



Gerd Hupperich und Peter Kathe
unter Mitarbeit von Jürgen E. Franke

Die Magie der Sphären

Von der Zauberkunst und
den Geheimnissen des Multiversums

Quellennachweis und Dankagung

Die Magie der Sphären verdankt besonders einem großen Denker der Weltgeschichte viel, vor dem wir uns hiermit posthum tief verneigen: Giordano Bruno, geboren 1548 in Nola, gestorben 1600 auf dem Scheiterhaufen in Rom. Sein Gedankengut wie seine Sprache (in deutscher Übersetzung) war uns vielfache Anregung. Demgemäß nimmt er auch einen prominenten Platz in diesem Werk ein, geht doch nicht nur die Figur des Norion Gudobar auf ihn zurück, sondern wir haben seine Gedanken auch noch anderen Gudobarianern in die Feder gelegt. Aus ähnlichen Gründen sind wir noch weiteren Philosophen und Poeten Dank schuldig, vielleicht sogar eine Entschuldigung, indem wir nicht nur ihre Gedanken aufgegriffen, paraphrasiert oder rundheraus zitiert, sondern auch ihre Namen entweder durch den Wolf gedreht oder maralingisiert, chrysefiziert, meketisiert, ja in einem Fall sogar dvarskiert haben. Aufmerksame Leser werden die solcherart Geschändeten sicher finden; die wichtigsten, in alphabetischer Reihenfolge, sind: Anaxagoras, Aristoteles, Charles deLint, Edgar Allan Poe, Francesco Colonna, Friedrich Schiller, Gottfried Wilhelm Leibniz, Heinrich Cornelius Agrippa, Johann Wolfgang von Goethe, Oscar Wilde, Platon und Spinoza.

Zu Wort kommen aber auch allein auf *Midgard* - oder zumindest Teilen jener Welt - bekannte Persönlichkeiten, darunter so unterschiedliche Charaktere wie der weise Ælfrod MacBeorn, der Seemeister Jorgar Erem Ferangabal, der Barde Llarynx Cedwaladdr oder die Philosophin Lukah Senenna, welche den Lesern vielleicht aus anderen Zusammenhängen bekannt sind.

Ein spezieller Dank gebührt Thomas Kreutz, der in seiner ausführlichen Kritik an der Erstfassung dieser Schrift (ca. 1994 AD) bemängelte, es gäbe viel zu wenig Name-Dropping im Text. Nun, wir glauben, diesen Mangel inzwischen beseitigt zu haben. Besondere Erwähnung soll auch Harald Popp finden, der sich so lange und in derart kreativer Weise über den Begriff des Empyrëums lustig gemacht hat, dass wir ihn in etwa der Hälfte aller Fälle gestrichen haben (den Begriff des Empyrëums), was der allgemeinen Leserlichkeit nur gutgetan hat.

Und schließlich hätte die *Magie der Sphären* nicht erdacht und geschrieben werden können, ohne das Werk der Autorinnen und Autoren der Abenteuer, Kulturbeschreibungen und Regelbücher MIDGARDS.

- Peter Kathe, Gerd Hupperich -

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2006-2026 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Gerd Hupperich, Peter Kathe, Jürgen E. Franke
Lektorat: Tony Mihaljevic
Titelbild: Werner Öckl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Ulf Lehmann, Werner Öckl

Inhaltsverzeichnis

Rosch-unnus - Kapitel eins:

Über den Aufbau des Multiversums 9

Das Empyräum - Die Welsubstanz 9

Die Elemente 12

Welten, Sphären und Existenzebenen 14

Das Weltbild der Magie 19

Himmelserscheinungen 31

Rosch-dennus - Kapitel zwei:

Über das Leben in den Sphären 33

Die Spirituellen Gefilde 37

Die Anderswelt der Naturgeister 45

Die Geisterwelten der Schamanen 49

Die Domänen der Götter 51

Die Gestade der Träume 60

Reisewege ins Jenseits 66

Die Geisterwesen 70

Die Untoten 81

Empyräische Kreaturen 89

Rosch-ternus - Kapitel drei:

