

# Der Dualismus

## Grundprinzip von Elementarsystemen & Magietheorien

### **Autor:**

Meas Wolfstatze aka Degordarak Wildvogel dal Randjasiz, der mit dem Tuch und der Schneelocke, Magus, Navigator und Poet des Wildvogel-Clans zur See und zur Luft, Magister extraordinarius der Schule des direkten Weges zu Gerasim, Träger des Rohalsmals, Querulant und Weißer Wolf

*Creative Commons BY-NC-ND*  
*<http://tintenwolf.mrkeks.net/satex/>*

### **An Bord der Bahalyr**

**5. Rahja 1046 BF / 6. Tengu 10.016 d.AS.**  
**(04.06.2022)**

# Inhalt

Vorbemerkung zu einem Sachtext in einem Fantasy-Multiversum.....	1
1 Einleitung.....	1
2 Verschiedene Elementarsysteme und Magietheorien im Überblick.....	3
2.1 Duale Gegensätze im Elementarsystem mit den vier Grundelementen.....	3
2.2 Theorie der sechs Elemente.....	3
2.3 Verschiedene Theorien um acht Spielarten der Magie bzw. Elemente.....	3
2.3.1 Theorie der acht Winde der Magie.....	4
2.3.2 Modell von Magie & Elementen auf Urak.....	5
2.3.3 Systeme mit acht Elementen.....	5
2.4 Theorie der zehn Elemente.....	6
2.5 Die Kosmologie des Großen Rades.....	7
2.6 Die zwei Achsen der Wege der Magie.....	9
3 Verschiedene Dualismen in ihrem Wirken.....	10
3.1 Der Dualismus von Ordnung und Chaos.....	10
3.2 Der Dualismus von Gut und Böse.....	10
3.3 Der Dualismus von Yin und Yang, Schatten und Licht.....	11
3.4 Widersprüche unter den vier/sechs Materiellen Elementen.....	11
3.5 Weitere Dualismen.....	11
4 Dualismen als System dialektisch wirkender Gegensätze.....	12
5 Konklusion.....	13
Danksagung.....	II
Literatur.....	III

# Vorbemerkung zu einem Sachtext in einem Fantasy-Multiversum

Degordarak Wildvogel dal Randjasiz, den ich als Spielercharakter (kurz: SC) beim Live Action Role Playing (kurz: LARP) bespiele, ist Meister der Magie. Das bedeutet natürlich nicht, dass ich an die Existenz von Magie glauben würde, aber in jener gespielten Welt, in welcher er lebt, ist Magie ebenso real wie die extrem idealistische Einteilung der Welt in Kategorien wie Ordnung und Chaos oder Gut und Böse. Für ihn sind Götter vollkommen real. Die Magie, die er einsetzt wird im Rahmen des Rollenspiels durch theatralische Gestik, Mimik & Intonation sowie Effekte durch z.B. LED-Lichter dargestellt. Dämonen oder Elementarwesen werden durch andere Spieler\*innen ohne eigenen Rollenspielcharakter (sogenannte Nicht-Spieler-Charaktere oder kurz NSC's) gespielt. Es ist also alles nur Theater. Nun macht es den LARP-Begeisterten Spaß, ihre Fantasy-Welt, dessen Kosmos, Multiversum etc. immer weiter auszugestalten. Wenn man einen Meistermagier spielt, ist das Schreiben eines Textes über die Magietheorie der Spielwelt eine Möglichkeit, solche Hintergründe zur Welt zu erweitern. Dies ist es, was der vorliegende Text tun soll. Er entstand dabei auf Anregung eines anderen Spielers bzw. dessen LARP-Charakters Gnaeus Tiberius Earet Garin Aordar für dessen Sammelband »Cogitationes ad artibus magicae. Band 1. Aordar's gesammelte Werke zur Magiewissenschaft«. Da mir dialektisches Arbeiten im Rahmen wissenschaftlicher Abhandlungen wichtig ist, beschloss ich, auch meinen Charakter einen dialektischen Ansatz wählen zu lassen. Auch die Grundsätze Idealismus und Materialismus sind immer wiederkehrende Motive der Arbeit, auch wenn Degordarak sie monistisch im Zusammenspiel begreift, während ich eine materialistische Sicht auf die reale Welt habe. Am Ende ist dieser Text jedenfalls nur InTime (kurz: IT) – also innerhalb der beim LARP bespielten Welt – ein Sachtext. OutTime (kurz: OT) – in unserer real existenten Welt – dagegen liegt mit diesem »Fantasy-Sachtext« eine Abhandlung vor, die all jenen gefallen mag, welche Fantasytexte und vor allem Hintergründe zu Spielwelten begeistern.

## 1 Einleitung

In der Rubrik des Salamander des Aventurischen Boten Nr. 208 wurde im Jahre 1046 BF (10.015 d.AS.) über aktuelle Forschungen des Magierkollegs zu Honingen unter der Leitung von Ephraim O. Ilmenblick berichtet. Dort werden derzeit Zauber gleichen Effekts aus verschiedenen magischen Traditionen auf gemeinsame Ursachen beim Auslösen der mystisch-arkanen Komponente einer Thesis untersucht, wobei es egal sein soll, ob es sich um Spruchmagie, Elfenlieder, Hexenzauber, Zaubertänze oder eine gänzlich andere Tradition der Magie handelt. Dem liegt der durch meine Magisterprüfung implizierte und als Skript von Gerasim nach Honingen gelangte Gedanke zugrunde, dass die verschiedenen Theorien zur Natur der Magie, welche den verschiedenen Traditionen zugrunde liegen, ebenso wie die mit ihnen assoziierten Elementarsysteme auf einem dialektischen Grundprinzip der Widersprüche beruhen, welches sie gegenseitig vergleichbar macht. Die Kernthese meines Vortrages damals sagte aus, dass Elementarsysteme und Magietheorien auf einer Verknüpfung dualer Grundgegensätze basieren, durch die sich diese mehr oder minder stark ausdifferenzieren lassen. Die der Magie und den Beziehungen der Elemente inhärenten Widersprüche sind somit das Grundprinzip, welches der Existenz verschiedener Strömungen und Traditionen der Magie sowie der Elementaristik zugrunde liegt. Verschiedene Elementarsysteme und Magietheorien lassen sich somit durch eine übergeordnete dualismusbasierte Theorie

beschreiben, die weltenunabhängig Gültigkeit besitzt. Die vorliegende Arbeit, welche ich unter dem selben Titel verfasste, den auch schon mein Vortrag zur Erlangung der Meisterwürde an der Schule des direkten Weges zu Gerasim am 5. Rahja 1045 BF (6. Tengu 10.015 d.AS.) vor nun genau einem Jahr trug, ist eine von Meister Earet Aordar angestoßene Ausarbeitung des damaligen Skripts, welche ich um neuere Erkenntnisse zur Kosmologie des Großen Rades und zu einer achsenbasierten Kategorisierung der verschiedenen Wege beziehungsweise Traditionen der Magie ergänzte.

Von zentraler Bedeutung für diesen Text sind drei Begriffe, die zum Verständnis für den Laien in dieser Thematik zunächst geklärt werden sollen.

