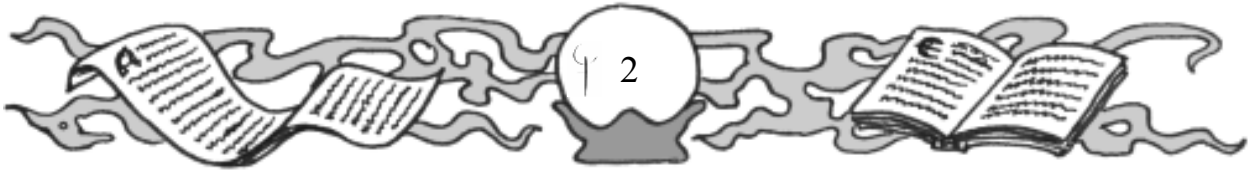




Die erste Lehre

Ein Scriptum des Nexus Corenae

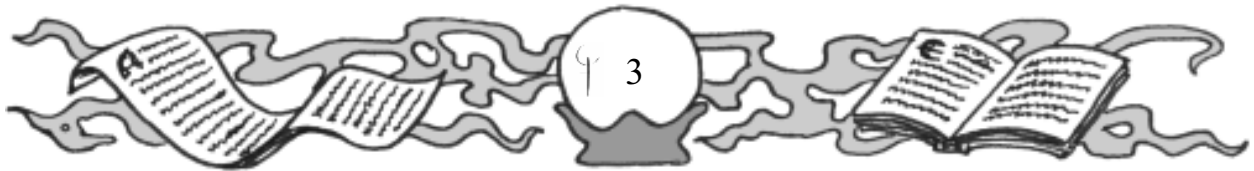


Werte Spieler,

Die hier vorliegende Publikation soll magischen Charakteren eine Möglichkeit bieten, sich "wissenschaftlich" über ihr Forschungs- und Tätigkeitsgebiet zu unterhalten. Dabei haben wir der Geschichte unserer Welt einige philosophische Aspekte entlehnt und sie mit fantastischen Elementen verwoben. Die vorliegende Theorie darf also keinesfalls als ernstgemeint angenommen werden, zu fantastisch ist sie und zu viele verborgene Fehler enthält sie. Sie dient wie alle anderen Publikationen nur zur Bereicherung unserer Spielwelt und zur Ausgestaltung des Spiels.

Mit heligonischen Grüßen,

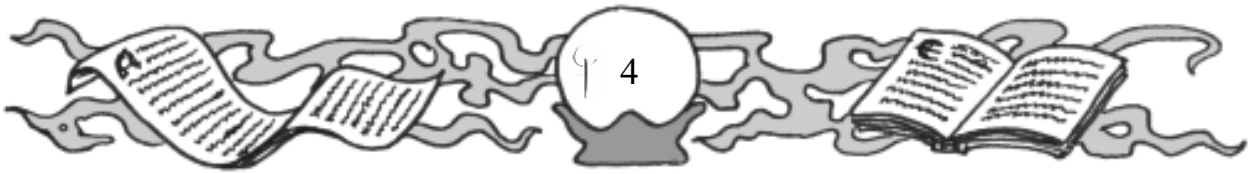
Stefan Rampp.



Prolog

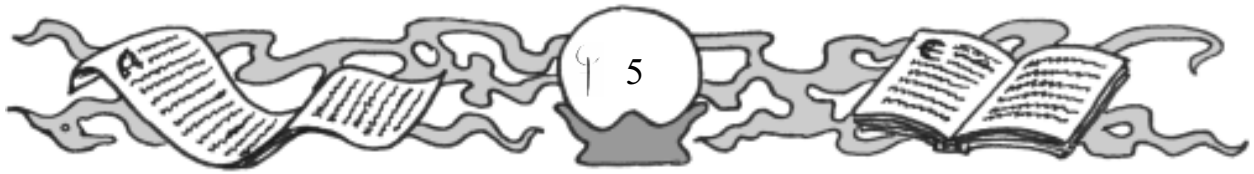
Zunächst und bevor ich meine Ausführungen beginne, obliegt es mir, etwas über meine Person zu bemerken. Im Arcanum bin ich unter dem Namen Atharan bekannt, mein Titel und meine Position innerhalb des Nexus ist Prior Magnus ex Corenis. Eine meiner Aufgaben und mein persönliches Interesse ist es, den Magi Helionias die Systeme unserer Gesellschaft nahe zu bringen, sowohl die der Organisation, als auch die der Arcanen Wissenschaft, der wir unser Leben widmen. An dieser Stelle will ich nun dem geneigten Leser versuchen, die Erste Lehre vorzustellen, die die Mechanismen der Welt erklärt und mit der wir unsere zauberischen Komplexe konstruieren. Sie ist universell, mit ihr ist alles auf dieser Welt erklärbar, was aber nicht heißt, daß andere Traditionen nicht über andere Erklärungsmodelle verfügen, die ähnlich gut funktionieren könnten. Gerade dies stellt uns auch immer wieder vor Probleme, nämlich andere Zauberer zu verstehen, oftmals ist eine nähere Untersuchung erforderlich, bei der uns die Erste Lehre aber ebenfalls behilflich sein kann.

Die Erste Lehre kann aufgeteilt werden in drei Bereiche: die sieben essentiellen Prinzipien, die abgeleiteten Prinzipien und die Sphärenlehre. Die essentiellen Prinzipien beschreiben die Vorgänge der Welt, wie sich die Dinge im Universum untereinander verhalten. Die abgeleiteten Prinzipien wurzeln in den essentiellen Prinzipien und stellen Kombinationen dieser dar, sind aber zur schnelleren Verwendung schon formalisiert. Schließlich beschreibt die Lehre von den Sphären die Welt qualitativ und liefert eine Art Karte der Eigenschaften der Welt.



