

# Magie

Dieses Dokument darf – diesen Kasten mit einbezogen – in unveränderter Form und zu nicht-gewerblichen Zwecken vervielfältigt, weitergegeben und selbstverständlich auch genutzt werden. Ansonsten gelten die allgemein gültigen Urheberrechtsbestimmungen und die internationalen Bestimmungen zum Schutz von geistigem Eigentum. Missachtungen dieser Bestimmungen werden zur Anzeige gebracht. Gerichtsstand ist Olten (Schweiz). Dieses Dokument befindet sich noch in Bearbeitung von „Die Zunft“. Der Name des Autors und Urhebers ist Stephan Wullschleger (swu@freesurf.ch).

## **Einleitung**

Was genau ist Magie, und wie funktioniert sie? Diese Fragen haben sich wohl fast alle Erdenbürger schon irgendwann einmal gestellt. Nun, erstere Frage lässt sich bisweilen noch nicht fundiert beantworten, zumal ganz böse Zungen behaupten, Magie – und ich möchte hier klipp und klar festhalten, dass ich von ECHTER Magie und nicht irgendwelcher Trickmagie spreche – sei gar nicht existent und bloss eine Erfindung der Geschichtenschreiber. Aufgrund dieses Streitpunktes wollen wir uns hier gar nicht allzu sehr mit der ersten Frage konfrontieren, und uns gleich mit der zweiten Frage beschäftigen, denn diese lässt sich sehr viel einfacher, absolut fundiert, für jedermann verständlich und dennoch sehr detailliert beantworten.

An dieser Stelle sei noch folgender Hinweis angebracht. Alle in dieser Schrift dokumentierten Grundlagen geniessen nicht nur für die Magie Gültigkeit, sondern vielmehr für alle Arten von Medien, wie zum Beispiel Psi oder Elektrizität, ja sogar Masse in Form eines simplen Steins. Mein favorisierter Titel für diese Schrift wäre deshalb eigentlich „Höhere Medien“ anstelle von „Magie“. Nur wünsche ich mir natürlich, dass dieses Dokument gelesen wird, also habe ich mich für den zweiten Titel entschieden. Ich werde auch in dieser Schrift weiterhin von „Magie“ und nicht von „Höheren Medien“ sprechen, um keine allzu grossen Konfusionen zu provozieren.

## **Magie in der Anwendung**

Sicher hat jeder schon irgendwann gelesen oder gar mit eigenen Augen gesehen wie Magie angewendet wird. Vielleicht seid ihr euch einer Form der Magie gar selber mächtig und wollt nun ein bisschen genauer wissen warum und wie.

Die offensichtlichste Art der Anwendung von Magie ist das Zaubern. Ein Zauber läuft meistens – bitte erstattet mir dringend Meldung über alle euch bekannten Ausnahmen – nach folgendem Muster ab: Der Magiebemächtigte formuliert seine Absicht indem er sie ausspricht, oder wie eher üblich selbige einfach nur denkt. Wie auch immer, er muss sich dafür mehr oder weniger gut konzentrieren. Ohne Absicht geht gar nichts. Zur Umsetzung der Absicht bedient sich der Zauberende eines Rezepts. Manche Magier kennen ihre Rezepte auswendig, andere halten sie in Büchern oder Schriftrollen fest. Die Wahl hängt von mehreren Faktoren wie Komplexität des Rezepts oder Fähigkeit und Erfahrung des Zaubernden ab. Ab jetzt beginnen sich die Zaubereien je nach Rezept zu unterscheiden. Die häufigsten Komponenten der Rezepte sind Meditation, Gesang, Tanz, Gestik, Lyrik, Zeit, Zauberenergien wie Manna, alle möglichen Arten von Ingredienzien wie Sternenstaub, Schwefel, Knoblauch, Edelmetalle, Alraunen und, und, und. Eine Vollständige Liste würde den Rahmen dieser Schrift sprengen und wäre bei dessen Niederschrift bereits schon wieder veraltet, denn laufend werden neue Komponenten gefunden und ausprobiert. Die Alraune sei

hier besonders erwähnt. Gerade für Anfänger ist Alraune eine sehr wertvolle Komponente, denn mit ihr lassen sich oft andere Komponenten ersetzen. Nur leider ist Alraune sehr teuer, und überdies noch viel seltener als teuer.

Man darf jetzt nicht den Eindruck haben, jede Absicht lässt sich nur durch ein einziges bestimmtes Rezept umsetzen. Das pure Gegenteil ist der Fall. Jede Absicht liesse sich mit mindestens so vielen Rezepten umsetzen wie es der Zahl der Komponenten entspricht, die für die Rezepte selbst in Frage kommen können.

Nun lassen sich aber auch schon die ersten Schwierigkeiten erkennen. Die erste Schwierigkeit besteht darin für seine Absicht erst mal überhaupt ein passendes und funktionierendes Rezept zu finden. Dies geschieht am einfachsten durch einen Lehrer. Erfahrenere Zauberer werden natürlich versuchen gewisse Rezepte selber herauszufinden. Hier sei aber ein Wort der Warnung angebracht. Magie ist sehr mächtig, umso mehr ist es überaus gefährlich mit Magie zu experimentieren. Die zweite Schwierigkeit ist die Anwendung des Rezeptes selbst. Hält man sich nicht minutiös an die Vorgaben des Rezeptes, ist unter Umständen mit massiven und unangenehmen Nebenwirkungen zu rechnen, oder aber man hat Glück und findet quasi eine Abkürzung im Rezept, was aber sehr viel seltener der Fall ist. Selbst wenn man also alle Komponenten im Überfluss bereit hat und das Rezept auch noch so simpel ist, so ist noch längst nicht garantiert, dass man damit ohne weiteres den bestmöglichen Erfolg erzielt. Denn wie das in jedem Handwerk so der Fall ist, erst die Übung macht den Meister.

