

Kleines Lexikon der Magiohermetischen Terminologien

Meisterin Sheddja, Academia Limbologica

Abraxas; Auslöser des Artefaktes, ursprünglich nur die Bezeichnung für ein Zauberwort.

Achat; er ist der Stein der Peraine, Sinnbild für Emsigkeit und Fleiß, aber auch für Güte. Er vermag verwirrte Sinne zu heilen, aber auch Melancholie.

Adept; (A. minor, A. major) erster 'echter' Titel eines Schülers nach Abschluß der Ausbildung an der Akademie (oder beim Lehrmeister). Anrede: gelehrte/r Dame/Herr.

Aeternom; Sammelbegriff für Artefakte, die semipermanent oder permanent wirken.

Affinitäten (1); aus der Verschiedenheit der Elemente ergibt sich bei Wahl eines einzelnen stets auch die Entfernthet des Gegensätzlichen. Somit sind all die Beziehungen der Elemente untereinander, die Gegensätzlichkeiten und Beiordnungen also ihre A.

Affinitäten (2); dies sind bestimmte Materialien, welche von Dämonen begehrt oder verabscheut und welche also zur Beschwörung oder Vertreibung eines solchen verwendet werden. Die A. gehören zu der Gruppe der Paraphernalia.

Akademiesiegel; Gildensiegel

Alchimie; Kunst und Wissenschaft zugleich, die sich mit der Veränderung der Materie vom Niederen zum Höheren befaßt; unterteilt in die niedere oder allgemeine A., zu deren Einsatz keine Zauberkunst nötig ist, und die Hohe A., bei der dies sehr wohl der Fall ist.

Alp; eine bösertige Geistererscheinung, die schwere Alpträume verursachen kann.

Amethyst; er ist der Stein der Rahja. Er vermag ein Herz in flammende Leidenschaft zu versetzen. Sein Schimmer schenkt seinem Träger Schönheit, auch weckt der die Sinne für rahjagefälliges Treiben.

Analogien; Nach vielerlei Überlieferungen, vor allem alchimistischer Natur, soll es eine Reihe von Sympathien der Elemente mit Sternbildern, Planeten, Edelsteinen und dergleichen geben.

Anatomie; die Kunde vom menschlichen Körper.

Antimagie; unter dem Begriffe der A. verstehen wir all jene Zaubehandlungen, welchselfige zum Ziel haben, primo einen Zauber nicht zur Wirkung kommen zu lassen oder secundo eine bereits eingetretene Wirkung aufzuheben.

Aquamarin; dies ist der Stein Efferds, er symbolisiert die Kraft des Wassers und behütet den Seemann auf Fahrt. Er ist der Stein der Harmonie und Freundschaft.

Archodaimon; Erzdämon

Archomagus, Archomaga; (auch Arcom.) Titel für Magier, der nur auf einem Konvent durch Beschluss der Gildenräte verliehen wird und die erfahrensten Magae und Magi ehren soll. Anrede: Euer Magnifizienz.

Arkanil; eine Geheimschrift aller Magiekundigen, welche während des Kriegs des Magier angeblich von Rohal dem Weisen selbst (wieder?)entdeckt wurde. Bisweilen werden ihr sehr starke invocative Kräfte zugeschrieben.

Arkanium; in der Hohen Alchimie als klassisches Amulettmetall gilt das A., welches von noch weicherer Beschaffenheit als das gewöhnliche Blei ist, jedoch von reinweißer bis hellgrauer Farbe, und nur geringfügig leichter als Gold.

Arkanogenese; Erschaffung eines mag. Artefakts.

Artefakt; hierbei handelt es sich um mag. Gegenstand, indem eine oder mehrere Formeln gespeichert sind und der auch von Nichtzauberern genutzt werden kann.

Astralenergie; (astrale Kraft) die aller Zauberei innewohnende und die Sphären durchdringende Kraft, gewissermaßen der Treibstoff für alle magischen Handlungen. Sie bestimmt durch die „magischen Muster“ (auch: astrale Muster, Zaubermatrix oder magisches Gewebe) die Gestalt allen Seins und aller Zauberei.

Astrolabium; feinmechanisches Rechenwerk südlandischem Ursprungs; wird der Sternkundigenschule zu Anchopal zu Zeiten Niobaras zugeschrieben; zeigt für ein eingestelltes Datum den jeweiligen Stand der Sternbilder an.

