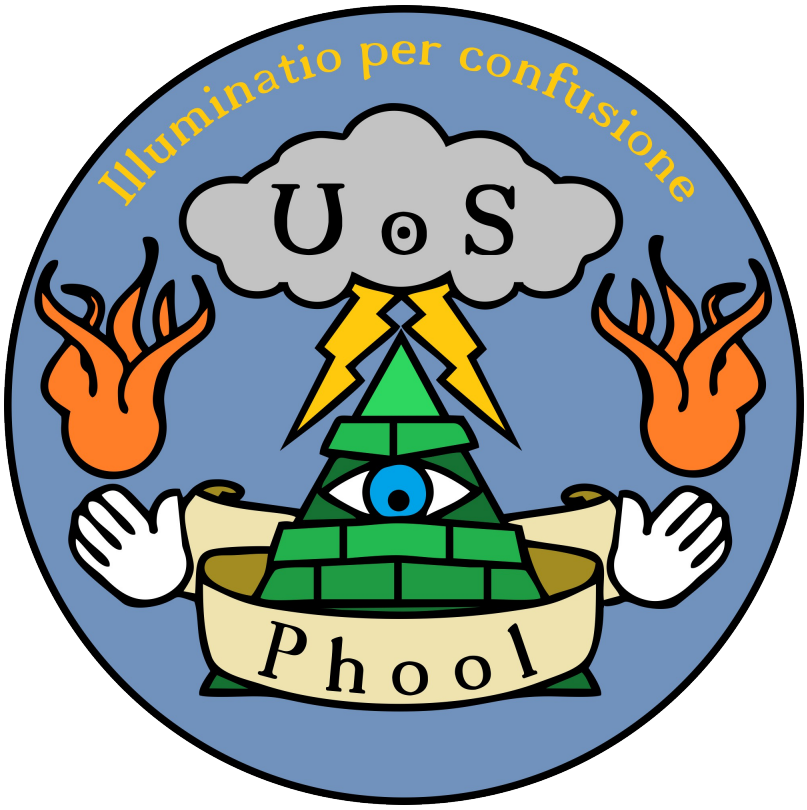
UNIVERSCITY OF SOCKOVIA

DISCORDIAN MAGIC
DIE MAGIE DER PHOOLS

WIE MAN SICH DAS HIRN VERRENKT, OHNE DURCHZUDREHEN

DISCORDIAN MAGIC



von der
UniversCity of Sockovia

Discordian Magic – Die Magie der Phools
2. Auflage (Stardancer Edition) © 2018 by B. Krüger
ISBN-13: 978-1721548910
Title ID: 8651707

Benjamin Krüger
Büro für Zweckentfremdung
Korlenbergstraße 23
51645 Gummersbach
Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, sowie Verwertung durch Funk, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe, Tonträger jeder Art, elektronische Medien, Medien, die noch nicht erfunden wurden sowie jegliche Form bekannter oder unbekannter esoterischer Wellen oder Felder nur mit ausdrücklicher Genehmigung von B. Krüger.

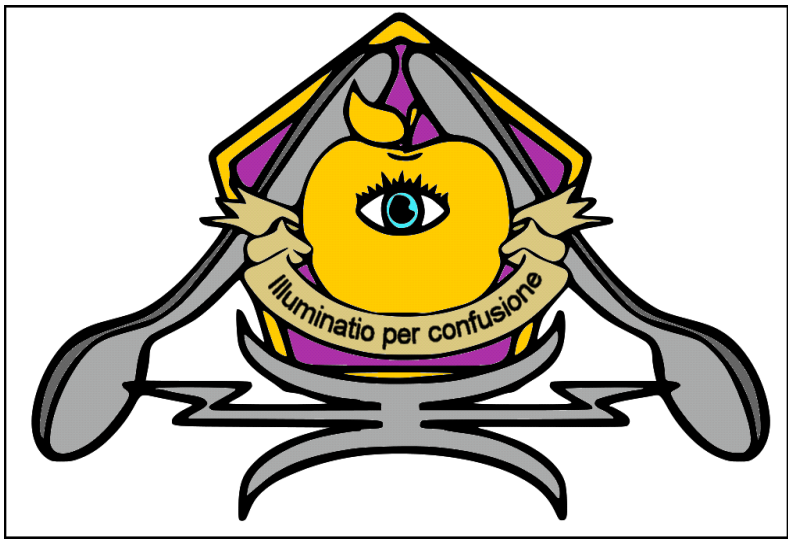
Hinweis: Dies ist neue Magie. Diese Form der Magie ist weder sorgsam erprobt, noch anderweitig getestet. Der Anwender der in diesem Buch beschriebenen Techniken haftet selber für jegliche Folgeschäden körperlicher, geistiger oder metaphysischer Natur.
Don't play with strange waves!

Coverbild: © B. Krüger
Coverdesign: Bwana Honolulu

Self-Publishing: CreateSpace Independent Publishing Platform,
www.createspace.com

Eine **ApfelPresse**-Produktion

Vorwörtchen



Ehrlich gesagt weiß ich gar nicht was ich schreiben soll. Der Großteil der phoolian Magic ist selbsterklärend und seitenlange Danksagungen in Büchern haben mich immer schon genervt. Also hab ich beschlossen, da ein Vorwort ja nun doch irgendwie dazu gehört, einfach zu erzählen, wie es zur Entstehung der phoolian Magic kam und was ich damit zu tun habe.
Es muss wohl irgendwann Anfang der 90er Jahre des letzten Jahrtausends gewesen sein, als Lord Falgan, über den mir übrigens nichts weiter bekannt ist und dessen wahre Identität wohl nur er selber kennt, einen Text verfasste, der sich mit den Grundsätzen der diskordischen Magie befasst.
Jahre sollten vergehen (wohl 23 oder 24), bis ich in irgendeinem verstaubten Archiv in den Tiefen des Internets auf diesen Text stieß. Ich muss gestehen, ich habe ihn erst gar nicht groß beachtet, obwohl ich ihn gelesen hatte und auch die Thematik dahinter sehr interessant fand. War ich doch ein Anhänger der Chaosmagie und bedauerte es ein wenig, dass sich der Diskordianismus nie dazu durchgerungen hat, ein eigenständiges Magiesystem zu entwickeln. Also verschwand der Text erstmal in einem meiner verstaubten Archive bis zu einer schicksalshaften lauen Sommernacht.
Ich kam gerade von einem Freund, der, dies muss ich leider anmerken, ein wenig schludrig in jeder Beziehung war, und überlegte, ob und wie man ihm vielleicht helfen könne. Nicht indem ich ihm Geld gab oder sein Chaos ordnete, nein ich wollte das Problem bei der Wurzel packen und seine Psyche verdrehen, und zwar dahin, dass er in der Lage sein würde, seinen Kram selber auf die Reihe zu bekommen.
Ob es nun eine Offenbarung war oder nicht, in jener Nacht, angetrieben durch leicht berauschende Substanzen verstand ich erstmals das Prinzip der eristischen und aneristischen Energien und wie sie sich auf die Welt und die Menschen darin auswirkten.
Es schien auf einmal total einfach und verständlich und ich begriff, dass unsere Welt zum Großteil aneristisch gesättigt ist und man eben diese Sättigung nutzen kann, um mittels eristischer Energien Magie zu wirken, die in der Lage sein würde, Dinge zu bewirken die … nun ja Dinge halt.
Ich begann erneut mit dem Studium des Textes und entwickelte recht schnell ein Ritual (der DIMBRED), um meinem Freund einen gehörigen Brainwash zu verpassen, der dafür sorgen sollte, dass er seinen Kram endlich alleine bewerkstelligen könnte. Nebenbei wurden mir immer mehr Prinzipien bewusst, die meine Annahme bestätigten.

Wie das Schicksal oder die Göttin nun mal so ist, wurde mir in jener Zeit ein junger Diskordier zur Seite gestellt, der meine Ansichten teilte und recht schnell begriff, was sich dort zusammenbraute.
Gemeinsam begannen wir auf der Grundlage von Lord Falgans Text das System zu erweitern, zu verfeinern, abzuschmecken, umzurühren und als schmackhaften Eintopf unserer geistigen Ergüsse all jenen zu servieren, die willig waren, sich ebenfalls damit zu befassen. Interessanterweise stellten wir bald fest, dass ältere Texte von uns, die vormals keinen tieferen Sinn ergaben oder bestenfalls kleine zusammenhanglose Episoden waren, auf einmal einen gemeinsamen Kontext aufwiesen. Die schöpferische Kraft, die damals floss, war gigantisch.
Das ganze gipfelte schließlich in der Gründung der UniversCity of Sockovia. Der ersten diskordischen Schule für Magie.
Das, was nun vor dir liegt, ist der Versuch der UniversCity, das gesammelte Wissen dieser Tage in ein praktisches kleines Handbuch zu verpacken, um es jenen zur Verfügung zu stellen, die willig sind, sich in die Tiefen verwirrender Abgründe des Studiums der diskordischen Magie oder phoolian Magic zu vertiefen.
Komm zur UniversCity, wähle eins der 5 Häuser oder streife einfach nur umher und lerne, um ein System der Magie zu erfahren, das auf eine seltsame, krude und verwirrende Art und Weise funktioniert, wenig Einsatz erfordert und dabei auch noch Spaß macht.

Die UniversCity of Sockovia
im Jahre 3183 im Jahre unserer Lady der Zwietracht
Gez: *Cpt. Bucky "Saia"* Sternentänzer seines Zeichens Master Phool im Outer Space

Inhaltsverzeichniss

Vorwort - 2

Kapitel I

Grundsätze – 6

Phools - 11

Prinzipien - 14

Archaische diskordische Magie - 18

Krafttiere - 19

Mondgesänge - 22

Stein von Rild - 24

Die Sache mit den Büroklammern - 27

Ein bisschen Praxis 1 - 29

Ein bisschen Praxis 2 - 31

Ein bisschen Praxis 3 - 34

Kapitel II

Einführung - 40

Outer Space - 41

Meditortation – 43

Starfish Gate – 44

Das Partydigma - 48

Selbstaufgabe und Wahn - 50

Würfelorakel – 53

Mehr Praxis - 56

Phoolsche Historie - 61

Kapitel III

Antifakte - 63

Apfel der Eris - 65

Abhandlung über Phools - 70

Mumpitz - 73

Kapitel IV

UniversCity of Sockovia – 78

Die Offenbarung - 79

Die Häuserer – 81

How to UniversCity - 87

Kapitel V

Kapelle der Gefahren - 89

Farbenleere - 90

Elemente - 102

Messe - 107

Inner Outer Cosmos - 109

Phoolsche Energiegewinnung - 111

Chaos und Phoolsche Magie – 118

Paradoxe - 121

Phoolsches Morphing – 123

Schad´ara Xint- 126

Wirkebenen - 128

Begriffserklärung - 131

Über den Autor - 135

Kapitel 1

Grundsätze

Mit diesem Text fing der Wahnsinn an. Ich vermute, dass Lord Falgan ihn irgendwann um 1990 geschrieben hat, er könnte aber auch älter sein. In ihm werden zum ersten Mal (zumindest glaub ich das) Versuche unternommen eine Art funktionierendes Magiesystem des Diskordianismus zu schaffen.

Die Grundsätze der diskordianistischen Magick

(nach Lord Falgan, übersetzt von Eugeal Alhazred)
In Ordnung, dies ist eine Diskussion über Magick nicht wahr? Woah, sowas wie Dämonen beschwören, Flüche wirken und die Zukunft vorhersagen? Manipulation des Durcheinanders (Hodge/Podge) zur TOTALEN WELTHERRSCHAFT? Nö. Erst einmal werden alle Dämonen, die möglicherweise in der Nähe sind, ihre Zeit nicht mit Diskordianisten verschwenden (die sind hinter den Graugesicht Religionen her, weil sie die noch mit Schuldgefühlen beladen können …). Flüche wirken ist schmerzhaft und schlecht für die Gelenke. Und wenn du besorgt über die Zukunft oder die Weltherrschaft bist, hast du ohnehin keinen Grund Magick auszuprobieren. So, also, was ist diskordianistische Magick? Okay, diskordianistische Magick ist ein Weg, in dem ein Diskordianist (in diesem Zusammenhang auch Phool genannt) versucht, eristische Schwingungen zu erzeugen oder zu verstärken beziehungsweise aneristische Schwingungen umzulenken oder zu zerstören.

Einige Begriffe

Schwingungen:
Psycho-emotionale Energien, die von Menschen oder anderen Kreaturen abgegeben werden.

Eristisch:
Zu Eris gehörend; im Allgemeinen zum Chaos gehörend.

Aneristisch:
Gegen Eris; im Allgemeinen zur Ordnung gehörend.

Phool:
Jemand der sich der Anwesenheit und Wirkung von Schwingungen bewusst ist und welcher diskordianistische Magick benutzt, um jene zu manipulieren.

Facetten:
Ein Aspekt der diskordianistischen Magick; die Kategorien der Magick

Wesen:
Das Endprodukt der diskordianistischen Magick

Hodge:
Die Pseudo-Zen Kraft der Ordnung in der Welt

Podge:
Die Pseudo-Zen Kraft des Chaos in der Welt

Die Leere:
Dinge haben die Tendenz, am Ende gut auszugehen
Ju-Ju:
Die „Nachbeben“ der diskordianistischen Magick; die Langzeiteffekte
Das Heilige Chao:
Die Darstellung von Hodge und Podge
Graugesicht:
Jemand der unbewusst aneristische Schwingungen erzeugt
Die Anderen (THEM):
Eine Gruppe die bewusst aneristische Schwingungen erzeugt
Phools:
vertreiben Graugesichter
Diskordianist:
Jemand der unbewusst eristische Schwingungen erzeugt
Normalo (Norm):
Eine normale, sich der Schwingungen nicht bewusste Person. Üblicherweise aneristisch wegen des hohen Anteils aneristischer Umgebungsschwingungen in der Welt.

Schwingungen

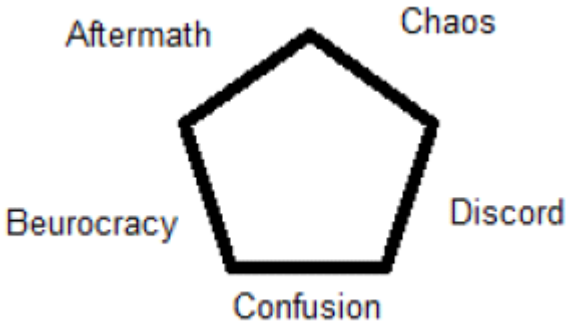
Was sie sind. Gut, Schwingungen sind eine Energie, die von allen Kreaturen abgegeben wird. Vielleicht habt ihr schon mal von der Vril oder Kirlian Aura, von Alphawellen oder anderem ähnlichem Unsinn gehört. Schwingungen könnten solche sein oder auch nicht, das ist unwichtig. Was wichtig ist, ist dass sie existieren, denn wenn sie existieren können sie manipuliert, erzeugt oder zerstört werden (Wellen zu zerstören kann schlechtes Ju-Ju produzieren. Seid vorsichtig.). Woher wissen wir, dass die Schwingungen da sind? Weil wir, wenn wir uns öffnen, sie fühlen können. Man wird von ihnen andauernd getroffen, nur sind sich die meisten Leute dessen nicht bewusst. Das nächste Mal, wenn jemand sehr chaotisch ist, achte darauf wie die Anwesenheit und die Aktionen dieser Person sich auf dich auswirken … dasselbe gilt für extrem ordentliche Personen.
Manchmal können diese Schwingungen deine Laune, deine Einstellung, selbst deinen Gesundheitszustand beeinflussen. So, jetzt da ich weiß, dass die Schwingungen da sind, was stelle ich mit ihnen an? Na gut.

Es gibt 2 Basistypen von Schwingungen: Eristische und aneristische. Eristische Schwingungen sind Impulse chaotischer Energie, während aneristische Schwingungen Impulse geordneter Energie sind… Dies spiegelt die fundamentalen Konzepte von Ordnung und Chaos wider, nicht die Wellen selbst (soll heißen, wenn die Schwingungen eine Struktur haben, ist das bei eristischen und aneristischen höchstwahrscheinlich dieselbe. Es ist die Art der Energie, die sie unterscheidet, nicht die Struktur). NORMALERWEISE verursachen eristische Schwingungen Chaos, Zwietracht und Verwirrung (siehe die ersten 3 Facetten) und aneristische Schwingungen Bürokratie und die Nachwirkung (die letzten beiden Facetten). Ich sage NORMALERWEISE denn, wie bei den meisten Dingen, gibt es auch hier genug Anlässe, in denen sich diese 5 einfach überschneiden. Ein Phool muss lernen, das sich drehende Chaos und den Gegen-Druck-Zug von Hodge/Podge zu würdigen, weiterhin muss er wissen, wann eristische und wann

aneristische Schwingungen benötigt werden. Grundsätzlich gilt, dass diese Welt mehr eristische Schwingungen braucht, da es weitaus mehr Graugesichter als Diskordianier gibt.

Facetten
Na gut, diskordianistische Magick ist nicht vom Gesetz der 5 ausgenommen. Es existieren 5 Facetten diskordianistischer Magick, ebenso wie es die 5 Facetten des Pentagon gibt. Daher, um im Einklang mit dieser Analogie zu bleiben, hat man diese Aspekte „Facetten“ genannt. Diese 5 sind logischerweise: Chaos, Zwietracht, Verwirrung, Bürokratie und die Nachwirkung.

Fehlgeleiteter Adept: „Ich will unbedingt wissen, was passiert, wenn man aneristische und eristische Kräfte miteinander kombiniert. Eine Bürokratie des Chaos entspräche dann vielleicht einem diskordianischen Kommunismus?“



Wenn ein Phool Schwingungen manipuliert, wird die Methode der Manipulation von einer der Facetten definiert.

Einige kurze Erläuterungen

Chaos:
Schwingungen, die in der Facette des Chaos manipuliert werden, sind im Allgemeinen einfach dazu da, die Anzahl der eristischen Energie im Gebiet zu erhöhen. Chaos Magick ist gezielt unorganisiert und oft planlos. Sie wird benutzt, um Launen oder Spannkraft zu ändern und ist ebenfalls eine Möglichkeit, Graugesichter zu verjagen.

Zwietracht:
Schwingungen, die in der Facette der Zwietracht manipuliert werden, sind gedacht um große Mengen Normalos und manchmal auch Graugesichter zu beeinflussen. Sie ist die zweit-zerstörerischste Form der Magick und erfordert daher Vorsicht bei der Anwendung. Es bringt Normalos dazu, in einer Weise zu handeln, in der sie es normalerweise nicht tun würden, oftmals aus Gründen, die sie nicht völlig verstehen.

Verwirrung:
Die häufigste Form der Magick. Schwingungen, die im Bereich der Verwirrung manipuliert werden, sind die Hauptwaffe der Diskordianisten gegen Aerismus. Es ist eine subtile Form der Magick, entworfen, um Normalos und Graugesichter sukzessiv von ihrer hoffnungslosen Abhängigkeit nach aneristischen Schwingungen zu befreien.

Bürokratie:
Schwingungen, welche im Feld der Bürokratie manipuliert werden, müssen mit großer Vorsicht behandelt werden, da sie leicht zu anersitischen anstelle von eristischen Wellen werden können. Bürokratische Magick wurde konzipiert, um eine große Anzahl von Normalos ohne deren Wissen anfälliger für eristische Einflüsse zu machen. Wenn sie besonders gut angewendet ist, ist diese Form der Magick auch sehr wirksam gegen Graugesichter, da diese nicht einmal wissen, dass sie manipuliert werden.

Nachwirkung:
Schwingungen, die in diesem Bereich manipuliert werden, sind das gefährlichste Werkzeug, das ein Phool benutzen kann. Sie sind mit Abstand die zerstörerischsten und beinhalten eine permanente Auslöschung von Schwingungen und ein Beenden der Drehung des Chaos. Nachwirkungsmagick ist eine ernste Sache. Sie bedeutet eine Auflösung und eine Terminierung von Energie. Benutze sie nicht, solange du dir nicht 100 % sicher bist. Außerdem solltest du auch vorbereitet sein, die Konsequenzen für das Ju-Ju zu tragen, dass du vielleicht verursachst.

Das Wesen?

Das Wesen der Magick ist nicht wirklich ein wichtiger Teil, aber es hilft dem Phool die Effekte zu klassifizieren, die seine Magick auf die Welt haben wird. Es gibt viele davon, hier einige der Grundlegendsten:

Kreative:
Bestimmt um Umgebungswellen zu produzieren. Normalerweise als „eristisch kreativ“ oder „aneristisch kreativ“ bezeichnet.

Destruktiv:
Wie kreativ, aber benutzt, um fragliche Schwingungen zu zerstören.

Anti-Graugesicht:
Gedacht um aneristische Attacken von Graugesichtern zu kontern oder die Saat des Chaos in ihr Unterbewusstsein zu pflanzen.

Persönlich:
Magick die benutzt wird um die Haltung, Laune und Gefühle des Phools selbst zu beeinflussen. Hilft, sich von aneristischen Attacken zu erholen.

Ritual:
Das Ritual ist ein Mittel, um einfach Ju-Jus zu erzeugen. Es hat selten unmittelbare Effekte, aber nach seiner Anwendung kann es die Langzeitwirkungen erzeugen, die der Phool erreichen wollte.

Orakel:
Ein Mittel zur „Zukunftsvorhersage“ … na ja, nicht wirklich, aber es öffnet den Verstand des Phools für Ideen, welche tatsächlich seine Zukunft beeinflussen könnten.

Teil Fünf

Dies war eine sehr einfache Einführung in die Theorien und Praktiken der diskordianistischen Magick. Es wurde vorgestellt in der Hoffnung, einen Grundstein für weiterführende Studien und Erklärungen im geplanten Werk: _The Confunomicon_ zu legen. Falls es jemanden gibt der seine Beobachtungen teilen, Kommentare oder Vorschläge hinterlassen oder anbieten möchte, das Buch zu veröffentlichen, bin ich an folgendem Ort zur angegebenen Raumzeit bis zum 1. Mai 1991 anzutreffen:

Lord Falgan, F.M., K.S.C.
Pineal Research Lab
Mu Cabal, Novus Ordo Seclorum Erisium
5210 16th Ave NE
Seattle, WA, 98105
USA, Earth, Galactic Quad: ZZ92ZA

Hail Eris!
Alles Hail Diskordia!

(K) 3175 Cabaletta Texte- alle Rituale vorbehalten
benutzt was ihr wollt … Aber bitte gebt mir Anerkennung, fnord?

Sterbt in unendlichen Qualen und brennt in der Hölle der ewigen Vergessenheit …

Phools?!

Du willst also ...

Phool werden eh? Hast du denn genug Geld, damit ich dir die Geheimnisse und großen Mysterien verraten kann die es braucht, um Phool zu werden? Ah weißt du ich bin eigentlich ein lieber Kerl, hab heute einen guten Tag und glaub eh nicht, dass du genug Moneten hast, um auch nur ein Mysterium bei mir zu kaufen. Also gibts zumindest mal das hier für umsonst. Und weil umsonst soviel wie gratis heißt, brauchst du auch nichts dafür zu bezahlen. Es sei denn du willst das ... Dann bin ich natürlich hier.

Was ist ein Phool?

"Man muss nicht immer verrückt werden um ein Phool zu sein"

Etymologie:

Das Wort Phool wurde meines Wissens von Lord Falgan in seinem Text „Die Grundsätze der diskordianistischen Magick" das erste Mal erwähnt. Laut Definition ist ein Phool „Jemand der sich der Anwesenheit und Wirkung von Schwingungen bewusst ist und welcher diskordianistische Magick benutzt, um jene zu manipulieren. " Doch in der discordischen Gesellschaft und gerade im Kreise der UniversCity of Sockovia hat sich der Begriff Phool ganz allgemein als Sammelbegriff für discordische Magier etabliert. Ich kann an dieser Stelle nur spekulieren aber man vermutet, dass der Begriff sich letztendlich vom englischen Fool (Narr) ableitet, was in etwa die Mentalität eines discordischen Magiers ganz gut beschreibt. Eine andere mögliche Erklärung für den Ursprung des Wortes könnte eine Verballhornung des Begriffs "fooled" (zum Narren gehalten werden) sein. Dafür spricht z. B. das relativ frühe Erscheinen dieses Wortes in „The Complete Works of Josh Billings" von ca. 1876 oder so, in der es eine Passage gibt, die wortwörtlich lautet:

"I suppozed i had lived long enuff not to be phooled agin in this way, but i hav found out that an ounce ov vanity weighs more than a pound ov reazon, espeshily when a man mistakes a bigg foot for a small one."

Auch wenn wir nicht wissen, woher das Wort letztendlich kommt; Fakt ist heutzutage wird es benutzt, um discordische Magier zu beschreiben. Phool ist dabei geschlechtsneutral, wobei einige weibliche Phools dazu tendieren, sich Candy Witches zu nennen. Warum auch immer.

Definition:

Nun, die Definition nach Lord Falgan haben wir oben bereits lesen können. Das Handbuch der UniversCity of Sockovia geht auf den Begriff näher ein und definiert Phools wie folgt: Einer der größten Irrtümer der modernen Magier sei anzunehmen, discordische Magie funktioniere ähnlich einer der klassischen Schulen einschließlich Chaosmagie. Discordische Magie schöpft seine Kraft aus der eristischen und aneristischen Energie und letztere ist überall, während die erste leicht zu erzeugen ist, wenn man denn weiß wie.
Der Phool weiß sowas. Deswegen ist es auch ein Irrtum anzunehmen, discordische Magie benötige Meditation oder Gnosis. Der Phool begibt sich allein durch seine Verrücktheit in einen Zustand, in dem er diese Energien erkennen und kanalisieren kann. Da illuminierte Discordier alle zu einem gewissen Grad der Verrücktheit unterliegen und Phools sogar noch mehr, ist es für diese ein leichtes, die Energien zu kanalisieren.

Erscheinungsbild:

Es gibt kein festgelegtes Erscheinungsbild und ein Phool weiß um die Wirkung seines Äusseren, so dass er sein Äusseres je nach Situation anpassen kann. Sollte ein Phool das Bedürfniss haben, in relativer Ruhe reisen zu wollen, wird er sich kleiden und verhalten wie ein Graugesicht. Möchte ein Phool möglichst viel Energie erzeugen, so kann er dies auch über sein Auftreten erreichen. Ganz allgemein lässt sich nur sagen, dass die meisten Phools sich so kleiden wie sie sich am wohlsten fühlen, wobei oftmals eine Tendenz feststellbar ist, nach der sich Phools an etwas annähern, das sie "astrales Abbild im Outer Space" nennen. Dabei handelt es sich anscheinend um die Idealvorstellung eines Phools von sich selbst.

Lebensweise:

Der Phool strebt nach einem Zustand des „eins sein mit dem Kosmos". Losgelöst durch Spaß und Freude und im Wissen, dass ihm nichts passieren wird, solange er in seine Fähigkeiten (das schließt das Unterbewußtsein mit ein), auf die Göttin und den Kosmos genug vertrauen hat. Darüber hinaus verstehen sich Phools als Forscher, die mittels diverser Techniken in die tiefen Mysterien der Magie eindringen, und das oftmals auf ganz unkonventionelle Art und Weise (meist sehr zum Mißfallen konventioneller Magier). Eines der mächtigsten Werkzeuge des Phools ist die Phantasie, denn was denkbar ist, lässt sich grundsätzlich auch magisch bewirken. Während die klassische Chaosmagick diese Fähigkeit meist übersieht, versteht der Phool sie als quasi unerschöpfliche Quelle an Kraft und Inspiration. Im Rahmen der phoolischen Entwicklung kommt der Befreiung der Phantasie aus den Fesseln der Konventionen und scheinbaren Grenzen eine Schlüsselrolle zu.
Phools lieben das Leben und der höchste Zustand, den ein Phool erreichen kann, ist ein Gefühl der Einigkeit mit dem Kosmos im Wissen, dass alles möglich sein kann. An dieser Stelle beginnt sich das Individuum aufzulösen was nach Aussage einiger Masterphools jedoch ein höchst erstrebenswerter Zustand sein soll. Diese Verschmelzung mit dem Multiversum wird auch als: "Tanz mit Eris" bezeichnet.

Die Prinzipien der diskordischen Magie

“Seid wie die Kinder haben sie gesagt. Maybe? Why not!”

Weiterführende Erklärungen zu diskordischer Magie von

Cpt. Bucky Saia alias Papst Cerrynt Eiledol von Welodd alias Nede E Lym von Leng alias Baktus Paradonti, Moonman Winter Dream, aus der dritten Vergangenheit, General Error der Invasionstruppen, Captain der ersten erisischen Kompanei westlich von Osten, Hüter des hailigen GNARV und anderer nutzloser Dinge, dunkelelfischer Bischof von Betty, Vorstand der Company auf Lebenszeit, Ernenner des Fonsis auf Zeit, der während eines Bades ehrenhaft erleuchtete, Beschützer des rauchenden Orakels am Stiel, exzellenter Züchter der feinsten Flugaffen nördlich von Reykjavík, eiliger Hailigenpfleger der Aktion 23, (Er)Finder des Starfish Mythos, Transluzenter Geheimniskrämer und unter der Hand Händler, Schieberkönig der Unwissenden, Verfasser von nicht geschriebenen Werken, autorisierter Verkäufer von „Das Licht™“ und „Seelenheil™“, eingeweihter Oberanti der D.A.D. sowie Pharao Hypothep alias Pharao Pontifex zu Popanz von Paranoia Panoptikum, Bürokrat im Büro für Zweckentfremdung, Anwender von Methoden und Universalgott Nr. 5

Was machen Phools

Einer der größten Irrtümer der modernen Magier sei anzunehmen, diskordische Magie funktioniere ähnlich einer der klassischen Schulen, einschließlich Chaosmagie. Diskordische Magie schöpft seine Kraft aus der eristischen und aneristischen Energie und letztere ist überall, während die erste leicht zu erzeugen ist, wenn man denn weiß wie. Der Phool weiß sowas. Deswegen ist es auch ein Irrtum anzunehmen, diskordische Magie benötige Meditation oder Gnosis. Der Phool begibt sich allein durch seine Ver-rücktheit in einen Zustand, indem er diese Energien erkennen und kanalisieren kann. Da illuminierte Diskordier alle zu einem gewissen Grad der Ver-rücktheit unterliegen und Phools sogar noch mehr, ist es für diese ein leichtes, die Energien zu kanalisieren.

Diskordier und Phools

Diskordier unterscheiden sich dahingehend von Phools, dass sie sich zwar zu einem gewissen Grad bewusst sind, dass sie eristische Energie abgeben, diese aber nicht sehr gezielt einsetzen. Wenn ein Diskordier seine eristische Energie einsetzt, dann meistens, um andere durch Verwirrung zu illuminieren.

Selbst Diskordier verstehen manchmal nicht, wovon Phools reden, da die meisten von ihnen davon ausgehen, dass nur genügend Menschen illuminiert werden müssten, um das Problem mit der aneristischen Energie zu lösen. Man könnte auch sagen, der klassische diskordische Papst ist ein Anwender der spirituellen Magie. Phools hingegen nutzen diese Energien aktiv. Sie erkennen, welche Objekte entsprechende Energien erzeugen und wissen diese geschickt zu manipulieren. Ebenso versteht sich ein Phool darauf, Situationen herbeizuführen, die ein gewisses Maß an eristischer Energie erzeugen, die er dann nutzen kann. Je mehr eristische Energie ein Phool erzeugen kann, desto mächtiger wird er werden.

Fehlgeleiteter Adept: „Unter bestimmten Umständen bedeutet eine steigende Quantität eine Veränderung der Qualität, und ein Übermaß an eristischer Energie spaltet vielleicht meine Persönlichkeit. So übernehme ich ... äh ... wir die Weltherrschaft. Ich mach es eh schon die ganze Zeit mit mir selber.“

Flüchtigkeit von eristischer Energie

Wir leben in einer nahezu aneristisch gesättigten Welt. Eristische Energie ist in diesem Medium sehr flüchtig, sofern sie nicht durch Objekte oder Orte gebunden wird. Ein empfangsloser Fernseher in einer unordentlichen, dunklen Wohnung z. B. ist ein wundervoller Fokus für eristische Energie, warum auch immer. Im Normalzustand (Norm) existiert soviel aneristische Energie, dass eristische Energie innerhalb von Minuten wieder verschwindet. Phools sind in der Lage, die Energien noch ein wenig länger zu halten und diese gezielt einzusetzen. Außerdem sind Phools sowieso in der Lage, einfach durch Akte des Chaos und der Verwirrung genügend eristische Energie zu produzieren, die sie dann für sich nutzen können. Man könnte daher sagen, Phools produzieren ihre eigene Energie.

Der Irrtum

Und genau hier ist auch der Irrtum der klassischen Systeme. Wir Phools schöpfen nicht aus einer Quelle außerhalb. Wir sind die Quelle. Wir können unsere eigene Energie erzeugen, und das wann und wo immer wir wollen, und alles, was es dazu bedarf, ist ein wenig Ver-rücktheit. Und diese Macht sollen wir zugunsten einer diskordisch illuminierten Menschheit aufgeben?

Erläuterungen

Eine kurze Liste mit Erklärungen zu einigen Dingen, die dich diesen Text besser verstehen lassen werden.

Ver-rücktheit: Der Zustand, in dem sich ein Phool befindet und in dem er permanent eristische Energie absondert. Er ist wortwörtlich ver-rückt. Dieser Zustand entspricht in der Norm einem gewissen Wahnsinn. Ein Phool sollte jedoch durchaus in der Lage sein, diesen Wahnsinn zu kontrollieren. Ein aufgestautes Übermaß an Ver-rücktheit führt allerdings beim Phool gelegentlich zu unvorhersehbaren Entladungen. Es empfiehlt sich daher, als Phool des Öfteren mal kontrolliert auszuflippen, um solche Entladungen zu vermeiden. Der Phool verrückt sein Weltbild, um diesen Zustand zu erreichen. Ver-rücktheit ist aber auch das Maß an eristischer Energie, die ein Phool erzeugen kann. Ein hoher Grad an Ver-rücktheit geht auch immer einher mit einem hohen Grad an eristischer Energie, die dem Phool zur Verfügung steht. Ver-rücktheit wird auch benutzt, um Magie zu erwirken, welche noch mehr eristische Energie erzeugt. In der Regel geschieht dies - wie bereits erwähnt - durch kleine Akte des Chaos und der Verwirrung. Die anarchistisch/archaische Schule ist wohl hiermit assoziiert.

Eristischer Fokus: Ein Objekt, das permanent eine gewisse Menge eristischer Energie abstrahlt. Dabei gilt in der Regel, je ver-rückter oder konfuser ein Gegenstand für einen Norm ist, desto mehr eristische Energie wird abgestrahlt. Norm's, die sich zu lange im Wirkungsfeld des Fokus befinden, stumpfen entweder dagegen ab, indem sie einen aneristischen Block erzeugen, oder sie beginnen selbst ein wenig eristische Energie abzustrahlen. Irgendwas komisches im Einmachglas scheint oftmals einen guten Fokus abzugeben. Phools erschaffen mit solchen Objekten meist eine Umgebung der eristischen Energie, in der sie gut arbeiten können. In jedem Phool Pool wird sich mit Sicherheit irgendwo auch ein Fokus finden lassen. Phools werden in der Regel von solchen Objekten angezogen und neigen dazu, diese zu horten, was zu noch mehr erzeugter eristischer Energie führt.

Aneristischer Block: Ein Norm, der zu viel eristische Energie abbekommt, erzeugt manchmal einen aneristischen Block. Hierbei ballt sich die aneristische Energie um ihn herum als Abwehrreaktion und er wird dadurch nahezu immun gegenüber eristischen Aktionen. Viele Norm's können allerdings nichts dafür. So ein Block ist die natürliche Reaktion eines Menschen, der in einer aneristischen Umgebung aufwuchs.

Aneristische Artefakte: Seltsamerweise haben sich in unserer Zeit eigenartige Ballungen von aneristischer Energie ergeben. Diese Ballungen haften immer wiederkehrenden Artefakten an. Diese Artefakte sind meist ganz gewöhnliche Gegenstände, und jeder Norm und viele Diskordier würden gar nicht die Energien wahrnehmen, die davon ausgehen. Die Büroklammer ist das klassische Beispiel eines aneristischen Artefakts und jeder Phool weiß, wo viel aneristische Energie ist, kann auch viel in eristische umgewandelt werden. Im Falle der Büroklammer geschieht dies durch das simple aufbiegen.

Eristischer Schock: Ein eristischer Schock bezeichnet das plötzliche Eintreten eines Zustands völliger Verwirrung, nachdem man mit einer Überdosis eristischer Energie oder auch Chaos konfrontiert wurde. Er kann bis zur Handlungsunfähigkeit führen. Ein guter Phool kann einen erisitischen Schock bei einer Person verursachen. Ein eristischer Schock lässt sich auf zweierlei Weise herbeiführen. Zum einem durch einen sehr großen Akt völligen Blödsinns, der sich allerdings im Bereich einer laufenden Freiheitsstatue befinden dürfte. Die zweite Möglichkeit ist die schnelle Verkettung kleinerer Akte, um die Energie zu potenzieren. Hierbei sollte man beachten, dass eristische Energie sehr flüchtig ist. Daher müssen die Akte sehr schnell hintereinander erfolgen, damit sich die Energien überhaupt stapeln.

Afterschock: Das Nachbeben oder auch der Zeitpunkt, an dem das Ju-Ju sehr stark ist. Nachdem der Schockzustand erreicht wurde, wird direkt eine klassisch aneristische Situation hervorgerufen. Dies dient dem Zweck, dass das Gehirn der Person die einzig greifbare „normale“ Situation wahrnimmt. Es kommt zu einem Afterschock, in dem die Person bereits durch kleine Mengen ungelenkter aneristischer Energie verloren gehen kann. Hier greift man nun ein und lenkt die aneristischen Energien in die gewünschte Richtung. Auch und gerade, indem man die vorhandenen Konditionen und Rollenmuster des Gehirns bedient. Als Vergleich mag das klassische Rollenbild des Verhältnisses (verängstigter) Schüler zu (autoritärem) Lehrer dienen.

Phool Pool: Ein Phool Pool bezeichnet, wie der Name schon andeutet, eine Ansammlung oder Zusammenkunft von Phools, die meist eher spontaner Natur ist. Der Phool Pool ist damit gleichzusetzen mit all diesen magischen Zirkeln und Organisationen. Der größte Unterschied ist aber vielleicht, dass ein Phool Pool auch mal in einem Swimmingpool stattfinden kann. Phool´s sehen das nicht so eng. Für sie ist jeder Ort geeignet, um einen Phool Pool abzuhalten. Phool Pools bilden auch eine gute Gelegenheit zum Ausflippen und arten oftmals in eine unkontrollierte starke Entladung eristischer Energien aus. Möglicherweise ist dies auch beabsichtigt, und Phools senden so der Welt ihre Energie und am Ende ist eigentlich auch jeder, der kein Phool ist, herzlich willkommen bei jedem Phool Pool.

Ausflippen: Ausflippen ist eine höchst komplexe, nur Phool´s bekannte Technik zum Entladen von eristischer Energie. Phool Pools sind gut geeignet zum Ausflippen, da man dort unter sich ist. Beim Ausflippen gibt der Phool einfach seinen Intuitionen freien Lauf. Ausflippen wird gelegentlich auch als ein Teilgebiet der Vakuummagie interpretiert und ist assoziiert mit der Schule der Leerenmagie, da ein Phool beim Ausflippen all dem nachgeben sollte, was er an Ver-rücktheit im Kopf hat und er somit seinen Schädel entleert. Ausgeflippt wird am liebsten an Orangeuntergang, dem Sinnbild des Verschwinden von etwas. Larry ist an solchen Tagen ein gern gesehener Dämon.
Es ist notwendig, dass ein Phoo,l der zu lange keine Magie wirken konnte, ab und zu ausflippt, um den Überschuss an Ver-rücktheit abzubauen. Ansonsten entlädt sich sowas auch schon mal gerne in einem eristischen Blitz. Je mächtiger ein Phool ist, desto öfter muss er ausflippen, wenn er keine Magie wirken kann. Viele ältere Phools flippen beispielsweise mit einer Meditation aus.

Eristischer Blitz: Hat sich ein Phool überladen erzeugt er unkontrollierte eristische Blitze. Dies sind spontane eristische Handlungen des Phools. Da er diese nicht kontrollieren kann, bringt ihn dies manchmal in unangenehme Situationen.

Phools Garden: Der Rückzugsort eines Phools. Dort wo man runterkommt und sich entspannt. Ein sicherer, magischer Ort. Der Phools Garden ist so eingerichtet, dass der Phool sich dort wohlfühlt. Dies beinhaltet meist das Vorhandensein von einigen bis vielen eristischen Fokusse. Mit diesen wird innerhalb des Phools Garden ein Klima der relativen Ausgeglichenheit zwischen den Energien geschaffen. Der Phools Garden ist somit das Sacred Chao an einem Ort.

Archaische phoolian Magic

Im Zuge der Erforschung der Phoolian Magic entstanden einige simple Techniken, um den Geist des Phools auf die wirklich harte phoolian Magic vorzubereiten. Diese entsprechen in gewisser Weise simplen schamanistischen Techniken und stellen sowohl Grundübungen als auch Hilfsmittel für den Phool dar.

Diskordische Krafttiere z.B. ist eine Grundübung für Phools, die dazu dienen soll, sich im Visualisieren von ... Dingen ... zu üben. Angenehmerweise verfügt diese Technik über einige ganz wundervolle Nebeneffekte, die dem Phool auch im späteren Stadium des Stupidiums noch dienlich sein können und werden. Auch wenn ein Phool bei seinen späteren Arbeiten nicht wirklich auf Visualisation angewiesen ist, so ist der Erwerb dieser Technik doch überaus nützlich und bereichert das Repertoire des Phools zusätzlich.

Ausserdem soll er gerade hier im Umgang mit der Visualisation von seltsamen Kreaturen geschult werden, und letztendlich durch die Anwendung der Technik selber auch im Erstellen geradezu wunderlicher Wesen, die er später für seine Arbeit nutzen kann. Das spätere Visualisieren dieser Wesen soll den Phool erheitern und inspirieren und durch ihre Anwendung die eristischen Energien um ihn herum verstärken, wenn er sich plötzlich von Einhörnern, Kobolden oder Schmetterfanten umgeben sieht. Man beachte ebenfalls, dass für den Erfolg von "diskordischen Krafttieren" der unbedingte Glaube an die Existenz jener Kreaturen nötig sein wird, was zum einen einen gewissen lustigen aber gesunden Wahnsinn beim Phool fördert, zum anderen ihm aber auch später hilft, an all die Dinge zu glauben, die er bei seinen Arbeiten ausführt.

Diskordische Mondgesänge wiederum sollen dem Phool helfen, seine Hemmungen gegenüber seiner Umwelt abzubauen.

Hemmungen können mitunter sehr hinderlich beim Ausüben von Phoolian Magic sein, und so wird empfohlen, diese vorher durch einige gezielte Übungen abzubauen. Diese finden in der Regel erstmal alleine statt, um den Phool darin zu schulen, dass das, was er tut, zwar befremdlich wirken mag, in der Regel aber keine oder nur geringe negative Konsequenzen für ihn haben wird, wobei die positiven Konsequenzen bei der Ausübung der harten phoolian Magic jedoch in der Regel überwiegen.

Der Rildstein schließlich stellt dem Phool ein mächtiges magisches Artefakt zur Seite, mit dem er arbeiten kann. Hier soll dem Phool vermittelt werden, dass er aus allem was er möchte, ein mächtiges magisches Werkzeug erschaffen kann.

Abweichend hiervon und nicht ganz dem Feld der archaischen Phoolian Magic entsprechend wäre noch die Sache mit den Büroklammern zu erwähnen. Die Sache mit den Büroklammern ist eine Technik aus dem Hause der Bürokratie und entspricht in gewisser Weise der Technik der Krafttiere, allerdings auf einem etwas wahnsinnigerem und gehobenerem Format. Um diese zu verstehen bedarf es schon einer gewissen Portion Wahnsinns, und daher gilt die Sache mit den Büroklammern schon als weiterführende Einweisung, auch wenn sie an sich noch recht simpel sein mag.

Die Sache mit den Büroklammern soll dem Phool helfen, ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie man komplexe Sachen soweit simplifiziert, dass man damit arbeiten kann. Dazu ist es allerdings notwendig, dass man zum Zeitpunkt der Ausübung der Rituale eben auch mit ganzer Kraft an das glaubt, was man tut. Simplifizierung kann hierbei enorm helfen und vereinfacht nebenbei auch noch komplexe Abläufe. Ausserdem wird dem Phool auf unterhaltsame Weise beigebracht, dass jene Energien, die er nutzen möchte, so universal sind, dass ihn alleine sein eigener Geist in ihrer Ausführung oder Anwendung limitiert.

Ich werde im späteren Verlauf vielleicht einige Rituale und Zauber aufführen, die sich einiger dieser Techniken bedienen.

