfelwurf 5 ergibt also eine Differenz von 4, entsprechend 40%). Mit dieser Prozentzahl wird der Basisbonus von 5 multipliziert um zu sehen, welcher Bonus in das Formeldiagramm geschrieben wird, wobei angerundet wird (im obigen Beispiel 40% von 5, also 2).

Das Erden

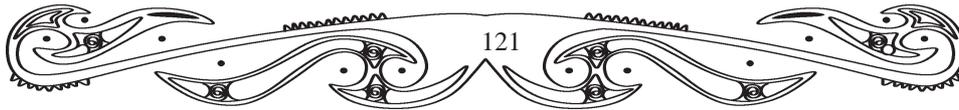
Es ist wohl keine große Überraschung, wenn dieser Teil ebenfalls so verläuft, wie es aus dem Weg des Magiers schon hinreichend bekannt ist. Das Problem aller Träumer ist es hierbei, daß ihre Magie immer in die Astralebene geerdet ist, und daß der Versuch, sie in der Realität zu bringen immer mit einem Verlust an magischer Stärke einhergeht, aber dafür bietet der Weg des Träumers andere Vorteile, zum Beispiel kann ein Träumer seine Magie durch seine große Übersicht leicht so wirken, daß die Natur seine Absicht unterstützt und er kaum noch etwas beitragen muß.

2.6 DER WEG DES MYSTIKERS

Bisher haben wir vom Weg des Magiers aus, der in gewisser Weise am Besten das Gleichgewicht zwischen Bewußtsein und Unterbewußtsein zu halten versteht, die Wege zur Magie verfolgt, die immer mehr das Unterbewußtsein betont haben. Wenden wir uns nun der anderen Richtung zu, die den Focus auf die Beherrschung des Wachbewußtseins setzt, und, nach dem Gesetz des Gegenteils, damit letztlich genau das gleiche erreicht; dem Weg des Mystikers.

Auf dem Weg des Mystikers wird Magie gewirkt, indem der Mystiker lernt, seinen Geist vollständig zu beherrschen. Dies beginnt damit, daß er lernt, seinen Körper zu ignorieren und sich als Wesen definiert, das nicht an die Körperlichkeit gebunden ist, indem er stundenlang in bestimmten Meditationsstellungen ausharrt und seinen Atem so reguliert, daß er fast keine Luft zu brauchen scheint. Dann, wenn er so die Freiheit des Geistes von seinen körperlichen Bedürfnissen gewonnen hat, muß er lernen, seinen Geist zu verwenden um seine Gedanken zu beherrschen, um zu demonstrieren, daß sein eigentliches Wesen auch nicht im alltäglichen Denken und Fühlen liegt, indem er stundenlang in seinem Geist ein einziges Bild aufbaut, oder über einen Gegenstand meditiert und sich dabei mit ihm identifiziert. Wenn er gelernt hat, auf diese Weise sein eigenes Denken zu beherrschen, dann ist er weit genug, um 'nicht zu denken', einfach in einen leeren Zustand reinen Seins zu verfallen. Hier letztlich erkennt er, daß alle Wahrnehmung Illusion ist, daß nichts in der Welt wirklicher sein kann als dieses reine Sein; und aus diesem Verständnis kommt dann seine Fähigkeit, Magie zu wirken, einfach indem er sich zwingt, die Realität anders zu denken. Auch dieser Weg zur Magie betont das Unterbewußte auf seine Weise, selbst wenn das schwer erkennbar erscheint — gerade in der Tatsache, daß das Bewußtsein gegen sich sel-





ber gelenkt wird, kommt das Unterbewußtsein doch wieder zum Tragen und vermag Magie zu wirken.

Es ist klar, daß der Weg des Mystikers härter und entbehrungsreicher als viele andere Wege sind, denn er erfordert eine ungeheure Menge an Selbstdisziplin und täglicher Übung. Auf der anderen Seite geht er mit einer tiefen Weisheit und einem Verständnis für die Welt einher, die nicht erlernt, sondern aus eigener Erfahrung gewachsen ist und das für eine Balance sorgt, die vielen Magiern fehlt.

Verblüffenderweise findet man unter den Mystikern von all denen, die sich mit Magie beschäftigen, den höchsten Anteil an Kämpfern — der Grund dafür ist wohl darin zu sehen, daß das Studium von Formeln auf dem Weg des Magiers oder die Einnahme von Drogen auf dem Weg des Träumers konträr zu dem ist, was ein Kämpfer in seiner Ausbildung lernen muß, während auf der anderen Seite die hohe Körperbeherrschung des Mystikers seinen Interessen mehr entgegenkommt.

Die Idee der Magie wird auf dem Weg des Mystikers immer in Vorstellungsbildern ausgedrückt, alternative Modelle der Realität, die der Mystiker aneinanderreihet und als wahr sieht, um dann damit Magie zu wirken. Viele Mystiker vermögen es auf diese Weise durch ihre fast perfekte Kontrolle über ihre Gedanken mit sehr abstrakten Ideen zu arbeiten und so in die tiefsten Zusammenhänge der Welt einzudringen.

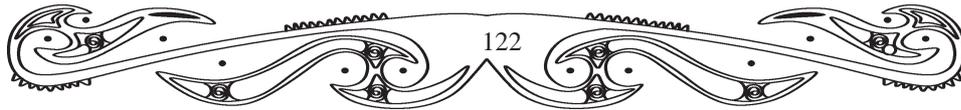
2.6.1 Die Beherrschung des Körpers — Mantra, Asana und Pranayama

Zu Beginn der Ausbildung muß der Mystiker lernen, seinen Körper zu beherrschen und seine Bedürfnisse aus der Wahrnehmung auszublenden, denn nur so kann er hoffen, daß er später genügend Konzentration aufbringt, um sich später mit seinen Gedanken zu beschäftigen. Zuerst geschieht das dadurch, daß er beginnt, einen Lebensstil zu führen, bei dem er möglichst frei von allem belastenden ist — er lebt ohne eigenen Besitz, ernährt sich gesund und achtet darauf, nach der von ihm anerkannten Ethik gut zu leben, so daß keine ablenkenden Sorgen um Besitz oder Gewissensqualen in sein Leben eindringen und er einen Zustand der inneren Ruhe erreicht. Wenn er so weit ist, zieht er sich, entweder allein oder unter Anleitung eines Meisters, an einen abgelegenen Ort zurück und beginnt, die Herrschaft über seinen Körper zu lernen. Zuerst lernt er, in einem Asana, einer meditativen Stellung zu sitzen und die Schmerzen seines verkrapften Körpers zu ignorieren, dann beschäftigt er sich mit Atemtechniken, Pranayama, bei denen er sehr tief und bewußt einatmet, bis er innerlich ganz ruhig wird und sein Geist sich von den Fesseln des Körpers befreit. Wenn er diese Technik beherrscht, lernt er schließlich, die heiligen Mantras zu verwenden, bedeutungslose Wortkombinationen, deren Klang imstande ist, eine beliebige Stimmung zu erzeugen und den Geist so beschäftigt zu halten. Erst wenn er all dies gelernt hat, ist er imstande, sich der Meisterschaft über seinen Geist zuzuwenden.

Asana

Der Begriff 'Asana' bezeichnet eine meditative Haltung, in der der Mystiker während seiner Kontemplation regungslos verharrt. Dies kann eine einfache Haltung sein, z.B. Sitzen in einem Stuhl (auch das ist anstrengend, wenn man es mehrere Stunden regungslos tut), aber





wirkungsvoller sind andere Haltungen, z.B. der Lotossitz oder die Blockstellung, in der der Mystiker seinen Kopf bis auf die Brust herunterzieht. Manche Asanas erfordern sogar ein hohes Maß an Balance, z.B. das Stehen auf einer Zehenspitze. Die Körperbeherrschung, die manche der Mystiker haben, um diese Asanas stehen zu können ist enorm.

Aus all den Asanas, die er beherrscht, wählt der Mystiker nun das aus, was der Absicht seiner Magie am nächsten kommt. So kann er z.B. mit einem sehr nach innen gekehrten Asana Magie unterstreichen, die sich mit ihm selbst beschäftigt, während mehr offene Stellungen anzeigen, daß seine Magie auf die Welt zugeht. Welche Asanas genau verwendet werden, ist von Tradition zu Tradition verschieden.

Auch außerhalb der Magie ist diese hohe Körperbeherrschung eine nützliche Fähigkeit. So kann ein Mystiker als Späher stundenlang regungslos im Wald verbringen (und zwar wirklich regungslos) oder auch mühelos über Abgründe balancieren — all diese Fähigkeiten gehören dazu, wenn man den Körper überwinden möchte.

Pranayama

Unter 'Pranayama' verstehen die Mystiker die meditativen Atemtechniken. Ein Meister dieser Techniken braucht nicht mehr als einen einzigen Atemzug in 10 Minuten tun, während dieser Zeit versinkt sein Körper in eine tiefe Trance, in der er kaum Luft, Wasser oder Nahrung braucht. So kann er unter widrigen Umständen notfalls monatelang in dieser Trance überleben.

Aber auch, wenn man die Techniken nicht perfekt gemeistert hat, bieten sie ein gutes Mittel, um zu innerer Ruhe zu kommen — die reine Regelmäßigkeit und tiefe Ruhe des langsamen Atemholens erreicht dieses Ziel, selbst wenn am Anfang eher zwei Atemzüge pro Minute ein realistisches Ziel sind als einer in zehn.

Meistens wird Pranayama eingesetzt, während der Mystiker in einem Asana sitzt um in Trance zu gelangen, aber es gibt auch, seltener, andere Gelegenheiten. So existieren schnelle Atemtechniken, die ein Mystiker vor dem Kampf verwendet, um ihm mehr Kraft und Ausdauer zu geben oder andere, die seinen Körper so mit Luft füllen, daß er lange Strecken tauchen kann. Die wahre Meisterschaft über Pranayama ist selbst ganz ohne den Einsatz von Magie zu bemerkenswerten Ergebnissen imstande.

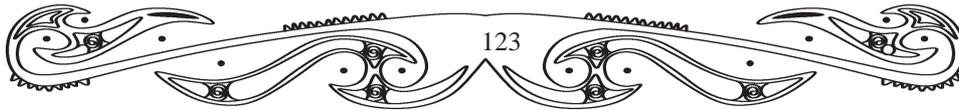
Mantra

Mantras schließlich bezeichnen eine magische Technik, die ganz ähnlich wirkt wie die suggestive Bedeutungsebene einer Formel. Hier wie dort wird alleine durch den Klang der Stimme eine bestimmte Stimmung hervorgerufen, die mit der Intention der Magie übereinstimmt.

Das Mantra ist der Formel jedoch bei weitem überlegen, denn eine Formel hat zusätzlich die Bedingung, daß ihr Text einen Sinn ergeben soll und das Ritual kanalisieren soll, während das Mantra einfach nur den Klang darstellen soll.

Auch die Techniken der Mantras sind vielfältig. So kann ein Mystiker z.B. ein Mantra immer wieder aufsagen, immer leiser werdend und dabei das Mantra in seinen Geist über-





nehmen, wo es in seiner Vorstellung immer weiter kreist und jeden anderen Gedanken absorbiert. Wenn es ihm dann gelingt, das Mantra zum Stehen zu bringen, hat er so einen geistigen Zustand der Leere erreicht. Andere Mantras erzeugen bei ihrem Zuhörer Stimmungen, wie Freude, Angst oder Ehrfurcht, ja ein Meister der Mantratechniken kann durch ein Mantra seinen Zuhörer töten. Trotzdem werden Mantras überwiegend eingesetzt, um eine Meditation zu unterstützen.

2.6.2 Die Beherrschung des Geistes — *Dhyia, Dharana und Samadhi*

Wenn ein Mystiker erst einmal so weit gekommen ist, daß er seinen Körper vollkommen beherrscht, dann hat er seinen Geist frei, um ihn mit sich selbst zu beschäftigen. Das oberste Ziel ist es, das Bewußtsein dazu zu bringen, *nicht* zu denken, das heißt, jeden aufsteigenden Gedanken zu unterdrücken.

Er beginnt damit, daß er trainiert, sich immer nur auf ein Ding zu konzentrieren, so intensiv, daß dieses eine Ding sein ganzes Bewußtsein füllt und keine anderen Gedanken daneben aufsteigen, und das stundenlang. Diese Technik wird *Dhyia* genannt. Wenn ihm dies gelungen ist, dann kann er als nächstes daran gehen, seine Gedanken dem Nichts zuzuwenden, indem er jede Sinneswahrnehmung oder die Vorstellung einer solchen unterdrückt. Die Mühen sind enorm, aber das Ergebnis ist schließlich ein Zustand geistiger Leere, indem jede Sinneswahrnehmung, die er dann noch erschafft, für ihn zur Realität wird. Diese Stufe ist der Schlüssel zu Magie auf dem Weg des Mystikers. Die Technik dieser Gedankenunterdrückung wird *Dharana* genannt.

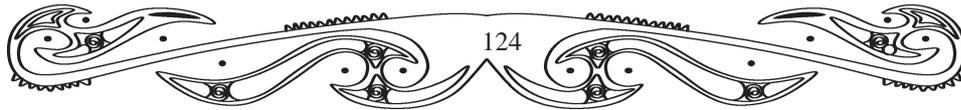
Wenn er von hier aus in diesem Zustand bleibt, statt sich andere Sinneswahrnehmungen zu erschaffen, dann erreicht er irgendwann *Samadhi*. *Samadhi* ist mehr ein Zustand als eine Technik, in ihm ist der Mystiker frei von allem, sein Geist ist eins mit der Welt, er ist imstande, komplexeste Dinge wahrzunehmen, er ist erleuchtet. Metamagisch entspricht dies einem Aufstieg seines Geistes über die mittlere Säule, ohne Stationen an den anderen Säulen zu berühren. Für die praktische Magie ist dieser Zustand irrelevant — jeder Versuch, aus ihm heraus Magie zu wirken zerstört ihn, aber viele Mystiker ziehen die Erkenntnis, die er mit sich bringt, der Macht, die sie sonst haben könnten vor.

Dhyia

Dhyia bezeichnet die Technik, sich intensiv auf einen Gedanken (eine bildliche Vorstellung, ein Objekt, ein Wort, eine abstrakte Idee. . .) zu konzentrieren. Bis zu einem gewissen Grad beherrscht auch jeder Magier diese Technik, doch er führt sie nie zu solcher Meisterschaft wie der Mystiker. Ein Magier mag sich für die Dauer einer Invokation auf einen Gedanken konzentrieren, d.h. mehrere Minuten, aber selbst dann dringen andere Gedanken in sein Bewußtsein ein. Ein Mystiker kann für Stunden alles aus seinem Geist ausblenden, was eine ungleich höhere Leistung darstellt.

Diese Fähigkeit zur absoluten Konzentration befähigt Mystiker zu erstaunlichen Dingen — so können sie Schmerz beliebig ignorieren, oder der Versuch, einen Beherrschungszauber auf einen Mystiker zu wirken kann sehr leicht scheitern.





Während der Meditation kann es auch oft passieren, daß sich der Mystiker mit dem Objekt seiner Kontemplation identifiziert, gleichsam zu ihm wird und so plötzlich Verständnis für Zusammenhänge gewinnt, die ihm vorher verschlossen waren. Eine in manchen Schulen verbreitete Technik in diesem Zusammenhang ist das Verschmelzen mit der Gottheit — her meditiert der Mystiker über eine Gottheit, in der Absicht, mit ihr zu verschmelzen und so zeitweise ihre Einsicht und Macht zu erlangen.

Dharana

Ähnlich dem Dhyia bezeichnet Dharana die Fähigkeit, Gedankenleere im Geist des Mystikers zu erzeugen. Wenn er nicht will, vergeht für ihn keine Zeit; beherrscht er gleichzeitig Asana und Pranayama, kann er sich gleichsam einfrieren — übre Monate hinweg kann er in einer tiefen Trance bleiben, in der sein Geist inaktiv ist, um dann eines Tages wieder aufzuwachen.

Die Beherrschung von Dharana ist das Ziel jedes Mystikers, sie stellt den Schlüssel dar sowohl zu Samadhi als auch zur praktischen Magie. Hat der Mystiker erst einmal jede Wahrnehmung zerstört, kann er sich mit Hilfe des Dhyia eine eigene Realität erschaffen, die er dann erlebt; das Grundprinzip jeder Magie.

Will der Mystiker dann tatsächlich Magie betreiben, so erzeugt er erst durch Dharana den Raum dazu in seinem Geist und füllt ihn dann durch imaginierte Symbole und eine eigene Realität, die er mit Hilfe von Dhyia erschafft.

Ein unmöglicher Sprung

An'Inshun, ein Mystiker-Kämpfer der Shiantai ist hart bedrängt — die Wachen der Feinde haben ihn gesehen und durch die Gassen gejagt, bis er am Ende einer Sackgasse angekommen ist. Hinter sich kann er schon die Geräusche seiner Verfolger hören. Er verbannt alle hindernden Gedanken aus seinem Geist und entspannt sich innerlich. Dann nimmt er drei tiefe Atemzüge, die Klarheit in seinen Kopf bringen und verbannt alle anderen Gedanken aus seinem Kopf, bis die hohe Hauswand vor ihm nur ein Phantom zu sein scheint.

Vor seinem inneren Auge baut er das Bild einer Leiter auf, die an dieser Wand lehnt und gibt ihm Realität, bis es viel wirklicher als der Rest der Wand zu sein scheint. Als ihn seine Verfolger schon fast erreicht haben, holt er noch zwei schnelle Atemzüge, prägt sich das Bild gut ein, schließt die Augen und hastet die Leiter hinauf, die nun für ihn real ist, bis er das Dach erreicht, wo er die Augen wieder öffnet. Seine verblüfften Verfolger starren ihm nach und versuchen zu ergründen, wie er auf nichts als Luft das Dach erklimmen konnte.

2.6.3 Magie auf dem Weg des Mystikers

Vorbereitung

Die Vorbereitung auf dem Weg des Mystikers ist meistens einfach — der Mystiker sucht sich einen ruhigen Platz und beginnt mit der Meditation. Dabei ist, je nachdem wie fähig er





ist, Abgeschiedenheit nicht immer vonnöten — ein wahrer Meister findet überall die Ruhe, die er braucht.

Der Spieler muß sich lediglich an dieser Stelle schon entscheiden, welches Asana er nehmen möchte (was Einfluß auf den Bonus und die Schwierigkeit hat) und wie tiefes Pranayama er verwenden möchte (ebenso). Der Grund dafür ist, daß der Mystiker nicht während der Meditation sein Asana wechseln kann, weil es ihm unbequem wird — wenn er sich für ein Asana entschieden hat, das er noch nicht ausreichend beherrscht, und es wird ihm unbequem und er vermag es nicht zu ertragen, dann endet die Meditation hier, er muß sie abbrechen. Es ist unmöglich, die Konzentration beizubehalten, während er sich umsetzt. Sinngemäß das gleiche gilt für Pranayama.

