

Worfed Rabenstolz

Essentias

Die Grundlagen der Essentiallehre

1. Auflage

Nur für interne Studien und Lehrzwecke

Dieses Manuskript wird noch erweitert, sortiert und gefiltert.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort:	3
Kapitel 1: Die Vorläufer dieser Lehre	4
Die Vier Elemente Lehre	4
Die fünf Elemente Lehre	5
Kapitel 2: Die Essentialehre	6
Der Urstoff Metall.....	7
Das Element Erde.....	7
Das Element Holz.....	8
Das Element Eis.....	8
Das Element Wasser.....	9
Das Element Luft.....	9
Das Element Feuer.....	10
Der Urstoff Magan.....	10
Der Essentielle Körper:	11
Die Entstehung der Elemente	12
Der Lebende Körper und sein Bezug zu den Essentien	13
Die Aura.....	13
Der Essentielle Körper:.....	14
Kapitel 3: Der Aufbau eines Zaubers	14
Kapitel 4: Dimensionologie nach der Essentialehre	17
Das Multiversum:	17
Das Empyräum - Die Weltsubstanz.....	17
Die Ebenen der Existenz:	18
Reisen zwischen den Welten.....	20
Zyklische Ebenenbilder.....	21
Die Spirituelle Welt	22
Die Domänen der Götter.....	22
Die Gestade der Träume.....	23
Reisen in die Spirituelle Welt.....	23

Vorwort:

Im folgenden Manuskript, wird das Modell der bekannten Vier-Elemente-Lehre um 2 neue Elemente und 2 zusätzlich Urstoffe erweitert. Ich bitte im Vorfeld den Leser zu verstehen, dass dieses Thema mehrere Bücher füllen würde, zumal es viele Bereiche betrifft. Angefangen natürlich bei theoretischer Chaumaturgie sowie Arkanologie bis hin zur Dimensionologie und Alchemie. Meist ist die Essentiallehre durchaus kompatibel zu älteren Erkenntnissen, oder lässt so manche Sicht der Dinge in einem neuen Licht erscheinen. Sie sollte daher nicht als neue oder überarbeitete Version der Vier Elemente Lehre gesehen werden, sondern als eine parallele Ansicht.

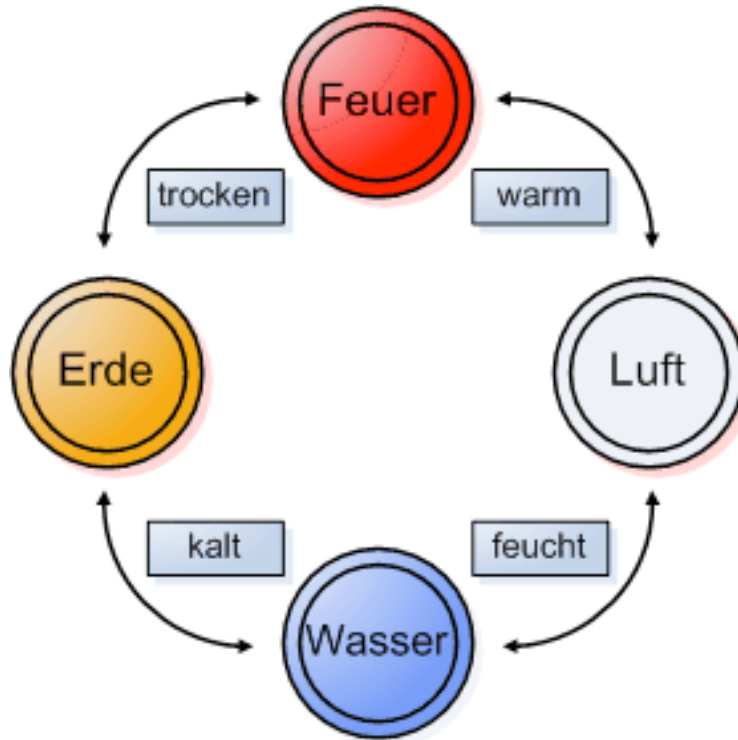
Wie wir alle wissen, schert sich die Magie nicht um Akademische Grade und Ausbildung. Magie wirkt, ganz egal was wir glauben über sie zu wissen. Wir als Akademiker sind aber durch unsere Forschung in der Lage, unser Wirken zu verstehen. Dabei stehen wir praktisch noch am Anfang, denn fragt man 20 Zauberer die Magie zu erklären, so bekommt man etwa 22 unterschiedliche Thesen und Theorien vorgelegt. Zudem wird man erkennen, dass sie sich teils sogar widersprechen.

Die Lehren in diesem Manuskript gehen einen kleinen, aber gewagten Schritt. Sie basieren auf der Elementarlehre der westlichen und der östlichen Schule, weiterentwickelt und geschliffen durch mehrere ehrgeizige Chaumaturgen, Alchemisten und Arkanologen. Die Essentiallehre funktioniert und erklärt viele bisher unbefriedigend beantwortete Fragen. Dieses Manuskript soll aber nur eine kurze Einführung in dieses Thema sein, um den wissbegierigen Schüler zu Experimenten und tieferen Studien ermuntern.

So entstand dieses Manuskript, auf das jüngere Anwärter unserer Zunft darauf aufbauen oder widerlegen können.

Kapitel 1: Die Vorläufer dieser Lehre

Die Vier Elemente Lehre

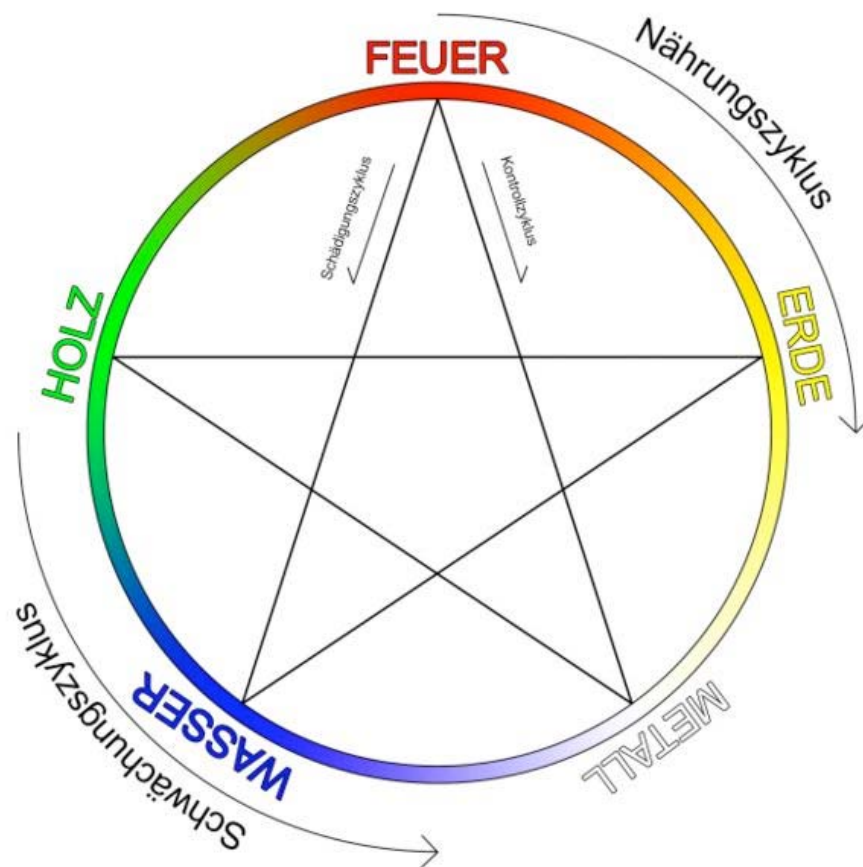


Ursprünglich gehen die meisten Magier und Alchemisten von vier Elementen aus. Nach der klassischen Vier-Elemente Lehre wären das Feuer, Erde, Wasser und Luft. Auch in der Essentiallehre kommen diesen Elementen ganz besondere Zuordnungen zu.

Für die meisten Rituale benutzen gerade Zauberer noch einen weiteren Aspekt. Liegt es auch daran, dass ihr Ritualpolygon meist ein Pentagramm ist. Dieser Aspekt dient meist einer speziellen Ritualsymbolik. Beispiele dafür wären: Geist, Magie, Ordnung, Chaos, Leben, Tod, Licht oder Finsternis. Im Vergleich zum Alchemisten verlassen Zauberer in den meisten Fällen die Stofflichkeit um den Aspekten und Prinzipien Vorrang zu geben.