Astrologie; Die A. beschäftigt sich im Gegensatz zur Astronomie mit der Deutung von Sternenkonstellationen und deren Einfluss auf die Geschicke der Sterblichen.

Astronomie; die A. bezeichnet im Gegensatz zur Astrologie die Sternkunde im Sinne der Erstellung und Erforschung von Sternkarten, insbesondere zur Navigation.

Bann; dies ist die korrekte Anlage von Beschwörungs-Heptagramm, Schutzkreis sowie der Sigillen des Gerufenen, der Stunden- und Tagesherrscher, auch der Schutz- und Bannmächte als Teil der Paraphernalia.

Bannstaub; ein alchemistisches Mittel (Alchimie), welches das Quint eines magiebegabten Opfers raubt und daher benutzt wird, um straffällige Zauberer in Gewahrsam zu halten.

Basilisk; das Scheußlichste vom Scheußlichen überhaupt ist wohl der B. Alle siebenhundert Jahre wird ein solches Monstrum geboren, wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet. Der B. ist häßlich, einer Schlange gleich, doch mit feistem, walzenförmigem Leib, und auf dem Haupt trägt es eine Krone.

Beherrschungsmagie; als B. kennen wir all jene Arten der Zauberei, welche in erster Linie auf den Geist des Opfers, will heißen, seinen Willen, sein Erinnern, gar auf seinen Instincto, nie jedoch auf seine Seele wirken.

Bergkristall; Quarz;

Bernstein; er ist das Symbol der Sonne und steht für den ersten Mond im Jahr. Er ist der Stein des Praios, Sinnbild für Wahrhaftigkeit, Strenge und Gerechtigkeit.

Beschwörungszauberei; es ist erwiesen, daß diese uralte Kunst aus dem Gildenande stammt. Wir betrachten die B. heute in der Tat als Kunde von den Jenseitigen, allweil ähnliche Riten für Geist und Dämon Wirkung zeigen, so man sie in Persona invociren will. Item gehöret auch zur B. die Macht, welche man von den Erzdämonen erhält, Chimären und lebende Stand-Bilder zu machen, Pest und Siechtum zu conjuriren und letztendlich die finstere Necromantia oder Untoten-Erhebung.

Bewegungsmagie; um die B. ranken sich viele Deutungsversuche ihrer Abkunft, denn – wie neuere Forschungen zeigen – sind es oftmals die Kräfte der Elemente, welche vom Bewegungs-Zauberer genutzt und zum Zwecke der Dis- und Translokation genutzt werden.

Blutachat; Karneol

Blutmagie; „Mächtig aber ist das Blut, denn siehe! Es heilt die Kraft, so es von vornherein von Zaubertieren kommt, es gibt dir Kraft, so es nur von gemeinem Getier stammt. Am mächtigsten aber ist das Blut von Mensch und Elf. Um mit deinem Blute oder dem anderer zu zaubern, mußt du einen eisernen Willen haben, denn es ist schiere Kraft am Werk, wo sonst Raffinesse und Kenntnis.“

Cantus; allg. Zauberformel oder –spruch.

Cantus catalytis; metamagischer (Metamagie), bindender Spruch, der die Wirkungsmatrix im Artefakt verankert,

Verzauberungsformel. Unterteilung in C. collectionis (gesammelte Formeln), C. similaris (gestapelte Formeln) und C. effectiois (wirkender Spruch des Artefakts, der durch den Cantus catalytis gebunden und den Abraxas ausgelöst wird). Chimäre; mittels schwarzer Magie erzeugtes Mischwesen aus zwei oder mehr verschiedenen Tierarten.

collega, collegus; Anrede der Magier untereinander

Conjuratio; Herbeirufung transsphärischer Wesenheiten.

Contramagie; Antimagie

Convocatus; Titulatur für die Mitglieder der Gildenräte.

Anrede: Euer Spektabilität.

Convocatus primus; Sprecher der Gildenräte. Anrede: Euer Spekatbilität.

Dämon; jenseitiges Wesen, Bewohner der siebten Sphäre, der Niederhöllen; kann im Diesseits nur existieren, wenn er von einem Zauberkundigen beschworen wird. Man unterscheidet zwischen niederen D., gehörnten D. und Erzdämonen.

