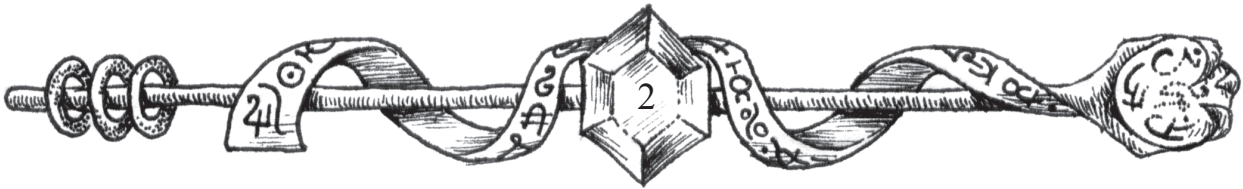


© Copyright Stefan Rampp, Heike Postler, Ines und Marc Hermann
Bilder/Layout von Marc Hermann



Prolog

"Was ist die Welt?" fragte Echem. "Sie ist der Traum der Unendlichkeit, der Gedanke des Nicht-Seienden, sie ist die Vielheit der Null durch die Eins," antwortete Jorgn. "Ich verstehe deine Worte nicht, sie sind verwirrend und in Geheimnis gekleidet!"

"Ja, wahrlich, das sind sie, und das müssen sie sein, verborgen vor den Augen der Blinden"

"Aber Herr, wären sie es nicht, so würden die Blinden sie dennoch nicht erkennen können"

"Du hast Recht und Unrecht. Nicht erkennen könnten sie die Wahrheit, aber sehen dennoch, entsteht aus ihr doch das Augenlicht selbst. Und was sie sehen würden, triebe sie in Irrtum und Wahnsinn, denn Verstehen ist ihnen nicht gegeben."

"Bin ich, Echem, dein Schfler, denn blind?"

"Ja, auch du bist blind, doch will ich dir das Sehen lehren und dir das rechte Augenlicht schenken."

"Was also bedeuten deine Worte? Was ist die Welt?"

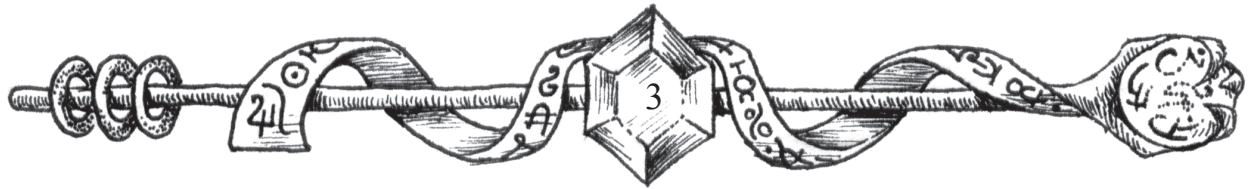
"Die Welt ist das, das die Unendlichkeit umgibt. In ihrer Mitte ruht das Nicht-Seiende, die Null, das Unbewegte oder der in vielen Legenden erwähnte Äon. Wie die vielen Namen besagen, so ist er die nicht existierende Existenz. Und Äon dachte die Einheit, das Alles, und dieses dachte die Zweiheit Helios und Poëna"

Echem darauf: "Wie aber kann der Äon die Welt bewirken, so er doch nichts ist?"

Jorgn: "Seine Natur ist die des Nicht-Existenten, des Bewegers, der selbst unbewegt ist, denn das Nichts kann keine Bewegung enthalten, wie seine Natur dies befiehlt. Die Natur der Welt aber ist eine Seiende und eine Bewegte, die dem Äon, dem Nichts unterliegt. Dies entsteht aus dem Gegensatz der beiden Dinge, von denen ich erzähle. Denn der Beweger muß größer sein als das Bewegte und gegensätzlich in der Natur."

Echem: "Ja, das muß er!"

Der geneigte Leser mag verwirrt sein ob des vorangehenden Absatzes, und wahrlich, dies ist kaum zu vermeiden. Die Worte stammen aus einem uralten heligonischen Epos namens "Myardus", das in Kreisen des Arcanums und vor allem des Nexus gerne zitiert wird. Es gibt wohl kaum einen Lehrling, der nicht schon irgendeine Passage auswendig lernen oder interpretieren mußte. Das Original ist in einer Sprache gehalten, die die eher konservativen Mitglieder unserer Kunst in ihren Zaubern verwenden, weswegen auch die Übersetzung dieses Epos eine beliebte Übung für Anfänger der Kunst darstellt. Das Alter und die Herkunft von Myardus sind unbekannt und waren immer wieder Streitgespräche anerkannter Gelehrter wert. Jorgn nun gilt als der Begründer des Nexus Corenae und Echem als sein erster und größter Lehrling.



Warum aber erzähle ich dies Euch, werter Leser? Nun ich wähle es nicht in der Erwartung, daß ihr es verstehen würdet, ohne euren Geist beschämen zu wollen, sondern in der Absicht, den Orden des Nexus Corendae mittels seiner eigenen Worte zu beschreiben. In diesem Abschnitt sind einige Dinge zu finden, die geradezu charakteristisch für den Nexus Corendae sind.

Zunächst die Sprache und Ausdrucksweise, die kaum verständlich sein dürfte, so man nicht lange Zeit mit dem Text verbringt oder schon Vorkenntnisse aufweisen kann. Dabei gilt dieser Teil als einer der einfachsten, in anderen wird eine noch viel bedeutungsvollere und ebenso unverständlichere Sprache verwendet. Dies ist keine Besonderheit nur dieses Textes, sondern ist in arcanen Schriften des Nexus weit verbreitet. Die Antwort auf das Warum findet sich in obigem Text. Durch die Verwendung einer solch kryptischen Sprache soll verhindert werden, daß Uneingeweihten der Inhalt der Schriften zugänglich wird. Denn diese, so glaubt man, würden die Wahrheit, die in den Texten liegt, gefährlich mißdeuten und zum Schaden aller verwenden. Dabei handelt es sich nicht nur um mögliche Unfälle und Mißgeschicke, sondern auch, und es kann nicht oft genug gewarnt werden, um die ewige Schale, das Verderbnis des Unsichtbaren.

Verbergen sich nun wirklich solch unglaubliche Geheimnisse und Wahrheiten in den Schriften und nicht zuletzt auch in den Köpfen der Nexusmagier? Nun, dies wahrlich beantworten könnten sicherlich nur sie selbst. Viel klarer kommt hier aber die Mentalität des Nexus zum Ausdruck. Ungeachtet des tatsächlichen Inhalts ihrer Schriften erklärt diese besondere symbolische Ausdrucksweise sie zu etwas Höherem, das nicht für Gewöhnliche bestimmt ist. Der Nexus grenzt sich so ganz klar von anderen Gelehrten und auch himmelhoch vom weltlichen Volk ab, indem er sie als unmaßgeblich erklärt, zumindest in solchen Belangen. Genau dies ist ein besonders hervorstechendes Merkmal des Ordens, seine abgehobene Arroganz, seine Überheblichkeit. Es mag sein, daß jene Eigenschaft für den Unwissenden unbegründet erscheint, doch sollte man nie vergessen, daß vielleicht doch eine gewisse Berechtigung besteht.

Wie versteht sich ein Nexusmagier nun selbst, wie seine Magie und wie sein Verhältnis zur Welt, von der er so viel Innerstes zu wissen glaubt? Noch einmal lasse ich den Myardus sprechen:

Echem: "Nun hast du mir gekündet von der Unendlichkeit der Welt. Wer aber bin ich? Bin ich doch nur gering und unbedeutend? Bin ich nur das Bewegte?"

Jorgn: "Ja, du bist das Bewegte!"

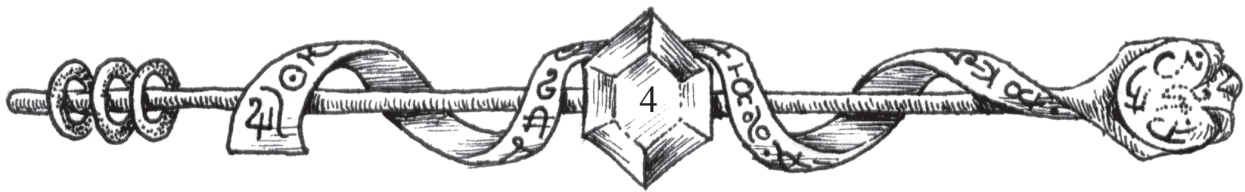
Echem: "Wie aber soll ich etwas bewirken, wie bewegen?"

Jorgn: "Ist das Werk, das du vollbringen willst, nicht das Bewegte und das Körperliche?"

Echem: "Ja, das ist es."

Jorgn: "Muß das Bewegende selbst nicht gegensätzlich sein?"

Echem: "Ja, das muß es."



Jorgn: "Muß es denn nicht körperlos-geistig und in seinen Grenzen unbewegt sein?"

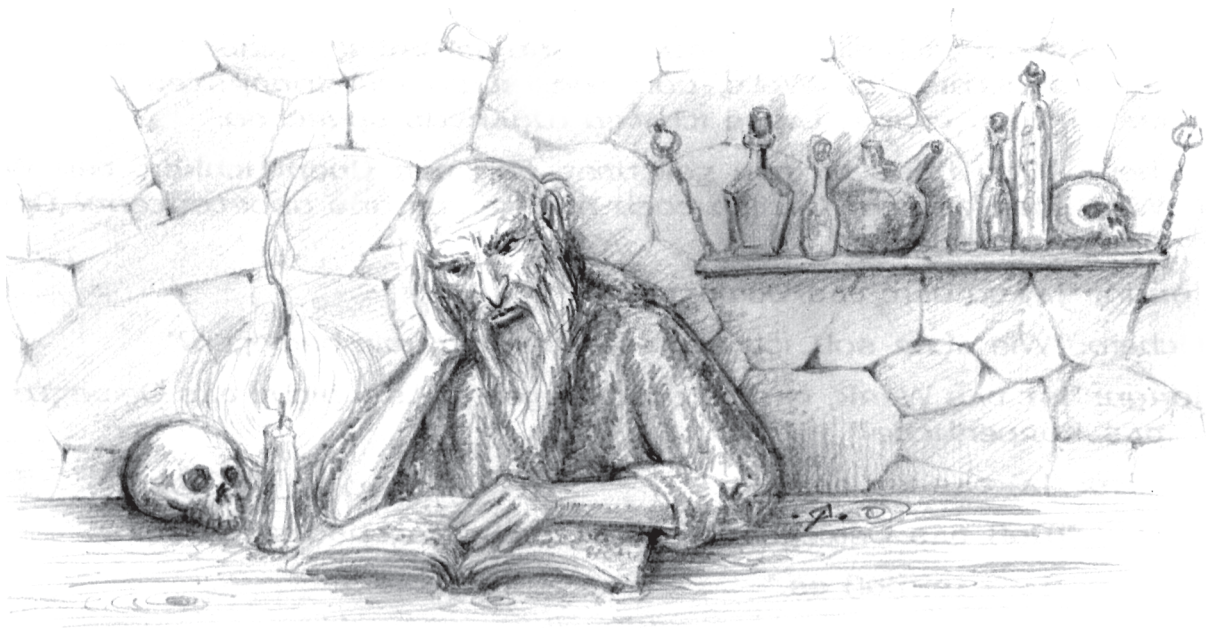
Echem: "Ja, das muß es."

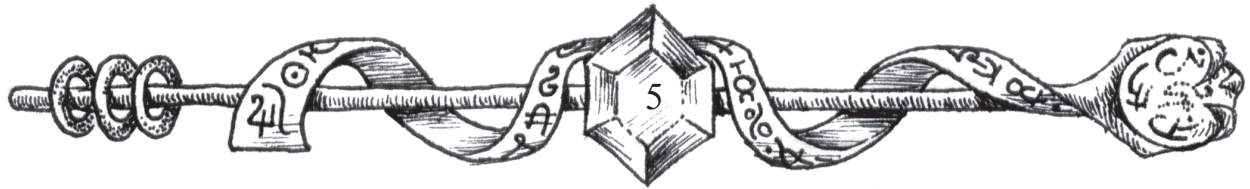
Jorgn: "Was also ist in dir von solcher Art?"

Echem: "Es ist mein Geist, Herr."

Diese Passage zeigt, wie sich der Nexusmagier in der Welt positioniert fühlt. Nicht wie ein Weltlicher, der soeben die Unendlichkeit der Welt erahnt hat, und nun vor seiner Ahnung erzittert, nicht verloren, klein und unbedeutend, nein, vielmehr akzeptiert er seine Position, ist sich aber dennoch bewußt, daß er nichts anderes ist, als ein Abbild des Äon, wie alles Kleine ein Abbild des Großen ist. Der Äon schuf die Welt durch seine befehlenden Gedanken, und genau dies versucht der Nexusmagus ebenfalls zu tun: selbst unerschütterlich und fest zu sein und seine Umwelt durch den Willen zu kontrollieren. Unbewegt muß ein Magus sein, so steht es im Mygardus. Gemeint ist, daß der Magier gefestigt und Herr seiner selbst sein muß, und dies gilt um so mehr, je mächtiger seine Magie sein soll. Wie sonst soll er seine Umwelt befehlen, wenn er sich selbst nicht einmal kontrollieren kann? Daraus resultiert eine Schulung zum festen Willen und - dadurch eigentlich schon erzwungen - zur ungebeugten Arroganz. Ein solcher Magus wird nur schwerlich einmal einsehen können, daß er vielleicht falsch liegen mag. Eher wird er standhaft bleiben und das Urteil des Zweiflers ins Wanken bringen. Eine solche Schulung resultiert in einer gewissen Vergeistigung, doch versuchen die Lehrmeister solches zu relativieren und zu dämpfen, ist der Körper doch die Hülle, in welcher der Geist wohnt.

Bei aller Eigenständigkeit und Festigkeit des Magus wird im Nexus aber dennoch immer auf die Wahrung der Form und der Hierarchie geachtet. Ein Ausbrechen aus dieser Struktur oder ein Aufstreben gegen die eigenen Meister gilt als nicht akzeptabel und wird strengstens sanktioniert.





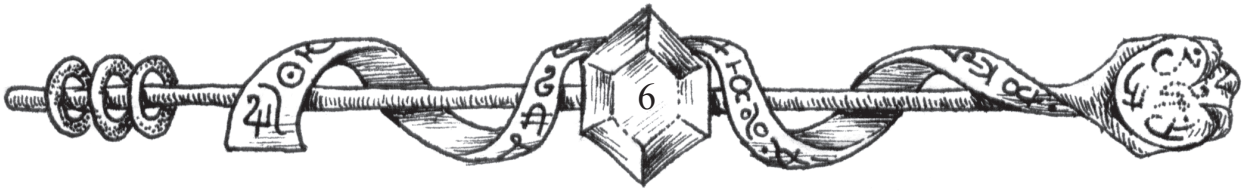
Geschichte

Die Geschichte des Nexus Corendae reicht weit zurück bis in die Nebel der Gründungszeit Heligonias. Zu dieser Zeit, also vor 500 bis 700 Jahren, nahm der Orden seine Gestalt an, die wir heute von ihm kennen. Allerdings gibt es Gelehrtenmeinungen, die besagen, daß seine Wurzeln noch älter sein sollen, ja sogar im sogenannten alten Arcanum liegen sollen, der legendäre Vorgänger der heutigen magischen Gesellschaft. Wie diese jedoch beschaffen war und wie daraus der heutige Nexus hervorging, liegt im Bereich der Märchen. Ebenfalls als sagenhaft kann die Gründung durch Jorgn und seinen Lehrling Echem gelten, die im Epos Myardus erwähnt ist. Es wird vermutet, daß diese in der chaotischen Zeit der Gründung Heligonias gelebt haben und dem damaligen König Corenus I zur Seite gestanden haben sollen. Betrachtet man nun das Wesen des heutigen Nexus Corendae ein wenig eingehender, so findet man Spuren eines langen und alten Werdeganges. So sind die klassischen Werke des Nexus, wie der Myardus selbst, in einer Sprache gehalten, die heute nur noch von wenigen Magi gesprochen wird, das Haretin. Es ist nicht bekannt, daß diese Sprache je irgendwo tatsächlich als lebendig gegolten hat, weder in Heligonias, noch im Ausland. Auch der Verhaltenscodex, die Gesetze des Nexus und sein theoretischer Unterbau der Ersten Lehre sind augenscheinlich über lange Zeiten konserviert worden, wobei auch deren Ursprung unbekannt ist oder allemal nur dem Gründer Jorgn zugeschrieben werden.

Ob dieser verborgenen Geschichte präsentiere ich dem geneigten Leser nun vielmehr eine Zusammenfassung, die in der Gelehrtenwelt als einigermaßen gesichert gelten mag.

Es scheint sicher, daß schon in den grauen Zeiten der Reichsgründung Menschen existierten, die über arcane Kräfte verfügten. Nur verständlich scheint es uns, daß diese ihren Mitmenschen Angst und Nerv zu entlocken vermochten. Einzelne Schriftstücke berichten von Streit und Mißgunst die teils blutig eskalierten. Noch wenig erwähnt ist die Schale, das Unsichtbare, wohl weniger wegen eines hypothetischen geringeren Auftretens, sondern vielmehr ob der Unwissenheit der Magi zu dieser Zeit. Aus Gründen, die uns als die Wurzeln der Heimlichkeit überliefert sind, schlossen sich Magiekundige zusammen, um sich gegenseitig schützen zu können. Die Wurzeln seien noch einmal namentlich genannt: Tradition, Macht, Schutz und zuletzt das Unsichtbare (siehe hierzu auch die Publikation "Das Arcanum"). Letztere findet in dieser Bezeichnung zum ersten Mal bei Jorgn im Myardus Erwähnung.

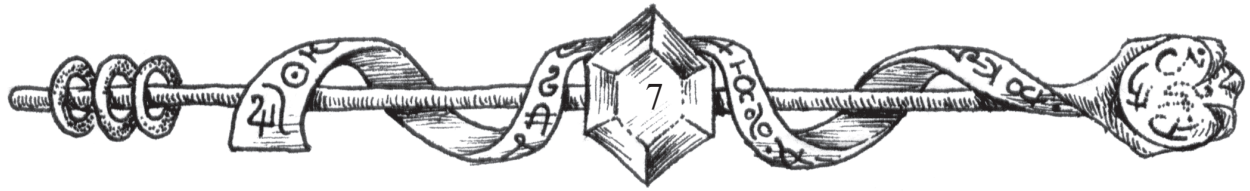
Aus diesen Zweck- und Schutzverbänden bildeten sich wohl die ersten Formen des neuen Arcanums und dadurch auch der Nexus Corendae. Wie schon erwähnt, muß die Existenz eines präheliotischen "alten" Arcanums in das Reich der Legenden verbannt werden. Als sicher kann jedoch gelten, daß der Nexus schon früh eng mit dem Königshaus, damals mit seiner allerdurchlauchtigsten Majestät Corenus I, kooperiert und es nach Kräften unterstützt hat. So schreibt man ihm eine nicht geringe Rolle in der Einigung der einzelnen Gründungsparteien unter Corenus I zu. Diese Zusammenarbeit hat sich bis heute gehalten und gefestigt. In vielen Fällen fungiert der Nexus als Arcane



Exekutive des Königshauses. Aufgrund dessen wurde dem Orden der Vorsitz und die Organisation des I. Conventes übertragen, der sich ebenfalls unter Corenus I und, so die Legenden wahr sind, unter Jorgyn und Echem formiert hat. Dadurch erhielt die ARCANe Gesellschaft eine weitgehende Autonomie, mit der nur dann interferiert wurde, wenn ein Konflikt zwischen weltlicher und ARCANer Seite bestand. Seit diesen Gründungszeiten wuchs der Orden beständig und mehrte sein Wissen. Über lange Zeit danach ist noch weniger bekannt als über die Legendenbehaftete Gründung. Diese Spanne, gemeinhin als die dunkle Periode bekannt, enthält wohl weitgehend die Vorkommnisse um den vierten Orden des I. Conventes, Jorena, über den an und für sich nichts außer seinem Namen bekannt geblieben ist. Möglicherweise hat er auch nie existiert oder es handelte sich nicht um einen magischen Orden. Diese Periode reicht bis in die Zeit um 150 v. A III, als das ehemalige Herzogtum Veridhan aufstrebte und sich schließlich von Heligonia lossagte. Die Rolle des Nexus bei diesem Konflikt ist nicht klar, zumal die Gefahr, die von Veridhan ausging, damals erst sehr spät erkannt wurde. Es gilt als gesichert, daß der Orden reges Interesse an den magischen Apparati des legendären Alchemisten Vahrim zeigte. Nachdem der Konflikt beendet wurde, unterzog der Nexus die Apparati einer eingehenden Untersuchung, die nicht nur viele Einsichten in Vahrim's Schaffen lieferten sondern auch zu einem ausgeprägten Mißtrauen gegenüber dem Ordo Mechanicus führte. Der Nexus Corenae war einer der Hauptankläger in der Verhandlung gegen den Ordo Mechanicus, deren Resultat es war, daß Magie solcher Art, die ihre Energie aus Lebewesen bezog, geächtet wurde.