Über die Grundlagen der Zauberei 92

Die drei Grundsätze der Magie 92

Die Zauberer und ihre Kräfte 95

Das magische Potential der Sphären 104

Rosch-tetrus - Kapitel vier:

Über das Reisen zu fernen Welten 107

Die arkanen Koordinaten 107

Die magischen Tore 113

Die Beschwörungen 117

Freie empyräische Reisen 121

Sphärenwagen 126

Vorwort

Für euch, Kinder der Wissenschaft und Weisheit, haben wir dieses geschrieben. Erforschet das Buch, und suchet euch unsere Ansicht zusammen, die wir verstreut und an mehreren Orten dargetan haben; was euch an einem Orte verborgen bleibt, das haben wir an einem anderen offengelegt, damit es fassbar werde für eure Weisheit.

(Appigar Leucornis Cenihhir: „Sentirar Myrku“)

Was ferner das philosophische Verfahren anbetrifft, so wird der Erfolg so ziemlich der gleiche sein, ob man nun die Formen wie aus einem verwickelten Knäuel auslöst, sie also gleichsam aus einem Chaos entwirrt, oder ob man sie aus einer Quelle des Lichts schöpft oder sie aus einem blinden und düsteren Abgrund vorzieht. Denn jedes Fundament ist gut, wenn es sich durch das Tragen des Gebäudes bewährt; jeder Same ist willkommen, wenn die Bäume und Früchte begehenswert sind.

(Norion Gudobar: „Prinzipien der Kausalität“)

wegen unserer sinne schwäche sind wir nicht immer imstande die wahrheit zu schauen.

(Agar Axason: „om verden“)

Einleitung für Rollenspieler

Was bedeutet es, wenn ein Abenteurer im Traum Besuch von seiner Göttin erhält? Welcher Art **muss** ein Fahrzeug beschaffen sein, das fremde Welten erreichen kann? Wo finde ich den Eingang in die Geisterwelt der Wyrdwale? Wie vermehren sich Untote? Wer sind die Grauen Männer?

In diesem Buch geht es vornehmlich darum, die Zauberei und ihre Wirkungsweise im Multiversum aus der Sicht der gelehrtesten der Magier *Midgards* - namentlich der großen Magiergilden rund um das Meer der Fünf Winde - zu erläutern. Damit werden Spielleitern, aber auch Spielern Informationen an die Hand gegeben, die sie unmittelbar im Rollenspiel einsetzen können, ohne erst die „tatsächlichen Verhältnisse“, wie sie z.B. im *Arknum* beschrieben werden, in den Wissensstand der Bewohner *Midgards* übersetzen zu müssen. Zusätzliche Informationen zum Thema Magie werden für Bereiche geboten, die vom Grundregelwerk nicht abgedeckt werden wie beispielsweise den Aufbau des Multiversums, die Heimat der Götter, Traumgestalten und Naturgeister, Reisen zu anderen Welten. Obwohl es sich bei all dem um das Wissen der weisesten Frauen und Männer rund um das Meer der Fünf Winde handelt, bedeutet das nicht, dass sie sich nicht **zuweilen irren** können. Das ermöglicht bei aller Fülle an Informationen genug Spielraum für Überraschungen und unerwartete Wendungen bei Abenteuern im Reich der Magie.

Doch selbst die gelehrtesten Magier *Midgards* haben nur ein beschränktes Wissen über die wahre Natur des Multiversums. Dieses Buch, der vorgeblich aus den Federn valianischer Zauberer stammt, enthält daher einige Fehlschlüsse. Um Missverständnisse möglichst zu vermeiden, findet man daher einige hell unterlegte Kästen, die zusätzliche Anmerkungen der Regelautoren beinhalten. Es sei ausdrücklich angemerkt, dass der Inhalt dieser Erläuterungen den Bewohnern *Midgards* nicht allgemein bekannt ist.