Dämonenfäule; Duglumspest, schreckliche Krankheit

Dämonensultan; (Der-Dessen-Namen-Man-Nicht-Nennt) ein Dämon von unbeschreiblicher Macht, angeblich der Herrscher der Niederhöllen.

Dämonologie; (Daimonologica) Beschwörungszauberei

Demonstratio; praktischer Teil der Examinatio, bei dem alle Haussprüche der jeweiligen Akademie z.T. unter erschwerten Bedingungen vorgezaubert werden müssen.

Diamant; Sinnbild für den Zwölfkreis der Götter, die Bindung an die Zwölfe, das Symbol für Vollkommenheit und Einheit. Er verkörpert die Einheit der Zwölfe. Er steht für Demut, Lauterkeit, Bescheidenheit und göttliche Liebe.

Disliberatio; mittelschwere Form der Bestrafung für Magier. Verbot der Benutzung aller Bibliotheken.

Disputatio; theoretischer Teil der Examinatio, bei dem die Kenntnisse bzgl. der Alchimie und der klassischen Sprachen überprüft werden.

Disvocatio; leichteste Form der Bestrafung für Magier. Ausschluss von allen höheren Ämtern wie der Akademieleitung oder der Mitgliedschaft im Gildenrat.

Domäne; der Herrschaftsbereich eines Erzdämonen in den Niederhöllen.

Donaria; Paraphernalia

Donarium; so nennt man die Opfergabe eines bestimmten, seltsamen, dem Dämon gefallenden Gegenstandes oder Tieres.

Gehört zu den eventuellen Paraphernalia einer Beschwörung

Drachen; allen Drachen gemein sind die schuppenbedeckte Haut, die geschlitzten Augen, die sie zur Nachtsicht befähigen, der

meist sechsgliedrige Rumpf (von dem ein Beinpaar häufig zum Flügelpaar umgebildet ist) und der lange Schwanz. Drachenarten:

1. der mächtige Kaiserdrache, die Krone der Schönheit des Drachengeschlechtes und zudem vom majestätischen Benimm eines absoluten Herrschers – denn seinen Namen trägt er zurecht. 2. der Tatzelwurm, der stinkt, gar häßlich und ein feiger und gemeiner Jäger ist. 3. der zauberkräftige Purpurwurm. 4. der Baumdrache. 5. der Gletscherwurm. 6. der Westwinddrache. 7. der fast unbesiegbare Riesenlindwurm. 8. der tapfere Perldrache. 9. der gefährliche Höhlendrache, welcher in finsternen Grotten lebt. 10. der winzig kleine Zwergdrache. 11. vom Frostwurm aber sollte man besser schweigen.

Draco magicae; Ehrentitel für zumeist sehr alte Magier, verliehen durch die Akademie, um die sich der Alte Meister besonders verdient gemacht hat; häufig posthum verliehen.

Drakned-Glyphen; um die komplizierten Gedankengänge der Drachen aufzuzeichnen wurden von dem aranischen Magier Pher Drodont vor ca. 1000 Götterläufen die D.-G. entwickelt. Die

Grammatik und die 837 wichtigsten Zeichen des D. wurden von Drodont in seinem Werk Compendium Drakomagia aufgelistet.

Duglumspest: eine mysteriöse und sehr seltene Krankheit, die dem Opfer nicht nur Leib und Leben, sondern auch die Seele raubt und angeblich von Dämonen überbracht wird.

Einhorn: vielerlei Namen hat das stolze Ross mit dem Horne: Einhorn nennt es die gemeine Bauernperson, Unicornu der Gelehrte, die Angroschim Ligorn und die Elfen Valdra, ja selbst die Moha kennen es und heißen es Moh'keros. Es ist ein Ross mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem ebensolchen Schweif. Auf der Stirn besitzt es ein güldenes, zwiefach gedrehtes Horn von fast drei Spann Länge. Auch Tiere mit silbernem Horn oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesichtet worden sein.

Eis: Schnee und Frost. Die Macht des Eises scheint begrenzt, doch manifestiert sie sich nicht nur im ewigen Eis, sondern auch in jeder Schneeflocke, ja sogar in jeder Kälte.