In neuerer Zeit sah sich der Nexus des öfteren gezwungen in Vorgänge einzugreifen, die sich auf der weltlichen Seite der Gesellschaft abspielten, deren Bedeutung aber bis ins Arcanum reichte. Erwähnt seien hier der erneute Konflikt um Burg Tatzelfels, ehemals Veridhan, bei der die Apparati des Vahrim im Geheimen wieder in Betrieb genommen wurden, die Entdeckung des Amergyls und die Geschehnisse um die Phiaræ, das Verschwinden der Burg Talwacht und der Angriff der Öoländer auf Burg Rhein. Auch im Konflikt um Teemoranien konnte der Nexus nicht mehr unbeteiligt bleiben, was zu einer ungeheuren Entdeckung geführt hat: Baron Teemon selbst war schon im Vorfeld des Konfliktes von Öoländern entführt worden, die sodann einen "Vertreter" an seine Stelle einsetzten, welcher alsbald den Konflikt heraufbeschwor. Erst jetzt konnte dies aufgedeckt werden, der wahre Teemon ist wohl, so er noch lebt, in den Öolanden zu vermuten.





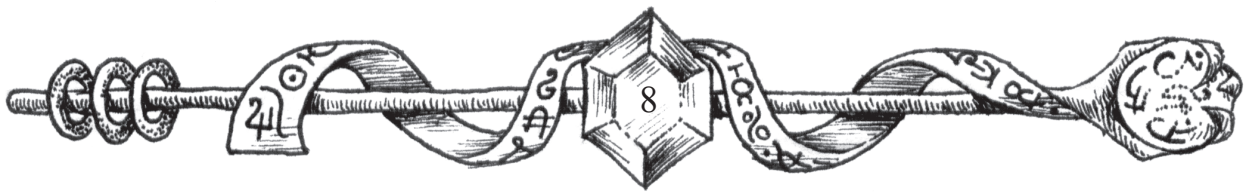
ORGANISATION

Auch die Organisation des Nexus Corenae wird, wie weltliche Strukturen, von Heliosbriefen geregelt. Der höchste Heliosbrief des Arcanums liegt wie ein jeder anderer bei seiner allerdurchlauchtigsten Majestät, dem König. Dieser übertrug ihn in einer Zeit, als das Arcanum noch jung war, dem Erzmagus, dem höchsten Mitglied des Arcanums. Die Identität des Erzmagus blieb damals vor den Augen der Öffentlichkeit verborgen und so verhält es sich noch bis heute. Es kann also nicht gesagt werden ob und wie dieser Brief von einem Erzmagus zum nächsten weitergereicht wird.

Gleich den Strukturen der hohen Ebenen sind die der niederen geformt und so wurde für den Aufbau des übrigen Arcanums, wie auch des Nexus selbst, eine ähnliche Form gewählt. Der Erzmagus vergibt Heliosbriefe an die Obersten der Convente und diese wiederum an die Obersten der einzelnen Orden innerhalb der Convente. In der Freiheit dieser Personen steht es nun wiederum, wie sie den ihnen übertragenen Orden formen wollen.

An der Spitze des Nexus Corenae steht einer der mächtigsten Magi Helionias: der Primus. Seine Macht beruht nicht nur auf seinem Wissen und seinen Arcanen Fähigkeiten, die er zweifelsohne besitzt, sondern auch und vor allem auf seinem politischen Einfluß. Eine Feste von ihm genügt, um nicht nur die magischen Ströme, sondern auch die Ränke der weltlichen in Aufruhr zu versetzen. Seine hervorragenden Beziehungen zum Königshaus sind nicht nur Gerficht oder Ausgeburt der Phantasie. Nicht selten hört man, daß er sich am königlichen Hof aufhalten soll, wenngleich er auch nur seltenst persönlich dort gesehen wird. Wenn der unbedarfte Zuschauer doch einmal Zeuge des Besuchs des Primus ist, dann wird er dieses Schauspiel wohl sein Leben lang nicht vergessen. Der Primus selbst ist in reich mit Arcanen Symbolen geschmückte Gewänder gehüllt. Sein Gesicht ist nicht zu sehen, denn es ist von einer Maske verhüllt, die aus Aurazith und kostbaren Steinen gearbeitet ist. In den Händen trägt er einen langen Stab, an dessen Spitze ebenfalls Arcane Symbole prangen. Niemals jedoch ist der Primus allein anzutreffen. Bei einem Besuch des Königshauses wird er von Dienern, Lehrlingen und Wächtern begleitet, die ihn wie ein Schwarm von Geistern umschwirren. Man munkelt, daß unter seiner Schar auch unsichtbare Geister und übernatürliche Wesen sein sollen, die ihn auch im Schlaf bewachen und ihn so nie ungeschützt lassen.

Weniger mysteriös und verhüllt, aber nicht viel weniger mächtig ist der Secundus. Er ist die Vertrauensperson und die rechte Hand des Primus. Seine Aufgabe ist es, den Willen des Primus weiterzugeben und dafür zu sorgen, daß er ausgeführt wird. Auch er wird von einem immensen Hofstaat umgeben und verpflegt ebenfalls, so man Gerfichten glauben darf, über unsichtbare Begleiter. Der Secundus verhüllt sein Gesicht nicht, er dient vielmehr als Vermittler zwischen dem Primus und Bittstellern, wie auch als Vertreter des Primus. Da seine Identität bekannt ist, wird er auch am ehesten Ziel eines Angriffs werden können. Dieser Effekt ist vom Nexus durchaus gewollt, manche sagen, daß der Secundus noch strenger aber ungesehener bewacht wird, so

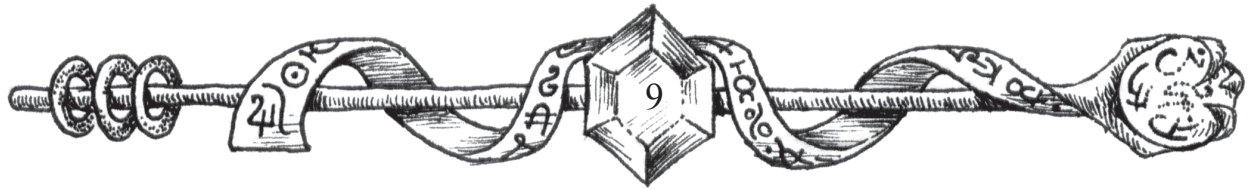


daß ein Angriff gegen die Oberen alles andere als eine Schwachstelle treffen wird: den Secundus. Andere wiederum sagen, daß auch dieses nur ein Gerfcht sei, welches vom Nexus selbst in Umlauf gebracht worden ist. Eine andere Bezeichnung des Secundus ist "Imago", was übersetzt soviel wie "Bild" bedeutet. Dieser Name trägt der Natur des Secundus Rechnung, der das "sichtbare", unverhüllte Bild des Primus ist, der diesen "symbolisch" vertritt.

Direkt dem Primus und Secundus unterstehen die Oberen der Fakultäten und Institutionen des Nexus Corendae. Diese werden besetzt durch die Träger des Titels "Prior magnus". Je Fakultät oder Institution existiert nur ein Prior magnus, dieser hat seinen Sitz für gewöhnlich im Zirkel von Escandora, wogegen die Oberen anderer Zirkel den Titel "Prior" tragen und dem jeweiligen Prior magnus unterstellt sind. Der Prior magnus leitet eine Fakultät und regiert über alle Niederlassungen in Heligonia dieser Ausrichtung. Alle Träger dieses Titels werden als "Concilium magnam" zusammengefaßt und haben gegenüber dem Primus und Secundus beratende Funktion und dienen diesen als Exekutive.

Auch in Escandora gibt es den Prior einer Fakultät, der ähnliche Aufgaben wie ein Prior außerhalb der Hauptstadt innehat. Jene hohen Ränge werden auch als "die hohe Domäne" bezeichnet, und deren Versammlung als "Hoher Rat". Unterhalb des Priors finden sich die niederen Ränge, die von der Mehrzahl der Mitglieder bekleidet werden, die sogenannte "niedere Domäne". Dieser Bereich wird angeführt von den Hochmagistern, erfahrene und bewährte Mitglieder einer Fakultät, sodann folgen die Magister, das Gros der sich nicht mehr in der Lehre befindlichen Magi, sowie der Stand der Lehrlinge. Die Mitglieder der niederen Domäne bis auf die Lehrlinge treten zu politischen und Verwaltungszwecken zum "Niederen Rat" zusammen. Unter den Lehrlingen unterscheidet man weiterhin die Novicen, die frisch aufgenommen wurden und sich nun in ihrem ersten Jahr befinden, sowie die Neophyten, die das erste Jahr schon hinter sich gebracht haben und sich nunmehr auch den mehr praktischen Seiten zuwenden.





fakultäten

Der Nexus Corendae kennt verschiedene fakultäten. Neben anderen kleineren Gruppierungen sind dies die verschiedenen Seiten des Ordens, gleich denen eines kostbaren Diamanten. Jede Seite erstrahlt in ihrem eigenen Glanz und verfolgt eigene Ziele und Aufgaben, obgleich sie dennoch stets Teil des Ganzen bleiben. Jede fakultät wird von einem prior Magnus angeführt, der die Seinen wie ein Herzog regiert. In der Reinheit von facetten sind die fakultäten nur in Escandora so voneinander getrennt, außerhalb trifft man eher Zirkel, in denen verschiedene fakultäten ihren Zielen folgen. Diese werden dennoch von einem einzigen prior geführt - Eines ist Alles. Dies führt nicht selten zu Spannungen und zu Konflikten in der Verantwortlichkeit der Mitglieder. Doch diese Gegensätzlichkeiten zu vereinen, ist Aufgabe des priors, denn die Erste lehre sagt, daß Gegensätze keine sind und vereint werden können und müssen, um ein höheres Ziel zu erreichen. Einzelne Niederlassungen einzelner fakultäten existieren dennoch, meist zu einem bestimmten Zweck oder Ziel, das diese Gruppierung verfolgt. So unterhalten die Sphaerologen mehrere Zirkel, die sich der Erforschung der heligonischen Auren widmen.

Die Verhältnisse der fakultäten untereinander sind sehr unterschiedlich und wenig beständig. Nach außen hin tritt der Orden zwar geeint auf, innerhalb wird er von den Konflikten einer alten Organisation erschüttert. Schon oft kam es in der Vergangenheit vor, daß der primus selbst einschreiten mußte, um die Ordnung zu wahren oder wiederherzustellen. Im folgenden sollen die derzeitigen Zustände Erwähnung finden.

Die fakultät der Analytiker

Echem: Was aber ist Verstehen?

Jorgn: Es ist die Gleichsetzung eines Teils seiner Selbst mit der Sache. Noch vielmehr ist es die Gleichsetzung der Sache mit einem Teil seiner Selbst. Es ist Endpunkt im Sinne der Sechs, Identität mit dem Ungleichen.

Echem: Gibt es ein unendliches Verstehen?

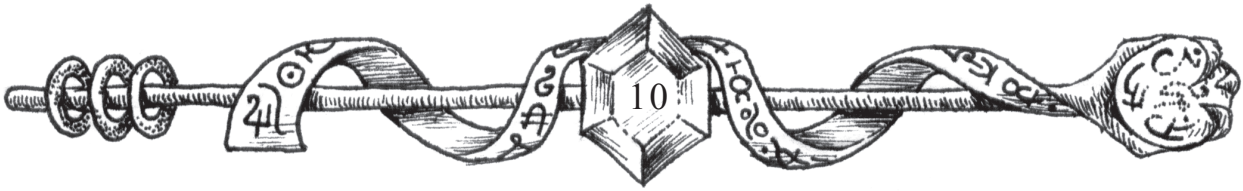
Jorgn: Ja und Nein, Echem. Das unendliche Verstehen ist die Einheit mit Allem. Es ist Identität mit der Unendlichkeit, denn Eines ist Alles und Alles ist Eines. Doch siehe, der Unterschied ist gleich dem Ausmaß des Verstehens, und es ist ewig. Begreifst du dies, Echem?

Echem: Ja, Herr, ich verstehe.

Jorgn: Nein, du lügst. Aber du mußt lügen, denn die Wahrheit ist unendlich. Sie ist inmitten von Allem und dadurch unerreichbar.

Echem: Wie aber kann ich begreifen? Wie die Wahrheit ahnen?

Jorgn: Du mußt das Begreifen verstehen und das Verstehen begreifen. Siehe, diese sind geteilt in drei Elemente: Ordnung, Betrachtung, Erklärung. Diese Elemente mußt du meistern und damit den Stoff der Wahrheit untersuchen.



Echem: Was ist der Stoff der Wahrheit?

Jorgn: Der Stoff der Wahrheit ist die Sechs, der Anfang des Endes und das Ende des Anfangs, der Anfang des Anfangs und das Ende des Endes. Denn Alles ist Eines und Eines ist Alles.

Jorgn: Du mußt aber wissen, daß du nicht vollkommen wissen kannst. Die Elemente sind unterhalb der Ewigkeit, ihnen entweicht das Unendliche. Dies sind die Grenzen.

- Myardus

Stellung im Orden

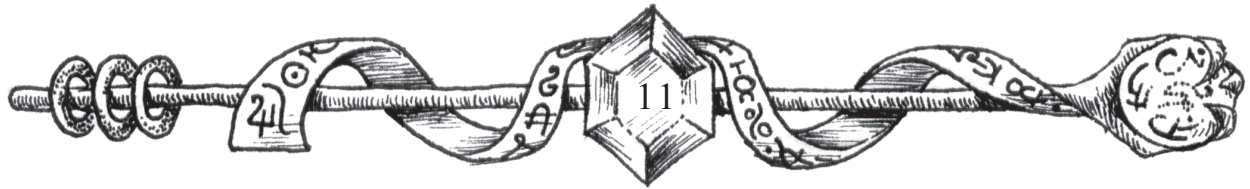
Die Analytiker haben ihren Schwerpunkt darauf gelegt, komplexe Situationen in ihren inneren Zusammenhängen zu verstehen. Dies erlaubt ab einer gewissen Stufe, die Situationen zu verändern. Jedoch überlassen die Analytiker dies meist anderen. Im Nexus haben sie eine zentral Stellung, bestimmen sie doch maßgeblich die Haltungen und Vorgehensweisen des Ordens. Kaum etwas wird bestimmt, ohne diese Fakultät um Rat gefragt zu haben. Die Ausführung der erstellten Pläne liegt aber mehr auf Seiten der anderen Fakultäten. Es gibt Gerüchte, daß sie nicht nur den Orden beraten, sondern auch das Königshaus selbst. Sei es in Fragen der Außenpolitik oder auch bei Vorgehensweisen innerhalb des Landes, die Fakultät analysiert die Situation und gibt den Regierenden Ratschläge. Es ist nicht ganz klar, inwieweit die Berater des Königs Mitglied dieser Fakultät sind. Diese Unwissenheit auf Seiten Dritter beruht nicht zuletzt auf der Tradition der Heimlichkeit, die nicht unwesentlich von dieser Fakultät gestärkt wurde, denn Heimlichkeit bedeutet Macht.

Wendet man sich als Privatperson an die Analytiker, so bedarf es einer immensen Überzeugungskraft und guter Freunde, damit die Fakultät solchen Außenstehenden hilft. Geld und Kostbarkeiten sind dabei nur selten unter diesen. Es soll aber hin und wieder auch vorkommen, daß sie helfen, ohne etwas zu fordern oder sogar von sich aus Hilfe anbieten. Es darf jedoch angenommen werden, daß dies aus nicht weniger guten Gründen geschieht als die Hilfe, die sie dem Königshaus und dem Orden leisten. Nicht immer mag dies schlussendlich im Sinne des Ratsuchenden sein.

Philosophie

Alles ist begründet auf die Erste Lehre, davon aber ist das VI. Prinzip das wichtigste: Alles Tote und alles Lebende läßt sich unterteilen in Ursachen und Wirkungen. Es gibt nichts, was spontan oder zufällig wäre, alles ist Ausdruck des einen Gesetzes. So läßt sich also alles beschreiben und analysieren, hat man nur das rechte Wissen. Erscheint etwas unverständlich und zufällig, so ist dies kein Widerspruch zu unserem Modell, sondern es zeigt uns, daß wir noch nicht genügend verstehen, weitere Forschungen sind dann unerlässlich.

Demzufolge läßt sich jede Situation unterteilen in Ursachen und Wirkungen. So kann man sie verstehen, vorhersagen und schließlich manipulieren und bestimmen. Zu diesem Zweck hat die Fakultät der



Analgtiker ein eigenes System an Symbolen und Diagrammen erstellt, das Analyticum, mit dem sich Situationen in formalisierter Weise beschreiben lassen und so schnell zeigen, wo die Wissenslücken sind und welches Verständnis noch fehlt, um sie zu manipulieren. Im Zirkel von Escandora existieren in den Gebäuden der Fakultät ganze Hallen, deren Wände übersät sind mit Diagrammen und Zeichnungen dieser Art.

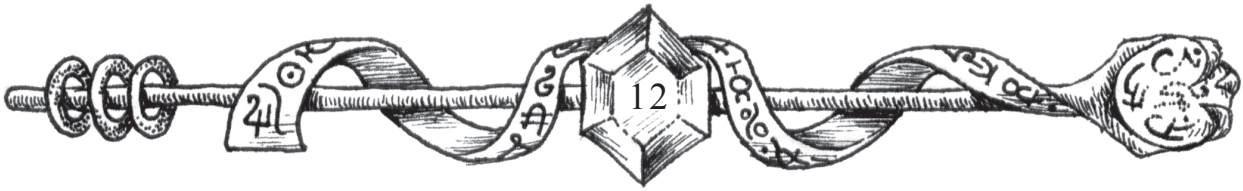
ORGANISATION

Die Organisation dieser Fakultät gliedert sich ähnlich, um nicht zu sagen identisch, der des Gesamtordens. Ein Aufstieg in höhere Ränge setzt ein tiefes Verständnis für die Welt und einen scharfen Geist voraus. Um dies zu prüfen, gibt es Rätsel, sogenannte Enigmen, komplexe Situationen, die in Büchern beschrieben oder sogar in den Katakomben der Fakultät aufbewahrt und aufgebaut sind. Sie sind den Mitgliedern der entsprechenden Stufe zugänglich und können von diesen analysiert werden. Gelingt es einem Anwärter, ein solches Enigma zu lösen, dann hat er sich damit qualifiziert, in einen höheren Rang aufzusteigen. Dies bleibt jedoch schlussendlich eine politische Entscheidung. Natürlich ist ein Mitglied dazu verpflichtet, die Lösungen geheim zu halten.

Die Mitglieder

Die Mitglieder dieser Fakultät erscheinen auf eine seltsame Art und Weise nicht als Gelehrte, sondern viel mehr als Philosophen, die die Welt betrachten und versuchen, sie zu verstehen. Auch sie verbringen viel Zeit mit dem Studium von Büchern, allerdings ist es ihr Anliegen, die Welt durch Betrachtung und eigene Untersuchung zu verstehen, denn nur so könnte man sie beeinflussen. Das Gewicht liegt auf "könnte", denn es genügt ihnen in vielen Fällen, die Dinge zu verstehen und das Manipulieren anderen zu überlassen oder das Wissen zu haben, daß sie sie beeinflussen könnten, wenn sie nur wollten. In den Dingen ihrer Umgebung sehen sie stets mehr als andere, und einfache Sachen können sie stundenlang faszinieren. Alles ist Eines und Eines ist Alles. Demnach kann alles alles andere beeinflussen und es ist damit notwendig, so viel wie möglich zu erforschen und zu begreifen. Die Mitglieder sind damit mehr mit ihren Forschungen als mit Politik beschäftigt, nicht selten geraten sie dadurch zum Werkzeug und begreifen ihre eigene Lage nicht, eine Situation voller Ironie. Viele Situationen sind äußerst komplex, und so geschieht es, daß die Analgtiker Stunden und Tage über der Ergründung eines solchen Umstandes verbringen.

Neue Lehrlinge dieser Fakultät stammen meist von den Universitäten und dort im Wesentlichen von den Fakultäten der Architekten oder Händler. Anwärter auf eine Mitgliedschaft sollten eine Begabung für Mathematik und Logik mitbringen, aber auch eine ausgeprägte Intuition kann hilfreich sein. Schließlich muß man sich auch für (scheinbar) einfache Dinge begeistern können.



Die Fakultät der Materialisten

"Die Ordnung der Welt beruht auf den göttlichen Harmonien und Proportionen, die mit der Eins ihren Ursprung nehmen. Sie gilt überall und auf jeder Ebene, in jedem Ding und jedem Menschen und jedem Tier. Auch in den Dingen, die nicht sind, sind sie dennoch gegenwärtig. Willst du sie begreifen, dann kenne die Zahlen 1, 4, 7 und 12, denn sie sind die Essenz der Harmonie. Missachte aber auch die anderen Verhältnisse und Gesetze nicht, die ich im Kanon der Proportionen niedergelegt habe, denn dies bedeutet Verstehen des Ewigen und auch Macht, das unter dem Ewigen zu dominieren und zu manipulieren. Lerne die Stadt der Mitte zu erbauen, nimm dir dort deine Wohnstatt und friste so dein Leben."

