

Magie

Alles irdische Sein besteht aus den vier Grundelementen bzw. „Essenzen“ Feuer, Wasser, Luft, Erde. Dies ist als die Vier-Elemente-Lehre bekannt. Die Gesetzmäßigkeiten wurden durch die Schöpfung in der Ersten Sphäre (siehe [Sphärenmodell](#)) festgelegt und dort verankert. Neben der Gesetzmäßigkeit der Zeit und vermutlich auch anderen noch unbekanntem Dingen, existiert auch eine relativ unverstandene Energie, welche die Erste Sphäre durchströmt. Man vermutet lediglich, dass sie das Bindeglied zwischen allen Gesetzmäßigkeiten ist und entsprechend Einfluss auf diese haben kann. Man nennt diese Kraft „Gestaltungskraft“ oder auch „Astralkraft“. Die Magie ist technisch gesehen die Manipulation dieser Kraft. Erst durch die [Sphärenkonjunktion](#) gelang ein Teil dieser Energie in die irdische, Zweite Sphäre und dadurch wurde für einige wenige das Wirken von Magie möglich.

Das Sphärenmodell

Allgemein beschreibt der Begriff Sphäre eine Ebene eines Kosmos, die man ohne magisches Wirken nicht verlassen oder betreten kann. Nach dem gängigen Modell besteht der Kosmos, die Gesamtheit der Schöpfung, aus drei stetig ungleich rotierenden Kugelschalen, auch Sphären genannt, die alles beinhalten, was auf die Schöpfung zurückzuführen ist. Die Vierte Sphäre ist eigentlich die Außenseite der Kugel. Die Sphären sind grundsätzlich nicht miteinander verbunden, jedoch gibt es zwischen der Zweiten und Dritten Sphäre das [Zwielicht](#), welches diese beiden Sphären verbindet, aber welches man ohne magisches oder göttliches Wirken nicht verlassen oder betreten kann. Seit dem Einfall der [Dunklen Leere](#) und den darauf folgenden Forschungen, weiß man, dass zwischen den Sphären auch gewollte und ungewollte Sphärenrupturen, Öffnungen zwischen den Sphären, temporär oder dauerhaft auftreten können.



Die Sphären im einzelnen:

- **Erste Sphäre - Das Weltenherz**

Der Kosmos besitzt ein Weltenherz, in der ihre Gesetzmäßigkeiten festgelegt sind, z. B. der Lauf der Zeit, die Elemente. Man nimmt an das die Astralkraft (Magie) diese Gesetze miteinander verbindet.

- **Zweite Sphäre - Das Irdische**

Hier ist die Welt, auf der sich Elasura und auch alles andere Sein befindet - die Sterne, das Land und die Meere, Pflanzen, Geschöpfe,....

- **Zwielicht**

Ist die Grenzen zwischen Leben und Tod. Laut der Brigonskirche warten hier die Verstorbenen auf den Einlass das Reich Brigons. Manche Seelen können das Zwielicht nicht verlassen und bleiben dort gefangen.

- **Dritte Sphäre - Ahnenreich oder auch Reich Brigons**

Hier finden die Seelen der Ahnen ihren Frieden. In der Brigonskirche wird es als das Reich Brigons beschrieben, wo er herrscht. Am Tag der Öffnung des Gottesreiches verschmelzen alle

inneren Sphären mit dieser und es herrscht Frieden und Glückseligkeit für alles und jeden.

- **Vierte Sphäre - Chaos und Leere**

Hier herrscht nur Chaos und die Gesetzmäßigkeiten des Weltenherzes haben keinerlei Einfluss. Eigentlich ist es keine abgeschlossene Sphäre mehr sondern das was „außerhalb“ der Kugel bzw. des Kosmos liegt. Hier ist auch die Barriere zu der untergeordneten Sphäre am stärksten. Es wird auch als der Ursprung der **Dunklen Leere** angesehen.

Magie im Alltag

Magie ist grundsätzlich etwas sehr seltenes. Man geht davon aus, dass gerade mal ein dutzend Menschen auf Elasura die Astralenergie manipulieren können. So kommt es, dass noch kaum jemand „echte“ Magie erlebt hat. Entsprechend groß ist die Angst der Bevölkerung vor Menschen die Magie wirken können und vor den Möglichkeiten bzw. Auswirkungen.

Aus diesem Grund ist Magie auf Elasura verboten! Wer Magie wirken kann muss sich freiwillig bei der Akademie der Wissenschaften melden und wird in die Akademie zu Studienzwecken aufgenommen. Wer sich nicht meldet und erwischt wird, muss mit drakonischen Strafen rechnen. In der Akademie sind lediglich vier Menschen die Magie wirken können und es sind derzeit keine „freien“ Magier bekannt.

Sphärenkonjunktion

Das Sphärenmodell geht davon aus, dass alle Sphären ungleich rotieren und sich die Rotationsrichtungen auch ändern. Gelehrte meinen das zb. die Rotation der Zweiten Sphäre für die wechselnde Windrichtungen und Bewegung der Sterne verantwortlich ist.

Die anerkannteste aller Thesen darüber, wie die Astralkraft/Magie aus dem Weltenherz in die Zweite Sphäre gelangen konnte ist, dass beide Sphären durch die Rotation miteinander kollidiert sind und dabei die Barrieren durchbrochen wurden. Es soll nur ein sehr kurzer Moment gewesen sein und die Barrieren haben sich danach regeneriert. Durch die Kollision und Verschmelzung der beiden Sphären, konnte ein wenig Astralkraft in die Zweite Sphäre gelangen. Seither ist es einigen wenigen Lebewesen möglich diese Astralenergie zu manipulieren und dadurch Magie zu wirken. Warum manche es können und viele andere nicht, ist noch ungeklärt, aber für die Akademie der Wissenschaften ist dies ein zentrales Forschungsgebiet.

From:

<http://www.zweikaiser.at/> - **Elasura & Lindland Wiki**

Permanent link:

<http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=elasura:spielwelt:magie>

Last update: **2020/08/29 17:56**