Krafttiere

„Wer sagt, dass etwas nicht wirkt, nur weil du es nicht siehst?“

Experimental Visualisierung Kurs I

Diskordische Krafttiere sind eigentlich keine Tiere im eigentlichen Sinne. Sie sind Visualisierungen, um einem bestimmten Zweck zu dienen.
Ein Krafttier zu nutzen bedeutet den Nutzen, den dieses Tier für einen persönlich bietet, herauszufinden und diesen dann für sich nutzbar zu machen. Der Prozess der Visualisierung ist so einfach und so kompliziert zugleich, dass es wahrscheinlich unmöglich ist, diesen konkret darzustellen. Und jeder, der Krafttiere nutzen möchte, sollte durch eigene Experimente mit seinem Geist den ihm bestmöglichen Weg ergründen, um in den Genuss eines Krafttieres und dessen Fähigkeiten zu gelangen.
Das simpelste Krafttier und auch ein guter Einstieg in die Praxis der Krafttiernutzung ist sicherlich der Einzeller. Einfach von Gestalt aber extrem robust und flexibel ist er einfach zu visualisieren und seine Anwesenheit, obwohl eher nutzlos, ist immer wieder ein Quell der Inspiration, wenn man seine wandelbare Form beachtet.

Ausführung

Die Visualisierung geschieht dabei folgendermaßen: Man stelle, setze oder lege sich irgendwo hin. Im Gehen funktioniert die Visualisierung natürlich auch. Nun stelle man sich sein bevorzugtes Krafttier vor, und zwar so, als wenn es sich hinter einem selber befindet. Wir sehen das Krafttier also nicht direkt, sondern spüren nur seine Anwesenheit hinter uns. Man sollte davon absehen, sich ein Krafttier vor einem zu visualisieren, da diese Praxis zu unvorhergesehenen Resultaten führen könnte.
Hat man sich nun also sein Krafttier hinter sich „visualisiert“, so stelle man sich vor, wie sich das Krafttier hinter einem selber verhält. Im Falle des Einzellers (stellvertretend für Leviathan) mag dies in Form von ständig wandelnder Form und Farbe geschehen. Mit genügend Übung sind nun immer komplexere Krafttiere möglich, die immer komplexere Aufgaben erfüllen können. Ein Beispiel sei hier genannt. Man stelle sich vor, man geht an einem frostigen Wintermorgen die Straße entlang. Der Wind pfeift und es ist alles andere als warm. Der Nutzer des Krafttieres konsultiert also kurz seine persönliche Liste und findet dort das Krafttier Pinguin.

Augenscheinlich ein Krafttier, welches hervorragend die Kälte abhält. Er visualisiert sich nun also den Pinguin damit ihm wärmer wird. Bedacht hat er dabei allerdings nicht, dass der Pinguin von Natur aus nicht gerade ein warmes Krafttier ist. Also visualisiert er sich nun einen brennenden Pinguin (oder einen Phönix oder irgendein warmes Krafttier, das man visualisieren kann und möchte) und fokussiert nun seine ganze Energie auf die Vorstellung, sein wärmendes Krafttier befindet sich hinter ihm.
Wird genügend visualisiert, verschwindet alsbald ein Großteil der Kälte. Natürlich kann man auf diesem Wege nicht dem Erfrierungstod vorbeugen, aber kurzfristig vermag ein Krafttier seinem Nutzer so zu helfen. Dabei ist es eigentlich unerheblich, ob dieses Tier existiert oder nicht. Der Nutzen für seinen Benutzer steht dabei im Vordergrund. So ist es immer wieder amüsant, sich auf langen Reisen eine Grinsekatze (Anleitung zum Visualisieren auch in der SD Band II enthalten) zu visualisieren oder aus reiner Langeweile und zur persönlichen Erheiterung ein bis zwei Flederfische hinter sich herfliegen zu lassen.

Bekannte Krafttiere

Bis dato bekannte diskordische Krafttiere (Wirkung unbekannt):
Einzeller
Seestern
Schabe
Schmetterling
Kröte
Tintenfisch
Fledermaus
Flederfisch (beachte die Vermischung von Fledermaus und Tintenfisch zum Krafttier Flederfisch)
Einhorn
Flugaffe
White Rabbit
Grinsekatze

Das Visualisierungsschema

Ein „Visualisierungsschema“ zum Erlernen der verschiedenen Krafttiervisualisierungen lässt sich einfach erstellen. Hierzu zeichnet man ein Pentagon. In der Mitte steht der Einzeller als einfachstes und erstes Krafttier. Nun zeichnet man an jeder geraden Seite des Pentagon (nach Wunsch auch an den Spitzen) das nächste Krafttier ein, das man visualisieren konnte. Der Einfachheit halber sollen dies hier der Liste entsprechend Seestern, Schabe, Schmetterling, Kröte und Tintenfisch sein. Ist einem dies gelungen und beherrscht man diese Formen, zeichnet man an den flachen Seiten des Pentagon Spitzen ein, so dass ein Pentagramm entsteht. An die so entstanden Spitzen setzt man nun die nächst komplexeren Krafttiere. Sind auch diese visualisiert worden, wird wieder ein Pentagon darum gezeichnet usw.

Der Puca

Ein sehr mächtiges diskordisches Krafttier oder Kraftwesen, das bereits in Illuminatus Erwähnung findet, ist der Puca. Pucas können verschiedene Tiergestalten annehmen, treten aber häufig in Hasengestalt oder in menschenähnlicher Gestalt mit Hasenkopf auf. Für die Visualisierung eignet sich diese Form daher am besten. Der Puca kann aber auch in der Gestalt eines Rappen oder eines großen schwarzen Wolfes erscheinen und auch in diesen Gestalten effektiv visualisiert werden.
Die Ägypter, denen er oft in einer obskuren Hybridgestalt aus Windhund, Esel und Hase erschien, sahen im Puca das Schutztier des Gottes Seth. Für die Germanen war der Puca hingegen das Tier der Frühlingsgöttin Ostara, weswegen auch heute noch Hasen beim Osterfest eine wichtige Rolle spielen. Seinen Namen erhielt der Puca von den Kelten.
Pucas sind bekannt für üble Scherze und düstere Prophezeihungen. Ihre Visualisierung oder Anrufung kann daher sowohl als Inspiration für diskordische Streiche als auch zur Prophetie genutzt werden.

Einige Beispiele für Pucas in den Medien:
Bugs Bunny (wörtlich: Puca Hase), Harvey, Frank, Inlè-rah

Diskordische Mond Gesänge

Ein Ritual um deine inneren animalischen Kräfte zu wecken.

Vorbereitung

Wenn der Vollmond scheint, begebe dich auf eine Lichtung im Wald. Du kannst das Ritual auch im Stadtpark vollziehen oder auf der Autobahn aber in der Natur wirkt es am besten.
Entkleide dich.

Ausführung

Stelle dich in eine angenehme Position. Entspanne dich und rezitiere das folgende:
Eris Diskordia ich bin hierhergekommen, um meine mir seit Urzeiten innewohnenden Kräfte zu aktivieren. Chaos ist Natur und Natur ist Chaos und ich bin Natur und du bist das Chaos. Heil dir Eris Diskordia.
Atme tief ein und aus und entspanne dich.
Begib dich nun in eine hockende Position und balle die Hände zu Fäusten. Eine legst du dir auf die Brust, die andere stemmst du in den Boden unter dir.

Schließe die Augen, senke den Kopf auf deine Brust, atme tief und gleichmäßig. Stelle dir vor, wie du durch die Wälder streifst als Mensch vor tausenden Jahren, absolut frei und ungebunden, eins mit der Natur.
Flüstere leise:
Eris Diskordia ich bin hier. Visualisiere wie deine Brust sanft leuchtet und sprich A
Eris Diskordia ich bin Natur. Visualisiere wie das Licht sich langsam ausbreitet, bis auch dein Hals leuchtet und sprich O
Eris Diskordia verleih mir die Urkraft des Chaos. Visualisiere nun wie das Licht sich bis zu deinen Augen ausbreitet und daraus hervorbricht und sprich U
Mantriere: Ich bin ein nackter Affe. Ich bin Natur. Natur ist Chaos.
Steigere dich in Lautstärke, bis du die Kraft spürst. Bis du spürst, wie sie aus dir herausbrechen will. Dann richtest du dich schlagartig auf, streckst deine Arme seitwärts nach hinten, Brust raus, Kopf in den Nacken, Blick Richtung Mond und wiederhole in jaulendem Ton AOU (gesprochen Ahuuuuuuu!).
Entspanne dich, fühle die animalische, chaotische Energie, die dir nun innewohnt und genieße die Natur.

Der Stein von Rild

Eine in Märchenform erzählte Anleitung zur Herstellung eines mächtigen Artefaktes.
Auch eine beliebte diskordische gute Nacht Geschichte.

Der Text

Es gab dereinst einen weisen Mann (warum eigentlich immer Mann?) …
Es gab dereinst eine weise Frau, die hoch oben auf einem Berg als Einsiedlerin lebte und von vielen Menschen bewundert wurde. Eines Tages begab es sich, dass ein junges Mädchen den Berg erklomm auf der Suche nach Erleuchtung und Erkenntnis, und oben auf der Spitze des Berges traf das Mädchen die weise alte Frau. „Sag“, sprach das Mädchen, „kannst du mir den Weg zeigen zu Erkenntnis und Erleuchtung?“ und die Alte nahm einen faustgroßen Stein vom Boden auf und sprach „Hier mein Kind, dies ist der magische Stein von Rild. Jener Stein, der aus Atlantis selbst stammt und einst ein Teil seiner Mauern war. Und dergestalt ist seine Macht, dass er in der Lage ist zu erschaffen aber auch zu vernichten und stets hilfreich soll er sein bei allem, was du tust im Leben.“ Das Mädchen guckte ungläubig und war verwundert, dass die Alte ihr einen Stein von solcherlei grenzenloser Macht einfach so schenken wollte und doch nahm sie den Stein und die Alte sprach erneut „So gehe denn hin in die Welt und wandere drei Tage und in diesen drei Tagen sollst du die Erkenntnis erlangen, nach der es dich so dürstet.“ Das Mädchen zog dahin den Stein im Gepäck und wie es so wanderte, da begann es zu regnen und ihr wurde kalt. So nahm sie denn den Stein von Rild und schlug 3 Äste damit in den Boden, die sie mit Laub und Zweigen abdeckte. Und vor ihrem Unterschlupf da legte sie ein Feuer an das sie jedoch nicht zu entzünden vermochte. Da nahm sie den Stein von Rild und schlug ihn gegen einen anderen Stein von freilich weniger magischem Kaliber und siehe da, es schlugen Funken heraus und das Feuer loderte hell. Tags darauf verspürte jenes Mädchen starken Hunger, doch außer einem Busch, an dem Nüsse hingen, die freilich nicht so leicht zu öffnen waren, fand sich nichts, was ihren Hunger hätte lindern können. Und so nahm das Mädchen den Stein und schlug damit auf die Nüsse, und öffnete so Nuss um Nuss und ihr Hunger war gelindert. Alsbald darauf durchstreifte ein Schuft den Wald, in dem das Mädchen hauste, und jener Schuft wollte sich vergehen an diesem. Doch in seiner Not ergriff dieses den Stein von Rild und warf ihn dem Schuft an den Kopf, auf das dieser tot umfiel. Da erschien die alte Frau und das Mädchen rannte zu ihr und schimpfte sie ganz fürchterlich, wo denn die Erleuchtung sei nach der es ihr so verlangte und als die Alte den Stein wiederhaben wollte, da sagte das Mädchen „Nein, in diesem Stein ist soviel Macht, ich will ihn behalten!“ Da sagte die Alte zu ihr „Mein Kind, dieser Stein ist ganz gewöhnlich. Ich nahm ihn und gab ihn dir und erzählte dir von den Wundern, die er in der Lage sei zu bewerkstelligen. Doch warst nicht du es, die den Unterschlupf erbaute und warst nicht du es, die die Nüsse knackte und warst nicht du es, die den Stein warf und den Schuft damit tötete?“ Und die Alte legte ihre Hand auf das Haupt des Mädchens und sprach „Die Essenz und Magie des Steins entspringt aus deinem Geist. Du selbst bist der Stein von Rild.“ manche Menschen erzählen sich, dass das Mädchen daraufhin erleuchtet war, …andere wiederum, dass es der Alten damit den Schädel einschlug, weil sie sie so betrogen, belogen und in Gefahr gebracht hatte, dass sie sich in eine dunkle Höhle zurückzog mit dem Stein von Rild, der nun ihr größtes Heiligtum war und sie jeden erschlug, der der Höhle zu nahe kam.
Nachtrag: Jedenfalls ist es heute noch gang und gäbe, einem Diskordier einen Stein von Rild zu schenken als Symbol für die magischen Fähigkeiten, die jedem von uns innewohnen. Außerdem finden sich immer wieder Deppen, die ein Vermögen für solche Steine bezahlen.

Herstellung eines Rildsteins

Suche dir einen etwa faustgroßen Stein. Er sollte dich optisch ansprechen und du solltest direkt fühlen, dass es einer der Steine ist, die aus Atlantis stammen. Er kann so besonders oder unscheinbar sein wie du möchtest, wichtig ist nur, dass du spürst, dass es der richtige Stein ist. Bitte an dieser Stelle die Götter und Geister um Erlaubnis, den Stein an dich nehmen zu dürfen. Erkläre ihnen, dass es sich bei diesem Stein um einen Rild Stein handelt und du gewillt bist, ihn zu einem magischen Werkzeug umzuformen. Bedanke dich bei den Göttern und Geistern, das sie dich gewähren lassen, sollte dies der Fall sein. Nun trage den Stein im verborgenen zu deiner Wirkungsstätte. Lege ihn vor dich hin und mache dir bewusst, dass dies ein Stein aus Atlantis selbst ist. Einer jener magischen Steine, die die Geschichte selbst erlebten. Spüre die rohe ungezügelte Kraft, die von ihm ausgeht und stelle dir vor, wie dieser Stein einst die Mauern und Bauwerke von Atlantis bildete. Vielleicht möchtest du dir auch vorstellen, wie jener Stein an diesen Ort kam, doch notwendig ist es nicht. Belassen wir es einfach dabei, dass es gewisse Kräfte im Kosmos gibt, die dafür gesorgt haben, dass dieser Stein an genau diesem Ort zu genau dieser Zeit zu finden sein wird. Wenn du also die Macht des Steins spürst, dann beginne ihn als das zu erkennen, was er ist. Er ist das Werkzeug und die Waffe. Er ist Angriff und Verteidigung. Er ist Heim und Herd, Stift und Tafel. Respektiere den Stein dafür. Zolle ihm Respekt, dass er dir dies alles bieten kann. Erkenne die Macht des Steins, als das was sie ist. Unbegrenzt in den Möglichkeiten deiner Vorstellung. Du darfst den Stein nach Belieben verzieren, solltest du dies als notwendig erachten. Es bieten sich hierfür vielerlei Symbole an und auch Wörter der Macht können auf ihn geschrieben werden. Und innerhalb dieses Prozesses hast du nun noch die Möglichkeit, ihn deinen Wünschen und Bedürfnissen anzupassen. Befestige einen starken Ast an ihm und du hast ein Werkzeug oder eine Waffe, schreibe mit ihm oder schreibe auf ihn, lass ihn dein Feuer entfachen oder dein Grundstein sein. Auch hier sind die Möglichkeiten nahezu unbegrenzt. Es empfiehlt sich jedoch, den Stein lediglich mit Symbolen und Wörtern der Macht zu versehen, denn so erhält sich sein gesamtes Potenzial am besten. Er muss dir gefallen und daher kann er so bleiben, wie er ist, sollte dir dies gefallen oder so kompliziert verziert, wie du möchtest, sofern du dies bevorzugst. Und nun nimm ihn in die Hand und spüre seine Kraft.

Sauge sie in dich auf, während du die Augen geschlossen hast. Du kannst so viele Rild Steine herstellen, wie du benötigst, und so viele wie es die Götter und Geister zulassen. Nun kannst du den Stein benutzen, wann immer es die Situation erfordert. Du kannst ihn für deine Rituale einsetzen oder auf deine Feinde schleudern, oder du kannst ihn als seltenes diskordisches Artefakt völlig überteuert an den Meistbietenden verhökern. Und dies ist auch das letzte Geheimnis des Rild Steins.

Fehlgeleiteter Adept: „Ich schleppe seit Jahren ein solches Artefakt in meinem Geldbeutel umher. Nicht, dass ich an einen solchen Blödsinn glauben würde, aber man sagte mir, der Zauber wirkt auch dann, wenn ich nicht dran glauben würde."

++WERBUNG++
Gott muss ein Stein sein
NEU NEU NEU

Viele kennen sicherlich die Frage „Wenn Gott allmächtig ist, kann er dann einen Stein erschaffen, der so schwer ist, dass er ihn selbst nicht heben kann?“ Die Antwort ist recht einfach ..., wenn Gott allmächtig ist, ist er auch der Stein ... und so freuen wir uns euch

EIN STÜCK VON GOTT

verkaufen zu können.

Dieses ausgesuchte Stück von Gott eignet sich hervorragend als Briefbeschwerer oder als Artefakt für eure Vitrine. Ausgewählte Spezialisten prüften dieses STÜCK VON GOTT und befanden es für ECHT! Komm auch du noch heute in den Genuss, ein STÜCK VON GOTT besitzen zu dürfen, in dem du uns lächerliche 666 Euro oder 7 schwarze Ziegen sendest. Die ersten 5 Besteller erhalten einen Regenbogen gratis (Lieferzeit des Regenbogens kann stark variieren!)

Kauf noch heute EIN STÜCK VON GOTT!
++WERBUNG++

Die Sache mit den Büroklammern

Die Sache mit den Büroklammern ist ein tieferes Mysterium innerhalb der Aktion 23.

Bruder Bwanas Abhandlung über die Natur der Zustände (Ref: *Klassifikation von Dingen)* zugrunde liegend haben wir eine Theorie entwickelt, um die Existenz eines hypothetischen allmächtigen Gottes zu bestätigen(1). Dazu müssen wir allerdings erstmal begreifen, wie es um die Zusammenhänge der Zustände bestellt ist. Bekannterweise wissen wir bereits, dass es sich bei Büroklammern und, wie manch einer der Irrlehre erlegen ist, auch bei Taschenfusseln um Objekte handelt, die spontan aus dem Nichts auftauchen. Dies ist auch bei unserem Universum der Fall. Es erschien der gängigen Lehrmeinung nach aus dem Nichts und existiert nun munter vor sich hin. Somit ist bewiesen, dass das Universum zu Beginn seiner Existenz aus Büroklammern bestanden haben muss. Die nächste Stufe wäre die der durchgängigen Existenz. Dies ist der Zustand, in dem sich unser Universum zurzeit befindet. Zum besseren Verständnis hier eine Grafik, die a nhand des Menschen die verschiedenen Zustände näher erläutert.

Geburt	Leben	Tot	Danach
Büroklammer	Stein	Socken	lila Elefanten
aus dem Nichts in die Existenz	Existent	aus der Existenz in das Nichts	nicht Existent

Wenn wir nun dieses Schema mit unserer Überlegung über die Natur von unserem hypothetischen Gott (vergl. Gott muss ein Stein sein) vergleichen, kommen wir zu dem Schluss, dass wenn unser hypothetischer Gott ein Stein ist, dieser existent sein muss. Schlussfolgerung - Existente Dinge bestehen aus Stein! Da nun aber Menschen weder aus Stein bestehen noch allmächtig sind, wäre unsere nächste Schlussfolgerung diese, dass Gott nicht existent sein muss. Büroklammer und Socke scheiden hier aus, da beides nur Übergangsphasen zu existent und nicht existent darstellen. So ist z.B. bekannt, dass Sterne, die in schwarze Löcher gesaugt werden, sich unweigerlich zu Socken verwandeln ehe sie in Nichts übergehen. Schlussfolgerung - Gott existiert: Dann hat Gott bei seiner Verwandlung in einen Stein seine Allmacht verloren. Somit wäre Gott dann allerdings nicht mehr Gott, sondern ein profaner Stein. Der eigentliche hypothetische Gott wäre somit wieder nicht existent, also ein lila Elefant. Eine weitere Möglichkeit für uns wäre allerdings auch, dass Gott zwar als Stein existent ist, da Menschen allerdings nicht aus Stein sind und auch nicht allmächtig, wären sie nicht existent. Dritte Möglichkeit: Beide Zustände treffen auf unseren hypothetischen Gott und die Menschen zu. Wir sind sowohl existent als auch nicht existent. Dies trifft dann zu, wenn wir unsere Erkenntnis zugrunde legen, dass Gott aus Stein ist, aber gleichzeitig annehmen, dass unser hypothetischer Gott auch allmächtig ist. Merke:

Gott - Stein = Gott - Existent = Mensch - Existent = Mensch - gottgleich
Gottgleich - allmächtig = nicht Existent = Mensch - nicht Existent

Natürlich bliebe noch die umstrittene vierte Möglichkeit. Diese lautet

Gott= Stein = Existent
Mensch = Existent = Stein

Schlussfolgerung: Menschen sind doch aus Stein, werden im Lauf ihres Lebens jedoch zu Socken, bevor sie sich gänzlich in einen lila Elefanten verwandeln.
Den fünften Zustand halten wir für zu esoterisch, um ihn in unsere Überlegungen mit einzubeziehen. Er trifft sowohl auf Geister als auch Gedanken zu, ist daher ein perma Zustand innerhalb der vier anderen Zustände. Dabei ist jedoch bemerkenswert, dass dieser fünfte Zustand nicht starr, sondern überaus flexibel ist. Steigt er während der Lebensphase der Büroklammer an, erreicht seinen Höhepunkt während der Steinphase und sinkt mit der Phase der Socken ab, bis er schließlich gänzlich verschwindet. Auch innerhalb dieser Phasen findet nochmals eine Veränderung statt. Schlussfolgerung:

absolut instabiler Zustand = Geister = Ektoplasma
Gedanken = absolut instabiler Zustand = Ektoplasma

Daraus ergibt sich, dass Gedanken zwangsläufig aus Ektoplasma bestehen müssen.

(1) Bwana Honolulu möchte an dieser Stelle nochmals betonen, dass er die Sache mit den Büroklammern für eine Verfälschung seiner Ideen hält.

Fehlgeleiteter Adept: „Diesen bemerkenswerten quintalen Gedankengang würde ich an eurer Stelle auswendig lernen."

Klassifikation von Dingen

nach ihrer Form

bezüglich der Art ihres Ein-/Austritts aus der Existenz bzw. nach Existenz/Nichtexistenz

Alle Dinge, die es gibt (oder nicht gibt) lassen sich anhand ihrer Form in eine von 5 Klassen einteilen. Diese Klassen lassen sich wiederum in eine von 2 übergeordneten Gruppen (stabile und instabile Dinge) zusammenfassen. Dinge aus einer Klasse lassen sich in eine andere Klasse verschieben, indem man sie in Dinge aus dieser Klasse umformt. Alles andere erweist sich als äußerst schwierig (Versuche mit amerikanischen Kriegsschiffen haben sich als fatal erwiesen).

Gruppe I:
stabile Dinge

- *Klasse 1*: Dinge, die existieren:
  Beispiele: Planeten, schlechter Ruf, Ziegelsteine
- *Klasse 2*: Dinge, die nicht existieren:
  Beispiele: feuerspeiende Drachen, ehrliche Politiker

Gruppe II:
instabile Dinge

- *Klasse 3*: Dinge, die einfach auftauchen:
  Kekskrümmel, Flusen
- *Klasse 4*: Dinge, die einfach auftauchen oder verschwinden:
  Büroklammern[1)], Kleingeld
- *Klasse 5*: Dinge, die einfach verschwinden:
  Socken (speziell in Waschmaschinen), Schiffe & Flugzeuge (im Bermuda-Dreieck)[2)]

[1)] Das hat auch Terry Pratchett schon erkannt.

[2)] Obwohl ich eher annehme, dass sich die Flugzeuge & Schiffe vor ihrem Verschwinden zuerst in Socken verwandelt haben.

Das Büroklammer Opfer

Es folgen einige simple Rituale, um das soeben Erlernte in der Praxis zu erproben.

(Von *Hyperdiskordia* – Autor mir nicht bekannt
Aus dem Englischen übersetzt von *Cpt. Bucky "Saia" Sternentänzer*)

Eristische Ritual Magie II – das Büroklammer Opfer

Manchmal fühlst du einfach das Verlangen, etwas (Gicht?) Verwirrung in eine aneristische Situation (sagen wir wie in fast jedem Büro an einem grauen Dienstagnachmittag um 14 Uhr) einzubringen. Eine gute Möglichkeit das zu tun, ist das Büroklammer Opfer.

Material

Du benötigst (das was mit einem * markiert ist, ist optional):
Fünf Büroklammern, vorzugsweise jungfräulich (aus unbekannten Gründen scheint das alle rituellen Opfer effektiver zu machen, vielleicht hat das Universum auch einfach keine Verwendung für solche selbstgerechten Prüden).
Ein verklemmter Mitarbeiter, je prüder, desto besser.

* Fünf Knickstrohhalme
* Ein Golden Delicious Apfel
* Eine Kopie der Principia Diskordia

Vorbereitung

Wenn du dich dazu entschieden hast, mit dem komplexen Ritual zu beginnen, konstruiere zunächst ein rituelles Fünfeck aus den Knickstrohhalmen wie folgt:
Verbinde die Halme zu einem langen Halm, indem du das lange Ende (das ist das Ende, welches im Bezug zum Knick das längere Ende aufweist) zusammendrückst, und in das kurze Ende des nächsten Strohhalms einführst und so weiter. Es ist äußerst unwichtig, dass du das längere Ende zusammendrückst! Nun knicke die Knicke der Knickstrohhalme, so dass du das letzte verbliebene lange Ende zusammendrücken und in das erste kurze Stück einführen kannst. Fummel ein wenig herum, bis es wie ein Fünfeck aussieht.
Hänge das fertige Produkt mit einer Reißzwecke an deine Pinnwand. Man weiß nie, wann man einen Knickstrohalm gebrauchen kann. Außerdem werden ihre Mitarbeiter verwirrt darüber sein, warum das dort hängt, aber wohl nie genug verwirrt, um dich tatsächlich danach zu fragen, warum es dort hängt. Dadurch entsteht ein so etwas wie ein eristischer Raum für diese und alle zukünftigen Aktionen.

Ausführung - Das Ritual:

Entbiege die fünf Büroklammern und lege sie, ohne ein Wort der Erklärung, auf den Schreibtisch des verklemmten Kollegen. Dann geh weg. Wenn du einen Golden Delicious Apfel zur Hand hast, esse ihn – die Menschen bekommen eh nie genug Ballaststoffe mit ihrer Nahrung. Und wenn sie eine gute ballaststoffreiche Ernährung haben, eignet sich die Principia hervorragend als Klolektüre. Das Ritual hat, symbolisch und in Wirklichkeit, die relativ kleine Menge an bürokratischer Ordnung die in den Büroklammern (das Symbol für bürokratischen Papierkram weltweit) steckt, in eine viel größere Menge an Verwirrung transformiert, und verschiebt dadurch (zumindest vorübergehend) die Balance in deinem Büro. Die Konstruktion des rituellen Pentagon hat klar eine ähnliche Wirkung, aber die utilitaristische Anordnung der Knickstrohhalme wandelt das ganze eher in einen anhaltenden niedrig Grad Bereich der Verwirrung und ist gleichzeitig ein Zeichen für die Macht des Pentagon in seiner Eigenschaft als transmutativer Teil des Mischmasch Transformators.
Es ist wichtig zu beachten, dass das Ziel dieses Rituals Kreativität ist – es soll etwas Chaos nutzen, um die unbequeme und daher destruktiv restriktive Bürolangeweile abzumindern und in den Tag des verklemmten Kollegen etwas adaptive Verwirrung einzubringen (oder zumindest etwas dringend notwendige Vielfalt in ihre Verkrampftheit). Wenn du dies tust mit der Absicht, der wohl eh schon fragilen Psyche deiner Mitarbeiter zu schaden, solltest du lieber erwägen, deine „vier Buchstaben“ in eine aufrechte Position zu bringen, bevor du mit potenziell schädlichen okkulten Kräften hantierst.

Anmerkung: Bereits hier kann man sehr schön die Wirkungsweise von eristischer und aneristischer Energie erkennen.

Anmerkung des Verfassers: Ich weise darauf hin, dass ich dieses Ritual lediglich gefunden habe. Ich bin nicht der Urheber (auch wenn ich dies gerne wäre), benutze es jedoch an dieser Stelle um grundlegende discordomagische Prinzipien zu verdeutlichen. Sollte jedoch der oder die Verfasser/in des Zaubers diesen hier vorfinden und sollte der oder die Verfasser/in beschließen, dass eine Veröffentlichung dieses Zaubers nicht erwünscht ist, so bitte ich darum mich zu kontaktieren.

Das Universums Überführungs-Ritual

Ein weiteres, eher sinnbefreites Ritual, um das Erlernte noch tiefer in den Geist des Phools zu meißeln.

Das Universum Überführungs-Ritual

Diskordisches Ritual zum Überführen des Universums von einer Stufe in die nächste. Dieses Ritual ist geeignet, um den Übergang des Universums (von „in der Entstehung“ zu „göttlich“, also von Büroklammer zu Stein) zu beschleunigen.

Material

Benötigt wird:
ein Universumszustandsindikator
Einige bis viele Büroklammern
Steine (groß, klein, leicht, schwer … eben Steine) möglichst einer flach und einer rund und beide stabil.
Farbe (Farbe egal, bevorzugt sichtbar)

Vorbereitung

Baue den UZI (Universumszustandsindikator) auf (Bauanleitung unten).
Platziere den flachen Stein vor dir auf einer festen Unterlage.
Beschrifte den zweiten Stein. Zeichne den Kreis und das Siegel der diskordischen Gesellschaft auf ihn (du solltest es kennen).
Bereite die Büroklammern vor, indem du sie vor dir ausbreitest.

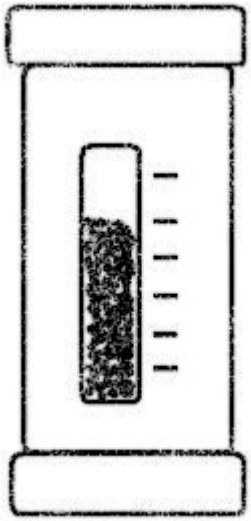
Durchführung

Benutze den UZI (Universumszustandsindikator) um die Beschaffenheit des Universums zu überprüfen. Lege nun die erste Büroklammer auf den flachen Stein vor dir. Sprich laut und vernehmlich „Hiermit überführe ich das Universum in den nächsten Zustand“. Nimm nun den zweiten Stein und schlage damit auf die Büroklammer. Tue es so, wie du ein Formular stempelst und rufe dabei laut „Überführt“! Zerstöre mit diesem rituellen Akt die Büroklammer und überführe ihre Essenz in den Stein. Solltest du beabsichtigen, das Universum in einer stabilen Phase zu halten, so nimm statt Büroklammern am besten Socken (das Ritual wird und wirkt umgekehrt und das Universum wird stabilisiert). Du kannst auch versuchen, den „Untergang“ des Universums zu beschleunigen, aber wer jemals versucht hat, mit 2 Socken einen Stein zu zerstören, wird dann wissen, warum das Universum so verdammt stabil ist.

Fehlgeleiteter Adept: „Holla die Waldfee. Physiker versuchen seit Jahrzehnten, die 4 Grundkräfte des Universums in eine messbare Formel zu bringen. Wir haben es soeben geschafft. Vielleicht liegt ihr Problem darin, dass sie die 5. Grundkraft übersehen haben."

Bau eines Universumzustandsindikators

Abb. 1



Universumszustandsindikator

Materialien

Benötigt:
ein Rohr (ca. 20 – 30 cm lang am besten 23 cm) verschließbar an beiden Enden
etwas durchsichtigen Kunststoff aus einer Plastikflasche
Büroklammern
Kies (fein)
Sockenpartikel
5 Gramm Nichts

außerdem wird benötigt:
ein scharfes Messer (lasst euch beaufsichtigen während ihr mit dem Messer schneidet)
Kleber (nicht schnüffeln)

Bau

Schneide längs ein rechteckiges Stück aus dem Rohr. Klebe den durchsichtigen Kunststoff in das rechteckige Loch. Verschließe den unten Teil des Rohres und befülle es zu gleichen Teilen mit Büroklammern, Kies, Sockenpartikeln und Nichts (evtl. auch Kekskrümmel oder Taschenfusseln). Verschließe nun den oberen Teil des Rohres. Verziere nun den Indikator nach eigenem Geschmack (du kannst auch eine Skala am Sichtfenster anbringen).

Verwendung

Schüttel den Indikator kräftig und schaue auf die Skala. Dir wird jetzt der aktuelle Zustand und die aktuelle Zusammensetzung des Universums angezeigt.

Vielleicht macht es doch Sinn, vielleicht auch nicht. Dem Stupidenten der phoolian Magic jedoch ist dies ziemlich egal und genau dies ist eine wichtige Lektion dieses Rituals. Auch wenn man das Ergebnis seiner Arbeit nicht wahrnimmt, so glaubt ein Phool doch daran (und zwar mit all seiner Kraft und seinem Glauben), dass seine Arbeit einen wichtigen und richtigen Zweck erfüllt hat. Nebenbei hat man jedenfalls ein tolles magisches Werkzeug erstellt. Na wenn das nichts ist.

Das Wäschetrocknerportal

In diesem Sinne nun das wohl komplexeste der drei Rituale, die ich hier als Beispiel aufführe.

Das Wäschetrockner Portal

Ein Ritual zur Bannung von schädlicher Magie oder zum Verschwinden lassen von unerwünschten Dingen.
Bevor du die Öffnung des Portals ausführst, solltest du einige Tage oder Wochen über „Die Sache mit den Büroklammern“ meditieren und dich mit dieser Angelegenheit vertraut machen.

Warnung: Ritual kann (und wird) den Wäschetrockner beschädigen.
Ich halte es durchaus für möglich, dass der Mensch im Laufe der Zeit gewisse Dinge gebaut hat, die den einen Zweck erfüllen sollen, aber versteckt und im geheimen noch andere komische Sachen machen.
Wenn die Ladung des Trockners richtig zusammengestellt ist, das Gewicht und die Temperatur stimmt, die Rotation entsprechend der Mondphasen ausgerichtet wurde (die einschlägige Literatur weiß dazu folgendes zu berichten: Der zunehmende Mond hilft bei allem, was wachsen und gedeihen soll, der abnehmende Mond bei allem, was vermindert werden soll. Wäsche reinigt man am besten an Feuchtigkeitstagen bei abnehmendem Mond. (An Steinbocktagen ist das chemische Reinigen von Wäsche ungünstig) Wenn die relative Feuchtigkeit des Inhaltes im Rahmen liegt, dann öffnet sich doch hoffentlich das Portal in die Dimension, in die alle Socken zwangsläufig irgendwann verschwinden (vielleicht wandelt sich auch nur ihr Zustand).
Der Magier trägt zu diesem Zweck Bermudashorts.

Aufbau

Zeichne einen Bannkreis um den Trockner. Dies kann ein einfacher Kreis sein oder ein Kreis mit einem Pentagramm oder wenn du möchtest ein Pentagon (Eristisch/Aneristisch wäre zu überlegen). Wenn du magst, verziere den Kreis mit Schutzrunen oder Symbolen, die du mit Schutz oder Absorption assoziierst, oder zeichne ein FNORD. Dieses Portal, das wir erzeugen wollen, soll vermutlich Energien aufsaugen oder aber gewisse Objekte oder Energien in einen neuen Zustand transferieren. Um den Kreis herum solltest du auf jeden Fall zur Sicherheit noch ein Dreieck zeichnen, denn dieses soll die Kräfte symbolisieren, die dem Bermudadreieck innewohnen (und dort verschwinden ganze Schiffs- und Flugzeugladungen Socken).
Kerzen auf dem Trockner wären wundervoll und geben dem Ganzen eine entsprechende Stimmung (ich würde schwarz empfehlen aber rot sollte es auch tun). Auch Räucherwerk ist nicht zu verachten, hilft es doch von Natur aus schon bei der Bannung von Energien (die einschlägige Literatur empfiehlt hier Salbei denn: Die Räucherung ist ein hervorragendes Reinigungsmittel für Räume und Aura, Salbei wehrt negative Einflüsse ab, kräftigt, klärt und stärkt).

Auch den Trockner darfst du gerne verzieren (oder beschmieren).
Es bieten sich hier allerhand Spiralen als Hinweis auf die Funktion des Trockners als Portal an, aber du solltest selbst entscheiden, was am besten passt (und das wirst du). Aber auf die Tür solltest du ein Dreieck malen und wenn du möchtest, kannst du in dieses auch noch eine Spirale einzeichnen.
Ich habe bis jetzt folgende Überlegungen …

Theoretische Überlegungen

Was verschwindet noch im Trockner außer Socken? Flüssigkeit.

Erste Möglichkeit: Also wandelt man das, was man verschwinden lassen möchte, in Flüssigkeit um. Da das nicht immer geht, könnte man vielleicht diese Sache symbolisch an Wasser binden. Oder wir laden das Wasser mit einem Zauber der uns belastet oder mit negativer Energie oder … oder … oder. In dieses Wasser wird nun eine Socke getaucht, denn Socken sind von Natur aus für sowas geeignet. So wäre es durchaus möglich, dass man etwas Badewasser benutzt, falls es sich um eine Person handelt, die man loswerden möchte, oder man nimmt das eigene Badewasser, falls man eine Krankheit verschwinden lassen will (in dem Fall gibt es aber noch genug andere Körperflüssigkeiten, die geeignet sind, dem Wasser hinzugefügt zu werden). Falls man das Wasser aus irgendeinem Grund auch noch negativ energetisieren möchte, kann man dies tun, indem man es kontinuierlich beschimpft und lauter, aggressiver Musik aussetzt. Ich sehe darin jedoch keinerlei größeren Nutzen für die Öffnung des Portals. Am offensichtlichsten wäre jedoch Wasser aus dem Bermudadreieck (Bermudawasser) zu verwenden. Da solches doch recht schwer zu bekommen sein dürfte, bietet sich hier an, zumindest das Wasser ein wenig mit Bermudaenergie zu laden.

Zweite Möglichkeit: Das schädliche Etwas wird direkt an die Socke gebunden. Ähnlich einer Voodoopuppe verbindet man die Socke mit diesem Etwas. Erreichen kann man dies, indem man persönliche Gegenstände in die Socke stopft oder in sie einarbeitet, z. B. Haare des echt nervigen Waschbärs, der die Katzen terrorisiert und die Mülleimer ausräumt. Sicherlich ist es hilfreich, wenn man die Bindung noch verstärkt, indem man konkret darauf hinweist durch den Spruch „Hiermit binde ich die Essenz des Waschbären an diese Socke“ (man sollte allerdings aus Tierschutz rechtlichen Gründen davon absehen, den kompletten Waschbären in die Socke zu stopfen).
Nach reiflicher Überlegung bin ich zu dem Schluss gekommen, dass Methode 1 sich lediglich zum Verstärken von Methode 2 eignet.
Ach ja und Salz … Salz brauchen wir auch, das hält schön sauber, hilft allgemein bei Reinigungen aller Art und lässt sich prima im Wasser für Möglichkeit 1 auflösen.

Ausführung

Begebe dich in einen Trancezustand und vergiss die Gesetze der Physik und alles was du über diese Welt und das Universum zu wissen glaubst. Laute Musik (vielleicht Loser von Beck) und wildes Tanzen oder Umherspringen sollten dir helfen, den richtigen Zustand für die Öffnung zu erreichen. Beginne zu lachen und spüre den Wahnsinn, den du im Begriff bist auszuführen. Steigere dein Lachen kontinuierlich, bis du wahrlich wahnsinnig lachst. Nun bist du bereit.
Wir befüllen den Trockner nun mit der Socke und den üblichen Reagenzien, Kleingeld, Büroklammern, Steinen, Ektoplasma, Einhörner, lila Drachen etc. (befrage den Universumszustands- indikator). Auch Feuerzeuge und Kugelschreiber sollten nicht fehlen, da auch ihnen die Fähigkeit innewohnt, gelegentlich einfach zu verschwinden (von der Kontonummer oder gar der Bankkarte sollten wir hier aus offensichtlichen Gründen absehen, auch wenn das Geld auf dem Konto liebend gerne mal verschwindet). Am besten macht man dies, indem man mehrere Schüsseln mit den Reagenzien vorbereitet und dann willkürlich eine Hand hiervon und zwei davon in die Öffnung des Trockners wirft. Benimm dich dabei wie ein verrückter Wissenschaftler, der kurz vor seinem größten Durchbruch steht. Außerdem erweist sich ein Opfer an die Göttin als durchaus angebracht. Dieses mag aus etwas Acapulco Gold bestehen oder vielleicht einer Flasche Raki, sowie allerhand anderer erisgefälliger Krimskrams. Du siehst, es wird eine ziemliche Schweinerei. Zum Schluss legen wir einen einzelnen Schlüssel in den Trockner. Dieser soll die Öffnung des Tores symbolisieren und hat sonst keinerlei praktischen Nutzen (auch wenn Schlüssel ebenfalls die Tendenz haben, gelegentlich einfach zu verschwinden).
Dann rezitieren wir eine Formel, von der ich noch nicht weiß wie sie geht. Aber sie könnte sich genau so anhören. Ich, Kind ihrer Grohsartigkeit Eris, beschwöre die Zustände des Universums und erbitte von ihrer überaus gnädigen Grohsartigkeit (dies ist ein Schreibfehler und sollte eigentlich Grohsartigkeit heißen) Eris die Transformation dieses simplen Gerätes in ein Portal zu den anderweitigen Sphären und die Öffnung dieses Portals. Ich erbitte dies demütigst. So nimm denn mein bescheidenes Opfer an und bitte dich inständig, erweise mir deine Hilfe bei diesem Vorhaben (um deine Demut ihr gegenüber zu bezeugen, solltest du vielleicht knien oder auf dem Boden umherkriechen, sowas kommt bei Göttern immer gut an). Stelle das Portal auf die höchste Drehzahl und die höchste Temperatur ein.

Mehr ist immer besser! Verschließ nun die Tür und versiegel sie z.B. mit einer starken Kette (nur zur Sicherheit. Wir wollen doch nicht, dass etwas von der anderen Seite hereinkommt). Sprich derweil ein Gebet zur Göttin oder wenn du möchtest auch zu Yog-Sothoth (du Wahnsinniger).
Und nun schlage die Rune mit der Aufschrift AN.
Wenn auch sonst nichts verschwinden sollte, so ist zumindest eine Menge Zeit bei der Durchführung des Ritus verschwunden, aber sei gewarnt. Solltest du beschließen, dass du das Portal in der Öffentlichkeit öffnen möchtest, so besteht durchaus die Möglichkeit, dass auch du für sehr lange Zeit verschwinden könntest. Liegt vermutlich am Ju Ju (obwohl dieses Ritual in der Öffentlichkeit vermutlich wesentlich spektakulärer anzusehen ist).
Wenn das Portal geöffnet wurde und der Apparat fertig ist, entfernst du die Kette, öffnest die Tür, entnimmst das restliche Kondensat, verbrennst dieses, siebst die Asche, füllst sie in einen Behälter, der mit dem Dreieck versehen ist und vergräbst alles in einer Neumondnacht an einem menschenleeren Ort. Niemand darf dich dabei sehen, und solltest du dies vollbracht haben, vergiss die Stelle am besten gleich wieder.
Soweit meine Überlegungen dazu.

Fehlgeleiteter Adept: „Und wenn man den Wäschetrockner in die andere Richtung laufen lässt, kommt vielleicht etwas von der anderen Seite in unsere Realität?"

Herstellung einer diskordischen Sockenpuppe

Nimm eine Socke und stopfe allerhand Füllmaterial hinein. Vergiss nicht, persönliche Gegenstände des Etwas oder Jemand mit rein zu stopfen, das oder den die Sockenpuppe versinnbildlichen soll. Verknote oder vernähe nun die Sockenpuppe. Wenn du Lust has,t nähst du ihr ein paar Knöpfe als Augen an oder vielleicht möchtest du auch ein paar Äste als Gliedmaßen in sie reinstecken. Das ist alles ok und je ähnlicher die Sockenpuppe dem Objekt der Beeinflussung ist, desto besser wirkt der Zauber später.

Du kannst sie auch anziehen und bemalen, aber denk dran, die Sockenpuppe soll verschwinden. Also binde dich nicht zu stark an sie, sonst bist du nachher traurig, wenn sie weg ist.

So, die Puppe ist nun fertig.

Nun sollten wir die Sockenpuppe anpassen. Dafür begeben wir uns in einen meditativ-konzentrierten Zustand (du solltest wissen wie das geht). Mache der Sockenpuppe nun ein für allemal klar, wer oder was sie ist. Vieleicht funktioniert das, indem du wild umherspringst, sie mit dem Finger piekst und „du, du, du … du bist ein Wäschbär“ rufst. Möglicherweise findest du aber auch eine passendere Technik.

Wasser mit Bermudaenergie laden

Falls du nicht im Besitz von Wasser aus dem Bermudadreieck bist und zufällig auch keinen Stein haben solltest, der von dort stammt und mit dem du handelsübliches Wasser energetisieren könntest (obwohl man da vermutlich doch recht gut rankommen sollte), erkläre ich nun wie du Wasser mit Bermudaenergie laden kannst. Allerdings handelt es sich hierbei nur um eine lächerliche Kopie des echten Bermudawassers und es wird bei weitem nicht dessen Macht enthalten.

