

# Magickae Arcanum – Ein Leitfaden zur arkanen Magie

Dieses Werk richtet sich an alle Schriftgelehrten, Lehrlinge und Meister, die sich den arkanen Künsten und Wissenschaften verschrieben haben oder im Rahmen akademischer Bildung dabei sind, sich mit der kosmischen Natur der Ordnung vertraut zu machen.

Nachfolgend erfährt Ihr, geneigter Leser, was die Natur des Arkanen, seine Charakteristiken und Herkunft ausmacht, welchen Regeln die Nutzung der arkanen Kräfte unterliegen, wie uns arkane Macht beeinflussen kann und wie die Gesellschaft der Magier die Magie aufgespalten hat und einzuordnen versucht.

Aber vorab zu erklären gilt: **Was ist arkane Magie?**

Arkane Magie, auch als **Ordnungsmagie**, **arkane Energie** oder schlichtweg als **Arkana** bezeichnet, ist eine kalte und intellektuelle Macht, die dazu im Stande ist, Zeit und Raum zu krümmen und Mana in Formen zu bringen, die offensiver, defensiver oder anderweitig vielfältiger Natur sind. Das Arkane ist eine fundamentale Macht des großen Kosmos und gilt als mächtige Kraftquelle, die das Große Dunkle Jenseits durchzieht. Es kann, so man will, als Element der Wirklichkeit verstanden werden, denn in der kosmischen Spirale ist das Arkane nicht mehr als die Manifestation und die Sprache der Ordnung selbst und damit das unmittelbare Gegenstück des **kosmischen Chaos**, welches sich in unserer Welt als **Teufelsmagie** manifestiert.

## Inhalt

Magickae Arcanum – Ein Leitfaden zur arkanen Magie .....	1
Herkunft und Charakteristiken.....	3
Macht und Wirkungsweise des Arkanen .....	5
Einfluss und Effekt der Nutzung arkaner Magien .....	7
Gesetze der arkanen Magie .....	8
Das Gesetz der sympathetischen Magie .....	9
Schulen der arkanen Magie .....	10
Die arkane Schule der Bannung .....	10
Die arkane Schule der Beschwörung .....	10
Die arkane Schule der Hervorrufung.....	10
Die arkane Schule der Illusion.....	11
Die arkane Schule der Transmutation.....	11
Die arkane Schule der Verzauberung.....	11
Die arkane Schule der Weissagung.....	11
Abschließende Worte.....	13
OOC:.....	14

## Herkunft und Charakteristiken

Wie eingangs bereits beschrieben, handelt es sich bei arkaner Magie um die Manifestation der kosmischen Kraft der Ordnung in unserer Wirklichkeit. Die Art der Energie des Arkanen wird stets als *unbeständig* oder *flüchtig* beschrieben und wer sie gezielt einzusetzen wünscht, muss sich dieser Kraft mit *großer Präzision* und *Konzentration* nähern. Die kosmische Kraft des Chaos dagegen manifestiert sich in höchst destruktiver, verführerischer und süchtig machender Teufelsmagie. Diese Art der Magie speist sich aus den Energien des Lebens selbst und stellt einen direkten Gegensatz zu den Mächten der Ordnung dar. Aufgrund ihrer Verschiedenheit stoßen sich die Mächte von Chaos und Ordnung gegenseitig ab und halten sich in Schach.

Das Arkane wird häufig als das *Grundgewebe* unserer Welt beschrieben und ist dazu im Stande, wie andere Arten von Magie, in lebhaftere Formen gebracht zu werden. Als Beispiel dazu, gilt ein Verweis auf **arkane Elementarwesen!** Um arkane Energien zu nutzen, greifen Kundige auf sogenannte Ley-Linien zurück – Quellen immenser magischer Macht, die sich wie Flüsse (oder Adern) durch unsere Welt ziehen. Nicht selten sprechen die Schriftgelehrten bei den flüchtigen Energien der Ley-Linien vom „*Lebensblut des Titanenkindes Azeroth*“.

Vor Äonen sollen die Titanen, mächtige Wesenheiten des Kosmos, aus der Macht der Ordnung selbst entstanden sein und waren somit die ersten, welche die inhärenten Energien des Arkanen als eigene Sprache im materiellen Universum führten. Mit der Macht der Ordnung streiften sie durch das Große Dunkle Jenseits und nutzten ihr Wissen und ihre Kunst, um Welten mit Leben erblühen zu lassen. So ordneten sie vor Jahrtausenden das primordiale und von den Geschwülsten der *alten Götter* überzogene Azeroth und schufen in Folge unvorhergesehener Ereignisse den *Brunnen der Ewigkeit*.