Die Sieben Prinzipien

- I. Das All ist Geist, das Universum ist geistig. Allem Existierenden liegt eine geistige Kraft zu Grunde. Alles ist eines und eines ist alles. Die Erste Lehre besagt, daß es im Grunde nur einen einzigen "Stoff" oder "Geist" gibt, aus dem alles besteht. Alles ist eine Abwandlung dieses einen Geistes, alle Materialien, alles Leben und alle Magie. Diese sogenannte Manifestation der "Prima Essentia" ist mehr oder weniger weit von ihrem Ursprung entfernt. Diese Entfernung entscheidet über die Perfektion der Sache und somit über ihre Qualität und ihre Position in der Hierarchie der Manifestationen. Dieses Prinzip drückt eine große Zusammengehörigkeit zwischen allem existierenden und nicht existierenden aus. Alles hat einen Bezug zum Anderen, alles ist im Grunde dasselbe und nur im Grade verschieden.
- II. Wie oben so unten, wie unten so oben. Wie im Großen, so im Kleinen; wie im Kleinen, so im Großen. In der Welt gibt es verschiedene Bereiche und Arten des Existierenden, diese seien in der Ersten Lehre die Ebenen genannt. So mag der Beobachter in der Natur eine Ebene der Menschen, der Pflanzen, der Steine, der Sterne, etc. finden. Nun besagt das II. Prinzip, daß es einen Zusammenhang zwischen diesen Ebenen gibt, und zwar in Form von Symbolen und Entsprechungen, die sich in ihrer Ebene verhalten, wie eine Entsprechung in einer anderen. So ist es möglich, von Bekanntem auf Unbekanntes zu schließen und Unsichtbares zu sehen.
- III. Nichts ist in Ruhe, alles bewegt sich, alles ist in Schwingung. Kein Zustand ist von Dauer und nicht konstant. Alles verändert und entwickelt sich, was bedeutet, daß nichts wirklich stillstehen kann, vielmehr ändert sich sein Zustand nur noch minimal und stagniert sodann.
- IV. Alles hat sein Paar von Gegensätzlichkeiten; Gegensätze sind identisch in ihrer Wesensart, nur verschieden im Grade; Extreme berühren sich; alle Wahrheiten sind nur halbe Wahrheiten. Jede Gegebenheit dieser Welt läßt sich in zwei Gegensätzlichkeiten aufteilen, so die Temperatur zum Beispiel in kalt und warm. Diese Erkenntnis besagt, daß sich nichts wirklich widerspricht. Scheint es so, so muß sich der Betrachter über die Gegensätze erheben und den Gesamtzusammenhang suchen und einsehen.
- V. Alles fließt aus und ein, alles hat seine Zeiten. Alle Dinge steigen und fallen, das Schwingen des Pendels zeigt sich in allem, das Maß des Schwanges nach rechts ist das des Schwanges nach links. Der tatsächliche Zustand einer Sache pendelt zwischen den im IV. Satz erwähnten Extremen hin und her. Eine Bewegung in eine Richtung sei eine Phase genannt, die Bewegung zum entgegengesetzten eine Gegenphase.
- VI. Jede Ursache hat ihre Wirkung; jede Wirkung ihre Ursache; alles geschieht gesetzmäßig. Zufall ist nur ein Name für ein unbekanntes Gesetz. Oftmals sind die Ursachen tief verborgen und es scheint sie nicht zu geben, doch sie sind immer vorhanden. Eine umgekehrte Ursache sei eine Wirkung.
- VII. Geschlecht ist in allem, alles hat männliche und weibliche Prinzipien, Geschlecht offenbart sich auf allen Ebenen. Das männliche Prinzip sei das der Weisung, des Impulses. Das weibliche Prinzip sei das des Empfangens, der intuitiven Aufnahme. Beide Benennungen haben nichts Wertendes in Bezug auf Mann und Frau als Menschen in sich. Dieser Satz sagt etwas über die Herrschaft der Dinge untereinander aus, er wird deswegen auch der Satz der Dominanz genannt. Hierbei dominiert der Impuls über den Empfang. Auf diesem Satz ist die Funktion der Magie begründet.

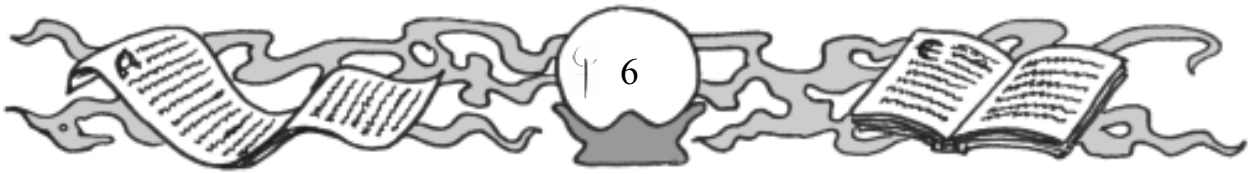


MAGIE

Alle diese Sätze beschreiben die Welt an sich, sie erklären aber nicht das Wesen der Magie. Diese bedarf gesonderter Erklärung. Ihr Wesen beruht vor allem anderen auf dem siebten elementaren Satz. Dieser beschreibt die Dominanz des Impulses. Ein Magier ist nun also bemüht, seinen Geist und seinen Willen über sein Ziel zu heben, das er manipulieren will. In geringem Maße vermag dies ein jeder Mensch, doch sobald dies einmal eine gewisse Schwelle, die "arcane" Schwelle, überschreitet, ist eine Manipulation nur durch gigantische weltliche Mittel möglich, oder aber durch Einsatz magischer Mittel. Diese darf man sich als eine Kombination der Prinzipien vorstellen, die der Magier mit seiner Geisteskraft erwirkt. Die so erzeugten Einflüsse und Kräfte bilden einen "Umweg" und umgehen sozusagen die natürlichen Abläufe. Je unnatürlicher ein Vorgang ist, desto anstrengender und komplexer ist die Kombination. Gelehrte haben beobachtet, daß solche unnatürliche und komplexe Vorgänge an bestimmten Orten von selbst ablaufen, was daraufhin deutet, daß auch eine Magie-Aura existiert.

Die Ableitungen

- I. Von der Unerreichbarkeit der Extreme Diese Ableitung gründet auf den vierten Satz. Zwar gibt es noch weitere Herleitungen und Begründungen, doch sind diese recht komplex. Die Bedeutung liegt in der Natur der Extreme. Sie besagt, daß nichts absolut ist und das reine Extrem eines Gegensatzpaares nicht existiert. In der Natur kommen nur Formen vor, die zumindest noch die Möglichkeit für das gegensätzliche Extrem enthalten.
- II. Von der Resonanz her Ähnliches wird ähnlich behandelt. Diese Ableitung sagt aus, daß Dinge, die sich ähnlich oder gar identisch sind, sich ähnlich verhalten und eine enge Beziehung zueinander haben, die der Magus in seinen Zaubern nutzen kann. Für diesen Zweck ist die Umgekehrte Resonanz besonders wertvoll. Bei dieser Art sind die Parteien zwar ähnlich, aber in ihrer Wirkungsrichtung verkehrt. Ein Beispiel mag das gesprochene Wort und das hörende Ohr sein. Hier ist die Beziehung zwischen den Parteien, die Resonanz, offensichtlich.
- III. Vom Unsichtbaren und der Schuld, Nichts was wir tun, bleibt unbeachtet. Nichts was geschieht bleibt ohne Wirkung. Ein Prinzip, das zunächst nicht beanruhigend erscheint. Doch kehren wir zur Umgekehrten Resonanz zurück. Lösen wir ein Ereignis gegen eine andere Person aus, kommt die Wirkung auf uns in gleicher Art, aber umgekehrter Wirkungsrichtung auf uns zurück. Dieses Grundprinzip nennen wir das Unsichtbare. Es findet stets einen Weg, uns für unsere Taten zu strafen. Selten wissen wir, in welcher Form es uns tatsächlich erreicht, aber eines ist sicher: daß es dies tut. Es ist aus diesem Grund von höchster Wichtigkeit, daß ein jeder Magischwirkende auf seine Taten acht gibt und diese so gut dämpft, wie möglich. Diese Dämpfung bewirkt eine Konzentration der Wirkung auf das Gewollte und schält Nebeneffekte aus. Auf diese



Weise werden e.g. Zuschauer ausgeschlossen und vor Wirkungen bewahrt, die auf den Magus zurückkommen könnten. Zwar bleibt die Hauptwirkung mitsamt der Umgekehrten Resonanz erhalten, doch wird man dann zumindest nur für das Gewollte bestraft. Zudem wird diese Hauptwirkung der Umgebung in einer Art angepaßt, so daß sie als sehr unwahrscheinliches aber natürliches Ereignis erscheint. Stark gedämpfte Zauber sind außerdem von außen kaum wahrzunehmen, da abstrahlende Energie neutralisiert wird. Eine längere Karriere als Magus kann nur durch Beachtung dieser Ableitung erreicht werden.

