

# Das Prolegomenon

Magiebuch Selbion Heer Edition

## Vorwort des Armeekommandos Selbion

Willkommen in der selbiatischen Armee. Die Sicherheit deiner Kameraden und deiner Selbst sind oberstes Gebot. Gehorche zuerst deinem Kommandeur, dann deinen Magischen Ausbildern. Gehorsam und Disziplin sind genauso wichtig wie Selbstständiges Denken und Eigeninitiative.

Du verpflichtest dich zur Rechtschaffenheit und zur Verteidigung Selbions.

Ermächtigt von Kriegsgraf Wulwric, Baron von Ehernwill.

In Auftrag gegeben von Großmeister Johnathus Serelius von Hellenkling, Oberster der magischen Ausbildungsleitung der Armee Selbions

Gezeichnet, Schreiberling Henrik Flinkgriffel

## Das Prolegomenon

Das Prolegomenon entstand aus den verbleibenden Überresten der magischen Ausbildung in der Greifen-Akademie. Durch den Krieg wurden viele Magier verschlissen und vernichtet, ebenso wie die berühmte Greifenakademie, die die Ausbildung aller Magier Selbions übernahm. Da der Aufbau einer neuen Akademie noch weiter Zeit in Anspruch nimmt und Selbion Magier braucht die den Feind bekämpfen und Selbion verteidigen, übernimmt das Heer Selbions die Ausbildung der Magiebegabten.

Das Prolegomenon enthält Aufzeichnungen aus den ehemaligen Lehrbüchern der Greifenakademie sowie Aufzeichnungen, Theorien und Wissen von Zauberern und anderen Magiebegabten aus Selbion und auch anderen Ländern. Es wird nach und nach ergänzt und vervollständigt, so dass dies vorliegende Exemplar ein Auszug aus dem vorliegenden und geprüften Magie-Wissen des Jahres 7 nach Myrias Fall darstellt.

## Haus des Greifen und Ausbildung

Herzlich Willkommen in der Magie-Ausbildung. Du bist Magier und mit großer Macht kommt große Verantwortung, darum lerne und lebe streng nach den Vorsätzen

der Greifen. Folge den Regeln der magischen Akademie und des Haus des Greifen. Und wisse stets: „dunkle Magie“ und Kollaboration mit dem Feind wird in Selbion mit dem Tode bestraft.

Das Haus des Greifen hat sich auf die Verwendung und Entwicklung hermetischer Magie spezialisiert. Jeder Lehrling erhält eine verpflichtende Grundausbildung auf diesem Gebiet.

Nach der abgeschlossenen Grundausbildung dürfen sich die Magier als Selbiaten bezeichnen. Diese Stufe wird in anderen Ländern oftmals mit Adepten verglichen. Die weitere Ausbildung muss allerdings durch einen Meister erfolgen dem sich ein Selbiat als Schüler andingt. Wollen die Lehrlinge danach andere Magierichtungen (Schamanen, Elfen, Druiden, ...) erlernen, müssen Sie sich auch hier einen Meister im jeweiligen Gebiet der Magie suchen und von ihm als Schüler angenommen werden.

Das Haus des Greifen ist durch ein Schriftstück des neuen Meisters an den Leiter des vom Lehrling besuchten Ausbildungslager darüber zu informieren.

Die Selbiaten werden dazu aufgefordert in regelmäßigen Abständen von max. 1 Jahr das Ausbildungslager über ihren Verbleib und ihre Fortschritte zu unterrichten.

Weiterhin ist es Aufgabe eines selbiatischen Magiers sich auf Einsätzen möglichst viel Wissen über Magie anzueignen und mit anderen Magiebegabten auszutauschen.

## **Regeln des Haus des Greifen**

EHRE DAS LEBEN

SEI WAHRHAFT

STÄRKE DEINEN WILLEN

STREBE NACH GÜTE UND GERECHTIGKEIT

VEREINE GEHORSAM UND INITIATIVE

## **Magietheorie**

### **Die Elemente der Welt und der Platz des Magiers in diesem System**

9 Elemente sind es, doch sind nur 6 uns davon bekannt. Die verbliebenen Magier gehen davon aus dass die unbekanntes 3 Elemente verbotene Elemente, auch genannt Anti-Elemente sind .