### **Dualismus**

Dualistische Theorien und Systeme sind solche, die durch den Gegensatz von zwei einander gegenüberstehenden Prinzipien geprägt sind. Sie sind somit durch dialektische Widersprüche geprägt, die ihre Funktion bedingen. Beispielhafte duale Grundgegensätze in Elementarsystemen und Magietheorien sind Yin & Yang, Ordnung & Chaos, Schöpfung & Zerstörung, Materiell & Immateriell, Nayrakis (Form) & Sikaryan (Materie) sowie Gut (Altruistisch) & Böse (Egoistisch) oder eben die Elementarwidersprüche.

### **Elementarsystem**

Elementarsysteme stellen im Versuch des Begreifens unseres Kosmos eine theoretische, modellhafte Systematisierung – also Ein- bzw. Anordnung – von Elementen dar. Diese wiederum sind die grundlegendsten Teile, aus deren Zusammenspiel alle höhere Strukturen des Kosmos bestehen. Elemente dienen dabei durch ihr zumeist materielles oder aber zumindest immaterielles aber energetisches Wesen dem Sein als physische Grundlage. Ohne sie gäbe es keine für uns erfahrbaren Welten. Der Kosmos wäre quasi leer, da sie seine elementarste Grundlage sind. Die bekanntesten Elemente sind Feuer, Wasser, Erde und Luft, welche auch tatsächlich materiell wahrnehmbar sind. Doch teilweise werden sie in einzelne Aspekte unterteilt, wenn beispielsweise das Element Erde in Erz und Humus getrennt betrachtet wird. Auch eventuelle immaterielle Elemente werden als solche gewertet, weil sie für das Gefüge des Seins strukturgebend und eben elementar sind. Wenn die Zeit zum Beispiel als Element gewertet wird, dann geschieht dies auch, weil wir uns unseren Kosmos ohne diese nicht vorstellen können.

### **Magietheorien**

Magietheorien sind zumeist wissenschaftliche Erkenntnisse begründeter Aussagen über das Zusammenspiel der Astralenergie mit den verschiedenen (weiteren) Elementen. Am stärksten ist der Versuch einer Theoretisierung des Wirkens der Magie in Traditionen, die wie die Spruchmagie des gildenmagischen Spektrums stark akademisch geprägt sind. Aber auch schamanistischen oder druidisch geprägten Traditionen liegen hierzu genauso wie weiteren Schulen der Magie selbstverständlich Theorien zugrunde, wenn diese häufig auch nicht im gleichen Maße wissenschaftlich fundiert anmuten.

Im Folgenden soll nun zunächst ein Überblick über verschiedene Elementarsysteme und Magietheorien gegeben werden, welche natürlich andere Schwerpunkte in sich tragen und unterschiedliche Elemente anerkennen, da es sich eben um verschiedene, modellhafte Systeme und Theorien handelt. In diesem Rahmen werden verschiedene dort wirkende Dualismen herausgearbeitet. Diese sollen im Anschluss weiter betrachtet werden um im Abschluss eine Konklusion darüber zu ziehen, inwiefern duale Widersprüche als Grundprinzip von Elementarsystemen und Magietheorien verstanden werden dürfen, was dies für eine dialektische Betrachtung eben dieser bedeutet und welcher Nutzen sich aus den gewonnenen Erkenntnissen ziehen lässt.

# 2 Verschiedene Elementarsysteme und Magietheorien im Überblick

Im Folgenden soll nun zuerst ein Überblick über verschiedene Magietheorien und Elementarsysteme gegeben werden. Dabei wird mit den einfachsten Systemen angefangen. Stück für Stück sollen dann komplexere Systeme betrachtet werden. Relevant ist dabei immer, auf die Gegensätze in den Systemen und Theorien einzugehen, wobei auch die Anzahl dieser Gegensätze beziehungsweise ihr Verhältnis zueinander betrachtet werden soll. Die letzten beiden Systeme verdienen insofern besondere Beachtung, als dass es sich bei der Betrachtung des »Großen Rades« um ein Sphärenmodell im Rahmen einer komplexen Kosmologie und im Fall der »Wege der Magie« um ein Modell zur Kategorisierung von Traditionen der Magie handelt.

## 2.1 Duale Gegensätze im Elementarsystem mit den vier Grundelementen

Das bekannteste und oben bereits benannte Elementarsystem umfasst vier Elemente. Erde & Luft stehen sich dabei genauso widersprüchlich gegenüber, wie Feuer & Wasser. Sie gelten als die vier Grundelemente, die auch in allen weiteren Systematisierungen auf die eine oder andere Art wieder aufgegriffen werden. Angeordnet werden sie zumeist über Kreuz, sodass die Gegensätze klar hervortreten und die zwei Elemente eines dialektischen Paares immer als die zwei Nachbarn der beiden anderen Elemente auftreten. Die Vier erhält ihre hohe Bedeutung dadurch, dass sie sich aus der zweiten Potenz der Zwei ergibt. Es ist das erste System, das sich durch mehr als einen Dualismus definiert.

## 2.2 Theorie der sechs Elemente

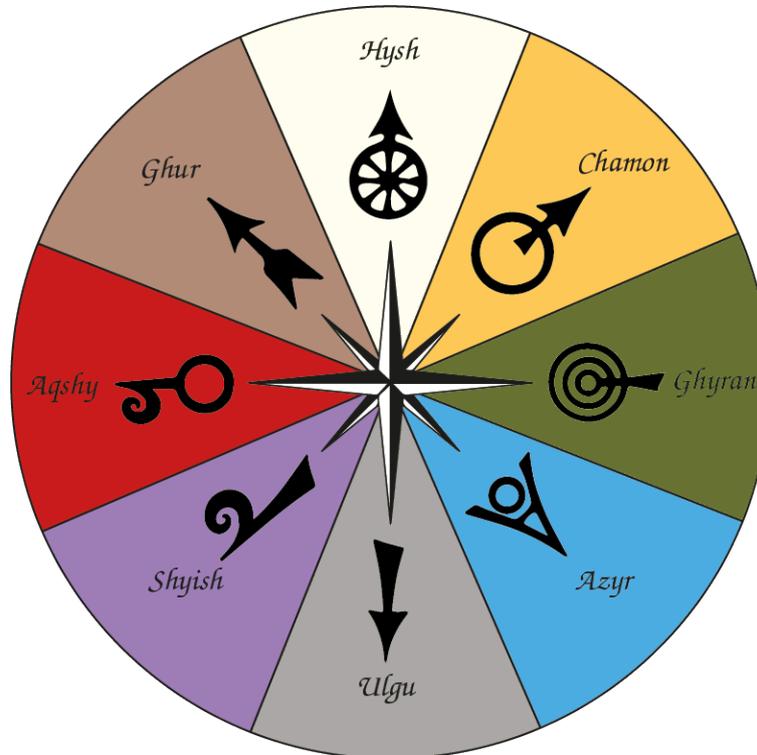
In der Aventurischen Gildenmagie werden die vier Grundelemente weiter ausdifferenziert. Das Wasser wird in Eis und Wasser, die Erde in Erz und Humus unterteilt. Dadurch ergeben sich in diesem System drei dualistisch wirkende Paare. Das Erz steht der Luft gegenüber, das Feuer dem Wasser und das Humus dem Eis. Im Hexalogicon beschreibt Djinnayat ay Rashdul ausführlich die Hexalogien dieser Elemente anhand der Zusammenstellung elementarmagischer Zauber. Neben dem Ignifaxius – also der Flammenlanze – gibt es auch einen auf Wasser basierten Aquafaxius, eine Erzvariante namens Archofaxius, den Orcanofaxius der Luft, eine Humofaxius genannte Lanze des Humus sowie den Frigifaxius des elementaren Eises. Zu jedem der sechs Elemente existiert auch ein lanzenförmiger Angriffszauber. Wie auch die später noch benannten Systeme mit mehr Elementen wird auch dieses von der Meisterin Ignita Flammenwind in der Encyclopedia Magica von Karim ben Assur ausführlich dargestellt.

