

Abhandlung über die Differenzen bezüglich Formel - und Ritualmagie

1. Geschichte der Formelzauberei

Das älteste Volk, welches die Magie mittels Zauberformeln beherrschte sind unzweifelhaft die Elfenvölker, hier natürlich vorallem die Hoch - und Lichtelfen, welche jedoch heutzutage nicht mehr existieren, oder nicht mehr auf Dere wandeln. Die Elfen kennen fast ausschließlich die sog. Formelzauberei, welche zum Teil auf gesprochenen Formeln, aber auch auf rein Intuitiver Basis aufbaut. Das Ausführen komplexer Rituale oder langwieriger Zeremonien war und ist den Elfen auch heute noch fremd und oftmals fehlt Ihnen jegliches Verständniss für die Magie der Ritualzauber. Die Ansicht liegt nahe, das somit die Magie vermittels Zauberformeln, das älteste Prozedere des arkanen Wirkens auf Dere darstellt. Hierüber läßt sich gewiß streiten, denn es ist - Hesinde möge uns Klarheit schenken - beiweitem nicht beweisbar, das die Elfen das erste Volk waren, das der arkanen Gaben mächtig ist. Einige Collega mögen einwenden, das die alten Echsenherrscher von Zze Tha nach verbreiteter Auffassung die ersten Magiekundigen waren, doch könnte sicher auch der Schamanismus diesen Anspruch erheben. Ich wage somit folgende These: Seit Madas Frevel durchzieht die Kraft unsere Welt. Ob man dies nun lobet oder verdammet, seit dieser Zeit begann sich die arkane Gabe auf die Wesen der Welt niederzulegen und Auserwählte waren mit der Begabung gesegnet (oder auch verflucht). Die Kraft hat sich mit Sicherheit nicht nur auf ein Volk beschränkt, nein, alle Völker und Wesen Deres sind seit diesem Zeitpunkt in der Lage, die Kräfte Madas für Ihre Zwecke zu nutzen und einzusetzen. Man könnte nun lange sinieren, ob es zu dato überhaupt schon Echsen gab, ob die Menschen bereits existierten etc. Die Elfen aber scheinen das älteste Volk überhaupt zu sein, so liegt die Vermutung nahe, das zumindest Diese schon zu Zeiten Madas Frevel auf Dere, oder spezifischer Aventuriens, wandelten. Wahrscheinlicher ist aber, das sich die Formen der Magie bei allen Völkern unterschiedlich zeigten und jede Gesellschaft Ihre eigenen Vorstellungen und Philosophien in Ihre Sicht der arkanen Kräfte einfließen ließen.

2. Geschichte der Ritualmagie

Die Echsenmagier von Zze Tha sind nach heutigem Wissensstand die ersten Kundigen gewesen, die die Kraft in Form komplexer Riten und Beschwörungen einsetzten. Zu Ihren Kenntnissen dürfen unzweifelhaft die Invocatio Dämonicae, die Elementarbeschwörungen, die Edelsteinmagie und sogar die Zeitmanipulation, auch Satinavbeschwörung, gezählt haben. Das Wissen hierüber sollen sie von Pyrdacor, dem alten Drachen, gehabt haben, welcher Sie wohl zu erstaunlichen Leistungen, vorallem auf dem Gebiet des Elementarismus befähigt hat. Die ersten menschlichen Zauberkundigen Aventuriens, die Magiermogule vom Gadang, bauten die Ausübung der Arkana fast vollständig auf den Riten der alten Echsenrasse auf. So findet sich noch heute, bei alten wiederentdeckten Ritualen aus der Zeit der Magiermogule, eine deutliche Parallele zu den Echsenzaubern. Das Wirken der Schamanen der primitiveren Völker, zu nennen wären die Orks, Goblins, aber auch Nivesen und Waldmenschen, ist ebenfalls komplett auf Ritualen und Zeremonien aufgebaut. Dies hängt vorallem auch mit der Auffassung der Kraft dieser Völker zusammen, der Schamanismus ist eine Spielart der Arkana, welche zu den größten Teilen auf der Geisterbeschwörung gründet und auch religiöse Elemente enthält. Kommen wir nun zu den ersten Guldinländischen Siedlern, welche an zwei Küsten Aventuriens landeten. Zum einen die Gruppe im heutigen lieblichen Feld, die nachweislich als einzige Form der Magie die Beschwörung kannten, und somit vollständig als Ritualmagier bezeichnet werden können. Zum anderen die Hjaldinger, welche im Gebiet des heutigen Thorwal landeten und auch die Vorfahren der heutigen Bevölkerung Thorwals gewesen sind. Es darf als gesichert gelten, das diese Seefahrer den einen oder anderen Wind -