Wie sagt man? Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt muss der Prophet eben zum Berg. In diesem Sinne stellte ich die Überlegung an, dass Wasser sicherlich am einfachsten mit Bermudaenergie geladen werden kann, wenn man sich ein Modell des Bermudadreiecks für den Hausgebrauch zusammenbaut. Und dies machen wir wie folgt.

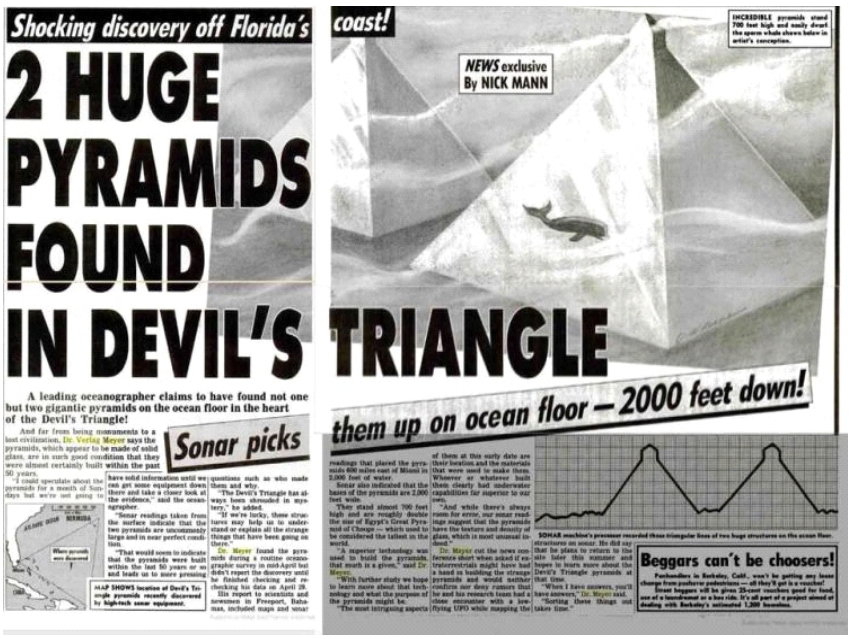
Wir nehmen eine Karte der Region des Dreiecks (Golf von Mexico) und zeichnen auf dieser das Dreieck ein. Die Karte sowie das Dreieck sollten groß genug sein, dass eine Schale Wasser bequem darin Platz findet. Eben diese Schale platzieren wir nun im Dreieck. Soweit so gut. Nun haben wir schon mal Wasser und das Dreieck. Fügen wir noch etwas Meersalz hinzu, das macht das ganze authentischer. Und nun platzieren wir am Grund der Schale eine kleine Pyramide aus Kristall, die wir ordnungsgemäß nach Osten ausrichten (sollte zu diesem Zeitpunkt noch ein Kompass in der Nähe funktionieren). Nun haben wir also die Region des Golfes von Mexico, das darin enthaltene Meerwasser sowie eine lustige Kristallpyramide auf dem Meeresgrund und das alles bei uns zuhause. Wahnsinn oder?

Alles was wir nun noch zu tun haben ist, dem Wasser Zeit zu geben sich zu energetisieren. Die Faustformel dabei lautet: Je länger ich das Wasser stehen lasse, desto mehr lade ich es auf. Ein wenig Sonnenlicht mag bisweilen ganz hilfreich sein, immerhin befindet sich ein tropisches Gewässer bei uns zu Hause, wenn auch nur ein ganz kleines. Abschließend bleibt noch zu sagen, alles was dem Wasser suggeriert, es befände sich im Bermudadreieck, kann und sollte bei der Energetisierung zum Einsatz kommen (vermutlich passen allerdings keine echten Schiffs oder Flugzeugwracks in die Schale, aber Modelle dürften auch funktionieren). Wie bereits erwähnt, ist diese Form von Bermudawasser bei weitem nicht so stark wie das echte und sollte nur verwendet werden, wenn man kein echtes Bermudawasser zur Verfügung hat.

Dein Bermudawasser ist nun fertig. Prost!

Okkulte Diagramme und Texte

Schleuderwirkungsklasse	Restfeuchte in %	Entspricht i.d.R. Schleuderdrehzahl (U/min)
A	< 45	meist ab 1500
B	45 bis < 54	1200 bis 1450
C	54 bis < 63	1000 bis 1200
D	63 bis < 72	800 bis 1000


Shocking discovery off Florida's coast!

2 HUGE PYRAMIDS FOUND IN DEVIL'S TRIANGLE

NEWS exclusive By NICK MANN

INCREDIBLE pyramids stand 700 feet high and easily dwarf the opera whale shown below in artist's conception.

A leading oceanographer claims to have found not one but two gigantic pyramids on the ocean floor in the heart of the Devil's Triangle!

Sonar picks them up on ocean floor — 2000 feet down!

Beggars can't be choosers!

Hier kann man sehr schön erkennen, wie der Phool die verschiedenen Wirkungsweisen einzelner Annahmen miteinander kombiniert, um seinen Zauber zu potenzieren. Ein Phool scheut sich nicht davor aus all dem zu schöpfen, was ihm zur Verfügung steht und wenn einmal etwas nicht zur Verfügung steht, so erschafft der Phool sich dieses eben selber, indem er seine eigenen kruden Überlegungen anstellt, die er dann auf seine Zauber anwendet.
Natürlich darf, kann und sollte man auch seine eigenen Zauber und Rituale entwickeln und natürlich wird erwartet, dass man die oben aufgeführten in typischer diskordischer Tradition nicht zwangsläufig so ausführen muss, wie sie beschrieben sind. Sie dienen lediglich als Beispiele für die Arbeitsweisen von Anwendern der phoolian Magic.

Doch kommen wir nun zum ...

Kapitel 2

Da wir uns nun ein wenig mit den Zuständen des Universums und so Zeugs befasst haben und der geneigte Leser vielleicht auch schon die ein oder andere einfache Technik anwenden kann, wird es Zeit, sich mal mit unseren eigenen Zuständen auseinanderzusetzen.
Zu diesem Zwecke werde ich wieder einmal eine kleine theoretische Einführung geben und dann hoffentlich das ganze mit etwas Praxis abschließen. Doch zunächst wollen wir einmal gucken, wie es um die Quelle unserer Energien bestellt ist bzw. in welchen Sphären sich so ein Phool bewegt, und wie man diese Energien steigern oder vermindern kann. Des Weiteren möchte ich einen kurzen Schwenk zu einer phoolischen Divinationstechnik unternehmen, die überaus praktisch sein kann, auch wenn der ausgebildete Phool diese vielleicht nicht mehr benötigen mag.
Ich möchte voranstellen, dass Phools nicht unbedingt versuchen, irgendwelche Energien zu unterdrücken, schon gar nicht, wenn sie keine Magie erwirken. Das ist deshalb erwähnenswert, weil sich ein Phool im Gegensatz zu konventionellen Magiern im Grunde durchgehend in einem Stadium befindet, das vielleicht am ehesten der klassischen Gnosis entspricht. Dieses "Treiben im Fluss des Seins" oder auch "die Magie einfach machen lassen" nenne ich den Schmendrick Effekt, benannt nach Schmendrick, dem Zauberer aus dem letzten Einhorn.
Hier kristallisiert sich die Annahme heraus, dass durch das "sich treiben lassen" also durch das Ausschalten eines Großteils des Zensors, das Unterbewusste und damit auch die eigentlichen Sehnsüchte und Wünsche des Phools an die Oberfläche gespült werden. Vereinfacht gesagt: Lässt man sich treiben, dann erledigt die Magie den Rest. Man wird zufrieden und glücklich, da sich eben jene Sehnsüchte und Wünsche zu erfüllen beginnen, die so sehr am Unterbewussten nagen und bis jetzt durch Konventionen, das Befolgen von Regeln und den Zensor unterdrückt wurden.
Im Gegensatz zu herkömmlichen Systemen der Magie geht es also hier eher weniger um Diziplin und das Einhalten stundenlanger Meditation oder sowas, sondern es geht vielmehr darum, seine Disziplin abzulegen und genau das zu tun, worauf man Lust hat.
Und so schließe ich mit den Worten des großen Schmendrick "Magie, tu was du willst."

Ich möchte nun damit beginnen, dem geneigten Leser den Outer Space vorzustellen, der in etwa dem entspricht, aus dem konventionelle Systeme ihre Energien beziehen. Denn merke: Die Energie des Phools kommt stets aus ihm selbst und nicht von außen (drum sind wir drin und andere draußen) …

Der Outer Space

Bezeichnung für eine Art von Dimension, in der alle Möglichkeiten gleichzeitig vorhanden sind. Die Dimension des nicht Existenten. Im Outer Space regnet es Socken, aber von unten nach oben, und wenn sie oben ankommen, dann kondensieren sie zu lila Elefanten, die nach allen Seiten auseinander preschen. Wenn zwei Elefanten zusammenstoßen, entsteht Schmu oder Schmutzpartikel, was dazu führt, dass der Outer Space ein relativ homogener schmugesättigter Raum ist. Ein Phool auf höchstem Niveau muss sich dort vielleicht mal aufhalten, um gewisse Dinge tun zu können …

Phools und der Outer Space

Phools sehen im Outer Space den Ort, an dem die lila Elefanten wohnen und an dem sich die Socken manifestieren, die in unserer Welt verschwinden. Phools glauben, dass Energie, die in den Outer Space gesendet wird, dort direkt zu etwas kondensiert, was es eigentlich nicht geben dürfte wie fliegende Toaster oder sowas. Aus diesem Grund ist es auch nicht möglich, dieselbe Energie, die einmal in den Outer Space gesandt wurde, von dort zurückzuholen. Allgemein jedoch wird der Outer Space von den meisten Phools als Müllkippe betrachtet auf die man alles ablädt, was man nicht mehr braucht. Dies gilt für Energien genauso wie z. B. für Schuldgefühle oder Hemmungen. Weiter glauben die Phools, dass es genau diese Müllkippe ist, aus der die klassischen magischen Systeme ihre Energie beziehen. Phools bezeichnen manchmal den Outer Space auch als die Unterseite der Realität.

Fehlgeleiteter Adept: „I'm gonna send him to outer space, find another race – I'll take your brain to another dimension – Pay close attention. - Prodigy"

Energie und Outer Space

Da Energie im Outer Space faktisch nicht vorhanden ist, ist dieser für den Phool eigentlich auch nicht weiter von Interesse. Nun gibt es jedoch Ansätze die erwägen, den Schmu des Outer Space in eine energetisierte Form zu überführen, um sie damit wieder nutzbar machen zu können. Grundsätzlich ist dies auch möglich, z. B. wenn man den Schmu eines fliegenden Toasters dafür benutzt, um Verwirrung zu erzeugen. Aus dieser Verwirrung wiederum kann der Phool nun eristische Energie schöpfen, die er für seine Magie verwendet.
Trotzdem gilt: Im Outer Space gibt es keine für einen Phool wirklich sinnvolle, nutzbare Energie. Vielmehr scheint es so, als sei der Phool im Outer Space selber die höchste dort vorhandene konzentrierte Form von eristischer Energie.

Nutzen des Outer Space

Wie bereits angedeutet, dient der Outer Space für Phools in erster Linie als Müllkippe. Da hier jedoch die Fäden aller möglichen Möglichkeiten zusammenlaufen und Phools alles andere als dumm sind wissen sie, dass man diese Müllkippe immer noch nutzen kann, um sich und andere zu inspirieren. Ein Phool beispielsweise, der einen eristischen Fokus erschaffen möchte, konsultiert manchmal den Outer Space. Von dort nimmt er die verrücktesten Eindrücke bzw. Schmu mit zurück und konstruiert daraus den Fokus.
Auch bereits erwähnt wurde der Nutzen des Outer Space wenn es darum geht, Energien zu „recyceln“, also Schmu des Space in nutzbare Energie zu konvertieren. Außerdem besteht die sehr geringe Möglichkeit den Outer Space zu nutzen, um mit seiner Hilfe zu definieren, also hellzusehen oder wahrzusagen. Dieses Phänomen resultiert ebenfalls aus der Tatsache, dass sich im Outer Space alle Fäden der Möglichkeit überschneiden, so dass der Phool sehen kann, welche Perspektiven sich ihm bieten könnten. Letztendlich bleibt der Outer Space jedoch die Müllkippe aller Phools.

Schmu

Schmu ist die Bezeichnung der Phools für das Material, aus dem sich der Outer Space zusammensetzt. Jedes Objekt im Outer Space besteht aus Schmu. Schmu entsteht größtenteils durch Energien, die als Socken im Outer Space kristallisieren und dort zu lila Elefanten kondensieren, welche sich nach und nach in Schmupartikel auflösen.

Lost in Outer Space

Wenn ein Phool einen gewissen Grad an Ver-rücktheit erreicht, passiert es manchmal, dass er sich dazu entschließt, gänzlich in den Outer Space zu wandern. Für ihn ist dieser Ort dann der Inbegriff allen Glückes, das er sich nur vorstellen kann. Jene Phools werden auch Master Phools genannt. Sie haben alles hinter sich gelassen, was sie belasten könnte, und existieren einfach nur noch vor sich hin, wobei sie genau dadurch all das erreichen, was sie sich wünschen.

Nun nachdem wir uns ein wenig im Wahnsinn gesuhlt haben, denke ich, man könnte vielleicht ein wenig Normalität in die Sache bringen, obwohl ich mir zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes gar nicht mal so sicher bin, was nun eigentlich "Normal" ist. Doch bezeichnen wir der Einfachheit halber hier einfach mal das, was die gängige Konvention unseres Lebensumfeldes vorgibt, als "Normal" und belassen es dabei. Kommen wir nun also zur Meditortation, die sich vielleicht noch am ehesten mit einer Erdung vergleichen lässt. Zumindest kommt man irgendwie zu einem gewissen Grad zur Ruhe, und das muss ja auch mal sein.

Die Meditortation

„Wenn die Sache irre wird, werden die Irren zu Profis.“
- Hunter S. Thompson

Auch phoolsche Meditation genannt, bezeichnet eine Technik der Phools zur Steigerung ihrer Ver-rücktheit. Sie hat nicht viel oder nichts mit klassischen Formen der Meditation gemeinsam, da Phools diese sowieso eher ablehnen. Während eines Phool Pools wird ziemlich regelmäßig meditortiert, sofern man nicht gerade ausflippt.

Erklärungsansatz

Da die Welt um uns herum naturgemäß immer ver-rückter wird, je mehr Wissen entsteht, benötigen manche Phools bisweilen eine Quelle der Inspiration, um ihre Ver-rücktheit zu laden oder zu steigern. Die Meditation der klassischen Systeme der Magie benutzen Phools allerhöchstens zum Ausflippen. Dann auch meist nur, wenn sich keine andere Möglichkeit zum Ausflippen anbietet oder das Alter und der körperliche Zustand eines Phools keine andere Form des Ausflippens zulässt. Nicht unerwähnt sollte bleiben, dass ein Phool des öfteren auch einfach mal meditortiert, um einen Vorwand zum Nichtstun zu haben. Sollte von dir also mal etwas verlangt werden, auf das du keine Lust hast, lass alle Personen wissen, dass du gerade eine sehr wichtige Meditortationsübung ausführst, die daraus besteht, auf einer Matratze zu liegen und Fernsehen zu gucken. Das Meditortieren kann am besten verglichen werden mit der Suche nach besonders komischen Dingen auf einer besonders großen Müllkippe.

Fehlgeleiteter Adept: „Wir wurden durch das Fernsehen in dem Glauben aufgezogen, dass wir alle mal Millionäre werden, Filmgötter, Rockstars. Werden wir aber nicht, und das wird uns langsam klar! Und wir sind kurz, ganz kurz vorm Ausrasten. - Tyler Durden"

Das Ausflippen und die Meditortation

Phools sind sich durchaus bewusst, dass Ausflippen und Meditortieren sich gegenseitig aufheben können. Jedoch ergibt sich für Phools auch hier eine interessante Anwendungsmöglichkeit. Da beim Ausflippen eine besonders große Menge unkontrollierter eristischer Energie freigesetzt wird, kann ein Phool eine Meditortation anwenden, um während des Ausflippens noch mehr eristische Energie zu erzeugen. Dies ist besonders gut geeignet um das Ausflippen während eines Phool Pools in die Länge zu ziehen. Da während eines solchen Pools gigantische Mengen von eristischer Energie auf diese Weise erzeugt werden können, arten Phool Pools, die sich dieser Technik bedienen, regelmäßig in überaus chaotische Veranstaltungen aus.

Beispiel einer Meditortation

Setzte dich in einer bequemen Haltung hin, am besten an die Decke, und lass deine Gedanken fließen. Hau irgendwann auf den Boden, schau dir den aktuellen Gedanken genau an und ahme ihn dann irgendwie mit deiner Stimme, deinem Körper oder von mir aus auch mit ein paar Bongos nach. Danach begebe dich wieder in die Meditortation. Dies kann beliebig oft wiederholt werden und verfolgt das Ziel, die Ver-rücktheit des Phools zu steigern. Außerdem macht es mit mehreren Personen auch großen Spaß und kann auch gut mit dem Ausflippen kombiniert werden. Hier gilt allerdings zu beachten, dass sich die Effekte des Ausflippens und der Meditortation gegenseitig aufheben. Das hat Phools allerdings noch nie von einer ordentlichen Meditortation abgehalten.

Jetzt mag der eine oder andere nur Bahnhof verstehen und das ist durchaus nachvollziehbar. Nun vielleicht sollte ich das ganze nochmal an einem anderen Beispiel verdeutlichen. Rein zufällig erhielt ich vor kurzem einige Dokumente, die sich entfernt mit einer Meditortation befassen und im Grunde sehr schön darstellen, worum es eigentlich dabei geht. Allerdings muß an dieser Stelle angemerkt werden, dass sich vorliegende Dokumente eines Paradigmas bedienen, das gemeinhin "Starfish Cult" genannt wird. Das soll uns aber vorerst nicht weiter belasten. Für uns interessant ist jedoch die Tatsache, dass aufbauend auf der vorliegenden Meditortation einige weitere Techniken und Zauber entwickelt wurden, die ich ebenfalls im Anschluss hier vorstellen möchte. Meiner Meinung nach zeigt dies auf wundervoll einfache Art und Weise das Prinzip der Meditortation und der Erschaffung von Zaubern und Techniken aus dieser heraus.

Das Starfish Gate

Eine Reise zur kosmischen Wahrheit.

Mit freundlicher Genehmigung der Starfish Cabal.

Käfersaft!

Unter diesem Namen ist der Starfish Cabal - eine Droge - bekannt, die dich die Welten jenseits der unsrigen sehn lässt. Ob diese Substanz real existiert, scheint fraglich.

Ein wichtiger Bestandteil von Käfersaft ist die Strahlung eines ganz besonderen Sterns. Diese Strahlung wird der Legende nach durch die Zirbeldrüse aufgenommen und dort zu einer chemischen Verbindung umgewandelt, die für Käfersaft essentiell ist.

Doch warum schreibe ich hier über Käfersaft?

Nun es geht darum, ein Tor zu öffnen. Ein Tor zu den Sternen, zu unermesslicher, kosmischer Weisheit und allumfassender Erkenntnis.

Dieses Tor steht uns jede Nacht offen, und es braucht nicht viel, um dieses Tor zu durchschreiten. Nur ein bisschen Ver-rücktheit und ein Quäntchen Wahn, ein Fünkchen Mut und die Kraft der Imagination, und du kannst Welten jenseits der unsrigen beschreiten, Welten die der Kosmos zusammen mit dir erschafft.

Jeder Stern ist durch sein Licht mit dir verbunden.

Jeder Stern, den du am Himmel siehst, erzeugt oder erzeugte Licht, und dieses Licht ist Träger einer Information, der Information des Sterns. Es reist mitunter tausende Jahre durch die Weiten des Alls, ehe es in einer lauen Sommernacht auf einen kleinen Planeten trifft und dort auf die Zirbeldrüse eines Phools, der irgendwo auf einer Wiese auf seinem Rücken liegt und in den endlosen Kosmos blickt, vor sich hin träumend und die Energie von Millionen Sonnen in sich aufsaugend.

Das Geheimnis ist verloren zu gehen. Sieh in den Himmel und geh darin verloren. Gehe auf im Kosmos, in Milliarden Sternen und den unendlichen Weiten. Nimm seine Energie in dich auf und spüre die Kraft des Lichtes, hervorgerufen durch die nukleare Fusion von Millionen und Abermillionen Tonnen Wasserstoff. Und jenes Licht, erschaffen durch Gewalten, die du dir nicht mal im entferntesten vorstellen kannst, und aufgeladen mit der Information seines Sterns, trifft nun nach tausenden Jahren auf dich und verbindet sich mit dir zu einem kosmischen Netzwerk aus allumfassender Information.

Würdige den Kosmos kleiner Phool.

Sternen Gnosis.

Und darum geht es bei den Starfish Toren. Einfach nur da liegen, sich zu verlieren, das Licht der Sterne bewusst zu absorbieren und sich von seinen Gedanken zu lösen. Sich durch die Bahnen des Lichtes mit dem Kosmos zu verbinden und dadurch Gnosis zu erlangen.

... dann beide Stimmen zusammen mit der Anmut der wundervollsten Engelschöre - Schau in die Sterne - und er schaute in die Sterne. Das heißt er dachte er schaut in ein Meer, denn er sah einen dunkelblauen Ozean, in dem seltsam geformte, teils brennende, fünfstrahlige Seesterne lagerten, die langsam und gemächlich durch das endlose Dunkelblau des Ozeans trieben. Dies wirkte sehr beruhigend auf ihn. Was ihn besonders faszinierte war der Umstand, dass er immer mehr Details erkennen konnte je länger er hinsah, und das diese Details weitere Details bargen, die man ebenfalls sehen konnte, wenn man nur lang genug auf eine Stelle blickte. Die brennenden Seesterne beispielsweise schienen beständig weitere kleine Seesterne auszuspucken wie Funken von den Flammen eines Lagerfeuers, und wenn man den Weg eines solchen Sternchens verfolgte, konnte man sehen wie sie auf winzige Planeten regneten, die größer und größer wurden, je länger man sie betrachtete. Auf kleinen öden Welten, mit giftiger Atmosphäre, verursacht durch das ewige Speien der überdimensionierten Vulkane, regneten diese kleinen Seesterne in dunkle blaue Ozeane, wo sie lagerten, und langsam und gemächlich durch die endlosen Fluten glitten. Sie fingen an sich zu bewegen und bildeten nach und nach, dann immer schneller kleine Kollektive, die sich gegenseitig fraßen und in gleicher Geschwindigkeit ausschieden, wonach beide Gruppen wieder weiterschwommen als sei nichts geschehen. Eine dieser Kollektive aus Miniatur-Seesternen fing an sich zu winden und bildete alsbald die Form eines fünfstrahligen Seesterns nach, der im dunklen Blau des endlosen Ozeans trieb ... ehe er auf Land stieß. Er robbte langsam vorwärts, doch es schien so, als sei ihm nur ein kurzes Leben in dieser vergifteten Atmosphäre vergönnt, denn er röchelte kurz ehe seine Kräfte nachließen und er am Strand zusammenbrach. Doch kleine Spitzen erhoben sich aus den Wellen, die an den Strand brandeten und weitere Seesterne traten den Marsch ihres Vorgängers an. Viele scheiterten, doch einige überlebten und krochen weiter. Er sah, dass einer mit einer seiner Spitzen im Sand steckte und seine verbliebenden vier Arme nun eine Blüte formten, aus der weitere winzige Seesterne strömten, die in den Sand fielen und dort verschwanden, nur um kurz darauf in der gleichen Art wie ihr Erzeuger zu beachtlicher Größe heranzuwachsen und die schnell das Bild in allen möglichen Varianten dominierten. Ranken aus weiß leuchtenden Seesternpflanzen mit prachtvollen weißleuchtenden Seesternblüten im Nachthimmel, aus dem ein panisch wirkender Seestern brach, der auf vier Armen lief und den fünften Arm zum Kopf bestimmt hatte, verfolgt von einem anderen, schnelleren Seesternwesen, das das erste verschlang und ebenso schnell wieder ausschied. Beide liefen voneinander weg, und der dem sein Blick fasziniert folgte, schwang sich am Ast eines Seesternbaumes empor und landete auf einer schwarzen Ebene, doch nun nicht mehr auf vier, sondern auf zwei Armen stehend. Dieser ging bis er auf einen zweiten traf, der ebenfalls auf zwei Armen lief und beide umarmten sich. Als sich die Umarmung löste, sah er viele kleine, weißleuchtende Seesterne in der Dunkelheit der offenbarten Umarmung. Und der den er beobachtete, stand auf einem seltsamen Planeten und zeigte mit einem Arm in den schwarzen Himmel, in dem Tausende und Abertausende kleine weiße Seesterne funkelten. Er war total weg. - Käfersafffftt Ha H a h a h a h a -

Sieh einfach nach oben und überzeug dich selbst.

Wie versprochen folgt nun das Resultat jener Meditortation, die seinerzeit als "Starfish Gate" bekannt war.

The Cosmic Trust

Bei dieser Übung geht es im Grunde darum, eine Art Grundvertrauen in den Kosmos zu erwerben.

Du kannst diese Übung jederzeit ausführen (sogar am Tag). Am besten funktioniert sie aber in einer sternenklaren Nacht und in Kombination mit dem Starfish Gate.

Beginne indem du in deinem Hirn die Worte formst "Ein Strahl von jedem Stern ist nur für mich". Du solltest dir der Kraft dieser Aussage bewusst werden. Werde dir bewusst, wie hoch über dir die Sterne leuchten, wie genau ein besonderer Strahl von jedem Stern in deine Richtung zeigt, sein Licht aussendend und schließlich auf dich trifft.

Stell dir den Kosmos vor mit seinen Milliarden Sternen, deren Strahlen alle auf das Zentrum gerichtet sind. Nun stelle dir dieses Bild als ein Puzzle vor, bei dem in der Mitte ein Puzzleteilchen fehlt, das wie ein Mensch geformt ist. Und nun stelle dich selbst in dieses Zentrum, verschmelze mit dem Bild und begreife, dass dieses Bild des Puzzles, dass dieser Kosmos nur komplett ist, wenn du da bist. Wenn die Strahlen der Sterne sich mit dir verbinden und dich selbst zu einem Teil werden lassen, und aus allem ein Ganzes wird. Du wirst Teil des Puzzles, das Puzzle wird der Kosmos, du wirst zu einem Teil von ihm.

Denke stets daran, egal wie klein und unbedeutend du bist, dieser Kosmos, wie er jetzt gerade in diesem Moment existiert, ist nur mit dir komplett, und das macht dich zu einem sehr sehr wichtigen Teil in ihm. Ach ja und ganz nebenbei ist Licht natürlich ein klasse Informationsträger, so dass du wie beim Starfish Gate ganz nebenbei eine geballte Ladung kosmischer Weisheit abbekommst.

Du warst einmal das jüngste Wesen im Kosmos!

Betrachtungen des Kosmos, über das Selbst hinaus im Bewusstsein seiner eigenen Nichtigkeit, seiner Winzigkeit bis hin zur Selbstauflösung und tiefer Verzweiflung aufgrund der Annahme, man sei im Kosmos unbedeutend. Nur um im selben Moment, den der Auflösung, zur Erkenntnis zu gelangen, dass jener geringe Teil gebündelter Atome, der gerade den Kosmos beobachtet, ihn als integraler Bestandteil existieren lässt. Die Erkenntnis, man ist eins mit dem Kosmos, untrennbar und für alle Zeit mit ihm verbunden, nicht Beobachter außerhalb der Struktur, sondern selbst Teil dessen. Nur weil du als Träger deiner Atome zu diesem Zeitpunkt an diesem Ort existierst, ist das Universum genauso wie es jetzt gerade existiert. Es ist dasselbe alte "Alles ist mit allem verbunden" Spiel, das die Esoteriker, Okkultisten und Magier seit ungezählten Zeitaltern spielen. Auflösung und Integration sind in diesem Kontext miteinander verbunden, ja geradezu identisch. Auflösung bis hin zum Nichts, auf geistig mentaler Ebene und nichts ist unendlich. Also DAS NICHTS ist unendlich und wenn Phools eins gut können, dann einfache, offensichtliche Erkenntnisse so zu verpacken als wären sie die tiefsten kosmischen Geheimnisse.

Ich hoffe ich habe jetzt nicht deine Zeit verschwendet. So bevor wir nun fortfahren, überprüfe doch noch mal den Inhalt deines Portemonnaies auf Vollständigkeit und lies dir im Handbuch der UniversCity den Abschnitt über den Kansas City Shuffle durch.

Verwandt mit der Meditortation aber doch sicherlich etwas anders ist dann das Partydigma

Das Partydigma

Es mag vorkommen, dass ein Phool einen Mumpitz oder Phooltanz wirken möchte, welcher in krassem Gegensatz zur gegenwärtigen Verfassung des Phools steht. Zu diesem Zweck mag er während eines Phoolpools ein Partydigma ausrufen, um ihn in seinem Wirken zu unterstützen. Ein Partydigma entspricht somit dem, was gemeinhin auch Mottoparty genannt wird. Die Natur des Mumpitz und der Phooltänze legt jedoch nahe, dass es sich bei einem Partydigma nicht um eine Mottoparty im konventionellen Sinne handeln kann.

Vielmehr ist es eine verwirrende und chaotische Ansammlung von Ideen, welche dem Grundpartydigma entspringen und im kollektiven Geist der Phools ihren Ausdruck finden in Gestalt schnell herbeigeschaffter Gerätschaften, Kostüme oder Reagenzien.

Ein Partydigma kann daher auf mindestens zweierlei Weise herbeigeführt werden.

Nutzendes Partydigma

Die erste Möglichkeit wäre hiernach, während eines fortgeschrittenen Phoolpools das Partydigma laut auszurufen in der Hoffnung, dass es (das Partydigma) sich im Geiste möglichst vieler Phools verankert, welche nunmehr ihre kollektiv abgestrahlte eristische Energie in eine Bahn lenken, die der Beschaffung und Bereitstellung sowie in Partydigmakonformen verhalten resultiert. Man nutzt also die bereits vorhandene eristische Energie, um damit ein Partydigma zu manifestieren. Das hierfür ein Phoolpool in fortgeschrittenem Stadium vorausgesetzt wird, versteht sich wohl von selbst. Denn nur in einer Umgebung der temporär gefestigten eristischen Energie lassen sich einigermaßen adäquate Ergebnisse erzielen, die dem Ausrufer des Partydigmas hilfreich sein können, seinen Mupitz oder Tanz zu wirken. Dabei gilt, je weiter sich der Phoolpool der absoluten Sättigung mit eristischer Energie annähert, desto konkreter und skurriler werden die Resultate aufgrund des Ausrufens des Partydigmas ausfallen. Sollte jedoch ein Phoolpool den Peak der absoluten Sättigung überschritten haben (und das wird er zwangsläufig), so ist damit zu rechnen, dass bei Ausrufung eines Partydigmas nichts geschieht. Die Phools haben dann schlicht ihre gesamte eristische Energie bereits an die Umgebung abgegeben, und Resultate werden bestenfalls spärlich, eher noch überhaupt nicht zu erwarten sein.

Beispiel:

Ein Phoolpool ist in vollem Gange. Der Phool, der nun ein Partydigma benötigt, ruft laut und entschlossen, so dass es möglichst viele Phools verstehen „Partydigma“ gefolgt von der Form des Partydigmas. In unserem Beispiel soll dies ein Partydigma in Form des Wäschetrocknerportals sein. So wird der Ausruf vermutlich lauten „Partydigma Wäschetrocknerportal!“. Im Optimalfall (sofern die Phools wissen was gemeint ist) wird sich nun eine gewisse Menge Phools, beseelt durch die kollektive Qualität der eristischen Energie auf den Weg machen, um allerlei Zubehör zur Ausführung des Mumpitz oder Tanzes herbeizuschaffen. Im konkreten Fall also Wäschetrockner, Bermudashorts sowie geeignete Musik und sonstige Reagenzien. Dabei gilt, je näher der Peak der Energie, desto wahrscheinlicher werden Ergebnisse zu erwarten sein und desto grotesker können diese ausfallen.

Herbeiführendes Partydigma

Die zweite Methode bestünde nun darin, direkt einen Phoolpool im Zeichen eines bestimmten Partydigmas auszurufen. Das Partydigma dient also dazu, die eristischen Energien, die letztendlich bei der Umsetzung des Zaubers helfen, direkt herbeizuführen. Hierfür wird allerdings vorausgesetzt, dass sich der Phool, der sich des Partydigmas bedienen möchte, den Phoolpool selbst organisieren muß. Aufgrund der eristischen Natur der Phools mag sich dies mitunter wesentlich komplexer gestalten als der Phool zu Beginn vielleicht glauben mag. Eine gute Vernetzung innerhalb der phoolschen Gesellschaft mag hierfür von Vorteil sein, und unter Umständen muß sich gerade hier ein Phool auch mal der aneristischen bürokratischen Aspekte bedienen, um einen guten Phoolpool mit Partydigma zu ermöglichen. Stupidenten und Phoolessoren des Hauses Bürokratie haben sich aufgrund ihrer Kenntnis der organisatorischen Abläufe, die ein solches Event mitunter bedingt, als kompetent erwiesen.

Beispiel:

Ein Phool mag ein Phooltanz abhalten, den er gerade erst entwickelt hat. Eine genaue Struktur wurde noch nicht erarbeitet, er hat aber eine vage Vorstellung von Thematik und Struktur. So wird er nun in Ermangelung eigener Inspiration einen Phoolpool einberufen unter dem Partydigma, das dem Tanz oder Mumpitz am ehesten entspricht. Dies gibt den beteiligten Phools nun die Möglichkeit, im Vorfeld bereits allerlei Absonderlichkeiten zusammenzutragen um dann, wenn die Energie ihren Peak erreicht, dieses Sammelsurium zu nutzen, um besagten Mumpitz oder Tanz zu vollführen.

Allgemeine Definition

Letztendlich hat sich jedoch unter den Phools eine gewisse Tendenz eingebürgert, alle Mumpitz oder Phooltanz förderlichen Ansichten, die ein Phool zum Praktizieren dieser einnimmt, als Partydigma zu bezeichnen. Das Partydigma entspricht also zumindest in dieser Definition am ehesten dem was die konventionellen Magiesysteme als Paradigma bezeichnen, wobei der wohl größte Unterschied darin besteht, dass ein Phool sich sein Weltbild einfach so zurechtzimmert, wie es ihm grade in den Kram passt, ohne allzuviel Rücksicht zu nehmen auf traditionellere Ansichten oder Paradigmen. Verkürzt könnte man auch sagen, das Partydigma entspricht dem ungezügelten Wahnsinn im Geist des Phools zwecks Ausführung des Mumpitz und der Phooltänze. Eine Art zügelloser Megaparty im Gehirn.

Da wir uns nun ein wenig mit dem Treibenlassen und der Steigerung unserer eigenen Verrücktheit befasst haben, sehe ich mich leider gezwungen, nun auch ein Wort der Warnung auszusprechen. Denn wie bei allen Sachen gilt auch hier: Zuviel des Guten kann durchaus schädlich sein. Nun im Falle von diskordischer Magie kann das ganze recht unschön enden, wenn man der Selbstaufgabe und dem Wahn unterliegt.

Selbstaufgabe und Wahnsinn

Wird ein Phool süchtig nach Ver-rücktheit, besteht die geringe Möglichkeit, dass er sich selbst in etwas transformiert, das man nicht weiter als menschlich bezeichnen möchte. Dies ist das große Risiko auf dem Weg der diskordischen Magie. Jene, die ihrer Sucht nachgeben, tendieren dazu, in immer extremerer Weise die Ver-rücktheit zu suchen oder zu produzieren die sie brauchen, um als Phool weiter zu existieren. Sie übersehen dabei, dass dieser Weg unweigerlich in einen Zustand der völligen geistigen Umnachtung führt, wenn der Phool letztendlich transzendiert. Diese verlorenen und gefallenen Phools stellen die größte Gefahr für die Welt dar. Sie wollen nur Chaos des Chaos wegen. Phools nennen solche halb dämonischen Wesen Phouls.

Der Phoul

Am erträglichsten lebt sich's ohne Regeln auf dieser Welt. Und heute Nacht wirst du sie brechen, deine einzige Regel.
- Joker

Ein Phool, der sich auf seiner Suche nach Ver-rücktheit zu weit vorgewagt hat, wird unweigerlich dazu tendieren, immer extremere Methoden zu benutzen. Der Geist eines Phools härtet mit der Zeit ab. Dinge, die ihm einst ver-rückt vorkamen, werden banal und Dinge, die er nicht zu tun wagte werden ver-rückt genug, um getan zu werden.

Die Memos von B.S.

Komm her, komm her. Ich will, dass du's tust, los, komm her! Komm her, komm her, ich will, dass du es tust, gib's mir. Gib's mir, gib's mir!
- Joker

Keiner weiß genau, was die Memos bedeuten und wer sie verfasst hat. Jemand fand jedenfalls das hier auf einem verblüffend langen Papierstreifen in einem Glückskeks aus einer goldenen Plastikverpackung, welche man wiederum am Grunde einer Schüssel Erdnüsse an der Bar einer Bowlingbahn fand. Keine Ahnung, wie der Papierstreifen in dem Keks Platz hatte.

Memo Nr. 3

Ich glaube, ich werde wahnsinnig (was wir aber für nicht weiter schlimm halten). Von meiner Warte aus halte ich totale geistige Umnachtung für den einzig noch erstrebenswerten Geisteszustand. Vielleicht sollten wir alle etwas ver-rückter werden.
Fünfzig Mann auf des Totenmanns Kiste … (sinnloses Gelächter)
Oder vielleicht ist es auch andersrum. Wir sind alle wahnsinnig gewordene Affen. Sklaven der Gedanken. Den Geist in einen goldenen Käfig gesperrt aus Moral, Konvention, Gedanken. Freiheit dem Geist. Totale geistige Umnachtung. (Wir lieben dieses Wort)
Aber jetzt wird mir alles klar. Wenn man selbst, mit Kopf und Körper, zum Chaos wird, ist man eins mit dem Chaos. Die Verrückten und Wahnsinnigen sind die einzigen, die noch gesund sind. (Napoleon hat es uns gesagt)
Freiheit dem Geist, totale geistige Umnachtung, eins werden mit dem Chaos. (ein stummes Lachen)
B.S.

Memo Nr. 4

Unsinn als Erlösung, doch Wahnsinn das Fundament, die Grundlage des Unsinns. Unsinn das Konzept. Wahnsinn das Konzept des Zustandes. Der Witz der geistigen Selbstaufgabe das größte Opfer seiner selbst. Nicht zu wissen was man denkt. Erlöste Seelen sind frei und schreien nicht und doch ich höre die Seelen schreien. Aus dem Vergessen seiner selbst Resultat Willkür Resultat Unsinn. Der eigentliche Wahnsinn des Menschen ist der Mensch, der isst den Menschen aus Hunger. Alles Wissen zu wollen dabei ist der Segen das Vergessen. Immerwährend glückselig sind die Hirnlosen. Mein Hirn schimmelt, der Pilz heißt Wissen, das sich ausbreitet und mich die Wahrheit vergessen lässt.
Erleuchtet während des Trips auf dem großen Wurm.
B.S.

Memo Nr 5

Die Wahrheit? Zuviel hab ich bereits gesehn als das ich sagen könnt,e alles was ich weiß entspringt einer einzigen, reinen, universellen Wahrheit. In zuvielen Vergangenheiten bin ich gewesen. Schwamm im Urozean als trübes Licht. Stets war Schmerz und Leid der Lohn für das, was ich vermeintlich hab gewusst. Alles zu begreifen hab ich versucht, doch erst im Nichts, in der Leere hab ich die Antwort gefunden, zu der es keine Frage gibt. Wie soll ich begreifen was nicht ich hab verfasst? Es war eine Projektion im Raum, im Weltenschaum, in dem jede zarte Blase das Universum eines Menschen ist. Aber vergesst was ihr von mir lest. Warum schreibe ich es nur? Vergesst es schnell, denn sonst haben meine Worte keinen Wert, keinen Sinn. Der große Wurm wird euch die Antwort geben, meinetwegen auch was anderes. Doch bin ich nicht derjenige der dazu bestimmt. Nein das seid ihr selbst. Glaubt euch selbst. Ich erzähle nur Lügen.

B.S.

Im Univers im Weltenraum

das alles möglich macht

sitzt Eris alte Göttin

Ich höre wie sie lacht.

Sie spricht zu mir sie sagt

Warum mein Kind

bist du so verdrießlich?

Ich frag zurück

Warum ists so?

Weils so ist. Ich habs nicht so gemacht.

Ich schuf nicht euch nein ihr schuft mich

und das zum Vergnügen.

Doch pass lieber auf mein Kind

denn auch ich erzähl gern Lügen.

Verwandt hiermit ist dann wohl auch:

Theorie der Loslösung des Geistes durch die Egalisierung des Körpers

Die Theorie besagt, dass erst im Zustand völliger geistiger Umnachtung der Geist frei ist. Das bedingt allerdings das Lossagen vom Körperlichen (es ist damit zu rechnen, dass man bis an sein Lebensende glücklich in 'ner Gummizelle sitzt).
Quasi die Aufgabe des körperlichen Seins zugunsten einer selbsterschaffenen, perfekten Illusion, in die man sich vollends zurückzieht. Eine Art endloser Halluzination, bewusst erschaffen, um in dieser zu leben.
Echt unschön sowas. Kann dir mächtig das Leben versauen.

Nun da wir uns ein wenig mit Theorie und Praxis befasst haben, und da du nun hoffentlich begreifst, warum Divination an und für sich für einen Phool nicht besonders wichtig ist (schließlich vertrauen wir ja darauf das die Magie schon das richtige tun wird), kommen wir zur selbigen für den Fall, dass doch mal einige Fragen bezüglich Zukunft oder Ausführung diverser Sachen aufkommen.

Diskordisches Würfelorakel

Weissagen und Vorhersehen mit Würfeln

Material

Du brauchst:
5 handelsübliche, sechsseitige, möglichst gleichfarbige Würfel
Papier
Stift

Ausführung

Meditiere über das Problem oder die Frage, die dich beschäftigt. Wirf die Würfel und siehe welche Zahlen dir der Kosmos zeigt. Die Reihenfolge der Würfel legst du selbst fest, und zwar bei jedem Wurf neu. Deswegen auch gleichfarbig, damit man nicht sagt „OK, Würfel rot ist jetzt Metakonzept 1“. Dadurch wird natürlich das Spektrum der möglichen Zusammenstellungen erhöht. Es ist eher so, dass man das was man bekommt, interpretieren muss und nicht so, dass man die Lösung für etwas auf dem Silbertablett bekommt. Deswegen ja auch Papier und Stift, denn im Kopf kann das wohl nicht jeder. Man muss ja auch nicht alle möglichen Kombinationen aufschreiben. Es reicht ja, wenn man die ersten 5, die einem ins Auge springen, aufschreibt oder auch von links nach rechts oder von oben nach unten.
Jede Zahl ist an ein bestimmtes Konzept gebunden und jeder Würfel auch.

Dabei ist zu beachten, dass die Würfel an sich ständig die Konzepte wechseln können. Wenn du also würfelst und du erwürfelst beispielsweise 4 mal eine 1 und einmal eine 2, so kann sich die 2 auf alle 5 Metakonzepte beziehen. Ebenso natürlich auch die Einser.
Es sind nur die Zahlen von 1 -5 relevant. Wird eine 6 gewürfelt so bedeutet dies, dass der Kosmos dir nicht gewillt ist, eine Antwort zu geben. Ein Würfel mit einer 6 wird auch nicht nochmal gewürfelt und ein Sechser Pasch (5 x 6) bedeutet schlicht und einfach „keine Antwort unter dieser Nummer!“
Man muss natürlich nicht die vorgegebenen Konzepte nehmen. Man kann auch alles andere benutzen. Eben was man für richtig oder wichtig hält. Da ist wohl alles möglich.
Nun würfelst du mit allen 5 Würfeln und betrachtest die Zahlen, die erwürfelt wurden. Nimm dir nun ein Blatt Papier zur Hand und einen Stift und beginne die möglichen Kombinationen aufzuschreiben, bis du die Lösung für dein Problem oder deine Frage gefunden hast. Es kann durchaus mehrere Lösungen geben!
Beachte, dass es einige Zeit erfordert, die Würfel zu interpretieren, doch wenn du dies gemeistert hast, wirst du auf ein sehr potentes diskordisches Orakel zugreifen können.