Von der Manipulation der Welt

Wie das Grundprinzip der Magie lautet, habe ich nun wohl schon angeführt, doch fehlt eine genauere Description, wie eine definitive Manipulation arcaner Natur vor sich gehen mag. Mittels der Prinzipien der ersten Lehre ist der Grundstock für eine arcane Operation gelegt, doch fehlen die Betätigungsbereiche, das heißt also die Domänen der Welt, die der Magus verändern mag. In der akademischen Magie der ersten Lehre ist man dazu übergegangen, nur einige wichtige Sphären zur Verwendung heranzuziehen und andere aus diesen abzuleiten. Ein Beispiel mag ich dem geneigten Leser wohl an dieser Stelle geben. Nehmen wir einmal eine hypothetische Sphäre des Griesbreis, ja wohl, jenes wohlschmeckenden Mahls der Bauern. Sicherlich vermag ein Magus, der das Verständnis dieser zweifelsohne schmackhaften Domäne zu seinem Lebensziel erwählt hat, mittels der sieben Prinzipien gar wunderbare Griesbreimanipulationen durchzuführen und so die mannigfaltigsten Geschmäcker und Farben zu erzeugen, die eines Menschen Gaumen und Auge je erfahren durfte. Jedoch ist die genannte Sphäre für den ernsthaften Forscher des Arcanums von, mit Verlaub, unendlich geringem Wert. Ein solcher würde, so sein Gaumen nach entsprechenden Freuden gestet, sich entsinnen, aus welchen essentiellen Sphären ein Griesbrei aufgebaut sein mag, welche Domänen in ihm anwesend sind. Nach wenigen Momenten des Sinnierens wird er vermutlich auf eine Zusammensetzung aus den Elementarsphären des Wassers und der Erde in irgend einer Form kommen. Diese Sphären sind in der Wissenschaft von großer Bedeutung und jedem Magus des ersten Conventes in Blut und Geist übergegangen und sind im Hinblick auf mögliche Betätigungsfelder viel universeller als eine solche des genannten Griesbreis. Dennoch ist eine Kombination zum Erreichen auch dieses ausgefallenen Gebiets möglich, wenn vielleicht auf diese Art und Weise auch ein wenig komplizierter.

Nun aber zurück zu den ernsteren Seiten der Magietheorie. Eine intensive Kenntnis der Sphären ist also von essentieller Bedeutung zur Manipulation der Welt und zur arcanen Erzeugung irgend einer Wirkung. Der philosophische Hintergrund zu dieser Notwendigkeit zeigt sich in der Theorie der Resonanz, die ein Magus zu seinem Ziel haben muß, so er es erreichen und bewirken will. Ist diese ausreichend vorhanden, so kann er mittels der Prinzipien Konstrukte und Sequenzen von arcanen Ursachen und Wirkungen in den entsprechenden Sphären aufstellen und durch das Prinzip der Dominanz einem Effekt befehlen, zu geschehen.



Über die Welt an sich

Die Erste Lehre liefert mit ihren Prinzipien ein äußerst geeignetes Konstrukt, Einzelaspekte der Welt zu beschreiben und zu charakterisieren. Wollen wir uns jedoch an die Gesamtheit wagen, so geraten wir sehr schnell ins Philosophische oder Hypothetische, sind wir doch gezwungen, unsere Experimente auf Annahmen und Vermutungen zu stützen. Dennoch gelingt es uns, ein allgemeines System und Weltbild zu erstellen auf das ein großes Maß an Verlaß ist. Dieses System stammt ursprünglich von Forschern des Nexus, über die tatsächlichen Entdecker und seinen Ursprung ist jedoch nichts bekannt, außer der Vermutung, das es über ein ähnliches Alter verfügt wie auch der Nexus selbst.

Die Primärsphäre

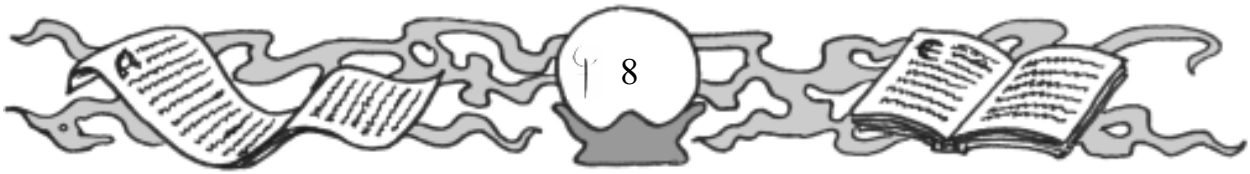
Wenn wir durch unser Leben schreiten, so treffen wir auf etwas, was unser Leben maßgeblich beeinflusst, nämlich unsere Umwelt. Unter dieser "Umwelt" verstehen wir den Komplex an Einflüssen, die unser Leben bestimmen, also unsere Welt, den Leib Poënas. Im arcanen Sinne nennen wir sie "die Primärsphäre". Magisch betrachtet ist die Primärsphäre eigentlich ein Konglomerat von Elementen und Interaktionen und so nur schwer zu klassifizieren und zu beschreiben. Tatsächlich findet man in der Primärsphäre Bereiche, die Verbindungspunkte mit Sekundärsphären darstellen. An diesen Stellen ist eine Abgrenzung nur schwer möglich, so daß der Übergang verschwimmt.

Die Sekundärsphären

Diese Sphären sind oftmals von hoch spezieller Natur und beinhalten somit nur eine beschränkte Auswahl an Aspekten der Primärsphäre. So existieren Sphären der Elemente, in denen ein entsprechendes Element konzentriert auftritt oder zumindest vieles in dieser Umgebung prägt. Eine frühe Theorie besagt, daß die Sekundärsphären nur durch die Existenz der Primärsphäre bestehen können, jedoch neigt man inzwischen dazu, sie als eigenständig anzusehen und sie in gewissen Hinsichten durchaus mit der Primärsphäre zu vergleichen.

Auren und Übergänge

In der Primärsphäre erzeugen Ansammlungen einer bestimmten Sache eine sogenannte Aura, das heißt ein Bereich, in dem entsprechende Vorgänge, weltliche wie auch magische, besonders gut funktionieren. Solche Ansammlungen werden "Aurabasis" genannt. Im Gegenteil werden widersprüchliche Vorgänge behindert. Je größer die Ansammlung einer Sache, desto stärker und größer die Aura. Bei einer bestimmten Stärke, der sogenannten "Penetrationsschwelle", kann es zu einem Kontakt zu einer Sekundärsphäre kommen, was eine weitere Verstärkung der Aura zur Folge hat und Übertrittsmöglichkeiten bietet. Wenn eine solche Verbindung besteht, kann der Übergang stabil bleiben, ohne daß die Aurabasis weiterhin vorhanden ist. Dann jedoch ist die Verbindung äußerst zerbrechlich, so daß sie schon durch geringe magische oder auch weltliche Schwankungen zusammenbrechen kann. Es sei hier noch erwähnt, daß Auren auch auf magischem Wege erzeugbar sind, ein Spezialgebiet des Nexus.



Arcane Zeiten

Wie ich schon weiter oben erwähnt habe, existieren auch magische Auren. Diese Auren unterstützen das Wirken von Magie, haben darüber hinaus aber eine Besonderheit, nämlich eine Arcane Zeit, magische Ebbe und Flut. Diese Zeiten erstrecken sich auf die gesamte Primärsphäre, und können durch astrologische Berechnungen teilweise vorhergesagt werden. Weiterhin sind auch magische Ströme entlang sogenannter Kraftlinien, bzw. von einer starken Aura zu einer schwachen, zu beobachten. Der gelehrte Magus kann diesen Sachverhalt in seine Zauberwörter einbauen und so manches möglich machen, was ihm sonst versagt bleiben würde. Auswirkungen haben die Zeiten außerdem auf die Verbindungen zu Sekundärsphären, bzw. auf starke Auren. Bei "Flut" entstehen an starken Auren möglicherweise Übertritte, bei "Ebbe" können zerbrechliche Verbindungen zusammenbrechen.