Ds Rufen

Regeltechnisch verläuft auch die Magie auf dem Weg des Mystikers nicht wesentlich anders als auf den anderen Wegen. Auch hier existiert wieder ein Formeldiagramm (Fig. 2.6), das die jeweiligen Besonderheiten des Weges widerspiegelt.

Hier werden, entweder nach den Würfeln des Spielers oder nach der Bewertung des Spielers von Aktionen des Spielers die Boni von 0 bis 5 eingetragen und aufsummiert. Der Vergleich mit den Schwellen ergibt dann, welche Station erreicht wurde und somit, ob das Ritual erfolgreich war.

Ebenso wie auf den anderen Wegen werden die im Diagramm eingetragenen Schwellen bei der Erschaffung des Charakters modifiziert, und zwar darf der Spieler die gesamte Differenz von SN-Bonus und CI-Bonus nach seinen eigenen Vorstellungen von den eingetragenen Werten abziehen (dazuaddieren, wenn die Differenz negativ ist).

Das weitere Spiel läuft dann ab wie gewohnt — der Spieler beschreibt die Meditation, die sein Mystiker durchführt und führt an entsprechender Stelle die nötigen Würfe durch, der Spielleiter teilt ihm die erhaltenen Boni mit, bis das Diagramm so weit ausgefüllt wurde, daß der Erfolg oder Mißerfolg klar ist. Im Einzelnen gelten für die Vergabe der Boni folgende Richtlinien:

- Der maximale Bonus für das Mantra richtet sich nach der Qualität des verwendeten Mantras, ein Fertigkeitswurf des Spielers gibt eine Prozentzahl an, die davon angerechnet wird. Gute, tatsächlich zu einer bestimmten Intention passende Mantras sind oft selten, aber die genauen Einzelheiten richten sich hier danach, wie gebräuchlich Mantras in der jeweiligen Lehre sind.
- Der Bonus für die Idee der Meditation folgt auf allen drei Ebenen genau den gleichen Regeln wie auf dem Weg des Magiers.
- Boni für Techniken beziehen sich in der astralen Ebene und auf den äußeren Ebenen auf die Imagination. Auf dem Weg des Mystikers wird diese Technik als Dhyia bezeichnet, aber sie folgt genau den gleichen Regeln wie auf dem Weg des Magiers.

In der Realität ist der Bonus durch den Erfolg von Asana und Pranayama gegeben. Schwierigere, aber auch geeignetere Techniken geben hier mehr Bonus als einfache. Der Spieler wählt selbst, welche Schwierigkeit er versuchen möchte (0–3), seine



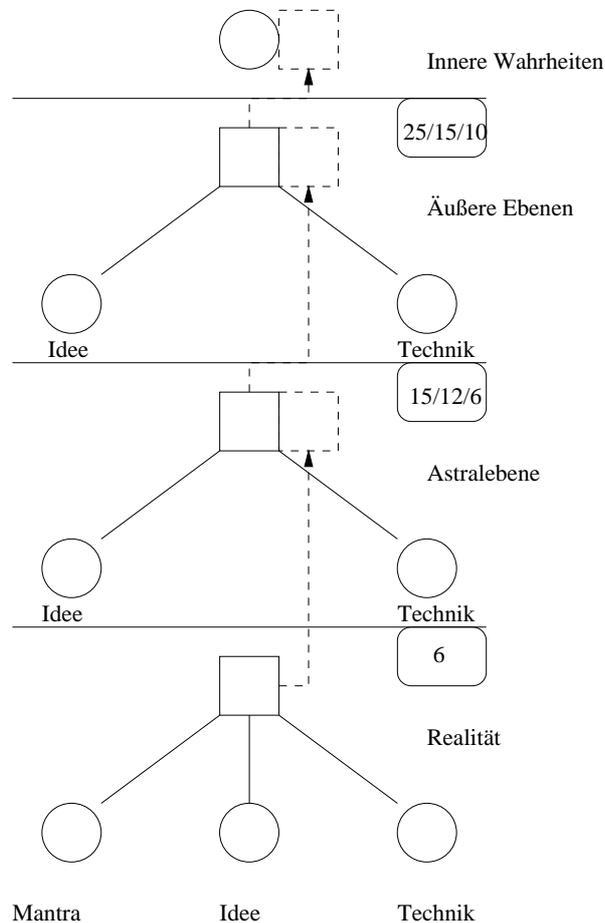
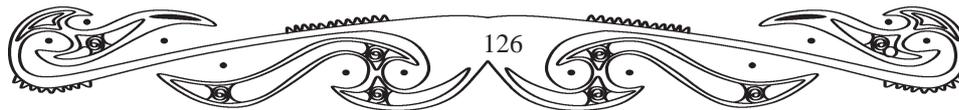


ABBILDUNG 2.6: Das Formeldiagramm des Mystikers

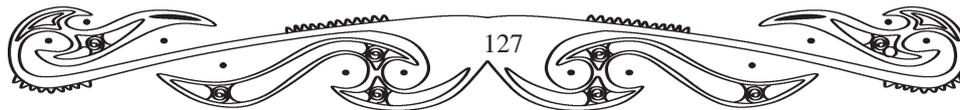
Wahl beeinflusst allerdings die Schwierigkeit des Fertigkeitswurfes (siehe unten). Nur die Kombination beider oder noch anderer Techniken kann hier einen Bonus von 4 oder 5 bringen.

Mehrere Würfe können relevant werden: Der **Dharanawurf** ersetzt (bei identischen Regeln) den **Imaginationswurf** auf dem Weg des Magiers.

Da Mystiker sehr oft mit abstrakten Gedankenbildern arbeiten, wird auch oft der **Erste** und der **Zweite Prüfungswurf** relevant. **Vielfach-** oder **Übersichtswurf** werden nötig, wenn der Mystiker mit mehreren Symbolen gleichzeitig arbeitet (was an sich eher ungewöhnlich ist — Mystiker ziehen eine Abstraktion, die alle Ideen enthält vor).

Der **Mantrawurf** beschreibt, wie sehr der Mystiker sensitiv auf Mantras ist und wie gut er ihre Aussprache beherrscht, denn dazu ist eine eigene Stimmetechnik nötig, um den richtigen sonoren Klang zu erzeugen. Er ist ein Fertigkeitswurf zu der Fertigkeit Mantra (0–20) und wird ausgeführt als:





Mantrawurf:

1W10 gegen Mantra + SN-Bonus

Die Differenz zwischen Würfelwurf und Fertigkeit gibt eine Prozentzahl, die angibt, wie viel des maximalen Bonus des jeweiligen Mantras in das Formeldiagramm eingetragen wird (abrunden).

Regeltechnisch identisch sind der **Asanawurf** und der **Pranayamawurf**, daher wird hier nur der erstere beschrieben. Zu beiden gehören Fertigkeiten Asana und Pranayama (0–20). Der Wurf wird ausgeführt als

Asanawurf:

1W10 gegen Asana + WK-Bonus - Schwierigkeit

wobei sich die Schwierigkeit hier als das dreifache der Zahl (0–3) ergibt, die der Spieler für die einzelne Technik in das Formeldiagramm eintragen möchte.

Das Erden

Die Regeln für das Erden von Magie sind, wie schon bei den anderen Techniken gesehen, weitestgehend identisch zu denen auf dem Weg des Magiers. Da die meisten Mystiker ihre Arbeit in der Realität beginnen, haben sie auch wenig Probleme, sie wieder dorthin zu erden; es ist eher ungewöhnlich, daß ein Mystiker auf seine meditativen Techniken verzichtet, um gleich in der astralen Ebene zu beginnen.

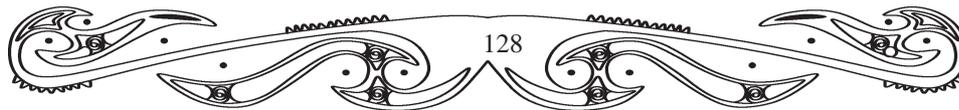
Beispiel

Als Beispiel für einen komplexeren Einsatz von Magie betrachten wir an dieser Stelle Shoran, Meister der Lehre des Kaido. Er hat eine Nachricht von einem seiner Schüler erhalten, der in großer Not ist, und möchte möglichst schnell von seinem Kloster in den Bergen in die Stade Qui reisen. Für einen Meister seiner Lehre bedeuten Raum und Zeit nichts, eine reine Illusion der Welt, und auf diese Tatsache will er seine Meditation aufbauen. Shoran ist sehr begabt und erfahren (SN 49, CI 37, WK 48, Mantra 17, Asana 16, Pranayama 19, Dhyia 14), aber selbst für ihn ist dies keine leichte Aufgabe.

Er beginnt, indem er auf eine Felsnadel steigt, die für ihn die Achse der Welt symbolisieren soll. Hier streut er weißen Sand aus und zieht mit seinem Bambusstab einen einfachen Kreis, in dessen Mitte er sich niedersetzt. Er läßt seinen Blick in alle Himmelsrichtungen schweifen und nimmt den Anblick tief in sich auf, bevor er sein Asana einnimmt, den Lotossitz, der ihn für die Welt um ihn her offen machen soll.

Die Idee der Meditation, die er vorbereitet, ist dabei die folgende: Er möchte den Kreis um sich her mit der ganzen Außenwelt identifizieren, dann aber zu einem Punkt zusammenziehen. Da er aber selbst inmitten des Kreises ist, bedeutet das, daß er, sobald der Kreis zu einem Punkt geschrumpft ist, nicht mehr in der Mitte des Kreises ist, sondern überall im Kreis, der ja keine Ausdehnung mehr hat. Aus diesem Grunde kann er dann den Kreis an jeder Stelle, unter anderem in Qui, wieder verlassen. Diese Idee impliziert einige Paradoxa, aber in metamagischer Hinsicht trotzdem keinen Widerspruch.





Shoran beginnt nun, in tiefen, langsamen Zügen zu atmen, während er sich dabei vorstellt, die Landschaft um sich her gleichsam in sich einzusaugen und das Bild von sich als jemandem auf der Achse der Welt vertieft. Nach einer Weile beginnt er mit einem uralten Mantra seiner Lehre, das ihn der Welt öffnen soll.

Die Vorbereitungen sind damit abgeschlossen. Der Spieler erklärt, daß er sehr tiefes Pranayama (Bonus 3) versuchen will, das Asana ist zwar geeignet, aber nicht extrem schwer (Bonus 2), ein schwereres (und besseres) wäre es gewesen, auf einer Zehenspitze in der Mitte der Felsnadel zu stehen (Bonus 3), aber das ist ihm zu riskant. Er würfelt für Pranayama gegen neun Punkte Schwierigkeit, hat allerdings acht Punkte WK-Bonus, sein Wurf ist also gegen $19 - 9 + 8 = 18$. Sein Ergebnis von 3 gibt hier vollen Bonus. Ebenso ergibt sein Wurf für Pranayama ($16 - 6 + 8 = 18$) mit einem Ergebnis von 7 vollen Bonus. Damit trägt er vier Punkte in die magische Technik ein. Das Mantra hat eine Stärke von vier Punkten, sein Wurf gelingt, bei seinem SN-Bonus und seiner Fertigkeit immer. Was die Idee seiner Meditation in der Realität betrifft, so ist die Position auf der Felsnadel und der Überblick gut gewählt, auch Asana und Mantra passen zu seiner Absicht. Der Kreis im Sand hat etwas flüchtiges und nimmt die spätere Abstraktion vorweg. Die Tatsache, daß er gleichzeitig symbolisch die wirkliche Welt sieht und ihre Repräsentation, den Kreis, stellt ein Paradoxon dar, das er später noch wieder aufnehmen wird und zeugt von einem guten Verständnis der Prinzipien, hier also vier Punkte. Der Spieler trägt die Boni in seinem Formeldiagramm ein (Abb. 2.7) und fährt fort, die Meditation zu beschreiben.

Nun macht Shoran seinen Geist frei und beginnt damit, Dharana zu suchen, während er das Mantra immer leiser werden läßt und dabei weiter in tiefem Pranayama atmet. Sobald er den Zustand erreicht hat, beginnt er, zwei auf den ersten Blick völlig unterschiedliche Dinge zu tun — erstens erschafft er vor seinem inneren Auge ein deutliches Bild des Kreises und hält ihn durch einen Akt des Willens fest, aber zweitens läßt er die ganze Welt, so wie er sie vorher wahrgenommen hat, durch sich hindurchströmen. Sobald er diese Empfindungen verankert hat, geht er noch einen Schritt weiter und lößt sein Bewußtsein im Gefühl der Empfindungen auf, die durch ihn hindurchströmen, während er all das gleichzeitig im Symbol des Kreises festmacht und verankert. Metamagisch gesehen hat er nun zuerst auf der Säule des Willens und der Säule der Stille gearbeitet, um dann auf der Säule der Form und der der Transzendenz zu enden, die Ideen sind in perfektem Gleichgewicht entwickelt worden, wenngleich sie paradox sind.

Regeltechnisch muß der Spieler an dieser Stelle den ersten Prüfungswurf ablegen. Die Schwierigkeit ist CI-Bonus 8 + WK-Bonus 8 – 5, also 11, er besteht die Probe auf jeden Fall.

Sobald die Ideen so weit entwickelt ist, beginnt er mit dem Kern des Rituals. In Gedanken zieht er nun den Kreis, der die ganze Welt und auch ihn erhält, auf einen einzigen Punkt zusammen. Die merkwürdige Empfindung durchdringt ihn, an allen Orten gleichzeitig zu sein.

Regeltechnisch ist, dies, der Höhepunkt der Meditation, der Zeitpunkt, die letzte fehlende Probe für Dhyia zu werfen. Die Vorstellung, die er sich macht, ist abstrakt, aber er möchte die Bilder dennoch deutlich halten, die Schwierigkeit ist also zehn. sein Wurf ist demnach 1W10 gegen (13 Dhyia -10 Schwierigkeit + gemittelte Boni aus MA und AY für die äußeren Säulen, in seinem Fall 3) sechs. Mit einem Ergebnis von 6 erfüllt er den Wurf gerade und bekommt 3 Punkte für die erfolgreiche Imagination, aber 5 Punkte für die Idee der



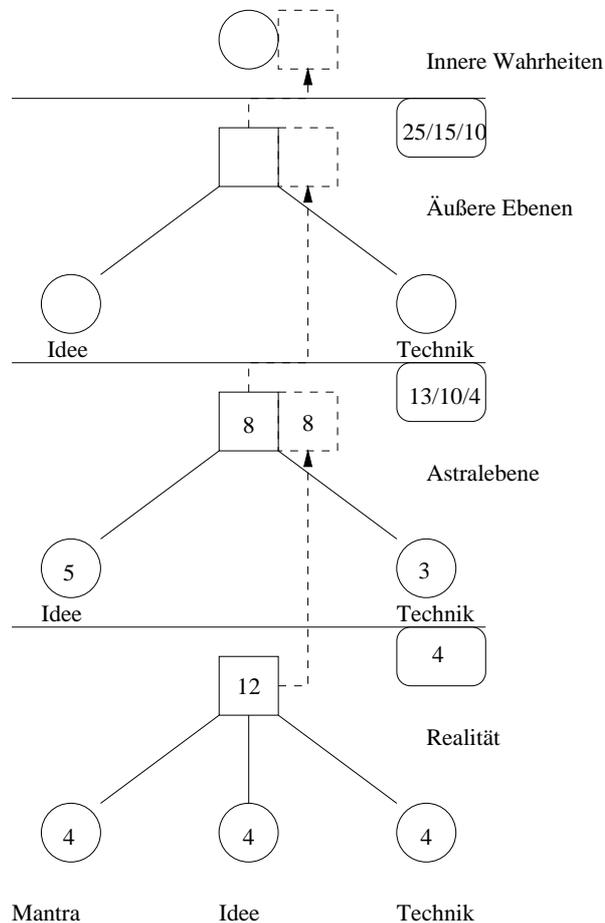
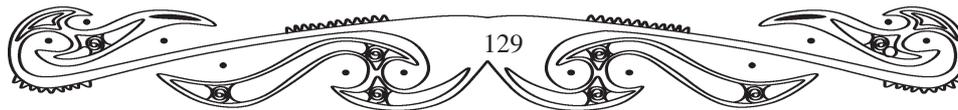


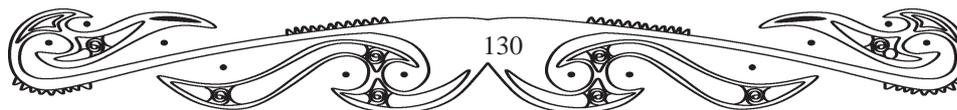
ABBILDUNG 2.7: Shoran's Formeldiagramm

Meditation. Damit erreicht er die Station *Meister der Schatten* und beginnt, die Magie zu erden.

Shoran hält das Gefühl des 'Überall-seins' geistig fest, aber denkt plötzlich an einen Tempel in der Stadt Qui. Ohne Hast erhebt er sich und verläßt den Kreis, um vor dem Tempel auf die Straße zu treten.

Regeltechnisch erfolgt die Erdung der Magie. Basisstärke ist, nach einem Blick auf die Glyphe, 20 für die Station *Meister der Schatten* seine Quellstärke ist $2 \cdot 20 = 40$, wenn er die Zahlen in seinem Formeldiagramm addiert, also kommt er insgesamt auf eine Stärke von 60 Punkten. Durch seine hohe WK kann er 48 Punkte davon beherrschen. Sein Ritual hat nur das ganz allgemeine Prinzip als Idee formuliert, daß der Geist der Materie überlegen ist, aber die 10 Punkte, die er damit zusätzlich beherrschen kann, sind ausreichend, um seiner Magie fast die volle Stärke zu geben. Für das, was Shoran tun wollte, sind 58 Punkte Stärke in etwa gerade ausreichend, so daß er sich tatsächlich in Qui wiederfindet.





2.7 SPONTANE, BARDISCHE UND SONSTIGE MAGIE

Alle bisher beschriebenen Wege zur Magie hatten als Thema, daß Magie durch Techniken gewirkt wird, für die der Magier (Mystiker, Schamane...) lange üben muß, um sie zu bewirken. Bei spontaner Magie ist dies anders — spontane Magie entsteht bei besonders begabten Menschen, die die Absicht haben, Magie zu wirken, ohne daß sie über das Wissen oder die Ausbildung zur Verwendung magischer Techniken verfügen. Menschen, denen dies gelingt, sind meistens selbst sehr verblüfft darüber und empfinden es als eine besondere Gabe, die aber sehr unzuverlässig ist, denn nur wenige sind so begabt, daß sie auf diese Weise verlässlich Magie zu rufen vermögen. Spontane Magie ist sehr selten, und selbst wenn sie auftritt, nie besonders mächtig. Trotzdem soll sie, der Vollständigkeit halber, hier beschrieben werden.