Elementarbeschwörung: die E. ist in der Tat eine Invocatio und keine Conjunctio, allweil die Elementarii nicht Jenseitig, sondern sehr wohl der dritten Sphäre zugeordnet. Sie ist eine alte Kunst, welche den Bosparanern ebenso bekannt war wie den Mogules Magii.

Elementare Transition; dies bezeichnet die Verschiebung eines Zaubers von einer elementaren Zuordnung in eine andere.

Elementares Hexagramm: Siegel der Elemente

Elementargeist: Elementarii

Elementarherren: am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Sumu sind, sieht man die E. an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt,

bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Madas Frevel nahm dem siebten die Kraft.

Elementarii: eine beseelte Repräsentation elementarer Kräfte.

Elementarismus: Elementarbeschwörung

Elemente: (Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis) die Elemente (auch: magische Elemente) sind die Bestandteile und Grundbausteine der zweiten und dritten Sphäre.

Eleve: Scholar

Endurium: E. ist ein schwarzglänzendes Metall (es entsteht angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft), dessen Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl weit übertrifft, wenn es richtig verarbeitet worden ist (was nur alchimistisch (Alchimie) begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt).

Erz; Felsen, Sand, Erze und Metalle, aber auch Salze, Edelsteine oder einfacher Staub zählen zu den elementaren Manifestationen von Fels. Schwere, Beständigkeit und Festigkeit sind die Eigenschaften des Erzes, im übertragenen Sinne auch Starrsinn oder Willenskraft, Unbeugsamkeit und Stärke.

Erzdämon: eine transsphärische Wesenheit (Widersacher eines der Zwölfe), die in der siebenten Sphäre über eine Domäne der Niederhöllen herrscht. Den E. werden so auch Gefolgschaften von Niederen und Gehörnten Dämonen zugeschrieben.

Erzmagier, Archomagus, Archomaga

Eternium: das Metall E. ist von der Farbe Praios des Gleißenden, von innen heraus leuchtend und schwerer noch als Gold oder Mondsilber. Dies ist das Metall der Götter, das als Geschenk der Zwölf zu den Menschen kommt.

Examinatio: Abschlussprüfung an einer magischen Akademie, bestehend aus Disputatio und Demonstratio.

Expurgico: schärfste Form der Bestrafung für Magier.

Streichung aus der Akademieliste, Entfernung des Siegels, dadurch kein Schutz mehr durch das Gildenrecht.

Fee: die wichtigsten der Arten sind die kleinen Blütenjungfern, auch Ladifari genannt, kaum spannungsgroß in Blüten hausend, die Dryaden oder auch Nymphen, denen Pflanzen und Gewässer zu eigen sind, die greulichen Biestinger in aufrechter Tiergestalt, die Holden, von denen man spricht, sie seien die Vorfahren der Elfen, und die Wichtel und Kobolde, die wohl im Feenreiche als auf unserer Seite der Tore zuhause sind.

Feuer: Das Feuer steht nicht nur für das Herd- oder Lagerfeuer, sondern ist die Essenz von Wärme und Licht, Umwälzung und Vernichtung.

Fürst der Finsternis: Dämonensultan

Gargyl: wenn dem Steine Leben eingehaucht wird, dass er ganz und gar einem Magus ergeben ist, so ist dies allemal wider die Natur und den Codex. Doch wisset von den Wasserspeiern, dass jener Magus, der sie ehemals erschuf, ihnen das Geheimnis des Lebens mit auf den Weg gab – vielleicht weil ihn die Herrin TSA für sein Tun bestrafen wollte.

Gehörnte Dämonen: eine Klasse von Wesen der Niederhöllen. Sie stehen in ihrer Macht deutlich über den Niederen Dämonen; bisweilen unabhängig, meist aber einem Erzdämon zugeordnet.

Gestaltenwandler: wie der G. tatsächlich aussieht, ist unbekannt, auch weiß man nicht, wo er herkommt. Gewiss ist aber, dass er dem Menschen nach dem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen. Den Leichnam versteckt er gut und fortan imitiert er sein Opfer in Verhalten und Erscheinung so gut, dass es selbst besten Freunden nicht auffällt.