Element	regelmäßiger Körper	Eigenschaft	Himmelsrichtung	Temperament
Feuer	Tetraeder	heiß + trocken	Süden	cholisch
Luft	Oktäeder	heiß + feucht	Osten	sanguinisch
Wasser	Ikosäeder	kalt + feucht	Westen	phlegmatisch
Erde	Würfel	kalt + trocken	Norden	melancholisch

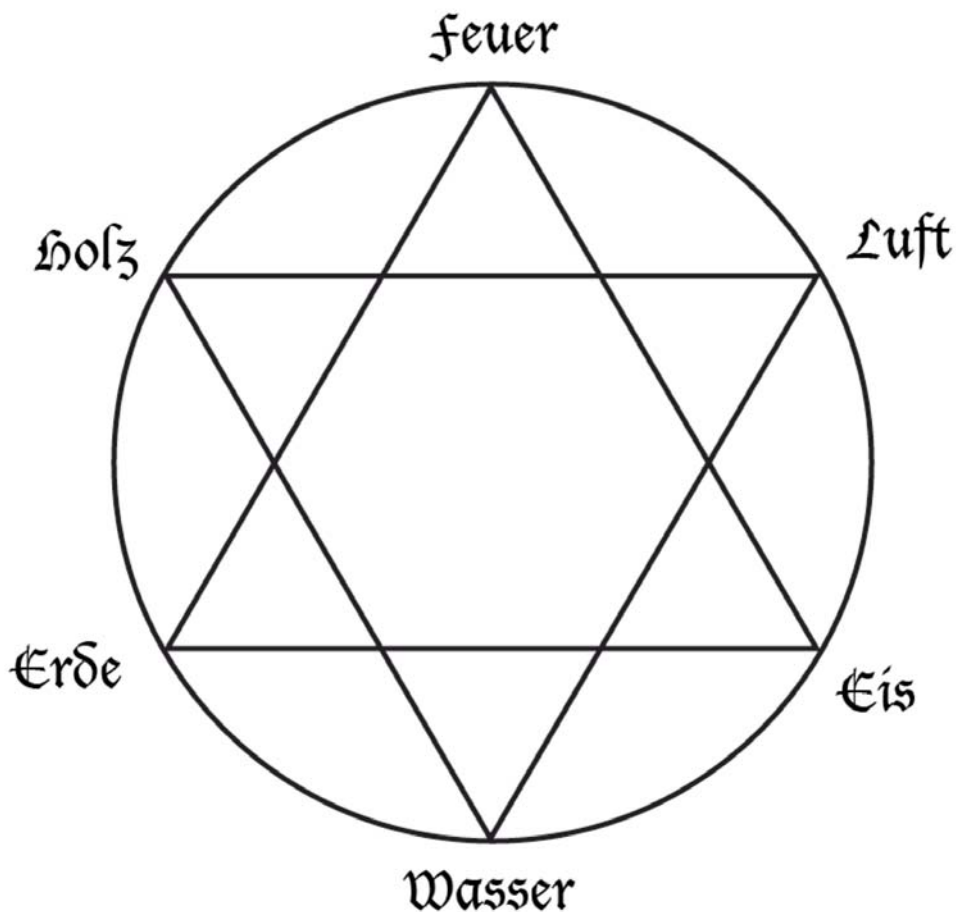
Die fünf Elemente Lehre



Die Zauberer des Ostens gehen ebenfalls von fünf Elementen aus, die jedoch nicht mit der Auswahl der meisten westlichen Zauberer übereinstimmen. Im Osten unserer kennt man ebenfalls, Erde, Feuer und Wasser. Anstelle von Luft, wählte man aber Holz und fügte als fünftes Element Metall hinzu. Luft ist zwar ebenfalls als Element bekannt, ist aber dem Lebens- und Frühlingselement Holz untergeordnet. Die fünf Elemente stellen Wandlungsphasen von Prozessen oder Aktionsqualitäten dar. Es handelt sich daher nicht um Elemente im Sinne von Bestandteilen, sondern um Aspekte eines dynamischen Ablaufes, der als zyklisch erlebt und meist in einem fünfgeteilten Kreis im Uhrzeigersinn dargestellt wird. Die Vorstellung organischer Prozesse als zyklisch bedeutet jedoch nicht eine stetige, monotone Wiederholung, sondern beinhaltet ebenso eine (im Westen meist linear gedachte) Evolution: jeder Durchlauf des zyklischen Prozesses verändert die Ausgangslage für den folgenden Durchlauf.

Die im Prozess wechselnden Phasen werden häufig an der Jahreszeitenfolge verdeutlicht: Wasser steht unten als ruhender Ausgangspunkt und wesentlicher Bestandteil jeder Dynamik, und entspricht dem Winter. Holz folgt als vorbereitende, expandierende Phase, (Vor)frühling. Feuer bildet den Höhepunkt der eigentlichen Aktion; es steht für den Sommer. Erde steht für den wandelnden Aspekt, der im zyklischen Prozess Evolution bewirkt (etwa die Metamorphose hin zur Fruchtbildung) sowie den Spätsommer. Metall konzentriert und strukturiert die Aktion, dies gewährleistet die Wirkung der Aktion, entsprechend der Reifung im Herbst. Dem schließt sich wieder die Ruhephase (Wasser) an.

Kapitel 2: Die Essentialehre



Wenn Magie rituell funktioniert, wieso soll man nun von der Vier oder fünf Elemente Lehre abweichen? Zum einen, weil es neues zu entdecken gibt. Zum anderen, weil die Vier-, so wie auch die fünf-Elemente Lehre fragen offen lässt. Die Essentialehre bietet in vielen Bereichen mehr Möglichkeiten, Erklärungen und unterstreicht die Fakten.

Die Essentialehre ist prinzipiell ähnlich der fünf Elemente Lehre. So spricht auch die Essentialehre nicht von Elementen als tatsächliche Bestandteile. Um den Unterschied hervorzuheben sprechen wir auch nicht mehr von Elementen sondern **Essentien**. (Einzahl: Essentia)

Die Magie welche wir kennen und erforschen baut im Grunde auf acht **Essentien** auf, zu denen die sechs **Elemente Eis, Erde, Feuer, Holz, Luft und Wasser** sowie die beiden **Urstoffe Metall und Magan** gehören.

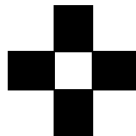
Die Elementaessentien (also jene welche kein Urstoff sind) können vereinfacht auf einem Hexagramm angelegt dargestellt werden. (siehe Bild) Oben liegt das Element Feuer, gefolgt von Luft, Eis, Wasser, Erde und Holz. Sich gegenüber liegende Elemente bilden Gegenpole.

Magan und Metall sind als Urstoffe nur auf dem Oktaeder darstellbar. Sie besitzen keinen Gegenpol. Wohl aber disharmonieren sie mit anderen Essentien.

Die Prinzipien, Aspekte und Symbole der Essentien:

Der Urstoff Metall

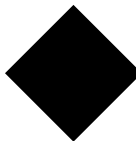
Zustand:	fest
Empyralschwingung:	nicht messbar
Farbe:	Golden oder Silbern
Harmoniert:	Magan
Disharmoniert:	Erde, Feuer und Holz
Wort:	<i>hosiar</i> (meint eigentlich Ordnung)
Symbol:	Ein Kreuz.



Metall ist einer der beiden Urstoffe. Die Passive Potenz aller Existenz. Es symbolisiert Beharrlichkeit, Stabilität, Passivität, Starrheit, Härte und bildet das Prinzip der Ordnung. Es ist auch ein Symbol für den Zusammenhalt von Materie. Zudem repräsentiert der Urstoff Metall natürlich alle Metalle, wie Eisen, Blei, Silber, Gold, Kupfer oder auch Adamant, Sternstahl, Titanium und Mithril, samt ihrer Erze. Metall hat keinen direkten Gegenpol. Es sind keine Arkanen Koordinaten zu dieser Ebene bekannt.

Das Element Erde

Zustand:	fest
Empyralschwingung:	Extrem geringe Schwingung
Farbe:	Braun oder Bernstein
Harmoniert:	Eis
Disharmoniert:	Luft, Wasser und Metall
Wort:	<i>Gehu</i>
Symbol:	Ein Quadrat, auch als Raute
Körper:	materieller Körper



Erde steht nicht nur für Stein, Lehm, Humus und Sand, sondern repräsentiert auch die materiellen Körper von Lebewesen, was sich in vielen Mythen anderer Völker widerspiegelt. Beispielsweise Lehm (Menschen) oder Fels (Zwerge). Auch die Sinne Schmecken und Riechen sind an den materiellen Körper gebunden, und sind daher ebenfalls der Essentia Erde zugeschrieben. Erde ist der Gegenpol zu Luft. Die Koordinaten zu dieser Sphäre sind bekannt. Erdelementare zählen zu einer der bekanntesten Elementarformen.