Ein gewisser Sonderfall der spontanen Magie ist die bardische Magie, weil sie sehr wohl einen hohen Grad an Ausbildung voraussetzt, hier allerdings nicht in magischen Techniken, sondern im Spielen eines Instruments und im Einschätzen von Stimmungen. Hier kann es vorkommen, daß ein Barde durch ein Lied, das er spielt, plötzlich feststellt, daß er echte magische Wirkungen erzeugen kann, jedoch ist auch bardische Magie in ihrer Macht beschränkt.

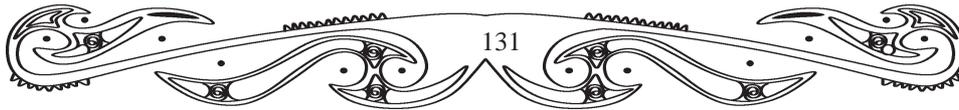
Das Prinzip, daß aller spontanen Magie zugrundeliegt, ist, daß durch eine geeignete Auswahl von magischen Techniken in der Realität und eine Absicht des begabten Menschen die Voraussetzungen unter Umständen günstig genug sind, um tatsächlich Magie zu erzeugen (wie man auch auf dem Formeldiagramm verfolgen kann).

2.7.1 Spontane Magie

Im wesentlichen kommt spontane Magie in zwei verschiedenen Situationen vor — in Ausnahmesituationen und als (angeborene) Gabe. Im ersten Fall ist ein Mensch in einer verzweifelten Situation, sei es, daß sein Kampfgefährte stirbt und kein Heiler in der Nähe ist, oder daß er im Schneesturm gefangen ist und Feuer machen muß. Alle Hoffnung ist aufgegeben, und aus letzter Verzweiflung tut er das, was er Magier schon oft hat tun sehen — er imitiert ihre Bewegungen und Worte und konzentriert sich verzweifelt darauf, daß seine Absicht zur Wirklichkeit wird. Sein Geist ist in einer Extremsituation, und die Techniken, die er verwendet, werden etwas darin bewirken — wenn er begabt genug ist (hohe SN, aber geringe CI), dann kann das, was er tut, schon genug sein um ihn tatsächlich auf die Astralebene zu bringen und seine Absicht wird erfüllt werden. Versucht er allerdings, die selben Dinge ohne die Extremsituation nachher noch einmal, wird er aller Voraussicht nach scheitern, denn dann hat sein Verstand genügend Gelegenheit, tausende Gründe zu produzieren, warum das, was er tut, nicht funktionieren kann.

Die andere Situation setzt eine noch höhere Begabung voraus — wenn seine SN so hoch ist, daß er bei wachbewußtsein die Schwelle zur Astralebene fast oder ganz überschreitet, dann ist der entsprechende Mensch latent oder voll hellsehtig und kann Dinge auf der astralen Ebene sehen. Diese Gabe manifestiert sich aber in seltenen Fällen auch anders — hier findet der Begabte dann Kontakt zu seinem kollektiven Unterbewußten und eine oder mehrere Erinnerungen an eine bestimmte magische Praktik werden zu seinen eigenen — so





gibt es Menschen, die instinktiv ihren Geist so einsetzen können, daß sie Feuer herbeirufen oder Geister vertreiben können. Meist ist dies eine (oder mehrere) spezielle Gabe, bei der die entsprechenden gar nicht bewußt wissen, was sie tun, um die Magie zu bewirken.

Spontane Magier, die irgendwann ausgebildet werden, werden selten gute Magier, da sie, um spontane Magie zu wirken, eine niedrige CI haben müssen, eine Eigenschaft, die aber auf dem Weg des Magiers essentiell ist. Statt dessen geben sie aber hervorragende Schamanen ab, und die meisten Schamanen wurden eben so erkannt, daß sie plötzlich spontane Magie wirken konnten.

2.7.2 *Bardische Magie*

Einen Barden nennt man einen Musiker, der nicht nur sein Instrument zu spielen versteht, sondern auch viel über die Natur des Menschen gelernt hat, so daß er seine Zuhörer zu begeistern vermag, einschätzen kann, in welcher Stimmung sie sind und was er tun muß, um sie in eine andere Stimmung zu versetzen, und der all dies auch noch zu einem hohen Grad improvisieren kann. Die Kunst des Barden ist, wenn auch von anderer Zielsetzung, eine genauso vielschichtige wie die der Magie — ein guter Barde muß Musiker, Erzähler, Chronist, Diplomat und Rechtsgelehrter gleichzeitig sein, Wissen bewahren und sammeln, fähig sein, andere Menschen politisch zu beraten und trotzdem Künstler zu bleiben.

Die Ausbildung eines Barden ist lange und hart, und fähige Barden sind sehr geachtete Menschen. Durch ihre Erfahrung im Umgang mit Stimmungen und Musik und ihren gegenseitigen Einfluß verfügen sie über eine Technik, mit der sich, ähnlich den Mantras, unter Umständen auch Magie wirken läßt (die natürlich nicht sehr mächtig oder gezielt ist, aber immerhin).

Für einen Barden sieht es dabei so aus, als sei es das Hören seines Liedes bei den anderen, das die Magie bewirkt, aber tatsächlich ist es die Wirkung seiner eigenen Musik auf ihn selbst, die ihn befähigt, unbewußt Magie zu wirken — die Assoziationen und Bilder, die ihm durch den Kopf gehen, während er spielt sind die eigentlichen Schlüssel bardischer Magie.

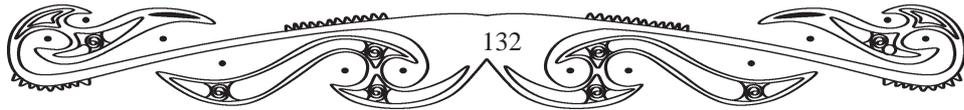
Aus diesem Grund ruht diese Magie auf genau den gleichen Voraussetzungen wie die spontane Magie — dem Einsatz von magischen Techniken ohne wirkliches Verständnis für ihre Wirkung, und es ist auch genau die gleiche Kombination von hoher SN und geringer CI, die einen Barden in magischer Hinsicht erfolgreich macht.

2.7.3 *Druidische Magie, Hexerei, Priestertum und andere*

Was ist mit all den anderen Wegen zu Magie, die bisher nicht angesprochen wurden, mit Hexen, Priestern und Druiden? Nun, dem aufmerksamen Leser sollte die Antwort schon fast klar sein — all diese Bezeichnungen reihen sich innerhalb eines speziellen Lehre bei einem der schon besprochenen Wege ein — regeltechnisch ist es nicht so sehr die Frage, wie sie sich nennen, sondern vielmehr, wie sie arbeiten, die die Einteilung bedingt.

So ist ein Druide z.B. jemand, der sich mit Naturmagie beschäftigt. Tut er es, in dem er sich in rauschhafter Extase in den Wald begibt und in Felle gehüllt mit den Wölfen mitläuft,





dann arbeitet er auf dem Weg des Schamanen, wenn er aber die Pflanzen studiert, an Formeln arbeitet den Himmel beobachtet und Rituale durchführt, dann ist er auf dem Weg des Magiers. Genau das gleiche gilt für alle anderen 'magischen Berufsbezeichnungen', sie unterscheiden nur die zugrundeliegende Lehre, nicht aber den Weg, auf dem Magie gewirkt wird.

2.7.4 Rufen von spontaner Magie

Regeltechnisch gesehen ist spontane Magie nichts, was nicht schon besprochen worden wäre — man kann sie sich auf irgendeinem Formeldiagramm vorstellen (außer dem des Träumers), aber der Einfachheit halber erhält sie hier ihr eigenes, Abb. 2.8.

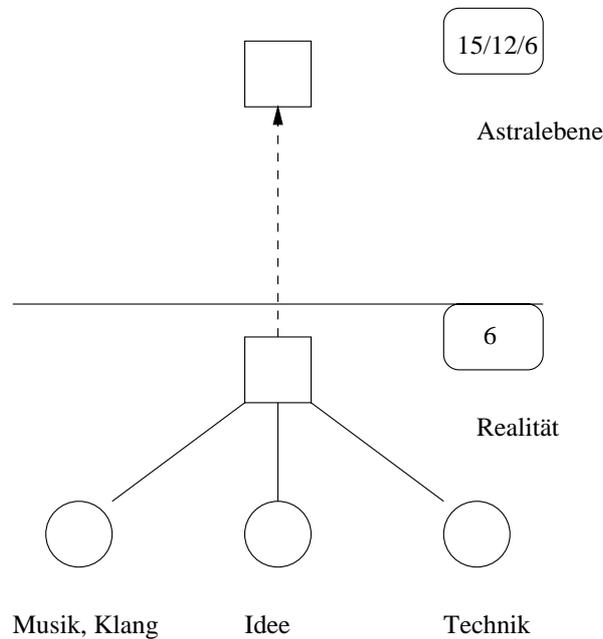


ABBILDUNG 2.8: Formeldiagramm für spontane Magie

Dieses Diagramm wird nach genau den gleichen Regeln behandelt wie auf allen anderen Wegen auch — die Schwelle kann um die Differenz von SN-Bonus und CI-Bonus gesenkt werden, die Boni für magische Techniken (Weihrauch, rituelle Gegenstände, Auswahl des Ortes etc.) werden nach den gleichen Regeln bewertet wie auf dem Weg des Magiers, selbst wenn der spontane Magier überhaupt keine Ahnung hat, warum er genau diese Kombination einsetzt, ebenso der Klang von Formeln oder Musik (der sich auch bei bardischer Magie nach dem Können des Bardens bemisst. Bei spontaner Magie, die sich in Form einer Gabe manifestiert, werden diese beiden Punkte natürlich unter den Tisch fallen.

Auch die Idee wird bewertet — wengleich sie meist recht simpel sein wird (ich will Feuer machen, ich will heilen) und daher wenig Bonus bringen kann. Eine Ausnahmefälle ist der Fall einer magischen Gabe, wobei die Idee vom Unterbewusstsein des Magiers geliefert wird





und einen immer gleichen Bonus in beliebiger Höhe bringen kann, je nachdem, wie gut die Gabe ausgeprägt ist. Es versteht sich, daß der Spieler in diesem (und nur diesem) Fall die Idee nicht selbst dem Spielleiter erläutern muß.

Aus all diesen Punkten ergibt sich dann der Erfolg des Rufens. In keinem Fall ist es möglich, ohne Training irgendeiner der astralen Techniken einzusetzen um die höheren Ebenen zu erreichen, dies ist nur auf den anderen Wegen möglich, keinesfalls durch spontane Magie. Das Erden der Formel folgt dann den Regeln auf dem Weg des Magiers.

2.8 REGELN FÜR MAGIE DER EBENEN

Nachdem nun klar ist, wie Magie gerufen wird und mit welcher Stärke sie wirkt, was dazu nötig ist um sie hervorzurufen und was der Spieler dazu wissen muß, was bleibt dann noch? Nun, die Auswirkungen der Magie im Spiel. Generell ist dies zwar Sache des Spielleiters, aber trotzdem gibt es allgemeine Richtlinien, die ihm das Leben einfacher machen. Zum Beispiel ist es wichtig zu wissen, wie lange eine Formel wirkt, in welchem Bereich, oder auch wie viel Magie ein Magier am Tag eigentlich wirken kann. Andere Punkte betreffen den Einsatz von Magie gegen Magie, oder das Magieduell. All diese Punkte werden in den folgenden Abschnitten besprochen.

2.8.1 Wirkungsbereich und Kosten

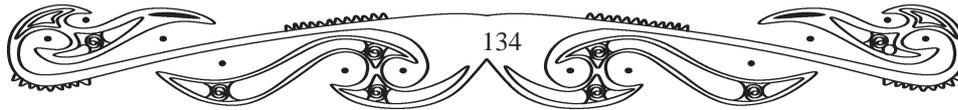
Allgemeines

Nicht alles, was sich ein Magier in der astralen Ebene ausmalen kann, tritt auch so in der Realität ein, selbst wenn der Magier eine phantastische Stärke erreicht hat. Der Grund dafür ist ganz einfach, daß magische Kräfte sich irgendwie in der Realität manifestieren müssen, dies geschieht durch eine schwer faßbare Eigenschaft des Magiers, Mana (MA). Mana ist, in dieser Bedeutung, so etwas wie ein Manifestationstalent, nur, daß es eben nichts ist, was durch Übung irgendwie verändert werden könnte. Man könnte es vielleicht eine Art Kraft des Geistes oder der Seele nennen.

Daher ist jede Manifestation von Magie in der Realität durch die Manifestation beschränkt, die der Magier hervorzubringen vermag. Das trifft nicht auf astrale Magie zu — die astrale Ebene kennt keine Maße und demzufolge keine Wirkungsbereiche, weil ihre Geometrie alleine durch die Kraft der Gedanken verändert werden kann. Auch die äußeren Ebenen kennen dieses Problem in der Regel nicht — meistens ist es völlig unmöglich, daß der Magier sie betritt und dort Magie wirkt. In den (absolut seltenen) Fällen, wo dies doch möglich ist, sind gesonderte Regeln für die Ebene angegeben. Allgemein gilt also — für Magie, die astral oder höher geerdet ist, sind weder Wirkungsbereich noch Kosten relevant.

Kommen wir also wieder zum Fall der Magie zurück, die in der Realität geerdet ist. Das Maß, wie viel an Manifestation ein Magier vollbringen kann mißt auch gleichzeitig, wie oft er dies tun kann. Nach einer Manifestation von Magie fühlt sich ein Magier in aller Regel erschöpft, und zwar weniger körperlich als vielmehr geistig — er ist müde, lust- und antriebslos und bar jeder neuen Ideen. Erst im Laufe einiger Tage erholt er sich wieder.





Die Energie

Regeltechnisch verfügt jeder Magiebegabte über ein Punktekonto an Energiepunkten (E), das von seinem MA-Wert abhängt und sich aus

$$\text{MA} \times \text{MA-Bonus}$$

bestimmt. Falls der Bonus null sein sollte, wird er in diesem einzigen Fall als eins gerechnet. Von diesem Punktekonto muß nun jeder Einsatz von Magie bezahlt werden. Die Kosten dafür bestimmen sich aus zwei Faktoren:

- dem Wirkungsbereich der Magie
- und der Verstärkung, die der Magier erzielen will.

Die Kosten für den Wirkungsbereich lassen sich aus Tabelle 2.12 ablesen.

TABELLE 2.12: Wirkungsbereichskosten

Wirkungsbereich	Kosten
kleiner Gegenstand, Tier, Mensch...	1
großes Objekt, Pferd...	2
Haus...	10
Straßenzug, größeres Areal...	50
Dorf, Stadtviertel...	120
Stadt...	250
Lokal (15km)	1200
Regional (50km)	3500
Großräumig (250km)	10000
Kontinental	60000
Global	150000

Was die Verstärkung der Magie angeht, so bedeutet dies, das latente Manifestationstalent dazu zu nutzen, die Magie stärker zu machen, als die Stärke des Zaubers angibt. Das ist kein sehr effektiver Prozeß und er führt schnell zur Ermüdung des Magiers, trotzdem ist es manchmal die einzige Möglichkeit, einer Formel genug Stärke zu verleihen. Natürlich geht dies nur bei Formeln, die in der Realität geerdet sind, nicht bei Astralmagie. Es gilt:

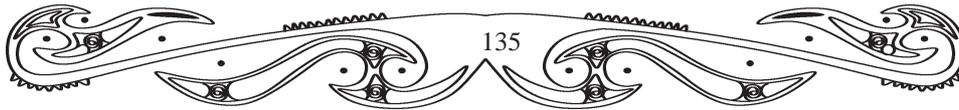
Für Verzehnfachung der eingesetzten Energie erhöht sich die Stärke um zehn.

(Für Interessierte und Regelfuchser: Wenn man die Kosten mit einem allgemeinen Multiplikator m versieht, dann ist der Bonus auf die Stärke durch $10 \cdot \log_{10} m$ gegeben).

Quellen magischer Energie

Schon bei einem flüchtigen Blick auf die Wirkungsbereichskosten kann man erkennen, daß ein einzelner Magier bei aller Magie, die mehr als lokal ist, größte Probleme hat. Trotzdem kann es sein, daß der Magier größere Effekte erzielen will. In diesem Fall gibt es einige andere Möglichkeiten, die nötige Energie aufzubringen.





Jeder Mensch (sogar die, die sich für magisch unbegabt halten), und sogar jedes Tier, hat ein gewisses Quantum an magischer Energie. Diese lassen sich vom Magier nutzen. Die einfachste (und brutalste) Lösung ist es, die Energie durch den Tod des Lebewesens anzupapfen. Obwohl dieser Weg ineffizient ist (der Magier erhält nur ein Viertel der Energie des Wesens), greifen manche Magier gerne zu solchen Blutopfern im Rahmen von großen Ritualen.

Ein anderer Weg ist es, die Energie der anderen Menschen durch Magie anzupapfen. Es gibt Formeln, die dies (freiwillig oder unfreiwillig) vollbringen können — in der Terminologie einiger Lehren redet man von Aurakontakten und Auraenergie, regeltechnisch bedeutet das aber nur, daß der Magier Zugriff auf die Hälfte der Energie seiner Opfer (oder Freiwilligen) hat. Der Spender der zusätzlichen Energie fühlt sich danach genauso müde und antriebslos wie der Magier selbst, wenn er zu viel Energie verbraucht hat. Es gibt sogar Magiearten, die ganze Landstriche mit einem finsternen Netz magischer Energie überziehen, das aus jedem Bewohner Lebenskraft saugt — magischer Vampirismus in Reinkultur.

Eine völlig andere Möglichkeit ist es, durch den Kontakt mit einer der inneren Ebenen zusätzliche magische Energie zu gewinnen. Auf den inneren Ebenen findet sich immer ein solches Reservoir an Energie — die Frage ist nur, wie es sich ausdrückt. In manchen Fällen, insbesondere wenn Wesen auftreten, steht die magische Energie der Ebene nur durch diese Wesen zur Verfügung (z.B. Dämonen können durch diese Quelle ihre eigenen Kräfte wirken lassen, der Magier wird nicht dadurch erschöpft, daß sie handeln). Die genauen Einzelheiten hängen von der Natur der Ebene ab, wichtig für den Moment ist nur die Tatsache, daß es generell Möglich ist, auch aus den inneren Ebenen Energie zu beziehen.

Obwohl der Magier hier die Energie nicht selbst aufbringt, muß er sie doch kanalisieren. Hierbei kann er nur so viel Energie beherrschen, wie dem Zehnfachen seiner maximalen magischen Energie entpricht.

Reicht dies immer noch nicht aus, dann muß eine Gruppe von Magiern zusammenarbeiten. Voraussetzung ist, daß sie *alle* das Ritual verstehen und alle die nötigen Würfe schaffen. In diesem Fall dürfen sie ihre Energien addieren. Ist das Ritual hingegen so aufgebaut, daß ein Magier der Ritualleiter ist, dann könne sie zwar auch ihre Energie addieren, aber für das gesamte Ritual steht nur so viel zur Verfügung, wie der Leiter kanalisieren kann. Man sieht leicht, daß eine ganze Menge an fähigen Magiern involviert sein muß, um einen Effekt zu erzielen, der einen ganzen Kontinent beeinflußt.