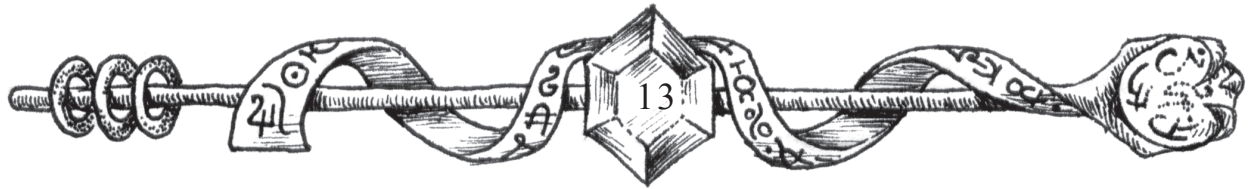
- "Interpretationen", pseudo-Echem

Stellung im Orden

Ihre Hauptaugenmerk, die Manifestationen der materiellen Ebene, macht diese Fakultät für viele Magi außerhalb des Nexus interessant und auch so mancher Lehrling wünscht sich während seiner Ausbildung an einer anderen Fakultät, sich doch lieber für eine Karriere als Materialist entschieden zu haben. Es wirkt auf Außenstehende einfach faszinierender, wenn man mit seiner Magie alltägliche Umstände und Dinge manipulieren kann, als in Sphären zu operieren, von denen ein Unbeteiligter noch nie auch nur das Kleinste gehört hat. Auch entspricht das Bild des Materialisten auch viel eher den gloriosen Zauberern der Legenden, die mit Feuer und Schwert die erzbösen Dämonen dieser Weltschale vernichten. Innerhalb des Nexus Corenae jedoch gilt genau das Gegenteil: ein Mitglied dieser Fakultät zu sein, gilt als politisch gesehen eher ungünstig, obwohl dies sicherlich nur ein ungeschriebenes Gesetz ist. Solche, verglichen mit den anderen Fakultäten, eher "handfeste" Magie ist weit unterhalb der Würde eines Magus, der doch von Dingen weiß, von deren Existenz normale Sterbliche nicht einmal träumen. Objekte demnach zu verändern, ist zu profan und zu weltlich im Nutzen, als daß diese arcane Spielart als "ernste" Magie gewertet werden könnte. Dennoch ist diese Fakultät die größte des Ordens und kann sich auch keinesfalls über einen Rückgang der Lehrlingszahlen beklagen, in der Tat sind sie die höchsten ihres Ordens. Jedoch aber gelten die Materialisten auch als die härtesten Prüfer, denn den Adepten ist jedes Mittel recht, Träumer und "Legendeneiferer" zu vergraulen und nicht bis zur Magisterwürde vorankommen zu lassen. Es ist ein stetiger Kampf um ihren Ruf, manchmal hat man sogar den Eindruck, daß es ihnen nur um diesen geht und nicht um ein höheres politisches oder arcane Ziel.

Philosophie

Die Materialisten beschäftigen sich mit der Struktur von Materialien, Objekten und - eher selten - von Lebewesen. Jedoch analysieren sie diese nicht nur, sondern verändern und erschaffen sie auch. Liegt die Betonung bei den Analytikern auf dem Verstehen, so wendet diese Fakultät sich besonders dem Gebrauch und der Anwendung zu. Philosophische Basis ist



das Buch "Interpretationen des Mgardus" von Pseudo-Echem, ein Werk, das versucht, die Texte des Mgardus zu deuten und eigene Aussagen zu treffen. Der Autor nennt sich selbst "Echem" in Anlehnung an den Original-Mgardus, jedoch darf bezweifelt werden, daß es sich hierbei um eben diesen handelt. Vermutlich zeichnet sich eine andere Person, vielleicht sogar mehrere an der Zahl, verantwortlich, die ihrem Werk durch den Namen "Echem" mehr Bedeutung sichern wollte. Wenn es so war, dann ist dieses Vorhaben gelungen, zumindest für Teile des Buches. Für diese Fakultät ist insbesondere der "Kanon der Proportionen" und der Text über "die Stadt der Mitte" von besonderer Bedeutung und Symbolik. Beide Texte beschäftigen sich mit geometrischen und mathematischen Proportionen und Strukturen, die, so Pseudo-Echem, auf alle Dinge "dieser weltlich Schalen" anwendbar sind und die perfekten, göttlichen Harmonien schildern. Ein jeder naturgeschaffene Gegenstand, ein jedes Wesen und jedes andere Ding sei nach dieser Ästhetik geschaffen. Die Materialisten nutzen dieses Wissen nun, um Strukturen ihrer Experimente und Zauber zu verstehen und zu formen. So entsteht ein stabiles Etwas mit Eigenschaften gemäß der Zahlen.

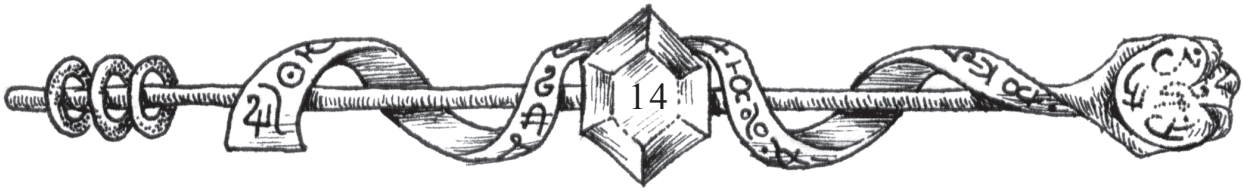
Wie der geneigte Leser feststellen mag, handelt es sich bei der Arcanphilosophischen Basis der Materialisten keineswegs um ein profanes System, das einen Bauern in einen legendären Magus zu verwandeln vermag. Tatsächlich ist es allein ihr Ruf, der ihnen Unrecht tut.

Organisation

Auch diese Fakultät wird sehr stark von ihren hohen Rängen dominiert, jedoch ist es schwieriger, aufzusteigen. Die Struktur richtet sich nach den Prinzipien der "Stadt der Mitte", die von den Obersten ausgelegt wird und so die Position des Einzelnen in der Gesamtorganisation vorschreibt. Die hohe und auch die niedere Domäne ist so konstruiert, daß sie diesem Diagramm entspricht. Dies führt dazu, daß die Fakultät außer so manchem Blickwinkel so erscheint, als werde sie von allen Magi gemeinsam regiert und vermittelt so ein besonders ehrliches Gemeinschaftsgefühl, doch dies täuscht. In Wirklichkeit legt die "Stadt der Mitte" enge Fesseln um die Fakultät und die politischen Möglichkeiten in ihr. Nur wenn man ganz bestimmte Eigenschaften besitzt, die je nach Position anders sind, kommt man überhaupt für einen Posten in Frage. Diese allem unterliegende Struktur und deren Interpretation ist allerdings nur den Obersten zugänglich, denn "nur ein Vogel, der über den Dingen schwebt, mag den Plan der Welt überblicken". Als niederes Mitglied ist man daher geradezu darauf angewiesen, daß einen das Schicksal schon in die richtige Position bringt, um in der Fakultät voranzukommen.

Die Mitglieder

Wie schon erwähnt, hat diese Fakultät die höchste Zahl an neuen Lehrlingen im Jahr. Jedoch ist die Zahl der Magister und der höheren Ränge verhältnismäßig klein. Dies liegt an den harten Prüfungen und der inhärenten Struktur der "Stadt der Mitte", welche die Essenz der Materialisten darzustellen scheint. Mit der "Schicksalhaftigkeit"



der Fakultät wissen die Mitglieder in verschiedenster Weise umzugehen: manche fügen sich und resignieren, in der Annahme, daß das, was passieren soll, es schon auch tun wird zur rechten Zeit. Andere probieren fast systematisch alles durch, nur um vielleicht zufällig das Richtige zu finden, was sie zum Aufstieg befähigt. Viele der letzteren Art sind flatterhaft und halten nicht lange bei ihren derzeitigen Vorhaben aus. Vielleicht disqualifiziert sie ja gerade das von einer brillanten Karriere.

Auf der anderen Seite wiederum ist es ein fast sicheres Zeichen für die Bestimmung, einmal ein hohes Mitglied zu werden, wenn die Fakultät einen Lehrling aussucht und zu sich holt. Dann nämlich scheint man in die Struktur in der rechten Proportion zu passen. Solche Personen entstammen meist der Kunst, der Geologie und der Alchemie, aber auch Musiker und Mathematiker sind zu finden. Eher selten, aber dennoch vorkommend unter diesen Erwählten, sind auch Handwerker und deren Kinder.

Die Fakultät der Sphaerologen

Jorgn: Nichts ist, das losgelöst von allem anderen existiert. Alles ist Eines und Eines ist Alles. Daher ist einem jeden Ding zum Teil ein anderes. Auch die unsichtbaren sind derart.

Echem: Wie aber kann ich das Unsichtbare sehen?

Jorgn: Es sind die Taten, nach denen ein Mensch beurteilt wird. Und auch hier sind es die Taten. Siehe die Wellen, die miteinander tanzen, siehe, wie sie am Ufer zergehen. So solltest du es sehen.

Echem: In der Tat urteilt der Weise über die Taten, doch muß er nicht auch den Täter erkennen? Ist nicht er von Bedeutung?

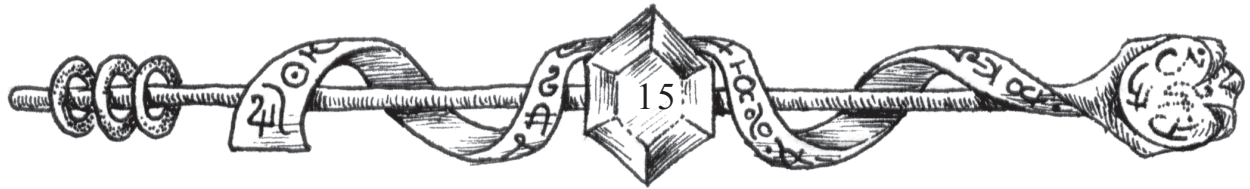
Jorgn: Ja, das ist er. Denn ohne ihn sind die Taten nicht. Er ist der Same des Baumes, ohne ihn kein Baum, doch der Baum erschafft neue Früchte und damit neue Samen. So ist es hier, so ist es in der Unendlichkeit in beiderlei Richtung."

- Myardus

Stellung im Orden

Die Sphaerologen sind durch ihre Philosophie das bindende Glied zwischen Materialisten und Analytikern. So wie die Auren der Dinge dieser Welt in das Sein der Weltenschale hineingeworfen werden, so vermitteln sie zwischen den beiden anderen Fakultäten, denn sie wissen, daß auch das Materielle nur ein Spiegelbild des Kosmos ist, und daher ebenfalls seine Tätigkeit neben der geistigen Kunst inne hat. Wie oben so unten und wie unten so oben.

Ob ihrer speziellen Projekte, wie die Kartographierung der arcanen Auren heligonias, kommt diese Fakultät eher in Kontakt mit der weltlichen Seite. Oftmals ist es nötig, mit Adligen zu verhandeln, wenn es darum geht, ein bestimmtes Waldstück oder ein besonderes Gebiet einer Baronie zu untersuchen und dort mehrere Monate zu verbringen, und das zudem mit seltsam obskuren Machenschaften, nur um eine



dortige Aura zu untersuchen. Durch diese Erfahrung haben sich die Sphaerologen die Stellung von Vermittlern und Botschaftern verdient, so daß, wenn es notwendig sein sollte, einen Gesandten auf einen Gelehrtenkonvent oder einen Adelstag zu schicken, diese Fakultät die Pflicht übernimmt. In ihrer Ausbildung studieren die Lehrlinge nicht nur arcane und mystische Sphären, sondern auch durchaus weltliche, denn diese sind nur im Grade unterschiedlich. Sie setzen diese Erfahrung natürlich in ihren eigenen Kontext, gewinnen so aber Fertigkeiten, die im Umgang mit Menschen durchaus nützlich sein können. Sie bestimmen die Pläne des Ordens zwar nicht gerade - wenn dies jemand tut, dann sind es die Analytiker - aber sie nehmen doch einen nicht unerheblichen Einfluß.

Philosophie

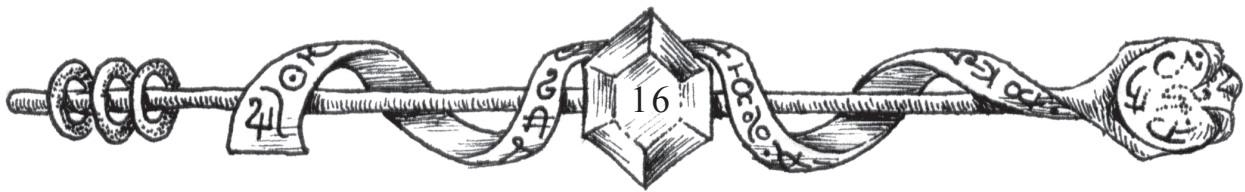
Ein jedes Ding, Lebewesen und arcane Struktur hat Ursachen, die in Wechselwirkung mit der Umgebung treten und dort ihre Wirkungen entfalten. Die Sache entwickelt einen Mantel aus Wirkungen, eine Corona der Kräfte, etwas, das diese Fakultät einen "Aura" nennt. Nun bestehen Dinge an sich aus ähnlichen Ursachen und Wirkungen, beschrieben durch das VI. Prinzip der Ersten Lehre. Dies ist ihr Äther, ihre Urmasse, die sie ausmachen. Ebenso verhalten sich nun die Kräfte in den Auren, was darin resultiert, daß sie eine eigene Identität bilden, das heißt der Mantel des Dinges wird zu einem eigenen Ding, mit wiederum eigener Aura, deren Stärke aber als geringer einzustufen ist. Einer Spirale gleich, windet sich dieser Vorgang bis in die Unendlichkeit, die nur in der Ewigkeit erreicht wird. Gleiches gilt aber auch in umgekehrter Richtung. Durch die Analyse einer Aura ist es möglich, das Erzeugende eben dieser zu finden und beschreiben zu können. Das erzeugende Ding kann wiederum als eine Aura einer anderen Sache gesehen werden und so fort. Auch in dieser Richtung ist das erste nur in der Ewigkeit zu finden.

Organisation

Auch diese Fakultät richtet sich in ihrer Organisation nach der Struktur des Ordens an sich. Die hohe Domäne wird als die Aura des Kernes an obersten Magi gesehen, die an der Spitze der Fakultät stehen. Gleich ihrer Philosophie ist diese Spitze in Verborgenheit gekleidet, ebenso wie das Erste, das sich in der Mitte aller Auren des Kosmos befinden soll. Die hohe Domäne steht demnach unter der Kontrolle dieser Mitte, verfügt jedoch durchaus über eigene Freiheiten, zumindest nehmen die Mitglieder dies an. Ein Aufstieg in der Hierarchie der Sphaerologen beruht stark auf der Beobachtung dieser Auren gleichen Strukturen innerhalb der Fakultät und auf der Erkennung des einen Dinges, das die Auren wirkt, in diesem Falle also der entsprechend mächtigen Personen.

Die Mitglieder

In dieser Fakultät legen die Obersten, die die neuen Lehrlinge auswählen, sehr viel Wert auf die Familie, aus der die Anwärter stammen. Dies wurzelt in einer Auslegung ihrer Wissenschaft, die besagt, daß Kinder die Auren ihrer Eltern seien. Dieses Bild impliziert, daß die Fähigkeiten der Kinder sich von denen der Eltern ableiten. Es ist allerdings auch



Anerkannt, daß die Rolle von Eltern auch von anderen Personen, wie Lehrern, Priestern oder auch Magiern, eingenommen werden kann. Auf diese Weise wird die Aura, also das Kind, beeinflusst. Gerade in dieser Fakultät gibt es daher recht viele Familien, die schon über Generationen hinweg Mitglieder der Fakultät stellen.

Andere Fakultäten und Institutionen

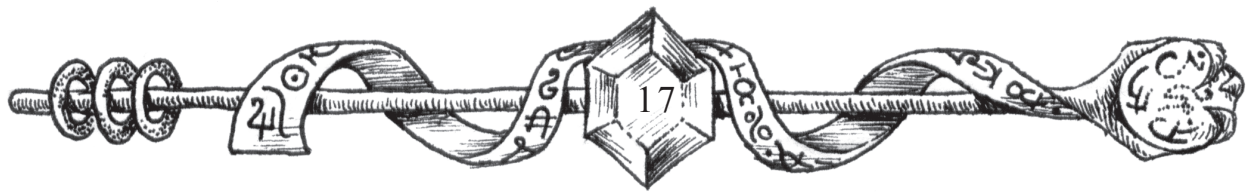
Die Fakultät der Sternkunde

Diese Fakultät wurde erst vor kurzer Zeit auf Antrag von Rasmus Adastrasus, Magus am Hof von Baron Krator von Rebenhain, in Escandora gegründet. Aufgabe und Ziel ist die Erforschung sowohl der Geometrie der Sterne, als auch deren symbolischer Bedeutung entsprechend der Prinzipien der Ersten Lehre. Zur Zeit befindet sich die Fakultät noch im Aufbau, da Magister Adastrasus zur Zeit in die Gründung einer Universität in Tlamana involviert ist. Dennoch darf der geneigte Leser nicht der Meinung verfallen, daß dieses Gebiet und damit auch die Fakultät der Bedeutungslosigkeit versprochen ist. Gerade die Sterne haben große Bedeutung in der weltlichen, wie arcanen Wissenschaft. Es sei nur die Navigation auf weltlicher Seite und die Kunst der Divination und die Macht der Sterne als Einflüsse auf das magische Wirken genannt. Erst im Laufe der Zeit, wird dieser Stein seine Qualität als Schmuck des Ordens zeigen.

Die Sucher

Das Aufgabengebiet der Sucher besteht im wesentlichen aus der Suche nach neuen Talenten, die im Nexus zu Magistern ausgebildet werden können. Ihre Reihen bestehen aus Mitgliedern aller Fakultäten, was versichern soll, daß jeder Begabte der geeigneten Gruppierung zugeführt werden kann. Dieses Prinzip ist sicherlich loblich, jedoch bietet es nur allzu oft Anlaß für politische Auseinandersetzungen, wenn es darum geht, ein besonderes Talent für sich zu beanspruchen, oder einen unbeliebten Lehrling nicht annehmen zu müssen.

Keineswegs darf ein Bild der Sucher entstehen, das sie als gutmütige Fürsorger darstellt, die talentierten jungen Menschen zu einer ruhmreichen Karriere verhelfen. Tatsächlich ist dies sogar ein eher kleineres Teilgebiet ihrer Pflichten. Nicht jeder potentiell Magiebegabte hat auch die nötigen Qualitäten, es einmal zu einem Magus zu bringen. In vielen ist die Kraft zu schwach. Gerade solche Menschen sind schwer zu entdecken, können aber eine große Gefahr darstellen, da sie durch ihre unkontrollierte Magie das Unsichtbare herausfordern könnten. Es ist nun die Pflicht der Sucher, solche Gefahrenquellen zu finden und sie zu beseitigen, indem sie diese zum Orden bringen, wo sie eventuell doch ausgebildet werden können oder aber zu "Stillen" gemacht werden. Bei dieser Pflicht haben die Begabten keine Wahl, auch wenn sie sich sträuben haben die Sucher die Verpflichtung und auch die Mittel, sich um das Problem in angemessener Form zu kümmern. Ein jeder Magus kennt das Maß der Angemessenheit, wenn es um das Unsichtbare geht.



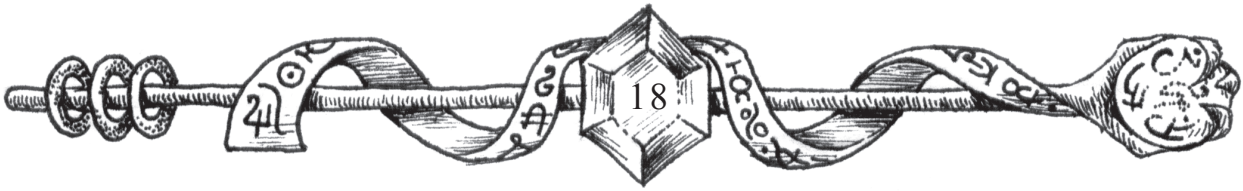
Eine weitere Aufgabe ist das Überbringen von Nachrichten. Ganz Heligonia wird von den Suchern abgedeckt. In Windeseile werden Botschaften überbracht, die teilweise von höchster Bedeutung für politische wie arcane Angelegenheiten sein können. Dieser Dienst ist einer der angesehensten, denn Wissen ist Macht und Nachrichten sollen von Aurazithener Farbe sein.

Die Ritterschaft

Auf den ersten Blick scheint diese Institution des Nexus den Begriff des Rittertums ad absurdum zu führen, denn die Arcanen Künste und die des Schwertes stehen sich gegenüber wie Tag und Nacht. Doch sich zu verteidigen und seine Ziele im geeigneten Augenblick mit Waffengewalt zu verteidigen oder auch durchzusetzen, ist nicht nur ein Anliegen des Adels, sondern auch des Arcanums. Es handelt sich bei diesen Bewaffneten jedoch nicht nur um Gardisten oder gar Söldner, sondern um Streiter, die dem Codex des Nexus Corenæ verpflichtet sind. Sie sind dem Orden absolut loyal und sehen den Nexus als ihre Familie an, denn gleichwie die Lehrlinge der Arcanen Wissenschaften, verbringen auch die jungen Pagen ihre Kindheit schon beim Orden mit der entsprechenden Ausbildung. Solche Anwärter werden ebenfalls von den Suchern rekrutiert oder aber entstammen den Reihen der Lehrlinge, die jedoch wegen mangelnder Begabung zu "Stillen" gemacht wurden. Letztere sind jedoch aufgrund der hohen körperlichen Anforderungen nur gering an der Zahl. Hin und wieder unterbreiten die Sucher oder die Ritterschaft selbst einem weltlichen Krieger das Angebot, der Ritterschaft des Nexus beizutreten. Dies kann ihm sodann eine vielversprechende Karriere bieten, die ihn aber mit Dingen in Kontakt bringen wird, von denen er noch nie gehört hat.