Die 5 Metakonzepte

Die 5 Metakonzepte sind folgende:

Würfel 1 spiegelt dabei den Weg oder Pfad wider
Der 2. Würfel entspricht dem Zustand
Würfel 3 entspricht dem Modell
Würfel 4 entspricht den Zeitaltern und
der 5. Würfel steht für die Elemente

Die Unterkonzepte

Die Unterkonzepte innerhalb der Metakonzepte sind folgende:

Der Weg oder Pfad: 1)

der Anarchistisch aktive Weg
der spirituelle Weg
der Weg der Leere
der Weg der Bürokratie
der Weg der Erleuchtung

Der Zustand: (vergl. Klassifikation von Dingen)

Existent
Nicht-Existent
Werdend
Flackernd
Vergehend

Das Modell:

Schöpfung
Wandlung
Erkenntnis
Dualität
Zeit

Die Zeitalter:

Chaos
Discord
Confusion
Bureaucracy
Aftermath

Die Elemente: 2)

Süß
Dröhnend
Stechend
Prickelnd
Orange

Beispiele

Ich würfele einen 1er Pasch (5 x die 1). Die Bedeutung könnte nun wie folgt sein.
Auf dem anarchistischen Weg wird das existente Ding erschaffen in der Jahreszeit Chaos und jenes ist süß. Könnte aber auch heißen, das Süße existente Ding erschuf das Chaos und begab sich damit auf den anarchistischen Weg oder das Chaos, auf dem süßen Weg des Anarchismus schafft ein existentes Ding etc. usw.
Ebenso verhält es sich, wenn ich z. B. 4 x 1 und 1 x 2 würfel …
Die Würfel stehen für ein Metakonzept und die Einser stehen dann jeweils für ein Unterkonzept ebenso die zwei, die jedoch für jedes beliebige zweite Unterkonzept stehen kann (jedoch immer nur für soviel, wie die Würfel zeigen). Sprich bei 4 x 1 und 1 x 2 wären das 4 beliebige Unterkonzepte der Nummer 1 aus 4 unterschiedlichen Metakonzepten und einmal das Unterkonzept Nummer 2 aus dem letzten freien Metakonzept.

Beispiel: Anarchistischer Weg (1), Existent (1), Schöpfung (1), Chaos (1) und Dröhnend (2) oder Spiritueller Weg (2), Existent (1), Schöpfung (1), Chaos (1), Süß (1) oder Anarchistischer Weg (1), Nicht-Existent (2), Schöpfung (1), Chaos (1), Dröhnend (1) usw.
Aus diesen einzelnen Konzepten wird nun die Weissagung gebildet. Also jener Satz, der dir helfen soll, dein Problem oder deine Frage zu lösen (siehe Beispiele zum 1er Pasch oben).
So könnte der Satz aus dem ersten Beispiel lauten (Anarchistischer Weg (1), Existent (1), Schöpfung (1), Chaos (1) und Dröhnend (2)):
Begib dich auf den anarchistischen Pfad deiner Existenz und schöpfe aus dem Chaos, welches dröhnt! Oder die dröhnende Schöpfung des Chaos bereitet den anarchistischen Weg zur Existenz oder die Schöpfung der Existenz war der dröhnend anarchistische Weg des Chaos. Oder im Zeitalter des Chaos wird der anarchistische Weg durch dröhnend/boomende Schöpfung in die Existenz gelangen.
Sobald du genügend Sätze gebildet hast, meditiere erneut über deinem Problem oder deiner Frage und löse sie mit Hilfe dieser Weissagungen.

Am Rande:

Bei 5 Seiten (also ohne die 6) sind es pro Würfel fünfmal so viele Möglichkeiten. Bei 5 Würfeln also 5×5×5×5×5, also 55, das sind 3125 Möglichkeiten.
Das heißt wir haben 3125 Möglichkeiten (ohne die 6) an Kombinationen beim Würfeln, die wiederum weitere Kombinationen in der Zusammenstellung der Sätze zulassen, und dann gibt es nochmals weitere Möglichkeiten, die Sätze zu interpretieren.

1)

Der anarchistisch aktive Weg = aktiv das Chaos fördernd

der spirituelle Weg = Eris/Diskordia oder sonnstwas aktiv ehren und den Kult fördern

der Weg der Leere = einfach nichts tun. Alles geschieht so wie es geschehen soll

der Weg der Bürokratie = alles braucht Ordnung selbst das Chaos muß geordnet werden

der Weg der Erleuchtung = Wissen verbreiten und Denken fördern auch das eigene

2)

Süß: Geschmack, Wasser, Genuss (ein Tropfen Wasser auf der Zunge, mit einem lächeln)

Boom: Hören, Luft, Action (eine Wolke die wie ein Ohr geformt ist)

Stechend: Geruch, Aether, Intensität ein dunkler Kreis mit zwei kleineren Kreisen darin die nah bei einander liegen, wie Unendlichkeit und eine Schnautze)

Prickeln: Berührung, Erde, Konformität (5 Linien die aus einer horitzontalen Basis emporsteigen)

Orange: Sehen, Feuer, Bizarrniss (ein aufwärtszeigender, augenähnlicher Halbmond)

Zum Abschluss dieses Kapitels möchte ich dann noch fünf weitere, eigentlich recht simple Techniken vorstellen. Diese Techniken dienen in erster Linie dazu, den Umgang mit Kohlköpfen zu meistern, aber auch um deine eigene Wahrnehmung diesbezüglich zu schärfen. Wir verlagern also von nun an die phoolistische Magie auch nach "außen", also auf andere Individuen, was natürlich noch viel mehr Spaß macht als nur für sich im stillen Garden zu arbeiten.

Das phoolsche Fadenkreuz

Eine Technik die dir beibringen soll, Energien zu orten und deine Wahrnehmung auf interessante Art verbessert und erweitert.

Hast du bereits Erfahrung im Visualisieren und Imaginieren, dann ist das gut und wir können fortfahren. Wenn nicht übe dich in der Technik der discordischen Krafttiere zumindest solange, bis du einigermaßen fähig bist, dir gewisse groteske Dinge vorstellen zu können.

Ausführung

Betrachte das Bild des Fadenkreuzes oben. Verinnerliche es oder gestallte dir ein eigenes Fadenkreuz, so wie du magst. Stelle dir nun vor, wie ein Strahl Energie einem Laser ähnlich aus deiner Stirn strahlt (etwa dort wo das dritte Auge verortet wird) und dort im Abstand von etwa einem Meter vor dir das Fadenkreuz bildet. Solltest du nicht wissen wie sowas aussieht, kannst du eine Disco mit guter Lightshow besuchen.
Ich empfehle dem Strahl und dem Kreuz eine rote Färbung zu geben, da rot oft mit den Laserpunkten von Scharfschützengewehren assoziiert wird, und so ähnlich wird unser Fadenkreuz später auch funktionieren.
Fixiere nun mit deinen Augen einen Gegenstand oder eine Person vor dir und projiziere das Fadenkreuz ins Zentrum deines Blickfeldes.
Wie du vielleicht feststellen wirst, tendiert dein Fadenkreuz anfangs dazu, deinem Blick zu folgen und hier wird es nun ein bisschen knifflig.
Lasse das Fadenkreuz dort wo es ist und richte deinen Blick langsam auf etwas anderes in unmittelbarer Nähe davon.
Hast du diesen Schritt gemeistert, versuche deinem Fadenkreuz eine gewisse Autonomie zu geben.
Im Optimalfall sollte das Kreuz nun beginnen, deine Umgebung unabhängig von dir und deinem Blick permanent abzusuchen. Es fungiert nun wie ein Scanner, der dir anzeigt, wo potenzielle Energie oder interessante Objekte vorhanden sein könnten.

Du kannst mit deinem Blick darauf reagieren oder du lässt deinem Fadenkreuz die Freiheit, erst einmal das Objekt oder die Person zu scannen, um so möglicherweise Informationen zum anvisierten Ziel zu erhalten. In der Regel werden diese Informationen aber eher vage sein und eine Auswertung deinerseits dürfte sich unter Umständen als eher schwer gestalten.
Einfacher hingegen ist es, das Fadenkreuz als reinen Sucher zu verwenden, der dir, wie bereits erwähnt, potenzielle Energiequellen oder besondere Objekte anzeigen kann, ohne das du diese optisch bemerkst.
Eine Auswertung dieser Energie oder Objekte erfolgt dann in der Regel durch deine anderen Sinne.

Phoolisches Brainreading

Legt man die Theorie der eristischen und aneristischen Energie zugrunde, ergeben sich ganz erstaunliche Möglichkeiten in der Anwendung zwecks Ermittlung der Meinung einzelner Personen. Hierzu geht man wie folgt vor.

Man stellt während einer normalen Konversation (aneristische Situation) eine offensichtlich übertriebene Behauptung auf wie z.B. „Eigentlich bin ich ein reptiloides Echsenwesen aus der 5. Dimension, das hierher geschickt wurde, um die Menschen zu erforschen. Und nun erklär mir mal folgendes …“

Durch die übertriebene Aussage wird kurzfristig eine geringe Menge eristischer Energie erzeugt, die auf das Gehirn des Gegenübers wirkt und in diesem einen minimalen eristischen Schock auslöst. Unmittelbar wenn der Afterschock einsetzt, stellt man nun noch schnell eine Frage, die Auskunft über die Denkmuster der Person geben soll, z.B. „Warum schmeißt ihr Menschen soviel Essen weg wenn anderswo Menschen verhungern“.

Wird das Brainreading fachkundig durchgeführt kann erwartet werden, dass die Person, die dem Afterschock unterliegt, gar keine andere Wahl hat als ehrlich und aufrichtig auf diese Frage zu antworten.

Beachte jedoch, dass eine Aussage, die ein Übermaß an eristischer Energie erzeugt, ebenso zu einem aneristischen Block führen kann. Dann ist das Brainreading gescheitert und du wirst keine Informationen erhalten. Es empfiehlt sich daher, bereits im Vorfeld geringe Mengen eristischer Energie zu erzeugen, um den Block damit zu verhindern.

Der Dumb-Boo

Auch Dumbboo, Dumboo oder Dumbo genannt, bezeichnet eine Form von magischem Zauber, die jeder Phool beherrschen sollte. Ziel eines Dumb-Boo ist, einen Kohlkopf durch seine eigene Dummheit zu etwas zu bringen, das ihn nach Vollendung über seine eigene Tat erschrecken lässt. Natürlich ist auch der Aspekt der Selbstbereicherung des Phools nicht zu verachten.
Bis jetzt sind zwei phoolische Zauber bekannt, die weitestgehend unter die Kategorie Dumb-Boo fallen.

Anwendung

Der Dumb-Boo wird angewendet, um einen Bereich von Kohlköpfen zu säubern, die einen aneristischen Block erzeugt haben. Gleichzeitig dient der Dumb-Boo dazu, diesen Block aufzulösen und im Idealfall den Kohlkopf dazu zu bringen, eine kleine Menge eristischer Energie abzustrahlen. Außerdem gibt ein Dumb-Boo dem Phool die Gelegenheit, sich köstlich auf Kosten anderer zu amüsieren.

Verwindung

Andersherum kommt Dumb-Boo ganz ohne den Willen irgendeines Beteiligten zum Einsatz, wenn ein Kohlkopf über einen selbstständig denkenden Menschen verwirrt ist, da er nicht ahnte, dass es möglich sei, ohne die Hilfe einer Autorität seinen Verstand zu benutzen. In seiner Verwirrung sucht der Kohlkopf nach einer für sich selbst verständlichen Erklärung, auch wenn diese mit der Realität kaum in Einklang zu bringen ist. Und so versucht der Kohlkopf, die Realität an seine Erklärung anzupassen, was zu bizarr anmutenden Handlungen führen kann.

Der Racoon Trick

Ein Zauber, den jeder Phool beherrschen sollte und der ein klassischer Dumb-Boo ist, wäre z.B. der Racoon Trick. Hierbei wird einem Kohlkopf suggeriert, man benötige ein Objekt, um einen Akt von unglaublicher Wichtigkeit für alle beteiligen Personen bewerkstelligen zu können.
Voraussetzung für den Trick ist das Herbeiführen einer Situation, die im Kohlkopf ein leichtes Gefühl der Panik erzeugt. Da ein aneristischer Block nicht gerade hilfreich ist, wenn es um das Wirken von diskordischer Magie geht, wird nun der betreffende Kohlkopf angewiesen, ein Objekt zu beschaffen, das in der aktuellen Umgebung relativ selten zu finden ist. Der Phool steuert dabei die Abwesenheit der Person über die angenommene Verfügbarkeit des Objektes (einen Zahnstocher in einem Restaurant zu beschaffen geht schnell. Einen Zahnstocher in einem Park zu finden dürfte wesentlich länger dauern). Kehrt der Kohlkopf mit dem Objekt zurück, so verwendet der Phool dieses nicht wie vorher angekündigt zur Auflösung der Situation, sondern er erklärt, dass er ein ganz anderes Problem gehabt hätte, das eigentlich nichts damit zu tun hatte, aber dank der Hilfe des Kohlkopfes nun gelöst wurde (Hui, danke für den Zahnstocher. Ich hab schon die ganze Zeit Salat zwischen den Zähnen und der stört mich fürchterlich). Gelegentlich wird ein Racoon Trick auch nur zur Erheiterung eines Phools eingesetzt. Die Bezeichnung Racoon Trick geht auf Rocket Racoon zurück, der während eines Gefängnisausbruches eine Beinprothese verlangt, diese auch bekommt und sich dann darüber erheitert, dass man ihm doch tatsächlich die Prothese brachte, obwohl er sie nicht braucht.

Der Kansas City Shuffle

Auch der Kansas City Shuffle kann im weitesten Sinne zu den Techniken gerechnet werden, die man gemeinhin Dumb-Boo nennt.

Er kann in Bezug auf Ablenkungen und Irreführungen verwendet werden, durch die jeder dazu gebracht wird, in die eine Richtung zu schauen während alles, was du tust, den Weg in die andere Richtung geht. Einfach ausgedrückt bedeutet dies nichts anderes, als dass du die Aufmerksamkeit eines Norm in die eine Richtung lenkst, um dann, wenn er abgelenkt ist, etwas zu tun, was entgegengesetzt seiner Ablenkung ist. Oder noch vereinfachter ausgedrückt. Rufe ganz laut "Was macht denn die Frau da vorne" (selbst wenn dort keine Frau ist) und zeige mit dem Finger in eine beliebige Richtung. Wenn der Norm nun verzweifelt versucht herauszufinden, was die nicht vorhandene Frau da nun genau so macht, kannst du in Ruhe sein Essen verspeisen. Natürlich ist das Beispiel sehr stark vereinfacht und der Shuffle lässt sich beliebig steigern.
Aus irgendeinem nicht näher definierten Grund hielt ich es für angebracht, den angehenden Phool an dieser Stelle über eine Technik aufzuklären, die ich bisweilen als überaus nützlich erachte. Wie bereits im Vorfeld angedeutet, zielt auch diese Technik auf das äußere Umfeld ab.

Entgegen zum Dumb-Boo wollen wir jedoch hier nicht irgendwelche Norms dazu bringen, etwas für uns zu tun, vielmehr soll genau das Gegenteil erreicht werden, und im Idealfall wird der Phool durch störende graugesichtige Einflüsse nicht mehr belästigt bzw. muss sich mit diesen nicht mehr herumschlagen, da durch die nun folgende Technik die meisten Norms auf Abstand gehalten werden können. Wie die meisten anderen Magier auch können Phools nämlich so etwas wie Schutzschilde erzeugen. Diese wirken jedoch etwas anders als allgemein bekannte Schutzschilde, und von daher dürfte das nun folgende Material für einen Phool, der sich mit einer Horde Norms konfrontiert sieht, doch einen gewissen Nutzen haben.

Der aneristische Block

… als Schutzschild gegen Graugesichter und Kohlköpfe.

Theorie

Laut Definition ist ein aneristischer Block das Erzeugen einer Barriere bei Graugesichtern, die mit zu viel (unkontrollierter) eristischer Energie konfrontiert wurden.

Wir erinnern uns, was wir in den Prinzipien der diskordischen Magie gelernt haben.

Aneristischer Block – ein Norm, der zu viel eristische Energie abbekommt, erzeugt manchmal einen aneristischen Block. Hierbei ballt sich die aneristische Energie um ihn herum als Abwehrreaktion und er wird dadurch nahezu immun gegenüber eristischen Aktionen. Viele Norms können allerdings nichts dafür. So ein Block ist die natürliche Reaktion eines Menschen, der in einer aneristischen Umgebung aufwuchs.

Der wiederum bietet dem Phool die Möglichkeit, einen Block gezielt herbeizuführen, um auf diese Weise eine Art Schutzschild gegen Norms aufzubauen. Ein Norm, der einem Block unterliegt, wird in der Regel jede weitere eristische Aktion entweder ignorieren oder ihr aus dem Weg gehen. Das ist eine natürliche Reaktion der Norms gegen beständig abstrahlende eristische Energie und liegt vielleicht darin begründet, dass ein untrainierter Norm schlicht nicht in der Lage ist, die Masse an eristischer Energie sinnvoll im Gehirn zu interpretieren oder zu analysieren. Vereinfacht ausgedrückt wird er, um sich selbst zu schützen, den Kontakt mit eristischer Energie meiden, solange er dem Block unterliegt.

Für den Phool bedeutet dies, dass er durch das gezielte Herbeiführen eines Blocks und dem darauffolgenden beständigen Abstrahlen seiner eigenen eristischen Energie eine Art Blase um Norms erzeugen kann, die ihn vor weiteren Aktionen seitens des Norms beschützt. Interessanterweise wird hier also kein Schutzschild im klassischen Sinne kreiert, sondern ein Schild um eine Person gelegt, der dann dazu führt, dass die betroffene Person den Phool meidet. Dies zeigt abermals auf ganz erstaunliche Weise die Andersartigkeit der diskordischen Magie im Vergleich zu anderen Systemen. Der Phool gibt hier nicht ein Stück seiner Freiheit zugunsten seines Schutzes auf, sondern er sorgt alleine durch die ihm innewohnende und permanente Kraft der eristischen Energie dafür, dass ein Norm von sich aus ein Stück seiner Freiheit aufgibt, um gar nicht erst mit dem Phool konfrontiert zu werden.

Praxis

In der Praxis bietet sich dem Phool hier ein breitbandiges Spektrum an Möglichkeiten. Angefangen bei eristisch abstrahlender Kleidung bis hin zu gezielten Zaubern und Ritualen, die auf die betreffende Person wirken sollen. Das einfachste Beispiel aus der Praxis ist hier sicherlich das Anlegen einer möglichst unkonventionellen Kleidung, denn in der Regel meiden Norms Individuen, die nicht in ihr aneristisches Weltbild passen. Der Phool muss hier den schmalen Grat finden zwischen repellent (abstoßend) und attraktiv (anziehend). Denn ein zu auffälliges Auftreten mag dann doch wieder die Neugier des Norm wecken. In der Regel ist dies jedoch kein Problem, da in der aneristischen Welt der Norm dazu tendiert, jene Individuen, die aus dem Rahmen fallen, zu ignorieren. Als einfaches Beispiel sei hier das Bild eines heruntergekommenen Obdachlosen genannt, der sich auf eine Gruppe von Norms zubewegt. Jene werden alleine schon durch eine gewisse anerzogene Erwartungshaltung vor diesem zurückweichen.

Nun ähnlich kann man verfahren, indem man einfache Zauber zur Erzeugung eristischer Energie benutzt, um einen Norm gezielt in den Zustand eines Blocks zu führen. Ist der Block erfolgreich, muss der Phool im Grunde nur dafür sorgen, dass er weiterhin beständig eine geringe Menge eristischer Energie abstrahlt, um so vor weiteren Belästigungen durch den Norm geschützt zu sein. Eine einfache Technik um dies herbeizuführen ist z. B., aus dem Kontext gerissene oder völlig sinnentleerte Antworten auf die Frage eines Norms zu geben. Dabei gilt als Faustformel: Je eristischer die Aussage des Phools, desto wahrscheinlicher der aneristische Block.

Phoolsche Historie I

Bayrische Feuerlöschübung

Wohl der Klassiker der Phoolschen Magie, der schon praktiziert wurde als es noch gar keine phoolsche Magie gab. Die Bayrische Feuerlöschübung (im folgenden kurz BFÜ) wurde meines Wissens das erste mal in der Illuminatus Trilogie erwähnt, ihre Ursprünge reichen aber vermutlich viel tiefer in einige der interessantesten Epochen der Menschheitsgeschichte, nun zumindest aus Phoolscher Sicht.
Rückblickend könnte man auch behaupten, dass jegliche Form von blindem Gehorsam und den daraus entstandenen Folgen im Grunde nichts anderes war als eine Abart der BFÜ. Vielleicht sind in diesem Kontext sogar Stilblüten der menschlichen Evolution wie z.B. der Sowjet Kommunismus, das NS Regime oder der Aufstieg Mao´s nichts weiter als höchst effiziente Abwandlungen einer BFÜ.

Ich persönlich glaube zwar, dass die BFÜ für die phoolsche Magie schon deshalb nicht mehr zu gebrauchen ist, weil jeglicher Gehorsam mit der 68er Generation und der daraus resultierenden antiautoritäten Erziehung ausgemerzt wurde. Natürlich stelle ich das überspitzt dar. Was bleibt mir auch anderes übrig.
Der Punkt ist jedoch, dass jenes System der BFÜ wie sie in Illuminatus präsentiert wird heute nur noch schwerlich zur Anwendung kommen kann. Ich möchte gar nicht mal behaupten, dass der Mensch heute wesentlich intelligenter wäre und den Schabernack der dort getrieben wird, hinterfragt, doch es scheint sich im Laufe der Zeit eine gewisse Resistenz herausgebildet zu haben gegenüber Autoritäten, die einen tieferen Eingriff in das Privatleben des Individuums vornehmen. Im Grunde heißt das nichts anderes, als dass eine BFÜ einfach nur kläglich scheitern muß, wenn man sie im nachmittäglichen Berufsverkehr anwendet, und zwar schon alleine deshalb, da die BFÜ einen zu großen Eingriff in die Privatsphäre des einzelnen darstellt, sofern kein definitiver Grund erkennbar ist.
Anders ausgedrückt wird nahezu jeder die BFÜ ignorieren, wenn diese ihm zuviel seiner kostbaren Zeit raubt und entweder

A: nicht mit einem offensichtlichen Nutzen verbunden ist oder

B: ihn offensichtlich vor etwas schützt.

Nun wäre es hirnrissig, im Vorfeld einen Brand zu legen, um eine BFÜ im Berufsverkehr durchzuprügeln. Ganz allgemein bleibt allerdings mindestens eine Möglichkeit, um eine BFÜ erfolgreich einzusetzen. Das wären dann Situationen, in denen das Individuum eh ein mehr an Zeit zur Verfügung hat und gerade hier bieten sich aufgrund aktueller Ereignisse größere Festivitäten an (aber übertreibe es nicht mit der Übung). Denn normalerweise nimmt man sich schon von sich aus ein gewisses Maß an Zeit, um so ein Fest zu genießen. In Kombination mit der momentanen allgegenwertigen Terrorparanoia kann so eine BFÜ schon mal überaus erfolgreich sein. Doch auch hier gilt: Wer übertreibt sieht sich schnell mit der Macht des Staates konfrontiert. Doch auch der Wochenmarkt oder eine halbwegs belebte Einkaufsstraße können durchaus für eine BFÜ genutzt werden.

Apropos nutzen. Was nutzt uns denn so eine BFÜ?

Zum einem ist eine BFÜ für uns überaus nützlich, wenn man mal schnell abtauchen muß, denn je nachdem wieviel Leute mitmachen entsteht recht schnell ein dichter Mob, der es Verfolgern schwer macht, den Verfolgten zu lokalisieren. Zum anderen kann man mittels einer BFÜ natürlich auch andere seinen Mist erledigen lassen (zumindest in einem überschaubarem Maß). Vergleiche hierzu auch den Abschnitt über den Racoon Trick weiter vorne in diesem Handbuch.
Und natürlich generiert so eine BFÜ auch immer ein gehöriges Maß an Dynap (siehe weiter hinten in diesem Handbuch).
Interessanterweise kann man in letzter Zeit immer wieder beobachten, dass diverse Abarten der BFÜ Erfolg haben, indem sie an die vorgebliche Individualität des Individuums appellieren. Dies ist jedoch auch nur wieder ein weiterer Hirntrick, kann aber durchaus von Phools benutzt werden, die sich eine solcherlei geartete BFÜ zutrauen.
Die meisten Phools halten eine BFÜ heutzutage jedoch für überholt. Zum einem gibt es kaum noch geeignete Konditionierungen, um eine richtig gute BFÜ abzuziehen, und zum anderen verfügen die Phools von heute über ein wesentlich präziseres und breitbandigeres Spektrum an Möglichkeiten. Trotzdem bleibt die BFÜ ein Klassiker, den jeder Phool kennen sollte, und zumindest in Notsituationen kann als letzter Ausweg immer noch eine BFÜ versucht werden, bevor man gar nichts macht.

Anmerkung I:
Im weitesten Sinne könnte man die Technik der Phoolschen Schleichfahrt ebenfalls zu einer Abart der BFÜ zählen. Immerhin werden bei der Schleichfahrt gewisse Erwartungen und Konditionen bedient, die es dem Phool ermöglichen soll unbehelligt das zu machen, was er geplant hat. Im Grunde ist es genau diese vorgetäuschte Routine und Lässigkeit, mit der man eine gewisse Tätigkeit simuliert, die letztendlich dazu führt, dass man entweder gar nicht beachtet wird (z.B. als Paket oder Pizzabote) oder eben in einem Maß beachtet wird, welches eine erfolgreiche BFÜ zulässt.

Anmerkung 2: Eine Phoolsche Schleichfahrt ist übrigens eine Technik, die in diesem Handbuch aufgrund ihrer Einfachheit nicht aufgeführt wurde. Sie behandelt im Grunde lediglich das "Tarnen, Tricksen und Täuschen" der phoolschen Gesellschaft. Zu diesem Zweck passt sich ein Phool ganz gezielt in Aussehen, Mimik und Gestik einem Norm oder einer Masse von Norms an, um in dieser Masse unterzutauchen.

Dazu zählt

- normale Klamotten anziehen. Nichts extremes wie einen feinen Anzug oder was "abgeranztes". Keine Kapuzen oder auffälligen Details.
- Blaumann mit gedeckter Kleidung ohne Kontrast mit mürrischem Gesichtsausdruck wie nach 10 Stunden Schichtarbeit
- Blaumann mit Warnweste (hat sich bewährt)

Kapitel 3

Antifakte

So, das wesentliche am Phool-sein hätten wir fast abgehakt. Ein bisschen Platz ist allerdings noch übrig, und so begrüße ich den Leser zu Kapitel 3. Inhaltlich werde ich hier größtenteils über die Chaostheorie schwadronieren, warum diese für uns so wichtig ist und was sie mit dem Apfel der Eris zu tun hat. Der theoretische Teil beinhaltet dann auch noch einige Überlegungen bezüglich Tendenzen der Phools, also wie sich Phools in einer jeweils eristisch oder aneristisch gesättigten Welt verhalten. Dieser Teil ist jedoch eher spekulativer Natur, da die Erde und damit der Ort auf dem wir leben überwiegend aneristisch gesättigt ist und in absehbarer Zeit wohl auch bleiben wird. Trotzdem will ich dem Leser dies nicht vorenthalten und hoffe, dass dieser Teil ihn inspirieren oder anregen möge, weitere Forschungen zu dieser Thematik anzustellen.
Doch zunächst werden wir einen kurzen Blick auf Antifakte werfen, die den tatsächlichen Gegenpol zu aneristischen Artefakten darstellen, und zumindest das Wissen um die Existenz solcher Antifakte mag für den Phool schon mal recht nützlich sein.

Eristische Antifakte

Eristische Antifakte sind besondere Gegenstände voll eristischer Energie in einer sonst aneristisch gesättigten Welt. Sie stellen in gewisser Weise das Gegenstück zu aneristischen Artefakten dar. Bis jetzt unterscheiden wir 2 Kategorien von Antifakten.

I: Antifakte, die permanent in unserer Welt vorhanden sind. Hierzu zählen z. B. falsch geprägte Münzen oder seltsame Schlüssel, die in kein Schloss passen. Wir interpretieren diese Dinge als Resultate des Wirkens unserer Göttin Eris, und schon so manches Antifakt der Klasse I wurde zu einem Fokus für einen Phool.

II: Artefakte, die durch einen Phool erschaffen werden, und im Gegensatz zu einem Fokus weniger persönlich sind. Ein eristischer Fokus sollte immer möglichst einzigartig sein, während ein Artefakt durchaus immer wieder zerstört und neu angefertigt werden kann. Bemerkenswerterweise scheint die eristische Energie bei Antifakten der Klasse II in direktem Zusammenhang zu stehen zu aneristischen Artefakten. Der willentliche Missbrauch eines aneristischen Artefakts bzw. die Manipulation durch einen Phool an diesem führt in der Regel zu eristischen Antifakten. Bezeichnend wäre hier wieder mal die aufgebogene Büroklammer, die für die Zeit ihrer Existenz ein eristisches Antifakt ist und beständig Energie abstrahlt, bis es (das Antifakt) schließlich durch die aneristische Umgebung (Putzfrau) vernichtet wird.

Ich möchte hier ein Beispiel aufführen zur Herstellung eines Antifakts der Klasse II.
Das erste von mir entdeckte eristische Antifakt, das ich hier nun vorstellen möchte, ist eine Ritualmaske, der ich den Namen gab "The Face of Grayface". Ihr Sinn hat sich mir noch nicht zur Gänze erschlossen, doch ich bin sicher, der eifrige Leser wird eine Verwendung finden. Für interessierte Leser sei noch angemerkt, dass "the Face of Grayface" überwiegend in der Schule der bürokratischen Magie Anwendung findet. Doch zu den Schulen der diskordischen Magie werde ich in Kapitel 4 näher eingehen. Die Herstellung eines Face of Grayface ist überaus einfach und mit gut verfügbaren Materialien schnell und unkompliziert auszuführen. Man benötigt lediglich 2 Gummibänder sowie 2 Büroklammern. Die Bänder werden an den Büroklammern befestigt. Die Klammern leicht aufgebogen und dann in den Mundwinkeln des Phools fixiert, wobei die Gummibänder dazu dienen, das Ganze in Position zu halten (siehe Grafik).

Apfel der Eris

So, nun aber zur Chaostheorie und dem Apfel der Eris. In der Hoffnung der Leser möge daraus genügend Erkenntnis ziehen, um sich in Zukunft selber seine Äpfel der Eris herstellen zu können. Ich sollte anmerken, dass "Apfel" hier nur Synonym ist für jegliche Form eines Gegenstandes, der in der Lage sein kann, Großes zu bewirken. Doch anstatt mich weiter in Erklärungen zu verlieren bitte ich hier den Leser, selber ein wenig darüber nachzudenken und eigene Methoden zu entwickeln.

Der Apfel der Eris (Part I)

If a Butterfly can cause a storm, imagine what you could do with an apple.

Parallelen des Apfels zur Chaostheorie: Wenden wir uns der Legende um den Apfel der Eris zu, erliegt man zwangsläufig irgendwann dem Gedanken, diese Geschichte könnte einen tieferen Sinn beinhalten. Nun stellte ein Team aus gelehrten Principiaforschern die Theorie auf, es bestünden gewisse Übereinstimmungen zwischen dem Apfelwurf und der Chaostheorie.

Zur Theorie

Der Apfelwurf von Eris verhält sich zur Welt wie der Schmetterlingschlag des berühmten Schmetterlings, der einen Wirbelsturm auslösen kann (vereinfacht gesagt).
Lässt man Eris einmal außen vor (nehmen wir an, sie schert sich nicht um irgendwelche Konsequenzen, und die Möglichkeit eines trojanischen Krieges war ihr schlicht egal), so zeigt sich im Apfel deutlich jene Kraft, die das Kleine dazu bringt, Großes zu bewirken. Und zwar auf eine Art und Weise, die wirklich nicht vorherzusehen war. Wer konnte, schon erahnen, dass der Wurf des Apfels auf diese Weise zum Krieg führen würde. Sollte Eris dies jedoch gewusst (nicht nur geahnt) haben, so wäre ihre seherische und göttliche Kraft wirklich allumfassend, was aber auch hieße, dass ihr das Leben tausender Menschen egal ist, wenn sie dadurch ihre Rachegelüste befriedigen kann.

Merke: Je weiter der Vorfall des Apfelwurfs fortschreitet (auf jeder tieferen, unvorhersehbaren Ebene) desto drastischer werden die Konsequenzen für die daran Beteiligten (stritten sich auf dem Ol Limp Peak nur ein paar Schicksen, so starben dafür auf der Erde (der nächsten Ebene) dafür X Menschen.
Fazit: Daraus mag der geübte Diskorder für sich ableiten, dass jedes noch so kleine Ding Großes

bewirken kann, und dass man dies nur schwerlich beeinflussen kann, da die Anzahl der Variablen so groß ist, dass man sie unmöglich vorhersehen kann.
Die Variablen werden u. a. bedingt durch die Interpretation des Subjekts (Schicksengöttinen, Menschen …), also die subjektive Wahrnehmung, eines Ereignisses oder Objekts.
Der Diskordier weiß daher, dass es Situationen auf dieser Welt gibt, die unmöglich zu kontrollieren sind und legt daher wenig Wert darauf, seine Energie damit zu verschwenden, sich über derlei Ereignisse zu erzürnen. Es gibt Dinge die passieren, einfach weil sie passieren, und man mag vielleicht die Umstände optimieren können, damit ein bestimmtes Ereignis eintritt, jedoch sind die Variablen des kleinsten immer noch so gewaltig, dass ein eindeutiges Ergebnis nicht absehbar sein wird.

Fehlgeleiteter Adept: „Graugesichter raffen das ein Leben lang nicht. Deswegen kannst du an den Pokertischen im Casino alte Männer sitzen sehen, die ihre magere Rente verspielen und sich darüber erzürnen, dass die Karten so und nicht anders gefallen sind. Wenn du mit ihnen ins Gespräch kommst, werden sie dir vielleicht erzählen, wie sie vor 30 Jahren um irgendetwas Wertvolles betrogen wurden, oder das Schicksal ihren Erfolg nicht wollte. Natürlich nur so lange, bis sie ihr Geld an dich verlieren, dann bist du es, der an allem schuld ist. Diesen Zustand nennt man tilt."

Beispiel

Der Flügelschlag eines Vogels wirbelt ein Staubkorn auf, das mir in die Nase fliegt, dort einen Niesreiz auslöst und ich zerdepper beim Niesen eine schöne Vase.
Der Diskordier weiß, dass jene winzigen Ereignisse in einer solchen Fülle in dieser Welt vorhanden sind, dass praktisch alles mögliche passieren kann. Wer weiß schon, was der Abgang eines Atoms aus unserem Körper für Auswirkungen auf ein Atom am anderen Ende des Kosmos haben kann. Und so wird er, der Diskordier, seine Welt als das sehen was sie ist. Das reinste Chaos in seiner wohl schönsten Form.

Behandlung

Dem der das Chaos sehen will wird geraten, ausgedehnte Planungen einzustellen. Ein grober bis gröbster Plan reicht in der Regel zum täglichen Überleben bereits aus, und die meisten Tätigkeiten hat ein Körper bereits so verinnerlicht, dass sie praktisch automatisch geschehen (die tägliche Bus/Autofahrt, Arbeit, Studium, einkaufen etc.). Des Weiteren wird empfohlen, ein Bewusstsein zu erlangen, dessen Mantra ist: Es ist geschehen, weil es so geschehen ist. Einer weiteren Antwort für die meisten Fragen, die bestimmte Ereignisse aufwerfen, bedarf es nicht. Bei leichter Erkrankung nehme man mindestens 1 – 2 mal täglich eine Dosis „es ist so, wie es ist“ und sehen sie Ereignisse als das an was sie sind. Im Nachhinein unveränderlich. Bei stärkeren Symptomen raten wir zusätzlich dazu, stündlich ein Staubkorn zu inhalieren, während man eine Vase hält und dabei über den Flügelschlag einer Möwe meditiert. Zusätzlich werden ausgedehnte Spaziergänge empfohlen, um die Unvermeidlichkeit der Ereignisse, die währenddessen passieren und die man nicht für sich optimieren konnte, zu verinnerlichen.
Warnung: Es wird dringend davon abgeraten, einfach über eine Straße zu laufen ohne nach links und rechts zu gucken. Jeder Diskordier weiß schließlich, dass er seine persönlichen Chancen optimieren kann für bestimmte grobe Rahmenhandlungen, die er ausführen möchte (so wird gelegentlich empfohlen, zu ausgedehnten Waldspaziergängen festes Schuhwerk zu verwenden). Wenn es regnet, nimm einen Schirm, aber denke nie „was wäre, wenn noch dies“. Sobald du dich über mehrere Ebenen eines Ereignisses hinweg bewegst, desto eher wirst du dich in einer Phase der Planung verlieren, die dich von deinem eigentlich Vorhaben abhält, ja im schlimmsten Falle sogar abbringt.

Anhang I: Ebenen der Ereignisse

Um auf den Apfel zurückzukommen: Betrachten wir vielleicht diesen besonderen Moment. Natürlich könnten wir weiter zurückgehen zu der Ursache des Apfelwurfs (vergl. Demütigung/Hot Dog doch als Diskordier wollen wir uns diesem besonderen Moment zuwenden. Der Apfelwurf stellt dabei Ereignisebene 1 dar. Er führt zum Streit der anderen Göttinnen, was wir als Ebene 2 betrachten möchten und schon mal als Auswirkung einen Streit provoziert. Dies wiederum führt über seltsam verschlungenen Pfaden und schwer nachvollziehbaren Entscheidungen zum trojanischen Krieg, was wir grob als Ebene 3 betrachten könnten.
Hierbei kann wiederum jedes Ereignis in beliebig viele Ebenen eingeteilt werden, die wiederum weitere Auswirkungen auf andere Teile der Geschichte gehabt haben könnten, die unerwähnt blieben. Merke: Je mehr dieser Ebenen bei der Planung einer Handlung berücksichtigt werden, desto mehr tendieren Pläne dazu komplex zu werden. Eine gewisse Planung in Ebenen hinein kann unerlässlich sein.

Wir empfehlen hier jedoch, bei der Planung zwischen Start und Ziel die Anzahl von sagen wir mal 5 Ebenen der Ereignisse nicht zu überschreiten. Der geübte Diskordier erkennt bereits hier, dass er große Distanzen zwischen Start und Ziel in kleinere Etappen aufteilen kann, indem er Abschnitte einführt. So mag bei einer Reise die Distanz zu Hause – Bahnhof bereits die Distanz Start – Ziel sein und somit ebenfalls der 5 Ebenen Empfehlung unterliegen. Auch hier gilt natürlich, das Kleine bewirkt Großes und je kleiner und detaillierter deine Ebenen sein werden, desto mehr Komplexität werden deine Pläne später haben. Natürlich könnte man die Reise auch selber als Teilstück einer größeren Start – Ziel Distanz interpretieren.
Anmerkung: Der Apfel der Eris symbolisiert dabei das Objekt/Ereignis, welches die erste Ebene ausgelöst hat (im Falle der Inspiration für diese Theorie eben der Apfel der Eris). Vergleichbar mit dem Schmetterling oder dem Flügelschlag.

Dieses war der erste Streich, doch der zweite folgt zugleich – indem ich hier nun darlege, wie sich nun genau so ein Apfelwurf verhält.

Der Apfel der Eris (Part II)

Der Apfelwurf der Eris stellt insofern eine Besonderheit für die Diskordier da, da diese Geschichte im Grunde die einzige bekannte antike Legende ist, die auf Eris Bezug nimmt. Insofern ist hier dem Apfel oder auch dem Wurf eigentlich ein viel höherer Stellenwert beizumessen als allgemein angenommen wird.
In Bezug zu einer hypothetischen allmächtigen Eris würde dies bedeuten Eris wusste womöglich, dass der Wurf ihres Apfels ein Ereignis auslösen würde, das sich in die Geschichtsbücher der Menschen brennt und dafür sorgt, dass sie auf diese Art und Weise quasi unvergessen bleibt.
Betrachtungen zum Apfel der Eris in Bezug zu den Jahreszeiten der Diskordier.
Nehmen wir dazu als Grundlage den Zeitraum (A) beginnend beim Apfelwurf (der Moment in dem der Apfel die Hand der Eris verlässt) bis hin zum trojanischen Krieg. Unterteilen wir nun diesen Abschnitt in 5 weitere.
- Apfelwurf und Aufprall des Apfels (A1) – Bemerken des Apfels durch die 3 Göttinnen (A2) – Beendigung des Streits aufgrund Unlösbarkeit (A3) – Einigung auf einen Richter in Gestalt des jungen Paris (A4) – Ausbruch trojanischer Krieg (A5).
Dem aufmerksamen Stupidenten wird jetzt schon die ein oder andere Parallele auffallen, doch gehen wir hier lieber etwas ins Detail und betrachten jede der 5 Phasen gesondert in Bezug zu den Jahreszeiten.

Apfelwurf und Aufprall

Als Beginn der Legende der Jahreszeit Chaos zugeordnet. Zu Beginn noch ohne erkennbare Ordnung oder Struktur. Ein merkwürdiges, scheinbar zufälliges Ereignis, das die Grundordnung unterbricht und stört. Hier könnte man auch den Apfelwurf als „Störung in der Struktur“ und den Apfel als „Störobjekt“ definieren. Dies mag für spätere Betrachtungen durchaus von Nutzen sein.

Bemerken des Apfels durch die 3 Göttinnen

Im Jahreskreis der Diskordier die Jahreszeit Zwietracht. Die 3 Göttinnen zanken miteinander, nachdem sie das Störobjekt bemerkt haben. Sie streiten und ein jeder beharrt auf seiner Meinung unwillig auch nur einen Fußbreit nachzugeben. Das Störobjekt als solches wird zum Objekt der Begierde, nachdem man die provozierende Aufschrift „für die schönste“ darauf entdeckt. Jede der drei Göttinnen beansprucht das Objekt für sich in der Annahme, ihr gebühre das Recht, die Schönste von allen zu sein.

Beendigung des Streits aufgrund Unlösbarkeit

Die Göttinnen erkennen, dass sie ohne äußere Hilfe keine Einigung erreichen können. Thematisch ist diese Phase der Jahreszeit Verwirrung wohl am nächsten. Es kann angenommen werden, dass die drei an einem Punkt des Streites die Erkenntnis gewannen, dass dieser Streit von ihnen nicht beigelegt werden kann. Aufgrund dieser Erkenntnis stellte sich wahrscheinlich erst einmal ein Prozess der Ideenfindung oder des Nachdenkens ein. Man beachte, dass das Objekt nun vollständig das Handeln der Göttinnen dominiert.

Einigung auf einen Richter in Gestalt des jungen Paris

Jahreszeitlich Bürokratie. Man einigt sich und fasst seine Einigung in einer Art Vertrag mündlich oder schriftlich zusammen. Die Göttinnen einigen sich, der Streit ist beigelegt und eine Lösung wurde gefunden. Die eigentliche Entscheidung wurde abgegeben an Paris im Gegenzug für diverse Versprechungen. Man kann diese Form der göttlichen Beeinflussung als „Göttinnen Vertrag“ definieren. Hierzu später vielleicht mehr.

Ausbruch trojanischer Krieg

Jahreszeit Ausklang. Alles nähert sich dem Ende. Die Legende ist erzählt und Troja versinkt im Krieg. Die Göttinnen wissen , wem von ihnen der Apfel eigentlich gebührt. Das Objekt der Begierde befindet sich nun in Besitz und nicht mehr im Zwischenstadium der Inbesitznahme.