Hinweis: Bei dem in der *Magie der Sphären* erwähnten Band *Meister der Zeit* handelt es sich um ein fiktives Buch, nicht um einen weiteren in Planung befindlichen Quellenband.



Grundlagen der Sphärologie

von

Kerimon Casonubal

Magische Multiversität zu Candranor

Das Material dieses Buches gründet auf der Abschrift eines schwergewichtigen Folianten, der - wie das Vorwort und die Vorbemerkung seines Autors andeuten - eine Art Standardwerk der Lehre an der Magischen Multiversität zu Candranor ist. In gewisser Weise kann es damit als offizielle Selbstdarstellung der fünf großen Magiergilden Valians angesehen werden und vermittelt einen interessanten Einblick in das vielschichtige Weltbild der Magier valianischer Prägung auf *Midgard*. Offenbar war dieses Exemplar des Buches auch schon durch viele Hände gegangen, denn die Seiten waren mit einer erklecklichen Zahl handschriftlicher Anmerkungen versehen, die ganz offensichtlich von mehreren Lesern stammten. Der Text konnte nicht immer wörtlich übernommen werden, zumal eine Reihe von Blättern auch beschädigt oder unleserlich waren. So sind die Worte und Kapitel denn sorgfältig und behutsam neu gegliedert und dem Verständnis moderner Leser angepasst worden.

Vorwort

Die *Magie der Sphären* ist fertiggestellt, und der Verfasser bat mich, der ich mich an diesem Ort der hohen Gelehrsamkeit nur als unwürdigen Durchreisenden vom Festland betrachte, das Vorwort zu schreiben. Jedoch es ist wohl gerade meine Weltbereitschaft, welche mir die Befähigung zur kritischen Würdigung der vorgelegten Schrift gewährt. Sie ist von eindrucksvollem Umfange, und doch wird darin nur das Weltbild der Magiergilden rund um das Meer der Fünf Winde Seite für Seite aufgeblättert - eine Weltsicht, in der die alte valianische Tradition der Seemeister immer wieder ihr Haupt erhebt. Vielen Priestern oder anders gesagt, den Priestern vieler Götter kann ich die Lektüre nur mit aller Wärme der scharidischen Wüsten empfehlen, vermag sie doch wohl auch den Erleuchteten die Augen noch ein wenig weiter zu öffnen. Falls dagegen - sozusagen auf der anderen Seite des Spektrums der Magie - dieses Werk je in die Hände eines der sich selbst als unabhängig bezeichnenden Hexer oder Beschwörer jeglicher Koloration gerät, sollte dieser den Inhalt gewissenhaft studieren. Vielleicht werden ihm so die Gefahren offenbar, in die er sich begibt, und er unternimmt doch den Schritt, sich der Sicherheit einer Magiergilde anzuschließen.

Zieht man also in Betracht, dass es wohl mehr als nur eine Weltanschauung gibt, wenn auch nicht viele von solcher Gelehrsamkeit, Verbreitung und Wirksamkeit, so kann ich abschließend sagen, dass mit der *Magie der Sphären* nicht nur dem angehenden Novizen oder fortgeschrittenen Adepten der arkanen Künste, sondern auch dem erfahrenen Magier und ge-

lehrten Thaumatosophen eine der wohl einflussreichsten Weltanschauungen unserer Welt in die Hand gegeben wird.

- Qadi Scheikh Ihef, Hafis al-Kalam
(Schulmeister der magischen Wissenschaft)
an der Madrasa al-Atir zu Nedschef -

Vorbemerkung

Woraus besteht das Multiversum, was hält es zusammen und wer gefährdet diesen Zusammenhalt? Wie wirken sich essentielle Lineale, primäre Potenzen und elementare Paritäten im existenziellen Vakuum aus?