Zur Ausbildung der Ritter gehört neben dem Kampf und den Grundlagen der klassischen Wissenschaften auch das Gebiet der Arcanen Künste, allerdings natürlich nur die theoretische Seite, denn wenn eine Person genügend Talent zeigt, dann erfährt sie eine Ausbildung zum Magus, und nicht zu einem Ritter, denn dies würde als Verschwendung gewertet, zumal diese Teilung der Interessen nur zu Unvollkommenheit auf beiderlei Seiten führen würde. Gerichte am Feuerball-schleudernde Krieger im Plattenpanzer müssen mit Bestimmtheit ins Reich der Märchen verbannt werden, auch wenn manche der Ritter arcane Hilfe empfangen, wenn dies ihr Auftrag erfordert.

Weitere Legenden ranken sich um das eigentliche Auftragsgebiet der Ritter. Der Schutz der Magi sowohl in den Niederlassungen, als auch auf Expeditionen und anderen Reisen, bilden sicherlich den Hauptteil. Auch Aufgaben diplomatischer Natur, wenn diese nicht den Kern des Nexus betreffen, werden von der Ritterschaft wahrgenommen. Böse Zungen behaupten, daß sie die Interessen des Nexus auch mit Gewalt durchsetzen, wenn es verlangt wird. Dazu ist zu sagen, daß die Ritter zumindest die notwendige Loyalität besitzen, die erforderlich wäre. Vermutlich kümmern sie sich tatsächlich um Probleme, die den Orden betreffen und lösen diese, denn in ihrem Codex steht die Ehre nach der Loyalität.



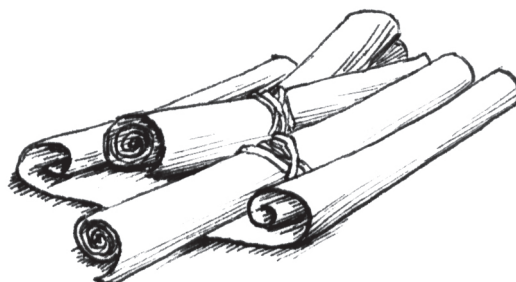
Nach außen, unbeteiligten gegenüber, wirken die Ritter oft geheimnisvoll, wenn nicht sogar unheimlich, denn sie haben einen Schwur der Verschwiegenheit den Orden betreffend geleistet. Nur wenige Mitglieder der weltlichen Seiten wissen von ihrer Existenz, doch so ist es auch mit vielen Teilen des Arcanums.

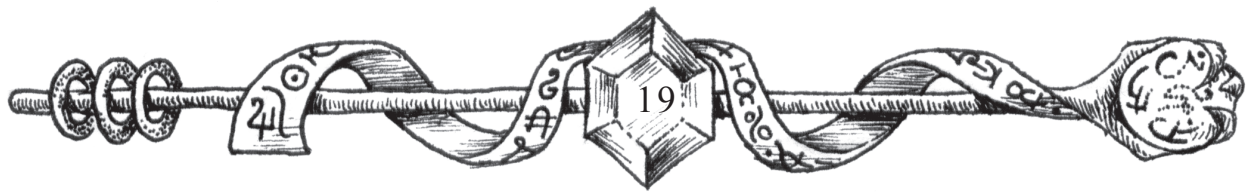
Die Geister

Noch ein wenig obskurer ist diese Institution, wenn man die Geister so nennen will. Es handelt sich hier eigentlich nur um eine Sammlung von Geprüften, die nur durch ihre Zahl und ihr gemeinsames Thema die Existenz nahelegen. Es heißt, wenn es innerhalb des Ordens zu gravierenden Problemen kommt, oder wenn außerhalb etwas geschieht, das die Strategeme des Nexus stark gefährdet, dann kümmern sich die Geister um diese Angelegenheit. Ihr Name rührt daher, daß niemand nachweisen kann, daß sie existieren, und außerdem daher, daß sie ihr Werk ungesehen verrichten, mit Mitteln, deren Natur oftmals rätselhaft ist. Der innerhalb des Nexus bekannteste Geist ist eine Gestalt namens "Swon", so bezeichnen ihn zumindest Geprüfte. Er soll die Seelen der Feinde des Nexus, innere wie äußere, ins Jenseits tragen, gleich dem Göttervogel der Ogeden. Vermutlich aber ist er und wohl auch die Geister nur eine Erfindung phantasieender Lehrlinge, die eine Nacht zu lange in den Studierzimmern zugebracht haben.

Der Akademische Zirkel

Die Universität von Escandora ist zwar eigenständig, kooperiert aber häufig und gerne mit dem Orden. Als Tempel des Wissens und des Lernens, stellt die Hochschule einen wahren Quell an neuen jungen Gelehrten und Talenten dar, so daß der Orden sie nicht unbeachtet und unbetreut lassen will. Zu diesem Zweck existiert nun der Akademische Zirkel. Innerhalb der Universität gilt der Zirkel als die zwölfte Fakultät, oder auch als die Fakultät der "hohen geheimen Kunst". Ausgewählten Studenten gewährt der Zirkel eine Einführung in die Arcane Wissenschaft und damit vor allem in den Nexus - und nur diesem Orden. Zunächst erfolgt die Lehre durch eigene Magister, die aber selbst Mitglied des Nexus sind. Sodann werden sie als Lehrlinge in den Orden übernommen, besuchen aber zur Tarnung noch weiter die Universität. Manche von ihnen behalten ihren Lehrmeister, der sie ausgesucht hat, für den ganzen Weg der Ausbildung.





Projekte

Die Projekte unterscheiden sich von den Fakultäten insofern, daß sie keine festen Einrichtungen des Ordens, sondern von begrenzter Dauer und oftmals als Kooperation der Fakultäten gedacht sind. So zumindest steht es in den Statuten des Nexus. Tatsächlich haben es manche Projekte inzwischen zu einem stattlichen Alter gebracht und sind zu Dauereinrichtungen geworden, die wohl auch in nächster Zeit fortgeführt werden. Auch die Absicht, Kooperationen zu erreichen, ist nur bedingt umgesetzt worden. Tatsächlich beteiligen sich oft mehrere Institutionen, dann aber meist unter der Kontrolle einer der Fakultäten. Nicht selten nehmen Lehrlinge am Ende ihrer Ausbildung an einem Projekt teil, wo sie dann auch ihr Traktat verfassen. Im folgenden nun eine kurzer Auswahl:

Das Projekt "Aurakartographie"

Es handelt sich hier hauptsächlich um ein Projekt der Sphaerologen, die schon seit Jahrzehnten damit beschäftigt sind, ihre großes Ziel zu erreichen: die Kartographierung aller bedeutenden Auren Heligonias. Nun mag es dem geneigten Leser nur als Frage der Zeit erscheinen, daß dieses Projekt abgeschlossen wird. Jedoch verändern sich die Auren stetig und nur wenige tun dies nach Regeln und festen Gesetzen. Dieses Faktum, wie auch die Schwierigkeit der Analyse an sich wird wohl jedem Magiekundler bekannt sein. Das Projekt beschäftigt eine große, im Vergleich mit anderen Vorhaben, geradezu riesige Anzahl an Magi und auch an weltlichen Helfern, lassen sich die Analysen doch nicht im heimischen Labor durchführen. Vielmehr sind aufwendige Reisen und Verhandlungen mit den entsprechenden Lehnsherren der interessanten Gebiete nötig, noch bevor auch nur die kleinste arcane Strahlung untersucht werden kann. Dieser Aufwand hat dem Projekt einen Ruf beschert, der jeden Schlimmstes ahnen läßt, der ihm zugeteilt wird. Bei denen, die es nicht besser wissen, bedeutet hierher versetzt zu werden, eine Strafe abbüßen zu müssen. Und bei manchen, die es besser wissen, verhält es sich ebenso.

Projekt "Daimon"

Diese Gruppe erforscht die Sphären der Dämonen, ihre Bewohner, sowie die zweifelhafte Kunst, sie zu beschwören. Zwar bewegt sich dieses Projekt an der Grenze zur Illegalität, jedoch erachtet der Nexus es als wichtig, auch diesen Bereich der Arcanen Kunst zu verstehen, um auf Bedrohungen dieser Art richtig reagieren zu können. Böse Zungen behaupten, daß der Orden die Dämonologie auch zu Macht- und Gebrauchszwecken erforscht, um die Wesenheiten in ihren Plänen zu nutzen. Dies jedoch muß entschieden zurückgewiesen werden, stellen Akte dieser Kunst doch erhebliche Faktoren der Gefahr durch das Unsichtbare dar.

Projekt "Praestigiae"

Praestigiae erforscht die Gegebenheiten, die das Amergill und die Phiarrae betreffen. Vieles hat sich in jüngster Vergangenheit zutragen, was nach Meinung des Nexus einer Erforschung und Überprüfung bedarf.



Um dies besser koordinieren zu können und um die verschiedenen Ressourcen der Fakultäten und Institutionen zu nutzen, wurde das Projekt "Praestigiae" erschaffen. Man munkelt, daß es dieser Gruppe zu verdanken sei, daß der Handel mit dem Amergll verboten wurde, auf Anregung gewisser heligonischer Adliger.

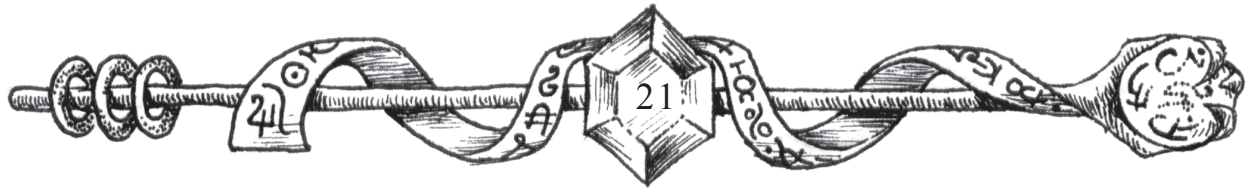
Projekt "Echem"

Aufgabe dieses Projektes ist es, neue Verfahren zu entwickeln, wie das Anliegen der Heimlichkeit umgesetzt werden kann. Zu diesen Entwicklungen gehören Geheimschriften und kryptographische Systeme, wie auch Taktiken und Werkzeuge, die Botschaften verschlüsseln und Absichten verschleiern können. Geführt wird dieses Projekt hauptsächlich von den Mitgliedern der Analytiker-Fakultät.

Projekt "Sententia" und Projekt "Silentium"

Nichts soll an dieser Stelle gesagt werden.





Werdegang eines Nexusmagiers

finden von Begabten

Der Nexus verfügt über die sogenannten Sucher, einer Gruppe von Magiern, die durch Heligonia ziehen und nach möglichen Anwärtern für eine Mitgliedschaft suchen. Sie verfügen über Kontakteleute in den bedeutendsten Universitäten, die sie wissen lassen, wenn sie einen vielversprechenden Kandidaten gefunden haben. Ein solcher Kandidat wird nur selten gefragt, ob er eine Mitgliedschaft anstrebt, wenn er nicht schon eine Ausbildung zum Magus durchgeschritten hat. Letztere werden geprüft und bei ausreichender Qualifikation wird ihnen eine Mitgliedschaft angeboten. Bei talentierten Kindern verläuft die Aufnahme in den Nexus Corendae anders. Solche Kandidaten sind in einem Alter zwischen 8 und 10 Jahren. Auch die Eltern werden nur selten darüber aufgeklärt, was mit ihrem Kind geschehen wird. Oftmals wird ihnen vorgesaukelt, daß das Kind von einem Adligen dazu bestimmt wurde, eine spezielle Stellung einzunehmen, und nun darauf vorbereitet werden muß. Hin und wieder soll es auch vorkommen, daß das Kind einfach entführt wird, wenn die Eltern sich gegen die Sucher wehren.

Das erste Jahr

In einem Zirkel des Nexus angekommen, erwartet das Kind eine Ausbildung, die sich zunächst um die weltlichen Fertigkeiten kümmert. Erst muß ein ausreichendes Wissen über Schrift, Mathematik und die klassischen Wissenschaften erworben werden. Bei Kandidaten, die von einer Universität kommen geschieht dies für gewöhnlich im ersten Jahr, jedoch kann diese Zeit bei jungen Kindern auch ein Jahr überschreiten, man spricht im Nexus dann aber immer noch vom "ersten Jahr". Lehrlinge in diesem Stadium der Ausbildung werden "Novicen" genannt.

Das Urteil

Diese Zeit dient auch der weitergehenden Beurteilung des Bewerbers und entscheidet darüber, ob die Ausbildung über das erste Jahr hinausreicht. Selbst wenn diese Entscheidung negativ ausfällt, wird sichergestellt, daß die latenten arcanen Kräfte ruhig gestellt werden. Dies geschieht in einem magischen Ritual, welches das Kind zu einem sogenannten "Stillen" macht, d.h. zu einem Menschen, dessen latente magische Kräfte durch arcanen Zwang unterdrückt werden. Am Ende des ersten Jahres treten die Lehrer zusammen und beraten über die Zukunft des Kindes. In diesem Gespräch wird auch über die Zugehörigkeit zu einer Fakultät entschieden. Nicht selten steht dies inoffiziell aber schon vor der ersten Lehrstunde fest, manchmal lange bevor das Kind sein Elternhaus überhaupt verlassen hat.

Die praktische Ausbildung

Es folgen die ersten praktischen Unterweisungen, die dem nun "Neophyten" genannten Lehrling die Anwendung der arcanen Talente ermöglicht. Dieser Teil der Ausbildung wird durch einen einzigen Magus übernommen, der aber mehrere Neophyten haben kann. Die Lehre wird



an der Fakultät des Lehrmeisters durchgeführt, der mindestens den Rang eines Magisters bekleiden muß. Wenn der Lehrmeister durch die Lande zieht, weil seine Forschungen oder ein Auftrag dies erfordern, dann kann der Neophyt den Magus auch begleiten. Findet sich für einen Neophyten kein Lehrmeister, dann beschließt der niedere Rat, wer die Lehre übernehmen muß. Dieser Teil der Ausbildung nimmt einiges an Zeit in Anspruch, wobei sieben bis zehn Jahre gebräuchlich sind. Der Grund ist die Mannigfaltigkeit und Vielzahl der Lehrlingsränge, die alle durchschritten werden müssen, um schließlich den Status eines Magisters zu erhalten. Diese Ränge oder besser Abschnitte sind nach den sieben Planeten benannt. Ein jeder Abschnitt beschäftigt sich mit anderen Lehrinhalten, die jedoch aufeinander aufbauen. Der Ablauf der praktischen Ausbildung und die Abfolge der einzelnen Stadien ist streng reglementiert und folgt der weiter unten beschriebenen Reihenfolge. Ein einzelner Abschnitt benötigt etwa ein Jahr an Lehre, möglicherweise auch länger. Der Lehrling beschließt, wann seine Fertigkeiten ausreichend sind, die Prüfung zu versuchen. Ist er dieser Meinung, dann tritt er an seinen Meister heran und bittet um diese Chance zum Beweis seiner Fähigkeiten. Dies ist der Idealfall, tatsächlich jedoch hat ein Lehrmeister gewisse Vorstellungen der Zeitpunkte von Prüfungen, und man wird sich schwer tun, diesen Meinungen zu widersprechen. Es liegt außerdem am Lehrmeister, wie viele Versuche er zuläßt, bis er den Lehrling aufgibt. Dann muß dieser innerhalb eines Jahres einen neuen Meister finden. Gelingt ihm dies nicht, so wird er zu einem "Stillen" gemacht und fristet sein Leben, ohne seine arcanen Fertigkeiten nutzen zu können. Man könnte nun annehmen, daß solche versucht sind, den illegalen Orden zuzusprechen und ihre Karriere dort weiterzuführen. Interessanterweise gibt es dafür jedoch kaum ein Beispiel. Nach Durchlaufen aller sieben Abschnitte steht die letzte große Prüfung an: der Dialog.

Die Phasen der praktischen Ausbildung

Die Ausbildung des Lehrlings stellt zunächst die Eigenschaften und den Wissensstand fest, um diesen dann zu perfektionieren und auf ein Niveau zu bringen, auf dem die Wirkung von Magie mit der notwendigen Zuverlässigkeit möglich ist. Die Auslegung der Planeten erfolgt von Eingeweihten ein wenig anders, als dies bei Sterndeutern ansonsten der Fall ist. Dies wird vom Orden so begründet, daß die Ursache in einem anderen Blickwinkel auf die Planeten liegt. Ähnlich geheimnisvoll sind die Phasen der Ausbildung, die mit ihnen assoziiert werden.



1. Haran

Im Zeichen des Haran bereitet sich der Lehrling auf seine lange Ausbildung vor. Er versucht zunächst ein Bild von sich selbst zu gewinnen, so wie er sich sieht. Dies schließt eine Summierung seines bisherigen Lebens und seiner derzeitigen Einstellungen und Wünsche mit ein.



II. Inir



Unter Inir beginnt der Lehrling seine Reinigung, denn zunächst muß er falsche Vorstellungen verlieren und sich von hinterlichen Eigenschaften befreien. Diese werden im zweiten Jahr richtiggehend vernichtet, um eine Grundlage für den Neuaufbau zu schaffen. Es ist die Phase der Niedergeschlagenheit, der Traurigkeit und der Depression, welche die Lehrlinge durchstehen müssen. Vielen fällt es schwer, die Vergangenheit loszulassen, obwohl so mancher nur wenige Jahre an Lebenszeit zählen kann.

III. Serhan



Serhan bezeichnet die dunkelste Phase der Ausbildung, denn alles, was der Lehrling einmal als wahr angesehen hat, wurde ihm genommen und große Stellen der Leere sind zurückgeblieben.

Es ist nicht einfach, diese Phase zu überwinden oder sie auch nur zu ertragen. Jedoch ist sie auch der Wendepunkt der Ausbildung. Wer ihn passiert und alles bisherige überstanden hat, sieht von da an den Aufstieg zum Magister vor sich.

IV. Terfial



Dies ist der Beginn der eigentlichen Ausbildung. Vorher dienten die Maßnahmen nur der Tilgung und Berichtigung falscher Annahmen und Meinungen. Nun aber erfährt der Lehrling erste Einblicke in die arcanen Geheimnisse. Er erlernt grundlegende Prinzipien, die ihm nützlich sein werden, wenn sein Geist der Wahrheit der Ersten Lehre begegnet.

V. Saarka



Saarka ist die Göttin des Frostes, aber auch des Mondes. Die fabelsten Momente der Ausbildung sind nun endgültig überstanden. In dieser Phase erhält der Lehrling einen Ausblick auf das, was er war, was er nun ist und was er eines Tages sein wird. Er sammelt seine Kräfte, um die letzten beiden Stufen zu erklimmen.

VI. Jholin



Der Lehrling erfährt Einblick in die inneren Zusammenhänge der Ersten Lehre, auch wenn diese noch schwer verständlich sind. Er erlangt Kräfte, die ihm immer mehr die Beeinflussung der arcanen Ströme gestatten. Erst jetzt wird es ihm gelingen, einen Zauber völlig selbständig zu wirken, ohne daß die Auren optimiert wurden.

VII. helios



Dies ist schließlich das letzte Jahr der Ausbildung. Es ist von der wissenschaftlichen Seite gesehen das schwerste Jahr, moralisch jedoch das Beste. Es bildet den Gegensatz zur Phase des Serhan und bereitet den Lehrling auf den Dialog vor. Nun endlich erlangt er das Verständnis, das notwendig ist, um wahre Magie wirken zu können.



Das Traktat

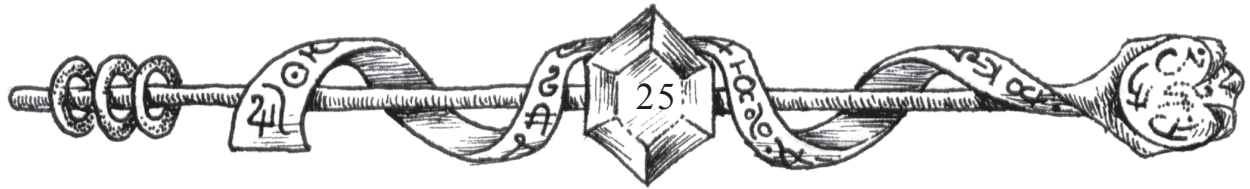
Bevor der Lehrling zum Dialog zugelassen wird, muß er ein Traktat über ein von ihm gewähltes Thema verfassen. Das Traktat muß sich mit den arcanen Künsten beschäftigen und soll dem Nexus neue Einblicke von frischen Talenten beschieren. Je nach Schwierigkeit und Erfolg des Traktats mag es nicht unerheblich zum Ruf des angehenden Magisters beitragen. Außerdem ist es Gegenstand des Dialogs, d.h. Fragen werden zum behandelten Thema gestellt und oft scharf hinterfragt. Der Lehrling benötigt unterschiedlich lang Zeit zum Verfassen, es ist keine Dauer festgelegt, da allein das Ergebnis zählt. Hat er es abgeschlossen, dann legt er es seinem Lehrmeister zur Prüfung vor und erwartet dessen Zustimmung zur Durchführung des Dialogs.