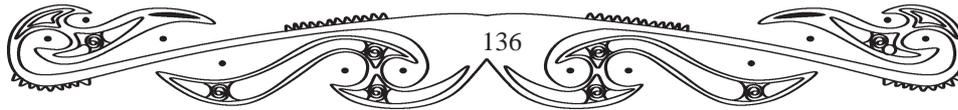
Regeneration

Magische Energie, die einmal eingesetzt wurde, bleibt natürlich nicht für immer verloren. Durch (geistige) Erholung kann ein Magier schnell einen gewissen Betrag davon wieder zurückgewinnen. Allerdings gibt es auch stille Reserven — Energien, die zum Funktionieren des Ich, des magischen Bewußtseins nötig sind, und die der Magier besser nicht anzapfen sollte. Wenn er dies aber (in einer Notsituation) doch tut, dann erholen sich diese Reserven nur extrem langsam wieder.

Regeltechnisch gilt hier für jeden, der magische Energie verloren hat:

Ein Drittel erholt sich täglich, ein Drittel monatlich und das letzte Drittel jährlich.





In der Praxis empfiehlt es sich, die verlorenen Punkte, die sich monatlich ergänzen jede Woche anteilig aufzufüllen und für die, die sich jährlich regenerieren, das gleiche monatlich zu tun.

2.8.2 Die Wirkungsdauer von Magie

Allgemeines

Bei manchen Anwendungen von Magie stellt sich die Frage der Wirkungsdauer nicht — wenn Magie eine Verwandlung der Wirklichkeit hervorruft, dann wirkt die Magie nur einen Moment lang und die Verwandlung bleibt danach bestehen (und es ist keine Magie mehr vorhanden, durch deren Bann die Verwandlung rückgängig gemacht werden könnte). Ebenso ist es mit Erkenntniszaubern — haben sie einmal eine Erkenntnis gebracht, dann wirkt keine Magie mehr und das Wissen ist da.

Bei einer wesentlich größeren Zahl von Anwendungen von Magie stellt sich aber das Problem der Dauer. Wie lange beschützt ein Zauber, den ein Magier auf sein Amulett gesprochen hat, ihn vor den Gefahren des Weges? Wie lange kann ein Seher andere in seiner Kristallkugel verfolgen? Wie lange kann ein Windsänger den Wind beherrschen?

Die Antwort ist abhängig von der Stärke der Magie. Allgemein gilt: Je stärker Magie ist, desto länger wirkt sie auch, und sie verliert ihre Stärke dabei nicht linear mit der Zeit, sondern mehr oder weniger komplett gegen Ende der Wirkungsdauer. Allerdings ist dies in dieser strengen Form nur wahr, was Magie angeht, die nicht von anderen Einflüssen angegriffen wird. Tabelle 2.13 zeigt typische Zeiten, die vergehen müssen, bevor die Magie ihre Stärke verliert.

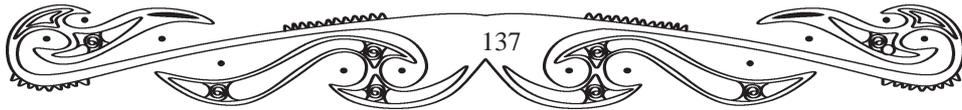
TABELLE 2.13: Wirkungsdauer von Formeln

Stärke	Wirkungsdauer
10	einige Minuten
20	einige Stunden
30	ein paar Tage
40	2–3 Wochen
50	wenige Monate
60	1–2 Jahre
70	mehrere Jahre
80	20–30 Jahre
90	eine Generation
100	einige Jahrhunderte

Das bedeutet, eine Formel mit einer Stärke von 30 benötigt unter normelen Umständen ein paar Tage, ehe sie auf eine Stärke von 20 fällt, innerhalb der nächsten Stunden fällt sie dann auf 10, ehe sie sich in ein paar Minuten in Wohlgefallen auflöst.

Wie erwähnt, gelten diese Wirkungsauern nur für Formeln, die nicht gegen äußere Einflüsse ankämpfen müssen. Wenn die Formel gegen natürliche Einflüsse ankämpfen muß,





dann wird von ihrer Stärke die Stärke des Einflusses (siehe Tabelle 2.1) subtrahiert. Die Stärke des Einflusses ist dabei gleich der mindestens nötigen Stärke, um ihn zu überwinden.

Ein Beispiel soll das verdeutlichen: Ein Windsänger will statt eines seinem Schiff entgegen wehenden Windes einen kräftigen Rückenwind erzeugen. Der Effekt, den Wind plötzlich drehen zu lassen ist erklärbar, also ist die nötige Stärke etwa 30. Eine Formel dieser Stärke wirkt aber nicht lange, sondern ergibt höchstens eine kurze Windbö, bzw. die Magie wirkt nur, solange der Windsänger sie ständig neu ruft. Verwendet er eine Formel der Stärke 40, dann ergibt die Differenz hingegen 10 und die Formel wirkt immerhin einige Minuten, ehe sie erneuert werden muß. Eine Formel mit einer Stärke von 50 muß, einmal gesprochen, nur Stunden später erneuert werden. (in der Praxis verwenden die meisten Windsänger mangels Macht Formeln mit Stärken um die 30 und wiederholen sie ständig — daher die Bezeichnung 'Windsänger').

Magie gegen Magie

Wenn hingegen direkt Magie gegen Magie gerichtet ist, dann sind die Regeln etwas anders. Zuerst einmal muß geklärt werden, welche Formel nun gegen welche wirkt. Ein Magier, der einen Schutz um sich hat, kann z.B. von lähmender Magie betroffen werden. Klarerweise muß sich die Lähmung erst gegen den Schutz durchsetzen und wirkt daher maximal, Schutz allgemein ist aber eine zu unspezifische Idee, als daß der Schutzzauber voll gegen die Lähmung wirken würde, dafür wäre Schutz gegen Lähmung nötig. Es gibt drei Einstufungen, wie ein Zauber gegen den anderen wirken kann — voll, halb oder gar nicht. Diese müssen für jeden Zauber separat ermittelt werden.

Ein paar Beispiele sollen das verdeutlichen. Ein Feuerzauber wird in die Gegend einer magisch verschlossenen Tür gewirkt, ohne die spezielle Absicht, die Tür zu öffnen. Das Feuer wirkt halb gegen die Tür, der Verschlusszauber wirkt nicht gegen das Feuer. Ein Erkennen wird auf einen durch Magie verborgenen Mann gewirkt. Beide Zauber wirken voll. Erkennen wird auf eine Gegend gewirkt, wo sich zufällig ein durch Magie verborgener Mann aufhält. Erkennen wirkt halb, Verbergen voll.

Wenn ein Zauber (1) voll gegen einen anderen (2) wirkt, dann wird die Wirkungsdauer des anderen Zaubers folgendermaßen ermittelt: Die halbe Stärke von Zauber (1) wird von der von Zauber (2) abgezogen, danach Tabelle 2.13 konsultiert. Wirkt er halb, dann wird nur ein Viertel der Stärke abgezogen, wirkt er nicht, dann eben gar nichts.

Jetzt ist also klar, was mit dem unterlegenen Zauber geschieht, das heißt, wie lange er wirkt. Was aber passiert mit dem überlegenen Zauber, wie viele Punkte Stärke verliert er? Nun, er befindet sich ja nur für die Wirkungsdauer des unterlegenen Zaubers in feindlichem Einfluß, das bedeutet, er verliert in der Regel nicht allzu viel Stärke. Das genaue Resultat hängt von den anfänglichen Stärkewerten ab. Bei einer Differenz von mehr als 10 Punkten geschieht dem überlegenen Zauber gar nichts. Ist die Differenz geringer, gilt Tab. 2.14.

Eine besondere Situation entsteht zusätzlich noch, wenn ein Zauber halb wirkt. In diesem Fall bedeutet das Ablauf seiner Wirkungsdauer nicht, daß der ganze Zauber beendet wurde, sondern lediglich, daß seine Wirkung gegen den anderen Zauber durchbrochen wurde.



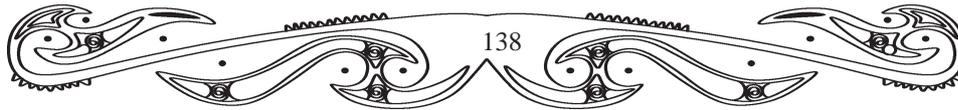


TABELLE 2.14: Stärkeverlust der überlegenen Magie

Differenz	Stärkeverlust
0	100%
1	50%
2	30%
3-4	10%
5-8	5%
9-10	1%

Betrachten wir als Beispiel einen Magier mit einem Schutzamulett der Stärke von 30, der mit magischem Feuer angegriffen wird (Stärke 20). Das Amulett wirkt halb gegen das Feuer, das Feuer voll gegen das Amulett. Die Zeit, die das Amulett schützt, wird nun folgendermaßen bestimmt: Stärke 30, halbe Wirkung macht 15. Davon abgezogen wird (volle Wirkung) die Hälfte der Stärke des Feuers, es bleiben also 5 Punkte. Der Magier hat nur einige wenige Sekunden, bevor das Feuer ihn erreicht. Trotzdem ist die gesamte Magie des Amuletts noch Tage lang wirksam (30 minus 10 macht 20, das entspräche einigen Stunden, aber das Feuer wirkt nur ein paar Minuten lang, siehe unten). Der Feuerzauber hat Stärke 20 (voll), abgezogen wird ein Viertel der Stärke des Schutzes (8 Punkte), es bleibt eine Stärke von 12. Das bedeutet, daß sich die Flammen zwar nicht länger als einige Minuten aufrechterhalten lassen, aber immerhin länger wirken als der Schutz.

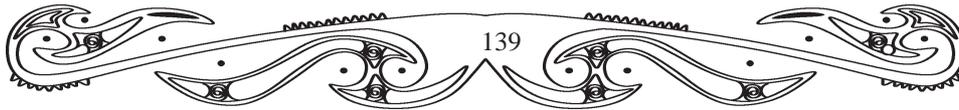
Als Konsequenz dieser Regeln läßt sich festhalten, daß es immer mindestens die doppelte Stärke benötigt, um einen gegebenen Zauber auf der Stelle zu brechen. Hat man die selbe Stärke wie ein anderer Magier zur Verfügung, so kann das Bannen fremder Magie insbesondere bei hohen Stärken eine ganze Weile benötigen. Magie der Stärke 80 auf andere Magie der selben Stärke benötigt immer noch ein paar Wochen, ehe sie sich durchgesetzt hat.

2.8.3 Magieduelle

Allgemeines

Unter Magieduellen versteht man eine Situation, in der Magier mit Hilfe ihrer Magie versuchen, sich gegenseitig kampfunfähig zu machen oder zu töten. Je nach Fähigkeit der Magier kann das natürlich vollkommen verschiedene Formen annehmen. Wenn die Magier nicht gerade extrem hoch begabt sind, ist die einzige Möglichkeit, sich mit ihrer Magie zu messen, daß lang vorbereitete Angriffszauber eingesetzt werden. Der andere Magier hat natürlich nur dann eine Chance, solch einem Zauber zu entgehen, wenn er selbst über schützende Magie irgend einer Form verfügt, die er regelmäßig erneuert. Das ist der Grund dafür, daß sehr viele Magier Schutzamulette tragen oder Formeln, die Schaden abwenden sollen um ihr Haus legen. Ein klassischen 'Duell', wo beide Magier sich gegenüberstehen ist eigentlich nur dann möglich, wenn beide fähig genug sind, ihre Magie innerhalb von einigen Sekunden hervorzurufen (mit einer kurzen Formel ohne jedes Ritual!). Trotzdem reicht auch diese Zeit selten aus, um wirklich elaborate astrale Magie zu wirken, in aller Regel werden daher einfache Mächte von *Hinter den Schleier* verwendet.





Die folgenden Regeln beziehen sich fast alle auf die (zugegebenermaßen seltenere) Situation, in der die Magier sich wirklich gegenüberstehen. Alles was zu dem Zusammentreffen vorbereiteter Magie zu sagen ist, steht im Abschnitt *Wirkungsdauer*.

Direkte und indirekte Angriffe

Um zu verstehen, wie sich ein Magier gegen einen magischen Angriff verteidigen kann, muß man zuallererst einmal den Unterschied zwischen direkten und indirekten Angriffen verstehen lernen. Vereinfacht gesagt haben direkte Angriffe den anderen Magier explizit als Ziel vorgesehen (als *Topos* in der Formelsprache), während indirekte Angriffe Effekte hervorrufen, die dem anderen Magier schaden können.

Ein gutes Beispiel für einen direkten Angriff ist eine Formel, die den anderen Magier wahn-sinnig werden lassen soll (*Rufen — Wahnsinn auf N.N. +*). Hier ist klar, daß der andere das direkte Ziel der Formel ist. Ein direkter Angriff kann nur gewirkt werden, wenn es eine magische Verbindung zwischen Angreifer und Ziel gibt (das gilt übrigens auch, wenn das Ziel ein Nichtmagier ist). Daher muß mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

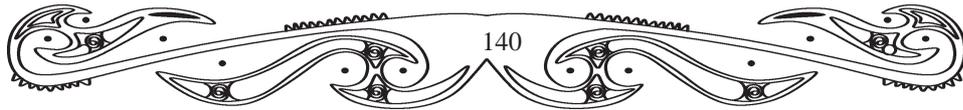
- der Magier kann sein Opfer sehen oder berühren
- der Magier hat etwas, das ihm Macht über sein Opfer verschafft (seinen wahren Namen, eine Haarlocke... , je nach Lehre verschieden)
- der Magier hat Magie des *Findens* auf sein Opfer gewirkt und war erfolgreich und diese Magie wirkt noch
- der Magier kennt sein Opfer sehr gut und lange

Nur wenn mindestens eine dieser Bedingungen zutrifft, kann ein anderer Magier überhaupt direkte Angriffe beginnen. Daraus ergibt sich, daß es immer eine gute Verteidigung gegen direkte Angriffe ist, Magie des *Verbergens*, die in der Astralebene geerdet ist, um sich zu haben, weil diese den *Findezauber* erschwert. Außerdem muß ein Magier natürlich vorsichtig sein, wichtige Geheimnisse (z.B. seinen Namen) nicht leichtfertig aus der Hand zu geben.

Der Vorteil von direkten Angriffen ist, daß die Magie sehr zielgenau wirkt und nur das beabsichtigte Opfer trifft. Außerdem ist es natürlich weniger anstrengend, einen einzelnen Mann zu lähmen als das ganze Dorf, in dem er sich gerade befindet...

Der größte Nachteil eines direkten Angriffs ist, daß der andere Magier, wenn er aufmerksam genug ist (Probe $SN \times 2$, und Magier haben *hohe* Sensitivität) sich dessen bewußt wird, wenn der andere eine magische Verbindung zu ihm aufbaut. Es ist ein Gefühl wie ständiges Beobachtetwerden. In diesem Fall ist es natürlich schwer, ihn zu überraschen, weshalb die naheliegende Gegenmaßnahme des anderen Magiers wiederum ist, seine Formel des *Findens* zusätzlich mit Magie des *Verbergens* zu versehen. Die sich daraus ergebende Kette von Maßnahmen und Gegenmaßnahmen kann im Zweifelsfall ziemlich lang sein, oft ist eine Auseinandersetzung zwischen Magiern alleine dadurch entschieden, daß der eine im Stande war, den anderen zu finden.





Indirekte Angriffe hingegen verändern die Umwelt so, daß der Magier dabei Schaden nehmen kann. Zum Beispiel kann ein Magier wissen, daß der andere gerade zu Schiff in einer Meerenge unterwegs ist, obwohl seine Formel des *Findens* nicht stark genug ist, ihn genau zu lokalisieren. Wenn er jedoch einen Sturm ruft, hat er trotzdem eine große Wahrscheinlichkeit, das Schiff des anderen zu versenken und ihn so zu töten, obwohl die Formel ihn nicht direkt als Ziel haben kann. Die Bezeichnung 'indirekte Angriffe' sollte nicht mißverstanden werden — diese Angriffe können auch ziemlich zielgerichtet sein. So kann der Angreifer z.B. ein Raubtier beherrschen und dann in dessen Körper seinen Feind anfallen — dies ist ein indirekter Angriff, weil die Magie auf das Tier gerichtet wurde!

Indirekte Angriffe haben einige Vorteile — zum einen merkt der Angegriffene erst viel später, daß Magie im Spiel ist (wenn er es überhaupt merkt), zum anderen muß man nicht den genauen Aufenthaltsort des anderen kennen, sondern kann notfalls Magie auf ein ganzes Gebiet wirken, andererseits sind sie in aller Regel (aufgrund der höheren Kosten an magischer Energie) schwächer und es gibt keine Garantie, daß sie den anderen Magier tatsächlich treffen. In aller Regel kann man sich gegen einen indirekten Angriff erst verteidigen, wenn er schon wirkt, also in die Realität geerdet wurde.

Der Angriff über magisch beschworene Wesen ist in gewisser Weise ein Mittelding zwischen direkten und indirekten Angriffen. Auf der einen Seite muß der Angreifer seine Magie nur auf das Wesen wirken lassen, aber damit das Wesen sein Opfer finden kann, muß entweder es selbst oder der Angreifer doch wieder eine magische Verbindung zu seinem Opfer herstellen. Trotzdem kann ein Magier, der von einem Dämon angegriffen wird, dadurch nicht die Identität des Beschwörers erfahren, in dieser Hinsicht hat die Sache also Vorteile.

Abwehr

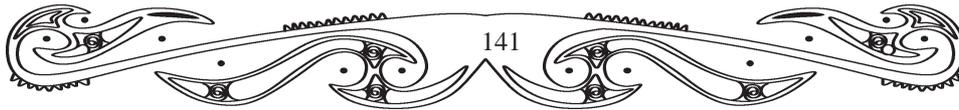
Wenn keine magische Verbindung zwischen den beiden Gegnern besteht, dann beschränkt sich das Abwehren von Magie darauf, den gegnerischen Spruch zu bannen oder ihm auszuweichen. Es existiert eine Fülle von Bannformeln, die zu diesem Zweck verwendet werden kann, ebenso sind Schutzamulette und andere schützende Zeichen und Symbole gebräuchlich, aber all das ist nicht das Thema dieses Abschnitts.