In Form und Farbe tritt rohe arkane Macht in weißen, blauen oder violetten Tönen in Erscheinung. Jedoch handelt es sich hierbei mehr um eine Art Grundstock und nichts, das sich nicht durch die Art der Zauberkunst beeinflussen lässt. So ist das Arkane dahingehend wandelbar, dass es beispielsweise elementare Eigenheiten anderer Magien annehmen kann. Wird das Arkane in Form eines Frostzaubers gewoben, erscheint es in Form eisig blauer Farben, umgeben von gesenkten Temperaturen und näher definiert durch die Form spitzer und scharfkantiger Eisstücke. Ebenso verhält es sich mit der Kanalisierung von Feuerzaubern, mit denen der Geruch von Ruß und brennendem Geäst, der Klang eines Lagerfeuers und das zündelnde Rot wabernder Flammen einhergeht.

Dass das Arkane als Grundgewebe unserer Welt betitelt wird, ist nicht nur akademisches Geschwätz. Bereits in jüngster Vergangenheit hat sich gezeigt, wie kompatibel die Macht der Ordnung mit anderen kosmischen Mächten ist. So ist zum Beispiel der *Sonnenbrunnen*, nach seiner Wiederherstellung, als Sinnbild der Vereinigung von Licht-Magie und arkanen Energien anzusehen, die in harmonischem Einklang miteinander wirken. Darüber hinaus schufen die Hochelfen von Quel'Thalas Verbindungen zwischen den Mächten des Arkanen und der Macht der Natur, um ihre *Runensteine* mit dem *Mutterbaum Thas'alah* zu verbinden. Auf wissenschaftlicher Ebene kooperieren nicht alle Mächte so einfach mit dem Arkanen. Es ist stets zu bedenken, eine ausgewogene Balance im Umgang mit anderen kosmischen Mächten zu wahren, sodass keine Macht die andere absorbiert oder anderweitig abstößt.

Laut den Schriften des letzten Wächters *Medivh* und seinen Studien über die Macht des Arkanen und ihren Einsatz zieht er den Schluss, dass zur Erschaffung lodender Flammen mit arkaner Macht der Magier sich auf die flüchtige Natur des Elements konzentriert und diese dann in seine unmittelbare Umgebung ruft, um sie an einem bestimmten Punkt erscheinen zu lassen – andere akademische Schriften sprechen davon, dass sich Zauberwirker auf die Elementarebenen fokussieren und Kraft aus eben diesen herbeirufen und durch das Lenken von Mana und Ley-Energie in geneigte Formen bringen. Das zuvor bereits erwähnte Mana ist der Machtpool eines jeden Zauberwinkers, um auf die latenten Energien der Magie zugreifen zu können. Jeder gewobene Zauber zieht Kraft, mental wie physisch, vom Zauberwinker selbst. Je mehr das eigene Mana erschöpft, desto mehr strengt es den Magier an, Zauber zu wirken. Es ist nicht ratsam über diese Grenze hinaus zu gehen, da nebst starker Erschöpfungserscheinungen der Tod auf all jene wartet, die es mit ungezügelter Magiegebrauch übertreiben mögen – so hatte schon der Erzmagier Antonidas gewarnt und so werden noch weitere Meister ihre Lehrlinge daran erinnern, wenn sie diese nach exzessivem Magiegebrauch vom Boden auflösen. Um seine Manareserven wieder erstarren zu lassen, sind Ruhe und ein proteinreiches Mahl erstklassige Empfehlungen. Doch in Kampfhandlungen lässt sich nicht auf derlei Ressourcen zurückgreifen. Ein geschwächter Magier an der Front, der sich in unmittelbarer Konfliktreichweite befindet, greift daher auf alchemistische Zusammenstellungen wie **Manatränke** zurück oder hat in weiser Voraussicht **Manaedelsteine** erschaffen, die einen Teil seiner Macht geborgen halten und in früherer Zeit geschaffen waren, um mächtige Zauberrituale durchzuführen.

Ihr seht also: Die Natur des Arkanen ist vielfältig und wandelbar und seine Herkunft dicht mit der Entstehung allen Seins verwoben. Und uns ist die große Ehre zuteil, die Geheimnisse des Arkanen zu entschlüsseln und zu nutzen.