## 2.3 Verschiedene Theorien um acht Spielarten der Magie bzw. Elemente

Mehrere Theorien und Systeme gehen von vier Dualismen, also acht Spielarten der Magie beziehungsweise acht Elementen aus. Die Acht erhält ihre hohe Bedeutung hierbei dadurch, dass sie

sich aus der dritten Potenz der Zwei ergibt. In diesem Rahmen sollen nun die Theorie der acht Winde der Magie der Welt Edre, das Modell von Magie & Elementen auf Urak sowie verschiedene Systeme mit acht Elementen betrachtet werden.

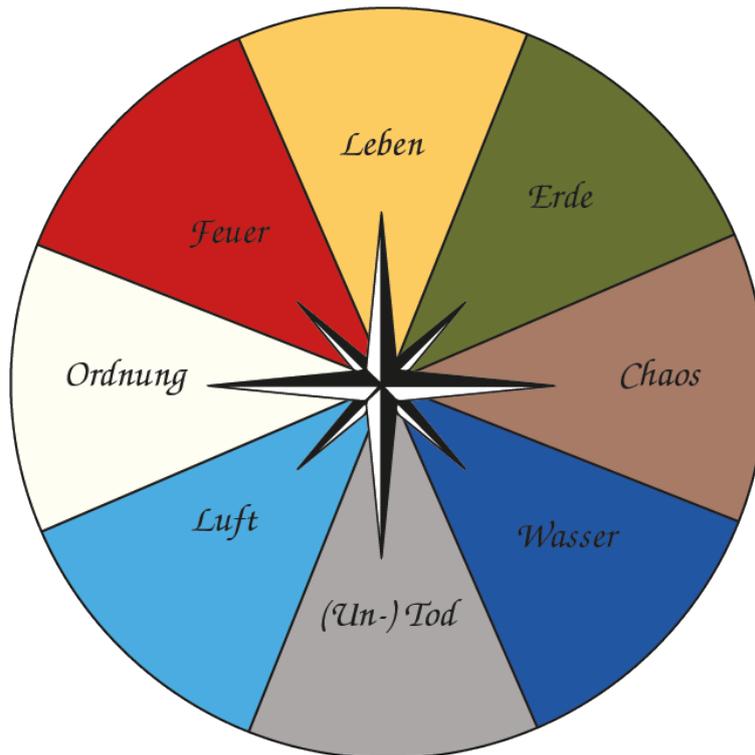
### 2.3.1 Theorie der acht Winde der Magie



In der im Jahr 10.013 d.AS. (2.531 IC) als Folge des Letzten Krieges gegen das Chaos, als die Skaven den Mond Morrslieb zum Herabstürzen bewegten und der Herr der letzten Tage einen gigantischen Riss in der Realität erzeugte, zerstörten Welt Edre ging man davon aus, dass das astrale Wirken dort von den acht Winden der Magie definiert wurde. Dies hatte seine Ursache in einer Spezifik dieser Welt, in welcher am nördlichen und südlichen Pol jeweils gewaltige Risse im Gefüge des Kosmos klafften, aus der die Magie in Form von Winden aus der Anderswelt drang. Die acht Winde waren mit Lehren gleichgestellt und ließen sich zu vier Paaren bündeln. Hysh als Lehre des Lichts, des Wissens, der Wahrheit und Weisheit war Ulgu gegenübergestellt, was mit Schatten, Hirngespinnsten, Misstrauen und Verwirrung gleichgesetzt war. Chamon wurde mit Logik, Wissensdrang und Kreation konnotiert und bildete einen Gegensatz zum Shyish, welches die Lehre von Unbekanntem und Tod war. Die Lehre von Wachstum, Entwicklung, Heilung und dem Sein von Pflanzen, welche Ghyran genannt wurde, hatte ihren Widerspruch im zerstörerischen, schadenden Feuer ungezügelter Emotionen, das als Aqshy bekannt war. Und zum Schluss ist auch das Paar von Azyr und Ghur zu nennen, wobei Ersteres für die Kenntnis um das Unbekannte, die Manipulation des Firmaments, Voraussagungen und den Himmel stand und Letzteres mit Instinkten, tierischen Trieben und der Erde in Verbindung gesetzt war.

Zudem wurde das gebündelte Zusammenwirken der acht Winde der Magie in zwei möglichen Formen verstanden. Als Weiße Magie oder Qhaysh galt es, wenn es harmonisch geordnet und gut war. In dissonant chaotischer, böartiger und exzesshafter Form wurde sie als Schwarze Magie oder Dhar bezeichnet. Hiermit ist ein weiterer, die einstige Welt massiv beeinflussender Dualismus von Ordnung und Chaos grundlegend.

### 2.3.2 *Modell von Magie & Elementen auf Urak*



Auch auf der Welt Urak spielen Ordnung und Chaos in ihrem Widerspruch eine relevante Rolle. Dort werden die vier bereits benannten Elemente Erde & Luft sowie Feuer & Wasser um zwei Achsen ergänzt. Die eine bildet sich aus dem Gegensatz von Ordnung und Chaos. Die zweite geht auf die Prinzipien Leben und Tod zurück, wobei Tod mehr das nekromantische Wirken, also die Instrumentalisierung Verstorbener als Untoter meint. Hierin sind also mehr oder weniger die Prinzipien Gut und Böse in ihrer bereits benannten Wahrnehmung als altruistisch beziehungsweise egoistisch implementiert.

### 2.3.3 *Systeme mit acht Elementen*

Die Theorie der sechs Elemente wird in Aventurien immer wieder hinterfragt. Erst zuletzt argumentierte der Fasarer Astralontologe Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan in der Rubrik des Salamander des Aventurischen Boten Nr. 213, dass auch die Zeit und die Astralenergie als Elemente betrachtet werden müssten, wobei er sich unter anderem auf Zauber analog zu den Hexalogien für diese beiden Elemente berief. Tatsächlich berichtet das Tagebuch des Geron von Andergast von einem Dschinn der Zeit namens Mnemoremnon, was, da Dschinne als Elementarwesen gelten, nahelegt, dass es sich bei der Zeit um ein Element handeln müsse. Der Graumagier Tarlisiin von Borbra berichtete dagegen, dass er 1021 BF den Sphärenriss über der Gorischen Wüste mit Hilfe des letzten Dschinns der Astralenergie geschlossen hatte.