Wenn eine magische Verbindung zwischen beiden Gegnern besteht, dann sind sie sich in gewisser Weise astral 'nah'. Das bedeutet aber, daß sie, wenn sie auch nur etwas helllichtig sind (und jeder halbwegs gute Magier ist das), die astralen Visionen des anderen zumindest wahrnehmen, wenn nicht teilen. Ein Blick auf die Metamagie zeigt uns, daß das drei verschiedene Zeitpunkte ergibt, zu denen feindliche Magie gebannt werden kann:

- während des Rufens, solange alle astralen Bilder noch ohne magische Stärke sind
- während des Erdens, solange zwar astrale Symbole mit magischer Energie existieren, aber die Verbindung zur Realität noch nicht geknüpft ist
- wenn die Magie in der Realität wirkt

Betrachten wir diese Fälle der Reihe nach. Im ersten Fall geht es darum, daß die Formel des anderen Magiers an der Ausführung gehindert wird. Nachdem die astrale Ebene durch





Gedanken formbar ist, läuft das auf ein Duell der Imaginationen heraus — der verteidigende Magier wählt ein eigenes mentales Bild (oder noch besser eine eigene Formel) und versucht, das Bild des anderen dadurch zu ersetzen. Regeltechnisch ergibt das eine Probe Imagination + WK gegen Imagination + WK. Der Sieger in diesem Duell setzt sich mit seiner Formel am Ende durch. Es ist möglich, daß einer der Spieler einen Bonus erhält, wenn die Vorstellung des anderen offensichtlich ungeeignet ist, ihn von seiner eigenen abzubringen. Versucht z.B. der Angreifer, Feuer zu rufen, dann ist eine sinnvolle Abwehr des anderen Eis oder Wasser, stellt er sich statt dessen eine Schildkröte vor, dann ist dies ein offensichtlich ungeeignetes Bild.

Im zweiten Fall ist das Ziel, astrale Magie zu kontern. Eine einfache Imagination scheidet hier — die Bilder des anderen sind schon von Stärke durchdrungen, sie sind schon objektiv auf der astralen Ebene geworden. Sie einzige Chance, Magie in diesem Stadium abzuwehren, ist, eigene astrale Magie zu verwenden.

Im letzten Fall geht es nicht mehr darum, Magie zu kontern, sondern einen realen Effekt (der von Magie verursacht wurde). Hier kann die Verteidigung durch Magie erfolgen, aber auch nichtmagische Maßnahmen führen zum Erfolg. Hat der Angreifer z.B. einen Feuersturm beschworen, dann ist es eine gute Idee für den Verteidiger, in den Fluß zu springen, das Feuer wird ihn dann nicht erreichen. Allerdings gibt es auch magische Angriffe (die oben erwähnte Formel des Wahnsinns zum Beispiel), die dieses Stadium nie erreichen. Der Versuch, sich immer ohne Magie zu verteidigen ist daher nicht unbedingt die beste Idee. . .

2.8.4 Magische Gegenstände

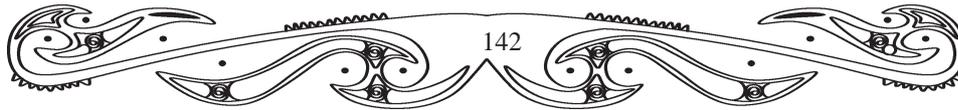
Es gibt eine Reihe von Dingen, die man im weiteren Sinn als magische Gegenstände beschreiben könnte, so daß Verwechslungen nicht unwahrscheinlich sind. Daher sollen die wichtigsten von ihnen an dieser Stelle mitsamt ihren Regeltechnischen Konsequenzen behandelt werden.

Rituelle Gegenstände

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um Gegenstände, die als Hilfsmittel in einem Ritual verwendet werden, z.B. ein Schwert, mit dem der Bannkreis in den Boden geritzt wird oder ein Kelch, in dem das Wasser zu Heilzwecken geweiht wird. Diese rituellen Gegenstände haben keine Magie an sich, sie erhalten ihre Verbindung zur Magie durch die Bedeutung, die sie für den Magier während des Rituals haben. Natürlich verlieren sie die Bedeutung nicht plötzlich außerhalb des Rituals; ein Magier weiß, daß man das Schwert, das man im Ritual zum Bannen verwendet, nicht nachher plötzlich seinem Freund für die Schwertkampfübung leiht. Aus diesem Grund behandelt jeder Magier seine rituellen Gegenstände auch außerhalb eines Rituals sorgfältig und paßt auf sie auf, als ob sie tatsächlich auch Magie in sich hätten.

Das oben gesagte bedeutet aber nicht, daß es nicht möglich wäre, Magie durch rituelle Gegenstände zu erzielen. Wenn jemand, der die Bedeutung kennt und auch für sich selbst verinnerlicht hat, einen rituellen Gegenstand ergreift, dann wird dieser eine Wirkung auf seinen Geist haben und möglicherweise sogar bewirken, daß Magie hervorgerufen wird.





Daher ist es auch für einen Nichtmagier empfehlenswert, wenn er von dämonischen Kräften bedroht wird, nach dem rituellen Schwert des Magiers zu greifen; selbst wenn dieses keinerlei eigene Magie in sich trägt, kann es doch für seinen Träger zu einem Schlüssel zu seinen eigenen magischen Kräften werden.

Regeltechnisch bedeutet das, dass die jeweils ein- bis zwei Punkte, die als Bonus für Hilfsmittel bzw. die Idee des Rituals vergeben werden können, bei einem begabten Nichtmagier möglicherweise ausreichend sind, um die Astralebene zu erreichen und so überraschenderweise Magie zu erzielen. Naturgemäß wird diese Magie nicht sonderlich mächtig sein, aber immerhin.

Foci

Unter einem Focus versteht man einen Gegenstand, der sozusagen den Aufhängepunkt für einen vorher gesprochenen Zauber bildet. Das kann ein Amulett sein, das einen Schutzzauber auf seinen Träger lenkt oder auch ein Spiegel, durch den ein Magier einen Dämon kontaktiert, mit dem er einen Pakt hat — der entscheidende Punkt ist, daß der Focus die Magie sozusagen auf ein Objekt hin kanalisiert.

Dabei ist der Gegenstand an sich, der den Focus bildet, von keiner Magie durchdrungen. Wichtig ist hingegen diesmal, welche Bedeutung er für den Magier hatte, der den ursprünglichen Zauber gesprochen hat. Daher ist die Magie, die durch den Focus gelenkt wird, auch nicht automatisch erloschen, wenn der Focus zerstört wird — nur das Instrument ihrer Kontrolle ist beseitigt, aber die Magie kann wieder genutzt werden, wenn der Magier sie mit einem anderen Focus verbindet (ein Pakt mit einem Dämon ist nicht deshalb erloschen, wenn der Spiegel bricht, durch den der Magier bisher Verbindung aufgenommen hatte — aber der Magier muß einiges an Mühe investieren, wenn er einen neuen Spiegel für den gleichen Zweck verwenden will).

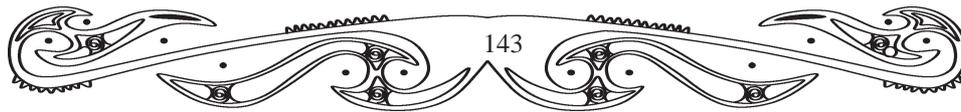
Ob ein Focus nur vom Magier selbst verwendet werden kann oder von jedem, der den Focus verwendet, hängt in erster Linie von der Intention des Zaubers ab, der dahintersteht. Wenn der Magier beschlossen hat, seine Magie durch ein Schutzamulett anderen zur Verfügung zu stellen, dann wirkt das Amulett eben bei jedem, der es trägt, wenn der Magier einen Pakt mit einem Dämon hat und ihn durch einen Spiegel ruft, dann wird der Dämon bei keinem anderen erscheinen, und wenn er tausendmal den Spiegel besitzt.

Zu beachten ist außerdem noch, daß die Magie, die durch den Focus kanalisiert wird, genauso auch anders wirken könnte — in diesem Sinne ist der Focus also 'überflüssig' und daher auch per se nicht magisch — statt durch ein Amulett könnte die Magie auch direkt auf den zu schützenden gesprochen werden, sie würde genauso lange wirken. Daher sind auch Wirkungsdauer und Bereich von Magie bei Verwendung eines Focus genau so wie bei jeder anderen Form von Magie, ein Focus ist lediglich ein Kunstgriff, der die Magie subtil auf eine bestimmte Manifestation hin kanalisiert.

Objekte der wilden Magie

Wilde Magie nennt man gemeinhin alle Magie, die ohne das Zutun eines Magiers entsteht. Dies ist dadurch möglich, daß die archetypischen Volkserinnerungen bestimmte Symboli-





ken in das Unterbewußte jedes Menschen einprägen und also auch im Kollektiv eine Macht sind, die reale Magie hervorrufen kann, die dann aber keinem einzelnen zugeordnet werden kann. Sehr naiv gesprochen kann man sagen, daß wilde Magie existiert, 'weil jeder in einem ganzen Land irgendwie daran glaubt'. Das für die wilde Magie zutreffende Symbolsystem ist daher auch immer das, durch das ein Land am meisten geprägt ist.

Manche verstehen unter Objekten wilder Magie Gegenstände, die von Elfen, Kobolden oder Elementarwesen verzaubert wurden, aber selbst die Anwesenheit von irgendwelchen Wesen ist dazu nicht erforderlich, wichtig ist das starke, mehrfache Vorhandensein von Symbolik, um wilde Magie zu erzeugen. Wenn ein Blitz (Symbol der göttlichen Macht in der nördlichen Magietradition) in eine Eiche (ebenfalls ein Symbol der Macht) einschlägt, und das in der Mittsommernacht (Herrschaft der Sonne), dann hat das verbliebene Holz dieser Eiche wilde Magie in sich, die Überschneidung der Symbolik ist so stark, daß Magie entstehen kann.

Im Unterschied zu spontaner Magie, bei der z.B. durch einen rituellen Gegenstand latente magische Kräfte bei jemandem, der sich für einen Nichtmagier hält, aktiviert werden, wirkt die wilde Magie aus sich heraus, das heißt, sie wirkt auch immer in der Symbolik, in der sie besteht und nicht in der, der der Träger des Objekts anhängt. Ein Magier, der einen solchen Gegenstand verwendet, kann seine eigene Magie auf der wilden Magie aufbauen, solange er dies aber nicht tut, wird die Wirkung des Artefakts für ihn die gleiche wie für jeden anderen sein.

Um die Stärke der wilden Magie festzustellen, verwendet man am besten das Formeldiagramm eines Magiers und behandelt die Zufälle, die zur Entstehung des Objekts geführt haben, als wären sie der Plan eines Magiers, d.h. im Formeldiagramm wird die Formel mit Null bewertet, aber Idee und Hilfsmittel können Boni erhalten, je nachdem was geschehen ist. Die Wirkungskdauer von wilder Magie ist jedoch anders — da es sich nicht um einen aktiven Zauber handelt, sondern um latente Magie, die in jedem Moment vom Kollektiv der Erinnerungen eines Volkes erzeugt wird, endet sie erst, wenn entweder das Objekt zerstört wurde oder das Volk (und all seine Erinnerungen) ausgelöscht sind, wilde Magie erschafft damit die langlebigsten magischen Artefakte überhaupt.

Bindungsobjekte

Im Unterschied zu einem Focus, durch den ein magisches Wesen gerufen werden kann, das in Wirklichkeit anderswo ist, kann es auch den Fall geben, daß der Geist eines Wesens wirklich mit einem Objekt (in aller Regel einem Kristall, in deren regelmäßiger Struktur sich die Schwingungen eines anderen Bewußtseins leichter einfangen lassen) verschmolzen ist. Dies nennt man dann ein Bindungsobjekt.

Wie Foci werden auch Bindungsobjekte durch einen Zauber geschaffen und es ist die Intention des Zaubers, der das Objekt schafft. Die Unterschiede sind subtil, aber wichtig. Zum ersten ist das Bindungsobjekt wirklich von Magie durchdrungen, denn ein fremdes Bewußtsein wohnt ihm inne. Wer immer das Objekt kontrolliert (und es womöglich sogar zerstören kann) hat große Chancen, auf die Kooperation des gebundenen Wesens rechnen zu können. Ist das Objekt einmal zerstört, ist damit auch die Magie unwiderruflich zerstört und das Wesen wieder frei. Falls es irgendwohin zurückkehren kann, wird es das in aller





Regel tun, ansonsten ist es ebenfalls vernichtet.

Die Vorteile gegenüber einem Focus liegen auf der Hand — die Macht über das Wesen ist unmittelbarer, das Wesen ist sofort an Ort und Stelle und kann gerufen werden und somit hat der Magier bessere Kontrolle über seinen Verbündeten. Außerdem kann der Magier den Geist eines anderen Menschen aus seinem Körper drängen und in einen Kristall bannen, während er selbst diesen Körper besitzt, und ihn nachher zurückkehren lassen, dies ist allerdings schwärzeste Magie. Außerdem gibt es Erzählungen von alten Magiern, die in ihrer Todesstunde ihren Geist in einen solchen Kristall versetzt haben in der Hoffnung, daß ihn irgendwann jemand berührt, dessen Körper sie dann stehlen können.

Wie so vieles in der Magie ist auch das Bindungsobjekt als solches weder gut noch böse — die Anwendung ist es, die den Unterschied macht. In jedem Fall aber hält die Wirkung der Magie nur so lange an, wie der ursprüngliche Zauber, der das Objekt erschaffen hat, dauert.

Echte magische Gegenstände

Zu guter Letzt gibt es aber auch noch die Objekte, die man gemeinhin unter magischen Gegenständen versteht — Artefakte, die durch Magie erschaffen wurden in der Intention, daß ihre ihnen nun innewohnende Magie dem Besitzer des Artefakts dient, ganz egal, ob er nun Magier oder nicht sei. Als Beispiele zu nennen wären hier vor allem Schwerter, die niemals brechen oder im Kampf in Flammen aufgehen, Ringe und Umhänge, die ihren Träger verbergen oder auch Amulette, die ihn vor den Mächten der Finsternis schützen sollen.

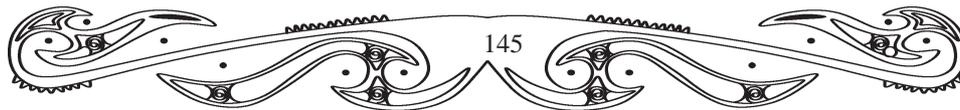
Diese Art von Gegenständen ist extrem selten, da ihre Erschaffung für den Magier langwierig und schwierig ist, aber ihm eigentlich nichts nützt. Der Grund dafür ist, daß der Magier den Gegenstand selbst aus Rohmaterialien fertigen muß, während er seine Formeln darauf spricht, das Artefakt selbst zwar von der Dauer her beständiger, von der Wirkung her aber immer schwächer sein wird als die ihm zugrundeliegende Formel, der Magier also viel Zeit und Mühe für etwas investiert, was er anders leichter haben kann.

Die Erschaffung eines magischen Artefakts beginnt mit dem Auffinden seiner Rohstoffe. Im Falle eines magischen Schwertes bedeutet das, daß der Magier sich selbst auf die Suche nach einer Erzader machen muß, dann Erz schürfen muß. Roheisen aus dem Erz gewinnen, dann Stahl herstellen und diesen Stahl zu einem Schwert schmieden muß; all das, während er in jedem Arbeitsgang die Magie mit in die Arbeit einwebt, so kann er zum Beispiel auf jedem Roheisenbarren vor dem Schmelzen die Rune für Härte eingravieren oder Pergamente mit Formeln in die glühende Schmelze fallen lassen, während er die Worte der Macht darüber spricht. Die Tatsache, daß die wenigsten Magier überhaupt dazu fähig sind, Schwerter zu schmieden, erklärt vielleicht die Seltenheit von solchen Waffen.

Je mehr Arbeitsgänge (und je mehr Magie) getan worden sind, um das Objekt zu erschaffen, desto größer ist nachher die Verbindung der Magie mit dem Objekt selbst und desto haltbarer wird es nachher sein. Ein Stab, der vom Magier geschnitzt worden ist, wird nie so intensiv mit der Magie verbunden sein wie das Schwert, das er selbst angefertigt hat.

Die hier beschriebenen magischen Gegenstände werden meist vom Magier zu einem be-



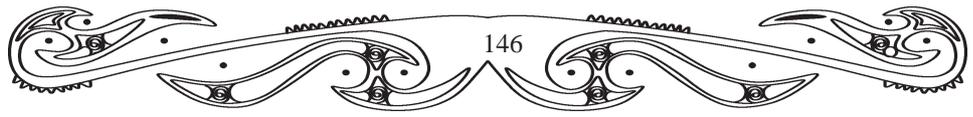


stimmten Zweck angefertigt, wenn er jemandem helfen will, ohne selbst anwesend sein zu können oder um einem Freund ein Geschenk über das Leben des Magiers hinaus zu machen. Sie zeichnen sich dadurch aus, daß sie der Zeit besser widerstehen als jede andere Magie der Ebenen.

Regeltechnisch bestimmen sich Stärke und Wirkungsdauer der Formel wie folgt: Zuerst wird die Verbindung der Magie mit dem Gegenstand bestimmt, die sich daraus ergibt, wie lange er bearbeitet wurde. Bei einem kunstvoll handgeschnitzten Stab ist diese etwa 5, während sie bei dem Schwert leicht 25 sein kann. Diese Zahl wird dann zur Stärke des zugrundeliegenden Zaubers addiert, um seine Wirkungsdauer zu bestimmen und von ihm subtrahiert, um seine tatsächliche Stärke zu bestimmen. Das bedeutet, ein Schwert, das mit einer Stärke von 70 erschaffen wurde, behält seine Magie als hätte es Stärke 95 (2-300 Jahre statt einigen Jahren), wirkt aber während dieser Zeit nur mit einer Stärke von 45.

Es ist auch nicht unüblich, als Grundstoffe für die Verfertigung von magischen Gegenständen Objekte der wilden Magie zu verwenden, um die Effekte sozusagen zu kombinieren. So kann ein Stab aus vom Blitz getroffenen Holz besonders mächtig sein, oder auch Schwertern aus Meteoreisen (Sternenstahl) wird eine besondere Kraft nachgesagt.







Kapitel 3

MAGICA PRACTICA



GRAU IST ALLE THEORIE. . .

3.1 DREI BLICKWINKEL

Nach dem letzten Kapitel ist das Grundgerüst der Regeln nun etabliert, nun bleibt die Frage, wie man denn nun damit umgehen, rollenspielen soll. Nun, *METAMAGICA MYSTICA* ist ein Metamagiesystem, das bedeutet, die Frage läßt sich durch die Regeln nicht vollständig beantworten. Um das einmal konkret zu sehen, betrachtet man am besten zuerst das Formeldiagramm eines Magiers - hier gibt es Punkte, z.B. die Boni für Formeln, die durch einen Würfelwurf erledigt werden, aber auch andere, z.B. die Boni für die Idee der Formel, die vom Spielleiter nach der Beschreibung des Spielers festgelegt werden. Die Regeln geben aber nicht an, *was* der Spieler beschreiben soll, oder auch, *wie genau* er das tun soll.