Von den Sphären

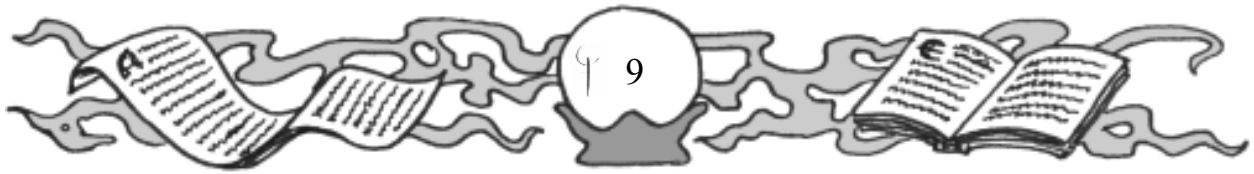
Es ist nun an der Zeit, die Sphären näher zu beschreiben und späterhin zu klassifizieren. Was versteht man unter einer Sphäre? Nun, auch hier ein Beispiel, um die Bedeutung zu veranschaulichen.

Ein Kreis:

Bei näherer Betrachtung würden sich jedoch einige Ungenauigkeiten finden lassen. Wahrscheinlich ist er leicht oval und die Linie besteht keinesfalls aus nur einem Punkt in der Breite. An und für sich trifft die Beschreibung eines vollkommenen Kreises nicht auf obige Zeichnung zu. Dennoch erkennen wir einen Kreis. Man mag sich als ein Gedankenexperiment nun vorstellen, daß es in der Welt der Götter einen perfekten Kreis geben mag, der allen Kreisen ihr Wesen verleiht, so wie die Götter dies mit uns tun. Man könnte sagen, die Idee und die Vorstellung des perfekten Kreises, liegt in der obigen Zeichnung, sie ist in ihr anwesend. Die Zeichnung wiederum hat "Anteil" am göttlichen Kreis, sie ist eine Manifestation in unserer Welt, der sogenannten Primärsphäre. Von einem jeden Ding und von einem jeden Wesen mag man sich nun vorstellen, daß es ein solches "göttliches" Exemplar gibt, das in all den irdischen Manifestationen anwesend ist.

Im übertragenen Sinne wäre das göttliche Exemplar die "Sekundärsphäre" der entsprechenden Sache, der perfekte Kreis also die Sekundärsphäre der Kreise, die sich in der Zeichnung auf der Primärsphäre manifestiert. Alle Manifestationen einer Sache auf unserer Welt bilden folglich eine Teilmenge der entsprechenden Sekundärsphäre.

Nun mag man denken, daß die Sphären nur in unseren Gedanken existieren, doch "Das All ist Geist, das Universum ist geistig". Alles ist nur eine Ausprägung, ein "Gedanke" der ersten Ursache, der Prima Essentia, des All-Einen. So führt dies dazu, daß allein durch unseren Gedanken an die Sphären, diese schon wirklich geworden sind, schlußendlich der Unterschied zwischen gedanklich und wirklich nur im Grade liegt, was gerade wir Magier sehr gut verstehen sollten.



Nachdem ich die Grundlagen der Sphaerologie nun also erklärt habe, möchte ich nun zur Allgemein üblichen Klassifizierung schreiten.

Die Sphären der Elemente

Zuoberst stehen die Sphären der vier Elemente Erde, Wasser, Feuer, Luft in ihren verschiedenen Ausprägungen. Diese bedürfen wohl kaum einer Erklärung, da ihre Manifestationen alltäglich ersichtlich sind. Schwieriger zu klassifizieren sind dabei Vermischungen. Oftmals hilft hierbei die alchemistische Operation der "Solue", der "Aufspaltung", die zeigt, welche Bestandteile enthalten sind. So ist Stahl eine Mischung aus den Sphären Erde und Feuer. Alles läßt sich auf diese Weise qualitativ beschreiben. Im Weiteren führe ich einige Beispiele an.

Erde:

festen Dinge, materiell, wie auch allegorisch gesehen. Schwerfälligkeit, Trägheit, aufgehaltene Zersetzung.

Wasser:

flexibilität in verschiedenen Formen, Anschmiegsamkeit, Empfänglichkeit, anfaßliche Natur.

Luft:

Aufstrebendes, in die Höhe Tragendes, Spirituelles, Geistiges. Philosophie und Wissen. Ofte.

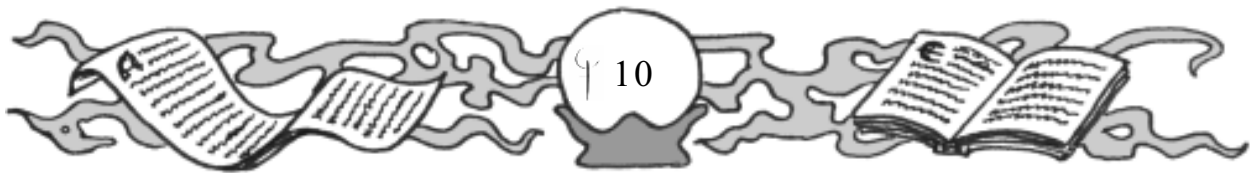
Feuer:

Energie, Form und Struktur, Aggressivität, Beeinflussung, Meisterschaft und Herrschaft.

Manche Magi erweitern dieses Spektrum an Elementen um Leben und Tod, manchmal auch um die Magie selbst. Solche Einteilungen sind Spezialfälle, aber im Sinne der Ersten Lehre durchaus denkbar.

Die Sphären der Planeten

Im Himmel über Heligonia eröffnet sich dem kundigen Auge die Präsenz von sieben Planeten, die dort ihre Bahnen beschreiben. Wie wir aus der ogedischen Mythologie wissen, sind alle Lichter am Himmel Seelen, die von ihrem irdischen Dasein in ein jenseitiges übergetreten sind. Man kann jedoch erkennen, daß sich nur sieben davon bewegen, die anderen verharrten in Ruhe oder sind so weit entfernt, daß wir ihre Bewegungen nicht zu sehen vermögen. Viele Vermutungen gehen dahin, daß der Himmel schon so voll ist von verstorbenen Seelen, daß sie nunmehr in weiter Entfernung ihren Platz finden. Diese Überlegungen legen nahe, daß die sieben Planeten die Seelen von denen sein müssen, die als erste auf dieser Welt verstorben sind, dort schon immer waren oder ob ihrer Bedeutung für uns so nahe herangerückt sind. Unter ihnen befindet sich die Sonne, also Helios selbst, der um sich herum die sechs anderen geschart hat. Jedem dieser Planeten ist nun eine Bedeutungsdomäne zugeordnet, von der gesagt wird, daß sie vom jeweiligen Planeten beherrscht wird. Diese Domäne zieht sich durch alle Ebenen der Hierarchie, auch durch die der Metalle, die hier als Beispiele angegeben ist, so diese doch oft für Amulette und Talismane genutzt wird. Alle sieben zusammen ergeben ein komplettes System von Domänen, die die Welt und die in ihr vorgehenden Dinge beschreiben. Es ist für den Magus also von größtem Nutzen, diese zu kennen. Jedoch sind die Prinzipien von



mysteriöser und erleuchteter Art und können dadurch nur schwer einfach beschrieben werden. Es obliegt einem jeden Magus selbst während seiner Karriere einen immer tieferen Einblick zu gewinnen, weswegen hier insbesondere Anwendungs- und Herrschaftsgebiete der einzelnen Domänen angegeben sind.

Im folgenden sind die Planeten mit zwei Namen betitelt, als erstes der Name, der von Mitgliedern des Arcanums genutzt wird und nicht unbedingt den Allgemeinbezeichnungen des einfachen Volkes gleicht. Als zweites ein irdischer Planet, der dem heligonischen am ehesten zu vergleichen ist.