Die bekannten 6 Elemente sind Feuer, Wasser, Erde, Luft, Magie, Funke/Sein.  
Und bereits hier teilen sich die Meinungen.

So werden in der einen Theorie die 6 Gundelemente: Luft, Feuer, Wasser, Erde, die Magie, der Funke/Sein, und weiterhin die 3 unbekanntenen Elemente.

Die andere Theorie geht von einer Unterteilung von 3 mal 3 Elementen aus. Die materiellen Elemente (Feuer, Wasser, Erde), die nicht fassbaren Elemente (Luft, Magie, Funke/Sein), und die 3 unbekanntenen Elemente.

Da zu den unbekanntenen Elementen die Aufzeichnungen in allen vorhandenen Büchern mutwillig entfernt wurden, gehen wir davon aus dass sie dem Feind in die Hände fielen, der sie sich zunutze macht. Oder dass sie von so großer Bedrohung sind dass das Wissen vernichtet wurde um diese Elemente der Nutzung durch Magier unzugänglich zu machen.

Gleich welche Anschauung man den Vorzug gibt, so ist die Magie allgegenwärtig. Der Funke/das Sein ist aufzuteilen in Wille, Bewusstsein und Seele. Der Wille ist das Werkzeug des Magiers die Elemente nach seinem Willen zu beeinflussen.

Die magische Arbeit mit Lebewesen untergliedert sich in eine Hierarchie nach der Willenskraft, d.h. Pflanzen und Tiere sind leichter zu beeinflussen als Menschen. Wiederum sind Menschen leichter magisch zu beeinflussen als magische Wesen, Elfen oder gar göttliche Wesenheiten.

## **Wirkungsmöglichkeiten der Magie**

Die Wirkungsweise magischer Beeinflussung auf das Seins kann folgende Richtungen haben:

Erschaffen / Zerstören

Bewegen / Fixieren

Wahrnehmen / Verschleiern

Damit lassen sich alle magischen Effekte kategorisieren.

Einflussnahme auf den Fluss der Zeit sind verboten bzw. nicht möglich, weil hierbei der Wille des Magiers den Geist und das Schicksal der ganzen Welt ändern müsste.

## **Anwendung der Magie**

### **Wille**

Der Wille des Magiers dient als Werkzeug um Zauber zu wirken.

Hierfür muss der Magieschüler lernen seinen Willen zu fokussieren und nicht durch innere oder äußere Umstände beeinflussen zu lassen.

Dafür sind Konzentrationsübungen notwendig, die regelmäßig ausgeübt werden müssen damit der Wille stärker wird und stark bleibt. Beim Weglassen oder

Vergessen der Übungen fällt der Wille zurück in seine ursprüngliche ursprüngliche Verfassung, wie ein Muskel der nicht trainiert wird.

Für das Wirken von Zaubern in widriger Umgebung sind diese Zentrierungs- und Konzentrationsübungen extrem wichtig.

## **Zaubersprüche**

### Grundlagen

Ein wirksamer Zauberspruch braucht 3 Bestandteile: Spruch, Komponente, Geste.

Als Lehrling werden zuerst einige allgemeine Sprüche gelernt, die so auf ihre Tauglichkeit bereits getestet sind und sich bewährt haben.

Jeder Magier wird auf dieser Basis seine eigenen Sprüche entwickeln, die den Bedürfnissen seines individuellen Willens entsprechen.

Es ist beim Erlernen und Üben von Zaubern wichtig dass immer nur 2 von 3 Bestandteilen zusammengeführt werden, da hier keine Wirkung erfolgt.

Nur unter Beisein und dem magischen Schutz eines Lehrers dürfen alle 3 Bestandteile zusammengebracht werden, da durch den magischen Schutz magische Fehler von Außenstehenden ferngehalten werden und fehlerhafte Wirkung für den Magier gemildert werden oder verpuffen.