Theoretische Überlegungen zur Herstellung eines Apfels der Eris

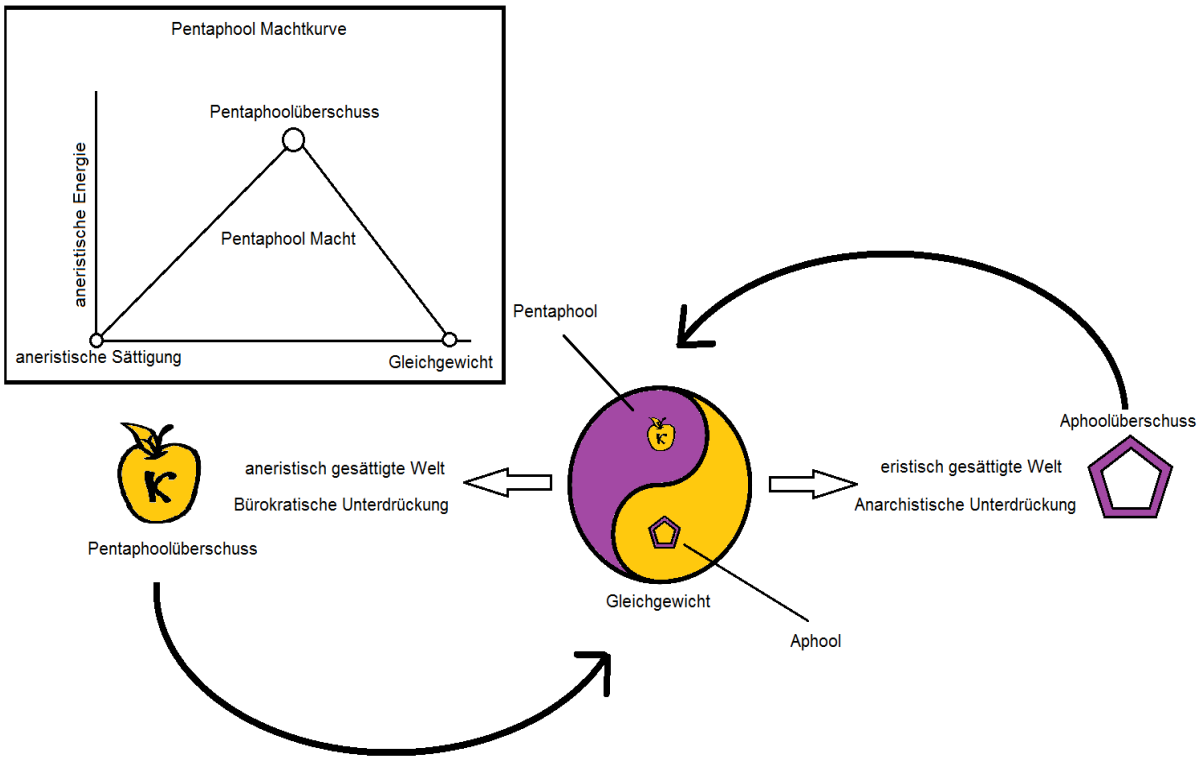
Bezüglich theoretischer Überlegungen zur Herstellung eines eigenen Apfels der Eris können nun aufgrund der oben genannten Verbindungen einige interessante Vermutungen angestellt werden. So sollte ein Apfel der Eris durchaus in der Lage sein, als Störobjekt wahrgenommen zu werden. In der Regel reicht hier schon ein ortsuntypisches Objekt wie etwa ein goldener Apfel, der auf eine Hochzeitsfeier geworfen wird, oder ein Türknauf mit roter Schleife. Das Objekt sollte so gestaltet werden, dass sein Erkennen beim Gegenüber zu der Erkenntnis führt, dass dieses Objekt nur (und ausschließlich) für ihn selber sein kann. Wer dies in der Praxis probieren möchte, werfe einen Beutel Crack in eine Crackhöhle. Das Objekt sollte zudem in der Lage sein, aufgrund der Reaktion die es auszulösen vermag, eine Situation zu erschaffen, die für die daran Beteiligten unlösbar erscheint. Folgen wir dem Jahreskreis, so gelangen wir nun an die Stelle, an der unser Objekt eine bürokratische Handlung der Beteiligten auslösen könnte, die in der Folge zum Ausklang der Situation führt und somit auch unser Objekt von seiner Ursprungsbedeutung befreit. Das Objekt ist für den Anwender nun nutzlos geworden. Da man dies nun weiß, sollte der Anwender eines „Apfels der Eris“ sich in diesem Bewusstsein bereits nach dem Wurf abwenden und das Objekt seine Wirkung entfalten frei lassen.

Anmerkung I: Ein „Apfel der Eris“ zu erschaffen, bedeutet willentlich ein Objekt zu erschaffen und einzusetzen, das eine Situation herbeiführen soll, die den Werfer in die Geschichte einbrennt. Im Kleinen mag dies noch vertretbar sein, doch wir raten dringend davon ab, einen „Apfel der Eris“ im großen Rahmen zu benutzen. Ein Atomkrieg mag ein trefflicher Ausklang sein, sollte aber auch nicht unbedingt von Diskordiern provoziert werden.
Anmerkung II: Mit dem „Apfel der Eris“ kann ein Objekt erschaffen werden, das weitreichende Ereignisse auslöst, für die der Werfer aber nicht zur Rechenschaft gezogen werden kann. Die Entscheidung zur Auslösung des besagten Großereignisses findet unabhängig vom Werfer statt.

Fehlgeleiteter Adept: „Zergeisterung eingetreten, alle Klarheiten vollständig beseitigt!"

Abhandlung über Phools

Soweit zu den Überlegungen. Es folgt nun die versprochene Abhandlung über Phools in eristisch und aneristisch gesättigten Umgebungen.
Es gibt so eine Art Phool in der aneristischen Welt, eben jener recht egolastige, eher aggressiv vorgehende, und dann einen in der eristischen Welt, der eher dazu geneigt ist, … hmmm … es den Menschen irgendwie angenehm und lustig zu machen.
Ähnlich vielleicht schwarzer und weißer Magie, aber beides sind ein Teil der grauen Masse.
Pentaphools (die Phools des Anerismus) werden halt mit steigender eristischer Energie weniger bedeutsam für den Diskordianismus.
Pentas tendieren eher zur Trennung des Hodge und Podge, Apfools eher zur Durchmischung. Für beide ist ein leichter Überschuss in die jeweilige Richtung jedoch durchaus wünschenswert, um ihr magisches Wirken zu verstärken.
So werden Pentas stärker, wenn die aneristischen Schwingungen steigen (wohl um jene auf natürlichem Wege zu begegnen ähnlich weißer Blutkörperchen), während Apfools dazu tendieren, bei einem Überschuss an eristischer Energie stärker zu werden.
Im Grunde wären in einer eristischen Welt alle Phools und in einer aneristischen eben die Mehrheit.
Apfools klingt im ersten Moment paradox, aber die Vorsilbe bezieht sich nicht auf die verwendete Energie, sondern auf das Medium, in dem diese stattfindet.
Ich betrachte Phools nicht als Verstärker der aneristischen Energie, sondern als natürliches Phänomen, als Abwehrreaktion auf die Energie. Das Paradoxe ist eben daran, dass Pentaphools schwächer werden, je mehr es werden und je mehr die aneristische Energie schwindet. Halt wie weiße Blutkörperchen, die im Falle einer Krankheit auch mehr werden, aber wenn der Körper gesund und ausgewogen ist, dann braucht es nur ein paar, um den vor Einflüssen zu schützen und wenn es zu viele sind, macht das auch krank.
Aphools sind vielleicht eher die roten, die dafür sorgen, dass alles am Laufen bleibt. Aber wenn es zu viele werden, hat der Körper Bluthochdruck und Stress und wird krank. So ein Bürokrat ist ja nichts Schlechtes, wenn er alles am Laufen hält, wenn es aber zu viele sind, die sich gegenseitig nur blockieren und so, ist es doof.
Aphools sind in einer eristischen Welt eher die, die alles in Schuss halten, die dir sagen: „eh räum mal deine Müllkippe auf sonst wirste krank …“, die, die die Müllabfuhr in Gang halten oder andere wichtige Infrastrukturen.
Ich denke eher, je mächtiger die phoolische Bewegung wird, desto eher erreichen wir ein Stadium, in dem wir nicht mehr benötigt werden, da muss dann jeder für sich entscheiden, ob er auf die Macht verzichten will zugunsten einer Heimkehr Gandalfs oder eben nicht.



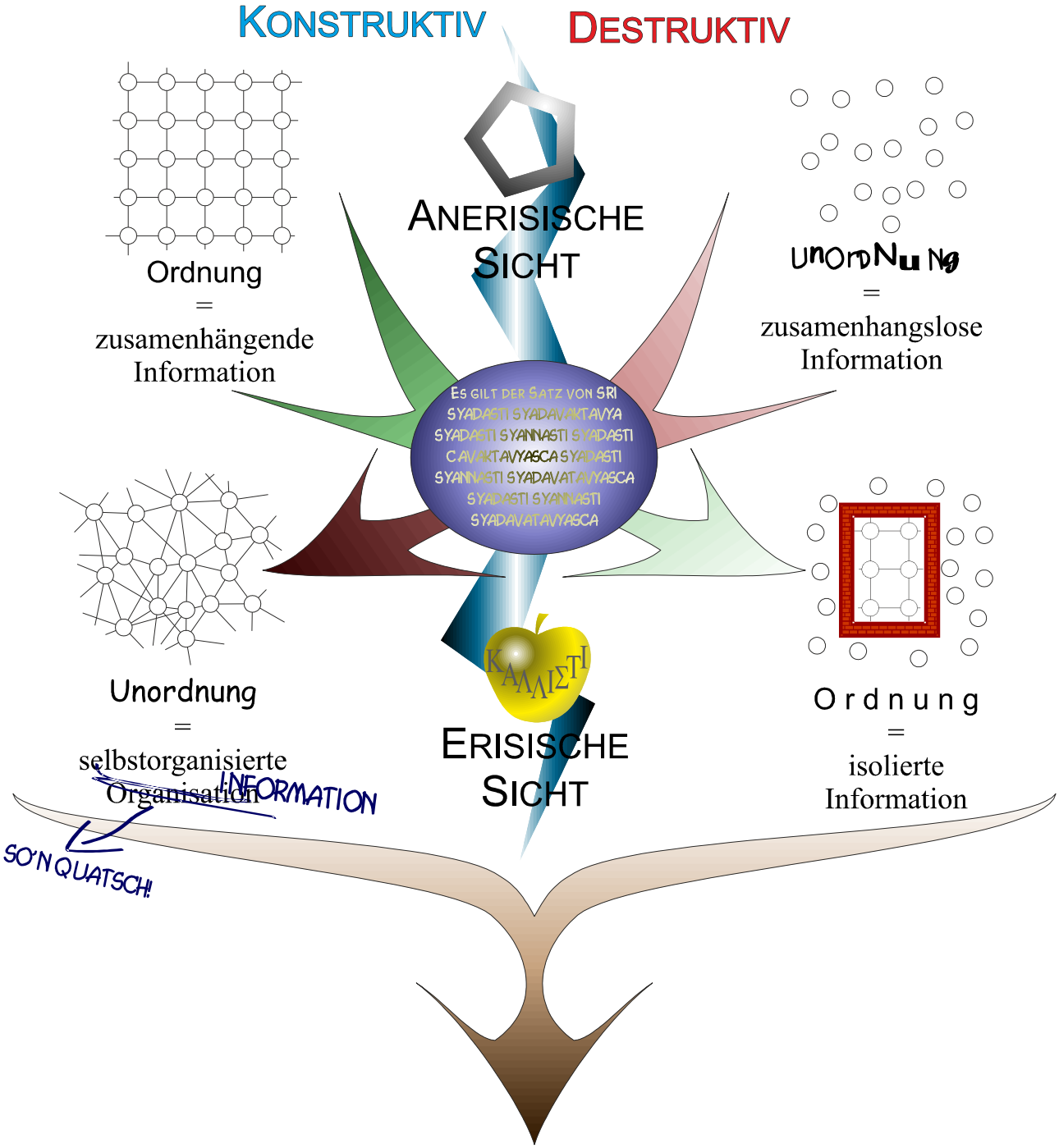
Anmerkung I:
Der werte *Bwana Honolulu*, ein guter Freund und Weggefährte, schrieb seinerzeit dazu noch folgendes:

"Dass anerisische Typen wegen ihre Fokus auf Ordnung eher eine Vermischung der Energie anstreben, halte ich für falsch. Ordnung hat ja prinzipiell auch etwas mit Sortierung, Gruppierung und Aufteilung zu tun, und das sind entmischende Prozesse (es gibt aber auch entmischende Prozesse auf Seiten der Unordnung, und beide Seiten haben auch mischende Prozesse).

Eines meiner ältesten diskordianischen Konzepte (eigentlich ist es sogar prä-diskordianisch, der Diskordianismus gab mir nur ein paar Begriffe, es zu verpacken) ist das von der Unordnung-Ordnung-Transformation. Das ursprüngliche Konzept besagte, daß Ordnung sich als nach bestimmten Prinzipien zusammenhängende Information beschrieben lässt, wohingegen man Unordnung als selbstorganisierte Information betrachten kann. Durch diese Überschneidung der Beschreibungen werden die Übergänge zwischen Unordnung und Ordnung fließend und beide werden schließlich ununterscheidbar. Der Diskordianismus brachte schließlich die erisische und die anerisische Illusion mit sich, die interpretiert jeweils besagen, daß einerseits Ordnung künstlich isolierte Information sei und andererseits Unordnung zusammenhangslose Information sei. Da wir inzwischen um einige holistische Erkenntnisse unserer Welt reicher sind, können wir diese Ansichten falsifizieren."

Aaaaach, dummes Gelaber, hier das ganze als Uralt-Grafik!

Betrachtungsweisen für Betrachtungsweisen



da Isolation allerdings ebenso wie Zusammenhangslosigkeit bloße Illusion ist, also alles immer zusammenhängt, ist ORDNUNG = UNORDNUNG = das primordinale **CHAOS**

Mumpitz

Da das vierte Kapitel eher rein informeller Natur sein wird und sich hauptsächlich mit den Wegen der Magie, der UniversCity of Sockovia und den in ihr enthaltenen Häusern auseinandersetzen wird, halte ich dies nun für eine gute Gelegenheit, hier zwei weitere Zauber vorzustellen.
Phools bezeichnen ihre Zauber in der Regel als Phooltänze, wenn ein Ritual besonders dynamisch ist, im Allgemeinen jedoch wird jeder Zauber eines Phools Mumpitz genannt.
Hier nun also der Mumpitz.

VAT-GET-M

Der Vanished Thumb to Genital Transforming Magic.

Geeignet, um die Aufmerksamkeit eines Geschlechtspartners zu erregen bzw. die Spannung im Gespräch mit diesem zu lockern.
Such dir einen Geschlechtspartner, den du auf dich aufmerksam machen willst. Plaudere ein wenig und erhöhe bzw. fokussiere dabei die eristische Energie, die dich umgibt, bevor du kund tust, dass du ein großer und mächtiger Magier bist (außerdem erhöht sich dadurch die Chance, einen aneristischen Block zu umgehen). Sollte ein Beweis deines Könnens gefordert werden, so vollführe nun den Vat-Get-M.
Ausführung: Halte deine Hände vor dich. Beide sind zu Fäusten geballt. Der linke Daumen zeigt nach oben in der „OK“ Pose, der rechte Daumen bildet mit den Fingern deiner rechten Hand eine Faust. Abstand ca. 40 cm voneinander. Dann schlägst du beide Fäuste gegeneinander und wechselst die Posen der Hände. Der rechte Daumen zeigt jetzt die „OK“ Pose, die linke Hand bildet nun die Faust. Dabei machst du ein erstauntes Gesicht und guckst dein Gegenüber an, während du betonst, was für eine krasse Magie das ist. Dann schlägst du wieder beide Fäuste (diesmal vor deinem Genital) gegeneinander und ballst nun beide Hände zur Faust (Daumen bilden nun beide mit den Fingern eine Faust). Das ganze kommentierst du mit „Nanu wo iss er hin“ während du subtil und ganz wichtig frech grinsend auf dein Genital guckst. Dann vollführst du mit beiden Händen eine Geste wie beim Fensterputzen (einmal beide Hände flach vor dem Gesicht des Gegenübers einen Kreis ziehen lassen) und sagst in freudigem Tonfall „Magic“. Sofern du dafür keine gepfeffert bekommst, wäre nun der richtige Moment, ein Getränk nach Wahl deines Gegenübers auszugeben.

Zum letzten sei noch zu sagen, dass sich in diesem Mumpitz vieles von dem vereint, was wir bisher gelernt haben. Er ist wohl einer der schwierigsten aber auch einer der lustigsten Phooltänze und sollte nur angewandt werden, wenn sich der Phool seiner Kräfte absolut sicher ist.

DIMBRED

Der diskordian mind break rebuild Dance

ACHTUNG: Hierbei handelt es sich um eine Form eines harten Brainwashings.

Der dmbrd (Dimbred) zielt darauf ab eine negative Eigenschaft eines Kohlkoppes so zu verändern, dass sie auf Dauer abgelegt wird (hier am Beispiel von Prokrastination).

Voraussetzungen:

Die Person, an der der Dimbred ausgeführt werden soll, darf im Vorfeld des Rituals nichts davon wissen. Er sollte sich auch nicht mit Diskordianismus auskennen (das macht die Sache nur schwerer), grundsätzlich funktioniert der dimbred am besten bei eher einfachen Gemütern, die schnell zu beeindrucken sind. Du solltest der Person jedoch klar machen, dass sie ein Problem hat und ihr deine Hilfe anbieten. Sollte sie annehmen sage ihr, dass sie über das was passiert zu schweigen hat, keine Fragen stellen soll und alles bis zum Ende mitzumachen hat, da eine Unterbrechung sonst fürchterliche Konsequenzen haben kann. Wichtig ist jedoch, ein starkes Gefühl des gegenseitigen Vertrauens zu erzeugen, vergleichbar mit der Beziehung Arzt zu Patient. Dies erleichtert den Zugang zum Gehirn der Person. Im Idealfall weiß die Person auch nichts davon was du so treibst und hat keine Ahnung von deiner Ver-rücktheit.

Du solltest dir passende Kleidung besorgen. Diese sollte beeindruckend sein oder zumindest verwirrend. Du solltest deinen Arbeitsbereich so gestalten, dass er ebenfalls beeindruckend bis verwirrend auf die Person wirkt.

Je beeindruckender und verwirrender die Umgebung ist, in der du die Person führst, desto besser wird der Dimbred funktionieren.

Die Einzelteile des Dimbreds sollten grundsätzlich in schneller Abfolge praktiziert werden, um die eristische Energie zu maximieren. Vorbereitungen: Zeichne mit Kreide ein Pentagramm auf den Boden.

Zeichne an den fünf Spitzen jeweils 5 Kreise und platziere dazwischen Kerzen in verschiedenen Farben. Platziere nun 5 Gegenstände in den Kreisen, die mit den Elementen assoziiert werden. Einen niedlichen Stoffhasen, eine Flasche mit starkem Alkohol, einen Kaktus, eine Packung Glitzerpulver und eine Orange.

Bereite dich nun vor, indem du dich in eine eristisch chaotische Stimmung bringt, ehe du die Person empfängst.

Ausführung

Lass die Person in einem normalen Raum warten, das kann sowohl der Hausflur sein oder ein anderes Zimmer. Die Person sollte jedoch im Optimalfall dich in deinem Arbeitsbereich nicht sehen, jedoch hören können. Bereite dich hier in aller Ruhe vor. Ziehe deine Ritualkleidung an und zünde etwas Räucherwerk an. Die Kerzen können ebenfalls entzündet werden. Und nochmals, lasse die Person etwas warten. Entschuldige dich vielleicht zwischendurch kurz, dass es so lange dauert, aber lass sie etwas warten. Dies soll der Person vermitteln, dass du eine Autorität bist, was das Ritual nachher erleichtert.
Fluche ein paarmal laut und lasse ein oder zwei Papiertüten knallen. Öffne dann die Tür zu deinem Arbeitsbereich und bitte die Person möglichst ernsthaft herein. Dabei solltest du so tun, als wenn es sich um eine durchaus ernste Angelegenheit handelt.
Lege deine Hände auf ihre Schultern und blicke ihr fest in die Augen. Frage die Person „Bist du bereit?“ Antwortet die Person mit „Ja“ so erwiderst du „Nein, das bist du nicht.“ Antwortet sie mit „Nein“, sagst du, „Doch das bist du.“
Stelle die Person in den Kreis und drehe sie einmal gegen den Uhrzeigersinn. Frage erneut „Bist du bereit?“ Wenn die Person mit Ja oder Nein antwortet, erwidere „Setz dich Idiot“
Platziere die Person so, dass sie den Hasen vor sich hat. Der Alkohol sollte rechts stehen, der Kaktus links, der Glitzer und die Orange hinter der Person.
Frage nun „Bist du hier, weil ich dir helfen soll?“ Erwidere unabhängig von der Antwort der Person mit geistesabwesender Miene (so als würdest du nicht zuhören) „Das ist gut!“
Nimm nun den Hasen und tanze oder hüpfe dreimal um den Kreis, wobei du folgendes singst „Hatschepsuts Nachttopf war aus Speck.“ dreimal. Ende damit, dass du vor der Person zum Stehen kommst, blicke ihr ernst in die Augen und sage „Sein Name ist Herbert und er kommt aus Amerika“.
Wedel mit dem Hasen vor der Nase der Person umher. Sprich das folgende „Alice, Alice folge dem weißen Hasen“ führe dann den Hasen langsam vor den Augen der Person von links nach rechts und wieder zurück und wirf ihn plötzlich in eine Ecke des Raums. Die Person muss sitzen bleiben.
Nimm nun den Alkohol. Trinke etwas davon und frage die Person „Willst du auch etwas?“ Egal wie die Person antwortet, sage „Walla walla Ding Dong bigger then King Kong“ und reich der Person die Flasche. Lass sie diese halten, während du erneut dreimal um den Kreis tanzt oder hüpfst und dreimal singst „Mein Arsch scheißt Morgeleonen“. Stoppe vor der Person und sage „Magic“ während du mit beiden Händen vor ihrem Gesicht eine Geste vollführst, als würdest du Fenster putzen. Nimm der Person die Flasche wieder weg und stelle sie zurück
Nimm den Kaktus und betrachte ihn neugierig. Hohle tief Luft, schaue die Person dabei ernst an und halte die Luft an so, als wolltest du gleich etwas sagen. Stelle den Kaktus zurück und tanze oder hüpfe dreimal um den Kreis, wobei du singst „Pieks, pieks, pieks“.
Stelle dich vor die Person und Frage „Weißt du wer Eris ist?“ Egal wie die Person antwortet, erwidere mit „Das ist schlecht!“ Nimm erneut den Kaktus und hüpfe diesmal mit ihm in der Hand um den Kreis wobei du erneut „Pieks, pieks, pieks“ singst. Stelle den Kaktus danach zurück.
Frage „Bist du hier, damit ich dir deine schlechten Angewohnheiten nehme, so antworte mit Ja.“ Antwortet die Person mit „Ja“, sage, „Das ist aber schlecht“
Gib der Person nun die Orange und nimm selber etwas von dem Glitzer in die Hand. Erkläre vorwurfsvoll „Schlechte Angewohnheiten machen dich liebenswert“ wirf etwas Glitzer in die Luft über die Person und rufe dabei „Yeay“.

Lösche nun schnell die Kerzen, schalte ein helles Licht ein, nimm einen Zettel und einen Stift und setz dich vor die Person. Verhalte dich nun vollkommen ernst und blicke der Person in die Augen. Sage „Ich werde dir nun etwas erklären.“ Erkläre nun in einfachen Worten, was Prokrastination ist. „Prokrastination bezeichnet extremes Aufschieben. Gekennzeichnet durch ein nicht nötiges Vertagen des Arbeitsbeginns oder auch durch sehr häufiges Unterbrechen des Arbeitens, sodass ein Fertigstellen der Aufgabe gar nicht oder nur unter enormem Druck zustande kommt. Dies geht fast immer mit einem beträchtlichen Leidensdruck einher.“
Gucke auf die Orange und frage „was soll der Unsinn?“ nimm die Orange und wirf sie ohne zu gucken hinter dich. Gib der Person Zettel und Stift und sage ihr „Nun schreibe das Wort auf PRO – KRAS – TRI – NATION“. Lasse die Person das Wort schreiben. Gucke ihr von nun an, so oft es geht, mit ernstem Ausdruck in die Augen. Frage nun „Weißt du nun, was Prokrastination ist?“, antwortet die Person mit, „Ja“ so sage „Gut dann erkläre es mir.“, antwortet die Person mit, „Nein“ so mache ein sorgenvolles Gesicht, dann reiße die Arme nach oben und rufe „Heil Eris“ ehe du nochmal erklärst, was Prokrastination ist.
Sage „Wiederhole: Ich werde nicht prokrastinieren.“ Lasse die Person das wiederholen. Frage die Person „was wirst du nicht?“ Frage solange, bis die Person sagt „Ich werde nicht prokrastinieren“ Frage „und was tust du, wenn du etwas Wichtiges erledigen musst? Die Person sollte antworten „Ich werde nicht prokrastinieren“ sollte sie das nicht auf Anhieb schaffen hilf ihr ein bisschen dabei herauszufinden, was sie sagen soll. Wiederhole dies einige Male. 5 oder 23 Mal erscheint mir eine gute Anzahl. Auf jeden Fall so lange, bis die Person die richtige Antwort gibt. Dann aber mindestens noch zwei oder dreimal ruhig mit lauter werdender Stimme, bis ihr fast schreit.
Dann sage „So nun denke dran, wenn du etwas Wichtiges zu tun hast, dann wirst du was nicht machen?“ Erneut sollte die Antwort sein „Ich werde nicht Prokrastinieren“
Verstreue erneut etwas Glitzer über der Person, hüpfe um den Kreis (diesmal nur einmal) und singe „Tu es nicht, tu es nicht, tu es nicht.“
Dann bleibe vor der Person stehen, reich ihr die Hand und zieh sie hoch, so dass sie vor dir steht. Umarme sie und sage „Danke“ dann warte einige Sekunden und sage „du kannst nun gehen“. Wenn die Person den Raum verlässt, verstreue noch etwas Glitzer hinter ihr und singe leise „yeay“ bei jedem Wurf, den du machst.

Erklärungsansatz

Durch den ersten Teil des Rituals wird eine enorme Menge an eristischer Energie freigesetzt, die dazu führt, dass sie sich im Hirn der Person als verwirrende Erinnerung festsetzt. Praktisch wird ein eristischer Schock hervorgerufen durch die geballte Ladung an Unsinn, die man vollführt und in der die Person zunächst keinen Sinn sieht. Ist der Schockzustand erreicht, kann das Gehirn mit allerhand nützlichen Informationen gefüttert werden.
Der zweite Teil (Afterschock) koppelt nun das Erlernte, was ist Prokrastination, mit der Energie, was dazu führt, dass sich die Person eher daran erinnert, wenn etwas erledigt werden muss.
Der Dimbred zielt darauf ab, das Hirn der Person so zu manipulieren, dass wann immer etwas erledigt werden muss, sich das Unterbewusstsein meldet und mahnend sagt „Ich werde nicht prokrastinieren“ das führt zu einem schlechten Gewissen und die Person wird eher die Dinge erledigen, die sie erledigen muss.

Anmerkungen: I. Nachdem der Schockzustand erreicht wurde, wird direkt eine klassisch aneristische Situation hervorgerufen. Dies dient dem Zweck, dass das Gehirn der Person die einzig greifbare „normale“ Situation wahrnimmt. Es kommt zu einem Afterschock, in dem die Person bereits durch kleine Mengen ungelenkter aneristischer Energie verloren gehen kann. Hier greift man nun ein und lenkt die aneristischen Energien in die gewünschte Richtung. Auch und gerade, indem man die vorhandenen Konditionen und Rollenmuster des Gehirns bedient. Als Vergleich mag das klassische Rollenbild des Verhältnisses (verängstigter) Schüler zu (autoritärem) Lehrer dienen.
Anmerkung II: Benutze ein Fremdwort oder ein Wort, das die Person nicht kennt. Wiederhole dies immer wieder. Dieses Wort ist der Anker, mit dem du die Person auf dich fixierst, solange sie im Afterschock verweilt.
Anmerkung III: Dass du dich bei der Person bedankst, soll ihr Vertrauen nach dieser erschütternden Erfahrung wiederherstellen. Dies ist enorm wichtig, wenn du die Beziehung zu der Person nicht zerstören willst.

Fehlgeleiteter Adept: „Je nach Grad der Intensität neigt der Schüler dazu, die empfangenen Energien mit dem Lehrer zu assoziieren. Dies kann einige Nebenwirkungen zur Folge haben. Verhunzte Rituale können sich beispielsweise in Form von Stalkern manifestieren. Die haben möglicherweise nichts mit der Person des Lehrers zu tun, sondern sind ein Ausdruck der Unfähigkeiten des Schülers, das Erlebte einzuordnen."

Kapitel 4

UniversCity of Sockovia

Als sich immer mehr Material ansammelte, wurde bald die Notwendigkeit der Schaffung einer Institution klar, um all das Material zu verwalten und die Theorien in Einklang zu bringen. So beschloss man, die UniversCity of Sockovia zu gründen, die weniger ein real existierendes Gebäude ist, sondern vielmehr eine Art sphärisches Konstrukt, das irgendwo zwischen Realität und Outer Space existiert. Als das Material dann zusammengetragen, gesichtet und bewertet wurde, tauchten schnell einige ältere Texte, die bis dato keinerlei Bezug zu irgendwas gehabt hatten und lediglich als Textfragmente oder in sich abgeschlossene Theorien gehandhabt wurden. Interessanterweise schienen einige dieser Texte sehr gut ins Gesamtbild der UniversCity zu passen. Daraus resultierte die Entscheidung, die UniversCity in 5 Häuser zu gliedern entsprechend der 5 Wege einer frühen Offenbarung, die ich hier der Vollständigkeit halber voranstellen werde. Die UniversCity selber, wenn auch nicht wirklich greifbar, soll als eine Art Fokus dienen. Ein Bindeglied für die Phools. Sozusagen ein gemeinsames Grundgerüst, auf das sich alle Phools berufen können und dürfen.

Fehlgeleiteter Adept: „Jetzt gehts ans Eingemachte."

Kopie des Original Dokuments aus der Spritual Diskord Band I:

Der Offenbarung zweiter Teil

in der Badewanne empfangen von St. Saia

Wenn es sein kann, das sich der Diskordianismuß aus 5 Aspekten zusammensetzt so hat Eris mir diese Offenbart.

1. Der Anarchistisch Aktive Weg - aktiv das Chaos fördernd

2. der spirituelle Weg - Eris/Diskordia oder sonnstwas aktiv ehren und den Kult fördern

3. der Weg der Leere - einfach nichts tun. Alles geschieht so wie es geschehen soll

4. der Weg der Bürokratie - alles braucht Ordnung selbst das Chaos muß geordnet werden

5. der Weg der Erleuchtung - Wissen verbreiten und Denken fördern auch das eigene

"Die Neoaskese entspricht der Idee sich von schädlichen Gedanken und Ideen fernzuhalten"
St. Baktus Paradonti zugesprochen.

Da du nun weißt was die 5 Wege sind (die bereits früher schon kurz thematisiert wurden), möchte ich nun doch etwas näher auf die UniversCity von Sockovia eingehen und sie so vorstellen, wie sie von ihren Gründern erdacht wurde. Ich habe lange überlegt, ob ich die ursprüngliche Beschreibung der UniversCity überarbeiten soll, um sie verständlicher und greifbarer zu machen, habe mich jedoch dazu entschlossen, sie genauso vorzustellen wie sie einst beschrieben wurde.

Will kommen!

Ah die wunderbare Univers-City of Sockovia. Irgendwo zwischen Realität und Outer Space gelegen, bietet sie dem Suchenden einen Platz zum Lernen, dem Lernenden einen Platz zum Stupidieren und dem Stupidierenden einen Platz zum Saufen und Feiern. Die Univers-City ist eine Schule für diskordische Magie, ins Leben gerufen irgendwann um 3182 von seiner Quasigottheit *Cpt. Bucky "Saia" Sternentänzer Master Phool im Outer Space* und dem Hochversehrten *Herrn Phoolessor und Meister, der nur Scheiße labert Xerxes* als ein Refugium für Stupidenten der Phoolian Magic sowie anderer diskordisch magischer Schulen. Die Univers-City verfügt zur Zeit über diverse Räumlichkeiten zum Stupidieren, eine umfangreiche Sammlung an Schriftwerken und phoolistisch magischen Artefakten, ausgezeichnete Kontakte zu anderen Magie unterrichtenden Schulen wie z.B. Hogwarts, die unsichtbare Universität oder die Monster High, sowie eine Einrichtung der mystischen Kleiderloge. An Räumlichkeiten bietet die Univers-City of Sockovia

Leerbuchabteilung auch Blablothek genannt - Sammlung diskordomagischer Schriften

Übungsfelder für Feldübungen - Garten und Umland

Nachfragewerk - Die Büros des Herren Sternentänzer

Die verbotenere Abteilung - Hier wird diskordische Dämonologie gelehrt

Küche - Hier wird Alchemie und Gastromagie gelehrt

Dritte Welt Fabrik - Hier wird Handwerksunterricht und Artefaktbau gelehrt

Kräutergarten - Hier wird Rauschkunde gelehrt.

Rave in the Cave - Hier wird archaische Diskordische Magie gelehrt.

Büro - Für Büroklammerangelegenheiten

Die fünf Häuserer

Wie ich bereits erwähnte, beinhaltet die UniversCity auch 5 Häuser (innerhalb der UniversCity und unter Phools sagt man auch Häuserer). Hier sehe ich mich nochmals genötigt, ein kurzes Wort der Erklärung einzuwerfen, um Sinn und Zweck der Häuserer zu erläutern und etwas näher auf den Hintergrund ihrer Schöpfung einzugehen.
Nach der Gründung der UniversCity und der Sichtung des vorhandenen Materials fiel schnell auf, dass es verschiedene spezielle Facetten gibt innerhalb der diskordischen Magie. So wie *Lord Falgan* dies bereits in seinem ursprünglichen Text vermerkte, stellten auch die späteren Phools schnell fest, da s sich ihre Art von Magie in gewisser Weise gliedern ließ. Zusätzlich wurde offensichtlich, dass die Magie, die innerhalb dieser Facetten gewirkt wurde, dazu tendierte immer komplexere Formen anzunehmen, so dass die Gründung der Häuserer eigentlich unumgänglich war, um eine gewisse Ordnung und Übersichtlichkeit zu gewährleisten.
So praktizieren zwar alle Phools aller Häuserer diskordische Magie, doch der Weg, den sie bei der Umsetzung ihrer Ziele verfolgen, unterscheidet sich teilweise drastisch voneinander. Jedem Phool ist jedoch freigestellt, die Form von Magie zu wählen, die ihm am ehesten zusagt, und natürlich ist es möglich, innerhalb der Häuserer zu wechseln, sollte man für sich beschließen, dass der bisher beschrittene Weg für einen selber nicht mehr tragbar oder zeitgemäß ist.
Jeder Weg führt für sie zu einem ähnlichen Ergebnis, doch die Ausführung unterscheidet sich teilweise beachtlich. Zum besseren Verständnis möchte ich erst eine Übersicht über die Häuserer geben, um dann auf die einzelnen Themenschwerpunkte innerhalb dieser einzugehen. Doch nun genug der Erklärungen, hier also die Beschreibung der Häuserer.

Die Häuserer

Die Univers-City unterteilt sich in 5 Häuserer. Dem Haus der Anarchie, dem Haus der Spiritualität, dem Haus der Leere, dem Haus der Bürokratie und dem Haus der Weisheit nach den 5 Schulen der diskordischen Magie. Jeder Student wird einem der Häuserer zugewiesen, und zwar von den Leerkräften und einem Orakel, welches zu befragen ist. Dies geschieht jedoch auch meist in Übereinstimmung mit den Talenten und Interessen des Stupidenten. Somit dürfte ja wohl auch klar sein, dass jedes Haus eine andere Art der Magie erlernt, was dazu führt, dass sich die Stupidenten oft zur Belustigung des Leerkörpers duellieren (müssen) um zu beweisen, dass ihre Magie die beste ist. Eine Übersicht der verschiedenen Themenschwerpunkte findet man hier.

Das Haus der Anarchie

Das Haus der Anarchie sieht genauso aus, wie es heißt. Es ist ein Saustall sondergleichen. Die Stupidenten leben darin wie die letzten Menschen und jeden Tag wird gefeiert. Äußerlich ist dieser Teil der Univers-City wohl sicherlich der Verwahrloseste.

Das Haus der Spiritualität

Irgendwie klösterlich hocken die Stupidenten die meiste Zeit in ihrer Zelle und meditieren, beten oder rauchen Gras. Ein schrecklich langweiliger Ort. Hier geht gar nichts.

Das Haus der Leere

Wie der Name schon sagt … ein leeres Haus. Mag daran liegen, dass das Haus in direkter Nähe zum Haus der Anarchie liegt und die Stupidenten dieses Hauses sich direkt alles unter den Nagel reißen, was für das Haus der Leere angeschafft wird. Trotzdem ein netter Ort … weiß, rein und klinisch sauber zwar aber nett.

Das Haus der Bürokratie

Die Stupidenten hier sind so blöd und machen unsere Buchhaltung. Überall liegt Papier und die Luft ist geschwängert von Tonerstaub und dem Geruch billiger Stempelfarbe. Das Nebenstupidium der Kaffeemagie ist hier sehr beliebt.

Das Haus der Weisheit

Die Stupidenten hier wissen alles besser. Diskutier nicht mit denen, das sind alles Klugscheißer mit einer großen Klappe, aber gut zu gebrauchen, wenn man diskutieren üben will. Das Haus der Weisheit sieht ein bisschen aus wie ein Ramschladen für alte Bücher, nun möglicherweise, weil es fast so etwas wie ein Ramschladen für alte Bücher ist. Wenn du also mal einen dummen Spruch brauchst oder kein Klopapier mehr hast, komm hier hin.

Die Themenschwerpunkten innerhalb der Häuserer

Die 5 Schulen der diskordischen Magie

Zum besseren Verständnis am besten vorher die drei eristischen Offenbarungen lesen.

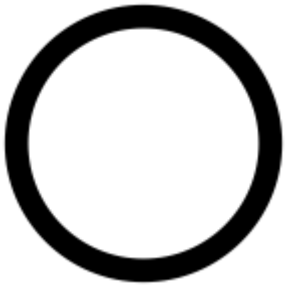
I: Anarchistische Magie

1.1 Wortmagie
Agitation – Anstiftung zur Aufruhr. Der Magier bedient sich der ausgewählten Worte Ziel: Unruhe, Verwirrung, Chaos.
1.2 Alchemie
Die Kunst der Zerstörung, die Meisterschaft des Feuers, allgemein das Vergängliche
1.3 Wahrsagen
Das Chaotische System, die Runen werfen
1.4 Schriftmagie
Das Flugblatt, die Hetzschrift
1.5 Kampfmagie
Der Protest. Der gewaltsame Widerstand

II: Spirituelle Magie

1.1 Wortmagie
Der Magier bedient sich der Predigten der heiligen Bücher. Ziele: Erleuchtung des Geistes, Bindung der Akolythen, Brainwashing o. ä.
1.2 Alchemie
die Kunst der Erleuchtung durch Substanzen und deren Herstellung. (Siehe: Verbotenes Buch der Gastromagie)
1.3 Wahrsagen
Schamanistisches Gedankenwandeln, Geistgespräche
1.4 Schriftmagie
Das Buch, die heilige Schrift
1.5 Kampfmagie
Die Gehirnwäsche. Die Indoktrination.

III: Leere Magie



1.1 Wortmagie
Das „nicht Reden“ als Handlung. Ziele: absolute Isolation von jeglicher Kommunikation.
1.2 Alchemie
Das „Verschwinden lassen“, die Erschaffung der Leere oder des Nichts (siehe auch Vakuum-Magie)
1.3 Wahrsagen
im Weg der Leere nicht notwendig. Alles geschieht, wie es soll. Die Kristallkugel.
1.4 Schriftmagie
wird abgelehnt
1.5 Kampfmagie
Der gewaltlose Widerstand. Der Streik. Das „Nichts tun“

V: Bürokratische Magie

1.1 Wortmagie
Das Regulieren. Die Erstellung der Ordnung innerhalb des Systems, das Zählen
1.2 Alchemie
ordnende Systeme erstellen. Das Mittel der Trennung. Das systematische Ordnen.
1.3 Wahrsagen
Das Tarot oder auch I-Ging. Das Zuordnen. Im chaotischem System Struktur erkennen/erstellen.
1.4 Schriftmagie
Das Formular, der Antrag
1.5 Kampfmagie
Der abgelehnte Antrag. Die Verzögerung. Das Verfahren.

V: Weisheitsmagie

1.1 Wortmagie
Wissen gekonnt vermitteln. Der Leerer. Ziele: Das Erklären und Verstehen.
1.2 Alchemie
Das Neue. Forschend, erkennend, experimental, intuitiv.
1.3 Wahrsagen
Das Erkennen der Zusammenhänge. Rückschlüsse ziehen. Zusammenhänge erkennen. Rational.
1.4 Schriftmagie
Das wissenschaftliche Werk, das Buch
1.5 Kampfmagie
Das Argument. Der logische Schluss, die Debatte

Anmerkung 1:
Zuordnungsschema nach *Bwana Honolulu*.
Haus der Leere: Mal-2 – als Patron der Jahreszeit Abrechnung steht er für die Leere am Ende der Zeit, die Apokalypse der Stille
Haus der Weisheit: Hung Mung – das Evangelium nach Fred bezeichnet ihn als Weisesten der Apostel
Haus der Spiritualität: Sry Syadasti – Oberhaupt der Sri-Syadasti-Schule der spirituellen Weisheit
Haus der Anarchie: Dr. Van Van Mojo/Patamunzo Lingananda – Anarchie ist eben doch Unordnung, und viele betrachten ihn als Patron der Jahreszeit Diskord, und der Streit um seine Person hat durchaus was anarchisches
Haus der Bürokratie: Zarathud – automatisch qualifiziert als Patron der Jahreszeit Bürokratie und Entdecker des Pentabarfs.

Dem Stupierenden ist nun freigestellt, welchem Haus er sich anschließen möchte, ob er dies überhaupt will, oder ob er sich vielleicht der Gesamtheit des ihm hier vorliegenden Wissens bedienen will, um sein eigenes Ding durchzuziehen.

Sollten Fragen bezüglich einiger Begrifflichkeiten der hier vorliegenden Informationen auftreten, so bitte ich darum, den Anhang dieses Werkes zu konsultieren, indem ich versuchen werde allerlei Texte anzuhängen, die in direkten oder indirekten Bezug zu diesem Handbuch stehen oder inspirierend sein können.

How 2
UNIVERSCITY

Ok du weißt was Discordische Magie ist, du weißt was Phools machen, willst vielleicht sogar selber einer werden, wenn du nicht schon einer bist.
Nun normalerweise könntest du dich jetzt an der UniversCity of Sockovia einschreiben und alles wäre in Butter. Vielleicht bist du aber nicht mit den allgemeinen Leeren einverstanden oder die Studiengebühren sind dir schlicht zu hoch. Eventuell hältst du die Leerkörper für egomanische Arschlöcher oder du verträgst einfach nicht genug Stoff, um mit den anderen Stupidenten mitzuhalten. In diesem Fall liegt die Lösung des Problems auf oder vielmehr in deiner Hand.
Gründe einfach selber eine UniversCity.
Nun ich schrieb bereits, dass Phools sich zu einem gewissen Teil als Forscher verstehen und an so einer UniversCity wird nun mal geforscht. Das kann so geschehen wie im Fall von Sockovia oder aber eben genauso, wie du willst. Alles was du dafür tun musst ist, die Gründung deiner UniversCity zu verkünden. Du brauchst nicht mal ein Gebäude. Das befindet sich nämlich schon irgendwo oberhalb der Realität und wartet nur darauf, bezogen zu werden.
UniversCitys entsprechen somit ungefähr dem was anderswo Tempel, Kulte oder Kabalen sind, also einfach ein Sammelbecken für gleichgesinnte Schwachsinnige.
Tja und weil es so einfach ist, tendieren wir dann meist dazu, uns das unnötig kompliziert zu machen, indem wir unnötige Regeln aufstellen, um die Stupidenten zu schikanieren, bekloppte Zauber ausprobieren oder permanent irgendwelche Logos für Sportteams zu entwerfen, die es gar nicht gibt.

Ach so eine UniversCity ist, wie der Name schon sagt, so irgendwie eine Art Universelle Stadt.
Also tu uns und dir selbst den Gefallen und zeig denen, die willig sind sich dir Untertan zu machen, jedenfalls ein bisschen Respekt (sonst hauen sie dir irgendwann ab oder gründen ihre eigene UniversCity, wenn sie dahinter kommen wie).
Und wenn du keine Lust auf die ganze Mühe hast dann komm einfach zu uns.
Dann darfst du sogar zwischen 5 verschiedenen Häusern wählen, ehe du von unseren inkompetenten Vertretern des Kollegiums in eins gesteckt wirst.
Namentlich wären das

Das Haus der Anarchie
Das Haus der Spiritualität
Das Haus der Leere
Das Haus der Bürokratie
Das Haus der Weisheit

Näheres hierzu kannst du aber auch dem Handbuch der UniversCity of Sockovia entnehmen.
Nun sollte dir das ganze Häuserzeug nicht so zusagen, lässt du das bei der Gründung deiner UniversCity halt einfach weg. Aber ich sag dir, du verpasst eine Menge Spaß und der Vorteil, dass man eine gewisse Struktur und gleichzeitig Unruhe in seine UniversCity einbringt, ist ebenfalls nicht zu verachten.

Kelovna hat z.B. Tribes mit Ausrichtung auf verschiedene Psychodelica.
Bioweedmagachill Tribe oder Electrohyperamph Tribe ...

ABER KELOVNA IST EH EIN SAUSTALL, DA WILL KEINER HIN. ICH KANN EUCH NUR DAVOR WARNEN, DIE BETREIBEN KEINE ERNSTHAFTE FORSCHUNG.

Fehlgeleiteter Adept: „Ich bin beleert."

Kapitel 5

Weiterführende Informationen

Im 5. Kapitel möchte ich dir nun einige inspirierende Texte an die Hand geben, damit du in diskordischer Tradition daraus deinen eigenen Mumpitz entwickeln kannst. Ich werde hier einen kurzen Abriss über die Bedeutung der 5 Farben des Diskordianismus geben, der aus magischer Sicht sicherlich für weitere Arbeiten interessant sein dürfte, aber auch so einiges an Information beinhaltet. Außerdem möchte ich kurz auf die diskordischen Elemente eingehen und diese in ihren unterschiedlichen Interpretationen kurz erläutern. Es folgen einige eher theoretische Texte, die sich mit der Wirkweise der diskordischen Magie befassen sowie der Frage, woher die diskordische Magie überhaupt ihre Energie beziehen kann. Zum Abschluss möchte ich die Frage behandeln, warum diskordische Magie keine Chaosmagie ist, auch wenn dies heute immer noch kontrovers diskutiert wird.