Dass die astrale Kraft, welche eine Ausformung des Sikaryan ist, als Element gewertet wird, legt nahe, dass es sich auch bei der Lebensenergie als weiterer Ausformung des Sikaryan ebenfalls um ein Element handelt. Ein weiterer Ansatz geht somit davon aus, dass die sechs Elemente um die Astralenergie als auch um die Lebensenergie ergänzt werden müssen, welche dann das vierte dialektische Paar bilden. In diesem Modell wird die Zeit dann wiederum nicht als Element betrachtet. Es handelt sich bei den in diesem Abschnitt beschriebenen Modellen also eigentlich um zwei Systeme mit acht Elementen. Das Eine ergänzt die sechs Materiellen Elemente um

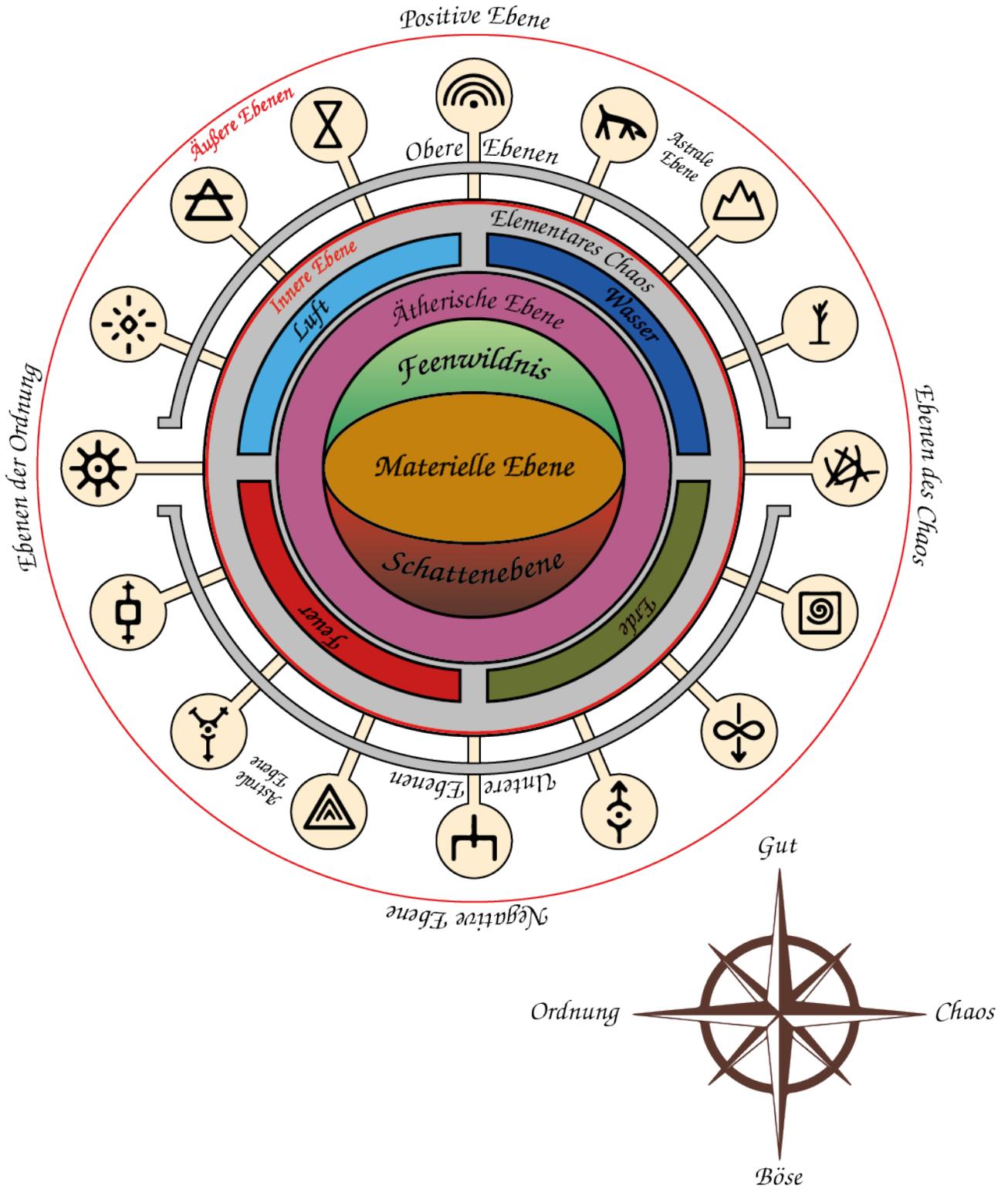
Astralenergie und Zeit. Das Andere fügt ihnen in seiner Betrachtung dagegen Astral- und Lebensenergie hinzu.