Das Element Holz

Zustand:	fest
Empyralschwingung:	sehr geringe Schwingung
Farbe:	Blaugrün, Braungrün, Grün
Harmoniert:	Wasser
Disharmoniert:	Luft, Eis und Metall
Wort:	Zoal (meint eigentlich Leben)
Symbol:	Eine Rune ähnlich dem h. Diverse andere.

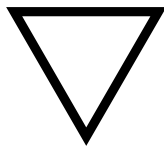


Holz ist das Element des Lebens, der Gegenpart zu Eis. Holz beinhaltet die unbändige Wachstumskraft des Lebens, die Natur und steht für den Frühling und die Wiederauferstehung alles Lebenden nach dem Winter. Nahezu jede Art von Naturmagie oder Heilmagie bedient sich dieser Essentia.

Das Element Holz ist in der östlichen Zauberlehre stark mit Ki, also der Lebenskraft verwandt. Manche Menschen, können sich dieser Kraft bedienen und Effekte ähnlich eines Zaubers hervorrufen. Holz ist der Gegenpol zu Eis. Die Koordinaten zu dieser Sphäre sind unbekannt.

Das Element Eis

Zustand:	fest
Empyralschwingung:	Geringe Schwingung
Farbe:	Weiß
Harmoniert:	Erde
Disharmoniert:	Holz, Feuer und Magan
Wort:	Kryar
Symbol:	Verkehrtes Dreieck, Eiskristall, oder ähnlich.



Eis ist das Element des Todes, der alles Lebende erstarren lässt. Eis steht nicht nur für Kälte und den Winter als das Absterben der Natur, sondern auch für tote und erstarrte Dinge. für Stillstand und Bewegungslosigkeit. Es wird vermutet, dass es eine große Rolle in der Temporalmagie spielt. Eis steht dem Holz gegenüber. Eis gehört, trotz der schneebedeckten Polkappen nicht zu einem Dominierenden Element unserer Welt, es gibt aber Gerüchte, das es dort ein Weltentor zu einer Urwelt mit Eisdominierung geben soll. Eis ist der Gegenpol zu Holz. Die Koordinaten zu dieser Sphäre sind sehr wenigen bekannt. Eiselementare sind durchaus bekannt.

Das Element Wasser

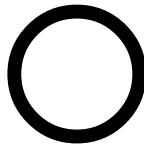
Zustand:	flüssig
Empyralschwingung:	Durchschnittliche Schwingung
Farbe:	Grün
Harmoniert:	Holz
Disharmoniert:	Feuer, Erde und Magan
Wort:	Ombrus
Symbol:	Wellen, gezackt oder Rund
Körper:	Anima



Wasser steht nicht nur für jede Art von Flüssigkeit, für die Gewässer der Welt, für Regen und Tau, sondern auch für die **Anima**, die tierische Seele, welche für die Sinnenswahrnehmungen **Fühlen** und **Hören** verantwortlich ist. Die Anima wird auch Mondgeflecht genannt und ist, der Sitz des Zaubertalents und der Resistenz gegen Magie. In der östliche Zauberlehre repräsentiert Wasser auch das weibliche Prinzip Yin. Wasser ist der Gegenpol zu Feuer. Die Koordinaten zu dieser Sphäre sind weitestgehend bekannt. Wasserelementare werden außerhalb der Schifffahrt selten beschworen.

Das Element Luft

Zustand:	flüchtig
Empyralschwingung:	hohe Schwingung
Farbe:	Hellblau
Harmoniert:	Feuer
Disharmoniert:	Holz, Erde und Magan
Wort:	Ater
Symbol:	Ein Kreis oder vertikale Wellen
Körper:	Seele



Luft steht für die **Seele** und für die Weisheit intelligenter Lebewesen. Die **Essentia** verkörpert somit auch das Bewusstsein, das intelligente Wesen von sich selbst haben. Luft wird mit Seelenstärke und Glauben verbunden. Aus dem Glauben von Lebewesen, welche eine Seele besitzen, entsteht die Kraft welche wir „Sa“ oder auch „Credo“ nennen. Zudem steht sie natürlich auch für alle elementaren Einflüsse. Vom Tornado bis zur leichten Brise. Auch werden ihr die Effekte der Blitze zugeschrieben. Luft ist der Gegenpol zu Erde. Die Koordinaten zu dieser Sphäre sind bekannt. Luftelementare werden ebenfalls selten beschworen und dienen wie auch Wasserelementare zur Beschleunigung anstrengender Reisen.

Das Element Feuer

Zustand:	flüchtig
Empyralschwingung:	sehr hohe Schwingung
Farbe:	Rot
Harmoniert:	Luft
Disharmoniert:	Eis, Wasser und Metall
Wort:	Pyres
Symbol:	Gezackte Dreiecke, Flammen etc
Körper:	Astralleib



Feuer steht für Wärme und Licht. Des weitern aber auch für den **Astralleib**, welcher für die Sinneswahrnehmung „sehen“ verantwortlich ist. Die Essentia Feuer steht in enger Beziehung zum Empyreum, welches das ganze Multiversum durchzieht. Feuer wird häufig in Zusammenhang mit Gefechtszaubern benutzt, da es mit Metall disharmoniert, welches den Zusammenhalt von Materie verantwortlich ist und zudem hervorragend mit Luft harmoniert, was die Kanalisierung auf unser Ebene erheblich vereinfacht. Sprich: Feuerzauber lassen sich ganz vorzüglich durch Luft bewegen ohne das man einen Energieverlust befürchten müsste.

Der Urstoff Magan

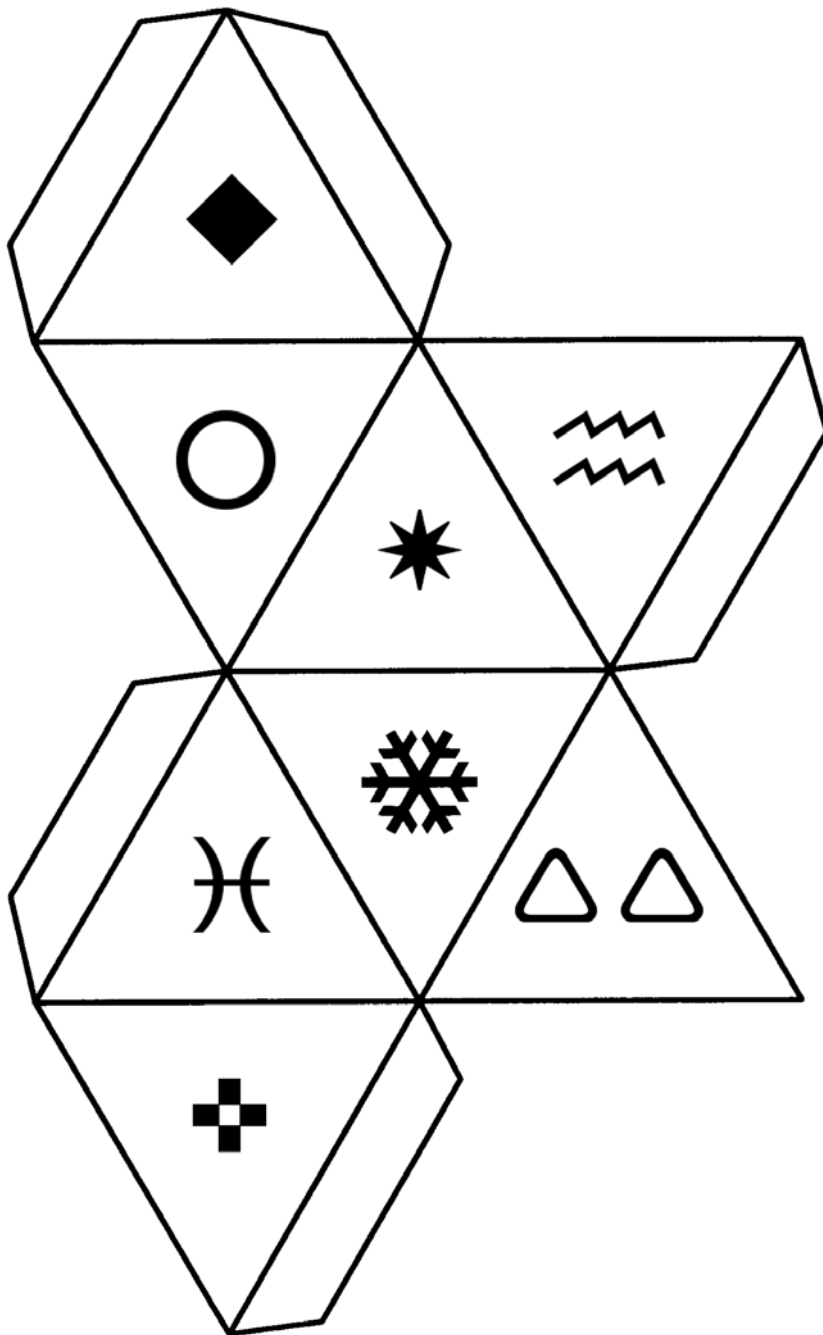
Zustand:	flüchtig
Empyralschwingung:	nicht mehr messbare Schwingung
Farbe:	Schwarz
Harmoniert:	Metall
Disharmoniert:	Eis, Wasser und Luft
Wort:	Tychu (meint eigentlich Chaos)
Symbol:	Achtzackiger Stern, Chaosstern