Ghul: diese menschenähnlichen Wesen besitzen eine graugrüne Haut, einen vorspringenden Kiefer mit gefährlichen Reißzähnen und lange Klauenhände. Um ihren Leichenschmaus abzuhalten, verlassen sie nur des Nachts ihre Gräber, denn das Licht der Sonne tötet sie.

Gildensiegel: mittels eines Siegelstempels aus Arkanium und einer besonderen Tinte auf die (meist rechte) Handfläche eines Adepten gestempelte Marke, welche die Magierakademie oder den freien Lehrmeister bezeichnet, bei dem der Adept seine Ausbildung erhalten hat; ohne mächtige Zauberei nicht zu entfernen.

Granat: dies ist der Stein der Marbo, der sanftmütigen Tochter des Boron. Sein Wirken bewahrt vor den Einflüssen schädlicher Dämonen und stärkt die Kräfte der Sterblichen, sich wider unnatürliche Wesenheiten zu behaupten.

Grolm: mit den Kobolden eng verwandt scheinen die G. zu sein, unterscheiden sich aber von ersteren durch eine menschliche Lebensweise. G. leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren – häufig unterirdischen – Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft aber ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.

Harpyie: nichts ist widernatürlicher als eine H. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie. H. kann man nie trauen, sie sind vollkommen unberechenbar.

Hexalogien: Wenn es die elementare Manifestation einer Zaubervirkung gibt, wieso soll nicht auch für jedes Element ein solcher Zauber existieren? Unter H. verstehen wir also, daß sich eine Zaubervirkung durch verschiedene Elemente erreichen läßt.

Hippogriff; in den Salamandersteinen und der Roten Sichel soll es Kreaturen geben, die aus der Brunft der Greifen entsprungen sind. Sie scheinen mit dem Pferd gekreuzt und bieten den Anblick einer Stute oder eines Hengstes mit dem Kopf, den Schwingen und den Fängen eines Adlers.

Hochmagier; Archomagus/a

Hofmagicus; Hofmagier (sowie Astrologe und Traumdeuter) eines Lehensherren.

Humus; Erde und Natur. Hier findet sich alle belebte Materie wieder – vom lebensspendenden H. über Käfer und Würmer, Kräuter und Bäume bis hin zu den großen Tieren und den kulturschaffenden Rassen, aber auch Holz und Leder, Knochen und welkes Laub. Kein Wunder also, daß die wichtigste Eigenschaft des Humus das Leben in all seinen Formen ist.

Hypervehemenz; gleichzeitige Auslösung aller gestapelten Formeln zu einem Gesamteffekt.

Ikanariaschmetterling; wunderschön ist der I. – schöner als alle anderen Schmetterlinge und alle anderen Wesen. Seine hellblauen Flügel werden von roten und gelben Tüpfchen geziert, welche von dunkelblauen und tiefvioletten, zuweilen auch schwarzen Ringen eingefasst sind. Der Flügelrand ist gelbbrot gemasert und schließt mit einem tiefvioletten Ring ab.

Irreversibilität; die Unwiderrufbarkeit einer Formel, also eines arkanen Musters, oder aber auch der Wirkung einer Formel, z.B. die I. der Antimagie.

Impensation; Aufwand an permanenter Astralenergie, der für den Erschaffer des Artefakts entsteht.

intersphärische Wesenheiten; Bewohner des Limbus.

Invocatio; Herbeirufung (normalerweise eines Elementes; auch Dschinne etc.)

Invocatio Daimoniae; Beschwörungszauberei

Invocatio Elementharij; Elementarbeschwörung

Kadunom; Sammelbegriff für alle Artefakte, die auf Ladungen basieren.

Karneol; Dies ist der Stein Botons. Er ist das Sinnbild für Ruhe, Vergessen, innere Kraft, aber auch für das unwiderrufliche Ende. Er geleitet die Seelen sicher in die Hallen des Schweigens. Er spendet den Trauernden Trost, den Rastlosen Ruhe, dem Zornigen Frieden.

Klabautermann; besondere Kobolde sind die K., die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kindskörper zur Schau tragen. Man findet sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.

Kobold; gar sonderlich anzuschauen sind die K.e, welche die ‚Großen‘, wie sie uns Menschen nennen, allzu gerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwerthieb zu verletzen. Man sagt, dass ein Mensch Macht über einen K. gewinnt, wenn er seinen Namen kennt und ruft.