und Wasser Beschwörer dabei hatten. Den Analen der Olporter Akademie folgend, fand hier das erste Zusammentreffen zwischen der Elfischen Spruchmagie und der Gildenländischen Beschwörungsmagie statt.

3. Was ist Formel - oder Spruchmagie?

Die sogenannte Spruchmagie unterscheidet sich äußerst explizit von den Ritualen der hohen Magie. Dazu kommt noch, dass die Elfen, welche ja die Spruchmagie perfektioniert haben, eine sehr intuitive Form der Zauberei nutzen, die uns Magiern wohl in detail unverständlich bleiben wird. Ein Zauberspruch lässt sich durch folgende Merkmale charakterisieren:

- Der eigentliche Zaubervorgang ist relativ kurz
- Das Aussprechen der Formel ist (zumindest bei Gildenmagiern) unumgänglich
- Die arkanen Muster sind nicht sehr komplex, daher schnell zu weben
- Der Kraftaufwand hält sich in Grenzen (hier gibt es natürlich auch Gegenbeispiele)
- Alleine vermittelt der arkanen Kraft lässt sich eine Wirkung erzielen
- Äußere Umstände beeinflussen den Zaubervorgang nicht

Hierzu nun noch detaillierte Erklärungen: Die Matrices eines Zauberspruches sind ziemlich einfach, soweit man den Spruch ausreichend beherrscht, und das Weben der astralen Muster ist somit ein Vorgang von kurzer Dauer. Ein Bestandteil der Zaubersprüche ist die auditive Äußerung, welche zum Formen der Muster unumgänglich ist, für die Gildenmagier jedenfalls, wobei es auch hier Ausnahmen geben soll. Aufgrund der kurzen Zauber - und Wirkungsdauer erfordern die meisten Sprüche nur einen geringen Aufwand an Kraft seitens des Zaubers. Eines der wichtigsten Charakteristika der Formulae ist mit Sicherheit der Umstand, dass der Zaubersprucher für die Zauberhandlung nicht mehr benötigt als seinen Willen und die Kraft, bei uns Magiern kommt bisweilen noch der Stab dazu. Äußere Begleitumstände beeinflussen Zaubersprüche nicht, oder nur in einem vernachlässigbarem Maße. So ist es z.B. egal, ob ein Fulminatus bei Tag oder Nacht, bei Sonne oder Regen gesprochen wird. Bei den Ritualen verhält es sich, wie gleich beschrieben, meist gänzlich anders.

4. Was ist Ritualmagie?

Die Ritualmagie, auch hohe Magie genannt, ist sehr viel komplexer und schwieriger, als das Zaubern mittels Formulae. Primo gehören in diesen Bereich natürlich alle Invocationen, aber auch Zauber aus anderen Gebieten. Zudem sind die Stab -, Kugel - und Schwertzauber ebenfalls in diesen Bereich einzuordnen. Hier wird der erste und markanteste Unterschied zwischen den beiden Varianten der Arkana deutlich. Allen Ritualen ist gemein, dass sie eine gehörige Menge Zeit und Vorbereitung in Anspruch nehmen. Die Merkmale sind wie folgt:

- Ein Ritual benötigt Vorbereitung
- Die Durchführung erstreckt sich über einen längeren Zeitraum
- Die astralen Muster sind meist äußerst komplex und schwierig zu weben
- Der Aufwand an Kraft ist immens
- Gegebenenfalls werden noch zusätzliche Bestandteile zur Durchführung benötigt, zum Beispiel Paraphernalia bei der Conjunctio
- Äußere Begleitumstände beeinflussen das Ritual stark, zumindest sind sie nicht vernachlässigbar

Die Ritualmagie ist also die Krone der Arkana, das am schwersten zu beherrschende Feld der Zauberei. Jeder Zaubervorgang birgt Gefahren, bei der hohen Magie aber ist das Risiko eines Fehlers ultimativ hoch, da eine Vielzahl von Umständen berücksichtigt werden müssen und außerdem das Können des Zaubers bis aufs Äußerste gefordert wird. Trotz dieser starken

Unterscheidung zwischen Formulae und Ritualmagie gibt es natürlich Zauber, die nicht eindeutig in eines der beiden Gebiete einzuordnen sind. Dazu aber später mehr.

5. Zaubersprüche an Beispielen

Meine bescheidenen Kenntnisse zugrundegelegt, hier einige Beispiele für typische Zaubersprüche:

- Gardianum Paradei (kurze Zauberdauer, sehr einfach, Aufwand an Kraft steuerbar)
- Horriphobus (kurze Zauberdauer, enorme Wirkung mit wenig Kraftaufwand)
- Ignifaxius (sehr einfacher Kampfzauber, Krafteinsatz dosierbar)
- Odem Arcanum (rudimentärer Hellsichtsspruch, äußerst einfach)
- Paralü Paralein (Verwandlung v. Lebewesen, einfache Matrix)

Diesen Zaubern ist allen gemein, das selbst ein blutjunger Adeptus sie ohne große Schwierigkeiten meistern kann, auch das Erlernen derselben ist leicht, bei kundiger Anleitung. Die einfachsten Sprüche sind heutzutage schon so verbreitet und geläufig, das z.B. der Odem Arcanum oder Gardianum an jeder Akademie gelehrt werden. Natürlich sind sie auch äußerst wirkungsvoll, was durch die Verbreitung ja dokumentiert wird. Es gibt natürlich auch Formulae, welche recht schwierig zu handhaben sind und eine gute Kenntniss vom Zaubern verlangen, wenn eine angemessene Wirkung erzielt werden soll. Der Vorgang des Brechens von Beherrschungen ist zum Beispiel sehr schwierig und erfordert schon einen versierten Kenner des Spruches, den es handelt sich hierbei durchaus um einen Zauberspruch, da die Mehrzahl der Charakteristika für Formulae hierauf anwendbar ist. Allgemein kann gesagt werden, das die meisten Formulae, welche nicht gildenmagischen Ursprungs sind, für Gildenmagier doch meist sehr schwer zu meistern sind. Dies liegt aber größtenteils an der unterschiedlichen Interpretation der Arkana. Eine gildenmagische Thesis eines Schelmenspruches anzufertigen ist zum Beispiel eines der schwierigsten Dinge, selbst die hochgelehrten Metamagier und Theoretiker aus Punin haben hiermit arge Probleme.

6. Ritualmagie oder hohe Magie an Beispielen

Wie schon gesagt, typische Vertreter der Ritualmagie sind vor allem die Invocationen, sowohl Dämonis als auch Elementaris. Die Rituale und Zauber der hohen Alchemie, also der Artefakterschaffung gehören ebenfalls in diese Klasse. Ebenso natürlich die Stab -, Kugel - und Schwertzauber, wie auch noch ein paar Andere. Die Satinavbeschwörungen wären, falls sie hinlänglich bekannt sein würden, ebenfalls hier einzuordnen. Eine strittige Frage ist, ob Zaubersprüche mit materieller Komponente, genannt sei z.B. die Edelsteinmagie der Tulamiden oder die der Echsen, in diesen Bereich einzuordnen sind. Folgend eine Liste mit einigen Beispielen für Rituale der hohen Magie:

- Destructibo (entzaubern von Artefakten, sehr schwierig, benötigt Vorbereitung)
- Heptagon (Beschwörung gehörnter Dämonen, immense Zauberdauer und Vorbereitung)
- Meister der Elemente (Beschwörung von Elementaren, sehr schwer und kompliziert)
- Nekropathia (Geistreise in das Totenreich, gefährlich, zu den sphärologischen Zaubern zählend)
- Arcanovi (Erschaffung von Artefakten, eines der schwierigsten Rituale der Magie)
- Die Stabzauber (dauern sehr lange, sehr schwierig)

Dies alles sind Rituale, langwierige und schwierige Prozeduren sind nötig um die Matrices dieser Cantione zu formen. Zum einzelnen: Der Destructibo ist äußerst schwierig zu beherrschen, die Entzauberung von Artefakten verlangt vom Zaubernenden enorme

Konzentration und kostet zudem meist noch einen Teil der Kraft, welcher dann für immer verloren ist. Genügende Vorbereitung ist ein Muß um dieses Prozeder erfolgreich abzuschließen. Beim Arcanovi verhält es sich genauso. Die Beschwörung von gehörnten Dämonen mittels des Heptagon ist wahrscheinlich das schwierigste aller bekannten Rituale und ein Paradebeispiel für die hohe Magie schlechthin. Die richtige Kleidung muß getragen werden, der Stand der Gestirne sollte bedacht sein, die Paraphernalia sollten anwesend sein und der Ort muß stimmen. Das Gelingen hängt fast zur Hälfte von äußeren Umständen ab, dies macht eine Beschwörung auch so gefährlich, da man auf so viele Gegebenheiten achten muß und alles bedacht haben sollte. Die Beschwörung von Elementaren ist da nicht ganz so risikoreich, aber nicht minder kompliziert. Insgesamt ist bei allen Ritualen eine lange Zeit der Vorbereitung einzuplanen. Auf Artefakte sollte man sich mehrere Stunden einstimmen, um die astralen Muster besser zu durchschauen. Ein Dämon will vor der Beschwörung durch Sänge und Trance milde gestimmt werden, ganz abgesehen davon, das man schon einige Wochen vorher den Sternenhimmel beobachten sollte.

7. Nicht eindeutig zuordbare Cantione

Es gibt eine ganze Menge von Zaubern, bei denen eine klare Einordnung sehr schwer fällt. Ein Beispiel anhand der Zauber Imperavi Animus und Furor Blut hilft dies zu verdeutlichen. Betrachten wir einmal den Imperavi Animus genauer:

- Dieser Cantion benötigt eine Zauberdauer von fast ca. 5 Minuten und hat damit eine sehr viel längere Zauberdauer als die meisten anderen Formulae
- Der Imperavi Animus ist aus dem Bannbaladin, definitiv eine Formulae, entwickelt worden
- Der Cantion ist in der Anwendung um ein gehöriges Maß schwieriger und kostet den Zauberer auch ein Großteil mehr an Kraft, als der genannte Ursprungszauber
- Äußere Einflüsse haben keine Einwirkung auf die Durchführung

Auf den Imperavi Animus treffen also Kriterien aus beiden Bereichen zu, die Zauberdauer und der Aufwand an arkaner Kraft deuten eher auf ein kleines Ritual hin, aber es handelt sich immerhin um eine Entwicklung aus einem Zauberspruch. Hier kann man eine ganz klare Einteilung nicht vornehmen, der Imperavi ist schlicht eine Synthese aus beiden Gebieten. Im Allgemeinen überwiegen aber die Charakteristika für eine Formulae, so daß bei einer gezwungenen Einteilung der Cantion wohl eher in diese Abteilung einzuordnen ist. Hier kann man natürlich auch die Frage stellen, ab welcher Dauer, ab welchem Kraftaufwand, ab welcher Komplexität usw. handelt es sich um Ritual oder um einen Spruch? Man kann keine verbindlichen Grenzen ziehen, gerade dies macht erst diese "Grauzone" möglich.