## Macht und Wirkungsweise des Arkanen

Gut vorstellbar, dass dies der interessanteste Abschnitt dieses Werkes ist. Wie wir bereits erfahren haben, manifestiert sich die Macht der Ordnung in unserer Welt als arkane Energie und war bereits vor Äonen von den Titanen selbst genutzt worden, um Leben auf fremden Welten im Großen Dunklen Jenseits zu erschaffen.

Es ist wohl kaum verwunderlich, dass sich mit der Macht des Arkanen nahezu alles bewerkstelligen lässt, was einem einfällt und die Limitierung der Vielfältigkeit einzig und allein im Reichtum der eigenen Imagination liegt. So kann Arkana dazu gesponnen werden, um Zeit und Raum zu manipulieren; sich im Moment eines Wimpernschlages von einem Platz an einen anderen zu begeben, Essen und Trinken zu beschwören oder die Intelligenz eines Wesens zu erhöhen. Es kann genutzt werden, um sich (und andere) vor neugierigen Blicken zu verbergen oder Verwirrung durch die Multiplikation seines Selbst, durch die Erschaffung illusionärer Abbilder, zu stiften. Durch **Polymorph-Zauber** (Verwandlungsauber) lässt sich aus einer Gefahr eine Nichtigkeit machen und sogar sprachliche Barrieren lassen sich, wenn es um das reine Verständnis der fremden Sprache geht, durch Zauber-Techniken wie **Arkane Linguistik** umgehen.

Gängig werden die Anwender der hohen magischen Künste als „Magier“ bezeichnet. Umgänglich sind auch Bezeichnungen wie *Arkanist* oder *Magus* gebräuchlich. Bei all den spezifischen Eigenheiten, die die schlaunen Köpfe der Magie bereits hervorgebracht haben, gibt es experimentell freudige Gelehrte, die sich darauf verstehen, Magiearten miteinander zu kombinieren. Aus der Kombination von Feuer- und Frostzaubern ist so beispielsweise der **Frostfeuerblitz** hervorgegangen, welcher seinen Gegner nicht nur mit dem versengenden Schaden zündelnder Magie, sondern auch mit den lähmenden Erscheinungen der frostigen Natur zusetzt. Große Zauberwirker der Geschichte, wie der Magier Umbranse, sollen so begabt in ihrem Werken und Wirken gewesen sein, dass es ihm möglich war, unter Nutzung eines magischen Artefakts Risse in das jenseitige Reich des Todes zu öffnen.

In älteren Tagen moderner Zaubernutzung war es gängig, neben Frost und Feuer auch andere Elemente in den eigenen Dienst zu rufen. Mit der Zeit hat sich jedoch herausgestellt, dass besonders das Element des Feuers und des Frostes am besten mit den arkanen Eigenheiten einhergehen.

Arkane Magie kann auch defensive Form annehmen, beispielweise durch die Erschaffung magischer Schilde, die dazu im Stande sind selbst großen und wuchtigen Angriffen Stand zu halten. In jüngerer Geschichte machten sich die Magier der Kirin Tor die defensive Form des Arkanen zu Nutze und erschufen einen gewaltigen Schild über den Ruinen Dalarans, um sich ungestört mit dem Wiederaufbau ihrer einstigen Heimat zu befassen. Ein weiteres Beispiel für eine derartige Form defensiven Magiegebrauchs sind die Shal'dorei (oder auch Nachtgeborenen) von Suramar, die sich nach der Zerschlagung des alten Kaldorei-Imperiums und mit der Zerstörung des Ur-Kontinents Kalimdor unter eine mächtige Zauberkuppel flüchteten und für 10.000 Jahre von der Außenwelt abgeschnitten waren. Derlei Zauberei kann natürlich nicht von einem einzigen Magier zustande gebracht werden. Solch große Macht erfordert einen Zusammenschluss mehrerer Kundiger, die zudem Meister ihres Werkes sind.

Die Liste an Möglichkeiten und Zaubern ist schier endlos und lässt sich wohl kaum in einem einzigen Buch bis ins kleinste Detail auflisten. Es sei dazu erwähnt, dass die hiesigen Beschreibungen bisher auf Zaubersprüche anspielen, die mit der Zeit das Licht der Welt erblickt haben. Zaubersprüche sind Schwert und Schild eines jeden Arkanisten, aber nicht die einzige Form, um ihrer Kraft Ausdruck zu verleihen. Denn Magie kann ebenso dazu genutzt werden, um Objekte mit Macht zu erfüllen, diverse Maschinerien anzutreiben oder Schöpfungen wie arkane Golems zum Leben zu erwecken. Fortführend eine kleine Aneinanderreihung und Aufzählung der Wirkungsbereiche arkaner Magie:

Mittels Chronomantie ist es Arkanisten beispielweise möglich, die Zeit zurück zu spulen, umzukehren, zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Es ist möglich, mittels des Arkanen in andere Epochen unserer Zeit zu blicken, Zugriff auf alternative Zeitlinien zu erhalten, an entfernte Orte zu reisen, ohne sie physisch zu betreten, einen Blick in die Zukunft oder Vergangenheit zu werfen, Türen zu öffnen, Objekte von anderen Orten herbei zu rufen, Portale oder Teleportationen durchzuführen, anderen einen Blick in die eigenen Gedanken und Visionen zu ermöglichen, Erinnerungen lebhaft zu machen, Nachrichten aufzunehmen und mittels magischer Kristalle zu versenden, Gegner auf Abstand zu halten, andere zu beeinflussen, Zauber zu bannen oder zu kontern, elementare Wesen zu beschwören, Energien aus der Umgebung oder magischen Objekten abzuzapfen und noch vieles mehr.

Weil das Arkane so mannigfaltig ist, bietet die Erforschung und Studie dieser Macht ein gewisses Risiko, das sich im Laufe unserer Geschichte immer wieder in großen oder minderen Ereignissen, die das Weltgeschehen beeinflusst haben, widergespiegelt hat. Organisationen wie die Kirin Tor sind (oder waren) durchweg bemüht, die Magie durch Auflagen an jene, die sie gebrauchen, zu sichern und chaotische Ausbrüche wie dämonische Invasionen oder eine erneute Zerschlagung unserer Welt zu verhindern. Die Urwächter des Arkanen sind jedoch die Drachen des blauen Drachenschwarms, welche sich ebenso dem Schutze der Magie und unserer Welt verschrieben haben.

## Einfluss und Effekt der Nutzung arkaner Magien

Es ist nicht unüblich, junge Magier mit den ersten grauen Strähnen im **Haar oder vollkommen grauen Hauptes** zu erblicken. Denn Magie zu kanalisieren und die latenten Mächte durch seinen Körper fließen zu lassen laugt Körper und Geist aus. Darum ist stets darauf zu achten, vor allem mächtige Zauber nicht im Überfluss zu wirken.

Auf historischer Ebene haben wir die Kaldorei (oder auch Nachtelfen) als Beispiel für den Einfluss arkaner Energien. Als sich das frühe Volk der Dunkeltrolle am von den Titanen geschaffenen Brunnen der Ewigkeit niederließ und von seiner Macht kostete, entwickelten sie sich weiter. Sie gewannen an Größe und Brillanz und wurden zu den uns heute bekannten Nachtelfen. Von der Macht des Brunnens berauscht schufen sie ein großes Imperium, das sich über den urzeitlichen Kontinent von Kalimdor erstreckte. Die Kaldorei von Suramar schirmten sich während der großen Zerschlagung vom Rest Azeroths ab und waren dem Wirken des Nachtbrunnens ausgesetzt. Dies veränderte ihre Beziehung zur Magie, machte sie von dieser starken Quelle der Macht abhängig und verformte einmal mehr die Physis der Elfen. Ihre Haut wurde dunkler und magische Zeichen schimmern im rechten Licht auf. Damit einher geht ein besonderes Verständnis über die arkanen Mächte – besonders der Chronomantie.

Ein weiteres renommiertes Beispiel für den Einfluss der arkanen Macht sind die Hochelfen von Quel'Thalas. Das hohe Volk musste nach der Vernichtung ihres geliebten Sonnenbrunnens während des Dritten Krieges feststellen, dass sie über die Jahrtausende von den Mächten des magischen Brunnens abhängig geworden waren. Aufgrund des magischen Entzuges sah sich das Volk der Hochelfen gezwungen, nach alternativen Quellen arkaner Macht zu suchen, wenn sie nicht zu den manahungrigen und wahnsinnigen **Getriebenen** verkommen wollten. Getriebene sind der Sucht nach Arkanmacht verfallende Elfen, die mehr ein Schatten ihrer Selbst sind. Ausgemergelt und hungernd suchten sie nach jedem Funken Arkanmacht, der sie befriedigen mochte und gingen dafür über Leichen.