Magan ist die reine magische Energie und die kreative Kraft des Chaos. Sie wird auch „Thau“ genannt, womit aber eigentlich weniger der Chaotische Zustand, sondern vielmehr der potenzielle Aspekt gemeint ist. Im übertragenen Sinn steht Magan auch für Charisma, die Ausstrahlung von Menschen mit starker Persönlichkeit oder ausgeprägter Schöpferkraft auf andere Geschöpfe. Das Wort „Magan“ kommt aus einer alten Sprache und ist offensichtlich mit dem Wort „Magie“ verwandt. Es bedeutet soviel wie „Die Macht“. Magan ist einer der beiden Urstoffe.

Der Essentielle Körper:

Weist man jeder Essentia eine Fläche zu, so kann man ihre Beziehung zueinander wunderbar als Oktaeder darstellen. Dies nennen wir den essentiellen Körper. Eine Doppelpyramide mit gleichseitigen Dreiecken als Flächen. Die Flächen sind in den Farben der Essentien eingefärbt und mit deren Symbol versehen. Die Anordnung spiegelt die wechselseitige Harmonie wider: Essentien, deren Flächen eine gemeinsame Kante haben, passen nicht zueinander, während die Antipoden besonders gut zueinander passen.



Der essentielle Körper

Die Entstehung der Elemente

Die Sechs echten Elemente setzen sich aus den beiden Urstoffen zusammen, deren Mengenverhältnis und Anordnung zueinander die Art des jeweiligen Elements bestimmt. Aus der Mischung der Elemente ergeben sich wiederum alle übrigen Stoffe des Multiversums.

Die beiden Urstoffe Magan und Metall, sind außerhalb der Existenzebenen im direkten Gleichgewicht. Einem Teilchen Magan (wenn wir es uns als Teilchen vorstellen wollen) hängt exakt ein gleiches Teilchen Metall an. Wie schon gesagt, harmonisieren die beiden Essentien, doch Magan neigt dazu, sich abzuspalten. Dieser Vorgang nennt sich Empyreaktion.

Welches Element entsteht hängt hauptsächlich von der abgespaltenen Maganmasse ab. Bleibt ein hoher Anteil zurück so wird es Feuer oder Luft. Bleibt hingegen ein geringer Teil zurück so bleibt so entsteht Erde, vielleicht auch Eis. Spaltet sich alles Magan ab, bildet sich ein Metall Elementarteilchen sowie ein Maganteilchen.

Alle Stoffe welche wir auf unserer Welt kennen, bestehen aus jedem der 8 Essentien. Manche von ihnen, gerade alchemistisch geläuterte, können nur noch Spuren mancher Essentien enthalten. Maßgeblich entscheidend sind dabei zwei Dinge. Das Mischungsverhältnis, welches die Eigenschaften eines Stoffes bestimmt, sowie die Strukturelle Zusammensetzung. Letzteres ist der Punkt an dem wir Menschen scheitern, wenn es um die Erschaffung von spezifischer Materie geht.

Durch Magie können wir Empyreaktion auslösen, und manche Dinge scheinbar aus dem Nichts erschaffen, doch versagen wir wenn es darum geht, Blei in Gold zu verwandeln. Manche Zauberer mögen mittlerweile das Mischungsverhältnis der Essentien von Gold in Erfahrung gebracht haben, doch die Zusammensetzung ist ein weit komplexeres Gebilde.

Der Lebende Körper und sein Bezug zu den Essentien

Jedes Objekt und jedes Lebewesen besitzt in seiner Heimatwelt einen stofflichen **Körper**. Dem Materiellen Körper ist das Element Erde zugeordnet. Ein Mensch existiert aber nicht nur auf der materiellen Ebene, sondern er ist sich seiner Umwelt und seiner selbst bewusst. Er kann sogar in seinen Träumen und durch Zauberei die immaterielle Welt wahrnehmen und beeinflussen. Verantwortlich dafür sind andere Bestandteile aller Geschöpfe von menschenähnlicher Intelligenz, die eine Vorstellung von einem Ich haben.

Auf der niedrigsten Ebene steht die tierische Seele oder **Anima**, die Quelle der niederen Instinkte. Sie ist der Sitz des Zaubertalents, mit dem die Menschen ihre arkane Macht einsetzen können. Der Anima ist das Element Wasser zugeordnet. Die Druiden setzen sie mit dem Mondgeflecht gleich, dem immateriellen Netz empyreischer Fäden, das den ganzen Körper durchzieht. In den Magiergilden des Westens hat sich der Name **Argyríston** (Silbernetz) eingebürgert. Zur Anima gehört auch der **Nemargyíon**, der Silberfaden, der den Astralleib des Zauberers bei einer Reise in den Astralraum mit dem Körper verbindet.

Der **Astralleib**, den die Elben Sternengestalt nennen, wird von geballter Lebenskraft gebildet. Der Astralleib als Essentieller Körper ist dem Element Feuer zugeordnet. Er ist der Sitz des Bewusstseins, das höhere Lebewesen von ihrer Umwelt haben, und er ist auch verantwortlich für ihre Träume. Der Astralleib ist zum Teil empyreischer Natur. Mit gewissem Training kann ein Zauberer diesen vom Körper lösen und sich ungeschützt in den magischen Raum zwischen den Weltensphären bewegen. Die meisten Magier gehen davon aus, dass sie im Empyräum an ihre Welt gebunden sind. Tatsächlich ist dies aber nicht der Fall. Es erfordert nur mächtigerer Magie.

Höhere Lebensformen, die ein Bewusstsein vom eigenen Ich entwickelt haben verfügen schließlich noch über eine echte **Seele**. Sie ist der Sitz der Willenskraft. Die Seele ist dem Element Luft zugeordnet. Die Seele hält sich normalerweise im materiellen Körper auf, begleitet aber als Sitz der Identität und Willenskraft den Astralleib, wenn dieser sich von seiner stofflichen Hülle löst.

Pflanzen besitzen als niedere Lebensformen neben ihrem materiellem Körper eine Anima und einen Astralleib, die beide nur schwach ausgeprägt sind. Entsprechend langsam reagieren sie auf Reize ihrer Umwelt. Tiere haben dagegen eine ausgesprochen starke Anima und außerdem auch einen Astralleib, meist aber keine Seele. Eine Ausnahme bilden nur die intelligentesten Tiere wie höhere Affen, Delfine oder Dunkelwölfe, die in gewissen Maß zur Selbsterkenntnis fähig sind. Alle Lebewesen mit menschlicher Intelligenz verfügen über Körper, Anima und Seele. Ihre aus der Anima kommenden Instinkte und Begierden sind oft weniger stark ausgeprägt als bei den Tieren.

Die Aura

Die Aura welche wir mittels Zaubern, entdecken, analysieren oder auch verbergen, tarnen oder verschleiern können ist nicht etwa nur ein Teil dieses Körpers. Es ist das was wir als Menschen wahrnehmen können. Man stelle sich das in etwas vor wie ein Glas Wasser in welches man verschiedene farbige Flüssigkeiten kippt. Wie lernen aus diesem Spektralbild

nur typische Muster zu erkennen. Beispielsweise ob eine Aura von einem Wesen unserer Welt stammt. Sehr deutlich zeichnen sich auch das fehlen der Anima oder der Seele ab. Interessant ist außerdem das die Aura typische Farbmuster diverser Magiedisziplinen annimmt, mit welchen man sich ausgiebig beschäftigt hat. Ebenso kann man mit ein wenig Übung auch die grundlegenden Tendenzen eines stark Gläubigen erkennen. Die Kraft Sa, welche aus der Seele kommt, strahlt intensiver je gläubiger ein Lebewesen ist. Die Färbung und deren optisches Erscheinungsbild geben Aufschluss über die Spirituelle Sphäre.