Die Antwort auf die erste Frage, das *was?*, wäre an dieser Stelle uferlos. Sie führt auf die magischen Lehren, die das Gerüst der Regeln mit rollenspielerischem Leben ausfüllen sollen und von Spielleiter und Spieler in Übereinstimmung mit den Gegebenheiten der Welt zusammen erschaffen werden. Aber schon bei der Erschaffung einer Lehre lohnt es sich nachzudenken, wie genau man sie beschreiben will. In den wenigsten Runden kommt ein Spieler tatsächlich in die Situation, sich diese Frage zu stellen, meist sind die Regeln



'gottgegeben' und werden einfach gespielt. Daher sind die folgenden Abschnitte etwas ausführlicher gehalten, um die Ideen dahinter zu verdeutlichen.

Man kann sich drei verschiedene Blickwinkel denken, unter denen man als Spieler oder Spielleiter seine jeweilige Lehre betrachten möchte und die demzufolge angeben, über wieviel Detailwissen beide verfügen müssen. Oberste Leitlinie für die Auswahl einer Perspektive sollte (wie immer) der Spielspaß für alle sein, es bringt nichts, sklavisch an einer Regel zu hängen, wenn das Spiel deswegen unschön zu werden droht.

3.1.1 *Der funktionale Aspekt*

Auf der am wenigsten detaillierten Stufe geht es um die Funktion der Magie, die thematische Frage ist: *Was kann der Magier tun?* Die Beschreibung der Lehre beschäftigt sich daher in diesem Fall in erster Linie mit den Resultaten der Magie — den einzelnen Zaubern und ihrer Auswirkung.

Ein Beispiel soll die einzelnen Aspekte unter einem ungewohnten Gesichtspunkt erläutern: Wenn man in einem Kampfsystem den funktionalen Aspekt betont, dann ist die einzige Frage *Was ist das Resultat des Kampfes?* Daher wäre die logische Konsequenz, den Kampf durch einen einzelnen Wurf zu entscheiden, an dessen Ende feststeht, wer gewonnen und wer verloren hat und welche Verletzungen dabei entstanden sind. Die wenigsten Rollenspieler spielen solche Kämpfe. Warum nicht? Nun — es fehlt das Erlebnis des Kampfes, dem Spieler fällt es schwer, sich etwas interessantes unter dieser Art, den Kampf zu behandeln, vorzustellen. Trotzdem kann es unverzichtbar sein, einen Kampf auf diese Weise darzustellen — man denke nur an einen Kampf von 50 Soldaten der einen Partei gegen die gleiche Menge Feinde.

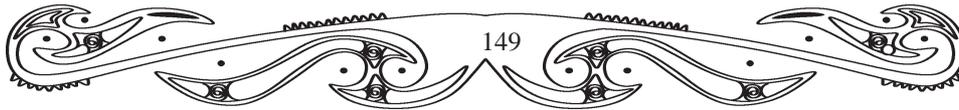
Für die Magie läuft dieser funktionale Aspekt im Prinzip auf eine Spruchliste (vielleicht eine bessere Spruchliste, aber letztlich ist es nichts anderes) hinaus. In einem System wie *METAMAGICA MYSTICA* ist das nicht verkehrt, es ist nur in den meisten Situationen schade, man schenkt viel von den Möglichkeiten des Systems her. Trotzdem kann es auch hier Situationen geben, in dem Spieler und Spielleiter nur das Ergebnis des Zaubers wichtig ist, zum Beispiel in Kampfszenen, wo man den Kampf nicht eine Viertelstunde unterbrechen möchte, bis der Magier in allen Einzelheiten die Idee seiner Formel erläutert hat.

Regeltechnisch bedeutet das ganz einfach, das im Wesentlichen auf die Beschreibungen im Formeldiagramm verzichtet wird und statt dessen der Magier vom Spielleiter seinem Können nach eingeschätzt wird — ein Lehrling wird ein oder zwei Punkte Bonus erhalten, ein erfahrener Magier vielleicht vier und ein Meister fünf — alles was die Lehre dann noch bieten muß ist eine Liste dessen, was der Magier denn nun eigentlich kann. Nachdem dieses Wissen auch aus einer komplexeren Lehre gezogen werden kann, ist es damit immer möglich, das Spiel in geeigneten Situationen unter diesem Aspekt zu spielen.

3.1.2 *Der beschreibende Aspekt*

Auf der nächstdetaillierten Stufe geht es darum, nicht nur zu verstehen, was der Magier tun kann, sondern auch die wesentlichen Gesichtspunkte dessen, *wie* er es tut, ohne sich dabei





aber in Kleinigkeiten zu verlieren.

Auf das Beispiel des Kampfsystems angewandt bedeutet das, man verfolgt den Verlauf des Kampfs, die einzelnen Schläge, Attacken und Paraden und sieht, wann ein Treffer gelandet wurde, ohne daß man umgekehrt jede Einzelheit berücksichtigt, z.B. daß Klingen brechen können, daß ein Kettenhemd gegen einen Streitkolben so gut wie nicht schützt und ähnliches. Die meisten Kampfsysteme beschreiben den Kampf auf etwa diesem Niveau, wobei es immer eine Frage des Geschmacks ist, wie viele Dinge zum wesentlichen Verlauf des Kampfes gehören. Für das Spiel gewinnt man hierdurch ein gesteigertes Erleben der Spieler zum Preis einer höheren Komplexität der Regeln und eines höheren Zeitaufwands, um einen Kampf abzuwickeln.

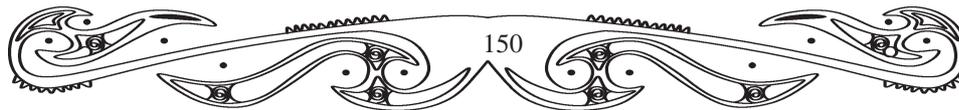
Für das Magiesystem verlangt dieser Aspekt, daß Spieler und Spielleiter über mindestens ein gemeinsames Symbolsystem verfügen, das beide verstehen, denn alle Magie wird innerhalb des Symbolsystems der Lehre formuliert, das dann wiederum Regeln dafür gibt, welche Magie möglich ist und welche nicht.

Das bedeutet zwei Dinge. Zum ersten muß der Spieler mit der Symbolik umgehen können und sie auch in die Beschreibung seiner Rituale einfließen lassen. So muß z.B. ein Bannritual für einen Dämon auf der Zahl fünf aufbauen (wenn fünf die Zahl des Bannens ist) oder die Idee des Rituals ist schlecht und wird mit wenigen Bonuspunkten bewertet. Auf der anderen Seite sollte die Komplexität der Symbolik ein gewisses Maß nicht überschreiten — in diesem Aspekt gesteht man dem Spieler z.B. zu, daß er 'ein geeignetes Räucherharz' für das Ritual auswählt, ohne es ihn tatsächlich nennen zu lassen, solche (für den wesentlichen symbolischen Gehalt des Rituals eher unwesentlichen) Details werden dann vernachlässigt.

Der zweite wesentliche Gewinn des Spiels ist aber, daß auch der Spielleiter zum Spieler in Symbolik reden kann und ihm damit verdeckte Hinweise auf magisches Geschehen geben kann. Ein (nichtmagisches) Beispiel soll die Idee illustrieren: Ein Spielertrupp untersucht als Kundschafter einer Armee einen Wald. Erklärt der Spielleiter 'Ihr findet Anzeichen daß ein Trupp von etwa 100 Mann hier durchmarschiert ist und jetzt hinter dem nächsten Hügel lagert.', dann ist dies der funktionelle Aspekt. Unter einem beschreibenden Aspekt würde der Spielleiter vielleicht sagen: 'Der Waldweg scheint erst kürzlich begangen zu sein, Farne, die am Rand wachsen sind niedergetreten, tiefhängende Äste abgebrochen. Im Matsch von Pfützen kann man die Abdrücke vieler schwerer Stiefel erkennen. Ein feiner Geruch von Rauch hängt im Wald.' Hier haben die Spieler zwei zusätzliche Herausforderungen — sie können handeln, um weitere Informationen zu bekommen (z.B. daß kein Lagerfeuer im Wald zu finden ist, aber Rauch hinter dem nächsten Hügel aufsteigt) und sie müssen die Fakten selbst interpretieren (Man hört nichts, also ist keine akute Gefahr; keine Hufspuren, also nur Infanterie; der Rauch hinter dem Hügel kann ein brennendes Bauernhaus sein oder das Lagerfeuer etc.) Für die Spieler ist der zweite Weg sicher der spannendere.

Ähnliches gilt für Magie. Natürlich kann der Spielleiter, der den Spieler warnen will, sagen: 'Du hast ein ungutes Gefühl, als würde dich jemand beobachten.' wenn er auf eine bevorstehende Gefahr hinweisen will. Aber es ist für das Erleben des Spielers bestimmt schöner, wenn der Spielleiter ihm (wenn er ein Magier der nördlichen Tradition ist, in der ein Rabe und die Zahl Drei Unglück bedeuten) zu drei verschiedenen Gelegenheiten beiläufig beschreibt, daß er einen Raben beobachtet oder einfach drei Raben am Wegesrand sitzen läßt — der Spieler kann dann vielleicht seine Runen befragen und wieder kann der Spielleiter ihm eine symbolische Antwort geben, die der Spieler dann interpretieren muß.





Der Vorteil liegt auf der Hand: Nicht nur der Spieler hat so die Chance, im Rahmen eines geregelten Systems über das nachzudenken, was ihm der Spielleiter präsentiert (bei einer Spruchliste ist so etwas nicht möglich), aber auch der Spielleiter kann sich die verschiedenen Interpretationen der Spieler anhören — allzu oft ist eine dabei, die besser ist als die ursprüngliche Idee des Spielleiters, in diesem Fall kann er sie leicht übernehmen und so zur 'Realität' machen, worüber sich dann natürlich wieder der Spieler freut, der sozusagen 'draufgekommen' ist.

Für das Schreiben einer Lehre bedeutet das, daß die Lehre zumindest ein Symbolsystem enthalten muß, aus dem dann klar wird, welche Magie überhaupt möglich ist und natürlich auch, wie diese Magie im Rahmen des Symbolsystems realisiert ist. Andere Einzelheiten, z.B. geringere Symbolik etc. können dann nur angedeutet werden. Für ein praktisches Ritual bedeutet das, daß der Magier die wesentliche symbolische Idee schildern muß, um Bonuspunkte zu erhalten, nicht aber welchen Ritualtext er nun genau verwendet und wie die Zeichen heißen, die er auf den Boden malt oder ähnliches.

3.1.3 Der vollständige Aspekt

Betrachtet man eine Situation unter dem Aspekt der Vollständigkeit, dann ist die zugrundeliegende Idee ganz einfach *alles, was prinzipiell rollenspielerisch beschreibbar ist auch zu beschreiben*. Zieht man das wirklich sinngemäß durch, dann kann das Resultat für das Spiel gelinde gesagt ermüdend werden, aber mehr oder weniger Details zur Beschreibung des wesentlichen Verlaufs hinzugefügt können den Reiz des Spiels durchaus erhöhen, dies ist aber immer eine Frage des Geschmacks, der Spielleiter sollte nur in Ausnahmesituationen darauf bestehen.

Auf das Beispiel der Kampfregeln angewandt bedeutet Vollständigkeit, daß möglichst jeder Aspekt des Kampfes berücksichtigt wird. Plötzlich werden Faktoren wie die Beinarbeit der Kämpfer, das Gewicht der Waffe, Qualität der Waffe, winzige Vorteile durch Reaktion, der genaue Abstand der Kämpfer etc. interessant, Waffen können zerbrechen, Kämpfer können durch einen harten Schlag aus dem Gleichgewicht gebracht werden, überrascht werden, sie ermüden im Kampf, Rüstungen verschleißen, halten Stiche und Schläge ungleich ab, behindern — all das ist denkbar. Der Buchhaltungsaufwand, wenn man alle diese Faktoren wirklich beschreiben will, wird schnell so enorm, daß ein Kampf von wenigen Herzschlägen Dauer ein paar Stunden Spielzeit dauern kann. Der Spielspaß wird dadurch sicher etwas gehemmt, denn eigentlich schnelle Kampf und Actionszenen werden plötzlich unendlich lange gedehnt. Trotzdem kann es, wenn die Spieler mit den Regeln, die den Kampfverlauf beschreiben, vertraut genug sind, um sie schnell spielen zu können, Spaß machen, das eine oder andere Detail optional noch zu behandeln, wenn es sich regeltechnisch unkompliziert machen läßt.

Was für den Kampf gilt, gilt erst recht für die Magie, wo die Komplexität schnell ins Unendliche wachsen kann. Um eine Lehre auf diesem Niveau zu behandeln, ist im Prinzip ein Quellenbuch nötig, das wie ein Grimoire die einzelnen Rituale für den Magier so beschreibt, wie ein wirklicher Magier die Beschreibung hätte. Der Aufwand für Spielleiter und Spieler ist enorm, und in vielen Fällen wollte man vielleicht nur einen kleinen Zauber durchführen, um sich unauffällig zu machen und nicht 30 Minuten über den Regeln brüten...





Es ist möglich, wenn Spieler oder Spielleiter daran interessiert sind, eine Lehre in Form eines Quellenbuches zu beschreiben. Für die allgemeine Linie von METAMAGICA MYSTICA ist es dagegen vorzuziehen, sich in Wesentlichen auf dem symbolischen Inhalt eines Rituals zu beschränken und nach Lust und Laune des Spielleiters und der Spieler das eine oder andere Detail dazuzunehmen oder zu erfinden, ohne daß darauf gesteigerten Wert bei der praktischen Bewertung von Ritualen gelegt werden sollte. Die Vorteile für das Spiel, die sich aus der Beschreibung von Details ergeben, die nicht das wesentliche der Magie beschreiben, sind viel geringer als die neuen spielerischen Möglichkeiten, die sich durch die Verwendung von Symbolik ergeben, daher sind sie leicht verzichtbar. Natürlich sollte weder die Kreativität von Spielleiter noch Spieler eingeschränkt werden, wenn sie an diesen Details aus eigenem Interesse arbeiten, für das Spiel essentiell sollten sie aber nie werden.

3.2 MAGISCHE EIGENSCHAFTEN

Neben dem Blick auf die Lehren ist es für den Spieler auch wichtig zu wissen, wie er sein Eigenschaftsprofil ins Spiel umsetzen kann. Auf einer sehr einfachen Ebene geschieht das natürlich durch Eigenschaftsproben und die regeltechnisch geforderten Würfe, aber für einen fortgeschritteneren Spieler ist es eine Herausforderung, sein Charakterspiel den Eigenschaften anzupassen (oder besser, bei der Erschaffung des Charakters ein geeignetes Eigenschaftsprofil zu finden). Im Falle der normalen Eigenschaften ist das eine vergleichsweise einfache Aufgabe, aber die magischen Eigenschaften sind für viele Spieler sicher schwerer vorstellbar, daher sollen sie an dieser Stelle etwas ausführlicher beschrieben werden.

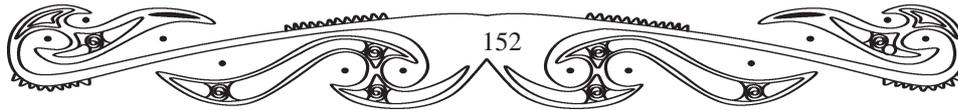
3.2.1 Sensitivität

Die Sensitivität (SN) ist eine der wichtigsten magischen Eigenschaften überhaupt. Sie beschreibt die Fähigkeit, Vorgänge in der astralen Ebene, die sich in der Realität durch Stimmungen, Gefühle, Ahnungen manifestieren, irgendwie wahrzunehmen. Eine hohe Sensitivität führt zu mehr oder weniger latenter Hellsicht in dem Sinn, daß der Charakter Vorgänge in der astralen Ebene nicht nur spüren, sondern wirklich sehen kann. Außerdem beeinflusst die Sensitivität natürlich auch den Instinkt für Stimmungen und Launen anderer Personen oder Tiere oder das Gespür für feine Doppeldeutigkeiten in einer Kommunikation — alles Dinge, die ihrerseits wieder die Bilder in der astralen Ebene formen.

Regeltechnisch ergibt sich die Hellsicht aus dem Vergleich von (SN–Bonus–CI–Bonus) mit der Schwelle (6) im Formeldiagramm. Bei niedriger CI bedeutet das, daß die Schwelle ab einer SN von 44 oder höher verschwindet — der Magier ist schon mit seinem wachen Bewußtsein in der astralen Ebene und kann die Gedankenformen sehen, die andere dort erschaffen. Auch wenn, bei geringerer SN oder höherer CI, nur ein bis zwei Punkte der Schwelle bleiben, kann der Charakter diese Hellsicht vielleicht noch durch einfache Entspannung oder tiefes atmen erreichen, eine simple Form von Magie.

Für einen Charakter ist diese Form der Hellsicht zwar einerseits sehr aufschlußreich, um Magie direkt wahrnehmen zu können und wirken zu sehen, auf der anderen Seite aber sehr belastend. Es gibt viele dunkle Ecken in der Astralen Ebene, die durch dunkle Gedanken





geformt sind, und der volle Ansturm aller astralen Formen, die in einer Folterkammer oder einem Kerker vorhanden sind, kann den Hellsichtigen ebenso quälen wie die Folter selbst.

Es gibt einige Möglichkeiten, dem Potential zum Wahnsinn zu entgehen, das in einer hohen SN steckt. Die einfachste ist sicher die Balance dieser Eigenschaft durch CI, wie sie einen guten Magier auszeichnet. Diese ermöglicht es, die (nicht logische) Natur der Bilder zu verstehen und sie so zu ordnen, hat aber das Potential, die Hellsicht zu zerstören (siehe oben). Eine andere wertvolle Eigenschaft ist Willenskraft — sie ermöglicht es, die Bilder durch pure Konzentration aus dem Geist zu werfen, wenn sie unerwünscht sind. Die dritte Möglichkeit ist eine hohe geistige Stabilität. Diese Kombination signalisiert, daß der Charakter sein inneres Gleichgewicht gefunden hat.

Ist Sensitivität (und damit Hellsicht) die einzige hervorstechende Eigenschaft eines Charakters, dann wird sie eher zu einem Fluch als zu einem Segen — unfähig, die Bilder zu kontrollieren, die sich in seinem Geist bewegen, wird der Charakter alle irgendwie unheimlichen oder bedrohlichen Stimmungen panisch zu vermeiden suchen und für immer ein Verfolgter der dunkleren der Bilder sein, die ihn umgeben.

3.2.2 *Mana*

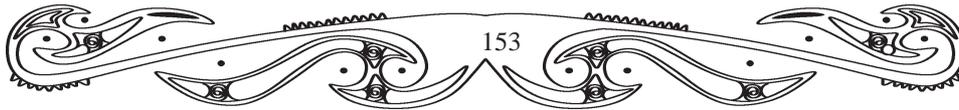
Mana (MA) ist vielleicht die am schwersten zu fassende Eigenschaft von allen magischen Eigenschaften. Sie beschreibt das Talent, astrale Magie tatsächlich körperlich in der Realität zu manifestieren. Für den Magier ist dies eine bedeutende Fähigkeit, ermöglicht sie ihm doch erst, die Realität tatsächlich zu ändern; und der Widerstand, der sich ihm dabei entgegensetzt, hängt mit seinem MA-Wert zusammen. Daher hat dieser Wert Einfluß auf die Energie des Magiers, von der er die Wirkungskosten abzieht.