Auch die berüchtigten Dämonenjäger greifen auf arkane Macht zurück, da diese der kosmische Gegenspieler zur teuflischen Chaosmagie ist. Sie nutzen **arkane Runen**, um ihre inneren Dämonen im Zaum zu halten. Fürderhin haben manche Dämonenjäger **ihren Bezug zu den latenten Mächten des Arkanen verloren** und sehen sich außer Stande, diese für sich zu nutzen.

Weiterhin ist aus Aufzeichnungen hoher Gelehrter bekannt, dass als Ner'zhul auf dem einstigen Draenor Portale eröffnete und die Welt dadurch in Stücke riss, die dort gelagerten Eier des Weltenzerstörers Todesschwinge von den latenten Mächten des Wirbelnden Nethers verändert wurden. So kam es zur Geburt der Netherdrachen.

Magie bietet hohes Potenzial, aber auch große Risiken für all jene, die mit ihr nicht verantwortungsbewusst umzugehen wissen. Es ist darüber hinwegzusehen, wenn man sich als Kenner der mystischen Kräfte den Alltag mittels herkömmlicher Zauber versüßt. Doch soll kein Magier zu gemächlich aufgrund seines Wirkens werden, denn die Spuren des Magiegebrauchs schlagen unmittelbar um sich. Dies hat zur Folge, dass Magier gemeinhin einfachen Regelungen folgen, die sie einem Ethos gleich individuell beachten.

## Gesetze der arkanen Magie

Um zu verhindern, dass durch den Gebrauch von Magie Chaos auf der Welt ausbricht, haben die großen magischen Institute dieser Welt, vornehm durch die Kirin Tor, diverse Regeln geschaffen, um Lehrlingen und Magiern gleichermaßen den sachlichen und verantwortungsvollen Gebrauch von Magie zu vermitteln:

**Magie ist machtvoll** – drum soll sich verantwortungsbewusst und nicht mit Leichtsinn in ihrem Umgang geübt werden. Ein falscher Schritt, ein unbedachtes Wort, das Verhaspeln während des Aufsagens einer Zauberformel oder schlicht der kopflose Umgang mit dieser Macht, und ein einfacher Zauber wird Auslöser großer Vernichtung.

**Magie verdirbt** – es ist leicht, der Magie zu verfallen und einem euphorischen Hochgefühl zu erliegen, das die Welt klein und unbedeutsam erscheinen lässt. Magie verführt dazu, nach größerem zu streben, dem niemals endenden Wissen hinterher zu jagen und die Bande zur normalen Welt zu kappen und sich in grenzenloser Arroganz zu sonnen. Magie verdirbt den Geist und wer dies nicht achtet, findet sich schnell in der Position des vermeintlich Allwissenden wieder, der allein und einsam über den Dingen schwebt, die ihm früher einmal so wichtig erschienen.

**Magie macht süchtig** – und die Geschichte der Elfen zeigt eindeutig, wie geltend diese Regel auch noch heute ist. Wer zum ersten Mal in den berausenden Genuss gelangt, einen Zauber zu wirken und die Macht durch seinen Körper rauschen zu spüren, wird ein Gefühl der Benommenheit verspüren, wenn diese Energien aus dem Körper weichen und man außer Stande ist, den nächsten Zauber zu wirken. Es verleitet dazu, mehr zu schaffen, um den Höhenflug zu erhalten. Und das ist gefährlich. Jene, die sich zu stark im Soge dieses Glücksgefühls befinden, neigen dazu sich selbst zu verlieren und ohne den fortwährenden Gebrauch arkaner Magie zu verkümmern.

**Magie lockt die Wesen des Wirbelnden Nethers an** – es gleicht einem Echo, das man in die großen Weiten des Kosmos jagt. Kleinere gewirkte Zauber mögen als ebenso kleines Echo verklängen, aber Stätte großer Macht oder das Hervorrufen gewaltiger arkaner Mächte schallt wie der Knall einer Explosion und erweckt ungewünschte Aufmerksamkeit. In der frühen Zeit Dalarans hat der unregulierte und exzentrische Gebrauch arkaner Magie dazu geführt, dass vereinzelt Dämonen über die Straßen und Ländereien des Königreichs huschten. Zur Hochzeit des Kaldorei-Imperiums war es der unbesonnene Gebrauch magischer Mächte, der dazu führte, dass der oberste Anführer der Brennenden Legion, der gefallene Titan Sargeras, auf Azeroth aufmerksam wurde und unsere Welt der Verdammnis entgegen sah.

