



Der Ordo mechanicus



Geschichte

Die Anfänge des Ordens liegen irgendwo in der fernen Vergangenheit Helionias. Wie auch beim Nexus Coreanae, sind hier Einzelheiten unbekannt. Die Legende besagt, dass vor Hunderten von Jahren Helios selbst von den hohen Himmeln herabgestiegen sein soll, um einer kleinen Gruppe von Magiern, deren Namen bis heute unbekannt geblieben sind, einen kurzen Einblick in die Weltmechanik zu geben. Die Menschen waren geblendet von der plötzlichen Einsicht und nur im Stande, Bruchteile davon zu erfassen und sich in ihr Gedächtnis einzuprägen. Schon bald nach dieser Begegnung suchten sie nach Mitteln, ihr Wissen zu komplettieren und zu vereinen, sie versuchten es durch Gespräche, durch Bilder und Zeichnungen, durch Gebäude und Tränke und schließlich auch mittels komplizierter Apparati. Um das göttliche Geschenk an folgende Generationen weitergeben zu können, gründeten sie den Orden, den sie "den Orden der Weltmechanik" oder kurz "Ordo Mechanicus" nannten.

Diese Geschichte ist mit Sicherheit ins Reich der Phantasie zu verbannen, aber dennoch enthält sie einige interessante Punkte. Helios erscheint als der Stifter des Ordens, was wenig verwunderlich erscheint, ist er doch der Gott des Gesetzes und der Sonne. Als solcher besitzt er, wie die anderen Götter, das Wissen um die Weltmechanik, die sie selbst erschaffen haben. Als Begründer der Gesetzestexte neigt er aber auch und als einziger dazu, dieses Wissen in Prinzipien und Regeln zu kleiden. Der Orden sieht seine Wissenschaft nicht als Konkurrenz für die Götter oder gar als Ketzerei, sondern viel eher als Gottesdienst und -verehrung. In der göttlichen Natur der Weltmechanik liegt es auch begründet, dass sie sich kaum begreifen und nur mangelhaft imitieren lässt. Die Gründer versuchten zu diesem Zweck vieles, und erst als letztes die Apparati, die heute vielerorts als Sinnbild für den Orden an sich gelten. Ob die sagenhaften Gründer selbst schon auf die Apparati als potentes Werkzeug gestoßen sind, darf bezweifelt werden. Der älteste erhaltene Apparat wurde wohl vor gut 400 Jahren erbaut, obgleich er heute nicht mehr funktioniert und leider auch nicht bekannt ist, was er einmal getan hat. Die erste Erwähnung eines Apparatus ist noch einmal ungefähr 50 Jahre älter, er diente wohl zum Aufspüren magischer Ausstrahlung. Die Erwähnung, dass die kleine Gruppe von Magiern den Orden gegründet haben, mag insofern ein Quentchen Wahrheit enthalten, als dass es als wahrscheinlich gilt, dass der Orden sich schon früh konstituiert hat, und nicht erst gegründet wurde, als seine Wissenschaft schon eine gewisse Verbreitung gefunden hatte. Kaum verwunderlich, wenn man die immensen Kosten allein schon der Apparati bedenkt.

Die erste Person, die auch über den Orden hinaus bekannt geworden ist, ist Vahrim, der "Meisteralchemist". Er wurde vor circa 300 Jahren geboren und studierte in den Zünften der Thaumaturgen und der Apparatisten. Sein Hauptforschungsgebiet war die Anwendung der Ordo-Wissenschaften auf das Leben und die Verwendung des Lebens und seiner Energien zum Zwecke der Ordo-Wissenschaften. Seine wahrscheinlich imposantesten Werke waren Apparati, die einem Lebewesen Energie entziehen oder zuführen konnten. So war es ihm zum einen möglich, ein Leben über die natürliche Grenze zu verlängern, Krankheiten und Verletzungen zu