Der Essentielle Körper:

Weist man jeder Essentia eine Fläche zu, so kann man ihre Beziehung zueinander wunderbar als Oktaeder darstellen. Dies nennen wir den essentiellen Körper. Eine Doppelpyramide mit gleichseitigen Dreiecken als Flächen. Die Flächen sind in den Farben der Essentien eingefärbt und mit deren Symbol versehen. Die Anordnung spiegelt die wechselseitige Harmonie wider: Essentien, deren Flächen eine gemeinsame Kante haben, passen nicht zueinander, während die Antipoden besonders gut zueinander passen. Im Anhang finden Sie eine Bastelanleitung für einen essentiellen Körper.

Kapitel 3: Der Aufbau eines Zaubers

Das Wirken von Magie ist eine Manipulation des Thaugitters. Der Prima Materia oder wie manche es nennen der Matrix naturalis. (Die Struktur eines Zaubers selbst nennt sich Matrix artificialis)

Die wesentlichen Bestandteile eines Zauberspruchs werden durch eine arkane Formel beschrieben, die aus drei Teilen besteht: Prozeß, Agens und Reagens.

Wie wir alle wissen, sind sprechen wir heutzutage ziemlich individuelle Zaubersprüche und Gesten. Diese liegen aber ebenfalls dieser alten Formel zugrunde, wenn man den Zauber in seine eigentlichen Bestandteile zerlegt. Die heutigen Zauberformeln sind letztendlich auch nur Automatismen. Der eigentliche Spruch findet auf einer mentalen Ebene statt. Wir, als Menschen, können so gut wie nie ohne eine mentale Stütze zaubern. Nur sehr wenige Zauberer sind in der Lage ohne Gesten und Worte zu zaubern.

Der **Prozeß** beschreibt, welche Art von Wirkung der Zauber hervorbringt, zum Beispiel das magische Erschaffen eines Objektes oder Zustands, das Verwandeln oder das Beherrschen eines Wesens und anderes mehr. Wir kennen sieben Prozesse:

Beherrschen	Rhegar
Erkennen	Senitar
Verändern	Altra
Zerstören	Destra
Bewegen	Novar
Erschaffen	Gennear
Verwandeln	Muthar

Das **Agens** benennt eine *Essentia*, aus welcher der Spruch seine magische Kraft bezieht, während **Reagens** ebenfalls eine *Essentia* ist, welche das Ziel des Zaubers symbolisiert. Dabei können alle sechs Elemente *Eis, Erde, Feuer, Holz, Luft* und *Wasser* und die beiden Urstoffe *Metall* und *Magan* als Kraftquelle und in der Beschreibung das, verzaubert werden soll, auftauchen. Jedem Zauber ist so eine Grundformel zugeordnet, in welcher der Prozess und die beiden als Agens und Reagens dienenden Elemente zusammengefasst sind.

Prozess ▼ Agens > Reagens

Beispiel: Blitzstrahl

Erschaffen ▼ Luft > Luft

Gesprochen: Erschaffe mit der Kraft der Luft das Ziel Feuer.

Erklärung: Ein Blitz ist ein Naturphänomen basiert auf dem Element der Luft.

Beispiel: Feuerball

Erschaffen ▼ Feuer > Feuer

Gesprochen: Erschaffe mit der Kraft des Feuers das Ziel Feuer.

Erklärung: Hier ist es etwas einfacher, da wir ja die ureigene Elementarform nur beschwören wollen. Diese Formel ist übrigens exakt die gleiche, wenn man eine Feuerwand, oder auch nur einen Feuerfinger zaubern will.

Was die Magie im Einzelnen bewirkt, ergibt sich aus den besonderen magischen Handbewegungen, der Formulierung, Intonation sowie Fokussierung. Spricht, das harte Zeug, was man so lange üben muss, bis es auch nur ansatzweise funktioniert. Ein Zauberspruch ist weit mehr als die hier dargelegte Urformel.

Umgekehrt ist es natürlich auch möglich, ähnliche Effekte mit unterschiedlichen Formeln zu erzielen. Um beispielsweise Nebel zu erschaffen wäre die Formel:

Erschaffen ▼ Wasser > Wasser sinnvoll. Mit der arkanen Kraft des Wassers wird Wasser, das heißt: Nebeltröpfchen, aus dem nichts erzeugt. Der magische Nebel kann jederzeit und an jedem Ort aus dem Nichts erschaffen werden. Die schwächere Formel wäre: *Verändere ▼ Wasser > Luft*. Erzeugt Nebelschwaden, indem er die bereits in der Luft vorhandenen Nebeltröpfchen kondensieren lässt. Mit Hilfe der Kraft des Wassers wird die Beschaffenheit der Luft (der momentanen Luft im Zielgebiet) so verändert, dass sich natürlicher Nebel bildet. Dies ist natürlich nur an Orten möglich in denen eine hohe Luftfeuchtigkeit herrscht.

Anhand der Formel kann man auch ganz gut erkennen, dass bestimmte Arten von übernatürlichen Wesen gegen bestimmte Sprüche völlig immun sind. Zudem ist die Grundformel sehr hilfreich, wenn man neue Zauber entwickeln oder bestehende Zauber modifizieren will. Die Grundlage eines jeden Rituals.

Bei **Erschaffungs**, **Veränderungs**, oder **Zerstörungszubern** ist das Reagens stets eine *Essentia*, die mit dem zu schaffenden, zu verändernden oder zu vernichtenden Zustand

oder Objekt verbunden ist. Im Falle unseres Blitzstrahls bezieht sich also das Ziel des Zaubers nicht direkt auf das Ziel welches wir mit dem Blitzstrahl treffen wollen. Es bezieht sich auf den Blitz den wir erschaffen wollen. Will ich einfach nur das Leben eines Lebewesens zerstören, wäre das Ziel natürlich Erde. Also der materielle Körper. Will ich direkt die Lebenskraft in einem Lebewesen angreifen wähle ich Holz, worauf praktisch jeder Krankheit oder Seuche verursachende Zauber basiert.

Zerstöre ▼ Eis > Holz ist beispielsweise die Formel für den Krankheit verursachen. Zerstöre mit der Kraft des Eises(Todes) das Ziel Holz (Leben).

Entsprechend ist bei **Erkennungszaubern** das Reagens eine Essentia, deren Vorhandensein oder Natur erkannt werden soll.

Erkenne ▼ Magan > Eis steht also für das Erkennen von Krankheit, kurz Diagnose. Eis steht hierbei für die Krankheit welche den unbehandelten auf lange oder kurze Sicht tötet. Der Zauber „Artefakte identifizieren“ wäre demnach Erkenne ▼ Magan > Magan. Erkennt mit der Kraft der Magie (Magan) das Ziel Magan. Immerhin wollen wir ja Verzauberungen erkennen.

Metall, Holz und Erde können alle drei für Materie stehen, die verzaubert werden soll: für unbelebte (Metall), für pflanzliche oder tierische oder menschliche Körper (Erde) oder für die Lebenskraft in ihnen (Holz). Wirkt ein Zauber auf verschiedene Arten von Materie, so ist sein Reagens die Essentia, welche der niedrigsten Art von Körper entspricht, die von der Magie betroffen ist. Krankheiten verursachen beispielsweise wirkt sich nachteilig auf den Körper von Mensch, Pflanze und Tier aus aber nicht auf unbelebte Materie und hat daher als Reagens Holz und nicht Erde.

Illusionszauber wirken auf den Geist, genauer auf den Astralleib und haben daher das Reagens Feuer. Untote sind Mangels Astralleib immun gegen diese Art von Magie, während sich manche Geister sogar täuschen lassen.

Wissenszauber wie Eingebung mehren die Weisheit des Zaubers und stehen daher in Verbindung zur Essentia Luft; Die Affinität der Priester von Weisheitgöttern zu Zaubern, die etwas mit dem Element Luft zu tun haben, ist ja alters her bekannt.