NARAN/ SATURN: Schützt vor bösen Einflüssen menschlicher oder dämonischer Herkunft, besonders vor negativen Gewalten, die dem Saturn unterstehen. Verleiht Ausdauer, Standhaftigkeit, Sicherheit und Macht. Fördert Konzentration und arcane Studien. Steigert die arcane Kraft. Gibt unseren Unternehmungen Dauer. Bringt Erfolg bei Gesuchen bei älteren Personen.

Prinzip der Kontinuität und der Stagnation.

Öl

SERHAN/JUPITER: Verleiht Reichtum, Ehren, Ruhm, Einfluß. Sichert Frieden und Eintracht. Fördert Religiosität, Rechtsempfinden und Gewissenhaftigkeit. Gibt Glück in gerichtlichen Angelegenheiten, sowie Hilfe und Förderungen durch Höhergestellte.

Zinn

TERFIAL/MARS: Stärkt Mut und Tatkraft. Verleiht Sieg in Kampf und Streit, Macht über den Gegner, Erfolg bei Gericht und mit Gesuchen.

Günstig für alle Marsunterstellte (Krieger, Sardinisten, Ritter, ...).

Prinzip der Aktivität und der Aggressivität.

Eisen

HELIOS/Sonne: Gibt Ansehen, Beliebtheit, Einfluß, Macht, Ehren. Fördert die Wunschverwirklichung. Schenkt Glück und langes Leben.

Prinzip der Herrschaft und der Majestät.

Gold

JHOLIN/VENUS: Verleiht Anmut, macht lebenswfrdig, bewirkt Liebe, erregt Gegenliebe, fördert künstlerisches Schaffen. Besonders geeignet für Schauspieler, Tänzer, Maler, Steinschleifer, Künstler und ähnliche Professionen.

Prinzip der Weiblichkeit und der Inspiration.

Kupfer

INDIR/MERKUR: Fördert die Verstandestätigkeit. Gut für Rede, Schrift, Studien, Reisen. Begünstigt besonders Kaufleute, Reisende, Barden und andere mehr. Er soll auch bei Anrufung von Geistern gute Dinge leisten.

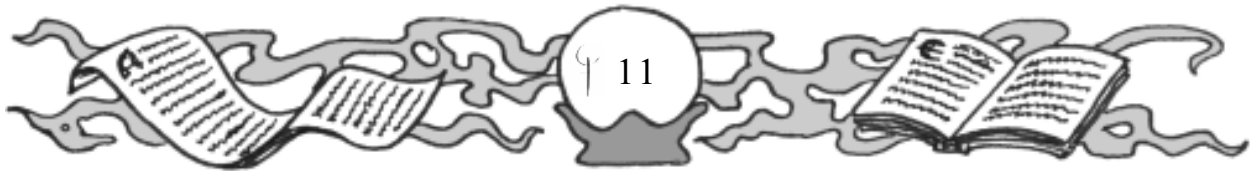
Prinzip der Creation und der Destruction.

Quecksilber, Neusilber

SAARKA/MOND: Schützt vor Gefahren des Wassers und vor nächtlichen Angriffen. Weckt hellsehende und andere mediale Fähigkeiten. Begünstigt Wechsel und Veränderungen.

Prinzip der Intuition, des Wechsels und der ewigen und mannigfaltigen Möglichkeiten.

Silber



Die Sphären des Lebens

Wie von dem Stadium der Medizin gemeinhin bekannt ist, läßt sich der menschliche Körper in vier Domänen aufteilen, nämlich die der Körpersäfte, die auch unsere Medizin verwendet. Wir wissen, daß diese den Menschen und sein Gemüt beeinflussen und quasi sein komplettes Wesen ausmachen. Ob dieser Vollkommenheit der Qualifizierung läßt sich alles, was mit dem Menschen zu tun hat und sich unmittelbar auf ihn bezieht mit diesen Sphären beschreiben. Die Summe dieser Sphären ist nun die eigentliche Sphäre des Lebens.

Blut (Sanguis): Der Lebensgeist per se. Das Blutsystem und verwandte Organe, wie auch auf geistiger Ebene der innere Antrieb und der Lebenswille gehören hierher. Außerdem fallen die Integrität der Körperteile hierunter. Verletzungen in Form von Wunden, wie auch Motivationslosigkeit sind typische Sanguis-Krankheiten.

Gelbe Galle: Diese Sphäre enthält die hochaktiven Teile des Organismus, seine Kraft und beeinflusst somit maßgeblich den inneren Antrieb und seine Motivation. Krankheiten, die auf ein Mißverhältnis und ein Übergewicht dieser Sphäre schließen lassen sind Jähzorn und Aggressivität.

Schwarze Galle: Die passiven, empfangenden und ungeordneten Teile des Menschen passen in dieses Prinzip, der Schlaf und die grundlegenden Bestandteile sind ebenfalls hier zu finden. Eine Störung kann Verwirrung, Schlaflosigkeit und schlechte Heilung auslösen.

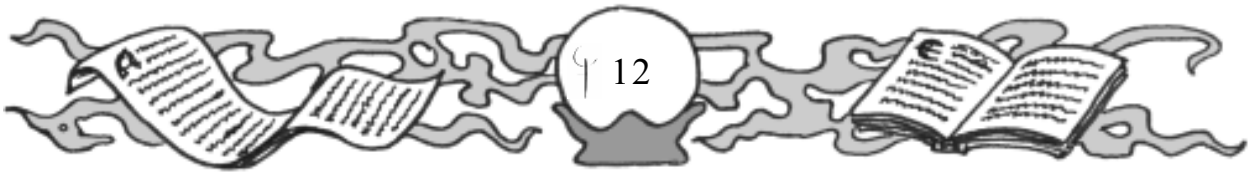
Schleim: Das Verdauungssystem ist Teil dieser Sphäre. Verstimmungen und Dominanz des Schleims führen außerdem oft zu Schwerfälligkeit und Zögern.

Die Sphären von Körper und Geist

In der Magie der Heilung und der Beeinflussung sind diese beiden Sphären von großer Wichtigkeit. Im Grunde handelt es sich um nur eine Sphäre, die in zwei gegensätzliche Domänen aufgespalten ist. Da die Grenze hierbei verschwommen ist, lassen sich so die Wechselwirkungen von Körper und Geist erklären. Prinzipiell ist die Domäne des Geistes der Bereich der nicht-stofflichen Ideen und spiritueller Prinzipien, wohingegen die Domäne des Körpers alle Manifestationen und Erstarrungen eben dieser Prinzipien einschließt.

Die Arcane Sphäre

Auf der Grundlage der Arcanen Ursachen, die seit Anfang der Zeit in der Welt vorkommen, existiert eine Sphäre der Magie, in der ausschließlich magische Gegebenheiten auftreten. Diese ist an sich mit den Elementarsphären vergleichbar, stellt aber per definitionem etwas unnatürliches dar. So ausgestattet ist sie das Heim verschiedenster Wesenheiten und Tatsachen, die nur durch Magie existieren. Jede Arcane Sache hinterläßt hier ein mehr oder weniger ausgeprägtes Abbild, daß zum Teil sogar ein Eigenleben besitzen kann. In der Primärsphäre manifestiert sich diese Sphäre als magische Orte und Linien der Kraft, die so manchem Eingeweihten bekannt sind. Ein Magus vermag mit einiger Kunstfertigkeit diese Flüsse für sich zu nutzen und so eigene Kraft zu sparen. Eine jede Manifestation der Arcanen Sphäre kann aber mit einer Färbung behaftet sein, die aus der Umgebung entspringt und dem Magus Schaden bringen mag, so dieser nicht vorbereitet und geschützt ist.