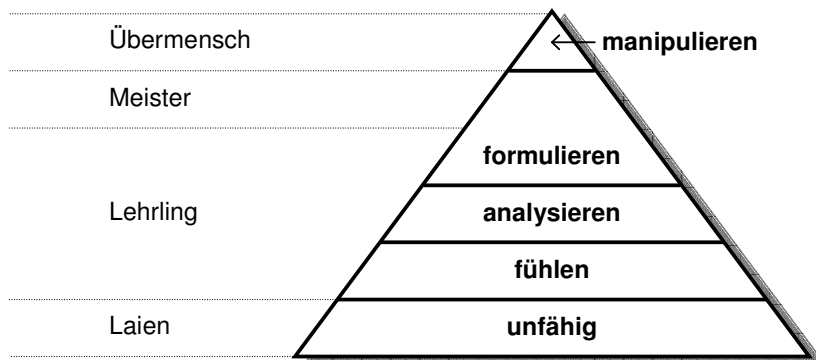
Ausgehend von der Tatsache, das Rezept sei stimmig und das Ritual sei dem Rezept entsprechend ausgeführt worden, so „fließt“ der Zauber bzw. die Magie. Dieser so genannte „Fluss“ der Magie ist für den Laien nicht erkennbar. Der Laie wird von diesem Zauber erst wieder etwas bemerken, wenn der Zauber sein Ziel erreicht und der Effekt oder das Ergebnis mit des Laien Sinnen wahrnehmbar ist. Die Zeitspanne zwischen Ritual und Effekt kann unmittelbar sein. Sie kann aber auch Minuten, Stunden, Wochen, ja sogar Jahrhunderte lang sein. Ebenso kann der Effekt an Ort und Stelle des Zaubersenden, wie auch Lichtjahre von ihm entfernt eintreten. Auch kann es sein, dass ein Effekt erst auf ein bestimmtes externes Ereignis eintritt; z.B. auf die Anwesenheit eines bestimmten Objekts, oder auf das Erschallen eines bestimmten Wortes.

Um dieses Verhalten zu erklären fehlt also noch etwas. So etwas wie ein Transportmittel über Raum und Zeit. Weil wir nicht von jedem Medium genau wissen, was das Transportmittel genau ist, nennen wir es der Einfachheit halber schlicht und einfach „Kanal“. Der Begriff „Kanal“ trifft die Vorstellung ganz gut, da er im Beispiel als Wasserkanal genau diese Aufgabe wahrnimmt: er „schluckt“ das Wasser und „spuckt“ es räumlich entfernt und zeitlich verschoben irgendwo wieder aus. Diese Analogie ist in dieser Schrift von zentraler Bedeutung und man sollte sich diese gut einprägen.

Denjenigen Lesern mit einer echten Veranlagung zur Magie und auch den tatsächlich Magiebemächtigten unter euch ist vermutlich längstens sonnenklar wovon die Rede ist; vom so genannten „Magiefluss“. Solange die Magie „fließt“ befindet sie sich im „Kanal“ und solange sich die Magie im „Kanal“ befindet „fließt“ sie, und das ist je nach Sinnesempfindlichkeit für Eingeweihte – also den Nicht-Laien – mehr oder weniger deutlich spürbar.

### ***Die Fähigkeitsstufen der Magie***

Bevor ich nun weiter auf die theoretischen Details eingehe, möchte ich vorher einige Worte über die Schwierigkeitsstufen der Magie und deren Zugang kund tun. Die Magiestufen lassen sich sehr anschaulich an der Magiepyramide darstellen.



Die meisten von euch – und sicher der grösste teil der Menschheit – befinden sich vermutlich in der untersten Ebene, im Fundament der Pyramide, nämlich bei den Laien. Für die Laien ist Magie höchstens in Form ihrer Rituale und der resultierenden Effekte bekannt, wenn überhaupt. Auch all jene Laien, die diese Schrift gelesen haben und der Theorie der Magie bemächtigt sind, bleiben Laien, solange ihnen den Zugang zum Medium, zum Kanal fehlt. Um sich diesen Zugang zu verschaffen reichen die fünf mechanischen, chemischen und optischen Sinnesorgane – Ohr, Nase, Zunge, Haut und Auge – nicht aus. Wir brauchen dazu einen weiteres Sinnesorgan. Das erfreuliche ist, dass die meisten Menschen dieses Sinnesorgan besitzen, genau wie sie Ohren und Nasen besitzen. Weniger erfreulich ist, dass wir dieses Sinnesorgan nicht instinktiv benutzen lernen, wie wir dies mit unseren fünf anderen Sinnen tun. Es ist bis dato auch nicht nachgewiesen, welche Organe oder welche Drüsen exakt für diesen Sinn verantwortlich sind. Sicher ist, dass das Gehirn die zentrale Rolle spielt. Die glaubhafteste Meinung ist, dass als Sensoren und Aktoren diverse, vorallem im Gehirn aber auch an anderen Körperstellen unter der Haut versteckte winzig kleine Drüsen fungieren. Hiermit sind wir direkt beim schwierigsten Teil der Magie überhaupt angekommen. Dem Finden und Kennenlernen des Magie-Sinnesorgans. Manche haben Glück und entdecken den Zugang zufällig. Aber für die meisten ist es eine langwierige Suche durch Meditation, Konzentration und Konfrontation die zum Teil Jahre in Anspruch nehmen kann. Man kann dies im Selbststudium machen. Aber für den schnelleren Erfolg ist hierfür trotz der zum Teil horrenden Studiengebühren eine Magieschule empfohlen. Die Methoden der Schulen sind ganz unterschiedlich. Die Éséris Mitowtis Magieschule zum Beispiel bedient sich vor allem der Gruppen-Meditaion und Übungen im Bereich der telephatischen Kommunikation unter Störung und Abschaltung der fünf Basissinne.

Es spricht für sich selbst, was für ein erhabenes Gefühl es sein muss, wenn man langsam beginnt die Magie zu fühlen. Eine so unwirklich kleine Sache, die ein immenses Mass an Glückseligkeit erzeugt. Ganz zu schweigen von der Immensität der neuen Welt, die man sich mit dem zusätzlich erhaltenen Sinnesorgan eröffnet.

Hat man diese hohe Hürde einmal überstiegen, und ist in der Lage die Magie zu fühlen, so hat man endlich den Grad des Laien abgelegt und befindet sich auf der Stufe des Lehrlings. Nun beginnt die Phase des Kennenlernens und Beobachtens. Der Lehrlich hat nun die Aufgabe möglichst viel Erfahrung zu sammeln. Als wichtigste Aufgabe gilt es jedoch, sein Sinnesorgan unter Kontrolle zu bringen und damit umgehen zu lernen.

Auch wenn der Lehrling hier noch weit entfernt ist von Zaubern, so ist er doch schon in der Lage Energiequellen zu orten und den Magiefluss zu fühlen. Beginnt der Lehrling im Magiefluss Strukturen zu erkennen und eventuell sogar zu deuten, so ist das ein Zeichen, dass er allmählich in die Stufe des Analysierens aufsteigt.