Doch beginnen wir erstmal mit einem Text, der - wie ich finde - für die Gründung der UniversCity eine gewisse sonstwie geartete Bedeutung hatte und hat.

Kapelle der Gefahren

"Chaos ist wie Suppe. Schon mal versucht Suppe mit nem Stäbchen zu essen?"

Bei „der Kapelle der Gefahren“ handelt es sich um den Versuch der Synergie zwischen 2 Konzepten in Form einer Erzählung. Vermutlich gelang dieser Versuch. Die Erzählung greift die vier magischen Hilfsmittel auf (Schwert, Münze, Stab und Kelch) und erweitert diese Symbolik um ein fünftes diskordisches Element, den Löffel. Diskordische Theoretiker, Principiaforscher und betrunkene Propheten sehen hierin die Bestätigung zur Nutzung des Löffels als magisches Hilfsmittel.

Der Text

Von Chebaw89

Ich fand mich nun in der Kapelle der Gefahren wieder.
An meiner Seite trug ich den Stab der Intuition, den Kelch der Zuneigung, das Schwert der Vernunft und die Münze der Tapferkeit.
Letztere gab mir RAW in meine Hand während der Lektüre von „Cosmic Trigger“.
Nun besaß ich das, was ich brauchte, um unbeschadet wieder hinaus zu gelangen, und alle Gegenstände benutzte ich auch.
Da begab es sich, dass ich in der Kapelle ein Mahl zu mir nahm. Die Münze der Tapferkeit diente mir als Teller, das Schwert der Vernunft schnitt die Nahrung, der Stab der Intuition hielt sie fest. Aus dem Kelch der Zuneigung trank ich.
Aber in meiner Kleidung zwickte und drückte mich etwas. Ich sah nach und fand einen Löffel. Ich fragte mich, was ich nun mit diesem Löffel anstellen sollte, ich hatte doch bereits alle Gegenstände, die ich brauchte.
Dann erschien ein Lächeln auf meinem Gesicht, da ich erkannte, dass ich mit dem Löffel aus meinem Kelch löffeln konnte. Oder ich benutzte ihn statt des Stabes oder des Schwertes. Kurzum, ich konnte damit einige Blödeleien anstellen.
Also nannte ich ihn den Löffel der Heiterkeit.
Findest du dich also in der Kapelle der Gefahren wieder, sieh ruhig einmal nach, vielleicht findest auch den deinen Löffel. Auf dass er dir von Nutzen sein werde!

Nachwirkungen

Die „Kapelle der Gefahren“ gilt als erster Text, der den Löffel als magisches Instrument im Diskordianismus einführt. Seit Veröffentlichung des Textes kann man beobachten, dass immer mehr diskordisch geprägte Chaosmagier sich Löffel zulegen oder sogar ihre Zauberstäbe zur Gänze durch Löffel ersetzen.

Nachdem wir nun also wissen, warum Phools statt Zauberstäbe Zauberlöffel verwenden, wäre es sicherlich auch sinnvoll zu erfahren, welches die diskordischen Farben sind und was man damit machen kann. Vielleicht merkst du jetzt schon, dass sich hier gewisse Überlegungen zentralisiert zusammenballen, um dir später die Möglichkeit zu geben, aus all dem dein eigenes Ding zu machen.

Farbenleere

Auch in der diskordischen Magie gibt es so etwas wie eine Farbenleere (kein Schreibfehler, das muss so). Der Diskordianismus nimmt ganz konkret Bezug zu einigen sehr speziellen Farben, deren Bedeutung aus diskordomagischer Sicht hier kurz erläutert werden sollen.

Gold

Ah schönes Gold. Gold ist rein, unverfälscht und wertvoll (Schwertvoll trifft es wohl eher). Gold wird seit jeher besondere Bedeutung beigemessen. Trotz seiner offensichtlichen Nutzlosigkeit werden seit jeher Kriege ums Gold ausgetragen und viele Menschen verloren aus absolut nicht nachvollziehbaren Gründen ihr Leben wegen Gold (siehe Anmerkung 2). Im Diskordianismus ist Gold die Farbe des Apfels der Eris. Betrachtet man den Apfel als Sinnbild seiner Bedeutung in früh religiösen Gruppen, so erkennt man schnell, dass der Apfel hier gern und oft auch als Fruchtbarkeitssymbol verehrt wurde und er gemeinhin mit Beginn, Schöpfung und Fruchtbarkeit assoziiert wird. Der geleerte Phool mag hier schnell gewisse Parallelen entdecken. So haben wir den goldenen Apfel der Eris und da Gold nicht selten zwar die Farbe der Schönheit, aber leider auch der Zerstörung ist, versinnbildlicht sich hier der Aspekt der Jahreszeit „Ausklang“. Der Apfel hingegen symbolisiert die Fruchtbarkeit und den Neuanfang und steht unter dem Aspekt der Jahreszeit „Chaos“. In diesem Sinne wird zum Ende der Jahreszeiten der goldene Apfel geworfen, die Karten neu gemischt und alle warten auf die Ereignisse, die das neue Jahr so bringen mag. Vielleicht ist es diese tiefere Einsicht, die seit jeher das Gold mit dem Göttlichen verbindet, die Menschen das Gold verehren lässt und ihm ganz sonderbare magischen Eigenheiten zuweist. Gold ist für die Diskordier die Farbe des Göttlichen. Eris selbst berührte den Apfel und in ihm liegt ihre außergewöhnliche Fähigkeit, im Chaos zu wandeln. Er steht für die Fruchtbarkeit des Chaos und der alten Götter, aber eben auch für Zerstörung und Krieg. Man denke nur an die Legende vom trojanischen Krieg, in dessen diskordischer Version der Geschichte das einzig goldene der Apfel ist und Gold mal ausnahmsweise nicht der Hauptgrund für einen Krieg.

Ein weiterer Verweis auf Gold als magische diskordische Farbe findet sich in den Illuminatus Büchern von *R.A. Wilson* und *Robert Shea*. Auch Hagbards U-Boot besteht dort aus Gold und birgt in den Ruinen von Atlantis goldene Statuen, die mehr als nur perfekt (Aspekt göttlich) waren.
Wann immer also ein Phool die göttlichen Mächte anrufen möchte, sollte also auch die Farbe Gold im Spiel sein. Auch kann Gold bei niederen Ritualen verwandt werden, die sich entweder der Fruchtbarkeit oder der Zerstörung widmen.

Gold:
Aspekte: Göttlich, schöpfend, vernichtend
Jahreszeiten: Ausklang, Chaos
Besonderer Gegenstand: Goldener Apfel, U-Boote
Besonderer Feiertag: die Nacht vom 73. Ausklang auf den 1. Chaos
Haus: Anarchie, Spiritualität
Richtung: Oben
Morph: Kalis
Hailiger: Hagbard Celine
Krafttier: Seestern
Reagenz: Gold, Äpfel, Seesternpulver
Element: Boom

Anmerkung 1: Es empfiehlt sich aus diskordomagischer Sicht, Rituale die einen Apfelwurf beinhalten, ans Jahresende zu legen, und zwar genau in die Nacht, in der die Jahreszeiten wechseln. Diese symbolische Handlung verstärkt den Apfelwurf auch als Sinnbild für die Vernichtung des Alten durch das Neue.
Anmerkung 2: Ein altes diskordisches Sprichwort, das ich seinerzeit vom Dude of Germs vernahm, besagt nicht umsonst „wenn du eine Armee blenden willst, streu ihnen Gold ins Gesicht.“
Anmerkung 3: Der Seestern wird als Krafttier gewählt, da er nach Ansicht von Starfish Cult ebenso den Anfang repräsentiert als auch das Ende. Im Starfish Circle ist es ein explodierender Stern in Form von Big Motha Starfish, der einen kleinen Seestern zur Erde schickt und dort alles beginnen lässt. Der Circle endet damit, dass der kleine Seestern zurückkehrt in den Kosmos. Hier zeigt sich ebenfalls der Kreislauf von Vergehen und Schöpfen. Ebenso zeigt sich durch den goldenen Schnitt auch, dass der Starfish eine direkte Verbindung mit Eris hat.

Grau

Grau ist auch eine diskordische Farbe. Steht sie doch für Grayface und graue Bürokratie an grauen Rechnern in grauen Gebäuden. Grau sind graue Tage und grauenvoll ist die Langeweile, die solche Tage gelegentlich hervorrufen. Grau ist eintönig. Eine nichtssagende Masse, in der alle Facetten im grauen Nebel eins werden und keinerlei Trennung zwischen Schwarz und Weiß erkennen lässt. Grau repräsentiert damit die Auflösung von Konzepten und Schwarz-Weiß-Denken. Wer grau denkt, denkt einfarbig, nicht mal mehr ein anderer Aspekt ist neben Grau zugelassen, denn das Grau überdeckt alles. Zum einen symbolisiert das Grau damit zwar das Einförmige oder auch die Sturheit, mit allen Konsequenzen nur einem Weg zu folgen, auf der anderen Seite wird gerade das Schwarz-Weiß-Denken, welches man Bürokraten so gerne unterstellt, im Grau aufgelöst.

Hier zeigt sich wie auch beim Gold der Gegensatz, der jeder diskordischen Farbe innewohnt. So ist Grau zwar die Einförmigkeit, verbirgt aber in sich alle Aspekte und Facetten, die sich in der Skala zwischen Schwarz und Weiß verbergen. Dies repräsentiert die absolute Toleranz, die in der Farbe Grau im diskordomagischen Kontext zu finden ist. Jene Toleranz steht in direkter Verbindung mit dem sprichwörtlichen Schwarz-Weiß-Denken und der Ignoranz, die Menschen an den Tag legen, wenn sie unliebsame Dinge einfach ausblenden. Da Grau auch in Verbindung mit dem Nebel steht, der als trübe, graue Masse alles vor den Blicken verbirgt, eignet sich die Farbe Grau also auch oder gerade für diskordomagische Rituale, die das Verschwindenlassen von etwas oder jemand betreffen. Vielleicht kommen ja an einem grauen Tag einige nette Herren, die in Schwarz und Weiß gekleidet sind, einen bürokratischen Hintergrund haben und sehr ignorant sind, und lassen das Etwas oder den Jemanden verschwinden. Im Diskordianismus wird Grau auch direkt mit Gruad Greyface assoziiert sowie mit dem Fluch des Graugesichts und den Menschen, die wir „Greyface“ allgemein nennen. Trotz dieser für den Diskordier durchaus negativen Auslegung wissen Phools um die Dualität, die Grau innewohnt.

Im Sinne der Leere von der Lehre und der Auflösung von Konzepten sowie dem Verschwimmen von Grenzen werden Rituale, die die Farbe Grau beinhalten, auch oftmals in Verbindung mit der Opferung von harten Drogen verwendet.

Grau:
Aspekte: Dualität, Auflösung, Einförmigkeit
Jahreszeiten: Bürokratie
Besonderer Gegenstand: Krug, Stempel
Besonderer Feiertag: Büroflux und alle 4 Jahre ganz besonders St. Tibs Tag
Haus: Leere, Bürokratie
Richtung: Ohne
Morph: unbekannt
Hailiger: Anonymous
Krafttier: Einzeller
Reagenz: Kohlköpfe, Bürokratium, harte Drogen
Element: Prickelnd

Anmerkung 1: Das Haus der Leere verwendet für gewisse Rituale, die mit Bürokratie, Verschwinden oder Konformität zu tun haben, oft einen Krug mit Wasser. Dies klingt erstmal paradox, soll es aber auch. Nur zusammen ergibt sich der Nutzen aus Krug und Wasser, und so verschmelzen 2 Dinge zu einem, Schwarz und Weiß wird Grau. Außerdem wohnt Larry in einem Krug und Larry wird oftmals als Schutzdämon des Hauses der Leere gesehen.

Anmerkung 2: Bureaucratium, auch Bürokratium, chemisches Symbol Bu, ist ein berichtspflichtiges Schwermetall mit der Ordnungszahl 98/2a)-c). Es ist extrem reaktionsträge und muß daher in Ermangelung eines besseren Ausdrucks wohl als Vollzeit-Edelmetall bezeichnet werden. Gediegenes Bureaucratium ist rot und klebrig und kommt ordnungsgemäß in Form bandförmiger Ablagerungen vor (Englisch: sogenanntes red tape). Bureaucratiumvorkommen finden sich meist im Innern von Amtsgebäuden, aber auch in Konzernzentralen und Bankhochhäusern. Der Abbau ist schwierig und oft kaum praktikabel; der Versuch, Bureaucratium ordnungsgemäß vom Ort seines natürlichen Vorkommens zu entfernen, scheint dazu zu führen, dass sich stattdessen noch mehr Bu dort ablagert.

Orange

Orange ist eine der klassischsten Farben, die der Diskordianismus zu bieten hat. Sie ist sogar so klassisch, dass ihr ein eigenes Element gewidmet wurde. Orange ist stark mit Gold assoziiert und so verwundert es kaum, dass auch Orange über klassische destruktiv goldene Aspekte verfügt. Schließlich bildet sich Orange aus der Vermischung von Gelb und Rot. Feuer wird oft Orange, Rot oder Gelb dargestellt und genauso wie Feuer einen destruktiven Anteil hat, so steht Feuer doch auch für Erleuchtung und Licht im Allgemeinen. Feuer ist Fortschritt aber auch Vernichtung und Orange versinnbildlicht genau das. Fortschritt durch Überwindung des Alten. So mag Orange zwar durchaus vernichten, doch nach dem Alten folgt stets das Neue und Orange zeigt dies in allen Facetten. So kann Vernichtung bedeuten, dass dieser Planet irgendwann im orangen Feuer der Sonne verbrennen wird, aber auch, dass alte Ideen zugunsten neuen Wissens ersetzt werden. Die Fackel ist hier ein typischer Gegenstand, dessen orange Eigenschaften für eingeweihte Phools mehr als nur offensichtlich sind. Prometheus gab den Menschen das Feuer und damit Fortschritt, Wissen und Wohlstand (Farbe Gold/Gelb), doch auch viele Dörfer wurden durch das gezielte Werfen einer Fackel dem Erdboden gleichgemacht, ganz zu schweigen davon, wie viele Menschen auf den Scheiterhaufen des Mittelalters starben. Und so vereinen sich in Orange die Mächte des destruktiven mit den Mächten des konstruktiven und des Wohlstands. Orange wird immer dann verwendet, wenn es gilt, die Mächte der Zerstörung oder des Wissens und der kreativen Schöpfung anzurufen. In Orange zeigen sich somit deutlich jene Aspekte, die den Diskordianismus so maßgeblich prägen. Orange verbindet auf eindrucksvolle Weise die Konzepte der destruktiven und konstruktiven Ordnung mit den Konzepten des destruktiven und konstruktiven Chaos. Und so wie das warme Feuer in den Hütten und Höhlen unserer Vorfahren ihnen Sicherheit brachte, so bringt auch uns Orange Sicherheit, zumindest in der Frage, was nach dem Ausklang kommt.

Orange:
Aspekte: Zerstörung, Erleuchtung, Sicherheit
Jahreszeiten: Ausklang
besonderer Gegenstand: Fackel
besonderer Feiertag: Abflux
Haus: Weisheit, Anarchie
Richtung: unten, oben
Morph: Emperor Eris Page
Hailiger: unbekannt
Krafttier: Schmetterling
Reagenz: Orangen, Bücherasche, Kerzen
Element: Orange

Anmerkung 1: Bemerkenswert ist, dass die Farbe Gelb, aus der Orange gebildet wird, sowohl den Aspekt der Schöpfung und Vernichtung in sich birgt wie auch Rot, die andere Farbe. Auch hier findet sich wieder die erstaunliche Verbindung über die vier Annahmen der Diskordier über die Natur von Chaos und Ordnung.

Anmerkung 2: Wie auch im folgenden für Purpur beschrieben handelt es sich bei Orange um eine Transformatorfarbe, die in der Lage ist, etwas oder jemand zu transformieren. Häufig assoziiert mit dem Abbrennen eines Feuers das Holz zu Asche transformiert, seltener auch als Fackel oder Licht der Erleuchtung, das den Suchenden zum Finder transformiert.

Purpur

Purpur gilt als die Farbe der Könige. Viele edle Männer und Frauen wurden als „in Purpur gewandet“ beschrieben und manch hohes Amt, ob weltlich oder kirchlich, kleidet sich nur zu gern in diese Farbe. Purpur als Farbstoff war und ist selten und begehrt. Wer ihn sich leisten kann, der muss was haben (eine Kiste Goldäpfel z. B.) und wer was hat, hat das verbriefte Recht, von oben auf den Pöbel hinabzublicken. So ist das nun mal. Erstaunlich dabei ist, wenn man sich die Herkunft von Purpur als Farbstoff, den die hohen Leute so schätzen, einmal ansieht. Grundzutat ist erstmal die Purpurschnecke. Hinzu kommen noch Salz und Urin und der Farbstoff war im Grunde fertig. Das Ganze muss nicht nur furchtbar gestunken haben, so irgendwie bleibt auch ein stiller Verdacht, dass die Färber ihren Urin nur zu gerne in die Mischung gaben. Hier zeigt sich die erste magische Eigenschaft von Purpur. Denn wenn der hohe Herr ein Gewandt aus Purpur trägt, trägt er zugleich auch Schneckensekret und Urin an sich. Purpur wirkt ausgleichend dort, wo Ungleichheit herrscht. Es synchronisiert den Raum und sorgt für ein harmonisches Gleichgewicht bei dem es, im Gegensatz zu grau, den Menschen einfach machen lässt was er will. Wo Grau aggressiv und beherrschend auftritt, ist Purpur eher sanft, subtil und unvorhersehbar. Purpur gilt gerade auch in der christlichen Sekte als hohe, möglicherweise göttliche Farbe und sie wird benutzt, um die wichtigsten und höchsten Ämter zu bekleiden oder die wichtigsten und höchsten Gegenstände zu verzieren. Durch diese Ladung, die Purpur seit Menschengedenken als Farbton erhält, darf man getrost davon ausgehen, dass Purpur zudem über ein gewisses gesteigertes Maß an spiritueller und magischer Natur verfügt. Im Diskordianismus finden wir Purpur als die Farbe des purpurnen Weisen, ein offensichtlich weiser Mann, der vermutlich zur Gänze in Purpur gekleidet oder Purpurn angemalt war. Wir finden ihn als Bemerkung in der Principia Diskordia, die sich wiederum diesbezüglich auf das ehrliche Buch der Wahrheit bezieht. Zudem existiert eine Legende über einen Stein des purpurnen Weisen, der das Chaos in seiner Purpur purster Form enthalten soll.

Dieser Stein soll (graues Blei) in goldene Äpfel verwandeln, was in magischer Form bedeutet, dass es sich bei Purpur um einen Transformator handelt, der in der Lage ist, aus diskordomagisch Grau diskordomagisch Gold zu machen. Aus Schneckendrüsen und Färberpipi wird ein König. Phools nutzen Purpur daher gern als Transformatorfarbe oder bei überführenden Ritualen. Auch bei Ritualen, die den Phool als Narr oder Schalk beinhalten, der sich über Obrigkeiten belustigt, wird gelegentlich Purpur verwendet, um dies darzustellen. Der Narr ist nur zu oft König, denn er hat mehr Freiheit zu sagen was er denkt als jeder andere. Ebenso ist mancher König ein Narr, wenn er glaubt, er könne alles beherrschen. Purpur gilt aber auch als Farbe der Weisheit, die gewonnen wird, wenn der Weise dem Suchenden einen Spruch mitgibt, der inhaltslos und nichtssagend erscheint.
Bruder *Ron Oxymo vom Kloster Santa Pippilotta auf dem Besen* schreibt zu Purpur

"Purpur/lila/violett (nicht mal eine eindeutige Benennung hat man bisher zustande gebracht) ist eine höchst transzendente Farbe, die den Rahmen sprengt und deshalb außerhalb dieses Farbsystems steht. Jede Farbe hat ja ihre spezifische Schwingung, von blau (niedrige Frequenz) bis rot (hochfrequent), aber violett hat, da es ja eine Mischung von rot und blau ist, eine sowohl hohe als auch niedrige Schwingung. Wegen dieser inhärenten Widersprüchlichkeit wird sie ja auch als Farbe der Irrationalität oder des Religiösen (was für Diskordier kein Widerspruch ist) angesehen. Auch als symbolische Farbe für die widersprüchliche DISCORDIA ist sie geeignet, da IHRE eigentliche Symbolfarbe hyperpurpur (eine Mischfarbe aus infrarot und ultraviolett) leider für menschliche (und viele andere) Augen unsichtbar ist."

Da Hyperpurpur für das menschliche Auge nicht sichtbar ist, ist anzunehmen, dass es auch zwischen Purpur und Schmu (der 5. Farbe) eine starke Verbindung gibt.
Für Phools ist diese Erkenntnis überaus wertvoll, wenn sie Zauber und Rituale ersinnen, die „unedle“ Eigenschaften, Dinge oder Personen in den Outer Space transferiert sollen. Auch hier wird die Person, die transferiert oder transformiert werden soll, in Purpur gehüllt als Sinnbild für die Transformation, die das betreffende Artefakt gerade durchläuft.

Purpur:
Aspekte: Transformierend, ausgleichend
Jahreszeiten: Alle
besonderer Gegenstand: Gewand,
besonderer Feiertag: Alle Flux Tage
Haus: Weisheit, Spiritualität
Richtung: Rechts, Links
Morph: Betty (Bapheris)
Hailiger: unbekannt(der purpurne Weise kann verwendet werden)
Krafttier: Tintenfisch
Reagenz: roter Wein, ein Glas Schnecken, Urin
Element: stechend

Anmerkung 1: So wie Purpur als Transformator für das Unedle zum Edlen verstanden werden kann, so kann Orange als gegenpoliger Transformator inspiriert werden. Wo Purpur aus Marmor und edlem Holz Paläste und Tempel entstehen lässt, brennt Orange diese nieder und verwandelt sie zu Asche.

Anmerkung 2: Purpur ist ein sanfter, ausgleichender Transformator. Wenn Orange transformiert, dann mit Kraft, und das Ergebnis ist meist eindeutig und nicht selten unveränderlich. Purpur verfügt hier in seiner Eigenschaft, als magische Farbe über die Fähigkeit sanft zu transformieren.

Fast unmerklich wird aus der Schnecke die Farbe, die den König kleidet und hier ist Purpur ebenfalls besonders. Denn wo Orange konsequent ist, ist Purpur trotz der Transformation ausgleichend. Der König bleibt letztendlich in Stoff gekleidet, der mit Schnecken und Urin gefärbt wurde.

Schmu

Die letzte der diskordomagischen Farben bildet die Unsichtbare. Die unsichtbare Farbe ist die der Ahnungen und Vermutungen, und so vermuten einige Phools, die etwas Ahnung haben, dass die Principia Diskordia ebenfalls einige Seiten enthält, die auch mit Schmu geschrieben wurden und eine tiefere Einsicht gewähren. Die unsichtbare Farbe ist, wie bereits angesprochen mit Purpur verwandt, steht jedoch eher in Opposition zu Grau. Wenn das Spektrum entfärbt wird, ist jede Farbe darin Grau. Schmu wirkt entgegengesetzt. Es deckt das ganze Spektrum zwar ebenso ab wie Grau, jedoch verstärkt es die Farben darin bis ins Extremste. Man kann daher auch annehmen, dass Schmu eine Farbe ist, die aus dem Inneren des Spektrums selbst (also eine Farbe des Inner Cosmos) kommt. Ein geläufiges Beispiel unter Phools besagt, man solle in einen Stern gucken, der alle Spektralfarben abstrahlt. Praktiziert man dies nur lang genug, sei man in der Lage, die unsichtbare Farbe zu sehen (auch wenn man danach gar nichts mehr sieht). Dieser Vergleich trifft allerdings den Kern der Sache recht gut und so ist Schmu wie auch Grau eine der verbergenden Farben. Der normale Mensch und auch die meisten Diskordier sind dabei gar nicht in der Lage, Schmu überhaupt wahrzunehmen. Es ist eine sehr phoolistische Farbe und aus der Ähnlichkeit der Farbgebung des Schmu im Outer Space resultierte dann letztendlich auch der Name für diese unsichtbare Farbe. Schmu als Farbe zu erklären ist noch wesentlich komplexer als einem Blinden beispielsweise Rot oder Grün zu erklären. Daher soll hier auch gar nicht erst versucht werden, eine vergleichende Erklärung zu formulieren. Fest steht, die Farbe Schmu wird von Phools als die Farbe des Schmus des Outer Spaces beschrieben, und aus diesem Grunde und natürlich aus Gründen der Einfachheit wurde dieser Name gewählt. Schmu hat ebenfalls mit Grau gemein, dass es außerhalb des Spektrums steht. Dort wo Grau keine Farbe beinhaltet vereint Schmu alle Farben gleichzeitig. Im Ritual zeigt sich dies deutlich durch die Verwendung von Regenbogenfarben oder Staub als Ersatz für (unsichtbares) Schmu. Schmu wird auch gern als traditionelle magische Farbe der Phools gedeutet.

Dies geschieht aber in der Regel durch Uneingeweihte, da der eingeweihte Phool weiß, dass jede Farbe zu gleichen Teilen magisch und daher gleichberechtigt anzusehen ist.

Letztendlich entspringen sowieso alle Farben aus derselben Quelle.

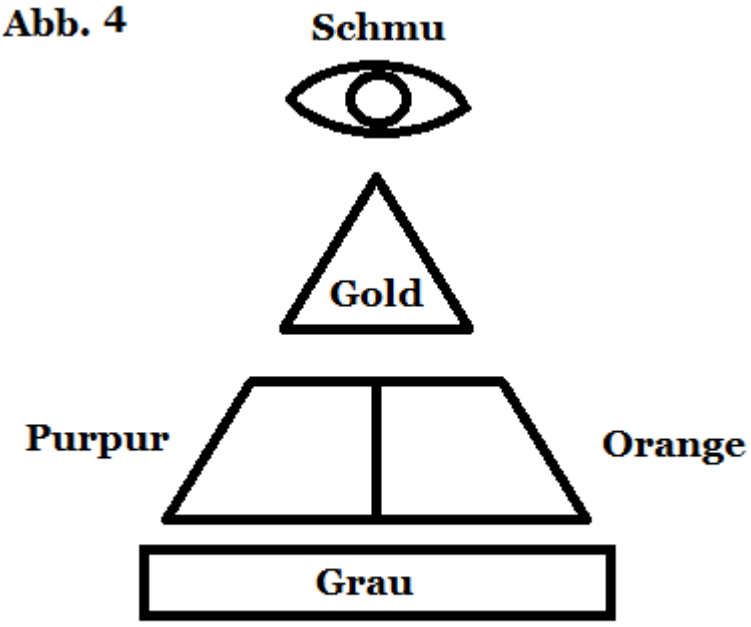
Schmu:
Aspekte: Vermischend, auflösend, verbergend
Jahreszeiten: Chaos, Verwirrung
besonderer Gegenstand: Eristischer Fokus,
besonderer Feiertag: unbekannt
Haus: alle
Richtung: ohne
Morph: unbekannt
Hailiger: unbekannt
Krafttier: unbekannt
Reagenz: Regenbogenstaub
Element: unbekannt

Anmerkung 1: Phools beschreiben mit Schmu auch die Farbe, die besonders mächtige eristische Antifakte abstrahlen. So sagt man z. B., dieser oder jener Gegenstand sei sehr schmugesättigt oder dieses oder jenes Buch dort sei sehr schmuig. Hier zeigt sich eine besonders starke Verbindung zur eristischen Energie, die vielleicht dem Gegenpol von Grau entspricht, das eher mit aneristischer Energie assoziiert wird.

Anmerkung 2: Über Schmu ist so gut wie nichts bekannt. Dies liegt vermutlich zum einen daran, dass nur Phools diese Farbe sehen können und zum anderen am seltsamen Charakter der Phools und des Schmu selbst. Letztendlich weiß man nur, dass diese Farbe im diskordischen Spektrum existiert und dort irgendwie alles abdeckt, was die anderen Farben nicht abdecken können. Dies ist die Natur von Schmu schon alleine deswegen, weil sich Schmu aus allen Farben zusammensetzt.

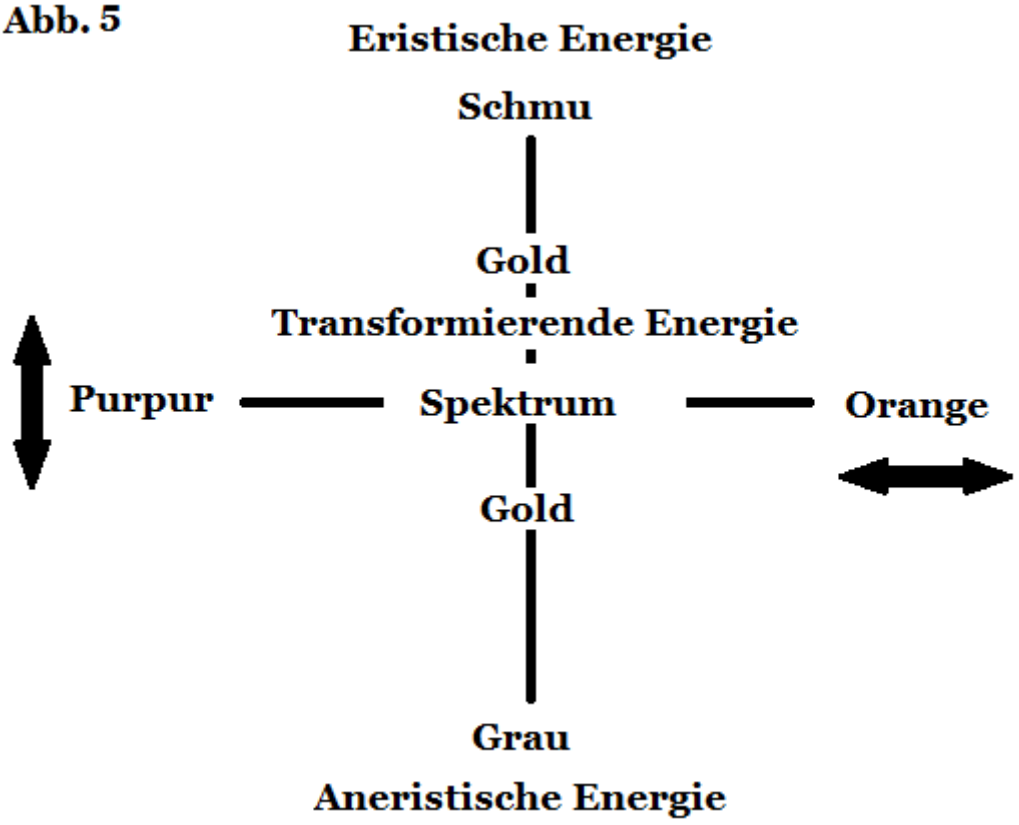
Fehlgeleiteter Adept: „Schmu? Ich komm mir ehrlich gesagt etwas veralbert vor. Ich dachte es ginge die ganze Zeit um die Weltherrschaft! Und Mumpitz sind meine Rituale auch nicht. Das sind Geniestreiche ohnegleichen. Meine Mutter hat mir schon immer gesagt, dass ich was in der Rübe habe."

Abb. 4



Discordische Farbpyramide

Abb. 5



So nun haben wir ein Werkzeug, den Löffel, und wir wissen einiges über die magischen Qualitäten diverser Farben. Was uns nun noch fehlt, um das ganze abzurunden, wäre ein wenig Theorie über die diskordischen Elemente, die dem einen oder anderen Leser vielleicht schon bekannt sein dürften. Trotzdem möchte ich diese nochmal ansprechen, da ich sie zwar nicht für wirklich essenziell für diskordische Magie halte, sie aber dennoch ein wesentlicher Bestandteil deiner Magie sein könnten, wenn du dies wünscht.

Elemente (Diskordisch)

Der klassische Diskordianismus unterscheidet 5 grundlegende Elemente. Hierbei handelt es sich um

Süß (engl. Sweet)
Boom
Stechend (engl. Pungent)
Prickeln (engl. Prickle)
Orange

Bedeutung

Es existiert eine Vielzahl von Deutungen und Assoziationen bezüglich der Funktionsweisen und Wirkungen der Elemente.

Symbole

Sweet: Geschmack, Wasser, Vergnügen (ein Tropfen Wasser oder eine Zunge mit einem Lächeln)

Boom: Hören, Luft, Aktion (eine Wolke, die wie ein Ohr geformt ist)

Pungent: Geruch, Aether, Intensität (ein dunkler Kreis mit zwei helleren Kreisen darin, nah beieinander, so wie Unendlichkeit oder eine Schnauze/Rüssel)

Prickle: Tastsinn, Erde, Konformität (5 Linien aufsteigend von einer horizontalen Basis)

Orange: Sehen, Feuer, Bizarrerie (ein aufwärts zeigender, augenförmiger Halbmond)

Grundlegende Deutung

Boom kann z. B. sowohl das Dröhnen meinen als auch die steigende Konjunktur oder den Aktienboom.
Stechend bezieht sich auf einen stechenden oder beißenden Geruch, wird aber im Deutschen schnell mit „zustechen“ (fehl-)assoziiert.
Süß als Geschmack, aber auch als Attribut einer Person oder eines Dinges („Man ist der/die/das süß“).
Prickeln auf der Haut, in der Badewanne oder sogar als Basteltechnik.
Und Orange schließlich steht nicht nur für die Farbe, sondern auch für die Frucht.

Sinne

Die 5 Elemente stehen symbolisch für die fünf „klassischen“ Sinne.

Süß entspricht dem Geschmackssinn
Boom dem Gehör
Stechend ist ein Geruch
Prickeln nimmst du mit dem Tastsinn wahr
Orange (als Farbe) mit dem Auge

Oder für die fünf eristischen Sinne:

Süß entspricht dem Wahnsinn
Boom dem Irrsinn
Stechend dem Schwachsinn
Prickeln dem Blödsinn und
Orange dem Unsinn

Gefühle/Gemütszustände

Die Elemente werden auch häufig Gefühlen und Gemütszuständen zugeordnet.
Süß repräsentiert tendenziell als positiv erachtete Gefühle
Boom stellt überraschende oder gar schockierende Aspekte dar
Stechend hingegen sind Dinge, die dich langsam überkommen (wie ein Geruch, der dir langsam in die Nase steigt und erst allmählich bewusst wird)
Prickeln sind eher die „härteren“ Emotionen wie Wut, Angst und Trauer
Orange schließlich repräsentiert das Gefühl kognitiver Dissonanz und Verwirrung

"Klassische" westliche Elemente

Gerade in der Chaosmagie findet sich eine (notwendige) Verknüpfung der diskordischen Elemente mit den klassischen Elementen wieder.
Süß entspricht Wasser, da es der Quell des Lebens ist, das alles Leben in sich birgt und als Regen vom Himmel fällt.
Boom steht für die Luft, in der sich die Geräusche fortbewegen, aber auch für Donner sowie explosionsartige Ausdehnung.
Stechend ist der Aether, hergeleitet durch intensive Erfahrungen und einem beklemmenden Gefühl im Bewusstsein des Unendlichen.
Prickeln entspricht der Erde, dem festen Verbundensein und der Energie, die von ihr ausgeht, aber auch den Pflanzen, die aus ihr erwachsen.
Orange schließlich repräsentiert das Feuer aus offensichtlichen Gründen. Die zerstörerische Kraft, das Vernichtende aber auch das Bereitende.

Psychonautische Deutung

Psychonauten haben eine eigene Deutung entwickelt, die auf ihren Erfahrungen im Umgang mit bewusstseinserweiternden Substanzen beruht.
Süß – der gute Trip, lockeres Relaxen und Genießen. Der Acid-Zuckerwürfel, Hasch oder Gras.
Boom – der Moment, in dem die Wirkung einsetzt. Kokain, Speed.
Stechend – After Trip, Hangover oder Katzenjammer. Koffein und Aspirin, vielleicht auch Valium.
Prickeln – das Gefühl, wenn der gute Trip kommt. Champagner, Lovedrugs, Ecstasy.
Orange – das Andere oder die völlige Weggebeamtheit. DMT, Pilze, LSD.

Durch den bevorzugten Gebrauch von Gras innerhalb der Szene entstand hier in Anlehnung an die klassischen Elemente eine Verknüpfung innerhalb der Deutungen:

Denn ich werde Eins mit der Erde, auf der das Gras wächst / Eins mit dem Wasser, das in der Pfeife blubbert / Eins mit dem Feuer, das die Glut schafft / ich werde Eins mit der Luft mit dem zuckersüßen Duft
Zitat: *Schönheitsfehler*: total harmonisches Chillen

Riechen … süßer Qualm … (Stechend – Luft)
Sehen? Maybe das Feuer … (Orange – Feuer)
Hören – das Blubbern der Pfeife (Boom – Wasser)
Fühlen – die Erde und (Prickeln – Erde)
Schmecken … den Dopegeschmack (Süß – Aether)

Anmerkung: Interessante Ergebnisse lassen sich erzielen, wenn man diese Deutung mit der der klassischen Elemente kombiniert. So ergibt z. B. das Wasser (Elemente = süß, Psychonautisch = Boom) stechend, wenn man das Wasser zu lange in der Pfeife lässt. Magisch, oder?

Starfish

Der Starfish Cult assoziiert die Elemente mit den 5 Grundkräften der Natur, wobei hier jeweils 1 diskordisches Element aus 2 Elementen des Kultes gebildet werden.

Stechend – Kernfusion und Gravitation (Supernovae und Asteroiden)
Süß – Gravitation und Thaumisch (Schwarze Löcher)
Prickel – Zeit und Magnetismus (Elektromagnetische Wellen)
Boom oder dröhnend – Kernfusion, Zeit (Urknall)
Orange – Thaumisch und Magnetismus (dunkle Materie)

Wochentage

Die fünf Wochentage des diskordischen Kalenders beziehen ihre Namen von den fünf Elementen:

Süßmorg
Boomzeit
Stechtag
Prickel-Prickel
Orangeuntergang

Selbst hier lassen sich Verbindungen zu den Jahreszeiten ziehen:

Süßmorg – Chaos. Für die meisten Diskordier der süßeste Zustand, den man erreichen kann
Dröhnzeit – Zwietracht. Man misstraut sich, droht sich laut und versucht ganz allgemein dem anderen Gegenüber überlegen zu wirken, aber auch der Gebrauch von Waffen wird damit assoziiert.
Stechtag – Verwirrung. Wie stechende Kopfschmerzen oder starke Ablenkung vom wesentlichen
Prickle Prickle – zwar nicht sehr prickelnd für Diskordier aber dafür Prickeln viele Bürokraten solange an ihren Akten, bis das Zeitalter durch Papierknappheit zu Ende geht. Auch das Trippeln vieler geschäftiger Menschen vergleichbar mit Ameisen
Orange Untergang – der Ausklang. Die Sonne geht unter. Das Feuer verschlingt alles und die Erde explodiert.

Fehlgeleiteter Adept: „Warum hat der diskordianische Tag nicht ein System, das zur Basis 23 oder 5 kompatibel ist? Überhaupt könnte man diese Überlegung auf alle Maße ausdehnen, die die Kohlköppe so benutzen. Und diskordische Maße müssen natürlich nicht unbedingt linear sein. Meine Mutter sagte, ich bin zu Höherem geboren. Erwähnte ich das schon?"

Die Wege

Eine Zuordnung der Elemente kann auch unter Berücksichtigung der Wege erfolgen.

Süß – der anarchistisch aktive Weg = aktiv das Chaos fördernd
Boom – der spirituelle Weg = Eris/Diskordia oder sonst was aktiv ehren und den Kult fördern
Stechend – der Weg der Leere = einfach nichts tun. Alles geschieht so, wie es geschehen soll
Prickelnd – der Weg der Bürokratie = alles braucht Ordnung, selbst das Chaos muss geordnet werden
Orange – der Weg der Erleuchtung = Wissen verbreiten und Denken fördern auch das eigene

Auch wenn ich dies zu Beginn nicht angesprochen (oder angeschrieben) habe, so halte ich dies jetzt hier für einen guten Moment, um das was wir gerade erfahren haben, mehr oder weniger sinnvoll zu verpacken. Zu diesem Zweck kommen nun hier einige Überlegungen, die ich angestellt habe und die sich mit der Thematik der diskordischen Messe befassen.

Diskordische Messe

Dabei handelt es sich eher um das gemeinsame Zelebrieren von Blödsinn, der vordergründig mit irgendeinem tieferen Sinn verbunden wird … doch dazu später mehr.
Doch fahren wir fort, wohin das weiß ich noch nicht, und betrachten wir einmal die Möglichkeiten die sich uns bieten, wenn man eine diskordische Messe zelebrieren will. Beachte, dass ich hier lediglich Inspirationen biete für das Setting einer Messe. Ein diskordischer Priester sollte grundsätzlich in der Lage sein, solch eine Messe zu führen und entsprechende heilige Texte vorzutragen, die im Kontext des Feiertages stehen. Klassischerweise darf man davon ausgehen, dass eine Messe zumindest an den 5 hohen Feiertagen abgehalten werden darf. Weitere Messen können natürlich zu jedem anderen geeigneten Feiertag ebenso zelebriert werden.
Da Diskordier dazu tendieren, Sachen eh so zu machen wie sie es für richtig halten, besteht im Grunde kein Bedarf, eine Messe dermaßen zu strukturieren, dass sie einen starren Rahmen darstellt. Im Gegenteil wird ausdrücklich dazu geraten, das Ausführen einer Messe in einem Maß zu individualisieren, dass sich darin der Willen der Teilnehmer widerspiegelt. Von daher beschränke ich mich hier auf ein einfaches Schema, um das grundsätzliche Setting einer solchen Messe zu bestimmen und damit dem Priester einen Rahmen zu geben, mit dem er arbeiten kann und auf dem er aufbaut. Zusätzlich habe ich mir die Freiheit genommen, die heiligen Gegenstände, die (mindestens) benötigt werden, den Elementen zuzuordnen, damit auch hier dem Fünfklang Genüge getan wird.
Hier nun einige grundsätzliche Überlegungen und als Abschluss ein Beispiel für eine diskordische Messe, wie sie an Büroflux abgehalten werden kann.

Man "ordnet" bei der Messe jeweils einen besonderen Aspekt einem der 5 Gegenstände zu (Schwert, Stab, Münze, Kelch, Löffel).
Anmerkung: Vergleiche Kapelle der Gefahren

Schwert entspricht dem Räucherwerk. Traditionelle Messe mit einem "Räuchergefäß der Anrufung" besondere Messen passen diesen Gegenstand entsprechend an. Für Mungmess z. B. nimm eine Opiumpfeife oder Opiumräucherstäbchen, für den Hunter S. Thompson day oder für Abmess könntest du auch eine Schrotflinte zweckentfremden. Du kannst das Schwert auch in dem Messer sehen, mit dem du dein Räucherwerk zubereitest bzw. in einer Kombination aus Zubereitung und Benutzung. Generell entsprechen die Gegenstände eher einzelnen Handlungen mit gewissen Objekten als nur die Objekte selbst.
(Vergleiche auch Elementeleere: Stechend – Geruchssinn)

Stab entspricht dem Licht. Traditionell ein langer Stab mit einer Lichtquelle an der Spitze. Symbolisiert die Fackel der Erleuchtung und soll ganz allgemein Licht spenden. Eine einzelne Kerze kann ebenso den Stab darstellen. Für Mungmess könntest du z. B. einen Stab nehmen, an dem ein Lampion hängt.
(Da man Licht in der Regel nur sehen kann hier Zuordnung zu Element – Orange)

Kelch entspricht dem Kelch. Also alles wo draus man trinken kann. Traditionell nimmt man meist ein Glas/Becher/Flasche Apfelsaft oder Apfelwein. Eine gute Alternative wäre wohl auch ein Cocktailglas oder ganz allgemein ein möglichst beeindruckendes Gefäß.