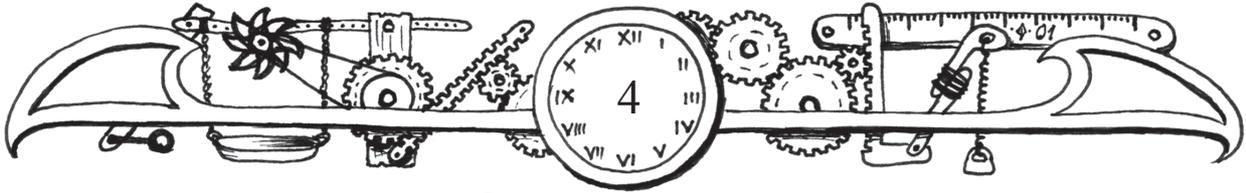


heilen oder aber auch andere magische Konstrukte mit der Energie zu speisen. Leider gab es zu seiner Zeit nicht nur Gönner seiner Experimente, sondern auch kritische Stimmen, die wichtige Einwände zu bedenken gaben. So zeigte sich, dass wenn die sogenannte Lebensessenz nicht im reinsten Zustand und ohne Vermischungen gewonnen wird, der Konsument dem Wahnsinn verfallen kann, oder aber dass eine Krankheit ausbricht, die nach den Ereignissen auf Tatzelfels als die "jaldischen flecken" bezeichnet werden. Diese Krankheit zersetzt den Körper nach und nach, wobei sie ansteckend sein kann aber nicht muss. Eine Heilung ist außer durch göttliches Eingreifen bis heute nicht bekannt, durch Heiltränke kann das Fortschreiten nur zeitweise aufgehalten werden.

Nachdem Vahrims Werke auch politisch durch den ehemaligen Herzog Kroben missbraucht wurden, trat die große Versammlung zusammen und beriet über das weitere Verhalten. Nach vielen Tagen der Beratung wurde beschlossen, dass große Teile der Lehren des Vahrims nicht mit den ethischen Grundsätzen des heligonischen Staates vereinbar sind. Aufschriebe und Apparate wurden vernichtet und weitere Forschung und Verwendung der Erkenntnisse untersagt. Vahrims war zu diesem Zeitpunkt schon verschwunden, lange vorher hatte man schon nichts mehr von ihm gehört.

Der Großteil des Ordens folgte den Bestimmungen, allerdings eben nicht alle Mitglieder. Manche waren der Meinung, dass das Urteil ungerecht und vorschnell gefasst worden war. Zudem hielten sie es als selbst unethisch, die Werke Vahrims zu vernichten. Vielmehr erschien es ihnen, dass die Lehren weiter erforscht werden sollten, um mehr Verständnis für sie zu entwickeln und so die Gefahren zu beseitigen, die dem unzweifelhaft großen Nutzen im Weg standen. Sie versuchten zu retten, was zu retten war und strebten von nun an die Wiederherstellung und Weiterentwicklung der Künste an. Dies führte unweigerlich dazu, dass sie gegen die Gesetze des Ordens verstoßen mussten. So versuchte man, die Gruppierung und ihre Sympathisanten aufzuspüren und unschädlich zu machen, doch diese zog sich in den Untergrund zurück und gründete den "Dunklen Ordo Mechanicus", wie er von Angehörigen des Arcanams genannt wird. Er selbst nennt sich "Orden der Jünger Vahrims". Bis heute existiert er, dafür zeugen seinen Taten, unter denen Heligonia immer wieder leiden muss.





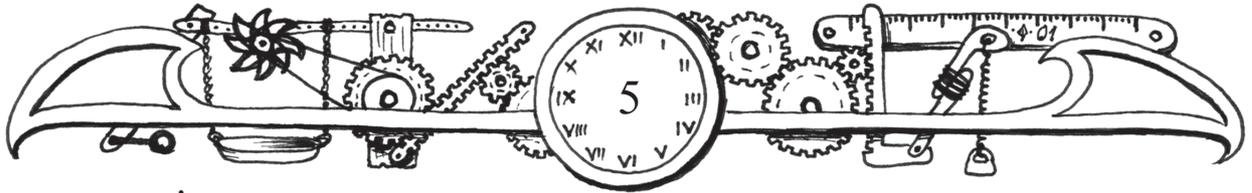
ORGANISATION

"Unser Orden ist gleich einem Homunculus, so verfügt er über einen Kopf, der alles überwacht, über Glieder, wie Hände, Arme, Beine und Füße, die ihm erlauben, sich zu bewegen und zu agieren, und über innere Organe, die für den Fluss der Lebensäfte sorgen. Tief im Inneren findet sich die Seele, die der Konstruktionsplan ist, auf dem alles verzeichnet ist, was war, was ist und was sein wird."

- "Der Homunculus", eine Abhandlung über die Organisationsstrukturen des Ordo Mechanicus