Von nun an ist der Übergang fließend. Kann ein Lehrling erstmal einige magische Strukturen erkennen und analysieren, so kann er auch die ersten Versuche in der Formulierung wagen. Er beginnt nun zum ersten mal selber zu Zaubern. Dies ist keine besonders hohe Hürde, aus der

Sicht des Lehrlings aber doch eine sehr bedeutsame. Beginnt doch der Baum seiner Geduld, seiner Anstrengung und der nicht selten jahrelangen Strapazen langsam Früchte zu tragen. Auf Grund der Tatsache, dass laufend neue Strukturen gefunden und formuliert werden verlässt man eigentlich die Stufe des Analysierens nie ganz. Man kann aber sagen, dass man die Stufe des Formulierens dann erreicht hat, wenn man in der Lage ist, die geläufig angewandten Strukturen ohne sonderliche Konzentration und Anstrengung zu analysieren. Für den normalsterblichen Lehrling ist hier die Reise des Stufenstrebens zu ende. Weitere Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb der Stufe des Formulierens kann der Magier nur noch durch seine Vielfältigkeit, seine Perfektion und die Komplexität seines Tuns erlangen. Ist er auf einem oder mehreren Gebieten ausserordentlich gut, so dass er in der Lage ist seine eigenen Lehrlinge auszubilden, so macht ihn das zum Meister.

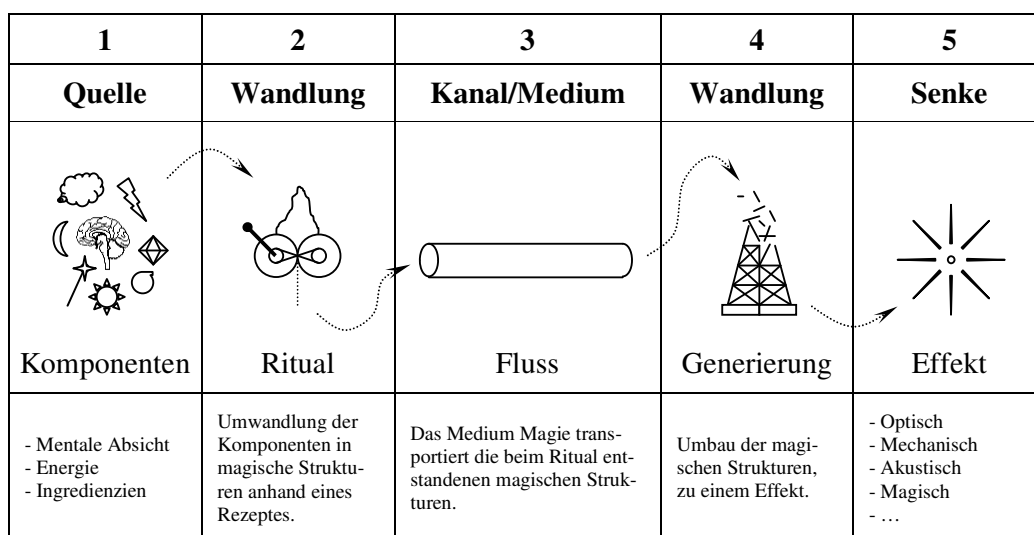
Es existiert sehr wohl die Stufe der manipulativen Magie als höchste mögliche Stufe der Magie überhaupt. Man kann sie auch als überdimensionale Magie bezeichnen. Wer dieser Stufe mächtig ist, dem steht die Möglichkeit offen die Magie selbst zu beeinflussen. Der Magier ist in der Lage die üblichen Phasen des Zauberns zu durchbrechen und direkt auf die einzelnen Elemente manipulativ einzuwirken. Als ein Beispiel sei die Möglichkeit genannt magische Energiefelder wie Manna aus nichts entstehen zu lassen.

Diese Stufe der Magie gilt als weitgehend unerforscht. Überhaupt nur einige wenige Legenden berichten über deren Existenz. Eine dieser ist die Schöpfungsgeschichte selbst. Ich habe von Schulen gehört, die sich ausschliesslich der manipulativen Magie widmen. Bislang scheinen sie allerdings weitgehend erfolglos, bis auf ein paar wohl interessante aber minderbedeutsame Erkenntnisse. Zu unser aller Glück würde ich sagen. Nicht auszudenken was die Folgen wären, wenn die Lehren der manipulativen Magie tatsächlich ergründet würden.

### **Der Zauber im Detail**

So, nun ist es an der Zeit auf den grundlegenden Ablauf eines Zaubers etwas detaillierter einzugehen. Man sollte dieses Kapitel mindestens einmal gelesen haben. Wen die trockene Theorie absolut nicht interessiert, der soll ab Kapitel „Magieschulen“ weiter lesen.

Zurück zum Thema: ein Zauber durchläuft grundsätzlich immer fünf Phasen. Diese Phasen sind von links nach rechts in ihrer Reihenfolge in der folgenden Abbildung veranschaulicht.



Es werden bei einem Zauber immer alle Phasen von eins bis fünf durchlaufen. Niemals – von manipulativer Magie mal abgesehen – wird eine Phase ausgelassen oder vertauscht, selbst

wenn dies den Anschein erweckt. Immer braucht es einen Rohstoff – die Komponenten, immer werden die Komponenten in magische Strukturen umgewandelt – durch das Ritual, immer müssen die magischen Strukturen durch Raum und Zeit zum Zielpunkt transportiert werden – durch den Fluss, immer werden die magischen Strukturen am Zielpunkt zu einem Effekt umgewandelt – die Generierung, und immer resultiert daraus ein mehr oder weniger stark wahrnehmbarer Effekt.

In den Folgenden Kapiteln wollen wir die einzelnen Phasen etwas genauer betrachten.

### ***Phase 1, die Komponenten***

Eigentlich könnte man dieser Phase statt „Komponenten“ auch den Namen „Energien“ geben. Unter Rücksichtnahme des Energie-Masse Dualismus darf bei Komponenten in Form von festen Körpern – also Gegenständen – von gespeicherter Energie gesprochen werden. Das Beispiel von Runen möge diese Tatsache veranschaulichen. Komponenten in Form von Gedanken und Versen sind nichts weiter als Informationen, und von denen wissen wir, dass sie auch nichts weiter sind als syntaktisch angeordnete Energieeinheiten.