Die verschiedenen bewohnten Sphären

Ganz wesentlich unterscheiden sich die bewohnten Sphären von den bisher genannten, doch eher philosophischen Sphären dadurch, daß sie auch für den Menschen (vergleichsweise) einfach zu betreten sind, vorausgesetzt man hat die nötigen Mittel. Es scheint, als seien diese Sphären eher eine Mischung der essentielleren, weswegen es auch in den Reihen der menschlichen Magier kaum Zauber gibt, die auf sie als Basis gestützt sind. Die Bewohner zeigen jedoch erwartungsgemäß eine hohe Resonanz.

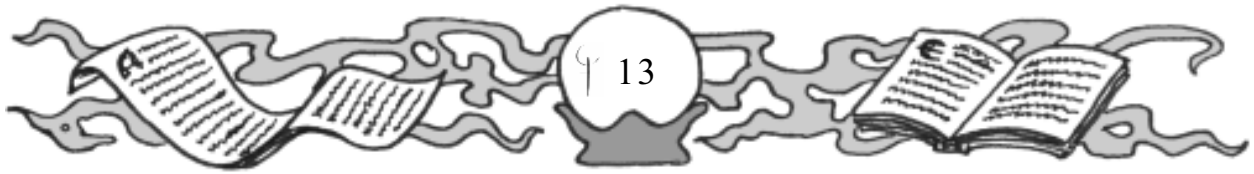
Die Sphäre der feen

Die feenwelt entzieht sich jeder exakten menschlichen Beschreibung. Das einzige, was man über sie feststellen kann, ist, daß nichts feststeht. Und dieses Prinzip des Wechsels findet sich überall, in den geographischen Gegebenheiten, die jeder Kartographie spotten, wie auch in den zeitlichen Abläufen, in denen nicht immer notwendigerweise die Vergangenheit vor der Gegenwart kommen muß. Nur wenige ernstzunehmende Forscher haben diese Sphäre jemals bereist, um gesund und bei Sinnen wieder zurückzukehren, und von ihr zu berichten. Vielmehr stützen sich unsere Erkenntnisse auf Sagen, Legenden und Geschichten der Dämonen. Diese berichten in vielen Fällen von Eintrittsstellen innerhalb von Wäldern und Höhlen, die von feen auf unserer Welt bewohnt werden. Man hört von so manchem jungen Dämonen, der nichtsahnend in ein Fest dieses Volkes stolperte und sich dort selbst verlor.

Eine gesicherte Manifestation der feenwelt in der Primärsphäre ist der Parimawald. Gerade hier lassen sich der feensphäre sehr ähnliche Phänomene beobachten. Beschrieben wurden schon temporäre und geographische Verhältnisse, die auf ein Netzwerk von kleinen, kammerartigen Sphären schließen lassen. Doch auch die Verbindungen unter ihnen sind auf äußerste instabil. Das "portal" berichtete. Siehe hierzu auch die Ereignisse rund um die Phiarrae und die Mysterienrollen.

Die Sphäre der Dämonen

Am Anfang der Zeit war die Welt dunkel und leer. So jedenfalls wird es in den alten Geschichten erzählt. Wahrheit ist jedoch, daß hier im vermeintlichen Nichts ein Volk lebte, das uns völlig unverständlich erscheint. Noch nicht einmal ihre Gestalt kann unser Verstand fassen. Ihr Name ist nicht bekannt, in den Legenden werden sie aber die Dämonen genannt. Das Ceridentum hält sie für die Diener des leibhaftigen Daimons und schreibt ihnen gräßliche Taten zu. Tatsächlich kann auch von unserer arcanen Seite berichtet werden, daß sie der Menschheit nicht eben freundlich zugetan sind. Manche, die der Kunst der Beschwörung halogen, sind Opfer ihres Zorns geworden, da sie nicht fähig waren, das Serufene zu bändigen. Woher die Dämonen nun tatsächlich stammen, ist unbekannt. Es ist jedoch Tatsache, daß sie in einer Sphäre jenseits der Primärsphäre ihre Heimat haben. Man erzählt sich, daß dort eine dunkle Schwärze herrschen soll, die von riesigen Gesteinsbrocken durchzogen werden. Auf diesen Inseln im Chaos stehen riesige Städte, die vom Frauen bewohnt sind. Unser Verstand vermag die dämonischen Eindrücke nicht vollständig erfassen, weswegen sich der Verstand nicht selten in den Wahnsinn flüchtet. Ein jeder Magus sei gewarnt, seine Kräfte in diese unmenschliche, alles verneinende Richtung zu lenken, zumal auch seine Majestät der König den Umgang mit dieser schwarzen Kunst engstens reglementiert.



Die göttlichen Sphären

Die ogedischen Götter sind fester Bestandteil der Primärsphäre, doch, so sagt die Legende, bewohnen sie selbst ein eigenes Konglomerat von Sphären, von denen wir nur die äußersten Ausläufer kennen: den Sternenhimmel mit den Seelen der Verstorbenen, Swons Himmel. Jenseits der Sterne liegen die herrlichen Reiche der Göttlichkeit, doch vermag es niemand, in diese Bereiche vorzudringen, zu groß und mächtig sind die Barrieren, die als der göttliche Wall bekannt sind. Ein jeder, der hierhin vordringen will, muß ein wüßriges Leben gelebt haben und sodann einen Tod sterben, der ihn in die Klauen Swons überantwortet. Nur dieser kann den Wall passieren und die Wächter besänftigen. Die Seelen derjenigen, die dem Unglück und der Tragik zum Opfer gefallen sind, werden im Jenseits von Saarka empfangen. Es scheint, daß an dieser Stelle der Wall durchlässiger ist, da der ein oder andere aber eher wenig glückwüßrige Bericht einer Reise dorthin bekannt ist. Trotz allem sind auch hier die Schutzmaßnahmen überwältigend stark.

Die Geister, der Limbus

In seltenen Fällen geschieht es, daß eine Seele noch in den irdischen Domänen verbleibt, weil sie aus einem Zwang heraus noch nicht zu gehen vermag. Dies kann eine Bindung an eine Person oder Aufgabe sein, die der Seele keine Ruhe läßt. Im schlimmeren Falle handelt es sich um Seelen, die von Swon und sogar Saarka selbst verstoßen worden sind und nun auf ewig in diesem beklagenswerten Zustand verharren. Oftmals sind diese Geister verzweifelt, traurig und voller Haß auf sich selbst und alles um sie herum. Auf dieser Grundlage existiert eine Zwischenwelt, die man als den Limbus zu betiteln gewohnt ist. Der Limbus ist stark an die Primärsphäre gebunden und erscheint als gräßliche Abstraktion im einen oder anderen Maße. Nicht selten fließt der Limbus mit der Arcanen Sphäre zusammen und erhält dadurch weitere Stabilität. Allerdings darf dieser Bereich nicht mit dem Jenseits verwechselt werden, das hinter dem göttlichen Wall und im Sternenhimmel seinen Platz hat. Ein Nekromant vermag nur mit den Seelen im Limbus zu sprechen, nicht aber mit denen im eigentlichen Jenseits.