Für einen nicht Magiekundigen ist Mana in einem weiten Eigenschaftsbereich nicht von Interesse — die wenigsten Menschen schaffen es, klare astrale Bilder zu erschaffen, und selbst wenn, fehlt die Intention, sie tatsächlich zu manifestieren. Allenfalls werden die flüchtigen Gedankenbilder des untrainierten Geistes von einem gesteigerten Gefühl für Realität durchdrungen. Lediglich ab einem MA-Bonus von 8 oder höher (47 aufwärts) kann selbst der untrainierte Geist alleine durch Konzentration seine Gedankenformen tatsächlich materialisieren (Materialisationsmedium). Sie erscheinen als blasse, nebelhafte Gestalten und werden mit höheren MA-Wert immer substantieller. Ein spontan erschaffener astraler Wachhund von einem Medium mit MA 53 oder höher ist imstande, wie ein realer Hund zu beißen und einen Angreifer zu verletzen, allerdings werden nur die wenigsten jemals so begabt sein.

3.2.3 *Komplexe Intelligenz*

Die komplexe Intelligenz (CI) ist in etwa die Fähigkeit, in magischer Logik statt konventioneller Logik zu denken, also die Gabe den Sinn hinter all den wirren Bildern und Symbolen der astralen Ebene zu deuten. Für einen Magier ist es eine unverzichtbare Eigenschaft, um sich nicht im Irrgarten der eigenen Bilderwelt zu verlaufen und letztlich gar nichts mehr zu bewirken.





Ein Charakter mit einer hohen CI ist für andere oft der Prototyp eines Magiers — seine Gedanken springen wirr von einer Assoziation hin und her, er denkt in seltsamen Querverbindungen und gibt unverständliche Antworten von sich. Wo normale Logik die Antwort auf eine Frage sucht, zeigt die Logik, die der komplexen Intelligenz innewohnt, daß die Frage überhaupt nicht existiert und stellt so jedes Weltbild in Frage. Ein Charakter mit einem hohen CI-Wert kann sehr nervig für seine Umwelt werden.

Ist die Eigenschaft für sich alleine hoch und nicht durch einen anderen hohen Wert ausgeglichen, dann ist das Resultat ein magischer Philosoph — er versteht die Myriaden von Bedeutungen hinter den einzelnen Symbolen, begreift, daß sei für sich alleine keine Wahrheit beschreiben, und eben dieses Wissen hindert ihn daran, irgendeine Form von Magie praktisch zu wirken. Das Resultat ist oft eine persönliche Sinnkrise und ein Gang auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn, auf dem fast niemand sonst folgen kann.

Wird die Eigenschaft durch eine hohe AY ausgeglichen, dann bedeutet das zumindest, daß der Charakter die wilden symbolischen Assoziationen auch in normale Logik übertragen und einfangen kann — er kann seine Gedanken dann so ordnen und einfangen, daß er nicht mehr unverständlich für andere wirkt. Kommt das praktische Erleben von Magie durch eine hohe Sensitivität hinzu, dann sind alle Voraussetzungen für einen hervorragenden Magier gegeben — die praktische Erfahrung von Magie gibt den Dingen Sinn, den die Analyse durch die CI wieder relativiert und den Magier so aus dem Kerker der eigenen Bilder befreit. Für das wirkliche Verständnis von Magie ist die CI allerdings in jedem Fall unverzichtbar.

3.2.4 Geistige Stabilität

In vielen Formen der Magie kommt es vor, daß der Magier (und auch Opfer seiner Magie) Dinge sehen und erleben müssen, die die normale Orientierung in der Realität auf den Kopf stellen, oder, schlimmer noch, durch ihre völlige Fremdheit entsetzlich und grauenerregend auf den Zuschauer wirken. Geistige Stabilität (GS) ist die Fähigkeit eines Charakters, mit solchen Dingen umgehen zu können, wie auch nichtmagische, aber dennoch genauso schreckliche Erlebnisse wie Folterungen und ähnliches verarbeiten zu können.

Für eine hohe geistige Stabilität kann es zwei verschiedene Gründe geben, die in der Regel durch den Wert der SN unterschieden werden. Hat der Charakter eine sehr niedrige SN, aber eine hohe GS, dann zeigt das an, daß er einfach abgestumpft ist — er empfindet die Dinge nicht als ihn betreffend, sondern betrachtet sie rein intellektuell, wo sie seine geistige Gesundheit nicht mehr gefährden können. Der andere Fall, eine hohe SN, zeigt an, daß der Charakter zwar empfindsam geblieben ist, aber (vielleicht einem buddhistischen Mönch gleich) sein inneres Gleichgewicht, einen Zustand von heiterer Gelassenheit erreicht hat, in dem er die Dinge zwar spürt und als schrecklich empfindet, aber mit ihnen fertig wird.

Eine niedrige geistige Stabilität ist für einen Magier eine mehr oder weniger große Gefahr — er droht, früher oder später dem Wahnsinn zu verfallen. Das kann zum Verlust der Orientierung in der Realität, oder zumindest zum Verlust des Vertrauens in die Realität führen, aber auch weitaus schlimmere Züge annehmen. Generell sind hiervon bessere Magier, die sich mit den äußeren Ebenen befassen schlimmer betroffen als Magier, die sich gerade in den Anfangsgründen ihrer Lehre bewegen.





3.2.5 Träumen

Ohne daß er sich dessen bewußt ist, verbringt jeder Mensch einen großen Teil seiner Zeit auf den astralen Ebenen — träumend. Träumen (TR) bezeichnet nun die Fähigkeit, diese Erfahrung bewußt zu erleben und auch zu steuern und so in der astralen Ebene letztlich Magie zu wirken ohne den komplizierten Prozeß, das Wachbewußtsein ausschalten zu müssen. Ein hoher TR-Wert bedeutet aber nicht nur, die Träume bewußt erleben zu können, sondern auch, sie mehr oder weniger gestalten zu können, in ihnen handeln zu können und sogar Dinge und ganze Träume erschaffen zu können — eine der leichtesten und zwanglosesten Methoden, astrale Magie zu wirken.

Der Nachteil eines hohen TR-Wertes ist allerdings ebenso offenkundig. Wenn sich das Traumbewußtsein immer mehr dem Wachbewußtsein annähert, was erleben und handeln betrifft, dann verliert der Träumer die Unterscheidung, was wach und was Traum ist, ja die größere Freiheit im Traum gibt schließlich die weitaus intensiveren Erlebnisse, mit dem Effekt daß die meisten Träumer den Kontakt zur Realität verlieren, die sich so hartnäckig der einfachen Formung durch Gedanken widersetzt. Nur wenn die Eigenschaft durch eine hohe WK ausgeglichen ist, besteht die Chance, daß der Träumer eine einigermaßen vernünftige Wachpersönlichkeit entwickelt, ansonsten erscheinen diese Charaktere in der Realität jedem als bemitleidenswerte, heruntergekommene Kreaturen.

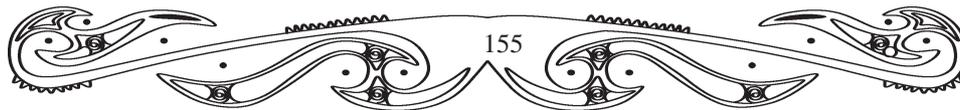
3.3 ERLEBTE MAGIE

Bis hierher haben wir viele Worte darüber verloren, wie ein Magier seine Magie rufen kann, wie er sie beherrschen kann, welchen Regeln sie unterliegt und was er verstehen muß, um sie einzusetzen. Was fehlt, ist die Antwort auf die Frage, was ein Spieler, der selbst nicht Magier ist, erlebt, wenn er Zeuge von Zauberei in seiner Umgebung wird. Für das Spiel wichtige Fragen sind z.B., ob er vorher ahnen kann, daß ein Zauber gegen ihn gerichtet ist, ob er merkt, daß es ein Bannkreis ist, der ihn am Betreten eines Raumes hindert und nicht seine eigene Entscheidung, ob er einen Dämon spüren kann, der sich in der Nähe befindet oder nicht.

3.3.1 Wahrnehmung von Magie

Regeltechnisch hängt das, was ein Zuschauer von Magie sieht, fast ausschließlich von zwei Faktoren ab. Der erste davon ist die Frage, wie weit in die Realität hinein die Magie geerdet wurde — Magie, die in der Realität wirkt, ist immer von jedem zu sehen, während Magie in der hohen astralen Ebene fast immer unsichtbar bleibt. Bestimmend auf der Seite des Zuschauers hingegen ist die Sensitivität (SN). Je höher sein Wert in dieser Eigenschaft ist, desto weiter kann er das Wirken des Zaubers in die astralen Ebenen hinein verfolgen. Dabei muß er keineswegs voll hellsehtig sein, direkte, machtvolle Magie ist viel leichter zu spüren als die astralen Formen, die ihr vorangehen. Die Empfindungen, die der Zuschauer dabei hat, müssen keineswegs immer Visionen sein — oft ist es auch nur eine vage Ahnung, oder ein Gefühl von Kälte oder Wärme oder einfach Macht, das das Erlebnis begleitet.





Als generelle Richtlinie kann man vielleicht sagen, daß jemand mit SN unter 5 von einem Ritual nur ein sinnloses Rezitieren von Worten und Hochheben von Gegenständen sieht, mit einer SN von unter 15 spürt er immerhin, das *etwas* vor sich geht, bei unter 25 sogar die generelle Richtung dessen, was passiert, vielleicht sogar einige flüchtige Bilder, ab einer SN von über 40 bleiben fast immer intensive visuelle Eindrücke, gekoppelt mit anderen Empfindungen. Oft sind die Eindrücke dabei auch in der Erinnerung intensiver als zum Zeitpunkt des Erlebnisses.

3.3.2 *Manifestation von Magie*

Eine andere, hierzu verwandte Frage ist, wie sich denn genau die Magie in der Realität manifestiert. Die Antwort ist überraschend einfach — immer auf die Weise, bei der die Intention der Formel gewahrt bleibt, aber die Realität auf die geringstmögliche Weise verändert wird. Der Grund dafür ist, daß eine immer größere Stärke nötig ist, um immer unwahrscheinlichere Dinge zu tun.

Praktisch bedeutet das z.B. für einen Fluch, der einen anderen Menschen töten soll, daß er sich nicht darin manifestieren wird, daß unter großem Getöse und spektakulären Lichterscheinungen ein Schwert vom Himmel fahren wird und den unglücklichen töten wird, um den Fluch zu vollenden. Statt dessen wird das Opfer vielleicht an einer Krankheit erkranken und daran sterben, oder auf der Straße stolpern und sich den Schädel dabei brechen oder ähnliches. Daher werden die allermeisten Beobachter nicht vermuten, daß Magie bei dem Tod im Spiel war, was wiederum verhindert, daß selbst jemand, der Magie aufgrund seiner Sensitivität zumindest spürt, dieses Gefühl mit dem Tod in Verbindung bringt.

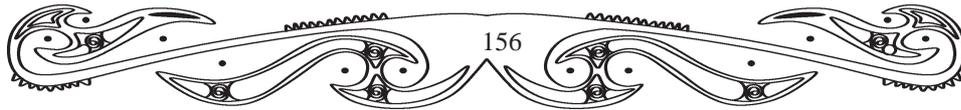
Ist die Intention des Fluches hingegen, daß der Tod durch Feuer eintreten wird, dann muß sich die Magie einen anderen Kanal suchen. Hier kann es sein, daß das Opfer unglücklicherweise vergißt, eine Kerze zu löschen oder ein Funke von Kamin das Haus entzündet — wieder aber wird kaum einer Magie im Spiel vermuten. Das spektakuläre Erlebnis eines Feuerballs wird ein Zuschauer nur dann haben, wenn der Magier wirklich erst Feuer ruft und dann auf das unglückliche Opfer lenkt (in diesem Fall ist aber der Tod des Opfers nicht die Intention der Magie und daher auch nicht zwingend das Ergebnis).

Zusammenfassend kann man vielleicht sagen, daß Magie sich im Spiel wann immer es geht unauffällig manifestieren sollte, es sei denn, der Magier verwendet eine entsprechend mächtige Formel und will tatsächlich einen auffälligen Effekt erzielen. METAMAGICA MYSTICA ist kein Spiel, in dem der Magier die okkulte Artillerie für die Schwertkämpfer stellt!

3.3.3 *Beispiele*

Ein paar abschließende Beispiele sollen verdeutlichen, wie Magie sich tatsächlich manifestiert und was ein Zuschauer, abhängig von seiner SN, dabei erleben kann und wie sehr er sich bewußt wird, daß er selbst von Magie beeinflusst wird.





Ein hardischer Feuerzauber

Jarro, hardische Magierin entzündet das nächtliche Lagerfeuer, indem sie in einer kurzen gereimten Formel den Namen des Holzes und den Namen von Feuer vereinigt. Ein Beobachter mit einer sehr niedrigen SN (0–10) sieht sie nur mit geschlossenen Augen vor dem Feuer knien und die Hände ausstrecken, dann sind aus unerklärlichen Gründen plötzlich Flammen zu sehen. Ein Zuschauer mit einer durchschnittlichen SN (11–20) hat einen flüchtigen Eindruck von großer Hitze und undefinierbarer Energie, während sie die Formel spricht. Ein Anwesender mit hoher SN (25–30) spürt, wie ihre Formel Kraft aus der Umgebung zieht und fühlt große Hitze. Die wahren Namen nimmt er, je nach Veranlagung, als lang hallende Worte oder als hell gleißende Schriftzüge wahr, durch die die Kraft strömt. Sekunden bevor die Flammen tatsächlich zu sehen sind, sieht er schon geisterhaftes Feuer über das Holz züngeln.

Angriff eines Dämons

Der Dämon Sarbandai, der lautlose Würger greift sein Opfer an. Er ist ein normalerweise astral manifestiertes Wesen, das die Realität aber soweit ändern kann, wie es zum Töten seiner Opfer nötig ist. Hat der Unglückliche geringe SN, (0–10), dann spürt er lediglich plötzlich eine Umklammerung um seinen Hals, die ihm den Atem raubt und schließlich tötet. Ein Opfer mit höherer SN (11–25) hat vielleicht vorher schon ein ungutes Gefühl, eine vage Ahnung, daß etwas böses im Begriff ist zu geschehen. Er spürt, wenn der Dämon in seiner Nähe ist, einen eisigen Hauch und sieht zwei geisterhafte Hände, die sich aus dem Nichts manifestieren und um seinen Hals legen. Ist die SN des Opfers noch höher (25–35), dann spürt er die Anwesenheit des Dämons schon von weitem durch eine düstere Ausstrahlung und fühlt eine leichte Atemnot, ein Echo des Wesens des Dämons. Er sieht dann eine schattenhafte Gestalt auf sich zukommen, die sich dem Blick aber immer irgendwie zu entziehen scheint, die schließlich zwei Hände nach ihm ausstreckt. Wenn das Opfer sogar voll helllichtig ist (SN größer 44), dann sieht er den Dämon in der Gestalt, die auch sein Beschwörer gesehen hat, auf sich zukommen und fühlt gleichzeitig die Präsenz der ersten Hölle um ihn herum. Wenn er den Dämon aus Beschreibungen kennt, ist ihm als einzigem sehr schnell klar, worum es sich handelt.

Ein Bannsiegel

Ein Mann versucht, in einen Raum zu gelangen, den kurz zuvor ein Magier mit einem mächtigen Bannsiegel verschlossen hat. Ist seine SN gering (0–10), dann geht er bis zur Schwelle, ehe er sich, aus welchen Gründen auch immer, überlegt, daß es völlig sinnlos ist, diesen Raum zu betreten und kehrt daher wieder um. Bei etwas größerer SN (10–25) spürt er schon mehrere Klafter vor der Schwelle ein Unwohlsein, ein Unbehagen den Raum zu betreten. Er kann sich durch Willenskraft zwingen, bis zur Schwelle heranzutreten, aber dann erwacht ein anderes Gefühl, das Gefühl der Nutzlosigkeit, und er kehrt um, um dem Unbehagen so zu entgehen. Ihm ist wohl bewußt, daß dieses Unbehagen etwas mit Magie zu tun haben könnte, aber ganz sicher ist er sich nicht. Bei einer noch höheren Sensitivität (25–35) kommt zu dem Unbehagen noch die Illusion, immer wieder bedrohliche Schatten aus der Tür nach ihm greifen zu sehen. Gleichzeitig nimmt er wahr, daß etwas auf der





Schwelle ist, das ihn am Eintreten hindert, auch wenn er es nicht direkt sehen kann. Ist der Mann schließlich hellsehtig (mehr als 44 SN) dann sieht er schon aus einiger Entfernung, ja bevor das Unbehagen ihn ergreift, das leuchtende Siegel über der Schwelle und weiß, daß Magie hier am Werke ist.

3.4 WAHNSINN

3.4.1 Rollenspielerische Erwägungen

In vorangegangenen Abschnitten haben wir mehr als einmal gesehen, daß gewisse Formen von Magie gefährlich für den menschlichen Geist sein können, wenn der Magier zu ungeschützt mit fremden Realitäten der äusseren Ebenen konfrontiert wird oder ähnlichem. Für das praktische Rollenspiel ist es möglicherweise eine der größten Schwierigkeiten überhaupt, diesen Aspekt ins Spiel einzubringen.

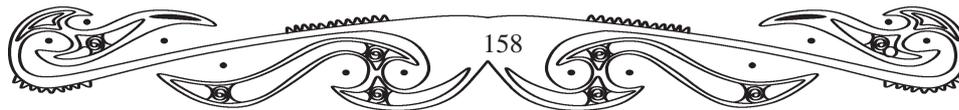
Wird ein Spieler im Kampf verletzt, dann muß er sich auskurieren, daran denkt man oder wird vom Spielleiter daran erinnert, daß es jetzt nicht möglich ist, akrobatik zu betreiben, auf jeden Fall ist es für das eigentliche *Rollenspiel*, nämlich Dialoge und ähnliches, keine merkliche Einschränkung. Im schlimmsten aller möglichen Fälle stirbt ein Spieler im Kampf, dann ist er eben draußen und wird durch einen neuen ersetzt.

Wenn ein Spieler aber Schaden an seiner geistigen Gesundheit nimmt, dann passiert etwas viel schlimmeres — auf unbestimmte, aber lange Zeit hat der Spieler in keiner Situation mehr die freie Verfügung über das Spiel seines Charakters, ja schlimmer noch, er muß eventuell Züge des Charakters, die er gerne ausspielt ignorieren und das Gegenteil davon tun (man denke an einen an sich mutigen Helden, der plötzlich mit Verfolgungswahn und Panikattacken geschlagen wird). Die Situation ist extrem unbefriedigend für den Spieler (und auch für den Spielleiter, der den verständlicherweise unwilligen Spieler immer wieder an seinen Wahn erinnern muß).