Genug der langen Wortfolgen. Die Hauptaussage in diesem Kapitel soll sein, dass nie aus nichts heraus gezaubert werden kann. Im Ursprung jeden Zaubers – und seien tausend Jahre seither vergangen – wurden irgendwelche Komponenten zusammengetragen und für den Zauber als Katalysator oder Energiequelle gebraucht. Welche Komponenten im Detail für einen Zauber erforderlich sind lässt sich aus dem Rezept entnehmen. Die Zahl der Komponenten ist nach oben grundsätzlich unbeschränkt. Irgendwann kommt man einfach an die Grenzen des machbaren, und man sollte sich die Überlegung anstellen, ob es für den gleichen Effekt zu erzielen nicht ein alternatives Rezept gibt, mit weniger Komponenten. Im absoluten Minimum kommt man mit einer einzigen Komponente aus. Dies ist die Absicht selbst. Denn wie erwähnt sind auch Gedanken nur Formen von Energien, also brauche ich lediglich ein brillantes Rezept um diese Energieform in magische Strukturen umzuwandeln. Diese Form des Zauberns, besticht natürlich durch ihre ausgesprochene Schnelligkeit, vorausgesetzt das Ritual wird nicht zu aufwendig. Es liegt aber auch auf der Hand, dass die Energiedichten von Gedanken nicht ganz so gross sind, wie zum Beispiel die von purem Manna, was nach den Regeln der Energieerhaltung tendenziell nicht all zu grossartige Effekte hervorruft.

Unter zu Hilfenahme von Manna als zweite Komponente – Manna als einzige Komponente geht schlecht, weil der Zaubernde ja immer eine Absicht haben muss und diese selbst schon als Komponente gilt – ist man meistens gut beraten. Manna kommt vielerorts einfach so in der Luft in mehr oder weniger hoher Dichte vor, und man kann es in Glasflaschen oder anderen Gefässen problemlos konservieren. Manna ist eine rein magische Energiequelle und hat den angenehmen Nebeneffekt, dass die Rezepte, die Manna erfordern, verhältnismässig trivial und fehlertolerant daher kommen und somit gerade von den weniger erfahrenen Magiern zu bevorzugen sind. Manna als magische Energie sei hier nur als Beispiel genannt. Es gibt noch viele andere Energien mit ähnlichen Eigenschaften.

An dieser Stelle sei noch die Alraune als Komponente speziell erwähnt. Alraune hat die geniale Eigenschaft, dass sie als Ersatz für irgendeine Komponente verwendet werden kann. Braucht man für ein Rezept also dringend Vogelspinnenohren, hat aber keine zu Hand, so kann man stattdessen einfach Alraune nehmen und das Ritual kann durchgeführt werden. Man sollte aber nicht zu verschwenderisch sein mit Alraune, da sie äusserst selten und wertvoll ist. Abhängig vom Rezept wird eine Komponente ganz verbraucht, teilweise verbraucht oder bleibt unversehrt; nämlich dann, wenn sie nur als Katalysator dient. Ich weise deshalb darauf hin, weil verbrauchte materielle wie auch immaterielle Komponenten weg sind nach erfolgreicher Durchführung des Rituals. Ich halte es für sinnvoll über das Verbrauchsverhalten eines Rezeptes Notiz zu führen, wenn dieses im Rezept selbst nicht schon festgehalten ist.

## ***Phase 2, das Ritual***

In dieser Phase werden die Komponenten in magische Strukturen umgewandelt und auf das Medium, den Kanal hinauf geladen. Diese magischen Strukturen sind nicht irgendwelche zufälligen Muster, sondern die Instruktionen zum Verhalten im Kanal und die Baupläne und der Rohstoff für die Generierung am Ziel.

Der Verlauf des Rituals ist natürlich abhängig von den Vorgaben im Rezept. Ein Ritual kann genau ein Augenzwinkern lang dauern, oder aber es kann tagelange Tänze und Meditationszyklen erfordern. Manche Rituale können nur an bestimmten Orten durchgeführt werden, andere dafür nur an bestimmten Orten nicht. Rituale können Verse, Gesänge, Gedanken, Gestiken, Bewegungen oder aber einfach nur Ruhe erfordern. Je exakter ein Ritual dem Rezept nach durchgeführt wird, desto besser und fehlerfreier sind auch die erzeugten magischen Strukturen und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit auf Erfolg. Je länger ein Ritual dauert, desto aufwändiger und komplizierter mögen die magischen Strukturen und am Ziel der Effekt sein, aber desto höher wird das Risiko während dem Ritual gestört, oder unterbrochen zu werden. Sollte einem tatsächlich mal ein Ritual abgewürgt werden, dann kann man eigentlich nur auf einen guten Schutzengel hoffen. Im besten Fall passiert gar nichts. Unproblematisch ist es auch dann noch, wenn es einem nur die Komponenten vernichtet. Dümmer wird es dann, wenn einem gleich alles um die Ohren fliegt. Und in manchen Fällen können ganz unerwartete Dinge passieren mit drastischen Folgen. Ich möchte hier keine Beispiele nennen.

Manche Rezepte sind fehlertoleranter als andere, das wissen wir schon. Die Fehlertoleranz des Rituals hängt von allen andern Phasen gleichermassen ab. Hochwertige Komponenten, triviale magische Strukturen und ein simpler Effekt sind die Voraussetzungen für maximale Fehlertoleranz.

## ***Phase 3, der Fluss***

Nun ist die Absicht des Magiers in Magie übersetzt und wandert als Bündel durch den magischen Äther, den Kanal, das Medium, oder welchen Namen man auch immer für diese Ebene bevorzugt. Ab dieser Phase hat der Magier keinen Einfluss mehr auf das Geschehen und Gelingen seines Zaubers. Die magischen Strukturen folgen ihren Instruktionen, der Güte gemäss, im Medium zum Zielpunkt. Der Weg zum Ziel hängt im Wesentlichen von drei variablen Grössen ab: der Zeit, der Distanz und dem Ereignis. Kombinationen dieser Variablen ergeben Pfade aus Wanderung, Pausen und dem abwarten von Zeichen für die Weiterreise, vergleichbar einem Reiter mit Pferd, der über Kommandos sein Tier durch schwieriges sich ständig veränderndes Gelände manövriert. Der Fluss kann zwischen null und unendlich lang andauern.