An der Spitze des Ordo Mechanicus steht der hohe Rat, der sich aus erfahrenen und oft auch betagten Mitglieder zusammensetzt. Er ist es, der den höchsten Heliosbrief im Orden besitzt und daher die höchste Verfügungsgewalt über den Orden hat. Im Allgemeinen setzt er diese ein, um wichtige Entscheidungen zu fällen, die die ganze Organisation betreffen. Außerdem strukturiert er seinen Aufbau. Wenn also neue, größere Projekte anstehen, so entscheidet er darüber, wie diese in die Praxis umgesetzt werden. Neue Niederlassungen werden von ihm erlaubt oder sogar initiiert. Es gibt keine festgeschriebene Anzahl von Mitgliedern, auch nicht, wie man in den hohen Rat berufen wird. In der Vergangenheit umfing er jedoch die mehr als 15 Mitglieder, schied eines aus, sei es durch Tod oder mehr oder weniger freiwilligen Rückzug, dann entschied der Rat, ob und wer die freien Plätze besetzen soll. Bei wichtigen Entscheidungen besteht die Möglichkeit, die große Versammlung einzuberufen. Hierbei werden vom hohen Rat Mitglieder aller Niederlassungen an einen bestimmten Ort eingeladen, der zumeist der Hauptsitz in Orian ist. Dort berät man sodann über die Angelegenheit und versucht zu einem Beschluss zu finden. Die Gästeliste wird vom hohen Rat nach eigenem Gutdünken zusammengestellt, zudem unterliegt er bei den Empfehlungen der Versammlung keinerlei Verpflichtung, wobei er aber in der Vergangenheit den Entscheidungen doch fast immer gefolgt ist.

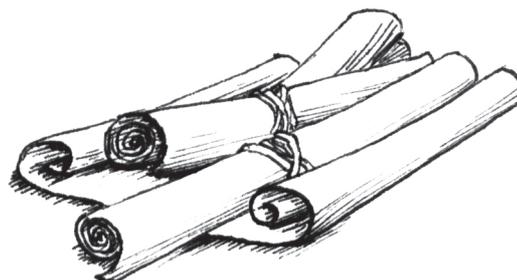
Unterhalb der Ebene des hohen Rates finden sich die sogenannten Zünfte. Die Mitglieder einer solchen Gruppierung zeichnen sich durch größtenteils gleiche Ziele aus, weniger jedoch durch geographische Merkmale. So existieren beispielsweise drei größere Fakultäten, die Apparatisten, die Alchemisten und die Künstler, die jeweils bestimmten Richtungen der Ordo Mechanicus-Magie gewidmet sind. In der Hauptniederlassung in Orian finden sich dabei alle drei Fakultäten mit jeweils eigenen Räumlichkeiten. Im restlichen Heligonien jedoch gibt es auch Einrichtungen, die nur jeweils einer Fakultät zugehörig sind. Nicht jedes Mitglied des Ordo Mechanicus muss notwendigerweise auch zu einer Fakultät gehören, denn es existieren auch kleinere Zünfte abseits der Fakultäten, die bestimmten Projekten und Vorhaben gewidmet sind. Jede Zunft bekommt vom hohen Rat Rechte und Pflichten in Form eines Heliosbriefes, die sich auch in ihren Siegeln wiederfinden. So verfügt eine Zunft dabei also nicht über eine bestimmte politische Macht, die allgemein beschrieben werden könnte. Vielmehr entstand so ein Netz von Zünften, die in reger Interaktion stehen und die ganz unterschiedlich mit Mitteln und Möglichkeiten ausgestattet

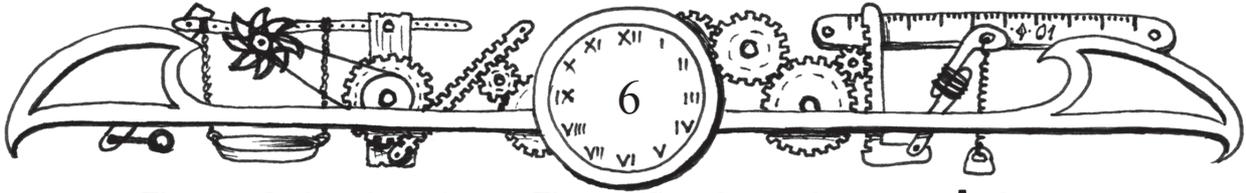


sind. Den Überblick über dieses Netz hat wohl nur der hohe Rat. Der Status einer Zunft oder eines Mitgliedes entsteht eher durch eigene Verdienste als durch eine vom hohen Rat zugeschriebene Position. Die Magi können zwischen den Zünften auch wechseln, allerdings bedarf dies der Zustimmung des hohen Rates, der meist die beteiligten Gruppe dazu befragt und dann gemäß eines Planes entscheidet, der wohl nur ihm bekannt ist, denn nicht selten erscheinen die Beschlüsse gerade in dieser Hinsicht ein wenig seltsam. Tendenziell wird ein Wechseln am ehesten erlaubt, wenn der Magus gut zur neuen Zunft passt.