Zu magischen Fehlern kommt es wenn einer der drei Bestandteile mangelhaft oder unzureichend ist, d.h. kaputte Komponente, unterbrochene oder falsche Geste, Versprecher oder falsche Zusammensetzung des Spruches. Die Wirkungen dieser Fehler sind nicht vorhersagbar, und führen bestenfalls, z.B. bei einem Energieball zu einem unsanften Rückstoß für den Wirkenden. Sollten Außenstehende oder das Eigentum von anderen beschädigt werden, so ist der jeweilige Verursacher für Wiedergutmachung verantwortlich.

### Parameter eines Zaubers

Wie stark, komplex und umfangreich das Wirken eines Zaubers sein muss, ist abhängig von 3 Parametern eines Zaubers.

Distanz: Berührung – Treffer mit Wurfkomponente – Sicht – Ohne Sicht

Dauer des Effekts: Sofort - kurze Zeit – Aufrechterhalten – ½ Tag – Permanent

Stärke: 1 Körperteil – 1 Person - < 5 Personen bzw. Kreis 3m Durchmesser - > 5 Pers. bzw. Fläche

Je effektiver der Zauber in allen Parametern sein soll, desto mehr Willen und Energie wird er kosten. Sollen alle drei Parameter maximiert werden, so sind hierfür stets die vorhandenen Magiepunkte des Magier zu beachten und es wird ein SEHR großes Ritual sein.

### Energiehaushalt eines Magiers

Ein Magier hat grundsätzlich 6 Magiepunkte pro Stunde zur Verfügung, die er beliebig auf die Parameter (Dauer, Distanz, Stärke) aufteilen kann.

Ein Lehrlingszauber der Kategorie 1 oder aus dem 1. Lehrjahr (Licht, Feuer, Blutung stillen, Untote spüren, Magie spüren) verbraucht nur 2 Einheiten. Alle weiteren Zauber verbrauchen min. 3 Einheiten.

Es ist dem Magier nicht möglich Magiepunkte über mehrere Stunden zu sammeln. Kein Magier kann mehr als sechs Magiepunkte auf einmal in sich speichern.

Ist sein Energievorrat leer, kann der Magier nicht mehr zaubern bis sich seine Punkte erneuert haben. Durch Meditation oder Schlaf mit der Dauer eines Rauchwerkes erholt sich die Energie bereits nach einer halben Stunde

Mehr Zauberenergie können Lehrlinge ab der 2. Stufe oder 2. Lehrjahre speichern so dass nicht verbrauchte Energiepunkte „aufbewahrt“ werden können.

Um Energie speichern zu können ist ein Zauberspeicher notwendig. Ein solcher Speicher wird als Prüfung zu Beginn des 2.LJ angefertigt. Nach bestandener Abnahme kann der Lehrling der 2. Stufe nun auch Energie von einer weiteren Stunde speichern, d.h. bis über höchstens 12 Energiepunkte auf einmal verfügen.

Verbrauchte Energie regeneriert sich im Umfang von 6 Punkten wieder nach einem Stundenschlag oder wird durch Meditation bereits nach einer halben Stunde wieder erlangt.

### Prüfung der Sprüche

Alle Zauber müssen von einem Lehrmeister oder Lehrern der Akademie oder des Haus des Greifen geprüft, abgenommen und bewilligt werden.

Zum Zeitpunkt der Prüfung müssen alle 3 Bestandteile eines Spruches wirkungsvoll zusammengebracht werden. Sollte sich keine Wirkung zeigen, ist die jeweilige Spruch-Prüfung nicht bestanden und muss wiederholt werden.

Erst nach bestandener Spruch-Abnahme durch den jeweiligen Lehrmeister dürfen alle drei Bestandteile durch den Magier allein verwendet werden.

Nach abgeschlossener Grundausbildung erhält der Magieschüler ein Patent.

In Selbion ist es nur Magiern mit vorliegendem Patent erlaubt Zauber zu wirken.

---

Prolegomenon 1. Aufzeichnung Ende, Jahr 7 n.M.F.

Weitere Ergänzungen folgen alsbald nächste Stücke aus der Bibliothek der Greifenakademie aufgefunden werden.

---