Der Dialog

Am Ende der praktischen Ausbildung steht der "Dialog". Ähnlich dem Zwiegespräch zwischen Jorgn und Echem besteht diese Prüfung aus einem Gespräch zwischen Lehrer und Lehrling vor einem Gremium des Niederen Rates. Der Dialog beinhaltet Themen philosophischer, arcan-theoretischer bis hin zu praktischer Natur, wie auch die Inhalte des vom Lehrling verfassten Traktates. Es gibt keine Regeln, was diese Themenauswahl angeht. Der Lehrer entscheidet, jedoch muß das Gremium über das Bestehen entscheiden. Werden zu leichte Themen und Fragen gewählt, dann mag es sein, daß das Gremium den Lehrling nicht bestehen läßt. Im Falle des Versagens kann die Prüfung wiederholt werden, zu einem Zeitpunkt, der vom Lehrer bestimmt wird. Es gibt keine limitierte Anzahl von Versuchen, allerdings, kann man den Nexus bis zum Bestehen dieser Prüfung nicht verlassen. So mancher fristet daher sein Leben als ewiger Schfeler. Dieses Vorgehen soll gewährleisten, daß nur ausgebildete Magi in die freie Welt entlassen werden und so keine Gefahr darstellen, verglichen mit der Unausgegorenheit eines Lehrlings. Oft kam es schon vor, daß ein solcher Schfeler versucht hat, den Nexus zu verlassen, indem er flüchtete und sich versteckte. In diesem Fall werden die Sucher hinzugezogen, die nicht ruhen werden, bis sie den Flüchtling gefunden haben. Den Gescheiterten zu einem "Stillen" zu machen, ist in dieser Phase keine Option mehr, die der Nexus anbietet.

Die Initiation

Die Initiation ist das Ritual, mit dem der Lehrling in den Stand eines Magisters aufgenommen und damit zu einem vollen Mitglied des Nexus Corendae wird. Ähnlich einem jungen Ritteranwärter muß der Initiant die Nacht und den Tag vor der Zeremonie in Reinheit, Fasten, Schweigen und Kontemplation verbringen. Er wird dazu in einem mit Symbolen geschmückten Raum eingesperrt, der eigens dafür hergerichtet wurde. Dies ist nun schon der erste Teil des Rituals, er stellt noch einmal den ersten der sieben Planeten und Phasen der Ausbildung dar. Die Befreiung aus dem Zimmer durch den Lehrmeister führt die Zeremonie fort und übergibt dessen Verlauf an die Folge Terpial, Saarka, Jholin und schließlich Helios. In der Phase des Helios schließlich erhält der Initiant seine Insignien: die Schärpe, das Amulett, den Stab und den Dolch. Nach dieser Zeremonie, die unter den Augen der Fakultäten und Institutionen durchgeführt



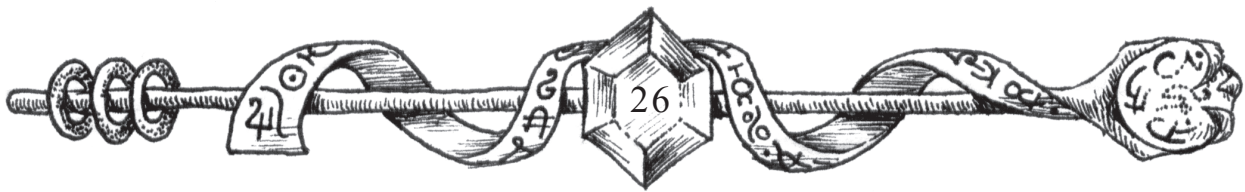
wird, folgt ein fest, das den restlichen Abend und die Nacht dauert. Der Zeitpunkt der Initiation, nachdem der Dialog bestanden wurde, ist nicht willkürlich, sondern wird durch Beobachtung der Sterne und darauf folgenden, rätselhaften Berechnungen bestimmt.

Ein Magister sein

Mit dem Aufstieg in den Rang eines Magisters gewinnt man plötzlich ein ungewohntes Maß an Freiheit. Nicht länger ist man verpflichtet, die meiste Zeit in einer Niederlassung des Ordens zu verbringen, sondern darf selbst wählen, wo man sein Wirken fortführen will, sei dies eine andere Niederlassung, ein eigenes Heim oder gar irgendwo auf einer Reise durch die Lande. Nichtsdestotrotz verlangt der Nexus weiterhin Loyalität. Dies drückt sich so aus, daß die Mitglieder Berichte ihrer Forschungen und Reisen an den Orden schicken müssen, was allerdings nicht nur eine leibige Pflicht ist, sondern den Wissensschatz des Nexus vermehrt, auf den Mitglieder zugreifen dürfen. Wählt man eine Position in der Peripherie des Ordens, wo man kaum irgendwelche Pflichten hat, so vermag man mit Leichtigkeit ein gutes und beschauliches Leben führen. Für manche jedoch wäre dies der Tod durch Langeweile, wie sie es ausdrücken. Solche streben höhere Ränge im Orden an, die mehr Wissen und mehr Macht bedeuten. Sich in der Nähe einer wichtigen Niederlassung zu befinden oder aber zumindest häufigen Kontakt zu pflegen, ist dann ein probates Werkzeug, um nicht zu sagen, eine Notwendigkeit. Besonders der Aufenthalt in solchen Niederlassungen bringt viele Pflichten mit sich, jedoch beschert einem dies auch ein reichhaltiges Angebot, sein Wissen und sein politisches Ansehen zu mehren.

Aufstieg in die hohe Domäne

Der Aufstieg im Nexus ist beschwerlich und mühsam. Jeder Rang achtet peinlich auf seine Rechte und auf die Pflichten seiner Untergebenen. Die Regeln werden genau beachtet, wenn es darum geht, sich zu schützen und allzu Eifrige in ihre Grenzen zu verweisen. Dennoch besitzen die hohen Ränge eine nicht zu unterschätzende Anziehungskraft, denn sie versprechen Macht und Wissen über sagenhafte Dinge. Jede Fakultät hat eigene Vorstellungen darüber, wer wann aufsteigen sollte, und was diese Person dafür tun muß. Oft spielt dabei das politische Geschick eine größere Rolle als das magische Können und nicht Viele schrecken auch vor unlauteren Mitteln nicht zurück, obgleich dies sicherlich nicht das offiziell Empfohlene ist, denn Verbrechen werden auch im Orden bestraft. Man kennt den Wert von Ordnung und Tradition und verachtet eine Verletzung dieser Werte. Überwindung des Gesetzes durch das Gesetz gilt als die Taktik der Wahl, um höhere Weihen zu erreichen.



Erscheinung eines Nexusmagiers

Die Insignien

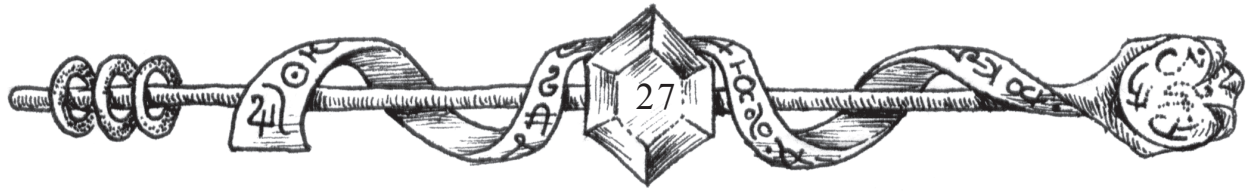
Ein jeder Nexusmagier verfügt über Symbole, die seine Stellung innerhalb des Ordens angeben und die auch auf seine Macht und seine Ausrichtung hinweisen. Diese Zeichen gelten als Repräsentanten der persönlichen Ehre und werden aufs Beste geschützt und bewahrt. Je nach Anlaß werden sie getragen oder verborgen. So gilt im Nexus ein Verbergen eines Teils der Insignien als Ausdruck der Höflichkeit und der Bescheidenheit, aber auch der möglichen Gefahr, da es auf diese Weise schwer fällt, sein Gegenüber einzuschätzen. Andererseits würde das Verlangen auf Offenlegung der Insignien als Beleidigung gelten. Gerade hohe Magi des Nexus verbergen ihre Insignien weitgehend und vertrauen zu Recht darauf, daß sie erkannt werden und ihr Ruf ihnen voraussetzt.

Eine der Insignien ist die Schärpe, ein Band von zwei Fingern Breite und von einer solchen Länge, daß sie um den Hals gelegt zu beiden Seiten bis zum Gürtel reicht. Sie ist reich bemalt, bestickt oder anderweitig mit Symbolen verziert, die über Stand und Macht des Trägers Auskunft geben. Die Schärpe enthält die meisten Informationen über den Träger, weswegen sie nur selten getragen wird. Manche Magi verzieren die Schärpe mit abnehmbaren Metallplättchen, die dann die Symbole tragen. Solche Schärpen sind recht beliebt, da man den Grad der Offenlegung so selbst bestimmen kann.

Ein weiteres beliebtes Zeichen des Standes ist das Amulett. Ein solches ist aus verschiedensten Metallen in unterschiedlicher Aufmachung gefertigt, doch so unterschiedlich sie doch alle sind, ein jedes trägt das Zeichen des Heimatzirkels des Magus. Das Amulett gibt also nur ein Minimum an Information und kennzeichnet den Magus als Gelehrten der Arcanen Kunst für solche, die wissen, worauf der Blick ihrer Augen fallen muß, nicht jedoch für Unbedarfte, die den Magus wohl nur fälschlich behandeln würden.

Auch an Stäben gibt es die verschiedensten Sorten. Alle sind mit Symbolen und Zeichen verziert, die jedoch nur zum Teil etwas über den Magus selbst aussagen, sondern auch vielmehr magisch-rituellen Zwecken dienen. Je nach Magus kann der Stab auch die Funktion einer Waffe übernehmen, sehr beliebt bei Magi, die weit und oft reisen und sich so auch ohne die Arcane Kunst zur Wehr setzen können. Ausführungen, die weniger für solche Zwecke geeignet sind, sind aus Kristall und anderen kost- wie wunderbaren Materialien gefertigt. Nicht selten trägt der Stab an der Spitze eine Skulptur oder auch eine Klinge oder einen Beutel als Verzierung und dienliches Konstrukt.

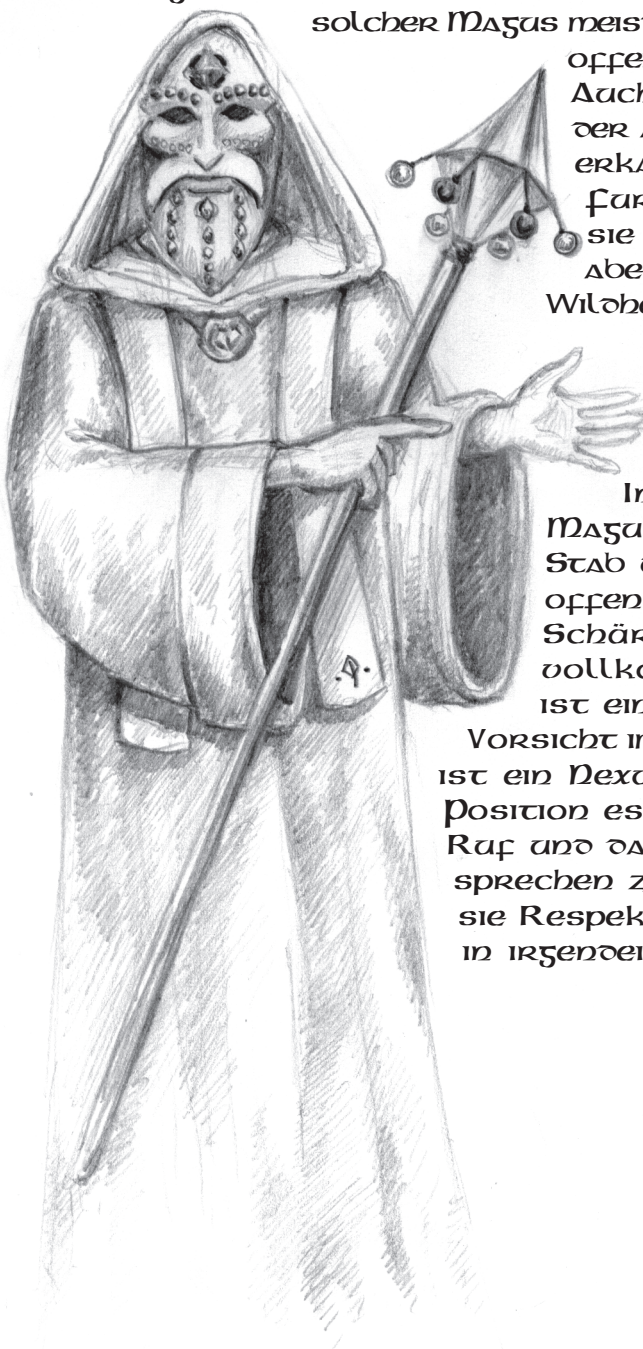
Schließlich bleibt der Dolch zu erwähnen. Seine Klinge, wie auch sein Griff sind gewöhnlich aus kostbaren Materialien geformt und sind mit Zeichen und Symbolen reich verziert. Auch diese dienen wie die Zeichen des Stabes nur teilweise der Repräsentation. Weit im Vordergrund liegt die Bedeutung des Dolches als Waffe und Ritualgegenstand, obgleich er niemals als schnödes Esswerkzeug eingesetzt werden würde.



... außerhalb des Arcanums:

Das Äußere eines Mitglieds des Nexus ist auf ein Höchstes von seiner Umgebung abhängig. So wird er außerhalb des Ordens getreu den Traditionen der Heimlichkeit nur selten seine wahre Natur zu erkennen geben. Entschließt er sich doch einmal dazu, so dient dies fast ausnahmslos einem Zweck, sei es um Autorität auszustrahlen oder sich anderen Jüngern der Arcanen Künste zu erkennen zu geben. Meist wählt ein Magus in der weltlichen Öffentlichkeit die Erscheinungsform eines Gelehrten oder nach persönlicher Möglichkeit und Neigung auch die eines Künstlers. Auf diese Weise werden dem Magus seltsame Handlungen und Utensilien leichter verziehen. An Insignien trägt ein solcher Magus meist höchstens Amulett, Dolch oder Stab

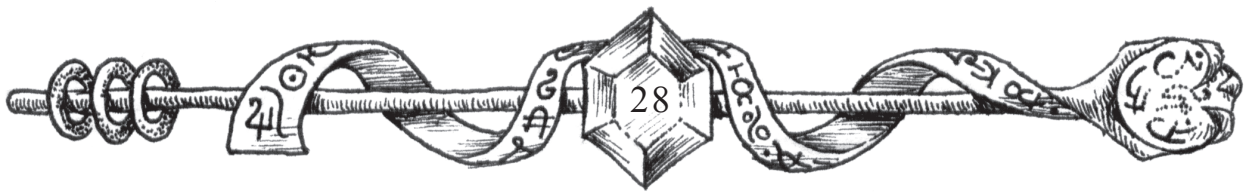
offen an sich, jedoch fast nie die Schärpe. Auch dies trägt dazu bei, das der Jünger der Arcanen Kunst von Unbedarften nicht erkannt und gefürchtet wird, denn die Furcht ist nur denen ein Freund, die sie mit Plan und Sinn einsetzen, nicht aber denen, die sie unkontrolliert in ihre Wildheit entlassen.



... innerhalb des Arcanums und des Nexus:

Innerhalb des Nexus gibt sich ein Magus offener, das Amulett und oft auch Stab und Dolch gehören zu den gewöhnlich offen gezeigten Insignien. Teils wird die Schärpe getragen, wenn auch nicht in vollkommen eröffneter Form. Dennoch ist ein gewisses Maß an Misstrauen und

Vorsicht immer noch zu spüren, denn auch hier ist ein Nexusmitglied nicht völlig offen. So die Position es zulässt, ziehen es viele vor, ihren Ruf und das leise Wort des Gerichts für sich sprechen zu lassen. Auf diese Weise erhalten sie Respekt gezollt, ohne, daß sie sich selbst in irgendeiner Weise öffnen müßten.



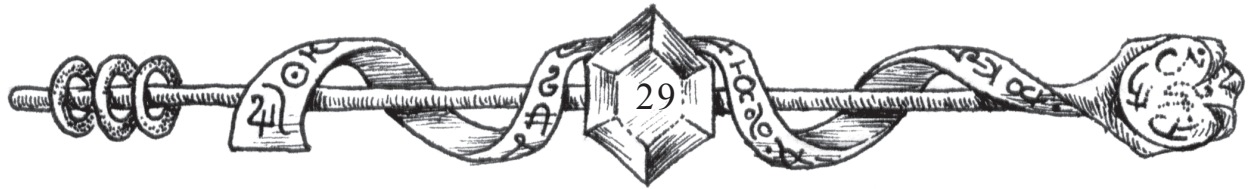
Ziele, Motivationen, Intrigen

Die obersten Ziele und die innersten Motive des Ordens liegen weit hinter vielen Mauern der Verschwiegenheit verborgen und sind sicherlich nur den höchsten Eingeweihten zugänglich. Dies sieht der geneigte Leser schon daran, daß man nicht einmal weiß, wer die Obersten überhaupt sind, denn je weiter man in die hohe Domäne aufsteigt, desto rätselhafter werden die Identitäten und die Verhältnisse. Zudem sind die meisten der Mitglieder Zeit ihres Leben damit beschäftigt, aufzusteigen und so die Gestalt der Ränge zu formen und zu verändern. Es darf jedoch als recht sicher gelten, daß der Nexus Corendae dem König loyal ergeben ist, ja er gilt sogar als die rechte Hand des Königs auf Seiten des Arcanums, so wie es die Adligen auf der weltlichen Seite sind.

Das Verhalten des Ordens wird jedoch, so kann man vereinfachend feststellen, von zwei Zielen getrieben: Macht und Wissen. Der Nexus kann es nicht ertragen, wenn sich etwas oder jemand seiner Kontrolle entzieht. Selbst die Tatsache, daß die Adelsstände losgelöst vom Arcanum existieren, irritiert ihn und nicht selten führt dies zu internen und externen Problemen. Diese Tier, wie man es bezeichnen mag, wird ihrerseits im Zaum gehalten durch den König allein. Würde er nicht existieren, dann wäre der Orang befreit und die Welt würde die Gestalt nach Willen des Nexus annehmen, so zumindest die Meinung vieler Mitglieder. Der Leser möge dem bescheidenen Schreiberling die folgenden Worte nicht übel nehmen, denn er versucht nur auszusprechen, was wohl schon mancherorts gedacht wird. Was hält den Orden davon ab, seine allerdurchlauchtigste Majestät zu beseitigen? Was hindert ihn daran, den Primus dem König nicht länger unterzuordnen? Was erschafft diesen Respekt? Auf diese Fragen weiß auch der Schreiberling keine Antwort, außer zu erwähnen, daß es schon immer so gewesen ist und es wohl auch bleiben wird.

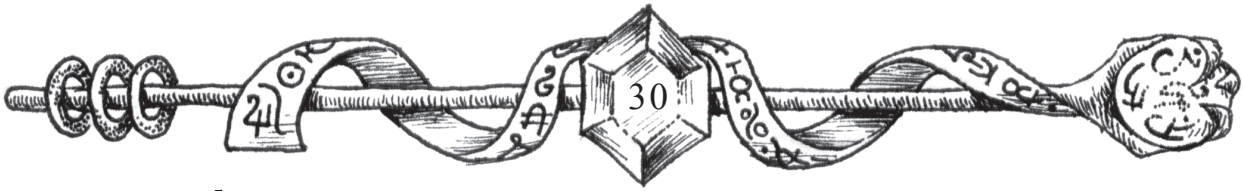
Wissen ist das zweite Ziel, das den Orden vorantreibt, die Tier, die Welt und alle ihre Eigenschaften und Manifestationen zu verstehen. Kaum ein Preis scheint zu hoch zu sein, um diesen Durst zu stillen. Hin und wieder entsteht sogar der Eindruck, daß selbst die königlich-heligonische Halsgerichtsordnung kein ausreichendes Hindernis darstellt. Andererseits tragen die Bestrebungen in diese Richtung gewaltige Früchte, denn die Bibliotheken und Archive des Nexus Corendae sind legendär.

Die Tradition und die Heimlichkeit sind weitere maßgebliche Eigenschaften des Ordens. Die Tradition gewährt das Einhalten eines hohen Standards und das Verwenden von bewährten Methoden. Es geschieht nicht leichtfertig, daß altdahergebrachte Vorgehensweisen durch neue ersetzt werden, weil diese "in die Mode" gekommen sind, im Gegenteil, solche Gelegenheiten erlauben den Traditionen, sich zu bewähren und sich zu verbessern. Aus diesem Wesenszug mag auch die Tatsache resultieren, daß es jungen Magi, die noch nicht lange im Orden tätig gewesen sind, recht schwer fällt, an Einfluß zu gewinnen und ihre Macht zu mehren. Der Nexus ist ein "Ordnung der Alten Herren", wie es böse Zungen ausdrücken. Entweder man fügt sich in diese Struktur, oder aber man scheitert, es gibt kaum einen Mittelweg.



Das Unsichtbare ist der Feind des Arcanums und aller anderer Menschen, und so auch für den Nexus. Trotz ihrer recht hohen Meinung von sich selbst, fürchtet der Orden das Unsagbare, denn auch er besitzt nur eine schmale Auswahl an Mitteln gegen es. Unter diesen ist die Heimlichkeit das mächtigste. Unsichtbar in den Augen des Unsichtbaren zu sein, bedeutet Leben und Macht über die, die sichtbar sind. Hier liegt die Zurückhaltung begründet, die der Nexus gegenüber Außenstehenden, besonders den Weltlichen, zeigt. Es ist keine Unhöflichkeit oder Verschwörung, die sie ihre Angelegenheiten für sich behalten lässt, sondern Angst, markerschütternde Angst vor dem, was sie nicht kennen und kontrollieren können. Heimlichkeit ist zu einer wahren Kunst geworden, die immer neue Formen findet. Angefangen mit Misstrauen zieht sie sich über die Verwendung komplizierter Verschlüsselungssysteme und einem logenartigen Rangsystem bis hin zu speziellen Vorgehensweisen auf Reisen und Expeditionen. Es kann als Faustregel gelten, daß der Schein stets trügt. Der, der als Anführer zum Beispiel einer Expedition erscheint, ist mit einiger Sicherheit recht unwichtig. Der wahre Anführer kann der Stallbursche sein, oder die Dienstmagd, oder aber er ist gar nicht materiell vorhanden. Dies schützt den Anführer und damit auch die ganze Struktur der Expedition. Außerdem verleiht es Macht durch den Überraschungsmoment, der so gewonnen wird. Diese Taktik wird im Orden das "Imago-Schema" genannt. Es kann stellvertretend für vieles anderes als Beispiel dienen.