Nebst diesen Regeln gibt es weitere wegweisende Anleitungen, an die Magier sich zu halten haben. Wie der Gebrauch von Portalen und den damit einhergehenden Regeln und Vorschriften – So sollen Magier, die dazu befugt sind, Portale zu erschaffen, sich an die universelle Größenordnung von Portalen halten. Niemandem ist das Durchschreiten eines Portals aufzuzwingen. Verwandelt sollte ein Portal niemals betreten werden. Ein Portal soll nicht unter den Füßen einer Person erzeugt und unter Wasser niemals ohne Wasserfilter geschaffen werden. Portale sind in bestimmten, von den Kirin Tor erlassenen Zonen zu erschaffen und so weiter. Bei all den strikten Auflagen war in der Vergangenheit beratschlagt worden, ob der Gebrauch von Portalen nicht gänzlich zu unterlassen wäre oder sie ausschließlich im äußersten

Notfall zu gebrauchen sind. Die Ansichten mögen sich dahingehend geändert haben, da Portale mit der Zeit ein beliebtes Mittel der Fortbewegungen geworden sind und gegen einen entsprechenden Obolus das Reisen revolutioniert haben. Genauere Auflistungen und Einzelheiten zu den Regeln zur Portalmagie sind in dem Werk: **Portale mit Köpfchen – Ein Memorandum** nachzuschlagen.

Ein weiteres, sehr zu empfehlendes Nachschlagewerk ist das Buch **Blinzeln: Regeln & Vorschriften**, welches sich eingehender mit den korrekten Vorgaben zur Nutzung des Ganzkörperteleportationszaubers **Blinzeln** befasst. So ist dem Buch beispielhaft zu entnehmen, dass man sich niemals dorthin blinzeln sollte, wo bereits eine Person steht oder ein fester Gegenstand zu verordnen ist. Die Auswirkungen dessen, wenn man es dennoch tut, könnten fatal bis tödlich enden und sind für keine der Parteien, wenn es nicht zum Tode kommt, eine angenehme Erfahrung.

Die zuvor schon erwähnten Polymorph-Zauber oder auch Verwandlungsauber sind ebenso diversen Auflagen unterlegen. Verwandlungen gelten als höchst gefährlich, wenn man den dazu aufgestellten Regeln keine Beachtung schenkt. So ist beispielweise zu beachten, dass man eine Kreatur geringerer Intelligenz nicht in eine Kreatur höherer Intelligenz verwandelt, da hier die Gehirnfunktionen der jeweiligen Kreaturen zu beachten sind. So wird empfohlen stets einfache Verwandlungen zu nutzen, wie etwa ein Eichhörnchen in ein Kaninchen oder einen humanoiden Gegner in ein Schaf. Weitere spezifische Regeln zu Verwandlungen lassen sich in **Verwandlung: Regeln & Vorschriften** nachlesen. Ein weiteres, von den Kirin Tor entworfenes Regelbuch trägt den Titel **Portale sind keine Mülleimer**. Ein nur zu sehr zu empfehlendes Lesewerk, denn niemand wünscht bei gängigen Portalreisen mit den Abfällen eines Magiers zu kollidieren.

Hinweg von den menschengemachten Regeln zum Einsatz der arkanen Mächte. Kommen wir zu etwas, das sich durch die Magie selbst definiert. Eine Regel, die entdeckt und nicht eigens geschaffen worden ist:

## Das Gesetz der sympathetischen Magie

Bei der sympathetischen Magie handelt es sich um ein ungeschriebenes Gesetz arkaner Macht, das darauf abzielt, dass eine jede Person einen Teil seines magischen Selbst an einem Gegenstand hinterlässt und findige Magier dazu im Stande sind, diese Auren oder Schwingungen zu beeinflussen und sich mit ihnen zu verbinden. So ist es beispielsweise möglich, mit der Haarlocke einer Person eine Bezauberung zu sprechen, die sich unmittelbar auswirkt, oder einen Gegenstand zum Besitzer zurück zu verfolgen. Je größer die Bindung zwischen Person und Gegenstand ist, desto gewichtiger das Potenzial der sympathetischen Magie. Besonders weise und mächtige Magier haben diese Form magischer Resonanz des Öfteren genutzt, um Bücher zu lesen, ohne sie tatsächlich zu lesen, indem sie einfach den Inhalt auf magische Art und Weise in ihren Verstand extrahiert haben.