Die *Magie der Sphären* unternimmt den Versuch, die weiten Gefilde der Magie vorzustellen, zu erleuchten und in einen größeren Zusammenhang zu stellen. Dazu muss jedoch zum einen weit ausgeholt werden, und so werden neben der eigentlichen Zauberei erst einmal der Aufbau des Multiversums, seine Bewohner innerhalb und außerhalb unserer Welt sowie die verschiedenen magischen Traditionen der Zauberer dargestellt. Weiterhin gehört es gleichfalls dazu, nicht nur die Segnungen der magischen Künste hervorzuheben, sondern auch vor den Gefahren zu warnen, denen der leichtfertige oder einfach nur unwissende Adept erliegen kann.

Dieser Schrift liegen vornehmlich die Vorlesungen *Über das Wesen der Zauberei* und *Von der Typologie der Magie*, gehalten von mir selbst an der Magischen Multiversität zu Candranor, zugrunde. Auf dass ihr Inhalt auch für den nicht allzu weit fortgeschrittenen Adepten des Arkanen mit nur wenig Vorkenntnissen in den zauberischen Wissenschaften leichter verständlich ist, wurden zudem noch Teile aus den *Dialogen zur Zauberkunde* sowie der *Grundlinien der Kunst der Sphärologie* aufgenommen. Weite Teile des Kapitels über die schillernde Vielfalt der Spirituellen Gefilde wurden freundlicherweise vom Arkan für Schamanismus an der Magischen Multiversität, Rasch-el-Teldin, beigeleitet.

Manch einer mag nach der Lektüre dieser Schrift eine ernüchternde Wirkung auf seinen Geist feststellen. Die Magie ist nun einmal nicht nur eine hohe Kunst, sondern desgleichen eine arkane Wissenschaft, und eine verklärte Gefühlsduselei kann sich ein Magier nicht oft erlauben. Es bleibt zu hoffen, dass ein jeder Leser seine Weisheit mit diesem Werke wohl zu vergrößern weiß und angemessen hiermit umgeht, damit die Fülle des auf diesen Seiten versammelten Wissens nicht in falsche Hände gerät - ihm und anderen zum Schaden.

- Kerimon Casonubal -



Rosch-unnus - Kapitel Eins

Über den Aufbau des Multiversums

Nichts existiert außerhalb des Multiversums, denn alles Existierende wird von ihm umfasst und gehört zu diesem, sei es nun tote Materia oder lebende Wesen, Hitze und Kälte oder Freude und Angst. Der Begriff des *Multiversums* wurde von den großen Gilden der Magier Valians geprägt. Wörtlich bedeutet er etwa „Viele Richtungen“ oder „Viele Welten“, womit die vielen verschiedenen Weltensphären, Existenzebenen, Lebensformen als auch die unterschiedlichen Arten zauberischer und anderer Kräfte gemeint sind, welche alle Orte, Dinge und Wesen durchziehen. Weder räumlich noch inhaltlich, weder prinzipiell noch materiell ist es überall von gleicher Beschaffenheit, sondern das Multiversum steckt voller Gegensätze. Es hat sein Licht und Dunkel, sein Gut und Böse, seine Ordnung und sein Chaos. Das Multiversum ist durchwirkt von schöpferischen Kräften und zerstörerischen Gewalten, hilfreichen und schädigenden Geistern, finsternen Dämonen und lichten Göttern.

Am Anfang war das Empyräum und nichts als das Empyräum, und nichts gibt es, was außerhalb des Empyräums sein kann. So wie durch Feuer das Eis schmilzt, so zergeht auch die Ordnung durch die Wirkung des Chaos, und wie die Wärme entzogen wird durch Eis, so kann die Ordnung das Chaos bändigen. Das Empyräum aber ist weder Ordnung noch Chaos, sondern ist Erfüllte Leere, Absichtsloses Sein, das Ewig-Ungestaltete. (Ibn Tizel)