Beziehungen zur restlichen Welt

Adel

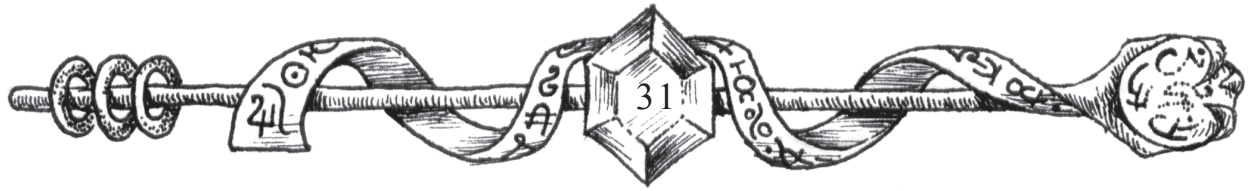
Der weltliche Adel stellt den Nexus Corenae vor einen Zwiespalt, ohne es selbst so recht zu wissen. Dieser Zwiespalt besteht aus Respekt auf der einen und Missgunst auf der anderen Seite. Der weltliche Adel ist ein mächtiger Corpus heligonias, er verfügt über Macht und Einfluß und gleicht dem Nexus in nicht wenigen Aspekten. Dies ist der Grund, warum der Orden Respekt für den Adel empfindet, denn er ist der Meinung, daß, wenn die Adligen der Arcanen Fertigkeiten mächtig wären, sie einen ernstzunehmenden Gegner und Konkurrenten darstellen würden. Jedoch wissen sie nichts von diesen Kräften, und das ist gut so. Dies nun ist gleichzeitig die Ursache der Missgunst des Ordens, denn es erscheint aus dieser Sicht unverständlich, warum so unwissende Menschen so viel Macht haben sollten. Der Nexus ist der Meinung, daß der Adel nur damit beschäftigt ist, seine Fehler auszubessern und zu verbergen, denn das rechte Verständnis für die Welt hat er nicht. Im Gegenzug ist dies aber auch die Meinung, die so mancher Adlige, der den Nexus kennt, sein Eigen nennt.

Einfaches Volk

Mitleid ist wohl die treffendste Beschreibung der Gefühle des Nexus dem einfachen Volk gegenüber. Er bemitleidet sie nicht wegen eventueller Armut ihrerseits, sondern deswegen, weil die Allermeisten von ihnen wohl nie auch nur die Chance erhalten werden, einen Blick auf die wahre Struktur der Welt zu werfen. Sie betrauern sie, weil der einfache Mann der Straße in einer Traumwelt lebt, die er für Wirklichkeit hält, die aber doch so wenig mit der Wahrheit zu tun hat. Nur manchmal gelingt es dem Nexus, ein junges Talent aus der Menge zu fischen und bei sich zur Wahrheit zu führen. Es erscheint ihm daher wie ein Geschenk an das Volk, wenn er ein Kind von seinen Eltern weg in eine Niederlassung des Ordens bringt.

Händler

Die Beziehung zu Händlern gleicht denen zum einfachen Volk in recht hohem Maße, mit einem Unterschied: der Orden treibt teilweise selbst Handel mit verschiedenen heligonischen Handelshäusern, da sie natürlich wie jedermann Bedarf an Nahrungsmitteln und Gegenständen des täglichen Lebens haben. Hin und wieder benötigen sie auch Rohstoffe für ihre Experimente und Rituale, was oftmals eine wahre Herausforderung für den Händler bedeutet, die sich für ihn aber durchaus lohnen kann, wenn er eine solche Zutat aufreiben kann. Der Nexus seinerseits handelt nicht im großen Stil mit eigenen Waren. Magische Gegenstände oder auch Dienstleistungen werden nur selten verkauft, nur Handel mit Schriftstücken, Büchern und auch Schmuckstücken wird manchmal getrieben. Gelegentlich verkauft der Nexus selbst Rohstoffe und Lebensmittel, allerdings ist die Quelle dessen recht unbekannt.



Ogeden

Alle, die die Wahrheit der Ersten Lehre nicht kennen, sind zu bemitleiden, so zumindest denkt der Nexus. Unter ihnen aber sind die Ogeden und besonders ihre Priester aber diejenigen, die einen Teil dieser Wahrheit zumindest erahnen und sie in eigene Worte kleiden. Es gebührt ihnen daher angemessener Respekt, denn es ist nicht einfach für solche, die keinen Einblick in die Arcanen Künste haben, die Zusammenhänge im Innersten der Weltenschale zu begreifen. Diese Ansicht gilt im wesentlichen für die Priester und die anderen höheren Ränge des Ogedentums. Je weiter man die Leiter der Positionen hinabsteigt, desto eher werden auch solche, die dort zu finden sind, verachtet oder bemitleidet, ob ihrer Blind- und Unwissenheit.

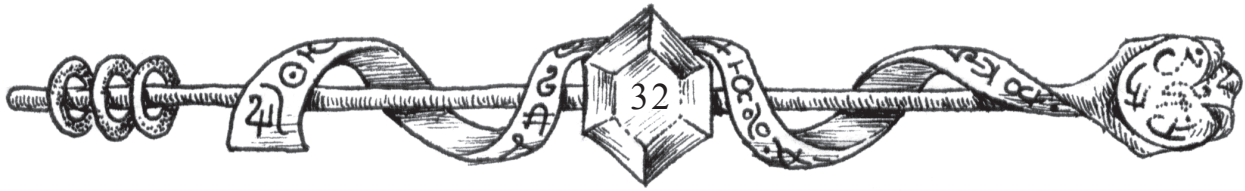
Ceriden

Die Ceriden sind nicht nur unwissend, viele von ihnen sind auch verblendet, doch im Gegensatz zu anderen weltlichen Gruppierungen hat das Ceridentum einen Vorteil: es lässt sich für die Pläne des Nexus nutzen. Viele der Wfrenträger dieser Religion sind nicht frei von den Sünden ihres Glaubens, sie lassen sich bestechen oder sind offen für andere Dinge, die ihnen von Wert sind. So geht zum Beispiel das Gerfcht, daß der Nexus die ceridische Inquisition sogar aktiv unterstützt hat, da diese sich gegen allzu offene Ausübung von Magie gewandt hat und so ihren Teil zur Heimlichkeit im Arcanum beigetragen hat. Die derzeitigen Tendenzen, die Inquisition abzuschaffen, wird jedenfalls in der hohen Domäne nicht begrüßt, wenn man die Gerfchte glauben darf, die einem von dort zu Ohren kommen.

Andere Magi

Mitglieder anderer Traditionen oder Orden werden vom Nexus mit Respekt und gleichzeitig mit Argwohn betrachtet. Einerseits besitzen viele von ihnen ähnliche Einsichten in die Arcanen Strukturen der Welt wie der Orden, andererseits macht sie aber gerade das zu Konkurrenz und zu potentiellen Feinden. Es ist allerdings schwer, alle Anhänger der Arcanen Künste, die nicht im Orden des Nexus Mitglied sind, über einen Kamm zu scheren. Der Orden lässt Vorsicht walten im Umgang mit anderen Magi, gewährt aber jedem eine Chance, sein wahres Wesen zu zeigen, und zieht dann die nötigen Konsequenzen.





Symbolik und Sprache

Die Welt des Nexus Corendae besteht aus verborgenen Geheimnissen, die sich dem Magus stellen, damit dieser sie ergreifen kann. Weithin geht die Meinung, daß das einfache Wort zu profan ist, um die innersten Mysterien der Welt zu offenbaren und auf Papier festzuhalten. Angemessener erscheint dem Orden und insbesondere der Fakultät der Analytiker das Symbol in seinen vielen Formen. Und von diesen gibt es mannigfaltige auch im Orden: die Insignien des Magus sind geradezu überladen von solchen, wie auch die innersten Räumlichkeiten der Zirkel. Und obwohl die Mitglieder sich nach außen eher verbergen und tarnen, findet sich an ihnen doch stets irgendein verstecktes Merkmal der Verbundenheit mit dem alten Herrn, wie der Nexus Corendae manchmal genannt wird. Wie oben, so unten und wie unten so oben und so auch hier. Im folgenden nun ein kurzer Einblick in die Welt der nexischen Symbole.

Schlange - Ausbildung, die sieben Jahre des Lehrlings, Aufstieg zur Wahrheit

Löwe - die Wahrheit, das Ziel

Vogel - die Geister

Nacht - das Unsichtbare

Glas, Waage - die Fakultät der Analytiker

Stein, Mauer, Gebäude - die Fakultät der Materialisten

Wasser, Spiegel - die Fakultät der Sphaerologen

Wind - die Geister, ungesehene Kräfte

Eins - der Ursprung, die Einheit

Vier - die vier Elemente, das Weltliche, das Stoffliche

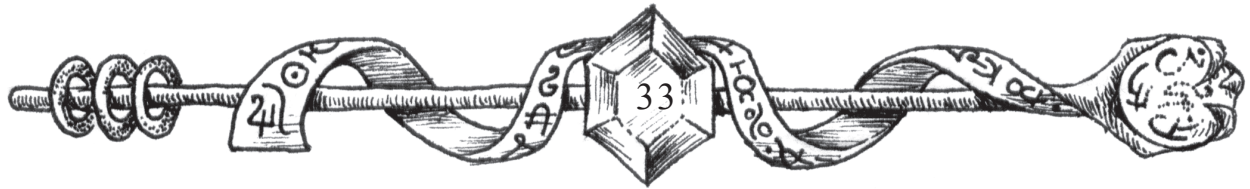
Sieben - die sieben Prinzipien, die sieben Jahre des Lehrlings, die sieben Stadien der Wahrheit, die sieben Planeten

Zwölf - die Welt

Unendlichkeit, Ewigkeit - die Welt, das All-Umfassende, das Ideale

Sprache - die Erste Sprache

In den Zeremonien und den Zaubern des Nexus sind Worte von großer Wichtigkeit. Viele empfinden die heligonische Sprache als zu profan, um sie in arcanen Angelegenheiten zu verwenden. Gerade bei den jüngeren Mitgliedern sind die Sprachen der Gelehrten, die an den Universitäten verwendet werden, in Mode gekommen. Doch den Älteren, sind selbst diese noch zu weltlich. Sie bevorzugen die sogenannte "Erste Sprache", eine Sprache, deren Ursprung längst vergessen ist. Diese ist so kompliziert, daß nur die versiertesten sie fließend sprechen oder auch nur verstehen können. Allerdings ist sie auch nicht zur Kommunikation gedacht, sondern ausschließlich zur Verwendung in der arcanen Kunst. Wäre der Orden selbst eine Sprache, dann wäre er die "Erste Sprache", denn sie wie er ist erfüllt von Regeln und mysteriösem Sinn, die sich nur wenigen Eingeweihten erschließen.



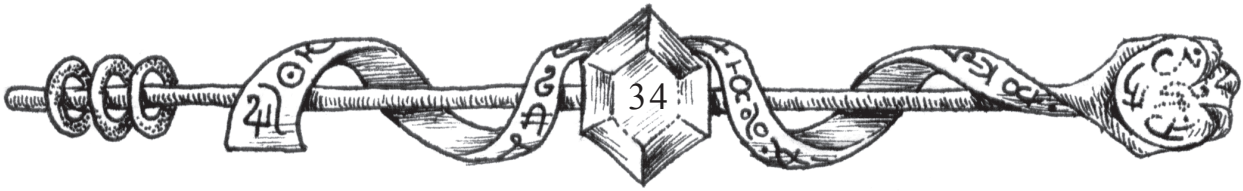
Magie und Rituale

An dieser Stelle soll nur ein Eindruck der Magie des Nexus gegeben werden, die genaueren Beschreibungen finden sich in anderen Publikationen, wie z.B. in "Die Erste Lehre".

Die ARCANe Kunst des Nexus CORENAE ist zufröherst eine Wissenschaft. Es ist fester Glaubensgrundsatz, daß jeder MAGUS in seiner KARRIERE zunächst studieren und an sich arbeiten muß, um die Regeln zu erlernen, nur so kann er einen Einblick in die "Wahrheit" erahnen, der es ihm erlaubt, die Welt zu formen und zu beherrschen. Ein klarer Verstand und Ausgeglichenheit sind zwei Eigenschaften, die unabdingbar für einen Nexus-MAGUS sind. Emotionen und Leidenschaft sind ebenso nötig, aber nur als Werkzeuge, die durch den Intellekt kontrolliert werden. Hier beginnt sodann die Kunst, denn die Empfindungen und die Windungen des menschlichen Wesen zu formen, bedarf einer Intuition für die wahren Formen und Strukturen. Diese steht neben dem Intellekt, und auch nur deshalb, weil letzterer leider nicht in der Lage ist, diese Intuition zu zähmen und zu kommandieren. Die Magie hat nun also wenig von "Einklang mit der Natur" und "Harmonie mit den Kräften", sondern mehr von Mathematik und Gesetz. Dieses Gesetz ist aber ewig und nicht von Sterblichen erschaffen, so daß eine menschliche Wissenschaft, wie nun die Mathematik, nicht in der Lage sein kann, die Magie erschöpfend zu beschreiben. Magie ist Wissenschaft und Kunst, nichts von den zweien, aber doch alles beide.

In diesem Bild erscheinen auch die Zauber und die Rituale des Nexus. Sie sind durch Regeln und komplizierte Gesetze fixiert, die keinen Fehler verzeihen und Improvisation auf der anderen Seite zu einer schwierigen Kunst werden lassen. Symbole und Bruchstücke alter Sprachen, der Ersten Sprache, werden benutzt, auch Pfluerchen und Tränke haben ihren Anteil. Vor allem die äußeren Umstände wollen bei Ritualen berücksichtigt werden. Auch hierfür gibt es umfangreiche Tafeln mit den rechten Zeiten und den rechten Orten für jede Zeremonie. All dies wirkt feierlich, förmlich und von ehernen Gesetzen gefangen.





Der Codex Arcanus

Der "Codex Arcanus" ist die ARCANe Entsprechung der königlichen Halsgerichtsordnung. Er regelt den Umgang mit Recht und Unrecht auf der magischen Seite Heligonias. Primär gelten jedoch auch hier die Gesetze der Halsgerichtsordnung, so spielt der Einsatz von Magie bei einem Mord an sich keine besondere Rolle, Mord ist Mord, und wird demnach nach Kapitel 1, Artikel 1 bis 3 bestraft. Vielmehr ermöglicht die Verwendung von Magie noch weitere Verbrechen, die eigens reguliert und bestraft werden. Bevor es nun an einige Auszüge geht, soll noch auf zwei Besonderheiten eingegangen werden: Primo: Magie an sich ist nicht verboten, auch nicht Magie ohne Heliosbrief zu wirken. Es kommt auf die Art und Weise an, auf die die ARCANen Künste verwendet werden. Ein Heliosbrief kann dies jedoch stark beeinflussen. Secundo: Der Codex ist im gesamten ARCANum gültig, also nicht nur für den Nexus Corenae, das bedeutet, für das ganze magische Heligonia, aber auch für ausländische Magi.

Nun einige Beispiele:

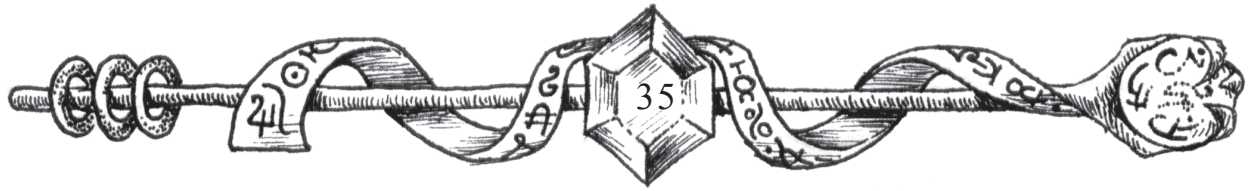
"... soll vermieden werden als Wichtigstes Alles Wichtigen, der Kontakt mit dem Unsichtbaren. Demnach soll verboten sein, was das Unsagbare anlockt und was seine Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dem soll alles unterstellt werden und jedes Mittel soll dem dienen. Das Angemessene Mittel ist die Tilgung der Gefahrenquelle, bevor das Unsagbare seinerseits die Quelle und noch mehr tilgt."

- Artikel 1

"Kein magisch Talent soll bleiben ohne eine Unterweisung in den Kräften, die es sein eigen nennt. Denn dies ist eine große Gefahr, eine Lockung des Unsichtbaren. Ihr sollt demnach Anstrengungen unternehmen, um solche zu finden und sie auszubilden, oder sie aber zumindest zu sichern."

"Magie, die in ihren Wirkungen ausschließlich wider die heligonische Halsgerichtsordnung oder den Codex Arcanus sein kann, ist verboten und muß demnach unterlassen und bestraft werden. Einzig die Erforschung im Sinne des Schutzes gegen diese Art der ARCANen Kunst sei zugelassen mit Zustimmung des Erzmagus oder natürlich seiner Allerdurchlauchtigsten Majestät, dem König."

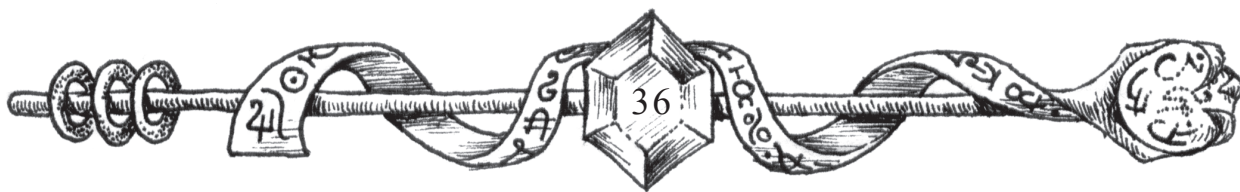
"Nun sollen hiermit verboten werden die Künste des Vahrim, die sich beschäftigen mit der Nutzung von ARCANen Kräften aus der Essenz des Lebens. Damit soll verboten werden, nicht nur die Wirkung, sondern auch die Lehre und Erforschung jeglicher Art dieser Magie. Begründet ist dies durch die heligonische Halsgerichtsordnung und Artikel 1."

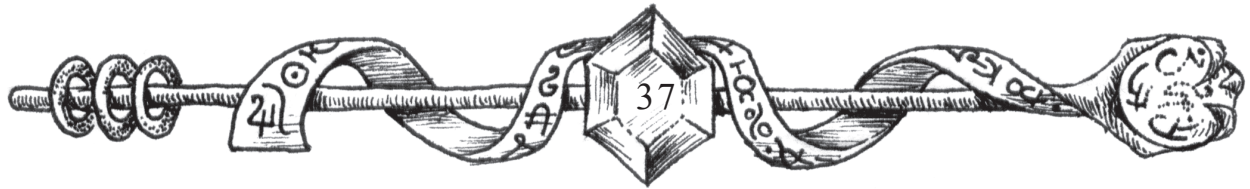


Der Zirkel Escandora

Der Nexus Corenae hat Niederlassungen, sogenannte Zirkel, in ganz Heligonia, die alle mehr oder minder getarnt und für Außenstehende völlig unauffällig erscheinen. Der größte und gleichzeitig geheimnisvollste jedoch ist der Zirkel in Escandora. Zu ihm sollen einige Gebäude im Stadtkern von Escandora gehören und auch einige vor den Toren der Stadt. Diese sind entweder im Besitz der Fakultäten oder Projekte, oder aber sie dienen als Zugang zum eigentlichen Zirkel. Solche Zugänge führen den Besucher in das unterirdische Escandora durch meilenlange Gänge, so zumindest erscheint es. Dann schließlich kommt man in die "Kathedrale", den innersten Komplex des Zirkels. Sie beherbergt fast schon eine eigene Stadt in der Stadt: Archive, Labors, dunkle Kammern und Wohnungen sind hier zu finden, selbst einige Läden haben hier einen lukrativen Standort gefunden. Die genauen Abmessungen sind unbekannt, genauso wie die genaue Lage. Versuche, diese zu bestimmen, haben bisher nur absurde Ergebnisse zutage gebracht, die die Kathedrale inmitten einiger bürgerlicher Häuser positioniert und auch einen Teil des königlichen Palastes zu einem Teil gemacht hätten. Als sicher kann wohl nur gelten, daß der Zirkel unzählige Verbindungen zu anderen Gebäuden in allen Teilen der Stadt hat und extrem gut bewacht und gesichert ist. Auch die Dämpfung soll von legendärer Stärke sein, denn sie soll die Aufmerksamkeit des Unsichtbaren fernhalten. Für öffentliche Anlässe, die vor allem auch Nicht-Mitglieder einschließen, besitzt der Orden einige Häuser in der Stadt, die sowohl Räume zur Unterbringung als auch für größere Empfänge bereitstellen.







Beispielcharaktere

Analgtiker

Zitate:

"Das muß ich überdenken."

"Bevor ich mich dazu äußere, muß ich zunächst die Situation verstehen."

"Ist euch eigentlich bewußt, daß ihr unüberlegt handelt?"