Die spekulativen ceridischen Sphären

Gleichwie die ogedischen Sphären existieren, könnten auch ceridische ihren Platz im Gesamtgefüge haben. Jedoch ist es noch keinem Arcanen Wissenschaftler gelungen, eine solche Ausfindig zu machen. Dies liegt sicherlich an mehreren Gründen. Zum ersten ist der Glaube des Ceridentums noch recht jung und hat der Wissenschaft wenig Möglichkeit gegeben, ihn zu erforschen. Zum zweiten stellt die antimagische Tendenz des Glaubens der Ceriden ein Hindernis dar, diesen mit Magie zu erforschen. Sehr wahrscheinlich ist auch die spekulative ceridische Sphäre von gegenmagischer Natur, was einen versteckenden Effekt bewirken würde. In diesem Gebiet hat die Wissenschaft noch viel zu forschen und verbleibt für den Moment im Hypothetischen.

Weitere Möglichkeiten

Theoretisch existieren neben den genannten Sphären noch mehr und auch bewohnte Gebiete. Jedoch sind diese aber von geringer Bedeutung und deswegen oft keine Betrachtung wert. In anderen Fällen sind sie noch nicht entdeckt oder entziehen sich dem Reisenden durch verschiedene Hindernisse, wie dies am Beispiel des Ceridentums deutlich gemacht wurde. Auch weitere Primärsphären sind theoretisch denkbar und in Arcanen Kreisen heftig umstritten.



Von der Hierarchie der Welt

Seit jeher definieren die ARCANEN Wissenschaftler eine Hierarchie der Dinge. Sie beschreibt die Herrschaft einer Sache über eine andere, was in magischen Komplexen genutzt werden kann. Außerdem ist sie von nicht zu unterschätzendem moralischen Wert, der uns unser Ziel aufzeigen sollte. Im ARCANEN Sinne ist sie zudem bedeutsam, wenn man den Satz der Allegorie auf sie anwendet und so Entsprechungen finden kann. Die hier aufgelisteten "Ebenen der Hierarchie" sind als Philosophie anzusehen und sind zudem nur schwer voneinander abgrenzbar.

Die Ebene des Toten

Minerale, Stein, tote Materie

Die Ebene des Belebten

Pflanzen

Tiere

Menschen und Menschenähnliche

Die Ebene des Geistigen

Emotionen

Gedanken

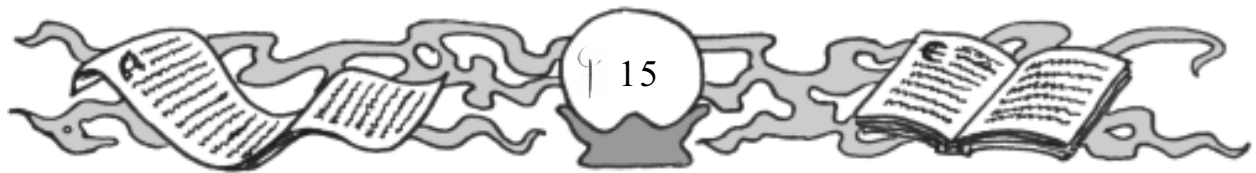
Geistiges

Überweltliche Prinzipien

Die Ebene der Götter

Götter und göttergleiche Wesen

Das Eine



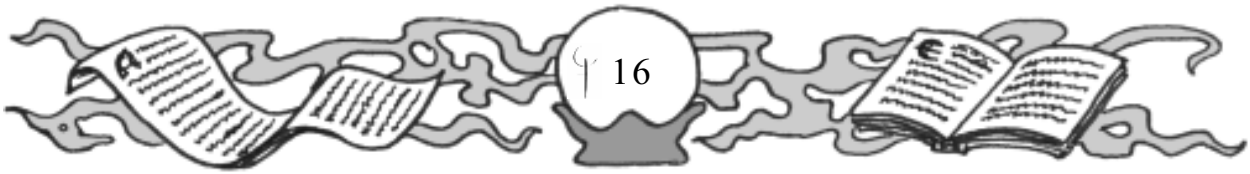
Von den Wirkungen der Arcanen Kunst auf den Magus selbst

So man die Arcane Kunst betreibt und dies auf längere Zeit tut, wird der Magus, gleichwie er die Magie beeinflusst, von ihr selbst bestimmt. Die Verbindung zwischen Magus und Magie ist so eine zweiseitige und vielfach sind die Auswirkungen.

Primo zeigt die Anwendung von Magie Wirkung auf das Verhalten und den Geist des Magiers allein durch seine eigene Motivation. Es ist kaum möglich, daß e.g. ein Nekromant nicht morbide oder ein Dämonologe nicht wahnsinnig wird, wenn diese sich doch so sehr mit ihren Themen beschäftigen. Grundlage ist hier kaum etwas übernatürliches, sondern etwas völlig normales, das einem jeden widerfährt, so er sich mit etwas intensio beschäftigt.

Secundo wirkt die Arcane Anwendung direkt auf Körper und Geist, so der Schatz nicht ausreichend ist. So mancher Magus erscheint älter und schwächer, als er nach seiner natürlichen Konstitution sein sollte. Die Arcanen Ursachen haben Arcane folgen und diese beschränken sich nicht nur auf das Ziel, sondern beeinflussen ebenfalls den Anwender. Dies muß nicht negativ sein, so berichten viele, die Heilungsmagie bewirken, von einer ausgesprochen robusten Gesundheit, Seher haben Wahrträume und Auramagier spüren Auren fast selbstverständlich, ja sind von einer eigenen umgeben. Auf der anderen Seite finden sich von bösen Mächten verfolgte Dämonologen, deren Geist sich selbst im Laufe der Zeit in etwas unaussprechliches verwandelt, Nekromanten, deren Fleisch verwest und Kämpfer, die unter schrecklichen Schmerzen leiden.

Tertio lockt große Magie große Gegenwirkungen. Dies ist die Schuld die sich jeder auflädt, wenn er sich magischer Ströme bedient. Alles, was man verursacht, wird als Folge wieder auf einen zurückkommen, wie ein Rufen, das gegen eine Felswand prallt. Wahrlich wird es jedoch greulicher, wenn die verursachten Umstände gar zu sehr der Natur widersprechen und sie das Geffze zu sehr und ungedämpft stören. Dann nämlich erwacht das Unsichtbare, das niemand kennt, und rächt den Verstoß. Ein solcher Magus wird sich von bölen Dingen verfolgt sehen. Dies kann mannigfaltige Formen annehmen, seien es Wegelagerer, Orände, Alpträume, schreckliche Wesenheiten, die Krankheit der Zersetzung oder schlichtweg den spontanen Tod und das plötzliche Existenzende. Was eintritt, ist niemals vorhersehbar, dies ist das Unsichtbare, die Auslöschung ohne Namen, das formlose Ende, die Schuld, die beglichen wird, um das Geffze zu wahren. Seid deswegen eurer Taten gewahr und ergreift die rechten Maßnahmen des Schutzes und der Dämpfung. Das Unsichtbare vergibt niemals und nicht in Ewigkeit.



Von der Möglichkeit, einen Zauber kraftvoller zu machen

Nun ist es in manchen Fällen vonnöten, daß ein Zauber schnell und kraftvoll wirkt, der Erfinder aber nicht die notwendige Macht besitzt. Es gibt dennoch verschiedene Möglichkeiten, das Gewünschte durch einen Zauber zu erwirken.

Primo, kann bei der Konstruktion eines solchen Spruches ein Teil des Komplexes auf Komponenten verlagert werden, was zwar zu einem hohen Verschleiß und damit verbundenen hohen finanziellen Kosten führt, jedoch den Machtaufwand beträchtlich senken kann. Dieser Zauber wird im Allgemeinen auch nicht sehr schnell auszuführen sein, da er mehr Zeit benötigt.