## Schulen der arkanen Magie

Das letzte Kapitel dieses Buches befasst sich mit der Einordnung arkaner Zauber in verschiedene Schulen. Geschaffen durch die Kirin Tor, basierend auf uraltem elfischen Wissen, waren acht Schulen arkaner Magie definiert worden, um Zauber besser zu katalogisieren und kategorisieren. Für gewöhnlich spezialisieren sich Magier auf **eine** oder **zwei** Schulen der arkanen Magie. Manche wankelmütigen Zauberwirker wagen sich gar an das unerreichbare Vorhaben, in allen magischen Disziplinen zu brillieren.

Es ist zu beachten, dass sich die Schulen untereinander ergänzen, sowie auch kombinieren lassen und in sich geschlossenen Gegensätze zueinander bilden können. So wie Chaos und Ordnung sich voneinander abstoßen und regulieren, können sich die Zauber aus den Schulen der Weissagung und Illusion aufheben und in Schach halten.

Bevor Gelehrte die Möglichkeit hatten, einen Blick in das Totenreich, die Schattenlande, zu werfen, galt die Schule der Nekromantie als arkane und verbotene Schule. Nach neuesten Erkenntnissen speist sich die Nekromantie jedoch nicht aus den Quellen der kosmischen Ordnung, sondern aus der Macht des Todes.

### Die arkane Schule der Bannung

Zauber der arkanen Schule der Bannung befassen sich mit defensiver Magie. Zum Vorzeigezauber dieser Schule war dereinst der **Manaschild** erkoren worden – ein Zauber der rohes Mana zu einer Barriere verwebt und den Zauberwirker vor jeglichem Schaden schützt, so lange seine Manareserven halten. Des Weiteren zählen zu dieser Schule sämtliche Rüstungs- und weitere Schildzauber. Die Schule der Bannung gehört mit zur ersten arkanen Schule, in welcher ein Magierlehrling unterwiesen wird (oder unterwiesen werden sollte).

### Die arkane Schule der Beschwörung

Beschwörungszauber sind darauf ausgelegt, Objekte oder Kreaturen herbeizurufen. Magier erlernen beim Studieren dieser Schule, wie man aus dem Nichts schmackhafte und nahrhafte **Manabrötchen** oder **Quellwasser** beschwört. Es heißt gar, dass eines Tages ein Magier vergaß, sein beschworenes Wasser in einem Glas herbeizurufen und somit der Zauber: **Wasserelementar beschwören** geschaffen war.

### Die arkane Schule der Hervorrufung

Ob Frost, Feuer oder Arkan – die Schule der Hervorrufung befasst sich mit dem Kanalisieren von Zaubermacht der destruktiven Natur. Magier, die sich der Schule der Hervorrufung hingeben, sind dazu in der Lage, gewaltige **Blizzards**, explosive **Feuerbälle** oder energetische **Arkane Geschosse** zu beschwören. Diese Schule wird auch gern als das Gegenstück zur Schule der Bannung gesehen und findet besonders in konfliktreichen Auseinandersetzungen Verwendung.

## Die arkane Schule der Illusion

Die Schule der Täuschung – mit Illusionszauberei lässt sich noch jeder scharfe Verstand hinter Licht führen. Sie ermöglicht es einem, etwa durch den Zauber **Unsichtbarkeit**, vor aller Augen zu verschwinden oder seinen Gegner mittels multipler Abbilder seiner Selbst, wie etwa durch den **Spiegelbild-Zauber**, zu verwirren. Doch sollte selbst ein gewiefter Illusionist nicht die geistige Auffassung seines Gegenübers unterschätzen, denn manchmal reicht nur der Hauch einer Vorahnung (oder das taktische Wissen eines geschulten Weissagers) und die Illusion kann gebrochen werden.

## Die arkane Schule der Transmutation

Bei dieser handelt es sich wohl um die nützlichste Schule unter den sieben der arkanen Magie. Der Transmutation wohnen einige Unterschulen und Fertigkeiten inne, wie die **Verwandlung** von Objekten und Personen, das **Erschaffen von Portalen** und das Durchführen von Lang- und Kurzstreckenteleportationen wie über den Zauber **Blinzeln**. Ebenso unterliegt dieser Schule die Kunst der **Chronomantie**, mit welcher die Zeit selbst beeinflusst wird. Zauber wie **Federfall** oder **Verlangsamern** sind Paradebeispiele für diese Unterkategorie.