Klarerweise ist dies eine der Situationen, in der man, zugunsten der Spielfreude, auf ein Übermaß an Realismus verzichten sollte. In den folgenden Abschnitten sind daher die Auswirkungen geistiger Schäden aufgeführt, die sich von allen möglicherweise am leichtesten ausspielen lassen und daher bevorzugt ins Spiel eingeführt werden sollten. Es steht dem Spieler natürlich frei, die Herausforderung anzunehmen und grössere Einschränkungen zu akzeptieren. Außerdem kann der Charakter natürlich immer noch, als wäre er tot, aus dem Spiel genommen werden, wenn der Spieler sich entscheidet, daß sein Spielspaß zu sehr unter der Einschränkung leidet. Diese Möglichkeit sollte aber bevorzugt werden vor der Variante, geistige Schäden ganz aus dem Spiel zu nehmen, weil dann gewisse Formen dämonischer Magie ganz ohne jedes Gefühl für ihr enormes Risiko verwendet werden können.

Was die Heilung von Schäden an der geistigen Gesundheit betrifft, so sollte sie möglich sein, einfach um dem Spieler einen Anreiz zu geben, weiterzuspielen. Dies gilt natürlich nur, wenn entsprechende Bedingungen erfüllt sind, sprich der Charakter muß sich ausruhen können und gute Freunde bei sich haben, sie sich um ihn kümmern und ihm helfen. Außerdem sollten die Werte für geistige Stabilität (GS) und Willenskraft (WK) nach der





Heilung um ein paar Punkte gesenkt werden — völlig unbeschadet übersteht niemand solche Erfahrungen.

3.4.2 Regeltechnisches

Als (optionale) Variante, wie der Spielleiter die Regeltechnik von geistigen Schäden handhaben kann, bietet sich folgendes an: Jede Situation, in der ein Charakter Schaden an seiner geistigen Gesundheit nehmen kann, wird durch einen GS-Wurf geregelt, wobei die $\times 5$ und $\times 4$ -Würfe temporäre Schrecken beschreiben, $\times 3$ für potentielle leichte, $\times 2$ für mittlere und $\times 1$ für extreme Schäden steht. Gelingt der Wurf, dann ist alles in Ordnung, dem Charakter geschieht nichts. Mißlingt der Wurf jedoch, dann werden Schäden der entsprechenden Stufe angerichtet. Dabei wird die Stufe der potentiell gelungenen Probe angezogen. Vereinigt also ein Charakter sein Bewußtsein mit dem eines Erzdämonen (ein Garant für schnellen Wahnsinn, extreme Schäden), so muß er eine GS-Probe ablegen. Gelingt der Rettungswurf, dann hat er alles unbeschadet überstanden, mißlingt dieser, aber ist wenigstens $\times 1$ gelungen, dann erleidet er nur leichten Schaden, ist nur $\times 2$ gelungen, dann eben mittleren Schaden und so weiter.

Wichtig ist, die sofortige Reaktion auf eine mißlungene Probe von der Langzeitwirkung zu unterscheiden. Die sofortige Reaktion wird beinahe immer Panik sein, die sich entweder in hektischer Flucht oder in Schockstarre ausdrückt. Nach einer Weile wird diese Reaktion aber vorbeigehen und die Effekte, die im Folgenden beschrieben werden, können eintreten.

3.4.3 Leichte geistige Schäden

Schäden dieser Art werden üblicherweise verursacht, wenn der Charakter Zeuge von Folterungen, Massentötungen oder dämonischen Praktiken ist, aber nicht selbst Opfer. Die folgende Liste gibt Anhaltspunkte, wie sich diese Art von traumatischer Erfahrung auf das Spiel auswirken könnte.

Gedächtnislücke: Der Charakter verdrängt die Erfahrung einfach aus seiner Erinnerung, er kann sich selbst nicht mehr daran erinnern, daß ein solches Ereignis jemals stattgefunden hat und reagiert extrem gereizt auf Nachfragen und entsprechende Vorhaltungen.

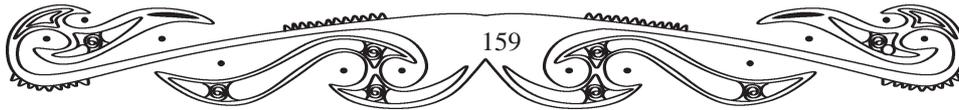
Alpträume: Der Charakter leidet unter wiederkehrenden Alpträumen, in denen sich die Erfahrung für ihn wiederholt und die ihn nur unruhig schlafen lassen.

Nervosität: Der Charakter ist besonders nervös, wenn Gefahr besteht, daß sich eine ähnliche Situation wiederholt, z.B. wenn er wieder in die Kerker einer Burg kommt oder bei plötzlich einsetzender Dunkelheit.

3.4.4 Mittlere geistige Schäden

Schäden dieser Art können verursacht werden, wenn der Charakter direkte Begegnungen mit niederen Dämonen oder sonstigen ungewohnten oder schrecklichen übernatürlichen





Wesen hatte oder aber selbst das Opfer von Folterung oder einer anderen Form von psychischer Gewalt geworden ist.

Gedächtnisschwund: Der Charakter verdrängt alle Ereignisse, die zu der Erfahrung geführt haben, aus seinem Gedächtnis. Wenn er selbst einen Dämon beschworen hat, dann vergißt er z.B., daß er jemals gelernt hat, diesen Dämon zu beschwören und spürt ein unerklärliches Entsetzen, wenn er mit der Tatsache konfrontiert wird. Insbesondere ist dies eine schwere Einschränkung für Magier.

Angstzustände: Der Charakter reagiert panisch, wenn sich die Situation so ähnlich zu wiederholen droht (im obigen Beispiel also, wenn er wieder zum Zeugen einer dämonischen Beschwörung wird). Spielt der Spieler dieses Verhalten nicht aus, kann der Spielleiter eine WK $\times 2$ Probe verlangen.

Wachträume: Ist der Charakter alleine und unbeschäftigt, dann leidet er unter wiederkehrenden. Wachträumen, in denen er gedankenabwesend ist und seine Erfahrung immer wieder durchmacht. Wacht er schließlich daraus auf (oder wird er geweckt), dann ist er räumlich und zeitlich desorientiert.

3.4.5 Schwere geistige Schäden

Ein Charakter ist in Gefahr, schwere geistige Schäden zu erleiden, wenn er Erfahrungen ausgesetzt ist wie einer Begegnung mit einem mächtigeren dämonischen oder finsternen Wesen oder selbst Opfer von dämonischen Opferpraktiken wird, sie aber überlebt, oder aber, als Magier selbst, sein Bewußtsein in einer der näheren äußeren Ebenen auflöst oder mit dem Bewußtsein eines niederen Dämons zu verschmelzen versucht. Die Schäden, die eine solche Erfahrung mit sich bringen können, stellen schon eine massive Einschränkung für das Charakterspiel dar.

Gedächtnisverlust: Der Charakter verdrängt alles, was auch nur entfernt mit der Erfahrung zusammenhängt, wenn er also z.B. Magier ist, dann verdrängt er diese Tatsache völlig und kann sich auch nicht mehr an seine Lehrzeit erinnern.

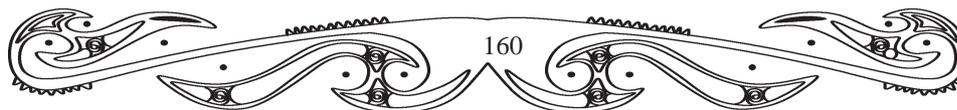
Panikattacken: Falls sich auch nur eine Entfernt ähnliche Situation zu wiederholen droht, reagiert der Charakter absolut panisch. Falls der Spieler dies nicht ausspielt, kann der Spielleiter eine WK $\times 1$ -Probe verlangen.

Halluzinationen: Der Charakter hat im wachen Zustand immer wieder Erscheinungen, die mit seiner traumatischen Erfahrung zusammenhängen (und die natürlich vom Spielleiter beschrieben werden).

3.4.6 Extreme geistige Schäden

Solche Schäden werden von Erfahrungen verursacht, bei denen der Charakter wirklich Raubbau an seiner geistigen Gesundheit betreibt, so wie z.B. das Verschmelzen des eigenen Bewußtseins mit dem eines Erzdämonen, oder aber das astrale Betreten einer Ebene wie den sieben Höllen. Die geistigen Schäden sind so massiv, daß es hier besser ist, einen Charakter aus dem Spiel zu nehmen.





3.5 DAS MYSTERIUM

Zu guter Letzt sollte man eines nie vergessen: Was auch immer für Lehren man ins Spiel einbringt, welche Details auch immer man daran ausgestaltet, welche Wesen, Symboliken und Formeln auch immer wichtig sind — Magie ist keine Wissenschaft. Es gibt einen zentralen Unterschied, der sich in der Metamagie und auch in jeder Lehre zeigt: Das Mysterium, das sich im Kern jeder Lehre befindet und sich in Fragen zeigt, auf die es keine Antworten mehr gibt, in symbolischen Bedeutungen, die sich gegenseitig ausschließen und doch beide richtig sind und im großen Schweigen, das entsteht, wenn Worte nicht mehr ausreichen. Jede Lehre, die dieses Mysterium nicht irgendwo in sich trägt, ist ein kaltes Stück Metaphysik und wird im Spiel niemals das Gefühl erahnen lassen, daß man es mit wirklich rätselhaften Mächten zu tun hat, daß es ein Geheimnis um die Magie gibt, das wirklich ein Geheimnis ist.

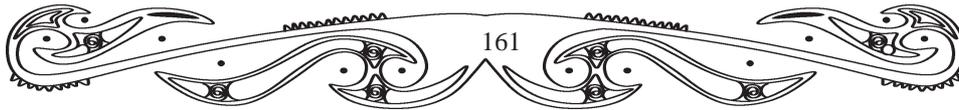
Für Spielleiter und Spieler ist der Umgang mit diesem Mysterium vermutlich das schwerste überhaupt, denn zum ersten wird sich jeder etwas anderes darunter vorstellen, zum zweiten muß sich zumindest der Spielleiter überhaupt etwas vorstellen und die Spieler müssen sich daran herantasten, ohne das Mysterium wirklich jemals sehen zu können, denn gerade das ist ja nach Definition nicht möglich — nur im immer wieder herumgehen und den Ort, an den man nicht sehen kann, ist es möglich, es zu erahnen.

Die folgende Liste von Texten soll daher eine kleine Hilfe geben, was damit gemeint sein kann

3.5.1 *Das Rätsel des Falken*

„Du glaubst, es müsse Ursache und Wirkung geben, immer ein erstes und ein daraus folgendes, auch in der Magie? Betrachte also, Teluàn, die folgende Kette. Die Götter haben die Welt erschaffen. Dies zu leugnen, hieße ihre Macht zu leugnen, die wir an jedem der großen Feste erleben, ihr Wissen über das Wesen der Welt, ihre Fähigkeit, sie zu verändern, ihre Größe, sie sein zu lassen und ihre Kraft, die Gezeiten des Lebens zu lenken. Diese Welt nun, in all ihrer Komplexität, die Strömungen des Lebens, die Gezeiten des Seins haben uns hervorgebracht. Dies zu leugnen würde bedeuten, daß du ohne Nahrung, ohne Wasser und ohne deinen Körper leben könntest, aber das kannst du nicht. Wir sind nicht anders als das Tier im Wald, nur ein Teil im großen Strom des Lebens, ein schimmernder Funke im ewigen Licht, Kinder dieser Welt. Nun aber, bedenke dies: Haben wir nicht die Götter erschaffen? Sind sie nicht so, wie wir sie uns vorstellen, Menschen, sogar Menschen unseres Volkes gleich? Geh zurück in der Erinnerung unseres Volkes — wurden sie nicht Schmiede, als wir schmieden lernten, wurden sie nicht Krieger, als wir die Waffen trugen, wurden sie nicht weise, als wir weise waren, waren sie nicht bloße Mächte der Natur am Beginn der Erinnerung? Nun hat sich der Kreis geschlossen und die Frage fällt auf sich selbst zurück. Ich möchte nun, daß du all diese Ideen in deinem Kopf kreisen läßt und darüber meditierst, so daß sie einen endlosen Ring bilden, einen Zirkel der Schöpfung. Und dann, irgendwann wirst du ins Zentrum dieses Kreises sehen, wo Ruhe und Schweigen ist, und du wirst das tiefe Geheimnis erblicken, das der Welt zugrunde liegt. Aber erst in vielen Jahren, Teluàn, denn wenn es soweit ist, wirst du bereit sein, Erzmagierin zu werden.“





3.5.2 *Hardische Namen*

„Die wahren Namen der Dinge sind es, die uns Macht über die Welt geben, die uns mit dem wahren Wesen aller Dinge verbinden. Wahrer Name und wahres Wesen sind also eins, sprechen wir den Namen aus, verbinden wir Ding und Wesen und bringen sie zu einer Identität, befehlen wir bei dem Namen, haben wir Macht über das Wesen. Wenn ein Ding ein Wesen hat, dann können wir dieses Wesen auch benennen, somit gibt es zu jedem Ding, das ein wahres Wesen hat, zu allem, was gedacht werden kann auch einen wahren Namen. Aus der *Erschaffung der Èa* wissen wir, daß Segoy es war, der in seinem Gesang die Dinge geformt hat, seine Worte sind es, die alles geschaffen haben. Aber dann kann Segoy kein Name sein, der in irgendeiner Sprache Bedeutung hat, denn er existierte vorher. Und was ist der wahre Name der Stille, die herrschte, bevor Segoy zu sprechen begann? Was ist der Name des Traums, den er träumte, ehe er zu sprechen begann? All diese Dinge können keinen Namen haben, ja man kann sie nicht einmal denken. Und dennoch bilden sie das Fundament, auf dem all unsere Magie ruht.“

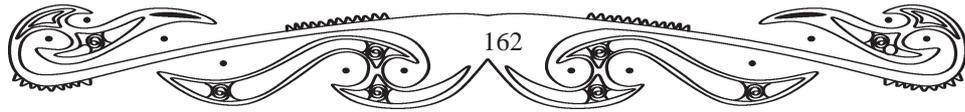
3.5.3 *Das Nichts*

„Betrachten wir zwei Kräfte, sagen wir Härte und Weichheit, die sich in ihrer Intensität gerade aufheben. Wenn wir sie zusammenbringen, erhalten wir nichts, da die eine Kraft nur das Spiegelbild der anderen ist. Diese Operation in Gedanken umkehrend finden wir, daß wir aus Nichts je ein Kräftepaar erschaffen können. Nach der Natur trennend, die Leichtigkeit, Weichheit und Formlosigkeit den Himmel formend, während Schwere, Härte und Gestalt die Erde bilden; Leben und Aktivität und Tod und Passivität Mineralreich, Pflanzenreich, Tierreich und Menschheit bildend, je nach ihrer Verteilung, so finden wir, daß wir die ganze Welt erschaffen können — aus nichts als Nichts. Was aber ist es, was diesem Nichts seine reiche Struktur, all dieses Schaffenspotential verleiht, wenn wir doch alle gestaltenden Kräfte vernichtet haben, um eben dieses Nichts zu erzeugen?“

3.5.4 *Illusion ist Wahrheit*

In Illuran traf der Philosoph Accon den Weisen Kistomercus und befragte ihn über das Wesen der Magie. „Du siehst, Kistomercus, ich habe die sogenannte Magie der Wüstenvölker eingehend studiert. Sie sagen, daß all die Geister wirkliche Wesen wären, aber jeder Geist, den ein Magier ruft, sieht genauso aus, wie er ihn vorher in seiner Vorstellung beschrieben hat, selbst wenn zwei Magier den gleichen Geist anrufen, ändert er sein Aussehen. Auch du mußt einräumen, daß dies darauf deutet, daß es die Phantasie des Magiers ist, die den Geist erschafft.“ — „Ganz gewiß.“ — „Und all die magischen Formeln, die sie verwenden, die nicht um einen Buchstaben geändert werden sollen, wie könnte es sein, daß eines jeden Magiers Anrufungen scheinbar Erfolg zeigen, obwohl sie in unterschiedlichen Gegenden unterschiedliche Worte verwenden, um die selben Geister zu rufen, wenn es nicht ihre eigene Überzeugung und nicht ein kosmisches Gesetz wäre, die die Regeln setzt?“ — „Ganz gewiß will ich dir hier nicht widersprechen, da es ein Punkt ist, den du lange zu studiert haben scheint.“ — „Also müssen wir daraus schließen, das das, was sie Magie nennen, was sie die Anrufung von Geistern nennen, ausschließliçh Tricks sind, die sie sich selbst





vorspielen, Illusionen, Spiele mit der Wahrnehmung!“ — „Eben deshalb funktioniert es ja!“, antwortete Kistomercus und ließ Accon stehen.

WAS IST MAGIE?

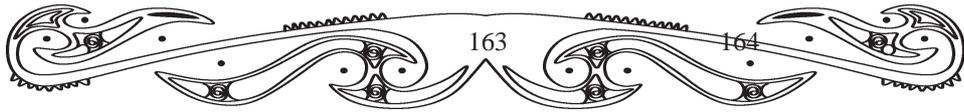




TABELLENVERZEICHNIS



2.1	Die Stärke	63
2.2	Maximale Anzahl geheimer Bedeutungsebenen für die einzelnen magischen Sprachen	82
2.3	Maximaler Bonus für Bedeutungsebenen in den einzelnen magischen Sprachen	83
2.4	Multiplikator für Länge	83
2.5	Schwierigkeit durch geheime Bedeutungsebenen	84
2.6	Schwierigkeit durch funktionelle Bedeutungsebenen	84
2.7	Schwierigkeit der Imaginationswürfe	94
2.8	Schwierigkeit im Vielfachwurf durch Anzahl der parallelen Bedeutungsebenen	94
2.9	Schwierigkeit beim Übersichtswurf	95
2.10	Bonus für Lehren	95
2.11	Bonus für die Prinzipien der Taxis	98
2.12	Wirkungsbereichskosten	134
2.13	Wirkungsdauer von Formeln	136
2.14	Stärkeverlust der überlegenen Magie	138





ABBILDUNGSVERZEICHNIS



1.1	Die neun hohen hardischen Runen	26
1.2	Das grundlegende Diagramm der Kräfte	29
1.3	Die Glyphe des Tores	36
2.1	Das Formeldiagramm	88
2.2	Basisstärke der einzelnen Stationen	97
2.3	Serret's Formeldiagramm	102
2.4	Das Formeldiagramm eines Schamanen.	110
2.5	Das Formeldiagramm des Träumers.	118
2.6	Das Formeldiagramm des Mystikers	126
2.7	Shoran's Formeldiagramm	129
2.8	Formeldiagramm für spontane Magie	132