Während sich ein Zauber im Fluss befindet, kann er von Magiern aufgespürt, geortet und je nach Fähigkeit sogar bis ins Detail analysiert werden. So besteht für einen dritten Magier zum Beispiel die Möglichkeit dem Effekt eines noch fliessenden Zaubers zuvor zu kommen und diesen mit einem Kontereffekt in seiner Wirkung zu verstärken, zu neutralisieren oder gar ab- oder umzulenken. Achtung, dies hat nichts mit Manipulieren zu tun und soll nicht mit manipulativer Magie verwechselt werden. Der Konternde kann nur auf den Effekt Einfluss nehmen – also in Phase fünf – aber nicht vorher, vorausgesetzt er ist – wie eigentlich alle Magier – wirklich nur der formulierbaren Magie mächtig.

Die Verwendung von Ereignissen ist insbesondere dann sehr nützlich, wenn man Zaubereien zwischenspeichern möchte, um sie später auf ein festgelegtes Zeichen an gewünschtem Ort und Zeitpunkt einzusetzen. So lassen sich zum Beispiel mehrere Feuerball-Zauber auf eine Rute laden, die einzeln auf die Aussprache des Wortes „Fuëgumbro!“ ohne jegliche weitere Anstrengung ausgelöst werden. Dies eröffnet natürlich auch die Möglichkeit solche „magische Gegenstände“ an Laien zum Gebrauch abzugeben, was gerade im Kampf häufig recht nützlich sein kann.

## ***Phase 4, die Generierung***

Der Zauber hat sein Ziel erreicht und soll nun seinen Effekt generieren. Phase vier ist die Umkehrung von Phase zwei, dem Ritual. Anhand der Baupläne in den magischen Strukturen generiert das Magiebündel aus sich selbst den Effekt. Ein analoges Beispiel, das diesen Vorgang darstellt, könnte ein Stück Holz sein, in dessen Oberfläche eine Anleitung eingeritzt ist, wie man Holz in Brand setzt. Der generierte Effekt ist das Feuer, wobei das Holz als Brennstoff für das Feuer verbraucht wird, und die Formel mit vernichtet wird.

Man darf bei der Generierungsphase nicht von der grundsätzlichen Aufwändigkeit her auf die erforderliche Zeitdauer schliessen. Die scheinbare Komplexität dieser Phase lässt vermuten, der zeitliche Aufwand wäre sehr gross und man müsse dies beim Ritual mit einberechnen. Dem ist aber nicht so. Phase vier dauert selten länger als ein Augenzwinkern. Messungen haben ergeben, dass der Effekt meist schneller generiert ist als das Licht an Zeit braucht, um den Effekt zur Beobachtung zu beleuchten. Vielmehr ist der zeitliche Ablauf der Generierung selbst ein Bestandteil des Bauplanes.

Bei der Generierung entsteht in vielen Fällen als Nebenprodukt so genannter magischer Müll, wie die Asche beim Feuer. Viel magischer Müll ist häufig ein Zeichen für mangelnde Konzentration beim Ritual. Wenig bis gar kein Müll zeugt von hoher Perfektion. Dieser Müll ist nicht zwingend störend. Er verflüchtigt sich und kann als magische Energie – zum Beispiel in Form von Manna – wiederverwertet werden. Damit sei auch gleich auf eine kleine Tücke des magischen Mülls hingewiesen: Dieser Müll kann aufgrund seiner magischen Daseinsform von jedem Magier mehr oder weniger problemlos als solchen geortet werden. Dies kann sich besonders in Feindgebiet als unpraktisch erweisen.

## ***Phase 5, der Effekt***

Was auch immer die Absicht des Zaubers war, jetzt ist es vollbracht. Wie gut der Zauber war zeigt sich nun an der Qualität des Effekts und des angefallenen magischen Mülls. Der Zauber ist nun abgeschlossen. Der Effekt bleibt solange erhalten bis er durch externe Einflüsse verändert oder vernichtet wird. Oh ja, auch ein magisch generierter Feuerball kann mit Wasser gelöscht werden! Solange der Effekt noch währt, kann dieser mit neuen Zaubern beeinflusst werden – siehe dazu auch den Abschnitt über Kontereffekte im Kapitel Phase 3. Der allfällige magische Müll ist alles was in magischer Form übrig bleibt. Der korrekt generierte Effekt hat nicht mehr zwangsläufig etwas mit Magie zu tun, ausser dies sei so vom Magier beabsichtigt gewesen. Ein Feuerball ist ein Feuerball aus Feuer und Flammen und besteht nicht aus „magischem Feuer“ oder was die Geschichtschreiber sonst so alles an phantastischen Erfindungen auf Lager haben. Soll der Effekt des Zaubers eine Flasche voller Manna sein, so ist dieser Effekt selbstverständlich magisch.

Ich denke ich kann es unterlassen, hier eine Liste möglicher Effekte aufzustellen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, höchstens der Fähigkeit des Magiers.

## ***Abschätzung des Schwierigkeitsgrads***

Um es gleich vorweg zu nehmen, den genauen Schwierigkeitsgrad eines Rezeptes zu bestimmen ist fast nur möglich durch ausprobieren. Es gibt aber ein paar Indizien in den Rezepten, die den Schwierigkeitsgrad ungefähr abschätzen lassen. Diese paar Merkmale haben sich vor allem für Lehrlinge als sehr hilfreich erwiesen. Aber auch gestandene Magier zeigen meist einen gesunden Respekt vor der Selbstüberforderung und bedienen sich dieser Faustregeln.

Der Schwierigkeitsgrad eines Zaubers ist von unzähligen vielen Faktoren abhängig und viele dieser vom Zauberden selbst. Kommt hinzu, dass die meisten Faktoren empirischer Natur sind und damit weder konstanten noch linearen Charakter aufweisen. Fängt man an ähnliche Faktoren zusammen zu fassen, so kristallisieren sich neben einem grossen Rest verschiedener Faktoren drei etwa gleich gewichtige Hauptfaktoren heraus, das Effektivolumen, die Rezepttoleranz und den Zeitaufwand für das Ritual. Als Kuchen dargestellt gewichten sich diese Faktoren etwa wie folgt:



Es sind absichtlich keine Prozentzahlen angegeben. Die Daten wurden über Jahre aufgrund unzähliger Schätzungen im Rahmen von Schülerbefragungen erhoben. Die Genauigkeit ist durch die mittlerweile immense Zahl an Proben erstaunlich hoch, was die praktische Verlässlichkeit und die grosse Akzeptanz auch beweist. Den grössten Anteil machen zwar immer noch die so genannten „anderen Faktoren“ aus, nämlich fast einen Drittel. Da aber die drei Hauptfaktoren recht genau bestimmt werden können liegt die Ungenauigkeit im Durchschnitt deutlich unter einem Drittel.