Das Empyräum - Die Weltsubstanz

Das Empyräum (wörtlich: „Feuerhimmel“) erfüllt das gesamte Multiversum. Es ist das grundlegende Medium allen stofflichen und immateriellen Seins ebenso wie aller Magie. Aus ihm und in ihm entsteht alle Materia, es umhüllt und durchzieht alle Ebenen der Existenz, Sphären und Welten. Nichts kann sich ihm entziehen, und es gibt keinen Ort im Multiversum, der ohne Empyräum wäre (vgl. den späteren Abschnitt über »Das Schicksal des Multiversums«). In diesem Kapitel sollen die elementaren und materiellen Qualitäten des Empyräums vorgestellt werden. Mehr über die magischen Qualitäten der Weltsubstanz erfährt der Leser im Kapitel Drei. Der Begriff „Weltsubstanz“ mag etwas irreführend erscheinen, ist das Empyräum doch keinesfalls im Sinne des großen Denkers Norion Gudobar substanziell (mehr hierzu erfährt der Leser in den Abteilungen über »Die Spirituellen Gefilde« und »Die Geisterwesen« in Kapitel Zwei). Strenge Gudobarianer ziehen daher auch die Bezeichnung **multiverselles Prinzip** vor. Wir wollen hier dennoch den traditionellen Sprachgebrauch der großen Magiergilden beibehalten.

Unsere heutige Vorstellung von der Zusammensetzung des Empyräums und dem Aufbau der Materia geht auf **Ibn Tizel**, einen Gelehrten aus der ehemaligen Provinz Meketu zurück, welcher die modernen Lehren der Magiergilden des Imperiums auf geniale Weise mit dem überlieferten Wissen der meketischen Zauberer verband. Die von ihm gewählten Begriffe der alten Meketer sind inzwischen allerdings weitgehend aus diesem Zweig der magischen Wissenschaften verschwunden. Weder das Geburtsdatum noch der tatsächliche Name dieses wahrhaft großen Denkers sind überliefert; Ibn Tizel („Sohn

Tizels“) ist nicht mehr als eine Reminiszenz an seinen Heimatort. Die Umstände seines Todes dagegen gingen in die Annalen der Magischen Multiversität zu Candranor ein: Während einer Seelenreise im Jahre 1727 nL zersetzte sich sein Körper von innen heraus und zerfloss zu eitrigem, übelriechendem Schleim. Der Fleck konnte auf keinerlei bekannte Weise entfernt werden und ist noch heute zu sehen.

Man hat uns gelehrt, die Valianer entdeckten das Empyräum und Ibn Tizel erkannte darin dasselbe Grundsubstrat, welches die alten Meketer „Ha“ nannten. Alle Sphären und die darin gefassten Welten sind darin eingebettet und davon durchdrungen. In alter Zeit sprachen die Gelehrten vom Äther oder Seelenstoff, weil sie eine Verbindung zu den Seelen und dem Element Luft annahmen. So lesen wir es auch noch in Meister Ferangabals Schriften. Ibn Tizel war es, der als erster eine größere Affinität zum astralen Leib erkannte und dem damit in Beziehung stehenden Element Feuer. Gelehrte jüngerer Zeit haben vorgeschlagen, statt vom Empyräum besser von einem Fluidum zu sprechen, um jegliche Zuschreibung zu vermeiden.

Doch gehen wir nicht irr in der Annahme, Weise fern der valianischen Grenzen hätten nicht ebenfalls die Natur des Empyräums erschlossen. Die Anhänger einer Weisheitslehre im Osten kennen den „Ur-Atem“, worunter sie eine Kraft im Anfang verstehen, in der Licht und Dunkel und alles Gegensätzliche noch innig vermischt gewesen sein sollen. Der „Ur-Atem“ bringt das gesamte Multiversum hervor, und gemäß jener östlichen Lehre gelten Atem und Feuer als einander entsprechende Aspekte. Das Empyräum durchwaltet alles, und die einsichtsvollen Männer und Frauen aller Völker haben es geahnt. (Megistus Sefaroth Cercilaos Hyperichon: „Notizen zur Magie“)

Wer war Jorgar Erem Ferangabal?