Koboldisch; die Sprach der Kobold aber ist so schnell gesprochen, daß nur ein fähiger Magus vermittels eines Beschleunigungszaubers vermag den Worten zu folgen.

Krötengezucht; Basilisk

Lapislazuli; er ist der Stein des Aves, der Schutzstein der Seeleute und Abenteurer. Er weist dem Reisenden den Weg und vermag durch seine Kraft, Unglücksfälle zu verhüten.

Luft; Wind und Sturm. Dies ist nicht nur die Luft, die wir atmen, es sind auch Faulgase und der Wind, vom lauen Lüftchen bis hin

zum Rondrikan. Demzufolge sind mit der Luft auch Eigenschaften wie Bewegung und Flüchtigkeit verbunden.

Lykanthropie: Werkcreatur

Madas Tanz: diese Form der Meditation ist der ideale Weg zur Einheit von Körper und Geist. Die rituelle Abfolge der Bewegungen erzählt Madas Geschichte: Madas Erkennen (Entspannung), Madas Besinnen (1. Meditation), Madas Spruch oder Zauber (lautlose Explosion aller denkbaren Bewegungsabläufe), Madas Verhüllung oder Gefangenschaft (2. Meditation), Madas Wiedergeburt (abschließende Öffnung).

Magica, Magicus: (M. major / M. maximus) Titel nach erfolgreicher Meisterprüfung.

Magica Conjunctio: Beschwörungszauberei

Magica Contraria: Antimagie

Magica Controllaria: Beherrschungsmagie

Magica Moventia: Bewegungsmagie

Magister magnus: M. m. dürfen sich all jene nennen, die entweder als Lehrstuhlinhaber an Akademien oder als freie Meister das Recht haben, Eleven und Scholaren anzunehmen und ein eigenes Siegel zu führen.

Magister spectabilitas: Akademieleiter.

Magistra, Migister: Lehrmeister allgemein.

Magnifizienz: Anrede für einen Erzmagier.

Magus, Maga: allg. Bezeichnung für einen Magier.

Magus extraordinarius: freier Lehrer oder nicht ständiger Lehrer einer Akademie.

Magus ordinarius, Maga ordinaria: (Akademie-) Lehrer bzw. Lehrerin, bisweilen auch Titel eines anerkannten Großmeisters.

maiestro de thesis...; Meister der Thesis.....(M. des Spruches.....)

Marboblei: Arkanium

Matrix: Gitter oder Netz, welches als Medium für eine Spruchwirkung dient. Matrices werden unterteilt in M. naturalis (nat., solche die natürlich in der Welt existieren und recht unstrukturiert sind), M. artificialis (art., von Zauberkundigen selbst erschaffene M.) und M. arcana (arc., sehr komplexe in hochmagischen Körpern vorkommende M.)

Metamagie: zur M. gehören jene Formeln, welche verändernd auf Matrices art. und arc. wirkt; Matrix.

Metaphorische Transition: dies bezeichnet die Verschiebung eines Zaubers von einem Spezialgebiet in ein anderes.

Mindorit: dies ist das Mindoriumerz, es ist außerordentlich selten und nur unter schwierigsten Umständen zu verhütten; allerdings benötigt man dafür keinerlei magische Kräfte. (Mindorium)

Mindorium: M. ist ein hartes, sehr sprödes Metall (aus Mindorit gewonnen), dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es läßt sich recht gut gießen, aber nur schlecht schmieden.

Mogules Magii: Magiermoguln

monophil: Eigenschaft eines Artefakts, das nur von einem einzigen Träger – üblicherweise der Erschaffer - angewendet werden kann.

Nanduria: (auch: Nandus-Schrift) die 26 Zeichen des Nanduria werden bei Magiern, Alchimisten und sogar einigen Hexen zur Aufzeichnung von Geheimnissen benutzt, aber auch bei Gravuren oder der Herstellung magischer Artefakte finden sie Anwendung.

Necromantia: (Nekromantie) die N. ist die Lehre von den Untoten. Sie befasst sich mit der gar schwarzmagischen Erweckung, aber auch mit der Beherrschung derselben. Die N. gilt allgemein als verabscheuungswürdigste Form der Zauberei und ihre Ausübung steht wohl allorts unter harter Strafe.