Unter Effektivolumen sind alle Faktoren zusammengefasst, die das Ausmass des Effektes dimensionieren. Darunter fallen Grössen wie Energiedichte, Materiefeldgradient, Ausdehnungsgrad, klimatische Bedingungen, Länge, Breite und Höhe der Effektzone und noch einige mehr. Reduziert auf das Volumen erhalten wir für diese Grössen einen recht genauen Index. Für die praktische Umsetzbarkeit und die bessere Anschaulichkeit wurde das Effektivolumen in die fünf Stufen Maus, Hund, Baum, Stadt und Land unterteilt. Eine feinere Unterteilung ist gar nicht notwendig. Die Stufenangaben entsprechen dem Objekt, welches – gemessen an seiner Ausdehnung – die Effektzone ungefähr füllt.

Der Faktor Zeitaufwand ist eine Zusammenfassung aller rituell orientierten Grössen. Dies sind unter anderem die Wahl der Gestik und der Artikulation, Zeitpunkt, Gestirnskonstellation, Rezeptdauer und als sehr wichtigen Faktor auch das Geschick des Magiers. Der Zeitaufwand ist häufig durch das Rezept schon nach oben oder nach unten begrenzt; manchmal sogar fix festgelegt. Auch für diesen Faktor wurden fünf Zeitstufen gewählt: weniger als drei Sekunden, drei bis zehn Sekunden, zehn bis dreissig Sekunden, dreissig bis neunzig Sekunden und über neunzig Sekunden.

Die Rezepttoleranz ist ein Indiz dafür, wie tolerant ein Rezept ist in Bezug auf dessen Sorgfältigkeit in der Umsetzung. Dieser Faktor ist aus vorwiegend rezeptorientierten Grössen zusammengefasst wie zum Beispiel der Art, der Güte und der Anzahl der Komponenten, der Anzahl Rezeptschritte und der erforderlichen Methoden und Ausführungen. Die Rezepttoleranz lässt sich aufgrund ihrer Komplexität leider nicht so einfach bestimmen wie die beiden anderen Faktoren. Entweder die Rezepttoleranz ist im Rezept angegeben, oder man muss sie durch ausprobieren selber herausfinden. Es empfiehlt sich auf jeden Fall gut Buch zu führen was die Erfahrungen diesbezüglich betreffen. Ebenso ist man gut beraten beim Ausprobieren zuerst von einer kritischen Rezepttoleranz aus zu gehen. Der Einheitlichkeit halber ist auch dieser Faktor in fünf Stufen unterteilt. Namentlich sind dies in aufsteigender Reihenfolge die Toleranzstufen trivial, tolerant, ernst, heikel und kritisch.

Die folgende Tabelle – wir nennen sie ERZ-Tabelle – fasst die drei Hauptfaktoren und deren Abstufung als Übersicht zusammen. Die letzte Spalte zeigt den Auswertungsindex der jeweiligen Stufe.

Effektvolumen E	Rezepttoleranz R	Zeitaufwand Z	Auswertungsindex X
Maus	trivial	>90s	<b>0</b>
Hund	tolerant	30s-90s	<b>1</b>
Baum	ernst	10s-30s	<b>2</b>
Stadt	heikel	3s-10s	<b>3</b>
Land	kritisch	<3s	<b>4</b>

Jetzt wollen wir ja nicht nur wissen, wie gross das Effektvolumen ist, sondern wir möchten wissen wie einfach der Zauber ist, den ich beabsichtige. Dazu bedienen wir uns der ERZ-Rechnung. Nichts einfacher als dies: wir bestimmen die Auswertungsindizes der drei Faktoren E, R und Z – also Effektvolumen, Rezepttoleranz und Zeitaufwand – indem wird die jeweilige Stufe bestimmen und den entsprechenden Auswertungsindex in der jeweiligen Zeile aus der letzten Spalte ablesen. Die drei ermittelten Auswertungsindizes addieren wir miteinander. Dies ergibt eine Summe zwischen null und zwölf. Wir nennen diese Summe den ERZ-Wert. Dieser gibt direkt den Schwierigkeitsgrad des Zaubers wieder. ERZ-Werte von null bis vier gelten als leicht, fünf bis acht sind schon erheblich und ERZ-Werte grösser als acht gelten als schwierig.

Wem dies zuviel Kopfarbeit ist, der kann das ERZ-Diagramm zu Hilfe nehmen um den ERZ-Wert und den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen. Dazu zeichnen wir folgendes Gerüst:

leicht			erheblich			schwer		

Nun füllen wir die Felder von links nach rechts mit so vielen E's, R's und Z's an der Zahl auf wie der jeweilige Faktor als Auswertungsindex ausgibt. Der effektive Schwierigkeitsgrad des Zaubers ist derjenige, der über dem am weitesten rechts ausgefüllten Feld steht. Alles klar? Machen wir dazu gleich ein Beispiel: Ich habe ein Rezept namens „Stabilus“, dessen Zauber Objekte in instabiler Lage stabilisieren kann – damit kann man zum Beispiel Plakate ohne Klebstoff an eine Wand anbringen. Das Effektvolumen ist bei einem Plakat etwa „Hund“, vom Rezept wissen wir einfach, dass dessen Toleranz etwa bei „ernst“ steht und da wir nicht unter Zeitdruck stehen, nehmen wir uns zwischen zehn und dreissig Sekunden Zeit. Für E ergibt dies den Auswertungsindex ,1' und für R und Z erhalten wir ,2' aus der ERZ-Tabelle. Nun füllen wir das ERZ-Diagramm aus, ...

leicht			erheblich			schwer		
E	R	R	Z	Z				

...und wir sehen, dass der Zauber bereits den Schwierigkeitsgrad erheblich bekommt. Das ist etwa der Schwierigkeitsgrad, den die meisten Magier maximal etwa anstreben, wenn sie die Vorbereitungen für einen Zauber treffen. Für einen Lehrling ist dieser Zauber ohne Aufsicht sicher zu riskant.