Jorgar Erem Ferangabal (1475-1560? nL) war ein berühmter valianischer Mathematiker, Philosoph und Seemeister, der ab 1500 nL in Thalassa wirkte. Viellesener und weitgereister Universalgelehrter, der über so exotische Gegenstände wie die fünfte kantabanische Hölle oder die Traumwelt moravischer Bärenschamanen ebenso zu berichten wusste wie über die Anzahl und Anordnung der Sphären im Multiversum oder die Ausbildung waelischer Priesteranwärter, um nur einige wenige zu nennen. Neigte stark zu Idealisierungen und komplexen Formeln, in denen er seine Erfahrungen zusammenzufassen und zu vereinheitlichen suchte. Sein Tod ist umstritten; nach einem Bericht der Stadtprefektur Thalassas verschwand er einfach samt seinem Laboratorium zu Beginn des Krieges der Magier.

Die Zusammensetzung des Empyräums

Nun finden wir nicht überall Orte des Chaos neben Orten der Ordnung vor, sondern das Empyräum wirkt ausgeglichen. Die beiden Grundprinzipien sammeln sich in kleinsten Tröpfchen und neutralisieren sich solcherart. (Ibn Tizel zugeschrieben)

Nach Ibn Tizel bilden zwei primäre Partizipien oder erste Bestandteile, die **passive Potenz** (meketisch *ma*, das heißt „Versammlung“) und die **aktive Potenz** (meketisch *aton*, das heißt „Zerstreuung“), das Empyräum. Die passive Potenz steht für Trägheit, Ruhe, Beständigkeit und geht in dem Prinzip der **Ordnung** auf. Demgegenüber steht die aktive Potenz für Aktivität, Bewegung, Veränderung und formt das Prinzip **Chaos**.

Wir haben es hier nicht mit gestalthaften oder gar sichtbaren, geschweige denn fasslichen Dingen zu tun, sondern mit arkanen Konzepten, welche dem ungeschulten menschlichen Verständnis nicht leicht zugänglich sind. Zur Vereinfachung mag sich der Adept der arkanen Künste die primären Partizipien vorerst als kleinste Korpuskel oder Tröpfchen vorstellen, was die Wirklichkeit freilich nicht ganz trifft, da es sich hierbei um Anteile der **Prinzipien** Ordnung (*Hosiar*) und Chaos (*Tychu*) handelt, wohingegen Wasser ja ein materielles Element ist. Jedoch verhält es sich mit jenen Potenzen wie mit dem Wasser: Jeder Tropfen ist für sich ein einzelnes Teilchen, aber wenn er in einen See fällt, löst er sich in der großen Menge Wassers auf, und wer kann sagen, wie viele Tropfen in einem See enthalten sind?

Im Zustand der Ausgeglichenheit wirken genau ein Anteil passiver und ein Anteil aktiver Potenz zusammen und ergeben eine nächste, die **generelle Potenz** oder das **allgemeine Vermögen** (meketisch *Maat*, was soviel bedeutet wie „Schöpfung“ oder „Leben“; der Gleichklang mit der meketischen Schöpfergottheit dürfte kein Zufall sein). Das allgemeine Vermögen ist neutraler Grundbestandteil des Empyräums, indem sich die dualistischen Kräfte seiner Komponenten, der beiden ersten Potenzen, gegenseitig anziehen und aufheben. Eine jede generelle Potenz birgt also die beiden gegensätzlichen und sich ergänzenden Prinzipien Ordnung und Chaos in sich. Die generelle Potenz löst sich ihrerseits in dem Prinzip **Leben** (*Zôal*) auf, und so finden wir also das Empyräum gesättigt mit allen drei arkanen Prinzipien. Daraus wird verständlich, warum das Empyräum alles durchzieht und jegliche Elemente und Stoffe aus ihm erschaffen sind.

Der Adept des Arkanen kann sich zur besseren Ansicht das allgemeine Vermögen als Faszikel oder zusammengesetzte Tropfenart vorstellen, bestehend aus je zwei Einzeltröpfchen, den beiden ersten Potenzen.