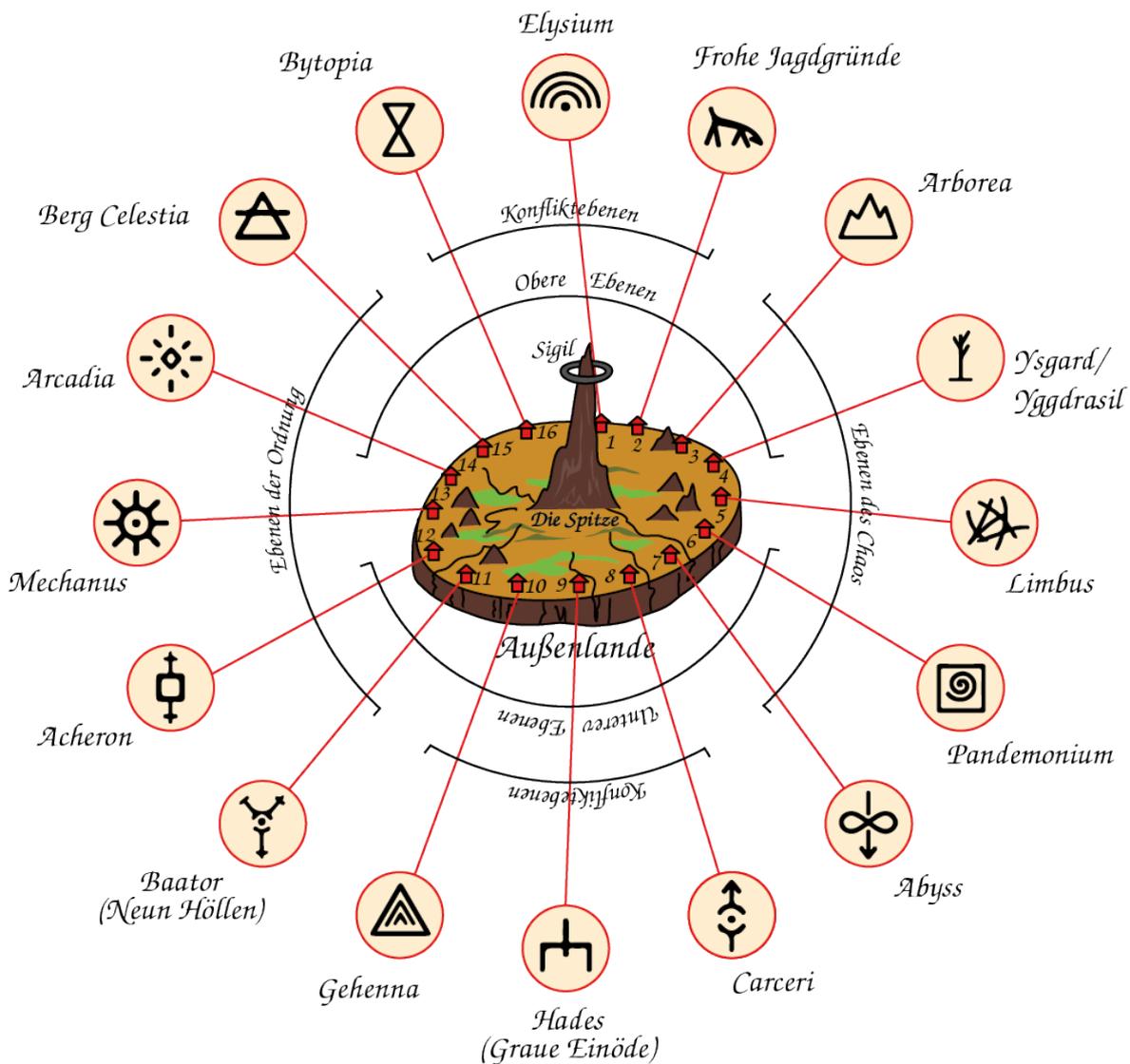
## 2.4 Theorie der zehn Elemente

Wenn die beiden benannten Systeme mit acht Elementen zusammen gedacht werden und auch die Karmale Energie, welche eine Ausformung des Nayrakis und somit in gewisser Weise ein Gegenstück zu Astral- und Lebensenergie ist, als Element gewertet wird, kann von zehn Elementen gesprochen werden. Letztere Annahme beruht hierbei auf der in Aventurien gängigen Annahme, dass das Nayrakis die Essenz des Los und damit ein kosmologisches Gegenstück zum Sikaryan aus der Essenz von Sumu ist. Der Schöpfungssage Dere's, welche die Prophetin Illumnestra einst verkündete, zufolge, war Los der Allgott, welcher vor Anbeginn aller Zeit die Urriesin Sumu erschlug, wobei aus einer Wunde, die sie ihm hatte im Kampf zufügen können, das Nayrakis als sein Blut hervorging und aus ihr das Sikaryan entstand. Das Nayrakis als »Geist des Los«, »Muster der Welt« oder »Essenz der Ordnung« diene als ideelle Form um das materielle Sikaryan, als »Leben der Sumu« oder »Stoff der Wirklichkeit« zu Tieren, Pflanzen und Menschen aber auch den materiellen Elementen und allem Unbelebten werden zu lassen. Aus dieser Sicht sind die Götter reines Nayrakis, welche ihren Priesterinnen Karmalenergie spenden, wogegen wir Lebewesen aus dem Sikaryan also aus Lebensenergie und den Flüssen der Astralenergie bestehen. Von der Sage abgesehen, die heutzutage fester Bestandteil vom »Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung« ist, deckt sich diese Erzählung auch mit der These von Großmeister Miradon von Weber, demzufolge in Alte Magie oder Klerikale, Karmale bzw. Externale Energie als Schöpfungskraft der Götter und Neue Magie oder Ätherische bzw. Astrale Energie als Wirken der Sterblichen unterschieden werden kann. Hierauf soll in einem späteren Abschnitt zurückgekommen werden.

An dieser Stelle sei festgehalten, dass die Theorie der zehn Elemente in die sechs Materiellen Elemente Erz (Tem), Luft (Borea), Feuer (Me), Wasser (Igar), Humus (Ort) und Eis (Sat) der Theorie der sechs Elemente als auch die vier Immateriellen Elemente Astralenergie (Mandrin), Lebensenergie (Wuntal), Karmalenergie (Karima) und Zeit (Caal) unterscheidet. Neben Dualismen unter den sechs Materiellen Elementen kommen somit noch die Gegensätze zwischen Nayrakis als Form und Sikaryan als Materie als auch zwischen den Kategorien Materiell und Immateriell. Diese Theorie wird vor allem in großen Teilen des Weltnetzes von Satjira vertreten, das einen durch Portale geschaffenen Verbund von Welten darstellt, welcher derzeit in zwei Parallelen aus Licht und Schatten gespalten ist und aus welchem der Autor der vorliegenden Abhandlung stammt.

## 2.5 Die Kosmologie des Großen Rades





Legende

- |               |                |                 |                |
|---------------|----------------|-----------------|----------------|
| 1 – Ecstasy   | 2 – Faumel     | 3 – Sylvania    | 4 – Glorium    |
| 5 – Xaos      | 6 – Bedlam     | 7 – Plague-Mort | 8 – Curst      |
| 9 – Hopeless  | 10 – Torch     | 11 – Ribcage    | 12 – Rigus     |
| 13 – Automata | 14 – Fortitude | 15 – Exçelsior  | 16 – Tradegate |

Die Kosmologie des Großen Rades ist eine komplexe Konzeption, welche die Konstellationen verschiedenster Sphären oder Ebenen zueinander modellhaft als Schema darzustellen versucht. Sie unterteilt zunächst in Innere und Äußere Ebenen, wobei die Äußeren als Rad um die Inneren liegen. Die Materielle Ebene als Kosmos gleicht einer unendlich großen Kugel, die ein ganzes Multiversum mit unzähligen parallelen Universen enthält – in welchen auch das Weltennetz von Satjira in der Licht- sowie der Schattenwelt liegt – bildet zusammen mit der Feenwildnis und der Schattenebene die Radnabe. Darumliegend befindet sich das Gewaber der Ätherischen Ebene. Gleich den Speichen eines Rades sind die Ebenen der Elemente – bei denen in diesem System zumeist von den vier Grundelementen ausgegangen wird – und dazwischen und darum das elementare Chaos gelegen. Sie schließen zugleich die Inneren Ebenen ab. Von den Äußeren Ebenen gibt es sechzehn. Sie sind