## Schulen

Magieschulen unterscheiden sich von anderen, normalen Schulen eigentlich nicht. Eine Schule ist eine Institution, die sich zum Ziel gesetzt hat ihre Lehren und ihr Wissen gegen eine Leistung an Dritte weiterzugeben. Gehört man zu der Gruppe, welche die Lehren

konsumiert, so ist man ein Schüler, gehört man zu der Gruppe, welche die Lehren gegen Leistung – in den meisten Fällen Geld – weitergibt, so ist man ein Meister, und ist man der Führer der Schule und bestimmt darüber, welche Lehren an der Schule gelehrt werden, so wird man Professor genannt.

Die Bezeichnungen Schüler, Meister und Professor können natürlich von Schule zu Schule anders benannt sein. Manche Schulen unterteilen die Stufen zusätzlich in Unterstufen. So zum Beispiel die, Éséris Mitowtis Magieschule, wo die Schüler nach einzelnen Prüfungen eine Unterstufe aufsteigen können und damit einen neuen Titel bekommen. Die praktische Unterteilung in Schüler, Lehrkräfte und Schulführung besteht in irgendeiner Form immer, auch da, wo Meister und Professor von ein und derselben Person besetzt sind, was in ganz kleinen Schulen häufig vorkommt.

Die Schulführung bestimmt – meistens wahrscheinlich bei deren Gründung – welche Lehren und Inhalte gelehrt werden. Eine Schule zeichnet sich insbesondere durch ihren Lehrinhalt und dessen Qualität aus. Oft wird eine Lehre nur an einem einzigen Ort unterrichtet. Es gibt aber auch Schulen und Lehren, die an verschiedenen Orten unterrichtet werden. Hier gibt es eigentlich keine Regel.

Auch über die Eintrittsbedingungen von Magieschulen gibt es so gut wie keine allgemeinen Regelungen. Manche Schulen wollen nur Schüler aus bestimmten Bevölkerungsschichten, bestimmter Herkunft oder bestimmter Eintrittsleistung zulassen. Andere Schulen regeln die Eintrittsbedingung über die Schulgebühr, wie das zum Beispiel die Éséris Mitowtis Magieschule zu tun pflegt. Das Beispiel der Éséris Mitowtis Magieschule wollen wir im Folgenden etwas genauer ausleuchten.

### **Éséris Mitowtis Magieschule**

Die Éséris Mitowtis Magieschule wurde vor gut 500 Jahren mitten in den Wäldern von Uda auf dem Berg Marékeš errichtet. Der Berg auf dem die Schule steht ist eigentlich nur ein Hügel von gut 150 Metern Höhe, da es aber in der Sprache Udetisch keine Unterscheidung gibt zwischen Berg und Hügel, ist der Marékeš ein Berg. Damals befand sich auf dem Berg ein Feuerturm. Der damalige Feuerwächter und Besitzer des Turms machte sich aus Langeweile die Magie zur Nebenbeschäftigung. Der Name des damaligen Feuerwächters war Julius Šandor Mitowtis möm Marékeš. Mitowtis hatte sich zu seiner Lebenszeit ein erstaunliches Wissen angehäuft. Er hat über all seine Experimente minutiös genau Tagebuch geführt und daraus dann einige Lehrbücher geschrieben. Als Nebenerwerb fing er an seine Lehren in seinem Turm an interessierte und Zahlungsbereite Schüler weiterzugeben. Der Grundstein der Magieschule war gelegt. Mitowtis hielt nie etwas von grossem Reichtum und Ruhm. So machte er sich auch nie Gedanken über Expansion oder Schüleranwerbung. Seine Interessen galten einzig und allein der Forschung und der persönlichen Weitergabe seines Wissens.

Auf den Tod Mitowtis' schien die kleine private Magieschule vor einem abrupten Ende. Ein neuer Feuerwächter hätte ernannt werden sollen der zum neuen Turmbewohner geworden wäre, und der hätte vermutlich keine magischen Experimente, Schulunterricht und dergleichen in seinem Turm akzeptiert, hätte Mitowtis in seinem Testament nicht sein ganzes Hab und Gut seinen ehemaligen Schülern vermacht. Als seine Schüler davon erfuhren, waren sie mehr denn erstaunt. Was brachte ihn wohl dazu? Noch mehr erstaunt waren sie über das viele Geld das Mitowtis über die Jahre angehäuft hatte. Klar, er gönnte sich nichts ausser der Forschung.

Die ehemaligen Schüler waren sich einig. Sie kauften den Turm mit der Verpflichtung einen eigenen Feuerwächter zu stellen. Das Geld reichte sogar dazu aus, den Turm noch weiter auszubauen, Labors einzurichten und eine echte Magieschule zu gründen.

Seither wird die Schule zu Ehren des ersten Meisters und Erschaffer der Lehren unter dem Namen Éséris Mitowtis geführt. Die Éséris Mitowtis Magieschule ist heute nach der

klassischen Schulorganisation aufgebaut. Die Schule zählt heute neben einem Dreiköpfigen Führungsstab ganze zwölf Meister und derzeit über dreihundert Schüler. Die Schulgebühren betragen ein Silberstück pro Tag. Aufgenommen wird jeder der die Aufnahmeprüfung besteht. Sind keine Lehrplätze frei, so werden die neuen Schüler auf eine Warteliste gesetzt. Die heutigen Lehren halten sich noch immer streng an die damaligen Lehren von Mitowtis. Im Zentrum der Lehren stehen zunächst die geistige Sinneskonzentration und die Telepathie. Weitere wichtige Komponenten seiner Lehren sind die Materiebeeinflussenden Zauber wie Lenkung, Telekinese, Antigravitation, Levitation und andere. In den 500 Jahren ihres Bestehens hat die Schule natürlich auch Lehren anderer Schulen adoptiert, sodass die Éseris Mitowtis Magieschule heute nebst ihren grossen Forschungserrungenenschaften zu den besten Grundschulen für Magie überhaupt zählt. Die folgende Tabelle listet die Schulstufenhierarchie mit ihren Bezeichnungen und Bedeutungen in aufsteigender Richtung auf.