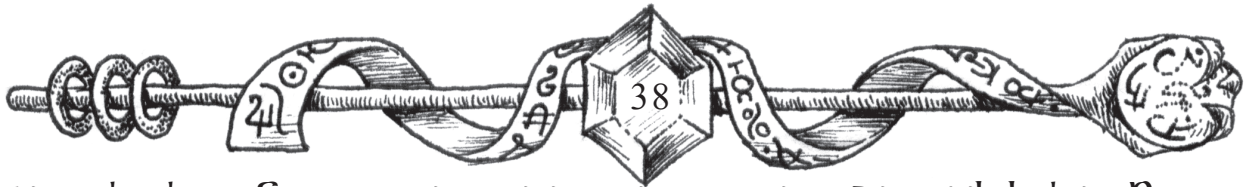
Motivationen:

Wissen erlangen und es analysieren, das steht an oberster Stelle. Eine Situation kann nach außen noch so langweilig erscheinen, der Analytiker findet immer noch etwas interessantes, das zu analysieren sich lohnt. Politik kann je nach Persönlichkeit ebenfalls eine Antriebskraft sein, obgleich diese nicht die wichtigste ist. Menschen und Schicksale interessieren ihn nicht, weil er mitfühlend ist und ein gutes Herz hat, sondern weil man in ihnen das Wirken der Ersten Lehre bestens erkennen kann.

Ein Beispielcharakter:

Iero Cavaan ist der Sohn des Händlerhepaares Sebastian und Elisabeth Cavaan, die einen kleinen Handelskontor ganz in der Nähe der Markthalle in Escandora besitzen. Iero ist das einzige Kind der beiden und so war es ihm von seiner Familie vorgesehen, den Kontor eines Tages zu übernehmen. Iero lernte so schon früh rechnen und schreiben, allerdings fand er nie so recht Gefallen an der Kunst des Handels. Dennoch schickten ihn seine Eltern bei Zeiten auf die Universität von Escandora, um die Feinheiten des Verwaltungswesens zu studieren. Es ist nicht billig, zu studieren, dennoch brachten die Cavaans das Geld auf. Iero dankte ihnen diese Anstrengung mit guten Zensuren. Er bewies seinem Professor einen scharfen Geist und logisches Denkvermögen, jedoch machte er auch kein Geheimnis daraus, daß er vom Handel wenig hielt. Iero suchte lange nach einer Möglichkeit, seinem Schicksal zu entgehen, und dachte darüber nach, die Universität gegen den Willen seiner Eltern zu verlassen. Dann jedoch ergab sich eine überraschende Wendung. Eines Abends nahm sein Professor ihn mit zu einem Treffen mehrerer Dozenten. Es war ein seltsames Bild: die zehn Dozenten saßen im Dunklen, man konnte ihre Anwesenheit nur erahnen. Hell erleuchtet war dagegen nur ein Fleck in der Mitte der Runde und dort stand Iero und im Halbschatten sein Professor. Dieser referierte über Ieros Fähigkeiten und bezeichnete ihn als "geeignet". Als die Runde zustimmte, wußte Iero nicht, um was es ging.

Dies war Ieros Eintritt in den Nexus Corendae. Seither fand Iero Gefallen an seinem Studium. Vom Verwaltungswesen wechselte er zur Fakultät der Analytiker, einer Gruppe des Ordens, die es sich zur Aufgabe



gemacht hat, Situationen, seien sie arcaner oder weltlicher Natur, auf ihre Zusammenhänge, Ursachen und Wirkungen zu untersuchen, und dies bis zur Perfektion. Ieros Eltern glauben noch bis zum heutigen Tag, daß ihr Sohn ein Händler werden wird.

Iero hat seine Ausbildung noch nicht beendet, bevor er seinen Abschluß erhält, muß er seine Abschlußarbeit beenden und sie der Fakultät vorstellen. Sein Thema ist "Reichweite und Wirken des Unsichtbaren im Ausland". Er untersucht demnach die Folgen der Wirkung von Magie im Ausland.

fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Handel

Mathematik

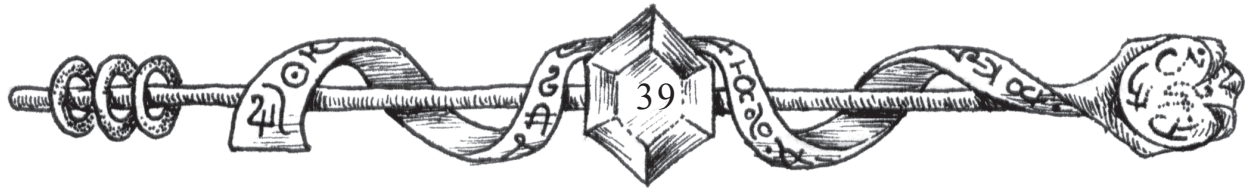
Etikette

Magietheorie

Magie:

Dämpfen	5
Licht	5
Magie spüren	5
Resonanz spüren	10
Situationsharmonik analysieren	20





MATERIALIST

Zitate:

"Nein, das ist nicht nur eine Mode!"

"Hinter meiner Kunst steckt ein tiefes und geheimes Wissen, das zu erlernen viel Übung und einen starken Willen erfordert."

"Lass mich einmal, ich habe die Mittel, das Problem zu lösen. Und wenn keine Lösung möglich ist, dann habe ich auch die Mittel, es dennoch zu entfernen!"

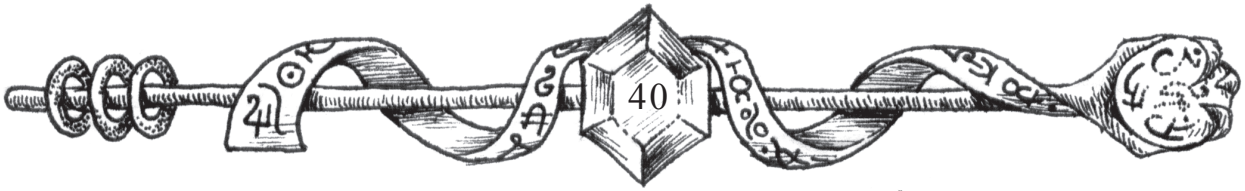
Motivationen:

Es gilt, die Proportionen der Welt zu erkennen und sie zu verstehen, um sie schließlich anzuwenden und die Welt nach dem eigenen Willen zu formen. Es geht dem Materialisten um die Anwendung seines Wissens, er kennt kein Wissen des Wissens wegen. Das heißt jedoch nicht, daß er ein Hitzkopf ist und nach Möglichkeiten geradezu sucht, um seine Fähigkeiten zu benutzen. Im Gegenteil, er liebt es, komplexe Pläne zu schmieden, nach den Proportionen der Welt, um sein Ziel zu erreichen, das so auch ruhig etwas höher gesteckt sein darf.

Ein Beispielcharakter:

Jana Baldwin

Jana hat schon früh in ihrer Kindheit stets ein Liedlein auf den Lippen gehabt, auch wenn diese meist traurig waren, denn sie hatte ihre Eltern bei einem Brand verloren und lebte nun bei ihren ehemaligen Nachbarn. Ihr musikalisches Talent war im ganzen Dorf bekannt, und so mancher verliebte Jüngling ließ sich von ihr Ständlein verfassen. Mit sechs Jahren wurde sie von einem Barden entdeckt, der sie von da an ausbildete und mit auf seine Reisen nahm. Es wurde ihm aber bald klar, daß Jana zu noch mehr in der Lage war, als Lieder zu singen. Eines Tages sah er, wie sie aus Spielerei einen kleinen Turm aus Steinen baute, der zunächst in sich zusammenzufallen drohte. Dann aber machte sie eine schnelle Bewegung mit der Hand und der Turm beendete sein Schwanken und verharrte in Ruhe. Dann aber schien ihr das Bauwerk nicht mehr zu gefallen und sie warf es um. Der Turm brach in sich zusammen, aber die Spitze schien noch mehrere Momente in der Luft zu schweben. Dies war nur eine der Merkwürdigkeiten, die der Barde mit ihr erlebte. Dann aber begannen die wahren Seltsamkeiten: ein Mann suchte sie auf, er sagte, er sei vom Theaterhaus Escandora und suche nach neuen Talenten, er wolle Jana nach Escandora mitnehmen und ihr dort eine professionelle Ausbildung zukommen lassen. Der Barde lehnte zunächst ab, denn er hatte noch nie gehört, daß das Theaterhaus Talentsucher auf die Reise durch Heligonia schickt. Der Mann war verärgert, aber er ging wieder. Als der Barde am nächsten Morgen aufwachte, stand die Tür ihres Zimmers ein Stück weit offen, obwohl er sie doch am Abend abgeschlossen hatte. Er ahnte schlimmes, und in der Tat: Jana war verschwunden.



Jana war also von Suchern nach Escandra in die Hauptniederlassung gebracht worden, wo sie nun eine Ausbildung im Orden des Nexus erhielt, obwohl sie zunächst keineswegs damit einverstanden war, aber eine Wahl hatte sie nicht. Nach ihrem ersten Jahr beschloß der Nexus, sie in der Fakultät der Materialisten weiter auszubilden, wo sie immer mehr lernte, ihr neues Leben anzunehmen.

fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Mathematik

Geschichten und Legenden

Musik

Magietheorie

Magie:

Dampfen 5

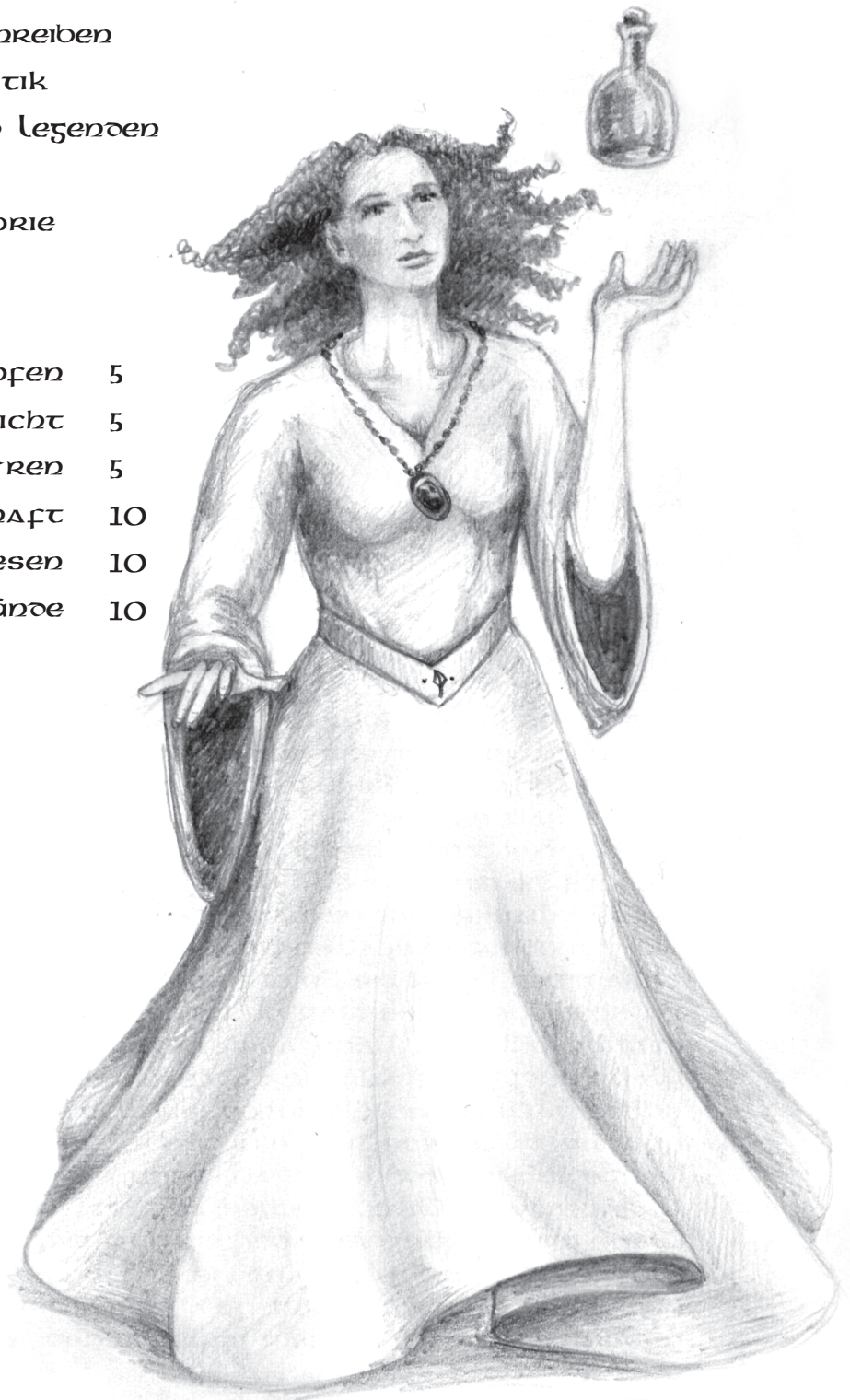
Licht 5

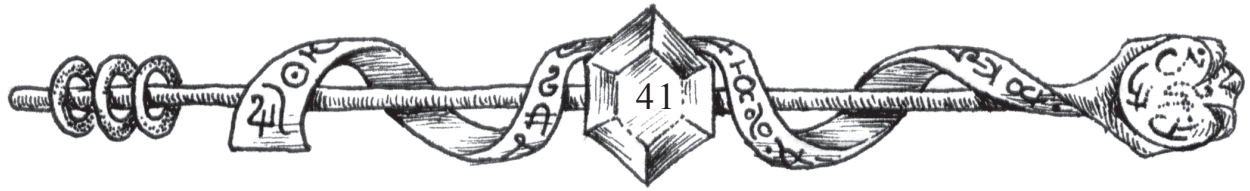
Magie spüren 5

Freundschaft 10

Erstarren - Lebewesen 10

Erstarren - Gegenstände 10





Sphaerologe

Zitate:

"Zeige mir deine Freunde und ich sage dir, wer du bist."

"Es gibt andere Wege, als den direkten."

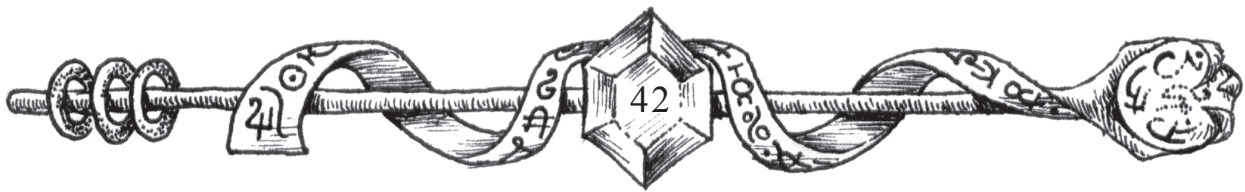
"Schau dir erst den Fluß an, bevor du den Fisch suchst."

Motivationen:

Alles hat seinen Platz und seine Zeit in der Welt, dessen ist sich der Sphaerologe sicher. Er lässt sich Zeit bei seinen Plänen und betrachtet sich vor allem die Umwelt. Er sieht Möglichkeiten dadurch, wo andere im Leben nichts sehen würden, er scheint dies fast im Gefühl zu haben. Menschen und die weltliche Gesellschaft bereiten ihm Vergnügen und er beobachtet deren Angelegenheit gerne und nimmt auch an ihnen teil. Von allen Fakultätsmitgliedern ist er wohl der politisch engagierteste, auch in der weltlichen Politik. So mancher Sphaerologe bestreitet seine Karriere nicht aus persönlichen Gründen, sondern aus Familientradition, denn wie schon beschrieben, stellt so manche Familie Mitglieder über Generationen hinweg.

Ein Beispielcharakter:

Marsilio fhins Familie besitzt eine nobles Haus in Oetis, doch sie treiben keinen Handel, es ist auch nichts anderes bekannt, mit dem die Familie ihren Reichtum verdient. Dennoch waren sie schon immer wohlhabend und mehren ihr Vermögen stetig. Die fhins haben außerdem beste Beziehungen zu verschiedensten heligonischen Adelshäusern, aber dennoch hat noch kaum jemand von ihnen gehört. Der Grund für diese Seltsamkeiten ist, daß es sich bei den fhins um eine der alten Sphaerologenfamilien handelt, die hinter der weltlichen Oberfläche eine ganz eigene Macht angehäuft haben. Hin und wieder ein arkaner Dienst, oft an der Grenze zum Verbrechen, einen politischen Gefallen, und schon stehen namhafte Größen in ihrer Schuld. Marsilio nun ist der jüngste Sproß und in der Tat hat auch er das Talent. Die war es daher eine Frage, was er einmal mit seinem Leben anfangen würde, nie gab es auch nur eine Alternative. So kam es, daß er schon in jungen Jahren nach Escandra ging und dort die Ausbildung zum Sphaerologen begann. Jedoch gab es bei seiner Aufnahme in den Orden Schwierigkeiten, denn auch die Analystiker zeigten Interesse an Marsilio. Die fhins zeigten sodann auch dort ihren Einfluß, denn der erstreckt sich auch und besonders auf die Strukturen innerhalb des Ordens, und schon konnte die Familientradition fortgesetzt werden. Bisher gab es in Marsilios Leben noch kaum einen Moment, den er selbst und eigenständig bestimmen durfte, und ein solcher dürfte wohl auch auf sich warten lassen. Dies ist ihm allerdings nicht unrecht, denn sich zu fügen heißt in diesem Fall, die Macht zu akzeptieren.



fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Etikette

Diplomatie

Politik

Magietheorie

Magie:

Dämpfen 5

Magiefluß 10

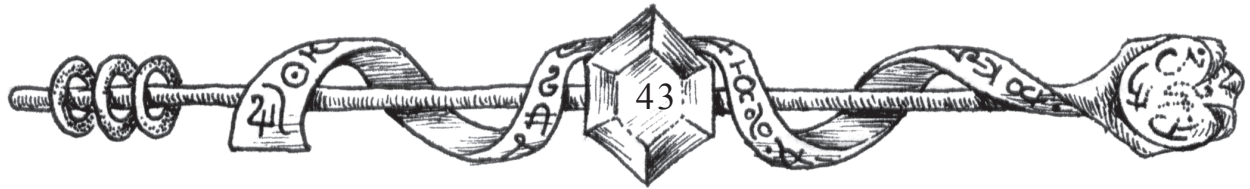
Licht 5

Magie spüren 5

Aura spüren 10

Aura fokussieren 20





Anhang

Einige Zauber

Licht 5

Erzeugt eine kleine Lichtquelle, die zum Lesen ausreichend ist, aber für gewöhnlich niemanden blenden kann.

Magie spüren 5

Läßt den Magus spüren, ob der untersuchte Gegenstand oder das Lebewesen magischer Natur ist. Er erhält bis auf extreme Fälle keine Informationen über Art und Stärke der Magie.

Aura spüren 10

Dieser Zauber vermittelt dem Magus einen Eindruck der Auren, die ihn umgeben. Je nach Art und Stärke können dies auch solche sein, die aus der Vergangenheit herüberreichen, wie z.B. an Plätzen großer Schlachten oder Katastrophen. Je nach Stärke erfährt der Magus Informationen über die Art, Größe und Stärke der Aura.

Resonanz spüren 10

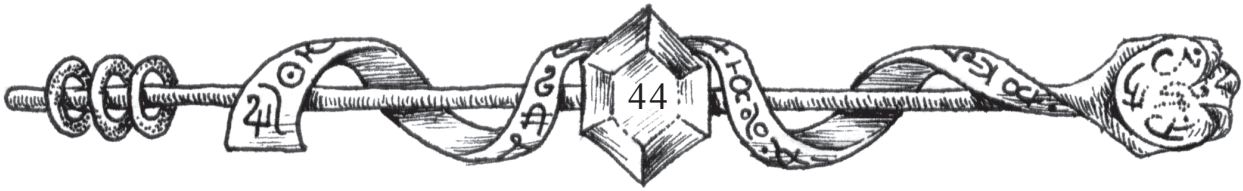
Erlaubt dem Magier zu prüfen, ob zwischen einem Ziel und mehreren Proben eine Ähnlichkeit/Resonanz besteht. Die Proben können Gegenstände, Lebewesen oder abstrakte Dinge sein, wie z.B. ein Gedicht oder Lied. Der Magier spürt, ob die Dinge zueinander passen. Ein Heiltrank hätte z.B. Resonanz zu Heilkräutern oder zu einem Buch mit Artikeln über Medizin. Dieser Zauber wird verwendet, um Dinge und Personen zu analysieren.

Freundschaft 10

Verzaubert einen Menschen derart, daß er für eine Stunde den Magus als einen guten Freund behandelt. Er wird in dieser Zeit keine feindlichen Gedanken gegen den Magus hegen, allerdings wird er nur durch viel Überzeugungsarbeit Dinge für den Zauberer tun, die negative Folgen für ihn haben, wie z.B. ein Geheimnis verraten, bei einem Verbrechen behilflich sein oder sich gegen andere Freunde richten. Keinesfalls wird er willenlos allem gehorchen oder sich gar selbst etwas antun.

Erstarren 10

Es existieren zwei Versionen dieses Zaubers: eine, die sich gegen Lebewesen richtet und eine weitere gegen Gegenstände. Der Zauber bewirkt seinem Namen gemäß ein Erstarren des Zieles für eine Minute, d.h. das Lebewesen oder der Gegenstand bewegt sich nicht, bzw. läßt sich auch nicht durch andere bewegen. Ein verzaubertes Türschloß beispielsweise würde sich in der Minute nicht öffnen lassen.