Niedere Alchimie; (manchmal einfach nur: Alchimie) die n. A. beschreibt im Gegensatz zur Hohen Alchimie die Herstellung der (ebenfalls universell nutzbaren) Tränke und Elixiere. (Alchimie)

Niedere Dämonen; unterste Klasse der Dämonen. Werden bestimmten Erzdämonen zugeschrieben und zu deren Domäne gerechnet.

Niederhöhlen; allgemein geläufige Bezeichnung für die Gefilde der Dämonen in der siebten Sphäre. Selbige wird als unterteilt in Domänen gedacht, die jeweils einem Erzdämon unterstehen. Im Zentrum der N. befindet sich die Seelenmühle. Herrscher über die N. ist der Dämonensultan.

Novize; Sclar

Obsekrator; Artefakt, dessen Auslösung eine Beschwörung bewirkt.

Okkupation; Beseeltheit eines Artefakts:

astrale/elementare/transnekrotische/daimonische O.

Onyx; er ist der Stein der Hesinde. Er hat Macht über Dämonen und Geister und über die Gefilde, in denen die Toten wandeln. Er vermag den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten und bewahrt ihn davor, darin verloren zu gehen.

Opal; er ist der Stein der Tsa. In ihm zeigen sich alle Farben, er ist das Sinnbild der Vielfalt. Er hat die Macht die Jugend zurückzugeben.

Paraphernalia; so werden die Randbedingungen genannt, welche es bei Beschwörungen von Dämonen zu beachten gilt. Dazu gehören einmal das Temporalium, der Bann, die Affinitäten sowie unter Umständen das Donarium. (Beschwörungszauberei)

Präservanz; Wirkungszeitraum der gespeicherten Sprüche: einmalig, aufladbar, semipermanent, permanent.

Parenthese; Nebeneffekt, der nicht durch die wirkenden Sprüche bewirkt wird.

Phonik; Anzahl der wirkenden Sprüche im Artefakt: mono-/bi-/tri-/tetra-... phonisch.

Quarz; er ist der Stein des Firun, zu Stein gewordenen Eis, so hart, daß er nimmermehr schmelzen wird.

Rehermetifikation; Wiederaufladung, Wiederaufladbarkeit eines Artefaktes.

Rosenquarz; dies ist der Stein der Satuaris, voller ursprünglicher Kraft, gegeben durch die Erdmutter Sumu. Er gibt Einblick in Dinge, die waren, die sind, und die sein werden.

Rubin; er ist der Stein des Ingerimm, in ihm findet sich die Kraft des Feuers. Mit ihm kann man die Flammen beherrschen, er kann aber auch den lodernden Zorn in der Brust eines Kriegers wecken.

Saphir; der Stein der Travia, das Sinnbild der Reinheit und Beständigkeit, der Stein der Liebenden, die zueinander gefunden haben. In ihm liegt die Kraft des Seelenfriedens und der Freundschaft.

Sclar; (auch: Eleve, Novize, Studioso) Bezeichnung für einen Schüler einer Magierakademie oder eines freien Lehrmeisters, je nach Wissensstand.

Seelenmühle; Ort im Zentrum der Niederhöhlen, an dem die Seelen der Gottlosen und Dämonenanbeter ein Äon lang gequält werden, um schließlich als Dämonen zu entsteigen.

Siegel der Elemente; nach dem Groszen Elementarium stellt dieses die allgemein gültigen Gesetze und Gegensätze der Elemente dar.

Smaragd; Der Stein der Kriegsgöttin Rondra steht für Mut, Hoffnung und Treue. In ihm ruht die Kraft der Löwin, mit ihm beschwört man das Schlachtenglück. Unter seinem Schimmer

wird der Feigling zum Helden, der Held aber erfährt ungeahnten Mut und die Näher zur Göttin.

Spektabilität (1); Anrede für einen Convocatus.

Spektabilität (2); Magister spectabilitas

Sternkunde; Astrologie, Astronomie

Spezialgebiet; allgemein gültige, auf der Enzyklopaedia Magica beruhende Einteilung der verschiedenen Bereiche der Zauberei nach ihrem Ziel und Zweck, nicht aber nach den Modalitäten des Zaubervorgangs. Ein S. der Magie, der ein Spruch zuzurechnen ist, z.B. Illusion.