wie geschrieben rund um die Inneren gelegen und richten sich schematisch dargestellt gesehen an zwei Achsen aus. Die Eine verläuft von Böse, welches unten gelegen ist, nach oben zu Gut. Die Andere hat auf der linken Seite den Pol für Ordnung & Rechtschaffenheit sowie auf der rechten jenen für Chaos. Mit einem Kompass vergleichend, kann also von vier so projizierten Himmelsrichtungen gesprochen werden, wo die »reinsten« der Äußeren Ebenen positioniert sind: Norden/Gut/Elysium, Osten/Chaos/Limbus, Süden/Böse/Hades & Westen/Ordnung/Mechanus. Dazwischen gibt es Abweichungen, auf denen die zwölf weiteren Ebenen liegen. Namentlich sind diese die Frohen Jagdgründe (Nord-Nordost), Arborea (Nordost) & Ysgard (Ost-Nordost) im chaotisch-guten Spektrum, Pandemonium (Ost-Südost), Abyss (Südost) & Carceri (Süd-Südost) als chaotisch-böse Ebenen, Gehenna (Süd-Südwest), Baator (Südwest) & Acheron (West-Südwest) zwischen Ordnung und dem Bösen sowie Arcadia (West-Nordwest), der Berg Celestia (Nordwest) & Bytopia (Nord-Nordwest), die rechtschaffen-gut sind. Dies alles – das Multiversum der Materiellen Ebene, die Inneren Ebenen & auch die sechzehn Äußeren – ist umgeben und durchdrungen von der Astralen Ebene, welche dieser Kosmologie zufolge als die Heimstätte der Magie gilt. Eine weitere Sichtweise auf das Große Rad fokussiert sich auf die Äußeren Ebenen und sieht in deren Zentrum die Außenlande mit der torusförmigen Hohlweltstadt Sigil in ihrer Mitte, die um die Spitze eines unendlich hohen Berges oder Turmes schwebt. Sechzehn mit den Ebenen verbundene Städte befinden sich in der Peripherie der Außenlande. Zwischen den verschiedenen Ebene gibt es entsprechend ihrer Ausrichtungen Konflikte. Abyss als Heimat der als Tanar’ri bezeichneten Dämonen ist so zum Beispiel schon seit Ewigkeiten mit den Baatezu – den Teufeln – aus den Neun Höllen von Baator verfeindet, was in den Blutkriegen ausgetragen wird. Den Äußeren Ebenen sind die lichten sowie die schattenhaften Gottheiten dieser Kosmologie, als auch die demnach geltende Theoretisierung des Wirkens der Magie zugeordnet. In Bezug auf die dieser Abhandlung zugrundeliegende These gesetzt, ließen sich als tragende Elemente dieses metaphysischen Systems also die Dualismen von Gut & Böse sowie von Ordnung & Chaos ausmachen.

## **2.6 Die zwei Achsen der Wege der Magie**

In seiner Großmeisterthese »Die Wege der Magie« formulierte Miradon von Weber zwei Achsen aus, an denen sich alle Wege – also Traditionen des Wirkens von – Magie einordnen lassen würden. Die eine Achse verläuft dabei auf dem bereits benannten Widerspruch von Alter zu Neuer Magie, wobei Alte Magie die Externale Karmalenergie als Schöpfungskraft der Götter und Neue Magie die Ätherische Astralenergie als Wirken der Sterblichen meint. Die zweite Achse unterscheidet in angeborene Eigenmagie, wie sie zum Beispiel in der Gildenmagie Anwendung findet, und Fremdmagie, wie sie zum Beispiel von externalen Wesenheiten an Sterbliche verliehen wird. Als Beispiel war hier eine Priesterin genannt, die als Fremdmagierin durch einen Pakt mit einer Gottheit deren external-magisches Wirken erbitten konnte; dies wird landläufig als Wunder bezeichnet. Somit erlauben es die beiden Dualismen und das durch sie aufgespannte Koordinatensystem, Einordnungen der verschiedensten Wege vorzunehmen. Parallel zum hier vorliegenden Text bietet somit auch dieser Ansatz eine Möglichkeit, unterschiedliche Traditionen vergleichbar zu machen.

# 3 Verschiedene Dualismen in ihrem Wirken

Im Folgenden sollen nun die verschiedenen, aus den unterschiedlichen Systemen herausgearbeiteten Dualismen betrachtet werden. Hierbei wird sich feststellen lassen, dass das Gefüge der Welten von einem Haupt- und weiteren Nebenwidersprüchen geprägt ist. Dazu müssen zuerst die Dualismen von Ordnung und Chaos sowie von Gut und Böse betrachtet werden, wobei sich feststellen lassen wird, dass sie über diverse Gemeinsamkeiten verfügen und sich vor allem durch ihren materialistischen beziehungsweise idealistischen Charakter unterscheiden. Häufig werden sie synonym verwendet und der Hauptwiderspruch von Yang und Yin fasst sie dabei monistisch zusammen.

## 3.1 Der Dualismus von Ordnung und Chaos

In verschiedensten der beschriebenen Systeme nimmt der Dualismus von Ordnung und Chaos eine bedeutende Rolle ein. Laut der Aventurischen Mythologie wurzelt die Ordnung im Weltengesetz, das dort dem Mysterium von Kha in der Ersten Sphäre zugeschrieben ist. Das Chaos wird hingegen mit der Niederhölle, der Heimstatt der Dämonen, in der Siebten Sphäre angesiedelt. Die Ordnung ist dort quasi mit dem Guten, der Schöpfung gleichgesetzt und durch die Form des Nayrakis gegeben, welches sich auch in der Externalen Energie manifestiert. Dagegen wird das Chaos als böse, zerstörerische Kraft manifestiert. Manche übereifrige Praiosdienerin würde wohl so weit gehen, es mit der Ätherischen Energie des Sikaryan's, also mit dem, was dort landläufig als Magie bezeichnet wird, gleichzusetzen, als deren einzig rechtschaffene Spielart in den praiosgefälligen Akademien der Weißen Gilde häufig die Antimagie gesehen wird, welche dort, wo magisches Wirken Chaos gestiftet haben soll, den geordneten Zustand der Schöpfung wieder herstellt. Auf Edre wurde die Weiße Magie Qhaysh als geordnete Form der Magie anerkannt, wogegen die Schwarze Magie Dhar als chaotisch galt. Auch dort fand eine klare Gleichsetzung mit Gut und Böse beziehungsweise Schöpfung und Zerstörung statt. In Urak als auch überall dort, wo die Kosmologie des Großen Rades als Erklärung für metaphysische Konzepte herangezogen wird, gilt dagegen eine Trennung in die Achsen Gut-Böse und Ordnung-Chaos. Abseits von solchen schematischen Betrachtungen lassen sich die Begriffe Ordnung und Chaos vor allem auch objektiv-physikalisch im materiellen Raum begreifen, wobei ein Raum des Chaos materialistisch durch ein größtmögliches Durcheinander geprägt wäre, während ein Raum der reinen Ordnung penibel aufgeräumt und nach größtmöglicher Effektivität organisiert zu denken ist.

## 3.2 Der Dualismus von Gut und Böse

Am Besten lassen sich die Begriffe Gut und Böse wohl durch das Begriffspaar Altruistisch und Egoistisch erklären. Hierbei wird bereits der moralisch wertende – also idealistische – Aspekt dieses Dualismus offensichtlich. Wo schwarze, also bösertige Magie – egal ob sie nun Dhar genannt wird oder eine andere Bezeichnung erhält – immer selbstgerechten, nur auf das eigene Wohl ausgerichteten Zwecken dient, hat weiße, gute Magie immer den Zweck, für eine Gemeinschaft, für ein größeres Wohl eingesetzt zu werden, was häufig als Dienst an der Allgemeinheit verstanden werden kann, was dort, wo im Kollektiv gedacht wird, aber durchaus auch den Magiewirkenden dienen kann. In diesem Sinne wird Gut häufig mit Rechtschaffenheit als Prinzip der Ordnung

gleichgesetzt und Böse als chaotisch gegen die ordnenden Gesetze einer Gemeinschaft gerichtet betrachtet. Wie schon beschrieben, lässt sich diese gleichsetzende Betrachtung nicht generell verallgemeinern. Dennoch sind die dialektischen Paare Gut und Böse sowie Ordnung und Chaos häufig nicht trennscharf voneinander abzugrenzen.