## Die arkane Schule der Verzauberung

Befasst sich eingehend mit der Ermächtigung von Objekten oder Personen, dauerhaft oder nur temporär, mit arkaner Macht. Renommiertere Zauber der Schule der Verzauberung sind beispielsweise der **Betören-Zauber** – dieser macht eine verzauberte Person hörig. Ebenso der Zauber **Arkane Intelligenz**, welcher die Brillanz einer Person erhöht. Die Verzaubererkunst ist ein resultierender Berufszweig, der sich durch das dedizierte Wissen über die Anwendung der Schule der Verzauberung heraus gebildet hat. So lassen sich beispielweise Waffen mit magischen Eigenschaften schaffen, wie etwa ein **Flammenschwert**. Mit dem Wissen um die Verzaubererkunst geht auch die Praktik des **Entzauberns** einher, durch welche magische Effekte permanent nullifiziert und ein verzauberter Gegenstand in seine Bestandteile zerlegt werden kann. Daher zählt auch der **Magiebannung-Zauber** mit zum wichtigsten Zaubersprüchen im Arsenal eines Magiers.

## Die arkane Schule der Weissagung

Die Weissagung ist eine Schule der Informationsbeschaffung. Wie beispielsweise durch den Zauber **Magie entdecken**, der es dem Zauberkundigen ermöglicht, magische Eigenschaften an einer Person oder einem Gegenstand zu erkennen. Darüber hinaus ist es mit der Weissagung möglich, Einblicke in die Zukunft oder Vergangenheit oder gar in die Gedanken anderer zu erhalten, oder weit entfernte Orte auszuspähen. Zauber der Schule der Weissagung werden auch oft dazu genutzt, um Illusionen zu durchbrechen.

Auch wenn die **Schule der Nekromantie** nicht länger als arkane Schule gewertet werden kann, mag ich dennoch ein paar Worte zu dieser niederlegen. Bei der Kunst der Nekromantie handelt es sich um die **im höchsten Grade verbotene** und **verpönte Kunst der Totenerweckung**. Anders als die anderen Schulen der arkanen Magie, hat die Totenbeschwörung die Macht des Totenreiches als immerwährenden Quell und kann neben der Schöpfung willenloser Untoter dazu genutzt werden, um tödliche Krankheiten auf die Welt los zu lassen.

Nähere Informationen zu den Schulen der arkanen Magie lassen sich in den gleichnamigen Werken nachschlagen.

## Abschließende Worte

Ich hoffe, dass ich dem geneigten Leser einen Einblick in die Materie rund um die arkane Magie habe vermitteln können. Es gibt noch so viel mehr zu schreiben und zusammen zu tragen. Wie etwa, was genau die Leylinien sind, welche Völker Azeroths die Magie wie gebrauchen. Wie die Magie dem Reich der Menschen vermittelt wurde. Welche Artefakte und große sowie namhafte Helden (und Schurken) es unter den Arkanisten gibt und gegeben hat und noch so vieles mehr.

Vielleicht komme ich mit der Zeit dazu, die unterschiedlichen Thematiken aufzuarbeiten und vervielfältigen zu lassen. Doch mit diesem Werke mag ich erst einmal die Schreibfeder niederlegen und mich vorerst einer anderen Thematik widmen.

Gez.

Thaelyon Zauberweber  
Magier der Kirin Tor

## OOC:

Hallo! Ich hoffe, euch hat diese kleine Zusammenstellung, die zu größten Teilen aus dem Inhalt des Warcraft Wiki zum Stichwort Arkan besteht, gefallen. Vielleicht dient es dem einen oder anderen ja wirklich als Hilfsleiter im eigenen Magier-RP! Selbstredend garantiere ich nicht für absolute und unerschütterliche Lore-Richtigkeit, da dieses Werk auch hier und da von den Ansichten meines Charakters durchzogen ist.

Danke auch an Fyrcair, für das Gegenlesen und korrigieren grammatikalischer Fehler. 😊

Nachfolgend noch ein kleiner Quellverweis:

Quellen:

<https://warcraft.wiki.gg/wiki/Arcane>

<https://warcraft.wiki.gg/wiki/Thas%27alah>

[https://warcraft.wiki.gg/wiki/Umbranse\\_the\\_Spiritspeaker](https://warcraft.wiki.gg/wiki/Umbranse_the_Spiritspeaker)

[https://wowwiki.fandom.com/de/wiki/Portale\\_mit\\_K%C3%B6pfchen\\_-\\_Ein\\_Memorandum\\_%C3%BCber\\_den\\_richtigen\\_Gebrauch\\_von\\_Portalen](https://wowwiki.fandom.com/de/wiki/Portale_mit_K%C3%B6pfchen_-_Ein_Memorandum_%C3%BCber_den_richtigen_Gebrauch_von_Portalen)