Nun zum Furor Blut: Die Incantation niederer Dämonen ist ein atypisches Beispiel für einen Zauber, der auf den ersten Blick ein Ritual zu sein scheint, aber bei näherer Betrachtung dieser Klassifizierung nicht standhält. Einmal zusammengefasst: Pro - Ritual Contra - Ritual - gefährlicher Zauber - Invocation in kurzer Zeit - komplizierte Matrix - keine arkanen Zeichen nötig (Pentagramm o.ä.) - Erleichterung durch wahren Namen - nicht so komplex wie der Heptagon - Paraphernalia haben Wirkung - Bannkreis etc. nicht nötig Also klassisch zu nennen ein Zauber aus der besagten "Grauzone". Ich weise darauf hin, das Beschwörungen, auch niedere Dämonen, stets mit dem Heptagon geschehen sollten, um die Risiken so gering wie möglich zu halten. A priori vermute ich, das der Furor Blut also eine Entwicklung auf der Basis des Heptagon ist, bei der man zugunsten der Zauberdauer und des Krafteinsatzes ein gehöriges Maß an mehr Risiko trägt. Eine Modifikation eines Rituals in einen Spruchähnlichen Cantion also. Das Modifikationen bekannter Zaubern oft in die "Grauzone" fallen, scheint klar. Hierdurch ist ja eine Abänderung der Merkmale für eine Klassifizierung

sehr leicht gegeben.

8. Klassifizierung

Als Grundlage der folgenden Liste habe ich die mir bekannten Zauber zu Grunde gelegt. Als Zaubersprüche dürfen demnach gelten:

- Gardianum
- Oculus Astralis
- Horriuphobus
- Ignifaxius
- Odem Arcanum
- Paralü

Als Rituale im weiteren Sinne gelten demnach:

- Pentagramma
- Pandämonium
- Heptagon
- Arcanovi
- Geister austreiben
- Mutabili
- Geister beschwören
- Stein Wandle
- Nekrophia
- Destructibo

Nicht eindeutig zuordbar sind:

- Imperavi Animus
- Eigene Ängste
- Furor Blut
- Kröte, Natter
- Auge des Limbus
- Beherrschung brechen
- Fluch der Pestilenz
- Reversalis
- Tlalucs Odem
- Spinne, Egel
- Skelletarius
- Unitatio
- Ecliptifactus

Man sieht also deutlich, das es im Mittel doch deutlich mehr Cantione der "Grauzone" gibt, als der studierte Magus annimmt. Trotz allem scheint mir diese allgemeine Einteilung recht sinnvoll, da sie ein Maß für die Mächtigkeit, Komplexheit und Gefährlichkeit eines Cantions angibt. Die Rituale der hohen Magie sind fast ausschließlich den Meistern und Kennern der arkanen Kunst vorbehalten. Die relativ einfache Spruchmagie steht fast jedem Zauberer offen. So sind z.B. die Jahrmarktszauberer durchaus als große Meister und Kundige der Phantasmagoria zu bezeichnen, nur die hohe Magie wird Ihnen auf ewig verschlossen bleiben. Die Ritualzauberei ist in meinen Augen also die Krone der arkanen Künste, nur durch sie kann man seine Kompetenz und Wissen beweisen und in seinem Geiste messen. Ein Magus,

welcher von sich behauptet, hochgelehrt und in der Magietheorie bewandert zu sein, doch noch nicht einmal grundlegende Beschwörungskenntnisse oder Kenntnisse auf dem Gebiet der Artefaktmagie hat, wirkt eher lächerlich. Man kann nun einmal nicht durch ständiges Flim Flam - gezaubere Einsicht in die kosmologisch arkane Ordnung erhalten.

E'Quadar

Magister Invocatio Dämonicae MAGIERGILDE, Magister e.o. antiqua lingua Festumensiens
Dank an alle Collega der MAGIERGILDE, welche mich ständig inspiriert haben und an meine Spektabilität Garan Domatil, der mich unterstützt wo es geht. Dank auch an die gelehrten Herren und Damen der Halle des Quecksilbers zu Festum, die mich in der Anfangsphase meiner Arbeit so reichhaltig unterstütz haben.