Aussprache:

Ich habe zu den 7 Prozessen, sowie zu jeder Essentia, das Wort in Maralinga geschrieben. Zusammen mit den Maralinga Wörtern ce Mergis, das bedeutet „mit der Kraft“, und teleal, was bedeutet „zielgerichtet auf“ spricht der traditionsbewusste Magier von:

Ce Mergis Kyrar altra teleal hosiar

wenn er die Formel:

Verändern ▼ Eis > Metall

Meint.

Kapitel 4: Dimensionologie nach der Essentiallehre

folgende Lehren basieren auf der Essentiallehre und sollten wie nahezu jedes arkane Schriftstück mit der nötigen Distanz betrachtet werden. Prinzipiell ist es aber durchaus logisch und in sich schlüssig. Ganz besonders wenn man die Essentiallehre als Grundlage benutzt.

Das Multiversum:

Es gibt nichts was außerhalb des Multiversums existiert. Es ist allumschließend und überschreitet in seiner Größe den Horizont welchen wir wahrnehmen können. Es ist das genaue Gegenteil eines wie auch immer benannten Nichts. Alles was Ist, wird vom Multiversum umschlossen. Das Multiversum, welches wörtlich auch „viele Richtungen“ bedeutet ist vierdimensional. Es gibt in ihm nicht nur vorne/hinten, links/rechts und oben/unten, es gibt auch die Richtung ordnung/chaos.

Oder um genau zu sein: Metallwärts / Maganwärts

Weder räumlich noch inhaltlich, weder prinzipiell noch materiell ist es überall von gleicher Beschaffenheit. Es ist Gegensätzlich. Es hat Licht und Dunkel, Gut und Böse, Ordnung und Chaos. Das Multiversum ist durchzogen von Schöpferischer Kraft und zerstörerischen Gewalten, hilfreichen Geistern, finsternen Dämonen und lichten Göttern.

Das Multiversum ist angefüllt von einem magischen Raum, dem Empyräum. Es ist sozusagen sein Gefäß.

Das Empyräum - Die Weltsubstanz

Alle Sphären, Universen und die darin enthaltenen Welten sind in einen magischen Raum eingebettet, der sie umhüllt und auch durchdringt. In alter Zeit nannte man diesen Raum Äther, da eine Verbindung zu den Seelen und dem damit assoziierten Element Luft vermutet wurde. Inzwischen sind die Gelehrten aber der Ansicht, dass der magische Raum eine größere Affinität zum Astralleib und dem damit verbundenen Element Feuer besitzt. Daher hat sich der Begriff Astralraum eingebürgert. Wir sprechen aber von Empyräum. Das Empyräum (wörtlich: Feuerhimmel) erfüllt das gesamte Multiversum. Aus ihm, und in ihm entsteht jegliche Materie. Es ist die Grundlegende Substanz aller stofflichen und immateriellen Existenz. Das Empyräum ist niemals leer, es enthält mindestens noch sich selbst. Das Empyräum wird oft auch Weltsubstanz genannt, was aber irreführend ist, da es nicht substanzuell ist. Manche Magier ziehen daher den Begriff multiverselles Prinzip vor. Wir bleiben aber bei dem einfach visualisierbaren Begriff Empyräum oder Weltsubstanz. Unsere heutige Vorstellung von der Zusammensetzung des Empyräums und dem Aufbau der Materie geht auf Ibn Archangal zurück, welcher die modernen Lehren der Magiergilden des Westens mit dem überlieferten Wissen der östlichen Zauberer verband. Das Empyräum ist der Raum durch den man reisen muss, um auf der vierten Achse. Der Ordnung - Chaosachse vorwärts zu kommen. Das Empyräum welches wie schon gesagt nicht von stofflicher Natur ist basiert auf zwei einfachen Stoffen. Den Urstoffen *Magan* und *Metall*.

In der Ebene der Absoluten Ordnung (dazu gleich) gibt es keine Materie. Alles ist eins. Eine aktive Potenz hat genau den gleichen Teil passiver Potenz bei sich. Zusammen bilden

sie das Generelle Prinzip. Die Aktive Potenz (also Magan) versucht, ihrer Natur entsprechend sich zu lösen

Diesen Vorgang nennen wir **Empyreaktion**. Dabei bleibt dem Metall aber immer Magan über. Und zwar in unterschiedlicher Konzentration. Das freie Magan treibt weiter im Empyräum. Aus dem übrigen Metall/Magan Konstrukt entsteht Materie. Welches Elementarteilchen daraus wird hängt vom Mischungsverhältnis der aktiven und passiven Potenz ab. Wie man sich vorstellen kann, besitzen Erdelementarteilchen nur einen sehr geringen Teil aktiver Potenz so wie Feuerelementarteilchen einen sehr hohen Anteil an aktiver Potenz besitzen. Dies ist die Grundlegende Struktur des Empyräum und erklärt auch die Entstehung jeglicher Materie. Dauert eine Empyreaktion lange Zeit an (wir sprechen von Aonen) so entstehen tatsächlich Welten. Angemerkt sei noch das sich Elementarteilchen gegenseitig anziehen. Wasser, zieht also Wasser an. Holz zieht Holz an etc. Dies nennen wir **Materielle Affinität**

Die Ebenen der Existenz:

Leben, wie wir es kennen, kann nicht überall bestehen. Ganz davon abgesehen, dass wir „Leben“ noch gar nicht definiert haben, gibt es bezüglich des Multiversums ebenfalls Orte an denen kein Leben jeglicher Art möglich ist. Im Multiversum gibt es **fünf Ebenen der Existenz** (sogenannte Existenzebenen) in welchen Leben bestand haben kann. Diese Ebenen bestehen wiederum aus verschiedenen Sphären, die wiederum eine oder sogar mehrere von parallelen **Welten** enthalten.

Universen sind Ansammlungen von Sphären welche im gleichen Dreidimensionalen Raum liegen. Den sichtbaren dreidimensionalen Raum nennen wir, leider etwas missverständlich, Weltenraum. Wenn wir also Nachts in den Himmel blicken sehen wir den Dreidimensionalen Weltenraum, welchen wir mit unseren Augen wahrnehmen können. Alle Lichter welche wir als Sterne sehen können, sind von Sonnenlicht angestrahlte Objekte in den weiten des Weltenraums. Ganz wenige sind andere Sphären und noch viel weniger sind andere Welten auf denen Leben existiert. Das bedeutet nicht das andere Welten für uns fern oder unerreichbar sind. Wir können den Großteil des Multiversums nur nicht mit unseren Augen wahrnehmen.

Ordnet man die Ebenen der Reihe nach von Links nach Rechts an (und das macht durchaus Sinn), so würde ganz Links die Ebene der absoluten Ordnung stehen, auf welcher noch kein Leben sein kann. Genauso würde ganz Rechts die Ebene des absoluten Chaos sein. Auch hier, ist kein Leben möglich. Dazwischen liegen die Ebenen der Existenz. Wir vermuten das unsere Welt näher den Chaosebenenliegt, da wir vergleichsweise häufiger von Dämonenischen Wesen besucht werden, als von Elementarwesen.

Auch ist die Beschwörung Elementarer Wesen schwieriger. Reist man durchs Empyräum, so wird der Raum zäher, dicker und strukturierter wenn man in Richtung Ordnung reist. Metallwärts sozusagen. Reist man in Richtung Chaos wird der Raum dünner.

Dies hängt mit der Empyreaktion zusammen. Hat das Empyräum nahe der Absoluten Ordnung in den Elementarebenen noch beide Potenzen inne, so verfällt es von Ebene zu Ebene zusehens in Materie bildende Elementarteilchen (welche sich sammeln) und freien Maganteilchen. Wenn es viel freie Maganteilchen gibt, ist der Raum bewegter,

aktiver, und dünner. Wir erinnern uns: Das Empyräum umschließt nicht nur unsere Welt es durchzieht alles. Somit werden die Lebewesen der Welten der Nahen Chaosebenen und weit extremer der Ebenen der Finsternis stärker von Magan durchflutet als wir Menschen.

Wir Zauberer kennen eine Reihe von Elementarwelten, welche wir, wenn auch nicht ganz korrekt, **Elementarebenen (1)** nennen. Hier herrscht die elementare Ordnung, welche starr und unbeweglich ist und nur einen langsamen Wandel zulässt. Die Elementarebene enthält sechs Sphären, die den sechs echten Elementen *Eis, Erde, Feuer, Wasser, Luft und Holz* entsprechen. In jeder von ihnen herrscht eines der Elemente vor, während die anderen dort nur in Spuren vorhanden sind. So kommt es in der Elementarwelt des Eises durchaus zu Bewegungen, so wie in der Elementarwelt des Feuers auch Magmaflüsse fließen.