### **3.3 Der Dualismus von Yin und Yang, Schatten und Licht**

Am Besten lässt sich die Unschärfe zwischen den beiden gerade besprochenen Dualismen wohl unter dem Gegensatzpaar Yin und Yang subsumieren, welches den idealistischen Charakter von Böse und Gut mit dem materiellen Charakter von Chaos und Ordnung monistisch zusammenfasst, wobei Yang als lichter, guter, geordneter, warmer Pol der Fülle gewertet wird und dem dunklen, bösen, chaotischen, kalten Pol Yin gegenübersteht, welcher die Leere und den Schatten symbolisiert, wobei der Begriff des Schattens sich in diesem Aufsatz an dem der Dunkelheit und nicht an jenem des Zwilichts orientiert, was zwischen Licht und Dunkelheit liegen würde. Diese Betrachtung bietet nicht nur den Raum für verschiedene Interpretationen, er greift über die zentrale Attribuierung von Yin und Yang als Schatten und Licht auch die Möglichkeit auf, das Zwilicht zu untersuchen, wo die Widersprüche dialektisch miteinander wirken. Auch die Spaltung des Kosmos um das Weltennetz von Satjira, welche zuvor schon erwähnt wurde, fand 10.008 d.AS. in die Parallelen Licht und Schatten statt, die nun namensgebend von dem gütigen, von Liebe erfüllten Lichtkaiser als Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens beziehungsweise dem despotischen, mit Dämonen verbrüdeten Schattenkaiser als Fleischwerdung des Alveraniars des verbotenen Wissens beherrscht werden.

### **3.4 Widersprüche unter den vier/sechs Materiellen Elementen**

Die Elemente stehen durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften in einem natürlichen Gegensatz zueinander. Je nach Elementarsystem können die Kontrahenten zwischen ihnen wechseln. Wasser wird hierbei immer als Widerspruch zum Feuer angesehen, egal ob dem feuchten Element das Eis nun inkludiert ist oder ob dieses im System mit sechs Materiellen Elementen eigenständig steht. Dies mag an der offensichtlichen Gegensätzlichkeit der beiden Kräfte liegen. Feuer lässt Wasser verdunsten und kann dagegen durch Wasser gelöscht werden. Auch der Widerspruch zwischen Luft und Erde bei vier Elementen ist recht eindeutig. Wo das Eine durch seine festeste Konsistenz unter den Elementen gekennzeichnet ist, ist das Andere nicht wirklich greifbar und kann nur aus sich heraus nicht einmal erblickt werden. Auch der Dualismus von Luft und Erz im Sechs-Elemente-System folgt dieser Logik. Der Unterschied zwischen Eis und Humus scheint dagegen an der Lebensfeindlichkeit des Eises und dem lebendigen Wachstum des Humus festgemacht zu sein. Auf jeden Fall lässt sich festhalten, dass Dualismen generell herangezogen werden, um Elemente nach ihren Eigenschaften zu ordnen. Das Leben blüht dabei immer dort in besonderem Maße auf, wo die verschiedenen Elemente mit ihren widersprüchlichen Attributen zusammenwirken.

### **3.5 Weitere Dualismen**

Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan schreibt in seinem Werk »Sein und Sphärenzeit – Eine Propädeutik Fasarer Astralontologie« über Nayrakis als Form und Sikaryan als Materie, welches die Form füllt. Nayrakis als Grundlage der Karmalenergie ist zugleich jene von Großmeister Weber beschriebene Externale Energie, die der Ätherischen Energie als Ausformung des Sikaryan's

gegenübersteht. Ein weiterer Dualismus findet sich in der Gegenüberstellung von Eigen- und Fremdmagie, wobei die Begriffe angeben, ob die Astralenergie dem Umstand einer angeborenen magischen Begabung entstammt oder ob sie durch ein anderes magisch potentes Wesen verliehen wurde. Auch der Gegensatz zwischen Materiellen und Immateriellen Elementen stellt einen Dualismus dar. Auch diese sind durch ihr widersprüchliches Wirken eine wichtige Grundlage magietheoretischer und kosmologischer Konzeptionen über das Wirken materieller und ideeller Kräfte im Gefüge der Sphären.

## **4 Dualismen als System dialektisch wirkender Gegensätze**

Dualismen prägen das Gefüge der Sphären nicht nur starr und statisch. Die ständige Wechselwirkung der Widersprüche induziert eine Entwicklung in dieses Gefüge und lässt sie auch aufeinander einwirken. Dies lässt sich am Besten mit einer dialektischen Betrachtung dieser Umstände verdeutlichen. Böse und Gut als auch Chaos und Ordnung definieren sich wie Schatten und Licht durch den Widerspruch zueinander. Sie bilden in ihrer jeweiligen Wechselwirkung eine Einheit, in der sich die Widersprüche »bekämpfen« und zugleich ausgleichen. Ordnung und Chaos formen das Sein der verschiedenen Ebenen in unterschiedlichste Richtungen aus. In dem daraus resultierenden »Kampf« zwischen ihnen, entwickeln sich die Elemente, das Wirken der Magie, der Kosmologie des Großen Rades zufolge sogar selbst die göttlichen Entitäten und auch die verschiedenen Gesellschaften der Kulturschaffenden Spezies heraus. Der dialektische Gegensatz, der dem Dualismus von Yin und Yang als Verschmelzung der Achsen von Chaos und Ordnung sowie Böse und Gut somit innewohnt, ist eine der zentralen Triebkräfte, welche auch Kosmologische Schemata, Magietheorien und Elementarsysteme bedingt.