Technik (eines Zaubers); dies sind Zauberhandlungen, die vom Magiekundigen auszuführen sind, sei dies das laute Rezitieren einer Formel oder eine Handbewegung.

Temporalium; dies sind die Umstände der Beschwörung, welche seien die korrekte Tageszeit, der korrekte Ort und besondere Sternkonstellationen. Diese müssen natürlich mit den restlichen Paraphernalia der Beschwörung übereinstimmen.

Thesis; dies ist die Summe von komplexen geometrischen Mustern, den Kraftfäden der Matrix, welche die Eigenschaften eines Zaubers und die Zauberformel beinhalten.

Thaumaturgie; Artefaktzauberei, eigentlich alle Ausformungen der Hohen Magie, im Gegensatz zur Profanmagie der Scharlatane und Naturzauberkundigen.

Thaumatursom; Träger der Verzauberungssprüche: das Artefakt, bisweilen auch Sammelbezeichnung für Aeternome und Kadunome.

Titanium; T. hat eine silbrig-helle Farbe, das Licht bricht sich darin jedoch in orangefarbenen Strahlen. Es gilt als Urform aller Metalle, da es (nach den Theoremen der Alchimie jede Eigenschaft eines beliebigen Metalls annehmen kann.

Topas; dies ist der Stein der Mada, in ihm spiegelt sich das Kommen und Gehen der Tochter Hesindes wider, denn mit dem Lauf der Mada verändert sich die Farbe des T.

Transmutatio; eine größere Freveltat noch als die Belebung von Toten zu Untoten ist das Erschaffen völlig künstlichen Lebens – Transmutatio – welches allen göttlichen und natürlichen Gesetzen widerspricht und daher nur mittels Beschwörungszauberei zu vollbringen ist.

transsphärische Wesenheiten; Bewohner der äußeren Sphären.

Türkis; er ist der Stein des Phex, zugleich Glücksbringer und Sinnbild für Unbeständigkeit. Er läßt Herzenswünsche wahr werden. Er ist der Freund des Spielers, verleiht den Händen magische Flinkheit.

ultima occasio; günstigste Vorgaben zur Artefakterschaffung.

Unicornu; Einhorn

Untote; Wiedergänger

Vampir; V.e haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer in den Hals. Sie können sich in Ratte und Wolf verwandeln, sowie selbige herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Steineiche.

Waldmännchen; Kobold

Wasser; Feuchtigkeit und Flüssigkeit. Im Wasser finden nicht nur Tiefe und Unergründlichkeit ihre Repräsentation, sondern vor allem die Veränderlichkeit und die Kraft der langsamen, aber stetigen Veränderung. Unergründlicher Geist und auch Melancholie und Wahnsinn werden mit dem Wasser assoziiert, ebenso wie Wandelbarkeit, Beweglichkeit und Eleganz.

Wasserspeier; Gargyl

Werkreatur; Fluch und Krankheit gleichermaßen ist die Lykanthropie, die Menschen in wilde Tiere verwandelt: Die

Werwesen. Wenn das Madamal voll ist oder wenn sie in Wut geraten, bricht das Wertier hervor. Manche Opfer werden gänzlich zum Tier, andere verwandeln sich in ein Mischwesen. Nicht Gewalt noch Vernunft können sie halten, ihre Blutgier ist größer als die jeder Kreatur, und nichts kann sie erlösen als eine Klinge von purem Silber.

Wiedergänger; von den wandernden Toten, als da sind Leichnam, Zombie, Skelett und die Mumifizierten: Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzusehen und von üblem Geruch umgeben. Wer sie berührt, den rafft die Gilbe dahin. Wer kein magisches oder geweihtes Schwert führt, der mag nichts gegen sie auszurichten. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihr Dasein ist ein Frevel wider Boron.

Xenophon; unbekannter wirkender Spruch.

Zitadelle; die sechse aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft sowie Humus und Eis. Und ihre Z. erheben sich vom Urgrund des Weltgesetzes bis hoch in die dritte – welches ist unsere – Sphäre, zum Zeichen, daß ihnen Macht über die Elemente und Macht über die Welt gegeben ist, denn was wären wir, wären nicht die Elemente?