Nach den Elementarebenen folgen verschiedene Ebenen in denen sich die einzelnen Elemente vermischen. Manche nennen diese Ebenen die **Urwelten (2)**. Meist geprägt von nur 2 Elementen treffen beispielsweise das Feuer von Vulkanen auf die fließenden Eismassen von Gletschern. Doch auch in den Urwelten sind alle 6 Elemente präsent. Es ist nur so, das meist 2 oder 3 dominieren.

Es gibt Berichte von Toren auf unserer Welt welche direkt in eine dieser Welten führen. Expeditionen zu den Polen, wo manch ein Zauberer eines dieser Tore vermutet, blieben ergebnislos. In den nordischen Ländern dominiert aber oft das Eis und auch in den Sagen und Legenden werden Wesen der Urwelten häufiger erwähnt. Beispielsweise Frostriesen. Auf dem Weg Richtung Chaos folgen die **Mittelwelten (3)**, welche meist von 3 selten 4 Elementen dominiert werden. Es scheint auch so, dass die Mittelwelten den größten uns bekannten Raum ausfüllen. Es scheint dort Spurenweise sowohl reine Eiswelten zu geben als auch brennende Gasbälle, welche wir Sonnen nennen. Meistens sieht man im Empyräum aber nur Brocken aus Erde und /oder Eis. Doch so scheint es hält sich alle vorkommende Materie und ihre elementaren Bestandteile die Waagschale. Die Kräfte des Chaos sind in den Mittelwelten also gleich den Kräften der Ordnung. So können wir uns auf das verlassen, was die Gelehrten als die Gesetze der Natur bezeichnen.

Im Gegensatz dazu ist man in den Chaoswelten nie vor Überraschungen sicher. Dort kann es durchaus geschehen, das ein Apfel nicht zu Boden fällt, sondern schwebt, nachdem er sich vom Baum gelöst hat. Zwischen diesen Welten, in denen die Veränderlichkeit des Chaos über das Beharrungsvermögen der Ordnung dominiert, gibt es aber beträchtliche Unterschiede hinsichtlich ihrer Stabilität und der Häufigkeit von allen Naturgesetzen spottenden Ereignissen.

Vor allem die Welten in den Sphären der **Nahen Chaosebene (4)** unterscheiden sich bei oberflächlicher Betrachtung kaum von den Parallelwelten unserer Welt. Sie sind nur etwas reicher an Magie (um genau zu sein werden diese Welten von mehr Magan durchflutet, was auf eine länger anhaltendere Empyreaktion schließen lässt) und magischen Wesen. Die Welt der Elben beispielsweise liegt in einer der Sphären der Nahen Chaosebene. Manche dieser Welten besitzen nicht einmal eine Sonne. Sie werden erhellt durch Myriaden silberner Sterne. Dennoch sind sie warm und voller Leben. Die Welten der Nahen Chaosebene werden üblicher Weise von 4 Elementen dominiert. Doch auch hier kann man reine Erdbrocken durchs Empyräum fliegen sehen. Das sogar weit häufiger als in den Mittelwelten. (mehr aktive Potenz im Empyräum bedeutet auch gleichzeitig mehr Passive Potenz auf dem Weg zur Materie – felsbrochen, Wasserblasen, Feuerflächen, Eisberge etc...)

Am anderen Ende der Existenzebenen befindet sich das **Absolute Chaos**, in dem eine völlige Vermischung der Elemente stattgefunden hat und alle Gesetze aufgehoben sind. Durch zufällige Umgruppierungen der Elemente kommt es selbst dort räumlich und zeitlich begrenzt zur Ausbildung bizarrer Landschaften und Wesen, die Erscheinungsformen unserer Welt ähneln können. Doch meist sind die Ausgeburten des Chaos so fremdartig, das sie den menschlichen Geist, der mit ihnen konfrontiert wird, in den Wahnsinn treiben würden. Um das Absolute Chaos herum gruppieren sich die Sphären der **Ebene der Finsternis (5)**, die Heimat der Dunklen Dämonen. Während sich die Bewohner der meisten Chaoswelten den Menschen gegenüber gleichgültig zeigen, versuchen die Fürsten dieser Welten, Einfluss auf die Entwicklung unserer Welt zu nehmen und dort aktiv die Annäherung an den Zustand des absoluten Chaos zu fördern.

Reisen zwischen den Welten

Beschwörer, oder auch Konjurer genannt, können Geschöpfen aus anderen Ebenen den Weg in unsere Welt öffnen. Dämonen sind relativ leicht zu beschwören, da die Chaoswelten viele für magische Kräfte empfängliche Kreaturen hervorgebracht haben. Elementarwesen lassen sich dagegen nur schwer in die Welt der Menschen holen. Elementarbeschwörer gewinnen jedoch eine Affinität zu den Elementen, mit denen sie arbeiten, die ihnen bereits auf niedrigem Grad diese schwierige Form der Magie ermöglicht. Prinzipiell können auch Bewohner von Parallelwelten oder gar Menschen und Tiere unserer Welt heraufbeschworen werden.

Um ein Elementarwesen oder einen Dämon heraufbeschwören zu können, sind umfangreiche Vorbereitungen notwendig. Wichtiger Bestandteil ist ein **Polygon**, ein regelmäßiges Vieleck von 1m bis 3m Durchmesser, welches der Konjurer zusammen mit den passenden magischen Symbolen auf eine geeignete Fläche malt. Die rituellen Bedingungen werden im praktischen Unterrichten vermittelt und sollen hier keine weitere Beachtung bekommen.

Fortgeschrittene Beschwörer können, durch die Auswahl rituellen Komponenten nicht nur eine einzelne Sphäre innerhalb der Ebenen, sondern auch eine bestimmte Welt als Ziel ihres Zaubers bestimmen. Sie benötigen dazu aber genaue Informationen über den Ort dieser Welt im arkanen Koordinatensystem des Multiversums.

Über eine spezielle Art der Magie. Der Namensmagie, kann zudem auch ein bestimmtes Wesen adressiert werden, wenn dessen wahrer Name bekannt ist. Dies ist aber nur wenigen Beschwören möglich und erfordert ein Höchstmaß an Perfektion.

Ein magisches Polygon ermöglicht extraterrestrischen Wesen unsere Welt zu erreichen. Um sie am sofortigen Entweichen zu hindern, zeichnet der Beschwörer um das Vieleck meist ein passendes **Polygramm** herum, einen regelmäßigen vielzackigen Stern, dessen Spitzen auf einem Kreis liegen. Zusammen mit weiteren Zauberrunen und Symbolen soll dieser **Bannkreis** die herbeigerufenen Wesen festhalten bis der Zauberer sie freigibt.

Nekromanten vermögen auf ähnliche Weise Geister heraufzubeschwören. Anstelle des magischen Polygons oder Polygramms tritt hier der **Beschwörungskreis**, der aus zwei Kreislinien besteht, zwischen die zahlreiche Symbole und Zauberzeichen auf den Boden gemalt werden. Will der Totenbeschwörer einen bestimmten Geist um Informationen bitten oder ihn in seinen Dienst zwingen, so ist es hilfreich, wenn er in das Zentrum des Kreises einen Knochen oder einen mit dem toten eng verbundenen Gegenstand legt. Manche Nekromanten benutzen ebenfalls ein Polygon, doch ist dies eigentlich zur Adressierung entfernter Welten.

Selbst nach Abschluss aller Vorbereitungen sind Beschwörungen langwierige Angelegenheiten. Zudem ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass beschworene Kreaturen ihrem Beschwörer alles andere als wohl gesonnen sind.

Niedere Dämonen oder Elementarwesen, die körperlich in unsere Welt geholt werden, verlassen sie meist, wenn sie ihren Auftrag erfüllt haben. Auch vorher werden sie in ihre Welt geschickt wenn ihre Physikalische Hülle (so stabil sie auch oft ist) zerstört ist. Die meisten Magier gehen davon aus, das die materielle Hülle in unserer Welt, also ihre Erscheinungsform, nicht derer entspricht welche sie auf ihrer Welt annehmen. Das gilt speziell aber für die Bewohner der Chaoswelten.