<b>Titel</b>	<b>Phonetik</b>	<b>Schulstufe</b>	<b>Voraussetzung</b>	<b>Fähigkeitsstufe</b>
Šër	<i>Schör</i>	Schüler	Aufnahmeprüfung	Lehrling
Éšër	<i>Eeschör</i>	Schüler	1. Prüfung	Lehrling
Muéšër	<i>Mueeschör</i>	Schüler	2. Prüfung	Lehrling
Sër	<i>Seer</i>	Alumnus	3. Prüfung	Lehrling
Sëris	<i>Seeris</i>	Lehrer	Anwerbung und Meisterprüfung	Meister
Ésëris	<i>Eeseeris</i>	Professor	Mehrheitswahl	Meister

### **Šër**

Neu eingetretene Schüler, welche die Aufnahmeprüfung bestanden haben, dürfen den Titel Šër vor ihrem Namen tragen. Die Aufnahmeprüfung ist verhältnismässig leicht, sodass sie jeder bestehen kann, der ein bisschen Grütze im Hirn hat. Die Aufnahmeprüfung verschafft dem Schüler die Erlaubnis, am Unterricht teilzunehmen. Ein Schüler kann jederzeit den Unterricht unterbrechen und wieder neu aufnehmen, wenn er die Aufnahmeprüfung einmal bestanden hat. Die Schulgebühr von einem Silberling pro Tag bezahlt er nur, wenn er auch den Unterricht besucht.

### **Éšër**

Die Schüler, welche die erste Prüfung bestanden haben dürfen den Titel Éšër vor ihrem Namen tragen. Die Prüfung besteht daraus acht vorgegebene Zauber, ohne zu Hilfenahme schriftliche Unterlagen, nacheinander rezeptgetreu und fehlerfrei zu bewältigen. Diese Prüfung kann jeweils ein Mal im Jahr absolviert werden. Wenn sich der Schüler dies zumutet, dann kann er die Prüfung auch ohne vorherigen Unterricht ablegen. Bei nicht Bestehen kann er die Prüfung ein Jahr später wiederholen. Die Prüfungsgebühren sind alle einheitlich und betragen je hundertfünfzig Silbestücke. Diese müssen vor Prüfungsbeginn eingezahlt werden. Besteht ein Schüler die Prüfung nicht, so bezahlt er selbstverständlich die Prüfungsgebühr für die nächste Abnahme erneut.

### **Muéšër**

Die Schüler, welche die zweite Prüfung bestanden haben dürfen den Titel Muéšër vor ihrem Namen tragen. Der Ablauf der zweiten Prüfung ist derselbe wie der bei der ersten Prüfung, nur dass die Prüfungsaufgaben der zweiten Prüfung erheblich schwieriger sind als die der ersten. Auch diese Prüfung kann jeweils ein Mal im Jahr absolviert werden und auch dies

ohne vorher den Unterricht besucht haben zu müssen. Bei nicht Bestehen kann auch der Éšër die Prüfung ein Jahr später gegen erneute Bezahlung der Prüfungsgebühr wiederholen.

## **Sér**

Die 3. Prüfung ist die Abschlussprüfung. Diese Prüfung kann jederzeit vom Muéšër beantragt werden. Findet er einen Sérís, der ihm die Prüfung abnehmen will, so stellt ihm der Sérís eine einzige Aufgabe. Diese muss er in Form einer Arbeit mit theoretischem und experimentellem Teil ablegen. Der experimentelle Teil beinhaltet eine detaillierte Rezeptausarbeitung und mindestens eine Demonstration. Der Arbeitsaufwand für die dritte Prüfung dauert meistens ein Jahr oder länger. Ein Zeitlimit gibt es keines. Besteht der Muéšër die Prüfung, so wird ihm zum Ende des Schuljahres in einer feierlichen Zeremonie den Titel „Sér der Éseris Mitowtis Magieschule“ verliehen. Wird der Muéšër der Aufgabe nicht mächtig, so kann er bei seinem Sérís gegen eine umfangreiche Erklärung eine neue Aufgabe beantragen. Der Sérís kann einwilligen oder ablehnen, je nach Beurteilung der Erklärung. Lehnt der Sérís ab, so bleibt dem Muéšër als einzige Möglichkeit die Suche nach einem andern Sérís, welcher ihm dann eine neue Aufgabe stellt.

Ein Sér kann als freier Magier an der Éseris Mitowtis Magieschule in den Forschungslabors weiterarbeiten, wenn er dies wünscht. Kost, Logis und Infrastruktur werden von der Schule finanziert, die Arbeit an sich ist jedoch unentgeltlich. Die freien Magier operieren weitgehend autonom. Die einzige Bedingung besteht darin, dass sie von der Schulleitung gegen einen fixen Sold von 3 Silberstücken pro Tag zu deren Verfügung verpflichtet werden können.

## **Sérís**

Die Sérís sind die Lehrer der Schule. Ein Sér, der sich durch besonders gute Leistungen auszeichnet – sei es durch seine dritte Prüfung oder durch seine Arbeiten als freier Magier – hat die Chance, dass er von der Schulleitung als Meister angeworben wird. Besteht er die Meisterprüfung, wird ihm der Titel Sérís verliehen, was ihn offiziell zum Lehrer macht. Die Meisterprüfung ist eine rein symbolische Prüfung. Sie ist für jeden Sér der Éseris Mitowtis Magieschule problemlos zu bestehen und weitgehend eine Repetition der Éšër-Prüfung und der Muéšër-Prüfung mit einigen didaktisch orientierten Zusatzaufgaben.

Selten werden auch Sérís-Titel an Magier fremder Schulen verliehen, wenn sich diese durch besondere Leistung auszeichnen; insbesondere wenn selbige der Schule von grossem Nutzen sein sollen.

## **Ésérís**

Die Ésérís bilden die Schulleitung bestehend aus drei ehemaligen Sérís. Die drei Ésérís werden durch die Sérís auf Lebzeiten gewählt. Die Ésérís haben die uneingeschränkte Gewalt über die Schule, sofern sie ihre Entscheide unter Einstimmigkeit gefällt haben.

Ist ein Ésérís aus gesundheitlichen, persönlichen oder anderen Gründen nicht mehr in der Lage sein Amt ordentlich auszuführen, so kann und muss er von seinem Amt zurücktreten. Den Titel behält er. Der Zurücktretende persönlich verleiht seinem durch die Sérís gewählten Nachfolger den Titel und übergibt ihm das Amt. Zur Wahl kann sich jeder Sérís selber aufstellen. Scheidet ein Ésérís unverhofft dahin, muss noch vor dessen Beisetzung ein neuer Ésérís gewählt werden, denn dieser bekommt während der Beisetzung den Titel von seinem Vorgänger symbolisch verliehen.

Die Schulleitung der Éseris Mitowtis Magieschule pflegt unter anderem einen engen Kontakt zur Hondurius Nebbel Illusionistenschule in Gelpara und zur Maja kjem Moja Musjej Magieschule in Kju-Lemmet.

## **Anwendungsbeispiele**

*...in Bearbeitung*