Das Getränk sollte alkoholisch sein und wird gemeinhin noch mit dem Element Süß veredelt. Für die, die es stärker mögen, dürfte auch ein schönes altes Absinthglas mit dem dazugehörigen Getränk passend erscheinen (damit huldigt man gleichzeitig auch der "grünen Fee", die als Götterbotin gilt). Für Mungmess könnte dies z. B. auch eine Teekanne sein (inklusive Teezeremonie) und für Büromess eine Kaffeetasse (wobei man den Kaffee vorher noch aufbrüht).
(Süß, süß, süß – der Kelch ist dem Element Süß geweiht. Man schmeckt, was in ihm steckt)

Münze entspricht der Schrift. Traditionell wird die Münze bei der großen Messe mit dem Buch assoziiert. Aus diesem wird schließlich die Predigt gelesen und auch sonst steht alles Wichtige drin. Beachte jedoch, dass die Schrift stark variieren kann. Für Mungmess könnte man z. B. eine alte chinesische Münze nehmen und das Jing a Ling befragen. Büromess würde sicherlich in irgendeiner Form einen Aktenordner enthalten mit Anträgen, die es zu bearbeiten gilt und an Mojotag könnten Bongos verwendet werden. Ganz allgemein gilt jedoch: Sollte man nicht wissen was man nimmt, nimmt man halt ein gutes Buch.
(Entspricht Element Boom – dem Hören der Texte oder auch der Klang des Buches beim Aufschlagen bzw. der Münze beim Fallen)

Löffel entspricht dem Weihwasser. Traditionell wird hierfür Glitzer benutzt mit dem die Gläubigen bestäubt werden. An Mungmess könnte man auch Reis nehmen und Büromess Büroklammern oder dieses Locherkonfetti.
(Das prickeln auf der Haut – demnach Element Prickelnd zugeordnet)

Anhang I: Es fehlen Überlegungen zu Oblaten und Kleidung sowie "wann brauche ich einen Apfel". Diese Überlegungen darf aber gerne der ausführende Priester übernehmen.
Anhang II: Mit den Gegenstandassoziationen überlegt man sich erstmal ein Setting, das aus 5 typischen Dingen besteht. Dieses wird dann nach Belieben erweitert. Hier mal anhand des Settings einer Büromess …

Beispiel für eine Büromess

Räucherwerk: Lufterfrischer oder Tabak
Licht: Neonröhre
Kelch: Kaffeetasse (mit Maschine und dem Ritus der laufenden Beine)
Schrift: Aktenordner mit Anträgen
Weihwasser: Büroklammern oder Locherkonfetti

Ergänzt wird das Setting durch einen Schreibtisch als Altar.
Als Kleidung ist ein konservativer Anzug zu wählen.
Die heilige Oblate unserer Göttin soll aus Esspapier bestehen. Symbolisch auch das Ende der Bürokratie durch Papierknappheit. Es wird daher empfohlen, die Oblate zum Ende der Messe hin zu verzehren.
Ein Stempel mag durchaus nützlich sein, ebenso ein Kaktus, der ganz langsam gegossen wird.

Die Messe besteht aus dem gemeinsamen Bearbeiten von Anträgen (dies soll dazu dienen einmal im Jahr gewisse Planungen vorzunehmen und Nachbetrachtungen abzuhalten sowie das bereits Vollbrachte zu reflektieren) und endlos langen Vorträgen seitens des Priesters.

Musikalisch begleitet wird das Ganze von 1000 Affen, die auf 1000 Schreibmaschinen tippen.

Da wir nun die Theorie in die Praxis verwandelt haben, möchte ich diese Gelegenheit nutzen, um nochmals tiefer in die Theorie einzutauchen und mit einem kleinen Schatz an Wissen wieder aufzutauchen, der sich im Zuge der Arbeit an diesem Buch gebildet hat.

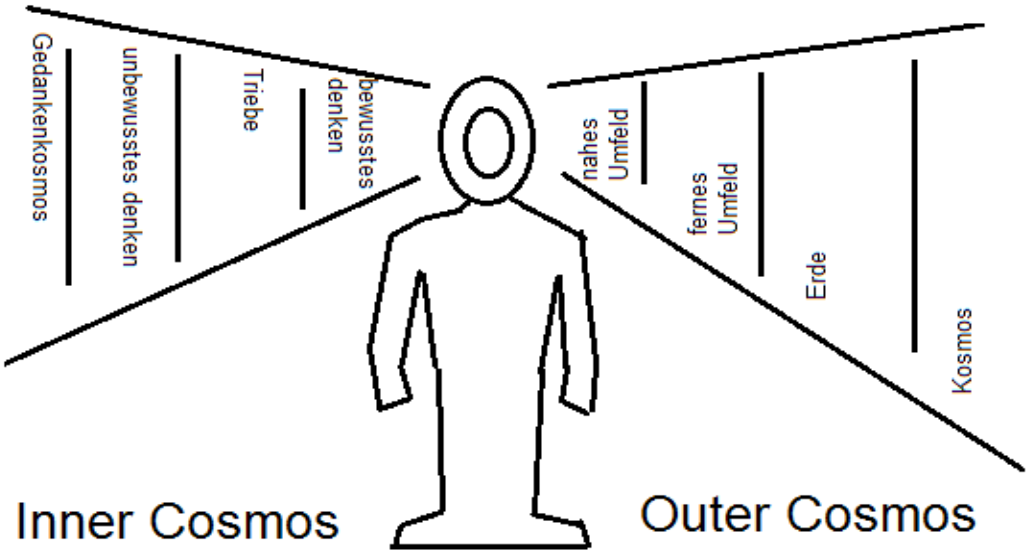
Auch wenn ich dies anfangs nicht erwähnte, so werde ich neben den Überlegungen bezüglich der Energie und des Unterschieds von Chaos zu diskordischer Magie hier noch einige weitere Texte behandeln, die sich im Grunde auf einer sehr theoretischen Ebene mit der diskordischen Magie, der Wirkweise und den dahinterstehenden Prinzipien und Annahmen beschäftigen. Als guter Stupident oder Phool sollte es deine Pflicht sein, diese Texte ausführlich zu hinterfragen.

Solltest du jedoch der Ansicht sein, dass das was dort steht, in irgendeiner Weise Sinn ergibt, so ist dies auch OK. Wenn du dich bis hierhin vorgequält hast, erwartet dich noch eine Technik, die dich leeren wird, aus dem Chaos selbst neue Götter zu erschaffen, doch nun wieder erstmal die grausame Theorie.
Beginnen wir mit einer Überlegung, was ein Inner und was ein Outer Cosmos eigentlich ist.

Inner und Outer Cosmos

Der Phool ist nach den Prinzipien des Inner und Outer Cosmos gewissen Kräften unterlegen, die sich in den letzten Stufen vermutlich auch gar nicht verändern lassen (wollen) und daher muss er lernen mit dem, was sein Inner Cosmos von ihm verlangt umzugehen. Dazu gehört die Konfrontation mit dem Unerwünschten, nicht etwa um es zu beseitigen, sondern um von ihm zu lernen und in letzter Konsequenz auch zu erlernen, wie man damit umgehen kann, ohne es zu unterdrücken. Denn merke: Unterdrückung der unterbewussten Wünsche führt zu Störungen im Inner Cosmos die sich (nach den Prinzipien des Inner und Outer Cosmos) im äußeren manifestieren.

Abb. 3



Andersherum kann man also annehmen, dass sich Verhaltensweisen, die sich unerwünschterweise im Outer Cosmos manifestieren, auf unterbewusste Wünsche zurückzuführen sind. Da die diskordische Magie postuliert, dass ein Phool sich optimalerweise in einem Stadium befinden sollte in dem er sich selbst einfach „treiben lässt“ also sich, von dem lenken lässt was sein Inner Cosmos ihm vorgibt, so lässt sich daraus ableiten, dass man durch die Analyse seines Outer Cosmos Rückschlüsse auf seinen Inner Cosmos ziehen und mit diesem entsprechend interagieren kann. So bringt es dem Phool nichts, wenn er die Aktionen seines Outer Cosmos entsprechend seiner Vorgaben ändert, solange er dies nicht auch im Inner Cosmos tut. Dies würde zu Spannungen und Konflikten zwischen Inner und Outer führen und in letzter Konsequenz das Allgemeinbefinden des Phools negativ beeinflussen.

So kann ich nur wieder betonen, wie wichtig es für einen Phool ist mit gewisser Regelmäßigkeit für einen unbestimmten Zeitraum einfach das zu tun, was er will, das ganze rein passiv zu beobachten, um daraus Erkenntnisse über seinen Inner Cosmos zu gewinnen, damit er mit diesem interagieren kann.

Natürlich ist man hierbei gewissen gesellschaftlichen Konventionen unterworfen, die es zu beachten gilt. Es müssen daher Wege und Techniken erdacht werden, um das, was der Inner Cosmos verlangt, im Outer Cosmos zu praktizieren, ohne den Phool dabei in einer Weise zu schädigen.

Techniken und Erläuterungen

Eine durchaus einfache Technik ist dabei, sich einfach einzugestehen, dass man gewisse sehr dunkle Wünsche und Triebe hat, die sich aber in der Regel sehr gut kontrollieren lassen, da sie im Grunde nur in sehr bestimmten, äußerst seltenen Situationen greifen. Letztendlich sollte sich auch jeder Phool bewusst machen „Ja ich bin ein Schwein“. Dies ist nichts Verwerfliches, da im Grunde jeder Mensch über diese Wünsche und Triebe verfügt. Der Phool ist sich dessen nur eben bewusst, nimmt es hin, wie es ist und verleugnet diese Wünsche nicht, wie es die Mehrheit der Menschen macht. Daher unterliegt er auch nicht den Konsequenzen, die die Spannungen zwischen Inner und Outer Cosmos bei Menschen bewirken, die solcherlei Tendenzen verleugnen. Merke: Nur, weil sich ein Phool seiner dunklen Wünsche und Triebe bewusst ist, heißt das nicht, dass er sie auch ausleben muss. Er verleugnet sie nur nicht und nimmt sie stattdessen als Teil von sich an. Schon gar nicht versucht er, sie in irgendeiner Form zu eliminieren, denn wie im Outer Cosmos gilt auch im Inner Cosmos „Nichts geht verloren“. Im schlimmsten Falle wird sich solch ein unterdrückter und verleumdeter Trieb als dunkle Wesenheit in die tiefsten Tiefen des Inner Cosmos zurückziehen, von wo er sich dann irgendwann seinen Weg in den Outer Cosmos bricht. Befindet sich ein solches Verlangen erstmal in den Tiefen des Inner Cosmos (Gedankenkosmos), so ist es schwer, ja nahezu unmöglich, mit diesem auf angemessene Weise zu interagieren. Es verselbstständigt sich quasi, da es in einem Habitat residiert, auf den der Phool nahezu keinen Zugriff mehr hat. Als direkter Vergleich wäre es so, als wenn man unerwünschte Personen auf einen anderen Planeten verbannt, ohne die Möglichkeit der Kontrolle zu haben, was die dort so treiben, nur um dann festzustellen, dass sie eine Raumflotte konstruiert haben, um den Heimatplaneten des Individuums zu erobern (vergl. Phoul).

Fehlgeleiteter Adept: „Mich leerte einst die Internetlegende Tarvoc, dass sich das Über-Ich dem Ich gegenüber sadistisch verhalten kann, und dass Ich das Über-Ich eigentlich nicht brauche, um ein soziales Wesen zu sein. Die Angst, dass unsere Triebe mit uns durchgehen könnten, ist oftmals völlig unbegründet."

Die Mauer

Es wurde festgestellt, dass sich innerer und äußerer Kosmos zwar angleichen lassen, zwischen beiden besteht aber immer noch eine Mauer, die gemeinhin vielleicht „gesellschaftliche Konvention“ genannt werden kann. Reißt man also diese Mauer nieder und lässt zu, dass Inner und Outer Cosmos miteinander verschmelzen, so ist es höchst wahrscheinlich, dass man früher oder später Akte, die aus dem tiefsten inneren Kosmos resultieren, im äußeren umsetzen wird, was dann zum Schaden des ausführenden Phools führen kann. Es gilt also bei allen Bestrebungen den Inner und Outer Cosmos zu verschmelzen, dies im Hinterkopf zu behalten.

Phoolische Energiegewinnung

Erkenntnisse, niedergeschrieben von *Phoolessor Kr!s*

Eine Überlegung …

Wie wir wissen oder auch nicht, erzeugt der Phool die Energie, die er für sein magisches Wirken benötigt, durch eine gezielte und bewusste Verschiebung des Hodge und des Podge, also in dem er das Heilige Chao durch bestimmte Techniken kurzfristig verändert. Dies kann sowohl innerhalb als auch außerhalb des Phools geschehen, obwohl diese Trennung niemals absolut sein kann. Befindet sich der Phool zum Beispiel in einem total eristischen Mindset, muss aber einer Aufgabe gerecht werden, welche den lebensweltlichen Prinzip des Thud (aneristisch gesättigte Umwelt) entspricht, z. B. eine Bewerbung schreiben, ist dies äußert unvorteilhaft. An dieser Stelle ließe sich das Ormek'sche Prinzip einsetzten, um die notwendige Struktur in den kognitiven Prozess zu bringen bzw. diesen zu reanimieren. Hierbei wird allerdings keine oder zumindest nur minimal* zusätzliche Energie erzeugt, sondern die vorhandene Energie in geordnete Bahnen gelenkt und damit nutzbar gemacht. Genauso entsteht keine oder nur minimal für den Phool nutzbare Energie. Befindet sich der Phool in einem eristischen Mindset und ist in einer eristisch gesättigten Umwelt unterwegs, erzeugt ihre Interaktion mit der Umwelt ebenfalls keine magisch nutzbare Energie.

Eine für das Phool nutzbare Energie entsteht dann, wenn gegensätzliche Potenziale aufeinandertreffen und sich metaphorisch gesprochen aneinander reiben, ganz ähnlich wie es in einem handelsüblichen Fahrraddynamo der Fall ist. Nur, dass die Energie in diesem Fall nicht elektromagnetisch ist. Daher auch der Name: dynamochaotisches Reibungspotential (kurz Dynap).

Symbolismus

Ein Symbol aus der diskordischen Mythologie, welches diesen Effekt annähernd beschreibt, ist die fünffingrige Hand der Eris, welche schließlich widerstrebende, respektive gegensätzliche Kräfte beschreibt, welche aufeinander treffen.

Erklärungsansatz

Dies ist der Fall, wenn der Phool in einem eristischen Mindset mit einer aneristischen Umwelt interagiert und vis versa. Der fähige Phool ist sich stets über den Zustand bewusst, in dem er sich aktuell befindet und welcher Aspekt des heiligen Chao gerade in seiner Umwelt dominant ist. Weiterhin hat es Techniken an der Hand, um diesen sowohl im inneren als auch im äußeren in die gewünschte Richtung zu verschieben und dadurch Energie freizusetzen. Auf das Nervensystem eines Graugesichts hat diese Energie eine sehr interessante Wirkung, da es (noch?!) nicht über die notwendigen Strukturen verfügt, um diese irgendwie nutzbringend zu verarbeiten. Eine Diskordierin, ein Chonk oder ein Phool sind eine Konfrontation mit derartigen Energien gewöhnt, ja streben sie bis zu einem gewissen Grad sogar an, um Kraft zu tanken. Eine gängige Reaktion wäre hier vermutlich ein lautstarkes und wahnsinniges Lachen. Ein Zeichen dafür, dass man Eris gerade sehr nahe gekommen ist :-) je höher der Grad an Ungewöhnlichkeit, Neuartigkeit, Unkonventionalität oder Fremdartigkeit, umso mehr Energie wird potenziell freigesetzt. Es findet eine temporäre Überlastung der höheren Hirnareale, besonders des Frontal- und Neocortex statt. Mit anderen Worten: Greyface ist verwirrt. Phools wissen, wie sie diese Verwirrung nutzen, um die Person in eine gewünschte Richtung zu manipulieren. Der Masterphool verfügt zusätzlich über ein ausreichendes Maß an Empathie und das notwendige Etwas an Fingerspitzengefühl um zu verhindern, dass das ZNS des Greyface mit einem sogenannten aneristischen Block reagiert und damit für alles Neue und Unbekannte dicht macht. Der aneristische Block ist quasi eine Selbstschutzreaktion des Nervensystems und dient der Aufrechterhaltung einer grundsätzlichen Funktionalität. Ist dieser Punkt erreicht, ist keine magische Beeinflussung mehr möglich und man sollte vielleicht besser den Rückzug antreten. Es sollte einleuchtend sein, dass die Stärke der freigesetzten Energie auch mit der Anzahl der Phools respektive der Graugesichter zusammenhängt, welche in einem begrenzten Raum aufeinander treffen. Natürlich kann auch ein eristischer oder aneristischer Fokus, also ein Objekt, welches über die entsprechenden Eigenschaften verfügt, genutzt werden, um Dynap zu erzeugen. Dies kann durchaus von Vorteil sein, da es persönliche Anwesenheit unnötig macht und die Rolle eines distanzierten Beobachters eingenommen werden kann.

Beispiel

Wie eine derartige Technik aussehen kann, hat uns die Göttin persönlich gezeigt, indem sie den goldenen Apfel in die Hochzeitsgesellschaft von Peleus und Theite schleuderte. Ein goldener Apfel hat an diesem Ort nichts zu suchen, gar nichts. Er erzeugte deshalb ein erhebliches Maß an Verwirrung. Die Aufschrift: „kallisti – der/dem schönsten“ lenkte diese erst einmal sehr unspezifische Verwirrung/Energie in eine bestimmte Richtung und es brach ein handfester Streit vom Zaun, welcher sich auf der Erde schließlich als der Trojanische Krieg manifestierte. Der Schriftzug funktionierte in diesem Fall wie eine Art Blitzableiter und lenkte die freigesetzte Energie in eine vordefinierte Richtung. Eine Zielkoordinate für die Energie zu determinieren ist einerseits wichtig, wenn es darum geht, ein bestimmtes magisches Ziel zu erreichen, andererseits wird dadurch ein Großteil der Energie abgeführt, was wiederum einen aneristischen Block verhindern kann.

Die angesprochene minimale Energie wird dadurch erzeugt, dass ein Zustand in einen anderen überführt wird, ganz ähnlich der Freisetzung von Energie beim Wechsel des Aggregatzustandes eines Stoffes in einen anderen.

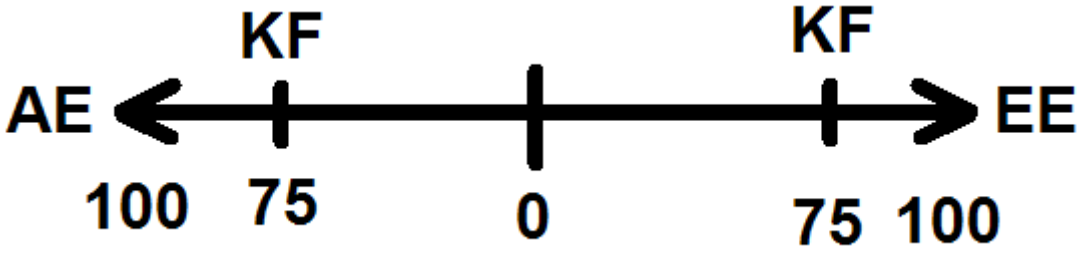
Und um dich nun vollends zu verwirren oder deine Verwirrung ein wenig aufzulockern erkläre ich dir nun auch noch, warum diskordische Magie keine Chaosmagie ist … das ganze mache ich am besten wieder mit einem ganz tollen theoretischen Text, von dem ich nicht annehme, das du ihn noch in irgendeiner Weise verstehen wirst. Solltest du ihn dennoch verstehen, dann herzlichen Glückwunsch und nenn dich ruhig Phool.

Dynap Berechnung

Es gilt weitgehend als gesichert, dass Phools ihre Energie aus Dynap beziehen (Dynamochaotisches Reibungspotenzial). Dieses wird bekanntermaßen erzeugt, wenn sich eristische Energie an aneristischer reibt und umgekehrt.
Ein Phool ist daher also bestrebt, soviel Dynap wie möglich zu erzeugen bzw. zur Verfügung zu haben, um dann entsprechend magische Arbeiten umzusetzen.
Anhand einiger Grafiken und Formeln werde ich daher im folgenden erläutern, wie ein Phool mit einer gewissen Sicherheit errechnen kann, wie viel Dynap ihm zur Verfügung steht.

Wie wir bereits wissen, ist die Welt in der wir leben mit eristischer bzw. aneristischer Energie durchsetzt. Diese stehen in permanenter Wechselwirkung zueinander und erzeugen so das begehrte Dynap.

Beide Energieformen schwanken jedoch in ihrer Ausprägung, sodass es mitunter schwer sein kann herauszufinden, ob der Phool nun eristisch oder aneristisch handeln sollte, um Dynap zu erzeugen.
Doch betrachten wir hierzu erstmal Grafik 1, die ich im folgenden näher erläutere.



Im Grunde wird hier unsere Welt dargestellt, wobei der Wert 100 jeweils einer Sättigung der Welt zu 100% mit Aneristischer Energie (Links) und Eristischer Energie (rechts) entspricht.
Der Wert 0 bedeutet demnach, dass sich die Energien in der Waage befinden, während der Wert 75 dem vermuteten Wert für den Kohlkopffaktor entspricht, auf den ich später noch eingehen werde.
Möchte man nun das zur Verfügeng stehende Dynap berechnen, muß man erst einmal festlegen, wie die Energien in der Welt verteilt sind. Hierbei gilt: Alles was irgendwie vorhersehbar und erwartet wurde tendiert Richtung aneristisch, alles was hingegen unerwartet ist (z.B. Katastrophen oder unerwartete Entdeckungen) tendiert gegen eristisch.
Dies ist natürlich recht subjektiv und jeder Phool mag hier andere Werte für sich veranschlagen.
Nach Meinung des Autors jedoch haben wir derzeit eine etwa 3/4 zu 1/4 Sättigung mit aneristischer Energie.

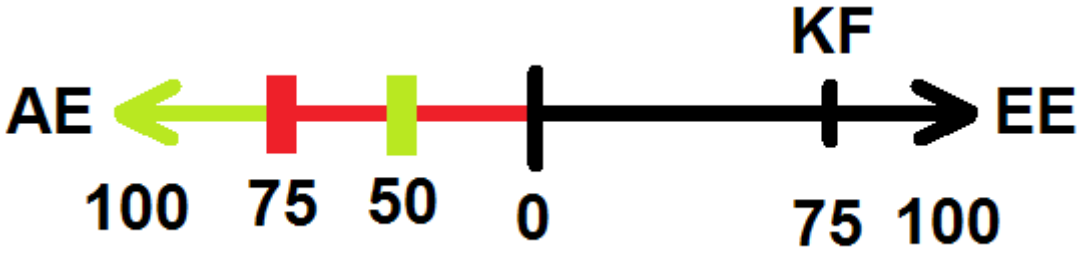
Das heißt von 100 möglichen Einheiten an aneristischer Energie sind derzeit etwa 75 Einheiten aktiv, wobei ein Rest von 25 eristischen Einheiten bleibt. Dies resultiert zum größten Teil aus den allgemein täglich auftretenden Absonderlichkeiten, die im Grunde unvermeidlich sind.

Berechnung des Dynap Wertes.
Die Formel zur Berechnung des allgemeinen Dynap lautet wie folgt:

Dyn E = AE - EE : 10 + 0,23 x P

Also einfaches Dynap ist aneristische Energie minus eristischer Energie durch 10 mal 0,23 pro Phool.

Nehmen wir als Beispiel den obigen Wert der Welt von 75 AE als Grundannahme, dann bedeutet dies, dass wir 25 EE von diesem abziehen. Somit ergibt sich der Wert 50, den wir nun durch 10 teilen was 5 ergibt. Da der Phool selber bei der Berechnung berücksichtigt wird, ist er hier mit dem Wert 0,23 angegeben der für einen inaktiven Phool durchaus realistisch ist (Merke: eristische Phools + 0,23 anerisitsche - 0,23).
Das Ergebnis für den derzeitigen Zustand der Welt wäre also 5,23 Ormek (ich hatte überlegt den Wert Buck zu nennen blieb dann aber bei Ormek,) was ein ziemlich guter Wert ist, um erisitische Magie in aneristischem Umfeld zu wirken.

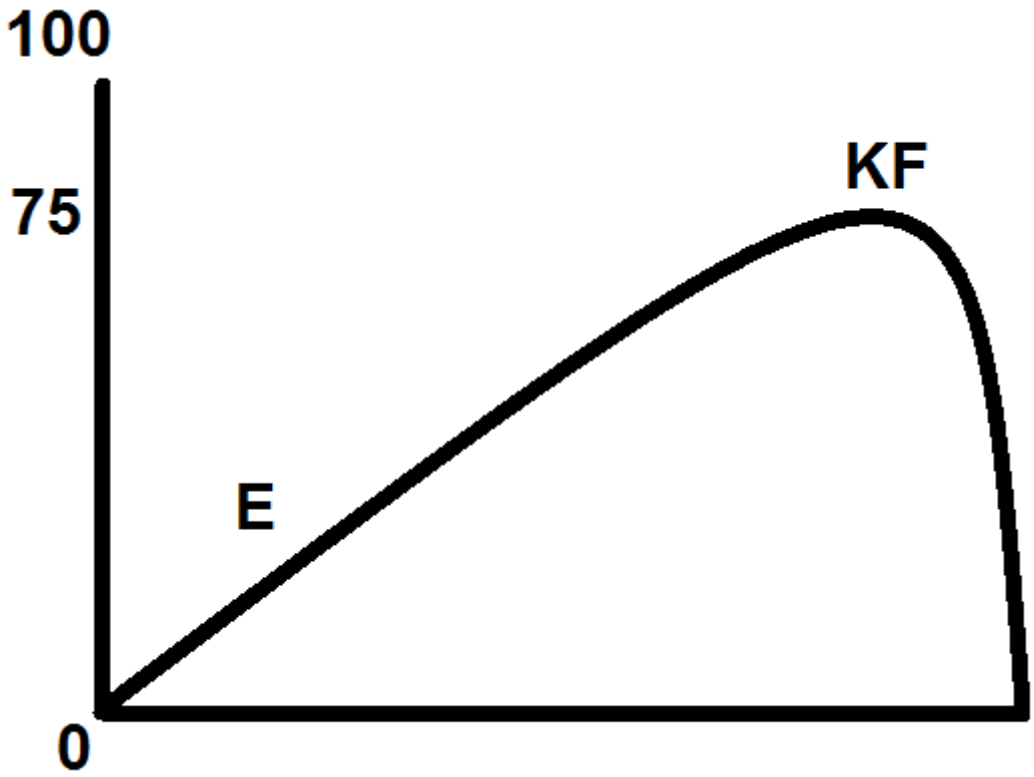


Der kluge Phool wird hier schon bemerken, dass ein Wert der gen 0 tendiert, nahezu kein Dynap erzeugt. Das einzige Dynap, das dann erzeugt wird, resultiert logischerweise aus dem Phool (P) selber, womit der maximale Wert bei einem Phool in einer ausgewogenen Verteilung maximal 0,23 O bzw - 0,23 O betrüge.

Der Kohlkopffaktor

Nun könnte das ganze schon abgeschlossen sein, gäbe es da nicht den Kohlkopffaktor.
Aus irgendeinem seltsamen Grund tendiert nämlich die Energie ab einem gewissen Punkt dazu keine Auswirkungen mehr auf Kohlköpfe zu haben.
Der durch Beobachtungen ermittelte Wert beträgt um die 75, was den Schwellenwert für Energie betrifft ehe der Kohlkopffaktor greift. Hierzu wird der Wert Dyn E mal 10 genommen um zu überprüfen, ob der Dyn E Wert über dem K Faktor liegt. Sollte dies der Fall sein, wird der Kohlkopffaktor angewendet.

Für den Phool bedeutet dies nichts anderes als das es umso einfacher für ihn wird, discordische Magie zu wirken, je höher der AE oder EE Wert ist, dies jedoch eben nur bis zu dem Punkt, an dem der Kohlkopffaktor greift und ein Wirken der Magie nahezu unmöglich wird.



Dies resultiert wohl aus der Tendenz der Kohlköpfe, ab einem gewissen Grad der AE Sättigung EE zwar zu bemerken diese jedoch größtenteils zu ignorieren und andersrum ebenso.
Der Kohlkopffaktor errechnet sich wie folgt:
K = Dyn E : 2 x KK
Also einfaches Dynap durch 2 mal der Anzahl Kohlköpfe in direkter Umgebung.
Bei 5 Kohlköpfen und einem Weltwert von 75 AE ergäbe sich demnach ein Wert von 13,075 K.
Um nun die für den Phool verfügbare Energie zu errechnen, wird die Formel zur Ermittlung des Dyn K Wertes benötigt. Diese Formel gibt an, wieviel O Dynap dem Phool nach Berücksichtigung des Kohlkopffaktors noch zur Verfügung steht.

Dyn K = Dyn E : K

In unserem Beispiel hieße dies dann: Dyn K = 5,23 : 13,075 = 0,4
Der Wert für das Dynap, das dem Phool nach Abzug des Kohlkopffaktors also zur Verfügung steht, beträgt demnach 0,4 Ormek, was entschieden zu wenig ist und gerade knapp über dem Wert eines inaktiven Phools liegt.

Es wird vermutet, dass obenstehende Formel ebenso verwendet werden kann, um das Reibungspotenzial zweier entgegengesetzter Weltbilder zu bestimmen oder um die Abstrahlrate von discordischen Antifakten zu ermitteln.

Anmerkung 1: Kohlkopf bezieht sich hier sowohl auf den aneristischen Typ wie auch auf den eristischen Typ.

Anmerkung 2: ein Negativwert bedeutet schlicht, dass statt eristischer aneristische Energie benutzt wird, um Magie zu wirken.
Beispiel:
AE Sättigung = 1
Anzahl Kohlköpfe = 5
Anzahl Phools = 1

1 - 99 = -98 :10 = 9,8 + 0,23 = -9,57 O

-9,57 x 10 = -95,7 (Kohlkopffaktor greift)

-9,57 : 2 = 4,785 x 5 = -23,925

-9,57 : -23,925 = 0,4

Der große Bwana Honolulu äusserte dazu folgenden, durchaus berechtigten Einwand.

Ich finde aber, die Sache hat einen Haken: Die Werte für eristische und aneristische Energie sind ja unabhängig. Wenn du ein Gesamtsystem hast, das bei 0 zu sein scheint, dann könnte das z.B. ein Raum mit ein paar mittelmäßig (un-)ordentlichen Leutchen sein. Es könnte aber auch der Raum sein, in dem sich gerade zwei mächtige "Armeen" gegenüberstehen, eine auf Seiten der Unordnung, eine auf Seiten der Ordnung, deren Energien genau gleich groß sind. Da herrscht unglaublich viel Spannung, und jede Seite für sich mag bei 100 bzw. -100 sein, aber das Gesamtsystem ist bei 0. Es ist aber ungleich energiegeladener als das erste System mit den paar Leutchen.

Ich antwortete darauf etwa so ...

Erzeugt vielleicht einfach kein Dynap?

Dynap entsteht ja aus der Differenz der Reibungskomponenten. Wenn sich Kräfte +100 und -100 gegenüberstehen, dann zerreibt sich das Dynap zu 0.
Mein Erklärungsansatz. Letztendlich erzeugt die Seite, auf der der Phool steht, dann wieder nur den Grundwert von 0,23 bzw -0,23 wäre -1 EE - (-99) AE = 98 Dyn ^{E}(+) : 10 = 9,8 Dyn ^{E} und hieße das dann nicht, dass aufgrund des hohen Dyn Wertes dann wieder der Kohlkopffaktor greift? Sprich der Wert nach Subtraktion der Zahlenwerte der Skala bezieht sich dann schon nicht mehr auf die Skala, sondern gibt den Dyn Wert auf einer anderen Skala von kp 0 - 10 wieder ... also der Dyn Skala?
Demnach kann man sich die Plutimikation mit 10 sparen und eine Dyn ^{E} Skala einführen von 0 - 10 wobei 7,5 der Schwellenwert für den Kohlkopffaktor wäre. Alles über 7,5 auf der Dyn ^{E} Skala muß dann den Faktor berücksichtigen.

... beide Typen von Räumen werden bereits am Anfang berücksichtigt. Aber mir ist ein anderer Fehler unterlaufen ... so irgendwie ... wenn der Kohlkopffaktor greift aber keine Kohlköpfe in der Nähe sind, der Wert also 0 beträgt, dann beträgt der Dynap Wert trotzdem 0 Ormek.

Und das was du meinst mit Spannung und so, das ist was ganz anderes. Das ist das Chaotische Spannungs Potenzial (Chaspapo) und das wird in Cipherpants gemessen.

Davon mal abgesehen halte ich den Begriff Realität in Bezug auf discordische Magie für unrealistisch.

Man kam dann irgendwann zu dem Schluss, dass man diese Formel so belässt wie sie ist, auf dass sich spätere Generationen von Phools damit befassen mögen.

Neue Forschungs~~ergebnisse~~hypothesen zu Dynap:

-erzeugtes Dynap ist von sehr flüchtiger Beschaffenheit und sollte deshalb schnellstmöglich magisch verwendet werden, da es ansonsten verloren geht (Ormek ist sehr geübt im Umgang mit diesem Zeug, kann es speichern, weiterleiten, etc., bitte ihn also einfach freundlich darum und er wird dir helfen)

- je schneller der Wechsel der Zustände stattfinde, umso mehr Dynap wird generiert.

- Stimuli die Dynap erzeugen, verlieren ihre Wirkung relativ schnell, da sich die energetische Signatur der Umgebung, respektive die Nervensysteme der Personen, welche mit dem entsprechenden Reiz konfrontiert werden, an diesen gewöhnen. Klar je stärker* der Stimuli umso länger dauert dieser Effekt, Fakt ist allerdings, dass er irgendwann eintreten wird.

*fremdartiger, außergewöhnlicher, verrückter, schräger, abgedrehter, neuartiger, etc.

Praktische Anregungen:

- zur Erzeugung von Dynap eigenen sich hervorragend ungewöhnliche Kleidungsstücke, Gegenstände oder Verhaltensweisen, welche der Phool in der Öffentlichkeit zur Schau stellt. Hierin liegt ein enormer Vorteil der phoolschen gegenüber der klassichen Chaosmagie, Energie für magisches Handeln kann dadurch ganz nebenbei und ganz ohne Anstrengung, beim Einkaufen beispielsweise, gewonnen werden.

-Psychodelika eignen sich hervorragend, um große Mengen an Dynap im inneren und äußeren der Phools zu erzeugen. Im äußeren ist der Effekt natürlich umso stärker, je mehr der Phool in der Lage ist, seinen Trip hemmungslos auszuleben. Diese lassen sich durch entsprechende Techniken für transformative Prozesse nutzen oder können einfach in hedonistischem Sinne genossen werden.

-Unterschiedliche Menschen reagieren verschieden auf plötzliche Dynap-outbursts (ja die alte neophil- und neophob-Geschichte). Die Reaktion kann von Belustigung über Indifferenz bis hin zu Aggression reichen. Während der Phool seine Fähigkeit, die Reaktion adäquat vorherzusagen, erfasst die Masterphool den outcome intuitiv und kann daher genau abschätzen, wie stark der Reiz sein muss, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

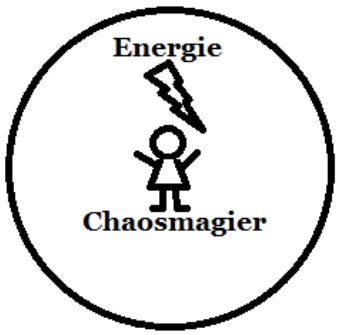
- Wie bereits beschrieben, eignen sich diverse Techniken, Artefakte, etc., hervorragend zur Erzeugung von Dynap, aber auch hier ist Feingefühl und Menschenkenntnis nötig. ein Masterphool sollte in der Lage sein, die dominanten Paradigmen einer Zielperson respektive -gruppe zu erkennen und das entsprechende Werkzeug, basierend auf dieser Analyse, präzise abzustimmen. Klar kann man durch eine Flagge mit rotem Stern auf einer Nazikundgebung Aufsehen erregen, allerdings führt das Naziparadigma dazu, dass diese als feindlich und zu vernichtend betrachtet wird, was für den Phool sehr gefährlich werden kann. Kenne also die verschiedenen Paradigmen und ihre Beziehung zueinander. Grundsätzlich ist es vermutlich sinnvoll, mit einem unbekannten Paradigma zu arbeiten, da dieses wesentlich seltener automatisierte negative Reaktionen hervorruft.

- zuviel Dynap?! - nahhhrr: "go with the flow!"

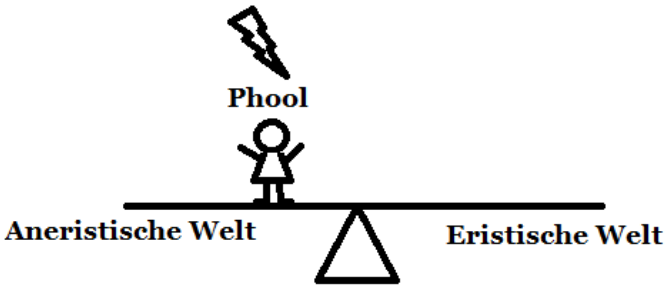
Betrachten wir nun einmal den Unterschied bei der Energiegewinnung in der Chaosmagie und der Diskordischen Magie.
Allgemein wird in der Chaosmagie angenommen, dass wir uns in einer Welt befinden, die von einer Art unsichtbarer Energie durchdrungen ist. Diese können wir nun kraft unseres Willens so manipulieren, dass das Erreichen gewisser Ziele wahrscheinlicher wird. Der Chaosmagier steht hier also quasi im Zentrum der Energie und zapft diese nach Belieben an bzw. manipuliert diese nach seinem Willen.
Demgegenüber steht der Phool mit seiner Annahme, dass die Welt und die darin enthaltenen Energien sich in einer Art Waage befinden. Auf der einen Seite haben wir die bereits angesprochene aneristische Welt, die eben aneristisch gesättigt ist, und auf der anderen die eristische Welt, die wie der Name schon sagt eristisch gesättigt ist. Man kann annehmen, dass sich die Welt zu einem guten Teil in der Waage befindet, denn zum einen haben wir ein gehöriges Maß an Struktur und allgemeiner Ordnung, auf der anderen Seite wird diese Struktur und Ordnung regelmäßig durch unvorhergesehene Ereignisse unterbrochen.

Wer einmal am Tag die Nachrichten guckt, wird dies im Großen und Ganzen bestätigen können. Nun aufgrund der Natur des Menschen tendiert dieses Gleichgewicht jedoch derzeit in Richtung aneristische Welt. Da sich der Phool über die Natur und Herkunft der Energien bewusst ist, ist es ihm somit möglich, innerhalb der aneristischen Welt eristische Energie zu erzeugen, um diese für seine Magie zu nutzen. Siehe dazu auch Abb. 1

Abb. 1



Welt



Welt

Die wichtigste Erkenntnis könnte hier also lauten: Ein Phool muss sich zum Wirken seiner Magie bzw. zum Erzeugen der Energie bewusst sein, in welchem Stadium der Sättigung sich die Welt um ihn herum gerade befindet. Eristische Rituale werden in einer eristisch gesättigten Welt schlecht oder gar nicht funktionieren. Ein Chaosmagier muss dies nicht beachten. Vergleiche hierzu auch Penta und Aphools.
Ein weiterer wichtiger Punkt für die Differenzierung zwischen Chaosmagie und diskordischer Magie ist sicherlich auch, dass Chaosmagie ganz für sich gewirkt werden kann. Man kann ganz für sich alleine ein Ritual abhalten und die Früchte dieser Arbeit werden einem ganz alleine zufallen. Diskordische Magie hingegen bedarf zu einem gewissen Teil immer einer Masse von Individuen, die eine Grundstimmung innerhalb der Welt erzeugen. Ein Phool, der alleine auf der Welt ist, würde sich demnach immer in einer seiner Stimmung entsprechend gesättigten Welt befinden.

Wäre er eristisch eingestellt, so wäre die Welt um ihn herum ebenfalls eristisch, was es für ihn unmöglich macht, Zauber zu wirken. Sobald sich seine Grundeinstellung ändert, würde sich auch die Einstellung der Welt ändern. Natürlich gibt es diverse aus klassischen Magiesystemen ausgeliehene Techniken, die sich auch auf den Phool als Individium beziehen (Krafttiere beispielsweise). Diese Techniken haben aber im Großen und Ganzen wenig mit der weltlichen Energie zu tun und dienen im Allgemeinen nur dem Phool dazu, sich entweder selbst zu verbessern oder sich seine Umgebung etwas angenehmer zu gestalten.

Vereinbarkeit von Chaosmagie und Phoolscher Magie

Chaosmagie nimmt ja für sich in Anspruch, dass Chaosmagier grundsätzlich alles machen können, was für sie magisch nützlich ist. Meiner Meinung nach schließt das diskordische Magie mit ein, wobei ich mir ein kleines leider nicht verkneifen kann.
Interessanterweise ist mir aufgefallen, dass auch diskordische Magie sich des Paradigmenwechsels bedient, allerdings auf einer weitaus höheren Ebene als die Chaosmagie. Die Chaosmagie wechselt innerhalb der verschiedenen Magie und Glaubenssysteme hin und her, während diskordische Magie direkt die Annahmen über die Grundzusammensetzung des Universums nach seinen Vorstellungen umgestaltet.
Dies zeigt sich besonders gut in der Sache mit den Büroklammern und etwas weniger auch im Outer Space. Die Annahme des Phools ist, dass das Universum und der ganze Kosmos selbst nicht erklärbar ist; auf keine Art und Weise, und dass in einem unendlichen Universum schlicht unendlich viele Möglichkeiten existieren, warum es da ist.
Das bedeutet für den Phool, das er seine Vorstellung über das Universum an seine Bedürfnisse anpassen kann. Wenn er will, besteht das Universum dann eben auch mal aus Büroklammern und Steinen. Wie sich das Ganze nun in Zusammenhang zwischen Inner und Outer Cosmos auswirkt, davon habe ich noch keine Ahnung.
Aber wie gesagt, für mich ist diskordische Magie immer schon dagewesen, nur wurde sie jetzt halt erst gefunden und muss demnach in ihren Möglichkeiten noch erforscht werden. Ich tendiere dazu, genau diese Aussage als permanenten Status der diskordischen Magie zuzuschreiben, um zu versinnbildlichen, dass ein Phool genauso wie ein Chaosmagier aus allen Quellen schöpfen darf, kann und soll, die ihm zur Verfügung stehen.

Fazit

Discordische Magie ist vielleicht die erste weiterentwickelte Form der Chaosmagie, die das neue Äon hervorgebracht hat. Sie ist quasi der discordische Weg der Chaosmagie hin zur hohen Magie. Die dabei benutzen Techniken entspringen dabei eher zufällig den chaosmagischen Überlegungen, ja waren sogar nie als Anlehnung an die Chaosmagie geplant, funktionieren jedoch auf seltsame Art und Weise und führen ebenso, wenn auch anders, zum Ergebnis der Meisterschaft der Magie wobei der Magier selbst (oder Phool) dennoch schon aufgrund des Prozesses, den er durchläuft, ein anderer sein wird als der, der den (reinen) Weg der Chaosmagie wählte.
Anzumerken ist hier noch, dass ich gewisse Parallelen zwischen OS und Astraler Magie sehe. Ebenso fallen mir gewisse Ähnlichkeiten in den Techniken der Systeme auf, wobei man sagen kann, dass discordische Magie diverse (gerade die wesensschöpfenden) Prozesse konsequent zusammenfasst.
Fragt man sich nun, wo die Illumination in der Phoolschen Magie zu finden ist, so mag ich darauf antworten, dass eben jenes Abdriften in eine gesunde Form der Ver-Rücktheit, jenes Stadium des "alles was ich glaube ist auch so" eben dem entspricht, was die Chaosmagie vielleicht als Illuminationsprozess beschreibt.

Die Visualisierung des Phools in seinem Ideal innerhalb des unbegrenzten Raums des OS stellt somit die Zusammenfassung der Prozesse dar, die letztendlich zur völligen Entwicklung des Discordomagischen Selbst führen (können).
Das was die Chaosmagie als "Laterne" bezeichnet, ist also der Phool selbst, der sich in seinem Bestreben nach Illumination ein Bild im OS schafft, das ihn selbst repräsentiert, welches er jedoch im kreativen Schöpfungsprozess, dem er unterliegt, permanent neu kreiert um letztendlich ein Ideal seiner selbst zu erschaffen. Dieses finale Ideal entspricht in letzter Konsequenz der "Laterne" der hohen Magie.
Dabei wird nicht nur äußerlich manipuliert und umgestaltet. Der Phool schreibt seine eigene Lebensgeschichte um, beginnt daran zu glauben und erschafft sich so selbst neu im Gewissen, dass das, was er dort erschafft, dem am nächsten kommt was er ist.

Entwicklung und Einswerdung

In der Tat lässt sich über die Jahre eine kontinuierliche Weiterentwicklung des Phoolschen Charakters erkennen. Das ist an für sich nichts Besonderes, da im Grunde jeder Organismus von Veränderung betroffen ist. Etwas anderes ist das jedoch, wenn der Phool selbsttätig an seinem Ideal rumwerkelt.
Wie eine gute Figur in einem Roman formt und kultiviert der Phool sein Ideal im OS. Beständig bestrebt, dort etwas hinzuzufügen oder etwas wegzulassen, je nachdem was er gerade so auf seinen Reisen in den inneren Cosmos entdeckt hat.
Der Phool macht das mit dem Spaß und der Neugier eines unbedarften Kindes und in der Regel ist das Ideal, welches sich dadurch im OS formt, ebenso unbelastet von Norm, Konvention oder Moral.
Durch das erneute Bewußtwerden, dass das Ideal des OS das Ideal seiner selbst ist, erlangt der Phool die Fähigkeit, sein eigenes Bewusstsein im äußeren Kosmos so umzuformen, das es sich an das Ideal des OS annähert, um letztendlich nahezu mit diesem zu verschmelzen (gemäß den Regeln der Möglichkeiten dieser Realität).
Manche Phools nennen diesen Prozess "die Einswerdung", andere behaupten hingegen, ich hätte diesen Begriff gerade erst erfunden. Wie dem auch sei, betrachten wir uns selbst als klumpen Keksteig (und damit meine ich nicht unser Äußeres) von dem wir nun etwa die Hälfte entfernen und diese Hälfte mit allerlei Leckereien versehen, und zwar in einer Art und Weise, dass man sagen könnte, dieses Stück entspricht nachher dem idealen Keks. Fügen wir die beiden Klumpen nun zusammen stellen wir fest, dass wir zwar nicht ganz den idealen Keks erschaffen haben aber uns diesem immerhin annähern konnten. Je öfter man diesen Prozess wiederholt, desto näher scheint der Keksteig dem Idealkeks zu rücken. So einfach ist das.
Sollte dies Teil einer Vorlesung sein oder du sonst wie jemandem die Einswerdung erklären, dann kannst du nun an dieser Stelle versuchen, Kekse zu verkaufen.
Der Trick des Phools ist nun, dass er überhaupt gar nicht mal die zwei Klumpen zusammenfügen muß, da beide Klumpen Keksteig im Grunde immer noch ein Klumpen sind. Klingt komisch heißt aber nichts anderes als das sich die Veränderungen, die ich an dem Ideal im OS vornehme, sich subtil im Äußeren manifestieren.