Secundo kann man auf eine Isolierung verzichten, die bei regulären Zaubern bis zum fünften Teil der Macht benötigen kann. Solche Konstrukte wirken äußerst stark auf Körper und Geist, wie ich dies weiter oben beschrieben habe. Zudem kann er das Unsichtbare locken, wenn gewisse Schwellen überschritten werden und er dann nicht gedämpft ist. Ein regulärer Spruch verfügt selten über eine integrierte Dämpfung, jedoch über eine Isolierung. Es wird von jedem Anwender genügende Verantwortung erwartet, selbst für die Dämpfung zu sorgen. Von diesem Weg ist im Allgemeinen abzuraten, da er den Magus früher oder später schwerstens in Mitleidenschaft ziehen wird.

Tertio ist es möglich, vorhandene Auren mit in den Zauber zu beziehen und die Magie der Umgebung zu nutzen. Jedoch wird ein solches Konstrukt äußerst abhängig von der Umwelt - im Grade der Ausnutzung der Auren.

Letztens bietet sich die Möglichkeit, ein magisches bis übernatürliches Wesen zu finden, das Teile des Zaubers übernimmt, so muß man diese selbst nicht einmal beherrschen, macht sich aber abhängig von der Anwesenheit und Gunst dieses Wesens.

Darüber hinaus mag es noch weitere Möglichkeiten geben, dem Geist ist kaum eine Grenze gesetzt.

Von den Dingen und deren Bedeutung - die Komponenten

Wahrlich habe ich nun die Verwendung von Komponenten beschrieben, möchte dies aber nunmehr in der arcanen Theorie erklären. Ein Zauber ist, wie schon erklärt, ein Komplex von magischen, also unnatürlichen Ursachen. Diese Ursachen entstammen dem Willen und dem Talent des Magiers. Diese zu erzeugen kostet ihn Kraft und Aufwand. Manche der notwendigen Ursachen können teilweise oder ganz durch eine Komponente ersetzt werden, was dem Magier seine Arbeit erleichtert. Die Begründung liegt im Satz der Allegorie, der ja besagt, daß Dinge von einer Ebene der Entsprechung in eine andere umgesetzt werden können. Genau dies geschieht mit einer solchen arcanen Ursache. Statt der magischen Kraft wirkt die Komponente als Bauteil des Komplexes. Wie es in der Natur der Sache liegt, muß dabei auf die symbolische Bedeutung der verwendeten Komponente



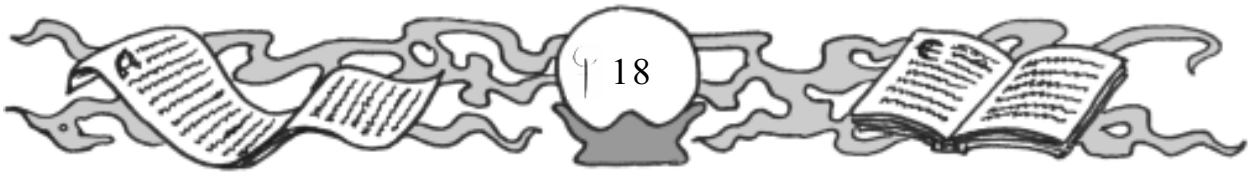
geachtet werden. So kann Schwefel, als Symbol des manifestierten Feuers, durchaus als Komponente eines Kampfzaubers oder einer Feuermanifestation herangezogen werden, als Teil eines Divinations- also Hellsehenszaubers ist er jedoch fehl am Platze. Dem Magus ist also anzuraten, sich die Symbolik der Dinge anzueignen, um die rechten Komponenten zu verwenden. Ein pragmatischer Aspekt solchen Wissens beruht auf den zur Verfügung stehenden Selbmitteln, denn e.g. Schwefel ist teuer und ein Wissender mag eine billigere Alternative finden. Von ganz anderer Natur ist ein weiterer Bereich, der hier jedoch ebenfalls genannt werden muß, da er sich ähnlich auswirkt, wie die Komponenten. Dieser ist die Umgebung des Magus an sich. So können abgesehen von den Auren auch andere Dinge auf den Zauber Einfluß nehmen, denn Alles ist Eins und Eins ist Alles. Ein besonderer Faktor in dieser Hinsicht sind e.g. die Sterne, deren Konstellationen die Magie beeinflussen können, wie auch Farben oder die Atmosphäre und Stimmung an sich, die der Wirkende um sich herum wahrnimmt. Wahrlich ist es jedem angeraten, auf diese Dinge zu achten.

Von der Sprache

Schon die Bezeichnung Sprach für ein Arcanes Wirken impliziert die Verwendung von Sprache. Es drängen sich also Fragen nach der Art dieser Worte auf. Wahrlich haben meine Forschungen ergeben, daß die Verwendung einer bestimmten Sprache irrelevant ist. Vielmehr scheint die Art der Auswirkung von der Natur einer Komponente zu sein. Es empfiehlt sich, nach dem Gesetz der Resonanz zumindest Worte zu wählen, die mit dem Wirken des Zaubers zu tun haben, welche Sprache gewählt wird, ist nicht wichtig. Legenden und Sagen berichten, daß es alte Sprachen und spezielle Worte geben soll, die durchaus eigene Wirkungskraft besitzen, jedoch konnte dies noch nicht nachgewiesen werden.

Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist die gebräuchliche Verwendung. Einige eher traditionelle Magi verwenden die alte Sprache aus vergessenen Zeit, die sogenannte "Erste Sprache", andere verwenden die Sprache der weltlichen Gelehrten, die gerade bei jüngeren Magi Beliebtheit findet. Der unkomplizierteste Weg ist sicherlich der der Verwendung des verständlichen Wortes der allgemeinen Sprache, der ebenfalls von vielen, eher pragmatischeren Magi beschritten wird.





Rituelle Magie

Neben der einfachen Sprachzauberei ist es einem Magus möglich, eventuell zusammen mit anderen Magi eine magische Wirkung zu erzeugen, die nicht im Bereich seiner Zauber liegt. Hierbei verwendet er die grundlegenden Techniken der magischen Manipulation des Weltgefäßes und sein Wissen über die Sphären und versucht so, in kleinteiliger Feinarbeit eine gewünschte Ursache zu erzeugen. Auch hier ist die Verwendung von Komponenten theoretisch möglich, diese müssen aber schon vorher bereitliegen, da der Komplex bis auf wenige Ausnahmen aufrechterhalten bleiben muß, so daß man sich nicht vom Ritual entfernen kann. Nehmen mehrere Magi am Ritual teil, so kann ein jeder bestimmte Teile des Komplexes anfertigen. Es ist also anzuraten, daß die Ritualgruppe sich schon möglichst weit im Voraus Gedanken über den Ablauf, das Vorgehen und die Aufteilung der Arbeit macht. Gerade bei Ritualen besteht die Gefahr, daß das Unsichtbare aufgestört wird, da mit roher Energie unter nur mäßigen Sicherheitsvorkehrungen und limitierter Vorsicht umgegangen wird. Es empfiehlt sich deshalb, die Technik der Dämpfung anzuwenden.

Im Bereich der Ritualmagie finden sich verschiedenste speziellere Disziplinen, die von verschiedenen Organisationen und Personen gelehrt werden, die es einem e.g. ermöglichen, das Ritual zu suspendieren oder fremdartige Magie einzubeziehen. Je mehr Teilnehmer über solche Fertigkeiten verfügen, desto besser.



Mit diesem Abschnitt enden auch meine Ausführungen zur Ersten Lehre. Der geneigte Leser mag nun in der Lage sein, weiterführende Bücher zu erfassen, welche sich auf die hier dargelegten Grundsätze des Nexus stützen. Ein Verständnis dieser Urprinzipien sollte mit diesem Scriptum gewährleistet sein.

Athanan, Prior Magnus ex Corenis