Dämonenfürsten und Elementarmeister können auch schon die bloße Nennung ihres wahren Namens zum Anlass nehmen, auf eigene Faust in unsere Welt zu kommen. Es ist ein weit verbreiteter Irrglaube, das man alleine mit dem wahren Namen auch Macht über einen Dämonen hätte. An diesem Irrglauben sind schon viele Gestorben. Zum einen ist das Finden des wahren Namens eine extrem schwierige und langwierige Aufgabe die normaler Weise das Lebensalter eines Menschen übersteigt. Zum anderen ist der wahre Name an sich zwar mächtig, doch will auch er gekonnt benutzt werden. Von alleine zeigt er seine Wirkung nicht. Es hat so manchem Dämonen schon ein schmunzeln über seine Visage gezaubert, bevor er dem vorlauten Magier den Kopf abgebissen hat, welcher gerade seinen wahren Namen in Zusammenhang mit einem Befehl erwähnte.

Zyklische Ebenenbilder

Einige Zauberer glauben, dass die Anordnung der Existensebenen von der Elementarebene bis zum Absoluten Chaos auch eine zeitliche Entwicklung des Multiversums widerspiegelt, die durch eine fortschreitende Durchmischung der Elemente gekennzeichnet ist. Der Mensch ist nach ihrem Glauben nur eine unbedeutende und vorübergehende Erscheinung im äonenlangen Übergang von der vollkommenen Ordnung bis zur vollkommenen Unordnung. Dies nennt man zyklisches Ebenenbild der Ordnung. Zuerst kommt die Ordnung, welche sich in

die Elementaren Ebenen spaltet. Diese vermischen sich untereinander und bilden die Mittelwelten etc etc. Bis letztendlich alles vermischt und ungeordnet ist. Dann erst, wenn alles eins ist, und nichts anderes, herrscht Ordnung. Und das Spiel beginnt von neuem. Interessanter Weise gibt es diesen Ansatz auch in umgekehrter folge. Das zyklische Ebenenbild des Chaos. Erst war das Chaos, aus welchem strukturierter werdend alle anderen Ebenen entsanden sind, bis letztendlich nur noch die reinen wahren Elemente übrig geblieben sind. Danach war die Keine, absolute Ordnung in welcher alles Eins war...

Es bleibt dem Akademiker natürlich überlassen welches Ebenenbild er bevorzugt, ist es doch bloß rein Theoretisch und ohne Bedeutung auf das Wirken der Magie in den Mittelwelten.

Die meisten Naturzauberer, will sagen Schamanen, Druiden und solche... gehen aber von der Gleichzeitigkeit aller Ebenen aus.

Die Bewohner der Elementarebene und der Urwelten sind unter dem Namen „Elementarwesen“ bekannt, während man Geschöpfe der Chaoswelten oft als „Dämonen“ bezeichnet werden. Viel treffender ist aber die Bezeichnung

extraterrestrisches Wesen. Dabei kann es sich durchaus auch um harmlose und den Menschen wohlgesonnenen Wesen wie Gnome oder Elben handeln, welche ja von den nahen Chaoswelten zu uns kamen. Fakt ist nun mal das ihre Heimatwelt nicht die unsere ist. Etwas anders sieht es aus, mit Wesen, die zwar ursprünglich von einer anderen Welt kamen, doch auf unserer Welt geboren wurden. Es scheint so, das der Ort der Geburt ein Wesen an sich bindet. So kann ein Elb welcher von einer anderen Welt stammt dorthin verbannt werden, ist er aber auf unserer Welt geboren so funktioniert dies nicht. Das hängt mit der **arkanen Affinität** der Dinge zusammen.

Die Spirituelle Welt

Wenn ihr es bis jetzt noch nicht getan habt, dann stellt euch die Frage:
Wo wohnen nun eigentlich die Götter?
Wo liegen die Traumlande?
Wo liegt die Anderswelt?
Wohin komme ich wenn ich sterbe?

So tiefgreifend, diese Fragen sind, so banal einfach ist die Antwort darauf. Grob gesagt in die spirituellen Welt.

Die Besonderheit dieser Welt ist ihre räumliche Unbegrenztheit. Sie entsteht durch den Glauben der Lebewesen auf unserer Welt und liegt der auf den exakt gleichen Koordinaten wie unsere Welt, einen Schritt weit in Richtung Chaos. Dieser Schritt ist so minimal das es häufig Tore in die Feen oder Götterwelt gibt. Praktisch jede Welt auf der es Lebewesen gibt, welche sich selbst bewusst sind, hat ihre eigene Spirituelle Welt. In der Spirituellen Welt ist all das existent woran die Menschen unserer Welt Glauben und woran sie festhalten. Das sind natürlich Geister, Feen, Kobolde, Götter etc etc. Es wurden schon viele Bücher über diese Wesenheiten geschrieben. Ich möchte nun nur kurz auf zwei dieser Domänen eingehen, das es Spezialfälle sind.

Die Domänen der Götter

Die von einem Gott oder Pantheon dominierten Regionen nennen wir Götterdomänen. Sie liegen in den 8 Sphären des Glaubens. Diese wiederum liegen auf der spirituellen Welt und haben nichts mit dem Multiversum zu tun.

Der Strahlende Glanz, Die Ordnung, Das kalte Dunkel, Das Licht, Die Finsternis, Der gleißende Schein, Die Unordnung und die düsteren Nebel.

Praktisch kann man jeder beliebige Gottheit einen dieser Sphären zuordnen. Es ist nun aber sicherlich nicht so, dass nur weil zwei Gottheiten der Ordnung in der selben Sphäre

liegen, sich gegenseitig bewusst wären. Dafür ist die spirituelle Welt viel zu diffus. Die Begebenheiten der wirklichen Welt existieren dort nicht. Entfernung ist irrelevant. Glaube ist relevant.

Neben den Göttersitzen liegen dort auch die Nachwelten. Dies sind die Orte zu denen die Seelen Gläubigen kommen. Dabei unterscheiden wir eigentlich nur zwei Typen an Nachwelten: Höllen und Paradiese. Beispielsweise ist Walhalla ein Paradies. Manchmal macht eine Seele dort auch nur eine Pause um dann zurück geschickt zu werden. Entscheidend ob jemand in eine Hölle oder in ein Paradies kommt, ist übrigens keine persönliche Wahl. Vielmehr ist es das was die Mitmenschen (explizit aber diejenigen des gleichen Glaubens) und man selbst für sich erwartet.

Die Götter selbst, ziehen ihre Kraft aus dem Glauben oder aus der Furcht an sie. Gibt es keine Gläubigen so vergeht die Gottheit. Dies ist auch der Grund warum nahezu jede Gottheit Untote nicht ausstehen kann. Sie haben keine Seele und damit keinen Glauben. Damit sind sie bestenfalls für ein paar wenige düstere Gottheiten relevant, welche die Furcht verwerten können, welche die Untoten verbreiten.

Die Gestade der Träume

Die Traumwelten sind so unterschiedlich und so verschieden, dass man damit Bücher füllen könnte. Fakt ist das jedes Lebewesen diese Welt mitgestaltet, solange es schläft. Wieder also eine Welt die direkt oder indirekt von den Lebewesen geschaffen wird. Da Träume recht kurz sind, und zudem teilweise überaus konfus, kann auch niemals eine Karte dieser Welt erschaffen werden. Es heißt das über Nacht ganze Städte entstehen, welche tags darauf wieder verschwinden. Der Astrale Leib ist der Wohnsitz des Bewusstseins, das Menschen und andere vernunftbegabte Kreaturen von der Welt im Wachen wie im Schlafen haben. Folglich ist der Astralleib auch das Gefäß, in dem ihre Träume entstehen. Kein Wesen ohne Astralleib kann diese gefilde betreten. Untote träumen nicht, da ihnen der Astralleib fehlt. Geister haben zwar einen Astralleib, sind aber nicht fähig zu schlafen, denn dazu bedarf es eines Körpers. Wer träumt begibt sich auf eine Seelenreise in die spirituelle Welt und erschafft dabei einen Teil Traumwelt.

Reisen in die spirituelle Welt

Es gibt keinen zuverlässigen Zugang und die Zauber, welche Feentore öffnen sind den Menschen nicht bekannt. Da die spirituelle Welt praktisch die gleichen Koordinaten wie unsere Welt hat, ist auch ein Weltentor kaum vorstellbar. Es gibt lediglich Hinweise darauf, das manche Zauber, wie die Teleportation ebenfalls einen kleinen Schritt in die vierte Dimension machen. Ich selbst schreite bei diesem Zauber durch ein verzerrtes Abbild der realen Welt. Es ist aber durchaus denkbar, das dies bereits ein Ort in der spirituellen Welt ist. Es ist ohnehin sehr leicht den Austrittspunkt zu verfehlen.

.... dieses Manuskript befindet sich noch in Überarbeitung.....