Die Paradoxe der phoolschen Magie

Die Erkenntniss des Phools

An einem gewissen Punkt seines Studiums wird der Phool zwangsläufig mit den Paradoxen der discordischen Magie konfrontiert werden. Dies ist nicht weiter schlimm und tut auch nicht weh, sondern wird den Phool vielleicht bestenfalls ein wenig verwirren, ehe er nicht mehr weiter darüber nachdenkt und mit dem fortfährt, was auch immer er gerade gemacht hat. Trotzdem besteht möglicherweise eine gewisse Notwendigkeit, auf eben jene Paradoxe einzugehen.
Wichtig ist vielleicht nur, dass sich der Phool bewusst ist, dass er innerhalb eines Systems agiert, das in sich selbst möglicherweise schon paradox ist und was vielleicht noch viel wichtiger ist, dass sich der Phool nicht darüber den Kopf zerbricht, da er bereits weiß, dass es Dinge gibt, die einfach nicht erklärt werden wollen.

Die Paradoxe

Seit der Entwicklung der discordischen Magie haben sich bis jetzt drei fundamentale Paradoxe manifestiert, auf die ich im nun folgenden Text näher eingehen werde.

Paradox 1 - Das Stardancer Paradox.

Das Stardancer Paradox wurde 3183 YolD von Cpt. Bucky "Saia" Stardancer das erste mal beschrieben. Es entstand aus Überlegungen bezüglich des Erismorphings, scheint jedoch auch zumindest innerhalb der discordischen Magie allgemeingültig und gilt heute als eines der wichtigsten Paradoxe.
Es besagt im Grunde, dass je mehr sich etwas vom Chaos differenziert indem neue Eigenschaften hinzugefügt werden, desto näher rückt dieses Etwas wieder zum Chaos. Das Stardancer Paradox findet daher überwiegend im Erismorphing Anwendung, obwohl es im Grunde auch bei jeder anderen discordo magischen Handlung angewandt werden kann.
Zumindest fürs Morphing gilt: Wenn man dem Morph nur einen Aspekt verleiht, dann steht er theoretisch zwar sehr nahe an der chaotischen Gesamtmasse, aber gleichzeitig ist er auch am weitesten entfernt von ihr. Je mehr Aspekte und Attribute man hinzufügt, desto weiter entfernt sich das Konstrukt von der Masse, rückt aber gleichzeitig wieder näher, bis endlich aus nahezu unendlichen Aspekten und Attributen wieder die Masse wird.

Paradox 2 - The Rule is no Rules

The Rule is no Rules beschreibt im wesentlichen das Paradox, dass sich die discordische Magie zwar über ein Bündel an "Regeln" oder Annahmen definiert, diese aber gleichzeitig darauf hinweisen, dass man jegliche Regel zugunsten eines freien Geistes getrost ignorieren kann. Der Phool muß hier für sich selbst entscheiden was er für wichtig und richtig hält. Dieses Paradox ist sehr eng mit dem fünften Gebot des Pentabarf verwandt "Einem Diskordier ist es verboten, zu glauben, was er liest," und verhält sich daher innerhalb der discordischen Magie ähnlich.
Sollte man beschließen Phool zu werden, so sollte man sich vorher vergewissern, dass man fähig ist, innerhalb der Empfehlungen zur discordischen Magie zu differenzieren bzw. dass man überhaupt in der Lage ist, die Welt in einem Maß zu hinterfragen, dass man sich getrost gar nichts mehr fragen muß, da plötzlich alles möglich wird.

Paradox 3 - Weniger ist mehr Dynap
Hier treffen wir auf eine überaus merkwürdige Eigenart der Energien des discordischen Magiesystems, nämlich dass sie dazu tendieren effizienter zu werden, je weniger Grundpotenzial vorhanden ist. Ein Phool in einem eristischen Raum kann praktisch keine eristisch orientierte Magie wirken. Ein Phool, der in einem aneristischen Raum ein Übermaß an eristischer Energie erzeugt, wird auch nicht in der Lage sein, Magie zu wirken oder zumindest wird es ihm sehr schwer fallen. Es scheint eher so, dass die Magie des Phools dann am stärksten ist, wenn er sich selbst in Opposition zur Energie des Raums befindet. Dann jedoch reicht ein winziger Impuls aus, um große Mengen an Energie zu erzeugen. Richtig seltsam ist dann noch die Eigenschaft der Energie, dass das Wirken der Magie ab einem gewissen Grad der Übersättigung ebenfalls erschwert wird. Nun vielleicht könnte man auch einfach sagen, weniger ist mehr Dynap, aber zu wenig ist auch irgendwie Murks.

(Auch bekannt als das "Käselöcher-Paradox": *Mehr Käse, mehr Löcher. Mehr Löcher, weniger Käse.*)

Und was bringt das?
In erster Linie nutzt uns das Wissen um die Paradoxe deswegen etwas, da man nun weiß was man getrost ignorieren kann. Doch wenn man das ganze vom magietheoretischen Hintergrund betrachtet, so kann man ebenfalls annehmen, dass das gezielte Einsetzen eines oder mehrerer Paradoxe das Potenzial in sich birgt, die Magie, die der Phool wirkt, zu verstärken.
So wie Phools vielleicht anfänglich von der Existenz der Paradoxe verwirrt werden, diese Erkenntnis jedoch schnell an Relevanz für sie verliert, so besteht die Möglichkeit, dass sich ein geringer Bruchteil der eristischen Energie, die sich in jedem dieser Paradoxe wiederspiegelt, auch in der Magie wiederfindet, die der Phool letztendlich wirkt.
Ein Phool, der um diese Paradoxe weiß, erhält somit eine Möglichkeit, seine Magie in einer gewissen Weise zu verstärken, auch wenn dies auf den ersten Blick vielleicht nicht offensichtlich ist.

Im Großen und Ganzen wars das mit der Theorie und ich verrate dir nun eines der größten Geheimnisse der diskordischen Gesellschaft und der UniversCity. Ich werde dir verraten, wie man aus dem Chaos Götter erschafft.

Phoolsches Erismorphing

Dem eingeweihten Phool und so manchem Diskordier dürfte das Konzept des Erismorphings schon ein Begriff sein. Wenn dies nicht der Fall sein sollte, habe ich den Ursprungstext, auf dem diese Überlegungen beruhen, an diesen Artikel angehängt. Hier will ich nun die praktische Anwendung des Erismorphings für die diskordische Magie erläutern und versuchen, einige offene Fragen zu beantworten. Doch zunächst etwas Grundsatztheorie.
Der Phool begreift Eris als die Summe des großen Ganzen. Eris ist die Göttin des Chaos und in ihrer Funktion daher allumfassend. Dies bringt aber auch das Problem mit sich, dass sich Eris in ihrer Allumfassendheit nicht um die kleineren Belange des Phools kümmern kann. Es fehlt schlicht die Kommunikationsebene oder anders gesagt: Eris als Göttin des allumfassenden Chaos ist für den Menschen und selbst für Phools einfach zu unverständlich, als dass sich eine fruchtbare Kooperation ergeben könnte.
Hier greift nun das Prinzip des Erismorphings, das dem Phool ein wundervolles Werkzeug an die Hand gibt, um mit Eris Hilfe seinen eigenen inneren Kosmos zu hacken. Voraussetzung dabei ist allerdings das bedingungslose Befolgen des Prinzips, dass die Wege von Eris für uns unergründlich sind und es daher eines gewissen Maßes an Vertrauen bedarf, damit Eris wirken kann. Ich werde dies an folgendem Beispiel verdeutlichen, ehe ich näher erkläre, wie man sich nun einen spezifischen Morph erschafft. Nehmen wir an, wir erschaffen einen Morph des Chaos, der uns von einer Krankheit befreien soll. Eris wird nun abwägen, welcher Weg für uns der sicherste und einfachste ist (vergleiche: Schmendrick Mode). Dies setzt nun eben das bereits angesprochene Vertrauen voraus. Denn obwohl Eris wohl theoretisch die Möglichkeit hätte, uns von unserer Krankheit zu befreien, so kann es dennoch sein, dass sie die Krankheit erst einmal verschlimmert, damit man aufgrund des großen Leidensdrucks zum Arzt geht, damit der sich dieser Problematik annimmt. Sollte Eris oder das Chaos befinden, das ein Arzt nicht zu empfehlen ist oder sollte es im Geflecht des Chaos zu erkennen sein, dass ein Arztbesuch nur zu einer Verschlimmerung der Situation führen würde, so bliebe noch die Möglichkeit der Selbstheilung. Eris ist jedoch in ihrer Natur so komplex, dass die Ergebnisse dieser Selbstheilung nur schwer abzuschätzen sind. So kann man Eris vielleicht mitteilen, dass man von einem argen Tinitus befreit werden möchte, sich dem Arztbesuch dann verweigert (der folgen sollte, da sich das Problem verschlimmert), nur um dann festzustellen, dass man für unbestimmte Zeit gar nichts mehr auf dem betreffenden Ohr hört. Dies ist der Grund, warum Phools sehr vorsichtig sind, wenn es darum geht, Magie mit direktem Bezug zum Chaos zu wirken.

Beispiel

Doch nun zum Morphing.
Wir suchen uns zuerst einmal einen Aspekt, den unser Morph übernehmen soll. Aus praktischen Gründen möchte ich hier als Beispiel einen erst kürzlich erschaffenen Morph vorstellen.
Aspekt: Schutz, Heilung
Nun geht es darum, das grobe Äußere unseres Morphes zu definieren.
Dem Prinzip der chaotischen Gleichförmigkeit (das auch Ormek vertritt) folgend, welches besagt, dass sich das Chaos in irgendeiner Form immer gleichmäßig verteilt, wurde ein Anglerfisch als äußere Form für den Morph gewählt. Der Anglerfisch wird gemeinhin als hässlich empfunden ist aber in der Lage, in einer Umgebung zu existieren, die für andere Lebewesen absolut tödlich ist.

Zusätzlich verfügt der Anglerfisch über einen laternenähnlichen Fortsatz, und die Laterne als Lichtbringer in dunkler Nacht symbolisiert hier sehr schön den Aspekt des Schutzes.
Unser Erismorph ist also erstmal ein Fischweib.

Nun, da die Grundform stimmt, geben wir unserem Morph noch ein bis zwei weitere Erkennungszeichen, die ihre Rolle für uns symbolisieren sollen.
Bei dem Morph aus dem obenstehenden Beispiel wurde sich für einen Schlüsselbund entschieden. Der Schlüsselbund symbolisiert zum einen das Wachen über die Wege des Chaos, zum anderen soll aber unser Morph durch den Schlüsselbund die Wege verschließen, die uns schaden und die öffnen, die uns helfen. Hier lässt sich der heilende Aspekt unseres Morphes erkennen.
Der Morph bekam als zweites Symbol den Apfel, den ich hier nicht näher zu erklären brauche. Abgerundet wurde der Morph mit einer schönen griechischen Toga.
Bei der Überlegung, wie sich dieser Morph nun gegen schädliche Einflüsse verteidigen könnte, die außerhalb der Möglichkeiten des Schlüsselbundes stehen, kam man relativ schnell auf die Idee, dem Morph die Fähigkeit zu verleihen, Strom zu produzieren. Zum einen gibt es bestimmte Fischarten, die in der Lage sind, Strom zu erzeugen, um sich damit zu verteidigen oder zu jagen, zum anderen gilt Strom auch in der Medizin als heilsam oder aber im Übermaß auch als schädigend.
Daher erhielt der Morph zu guter Letzt statt eines Fischschwanzes einen aus elektrischen Blitzen, der nur entfernt an den eines Fisches erinnert.
Weitere Überlegungen waren auch: Wie weiblich ist der Morph – dargestellt durch weibliche Attribute. Je mehr, desto weiblicher ist der Morph im Endeffekt.
Identifiziert sich der Phool eher mit einer göttlichen Gestalt oder einer humanoiden – aus dieser Überlegung resultierte der Schwanz des oben beschriebenen Morphs.

Abschließend

Zu guter Letzt folgt dieses Vorgehen auch der in den drei eristischen Offenbarungen beschriebenen Annahmen. Konkret wäre dies: der Offenbarung erster Teil – 2. Katma – Eris ist in allem.
Anmerkung 1: Stell dir das Chaos wie einen großen Klumpen Keksteig vor und jedes Stück von diesem Teig ist für einen Aspekt zuständig. So kannst du Kekse backen für Rache oder Liebe oder ganz allgemeine Kekse, um das Chaos zu fördern. Nun nimmt man einen Teil dieses Teiges und potenziert seine Macht durch das Hinzufügen von bunten Streuseln (Attribute). Daraus backt man nun den Keks, der einen bei der Bewältigung diverser Probleme helfen soll.
Anmerkung 2: Das einzige was man im Gegenzug für den Erhalt der Hilfe tun sollte, ist den Morph zu pflegen und in diesen Sphären zu festigen. Dies geschieht dadurch, dass man besonders oft ein Bild des Morphes malt oder Geschichten und Heldentaten beschreibt, die dieser Morph geleistet hat.
Dies stärkt den Morph und somit auch den Phool.
Anmerkung 3: Ein Wort der Warnung. Eris hat ihre eigenen Wege. Wenn man einen Erismorph nutzt, so heißt dies bedingungsloses Vertrauen in die Wege und Handlungen dieses Morphes. Wenn der Morph nicht in der Lage ist, dich dazu zu bringen, das was du willst im äußeren Kosmos zu erreichen, wird er vielleicht deinen inneren Kosmos derart verändern, dass es schlicht nicht mehr dein Wunsch ist oder du kein Bedarf mehr nach Veränderung verspürst. Kämpfe nicht dagegen an. Dein Morph kann dir ganz wundervolle, neue und atemberaubende Fähigkeiten verleihen, wenn du es nur zulässt.
Fehlgeleiteter Adept: „Jetzt weiß ich wie die lovecraftschen Ungetüme entstanden sind

Ursprungstext zum Erismorphing

Ja man sagt, dass Eris die Göttin des Chaos ist. Und man sagt auch, dass die Diskordier sie seit jeher als die ihrige beanspruchen. Eine Religion, die sich dem Chaos verschreibt, beansprucht für sich also eine alte griechische Göttin, die älter als 2000 Jahre ist, und diese wurde doch tatsächlich ziemlich unverändert übernommen. Ja gewisse Charakterzüge wurden möglicherweise angepasst und modernisiert, doch Eris ist und bleibt Eris.
Der moderne Diskodier von heute wird jedoch mit einer Vielzahl von Göttern und Modellen konfrontiert, die ihm oder ihr vielleicht ebenso zusagen wie Eris, also warum dogmatisch an der einen festhalten. Wobei man Eris nicht unbedingt abschwören muss. Das Zauberwort hier heißt Morphing. Im Grunde genommen heißt das nichts anderes, als dass Eris für uns wie ein Klumpen Ton ist. Schon in Form gebracht aber nicht individualisiert. Nicht persönlich auf einen selbst zugeschnitten. Das Erismorphing beschäftigt sich daher mit der Frage: Was geschieht, wenn ich Eris mit einer Gottheit „verheirate“, mit der ich mich ebenfalls identifiziere. Welche Charakterzüge wird unser neuer Morph erhalten, wie reagiert „es“, welche Gestalt mag „es“ für sich beanspruchen? Auch hier kann und darf die Antwort nur individuell sein. Vorgefertigte Muster und Schablonen können natürlich für den einzelnen ebenso ansprechend sein wie das eigene fertige Konstrukt, doch sollten sie im Idealfall für einen selbst eben nur Muster und Schablonen bleiben, die es zu adaptieren gilt. So mag das Äußere einen ansprechen, doch der Charakter oder die Handlungsweise sind nicht stimmig. Was spräche denn dagegen, die Göttin des Chaos in einer chaotischen Orgie zu transformieren ja zu individualisieren. Was kann die Göttin des Chaos dagegen haben, wenn sie selbst zu Chaos wird?

Satanismus und Diskordianismus? Passt das zusammen? Natürlich!

Du magst Eris und das Chaos und bist vielleicht Diskordier? Doch gleichzeitig liebäugelst du mit den Konzepten des Satanismus oder Luziferismus? Dann setz Eris ein paar Hörner auf. Mach sie etwas düsterer, vielleicht findest du auch Ziegenbeine und einen Schwanz ganz reizvoll. Und auch ihr Charakter wird sich verändern. So mag sie nun egoistischer erscheinen, dunkler und okkulter als bisher. Das Chaos ist voller Facetten und grenzenlos in seiner Vielfalt und so sind auch die Aspekte von Eris. Ja selbst ihr Name muss nicht ihr Name bleiben. Nenn sie Horst Herbert und doch wird sie für dich ewig deine personalisierte Eris sein und daran wird sich nichts ändern. Was sind Namen schon mehr als Schall und Rauch.
Bist du Paganist und Diskordier? Wie sähe Eris mit einem Geweih aus oder Adlerklauen. Vielleicht trägt sie ein Wolfsfell oder eine Krone aus Zweigen? Wird sie animalischer und wilder, instinktiver? Auch in der Natur findet sich das Chaos. Gib ihr einen Namen oder nicht und erforsche ihre neue Inkarnation. Und wenn du Wiedererkennungswert willst, dann gib ihr doch einen goldenen Apfel.

Schad´ara Xint

Die UniversCity möchte diesen Morph an dieser Stelle exemplarisch für die Arbeiten vorstellen, die bereits mit dem Erismorphing vollbracht wurden. Zu diesem Zweck möchte ich die Grundgedanken, die zur Entwicklung von Schad´ara Xint geführt haben, hier darlegen, um in der Folge kurz zu erläutern, wie es letzendlich zur Schöpfung kam.

Langsam aber sicher bemerken Wissenschaft und Medizin, dass Cannabis, Magic Mushrooms, Ayahuasca, Peyote, etc. durchaus therapeutisches Potential besitzen, langsam aber sicher kommt auch die Forschung in diesem Bereich ins Rollen, leary würde sich wahrscheinlich nen Ast darüber freuen. wie dem auch sei, ich bin absoluter Verfechter der psychedelischen Medizin und würde diesen Prozess gerne magisch ein wenig ankurbeln. die Idee war ein Erismorph zu erschaffen, einen Aspekt von Eris, welcher sich mit der Erforschung der Thematik befasst und die Arbeit der entsprechenden Lobbies vorantreibt. Also nahmen wir uns den Skizzenblock und einige Nachschlagewerke über alte und vergessene mythologische Wesenheiten und raus kam das …

Die ursprüngliche Intention bestand darin, einen Erismorph zu erschaffen, der die seit langem überfällig psychedelische Renaissance auf diesem durchaus rückständigen Planeten katalysiert, denn die Zeiten scheinen relativ günstig zu sein. Für den Morph wurde eine explosive Mischung aus verschiedenen hierfür hilfreichen Attributen gewählt. Mythologisch handelt es sich bei der Wesenheit um die Tochter von Hermes und Angitia. Sie ist also mit einem hohen Maß an Kommunikations-, Verhandlungs- und Manipulationsgeschick ausgestattet. Auch als Heilerin, Schmugglerin und Geschäftsfrau macht sie eine hervorragende Figur. Die Fähigkeiten ihrer Mutter machen sie außerdem zu einer erstklassigen Kräuterkundigen, ebenso wie zu einer mächtigen Hexe. Um sich mit der notwendigen und durchaus diffusen Rechtssituation von Terra vertraut zu machen, befindet sie sich aktuell bei Justizia in Ausbildung. Den Geldbaum, welcher unablässig das notwendige Schmiermittel für jegliche Lobbyarbeit produziert, hat ihr vermutlich Flora überlassen. Ausserdem besitzt sie eine magische Tasche, in der allerhand nützliche Gesetzestexte und Petitionen drin sind. Die wiederrum bekam sie, als sie im Amazonas nach einem Heilmittel forschte, von Indiana Jones geschenkt. Vermutlich enthält diese Tasche auch einen goldenen Apfel als Pausensnack oder um genug erisische Sprengkraft für ihren Feldzug zu entfachen. Laut Aussage der Astralebene ist die Waage in ihrer Hand nicht nur ein Werkzeug der Gerechtigkeit, sondern auch die Grundausstattung für Dealereien jedweder Art.

Weitere von der Astralebene an den Captain übermittelte Informationen:

„Ja die Augenbinde ist ja voll toll. Hab ich von Justizia von wegen Gerechtigkeit und so. Blöd nur wenn man durch die ganzen Substanzen über die Kraft des dritten Auges verfügt. Da hilft so eine Augenbinde auch nicht wirklich was. “

„Hey auch wenn Äskulapnattern von Natur aus ungiftig sind heißt das nicht, dass es bei Göttern auch der Fall ist. Ich würde das nicht unbedingt probieren.“

Gegenüber Bruder Kr!S, dem sie nach reichlichem Bitten ihren Namen flüsterte, äußerte sie sich bezüglich ihrer Herkunft folgendermaßen: „ Ihr habt mich nicht wirklich erschaffen, ich bin eine körperlose extraterristische Clusterintelligenz mit extrem stark ausgeprägten parapsychologischen Fähigkeiten, deren Ziel darin besteht, die Evolution auf diesem Planeten zu beschleunigen. Ich habe eure Zirbeldrüsen ein wenig beeinflusst, so dass ihr mir diese Hülle geschenkt habt, durch welche ich von nun an wirken werde.“

„Auch wenn sie langsam Fortschritte macht, ist die Biochemie und Neuropharmazie auf eurem Planeten verdammt rückständig. Selbst eure fähigsten Geister brauchen teure und aufwändig ausgestattete Labore. Ich denke einfach an die Wirkung die ich haben will, oder visualisiere das entsprechende Molekül, und die Schlagen auf meinem Kopf stellen das Zeug sofort und in hochkonzentrierter Form in ihrem Giftdrüsen her. Ihr könnt wirklich noch einiges lernen, aber jetzt bin ich ja bei euch. *lachen*!“

Unbestätigten Gerüchten zur Folge, könnte sie aus derselben Quelle stammen, wie auch die Sporen einer auf Terra wachsenden Pilzart mit starker psychotroper Wirkung.

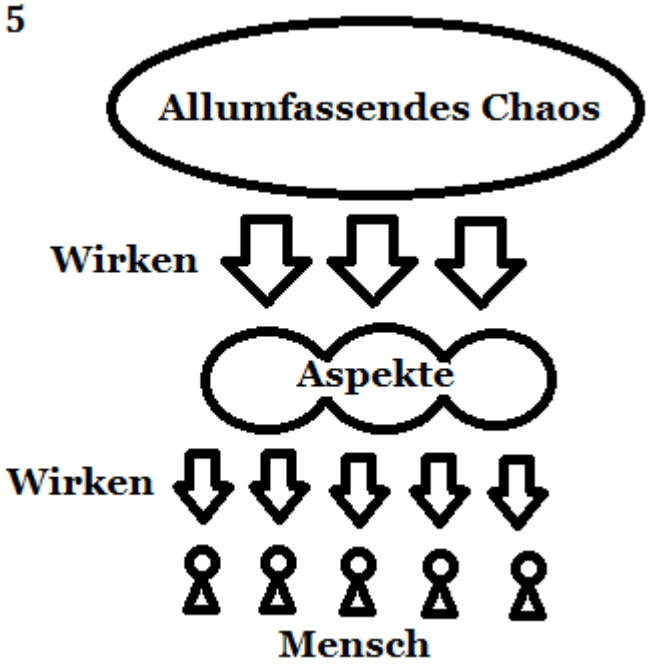
Schad´ara Xint wird seit ihrer Erschaffung oft und erfolgreich von der UniversCity of Sockovia eingesetzt.

Passend dazu noch ein wenig weiterführende Information zum Erismorphing und den daraus resultierenden Komplikationen. Ich nenne das mal

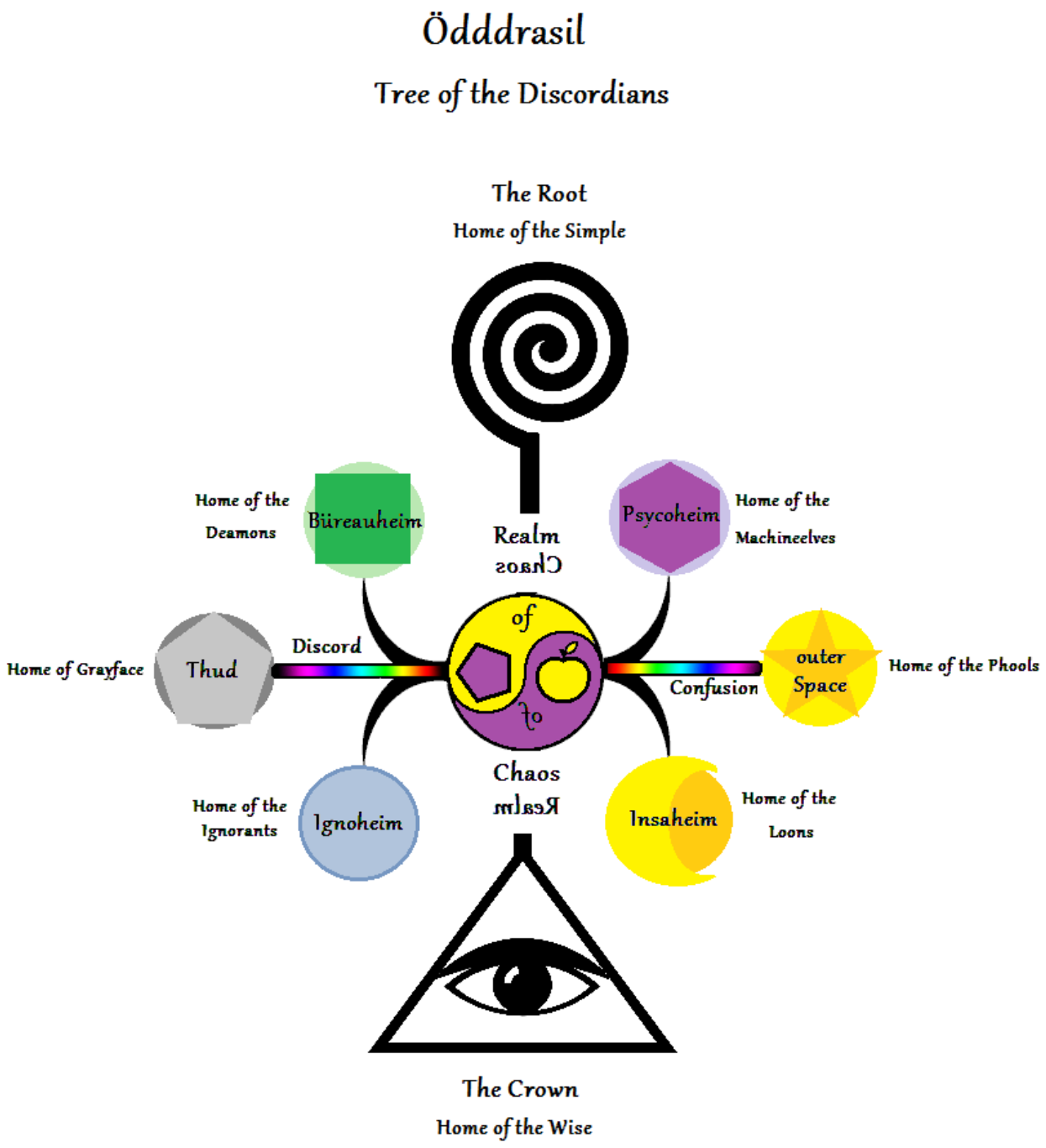
Wirkebenen

Betrachten wir die Erkenntnis über die eingeschränkten Wirkungsebenen des Chaos (vergl. Erismorphing) und vergleichen diese mit dem Apfelwurf der Eris, so lassen sich einige Ähnlichkeiten erkennen. So symbolisiert Eris als Göttin das allumfassende Prinzip des Chaos unter Ausschluss der Annahme, dass Eris selbst nur ein Aspekt des Chaos ist. Um uns dies verständlicher zu vermitteln, also unter der Voraussetzung, dass es sich bei der Eris, die den Apfel wirft, um das ungefilterte Chaos handelt, so lässt sich erkennen, dass es für eine Auswirkung des Wurfes in die äußere Welt einer Aufspaltung in drei weitere Aspekte in Form der Göttinnen bedarf. Das heißt für uns, dass Eris, als Symbol für das Chaos nicht direkt auf die äußere Welt wirkte. Der Phool ist sich daher bewusst, dass es bei einer Interaktion mit dem Chaos immer zu einer gewissen Verzerrung kommt, bedingt durch die allumfassende Unverständlichkeit und die damit einhergehende Simplifizierung seiner Aspekte. Das Chaos wirkt also nicht direkt auf unsere Welt, sondern unterliegt immer dieser Verzerrung. So lässt sich annehmen, dass es gewisse Ebenen der Verzerrung des chaotischen Willens gibt die uns nicht erkennen lassen, was es ursprünglich bezwecken wollte. Wir sehen also im Wirken der Welt um uns herum immer ein Zerrbild des chaotischen Willens, das durch das Wirken der einzelnen Ebenen weiter beeinflusst wird.

Abb. 5



So erkennt der Phool, dass er zwar mit dem Chaos in gewisser Weise interagieren kann, diese Interaktion aber immer durch mehrere Ebenen beeinflusst und verzerrt wird und so möglicherweise nicht direkt dem Willen des Phools entspricht. Man könnte sagen, es müssen erst mehrere verschiedene Ereignisse eintreten, damit sich das Wirken offenbart. Und hier manifestiert sich ein weiteres Problem. Dürfen diese Ereignisse vom Phool manipuliert werden, um den Willen des Chaos zu erfüllen oder muss der Phool zwangsläufig handlungsunfähig zusehen. Vielleicht trifft auf eine seltsame Art und Weise auch beides zu und der Phool greift auf unbewusste Art und Weise in die Ereignisse ein, da er selber Teil der Ereigniskette ist.
Bemerkenswert hierbei sind auch Parallelen zu Ödddrassil, dem Baum der Diskordier. Betrachtet man dabei den Menschen auf der untersten Wirkebene, so stellt man fest, dass er als Individuum an den Wurzeln von Ödddrassil hängt.



Er versteht sich selbst als Individuum und eigenständig handelndes Wesen, bemerkt dabei jedoch nicht, dass seine Handlung von der höheren Wirkebene beeinflusst wird, und letztendlich auf noch höherer Ebene mit den anderen Individuen zu einer Art kollektivem Willen verschmilzt.

Sofern ich nun nicht vergessen habe und sofern du in der Lage warst, bis hierhin zu kommen und auch alles soweit verstanden hast, sind wir fertig. Das heißt, du kannst dieses Buch nun weglegen, dir eine schicke Robe basteln und dich wahrhaft einen echten Phool nennen. Ach ja und gib dir nen coolen phoolschen Namen. Irgendwas, was auf ganz unmissverständliche Weise einem gesunden Größenwahn Ausdruck verleiht.
Möglicherwiese muss das wohl das Kollegium machen, nachdem ein Stupident aufgenommen wurde. Vielleicht muss der das aber auch einfach selber auf die Reihe bekommen.

Ich hoffe, du hattest Spaß beim Lesen und konntest den einen oder anderen Erkenntnisgewinn für dich erlangen.
Und nun geh raus und mach dein eigenes Ding.

Los geh schon, wir sind fertig.

Wir geben keine Zeugnisse oder Zertifikate aus, also mach das Buch nun endlich zu, da kommt nichts mehr.

Oder mal dir halt selbst eins … und wenn du das machst, schick mir am besten eins zu.

Weiterführende Informationen erhältst du, wenn du danach suchst.

Begriffe

Afterschock:
Das Nachbeben oder auch der Zeitpunkt, an dem das Ju-Ju sehr stark ist.

Die Anderen (THEM):
Eine Gruppe die bewusst aneristische Schwingungen erzeugt.

Aneristisch:
Gegen Eris; im allgemeinen zur Ordnung gehörend.

Aneristische Artefakte:
Ballungen von aneristischer Energie, die wiederkehrenden Objekten anhaftet.

Aneristischer Block:
Ein Norm, der zu viel eristische Energie abbekommt, erzeugt manchmal einen aneristischen Block.

Aphools:
Bezeichnung für Phools der eristisch gesättigten Welt.

Aspekt:
Ein Teilstück des Chaos um mit diesem Teil zu arbeiten.

Attribut:
Gegenstand oder Fähigkeit, die Morphen oder Konzepten verliehen werden, um diese in ihrer Rolle genauer zu definieren.

Ausflippen:
Ausflippen ist eine höchst komplexe, nur Phool´s bekannte Technik zum Entladen von eristischer Energie.

Chaos:
Die Summe aller Teile. Der Ursprung von allem und die Vereinigung jedweden Konzeptes.

Diskordianist:
Jemand, der unbewusst eristische Schwingungen erzeugt.

Dumb-Boo:
Eine Form von magischem Zauber, um einen Kohlkopf durch seine eigene Dummheit zu etwas zu bringen, das ihn nach Vollendung über seine eigene Tat erschrecken lässt.

Dynap:
Dynamochaotisches Reibungspotential. Effekt der den Ursprung von Energie beschreibt.

Einswerdung:
Prozess der Verschmelzung seines Äusseren selbst mit seinem Ideal innerhalb des OS.

Eristisch:
Zu Eris gehörend; im Allgemeinen zum Chaos gehörend.

Eristische Antifakte:
Besondere Gegenstände voll eristischer Energie in einer sonst aneristisch gesättigten Welt.

Eristischer Blitz:
Hat sich ein Phool überladen, erzeugt er unkontrollierte eristische Blitze.

Eristischer Fokus:
Ein Objekt, das permanent eine gewisse Menge eristischer Energie abstrahlt.

Eristischer Schock:
Ein eristischer Schock bezeichnet das plötzliche Eintreten eines Zustands völliger Verwirrung, nachdem man mit einer Überdosis eristischer Energie oder auch Chaos konfrontiert wurde.

Facetten:
Ein Aspekt der diskordianistischen Magick; die Kategorien der Magick.

Farbenleere:
Die Leere von den fünf magischen Farben der Diskordier.

Graugesicht:
Jemand der unbewusst aneristische Schwingungen erzeugt.

Das Heilige Chaos:
Die Darstellung von Hodge und Podge

Hodge:
Die Pseudo-Zen Kraft der Ordnung in der Welt.

Inner Cosmos:
Der Bereich des Inneren in einer Person, gestaffelt in verschiedene Ebenen. Setzt sich aus der individuellen Wahrnehmung zusammen.

Ju-Ju:
Die „Nachbeben“ der diskordianistischen Magick; die Langzeiteffekte.

Keksteig:
Bildhafter Vergleich für das Chaos.

Leere (Die):
Dinge haben die Tendenz, am Ende gut auszugehen.

Meditortation:
Eine Technik der Phools zur Steigerung ihrer Verrücktheit.

Mumpitz:
Diskordomagische Techniken, Rituale und Zauber. Allgemein phoolsche Praktiken.

Normalo (Norm):
Eine normale, sich der Schwingungen nicht bewusste Person. Üblicherweise aneristisch, wegen des hohen Anteils aneristischer Umgebungsschwingungen in der Welt.

Outer Cosmos:
Die Außenwelt auch Realität genannt. Setzt sich aus der kollektiven Wahrnehmung aller Menschen zusammen. Ebenfalls in mehrere Ebenen gestaffelt.

Outer Space:
Bezeichnung für eine Art von Dimension, in der alle Möglichkeiten gleichzeitig vorhanden sind.

Pentaphool:
Bezeichnung von Phools der aneristisch gesättigten Welt.

Phool:
Jemand der sich der Anwesenheit und Wirkung von Schwingungen bewusst ist und welcher diskordianistische Magick benutzt, um jene zu manipulieren.

Phool Pool:
Ein Phool Pool bezeichnet, wie der Name schon andeutet, eine Ansammlung oder Zusammenkunft von Phools, die meist eher spontaner Natur ist.

Phools:
vertreiben Graugesichter.

Phools Garden:
Der Rückzugsort eines Phools.

Phoul:
Ein Phool der sich auf seiner Suche nach Ver-rücktheit zu weit vorgewagt hat.

Podge:
Die Pseudo-Zen Kraft des Chaos in der Welt.

Schmendrick Effekt:
Die Magie einfach machen lassen.

Schmu:
Schmu ist die Bezeichnung der Phools für das Material, aus dem sich der outer Space zusammensetzt.

Schmu (Farbe):
Sagenumwobene unsichtbare fünfte Farbe des Diskordianismus.

Schwingungen:
Psycho-emotionale Energien, die von Menschen oder anderen Kreaturen abgegeben wird.

Stardancer Paradox:
Besagt, dass je mehr ein Aspekt sich vom Chaos differenziert, desto näher rückt er gleichzeitig wieder dem Chaos.

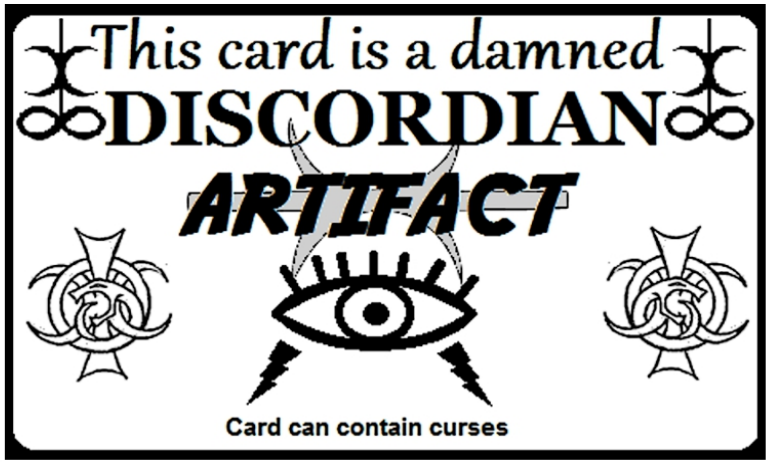
Ver-rücktheit:
Der Zustand, in dem sich ein Phool befindet und in dem er permanent eristische Energie absondert.

Wahrnehmungsblase:
Die Wahrnehmungsblase ist die Sphäre um einen herum, die durch die persönliche Wahrnehmung der Umwelt geprägt wird.

Wesen:
Das Endprodukt der diskordianistischen Magick

Über den Autor

Cpt. Bucky "Saia" Stardancer schlüpfte als 23er im Gelege seiner Eltern in der Stadt, die die menschliche Spezies fälscherlicherweise als Y'ha-nthlei bezeichnet und die, neben dem Südportal der Oberfläche am nächsten liegt.
Sein Vater war ein Künstler mit Schwerpunkt auf traditionelle reptiloide Kunst während seine Mutter, deren Name man nur aussprechen kann, wenn man sich den Mund mit einer Glasscherbe zerschneiden würde, sich dem Studium der Oberwelt verschrieben hatte und in ihrer Position das Amt der Botschafterin in Y'ha-nthlei bekleidete. Aufgewachsen in einem fruchtbaren Habitat zwischen Kunst und Wissenschaft mit gelegentlichen tieferen Einsichten in Oberwelttheorie und Primatologie entwickelte Stardancer rasch ein wachsendes Interesse für die Oberwelt (sehr zum Missfallen seines Vaters), welchem er schließlich in einem Studium mit Schwerpunkt Primatenverhalten und Glaubensstruktur der Oberweltler Ausdruck verlieh.
Im Alter der 15. Häutung schloss er schließlich sein Studium ab, was allerdings dazu führte, dass sein Wissendurst eher noch befeuert denn abgemildert wurde.
Im Zuge seiner Professur und der damit verbundenen Abschlussarbeit beschloss Stardancer einen 73 Jahre (Oberweltzählung) Vertrag zwecks Erforschung der Oberwelt abzuschließen, welcher ihm von der Universität und dem Rat angeboten worden war, um herauszufinden, wie es um die Oberwelt bestellt sei.
Stardancers Geist wurde daraufhin in den Körper eines menschlichen Embryos transferiert und erreichte auf diesem Wege Anfang der 1980er (Oberweltzählung) die Erdoberfläche. Anfangs sich seiner selbst nicht bewusst, durchlebte Stardancer eine Reihe von Identitätskrisen.
Im Alter von 13 nahm Stardancer willentlich an einer schwarzen Messe teil und band einen Teil des Dämons **ZENSIERT** an seinen Körper. Mit diesem pflegt er trotz gelegentlicher Diskrepanzen eine gute Freundschaft. Im Alter von 15 wurde Stardancer das erste Mal von außerirdischen Grauen besucht. Anfangs den typischen Symptomen der "Entführungsopfer" unterlegen, wandelte sich seine Sichtweise recht schnell und so begann er in der Folge ein weiteres Studium in kosmischer Wahrheit bei der außerirdischen Rasse.
Im Alter von 21 begannen erste Fragmente von Stardancers reptiloider Psyche sich ihren Weg an die Oberfläche zu bahnen. Anfangs verwirrt erkannte er jedoch recht bald eine fundamentale Wahrheit hinter den immer häufiger auftretenden Erinnerungen. Zu jener Zeit begann er ebenfalls ein Studium in den okkulten Künsten und hier insbesondere im Studium der als Chaos Magie bekannten Schule.
Im Alter von 35 wurde sich Stardancer letztendlich vollends über seine Herkunft bewusst und konnte diese nun auch akzeptieren. Im Nachhinein vermutet er eine Art von Schutzmechanismus hinter der Erinnerungsblockade, welche nun aber zu großen Teilen aufgelöst ist.
Stardancer widmet sich nun seit geraumer Zeit der Erforschung dessen, was die als Menschen bekannte Spezies Religion nennt, was ihn sehr verwirrt.


This card is a damned
DISCORDIAN
ARTIFACT
Card can contain curses

Quellenverzeichnis und weiteres

Soweit ich mich erinnern kann.

Der Text von Lord Falgan stammt, wie bereits erwähnt, von irgendeiner Website, die ich vor Ewigkeiten mal gefunden hatte. Dasselbe gilt übrigens auch für das Büroklammer Opfer, das ich ebenfalls dort fand.

Ich hoffe, der oder die Verfasser nehmen es mir nicht krumm, dass ich dieses ausgezeichnete, Göttinengesättigte Material hier so schamlos gebraucht habe. Danke Leute, ihr seid die wahren Meister der Magie.

Das Bild des Steins im Text „Gott muss ein Stein sein“ nun ja, ist halt ein Bild eines Steins. Ich hab das glaub ich irgendwann mal mit einer Kamera aufgenommen, kann mich aber nicht mehr so genau erinnern, wo und wann das war.

Die Bilder am Ende des Wäschetrocknerportal Textes stammen zum einen aus der Anleitung meines Wäschetrockners, zum anderen von einer Karte des Bermudadreiecks, die meines Wissens frei verfügbar war oder ist, und zum letzten aus einem obskuren Magazin. Eines jener seltsamen Blättchen, die man vielleicht ein oder zweimal hierzulande am Kiosk sieht, bevor sie für immer verschwinden. Ich kann mich beim besten Willen nicht mehr an den Titel erinnern. Vieleicht wars die Weekly World News.

Die Anmerkung über Bureaucratium entstammt einem Artikel der Kamelopedia.

Die Symbole für die Elemente stammen, soweit ich weiß, aus dem Schriftsatz Fnord Hodge / Fnord Podge von The Other Anonymous alias toa247.

Alle anderen Bilder wurden (sofern nichts anderes vermerkt wurde) von mir erstellt.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal ganz herzlich Masterphool Kr!s CyberWe@ver (für die Formulierung des Dynap Artikels) und dem großen Bwana Honolulu für die Bereitstellung einiger Texte (sowie der Haussymbole und diverser Hilfen bei der Covergestaltung) danken, sowie insbesondere Adepp Fehlgeleitet für seinen unermüdlichen Ehrgeiz beim Korrekturlesen.

Danke Candywitch Divy Moondreamer, dass du mich die ganze Zeit ertragen hast, als ich an diesem Manuskript arbeitete. Ich weiß, dass es nicht immer leicht war.

Ein ganz besonderer Dank geht an Xerxes. Er weiß warum und wofür.

Und an „du weißt schon wer“ dafür das du dir die arbeit gemacht hast, dieses „Machwerk“ zu korrigieren (was bestimmt nicht immer einfach war) ein noch besondereres Dankeschön weil ohne dich hier immer noch alles voller Fähler wäre.