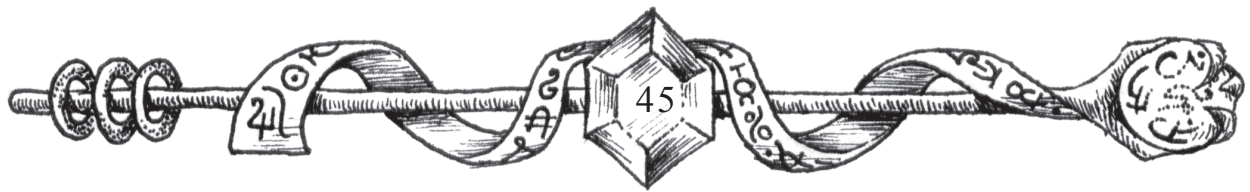
Aura focusieren 20

Ermöglicht dem Magus, die Aura, an deren Zentrum er sich befinden sollte, auf einen Punkt zu konzentrieren und dort ihre Wirkung zu entfalten. Eine Aura des Leides, wie z.B. an Orten von früheren Katastrophen, setzt am Focuspunkt dieses Leid frei und stürzt den, der sich an dem Punkt befindet, in eben solches. Dieser Grad des Zaubers erlaubt eine einmalige Focusierung für 10 Sekunden an einen Ort, der mit der Spitze des Zeigefingers berührt werden muß, er darf sich auch in der Luft befinden. Der Zauber ist auf dieser Stufe nicht gegen eine Überladung gesichert, so daß bei zu großer Stärke der Aura, die Dämpfung schwierig und der Magus verletzt werden kann, selbst wenn das Unsichtbare nicht angezogen wurde.

Situationsharmonik analysieren 20

Die Fakultät der Analytiker beschreibt Situationen, deren Funktionsweise, Ursachen und Wirkungen. Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, zu prüfen, ob eine von ihm aufgestellte Hypothese in die derzeitige Situation paßt, in der er sich befindet. Als Situation wird seine Umgebung aufgefaßt, d.h. alles, mit was er unmittelbar zu tun hat. Wenn die Hypothese zur Umgebung paßt, dann empfindet der Magus dies als harmonisch. Wenn ein Magus sich zum Beispiel in der Umgebung von Personen befindet und er als Hypothese seine Auffassung von einer der Personen beschreibt, dann kann er so wahrnehmen, ob diese Auffassung richtig ist.





Rythmomachie

Die Rythmomachie ist ein etwas absonderliches Spiel, das im Nexus und besonders bei den Materialisten gerne gespielt wird. Es dient nicht nur dem Amusement, sondern vor allem auch der Übung der mathematischen Fähigkeiten der Spieler. Inhalt des Spieles sind die Zahlenverhältnisse des Kanons der Proportionen. Um das Spiel zu verstehen ist daher ein kurzer Ausflug in eben diesen Text notwendig. Der Kanon kennt fünf verschiedene Arten von Proportionen, hier seien sie mit ihren moderneren Namen genannt:

Multiplices (Vielfache) Die größere Zahl enthält die kleinere mehr als 1x ganz in sich, z.B. 4:2, 6:2

Superparticulares (übertheilige) Die größere Zahl enthält die kleinere 1x und 1 Teil der kleineren Zahl, z.B. 4:3, 5:4

Superpartientes (übermehretheilige) Die größere Zahl enthält die kleinere 1x und mehrere Teile der kleineren Zahl, z.B. 5:3, 7:4

Multiplices superparticulares (Doppelt Anderthalbfache) Die größere Zahl enthält die kleinere 2x und 1x die Hälfte der kleineren Zahl, z.B. 5:2, 10:4

Multiplices superpartientes (Vielfach übermehretheilige) Die größere Zahl enthält die kleinere mehr als 1x und mehrere Teile der kleineren Zahl. Z.B. 11:3, 13:5

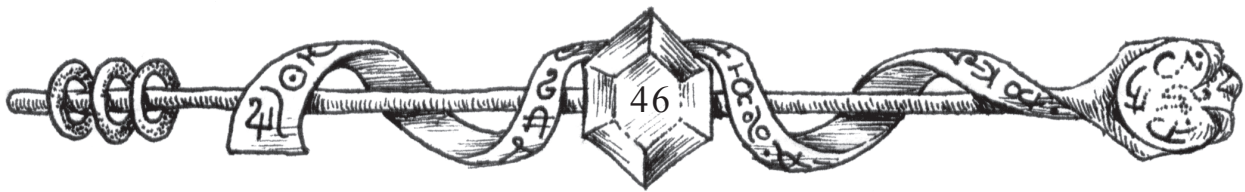
Die ersten dieser drei Proportionen werden bei der Rythmomachie verwendet, so liefern sie z.B. die Werte und die Beschreibung der Spielsteine. Diese sind aufgeteilt in das Heer der Geraden und in das Heer der Ungeraden, die im Spiel gegeneinander kämpfen:

Kopfzahlen der Spielsteine									
	Heer der Geraden	Heer der Ungeraden							
Multiplices	I	2	4	6	8	3	5	7	9
	II	4	16	36	64	9	25	49	81
Superparticulares	III	6	20	42	72	12	30	56	90
	IV	9	25	49	81	16	36	64	100
Superpartientes	V	15	45	91	153	28	66	120	190
	VI	25	81	169	289	49	121	225	361

Die Türme sind zwei besondere Steine, die jeweils aus unterschiedlichen Einzelsteinen zusammengesetzt sind, d.h. aus den Werten, natürlich nicht aus den Spielfiguren:

$$(1) + 4 + 9 + 16 + 25 + 36 = 91$$

$$16 + 25 + 36 + 49 + 64 = 190$$



Die Türme können alle Züge ausführen, die ihren einzelnen Steinen erlaubt sind, d.h. der Spieler entscheidet sich dann jeweils für eine Zugmöglichkeit des Turms.

Ziel des Spieles ist es nicht, möglichst viele Steine des Gegners zu schlagen, sondern im gegnerischen Feld mit mindestens drei Steinen eine Harmonie, d.h. ein bestimmtes Zahlenverhältnis aufzubauen und zuvor den Turm des Gegners zu rauben.

Die drei Arten von Harmonien:

I. Die arithmetische Harmonie: Die Differenz zwischen der größten (A) und der mittleren Zahl (b) entspricht der Differenz zwischen der mittleren und der kleinsten Zahl (c)

$$A - b = b - c$$

z.B.: 2-4-6; 3-5-7; 12-66-120

II. Die geometrische Harmonie: Die größte Zahl (A) verhält sich zur mittleren (b) wie die mittlere zur kleinsten (c)

$$A : b = b : c$$

z.B.: 2-4-8; 2-12-72; 64-72-81

III. Die musikalische Harmonie: Die größte Zahl (A) verhält sich zur kleinsten (c) wie die Differenz zwischen der größten (A) und der mittleren (b) zur Differenz zwischen der mittleren und der kleinsten

$$A : c = (A - b) : (b - c)$$

z.B.: 3-4-6; 5-8-12; 72-90-120

Die Tabellen weiter unten werden dem Anfänger sicherlich eine gute Hilfe sein.

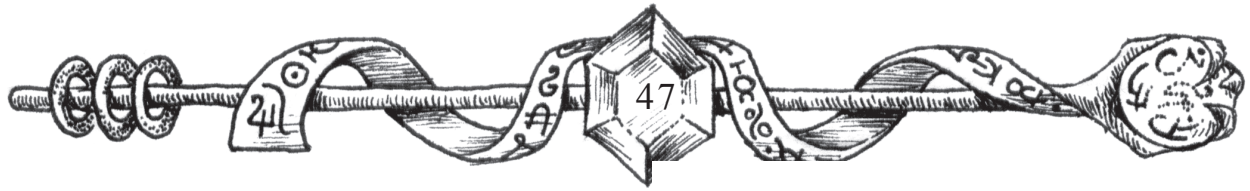
Die Türme dürfen in ihrer Gesamtsumme oder mit einem ihrer Bestandteile zur Harmonieaufstellung herangezogen werden.

Kann der Spieler eine dieser Harmonien aufbauen, dann kann er einen einfachen Sieg für sich verbuchen. Kann er zwei der Proportionen gleichzeitig errichten, dann gewinnt er einen großen Sieg. Der größte Sieg ist jedoch, wenn er alle drei Harmonien zu verbinden weiß.

Spielmaterial:

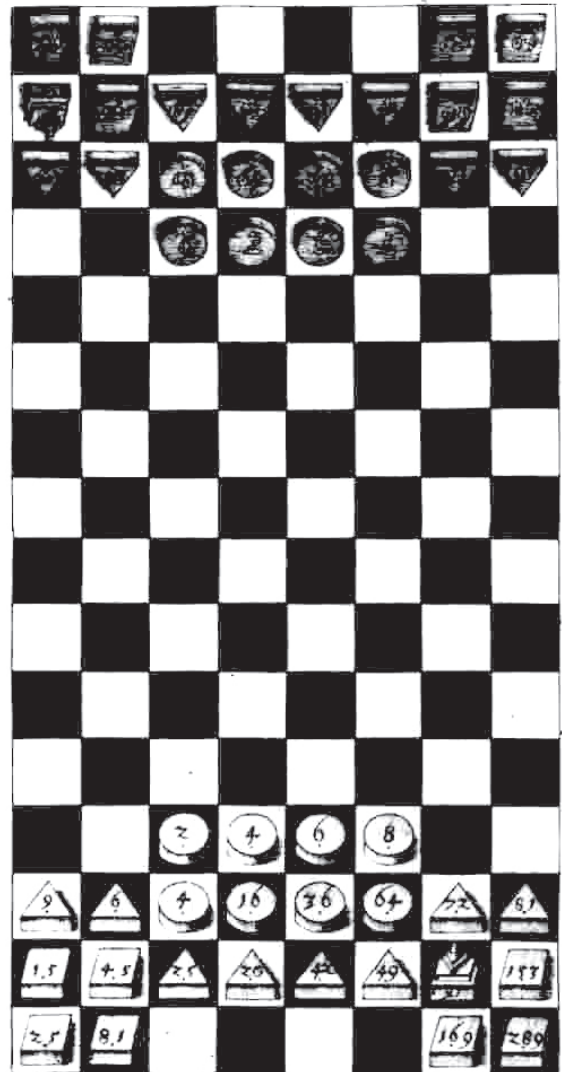
1 Spielbrett (16x8 Felder)

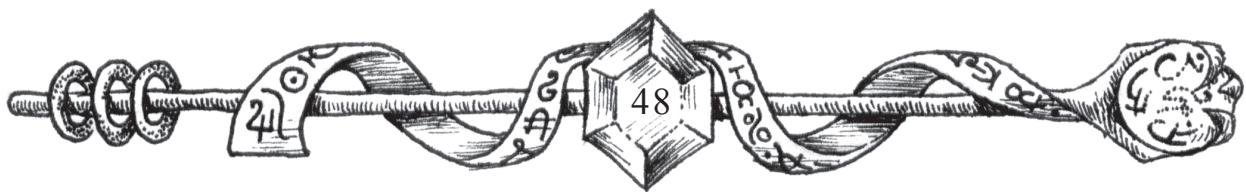
2x24 Spielsteine in 4 verschiedenen Formen: Je 8 kleine quadratische (multiplices), 8 große quadratische (superparticulares), 7 runde (superpartientes) und 1 Turm. Die Spielsteine tragen Ziffern, die der obigen Tabelle zu entnehmen sind.



Spielregeln:

- Das Heer der Geraden beginnt
- Es wird abwechselnd gezogen. Weder eigene noch gegnerische Steine dürfen übersprungen werden
- Die Steine der 4 Gruppen müssen sich jeweils nach bestimmten Regeln bewegen
 - Die multiples ziehen in das 2. Feld, nach allen Richtungen
 - Die superparticulares ziehen in das 3. Feld, nach allen Richtungen
 - Die superpartientes ziehen in das 4. Feld, nach allen Richtungen
- Das Schlagen gegnerischer Steine erfolgt nach folgenden Regeln:
 - Trifft durch einen gültigen Zug eine Zahl so nah auf die gleiche Zahl des gegnerischen Heeres, daß sie im nächsten Zug das Feld der gegnerischen Zahl erreichen würde, so kann sie diese schlagen und rauben.
 - Treffen zwei Zahlen durch einen gültigen Zug auf eine gegnerische Zahl, haben beide den Abstand ihnen gemäßer gültiger Züge zu ihr, und ist die Summe der beiden Zahlen gleich der Zahl auf dem gegnerischen Stein, so kann dieser geraubt werden. (Additionsregel)
 - Trifft eine Zahl durch einen gültigen Zug auf eine gegnerische Zahl, und ist das Produkt aus dieser Zahl und der Anzahl der auf gerader Linie zwischen beiden liegenden, freien Felder gleich der Zahl auf dem gegnerischen Stein, so kann dieser von ihr geraubt werden. (Multiplikationsregel)
 - Sonderregel für die Türme: Die Türme werden geraubt, indem mit Hilfe der gültigen Regeln ihre Basis geschlagen wird. Die Basis errechnet sich aus der jeweils größten Quadratzahl: für die Zahl 91 ist es 36; für 191 ist es 64.
- Der Spieler gewinnt, dem es als erster gelingt, den Turm des Gegners zu schlagen und im Anschluß daran eine oder mehrere der obigen Harmonien auf den Startfeldern des Gegners zu errichten. Dazu dürfen eigene und gegnerische (in manchen Varianten auch geraubte) Steine verwendet werden. Die Harmonie muß in einer Linie, seitwärts oder diagonal, aufgestellt werden. Zwischen den beteiligten Steine dürfen keine anderen stehen.



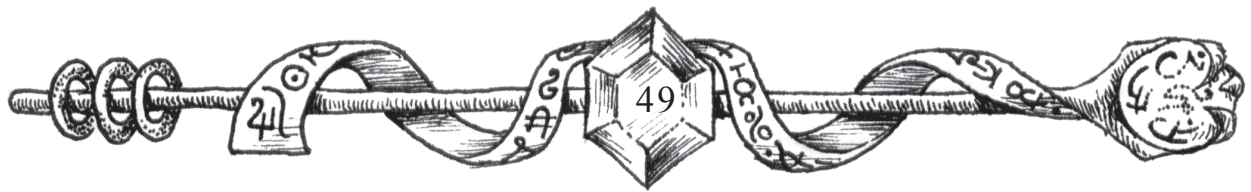


hArmonien

Aus dem eigenen Bestand an Spielsteinen

Arithmetische hArmonien			Geometrische hArmonien			Musikalische hArmonien		
2	4	6	2	4	8	9	15	45
2	9	16	4	6	9	9	16	72
4	6	8	4	8	16			
4	20	36	4	16	64			
8	25	42	9	15	25			
8	36	64	16	20	25			
9	45	81	16	36	81			
9	81	153	25	45	81			
15	20	25	36	42	49			
20	42	64	49	91	169			
49	169	289	64	72	81			
			81	153	289			

Arithmetische hArmonien			Geometrische hArmonien		
3	5	7	9	12	16
5	7	9	9	30	100
7	16	25	16	28	49
7	28	49	16	36	81
7	64	121	25	30	36
12	56	100	36	66	121
12	66	120	36	90	225
16	36	56	49	56	64
28	64	100	64	120	225
			81	90	100
			100	190	361



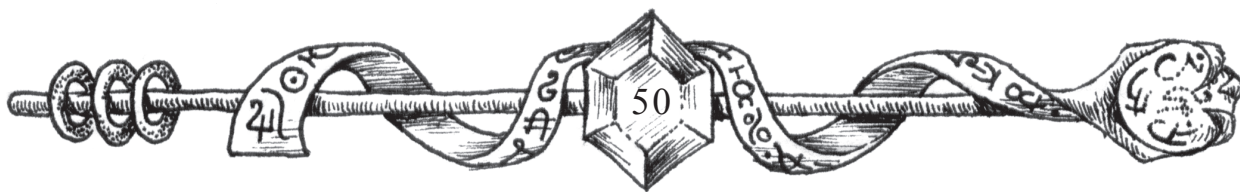
Aus dem Gesamtbestand an Spielsteinen

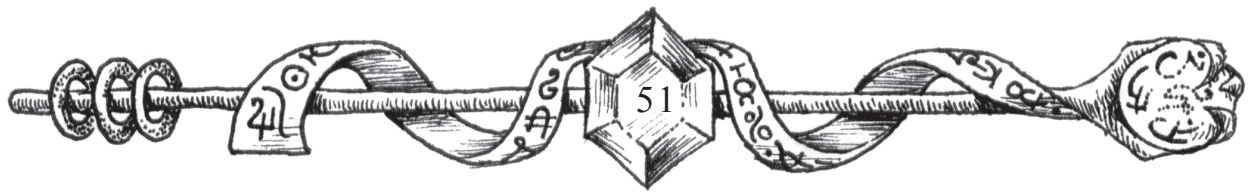
Arithmetische Harmonien
kalische Harmonien

Geometrische Harmonien

Musi-

2	3	4	8	12	16	2	4	8	2	3	6
2	4	6	8	25	42	2	12	72	3	4	6
2	5	8	8	36	64	3	6	12	3	5	15
2	7	12	8	49	90	4	6	9	4	6	12
2	9	16	8	64	120	4	8	16	4	7	28
2	15	28	9	12	15	4	12	36	5	8	20
2	16	30	9	45	81	4	16	64	5	9	45
3	4	5	9	81	153	4	20	100	6	8	12
3	5	7	12	16	20	4	30	225	7	12	42
3	6	9	12	66	120	5	15	45	8	15	120
3	9	15	12	20	28	9	12	16	9	15	45
3	42	81	12	56	100	9	15	25	9	16	72
4	5	6	12	42	72	9	30	100	12	15	20
4	6	8	15	20	25	9	45	225	15	20	30
4	8	12	15	30	45	16	20	25	25	45	225
4	12	20	15	120	225	16	28	49	30	36	45
4	16	28	16	36	56	16	36	81	30	45	90
4	20	36	20	25	30	20	30	45	72	90	120
4	30	56	20	28	36	25	30	36			
5	6	7	20	42	64	25	45	81			
5	7	9	28	42	56	36	42	49			
5	15	25	28	64	100	36	66	121			
5	25	45	30	36	42	36	90	225			
6	7	8	42	49	56	49	91	169			
6	9	12	42	66	90	64	72	81			
6	36	66	42	81	120	64	120	225			
7	8	9	49	169	289	81	90	100			
7	16	25	56	64	72	81	153	289			
7	28	49	72	81	90	100	190	361			
7	49	91	81	153	225						
7	64	121	91	190	289						

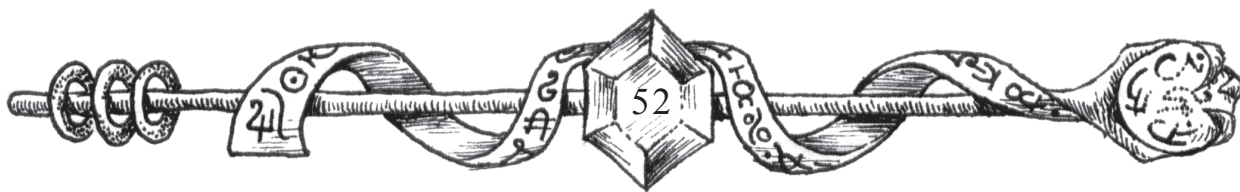




Mγrdan

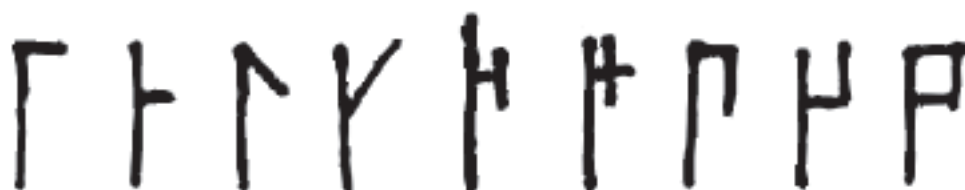
Mγrdan ist eine einfache Schrift, die im Nexus für magische Worte in arcanen Werkstücken recht üblich ist. Jedes Mitglied kennt sie und beherrscht sie mehr oder weniger flüssig, so daß sie als Geheimschrift nur bedingt nützlich ist. Auch ist sie viel zu einfach, um den Ansprüchen der Heimlichkeit gerecht zu werden. Jeder Buchstabe hat auch einen gewissen Zahlenwert, der ebenfalls angegeben ist. Besonders beliebt sind mathematische Transmutationen von Mγrdan-Worten in der Fakultät der Materialisten. Mγrdan ist außerdem die Schrift in der die alten Exemplare des Mγardus verfaßt sind, es sind sozusagen die Buchstaben der Ersten Sprache.

A	α	1		O	ο	50
B	β	2		P	π	60
C	γ	3		Q	ϙ	70
D	δ	4		R	ρ	80
E	ε	5		S	ς	90
F	φ	6		T	τ	100
G	ω	7		U	υ	200
H	η	8		V	ϕ	300
I, J	ι	9		W	ψ	400
K	κ	10		X	χ	500
L	λ	20		Y	μ	600
M	μ	30		Z	η	700
N	ν	40	Trennzeichen			800
			ende / punkt	⌘		900



Chonäs

Im Gegensatz zu Mgrdan, läßt sich in Chonäs-Zeichen nur eine Zahl darstellen. Auch diese Notation ist im Orden recht üblich und wird ebenfalls für magische Zwecke verwendet.



1 2 3 4 5 6 7 8 9



10 20 30 40 50 60 70 80 90



100 200 300 400 500 600 700 800 900



1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000



1610

1511

1471

1486

3421