Die meisten der Entwicklungen durch diese dualen Gegensätze wirken kosmologisch betrachtet zunächst recht klein und unbedeutend. Nur im Widerstreit der Nebenwidersprüche der Elemente kann Leben entstehen und dies ist auch nicht möglich, wenn sich Licht und Schatten nicht in Tag und Nacht abwechseln, wenn nicht eine Form aus Nyrakis durch Materie aus Sikaryan gefüllt wird. Götter erhalten ihre Karmalenergie spendende Kraft, welche Meister Weber aus unserer sterblichen Sicht als externale Fremdmagie klassifizierte, durch die ihnen entgegengebrachte Verehrung der Sterblichen, wie es nicht nur Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan feststellte. All diese kleinen aber quantitativen Veränderungen führen auf einem evolutionären Pfad auch im Großen zu weltenerschütternden und somit qualitativen, revolutionären Veränderungen. Welten und Götter werden geboren oder vergehen. Schattenhafte Reiche des Chaos und der Bösartigkeit fallen über Länder her, welche Ordnung und Güte als ihre Prinzipien hochhalten. Mal werden sie zurückgeschlagen und ein anderes Mal nicht. Die Veränderung negiert stets das Alte und behält es doch als Teil seiner selbst als Negation in sich. Die einfachen anfangs beschriebenen Theorien und Systematisierungen lassen sich somit immer auch weiter ins Große denken, wobei konzeptionelle Kosmologien wie jene, die den Zusammenhang der Sphären als modellhaftes Großes Rad beschreibt, dies bereits an sich eindrücklich unter Beweis stellt. Gerade gelehrte Magiebegabte sollten sich dieses Zusammenhangs immer bewusst sein, weil auch ihre Taten im Kampf zwischen Yin und Yang kleine Schritte sein mögen, die in Masse quantitativ bedeutend werden können.

# 5 Konklusion

Duale Widersprüche lassen sich in allen bedeutenden Magietheorien und Elementarsystemen als Grundprinzipien feststellen. Die wichtigsten hiervon sind jene von Ordnung und Chaos, Gut und Böse sowie Schöpfung und Zerstörung. Sie sind die Basis dessen, dass sich eine theoretische Systematisierung in die verschiedenen Spielarten und Ausprägungen von Magie bringen lässt, stellen in ihrer tatsächlichen Existenz jedoch auch ein enormes dialektisches Entwicklungspotential dar. Neben diesen wichtigsten, wiederkehrend erkennbaren Dualismen, die sich im Hauptwiderspruch zwischen Yang und Yin bündeln lassen, bringt eine jede Magietheorie und ein jeder Ansatz zur Systematisierung der Elemente eigene dualistische Begrifflichkeiten zur Klärung von Phänomenen mit sich, welche als Nebenwidersprüche fungieren oder im Hauptwiderspruch aufgehen. Solche sind zum Beispiel die Gegensätze von Nayrakis und Sikaryan, Antimagie und Magie, Erster Sphäre (Weltengesetz) und Siebter Sphäre (Dämonen), Weißer und Schwarzer Magie, Materiell und Immateriell sowie die Elementarwidersprüche.

Eine Erforschung der Magie auf diesen Grundannahmen bringt zwei Vorteile mit sich. Zum Einen kann sie dazu dienen, verschiedenste Magietheorien oder Elementarsysteme miteinander in Einklang zu bringen. Dies würde wiederum eine Verständigung zwischen den unterschiedlichen theoretischen Ansätzen ermöglichen und vereinfachen. Hiermit stünde vor allem der repräsentationsübergreifenden Untersuchung von magischen und elementaren Phänomenen, wie sie derzeit am Magierkolleg zu Honingen betrieben wird, ein neuer gemeinsamer Ansatz zur Verfügung. Erkenntnisse ließen sich somit besser bündeln und ganzheitliche Antworten auf bedeutende Fragen finden. Aus aventurischer Sicht würde dies zum Beispiel beim Aufklären des Phänomens des Sternenfalls neue Wege eröffnen.

Zum anderen dient eine dialektisch verstandene Magietheorie auch aus einer gesamt-kosmologischen Sicht einem philosophischen Verständnis der Triebkräfte in unserer wie in anderen Sphären. Dies kann ebenfalls helfen, unsere Denkweise zu schärfen, um große Ereignisse und Phänomene, die qualitative Veränderungen für das Gefüge unseres Kosmos bedeuten mögen, zu erforschen.

# Danksagung

Zu aller erst möchte ich an dieser Stelle meinen alten Lehrmeistern – dem Erzmagier Rakorium Muntagonus, Großmeister Tirion Finlass und Meister Thomas Narthrak – danken, die meine Begeisterung für Magietheorien geweckt haben, sowie meinem einstigen Sire Arlin di Asturien, dem calandrischen und später andurianischen Ritter zu Mayenstein, der mich gelehrt hat, die eigenen Ziele immer fest im Blick zu behalten und ohne Verzagen auf sie zuzugehen. Dann danke ich den Spektabilitäten Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld von der Schule des direkten Weges zu Gerasim, die mir ermöglichten, meine Meisterprüfung, auf welcher der vorliegende Text basiert, an ihrer Akademie abzuhalten und mir im Anschluss einen festen Gastlehrstuhl an eben dieser zu überlassen. Großmeister Vergorian Telun und der Efferdgeweihete & Magiermeister Wulfhelm »Wattorock« Adersin waren es, die mich gedrängt hatten, mich nach Jahren endlich dieser Prüfung zu stellen. Meister Earet Aordar bat mich nach Sichtung meines Vorlesungsskripts zur Meisterprüfung, dieses als Text für seinen Sammelband auszuarbeiten, womit ihm natürlich noch ein ganz besonderer Dank gebührt. Candrian Griesgram hat sich meine Dankbarkeit mit sehr tiefgehenden Ausführungen zur Kosmologie des Großen Rades verdient, die hier naturgemäß nur sehr schematisch wiedergegeben sind, und Großmeister Miradon von Weber verdanke ich die Ansichten zu den zwei Achsen der Wege der Magie, welche seinem Referat zu seiner Großmeisterthesis entstammen. Carah la Guerrillera Wildvogel Mondtanz und Tamara Anna Wildvogel gaben mir mit ihrer Liebe stets die Kraft, neben all den zu bestehenden Abenteuern und teils beschwerlichen Reisen, die Muße zu finden gerade während unserer Reise auf der Bahalyr, an diesem Text zu arbeiten und ihnen beiden als auch Jörg Wildvogel, Sohn des Jirka, Meas Drachenherz, Tharsian Varzan, Luna Brandadottir, Nuyarin ibn Kassim, Serihayoê »Seri« Schattenpfad, Adepta Tasja aus Gerasim, Arngrimm, Sohn des Bardwinn, Ma-Chao Wildvogel Shimazu, Konny Shei »Funke« Rätzel Wildvogel, Spectabilitas Anastasius Silberhaar, Vergorian Telun und Wulfhelm »Wattorock« Adersin danke ich für das freundschaftliche Band, welches uns verbindet.

Abseits der Spielwelt (also OutTime oder OT) gilt mein Dank vor allem meiner Spieler\*innengruppe (Fio, Nico, Alexa & Marc) für ihren Support und das Korrekturlesen. Für ihre Hilfe bei der grafischen Umsetzung der schematischen Darstellungen danke ich zudem Jennifer Wenzel.

# Literatur

Aventurischer Bote Nr. 208.

Aventurischer Bote Nr. 213.

Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung; Kollegium der Zwölfgötter.

Bücher der Reisen 1-5; Degordarak Wildvogel dal Randjasiz.

Encyclopedia Magica; Karim ben Assur.

Hexalogicon; Djinnayat ay Rashdul.

Memoiren; Tarlisin von Borbra.

Sein und Sphärenzeit – Eine Propädeutik Fasarer Astralontologie; Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan.

Tagebuch eines Vogelfängers; Geron von Andergast.

Wege der Magie (Referat); Miradon von Weber.