An der Spitze einer solchen Zunft steht der sogenannte erste Konstrukteur, er hält den obersten Heliosbrief und symbolisiert die Zunft als Einheit. Oftmals ist er es, der zu Versammlungen vom hohen Rat eingeladen wird, obwohl dieser auch jedes beliebige andere Mitglied dieser Zunft einladen kann. Sein Wort hat die größte Bedeutung und überwiegt Entscheidungen der Mitglieder, jedenfalls soweit diese im Rahmen der Angelegenheiten der Zunft gefallen sind. Wenn es um offizielle Angelegenheiten geht, e.g. um ein Aufnahmegesuchen, so tut man gut daran, sich zunächst an den ersten Konstrukteur zu wenden. Ihm untergeordnet sind die Konstrukteure, die erfahrenen Mitglieder, die es in der Gruppe zu Rang und Namen gebracht haben. Es ist im Allgemeinen üblich, dass der erste Konstrukteur zusammen mit diesen Mitgliedern wichtige Beschlüsse trifft, ganz ähnlich der Beratungsfunktion der Versammlung gegenüber dem hohen Rat, auch hier muss der oberste jedoch in keinster Weise auf seine Untergebenen hören. Unter den Konstrukteuren finden sich schließlich noch die Lehrlinge verschiedener Stufen, wobei man gerade hier in den verschiedenen Zünften unterschiedlichste Strukturen findet. Die meisten fordern von ihren Schülern, dass sie eine gewisse Zeit mit einem bestimmten Lehrer zubringen, von ihm lernen und der Gruppe zu Diensten sind. Zeigt jemand besonders schnellen Fortschritt, dann mag es sein, dass er ein wenig früher schon in den Stand der Konstrukteure erhoben wird.

Unter den Zünften finden sich noch einige mit besonderen Aufgabenfeldern. Das wichtigste ist wohl die der Boten. Ihre Pflicht ist es, Botschaften zwischen den Zünften und dem hohen Rat zu transportieren. Zudem haben sie eine gewisse Überwachungsfunktion und gelten so als der verlängerte Arm oder zumindest als der Blick des hohen Rates. Es ist daher wenig verwunderlich, dass man ihnen mit großem Respekt begegnet, denn ein Wort von ihnen an der richtigen Stelle zu den richtigen Personen kann eine Zunft wichtige Rechte kosten oder ihr aber übte zusätzliche Aufgaben bescheren.





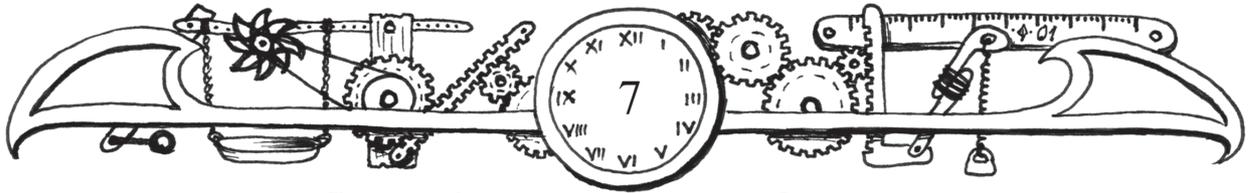
Das Schicksal - Die Mechanik des Lebens

"Nichts auf dieser Welt geschieht durch reinen Zufall, nichts geschieht spontan und ohne Grund. Wir können dies beobachten in unseren Apparaten, denn gäbe es spontane Wirkungen, dann wäre ihr funktionieren unmöglich gemacht. Sicher gibt es Gebiete unserer Kunst, in denen wir Mechanismen lange suchen müssen, oder nur hoffen können, dass sie existieren. In den Ecken aber, in denen wir uns auskennen, finden wir keinerlei Zufall. Allein das Konzept des Zufalls zeugt von Unverständnis, denn wie könnte irgend etwas funktionieren, wenn es tatsächlich der Realität entspräche? Wie könnten unsere Herzen schlagen, wie unsere Augen sehen und wie unsere Mägen verdauen? Wir müssen hoffen, dass wir nicht aus reinem Zufall einfach so versterben, sonst wäre nichts weiter als ein Harlekin, der seine Krallen in das schlägt, nach was ihm gerade beliebt. Doch wer weiß, vielleicht ist auch der Zufall ein Bauteil in der Mechanik des Lebens."

- "Die Mechanik des Lebens"

Das Leben ist für die meisten Mitglieder des Ordo Mechanicus ein vorbestimmter Ablauf, in dem es keine Freiheiten gibt. Alles funktioniert nach einem Plan, der in uraltester Zeit entworfen wurde und nun nicht mehr geändert werden kann. Der Mensch aber hat keinen Einblick in diesen Plan, er ist unfähig, ihn zu erkennen und seine Rolle in ihm zu begreifen. Aus dieser Unfähigkeit erwächst der Irrtum, dass der Mensch einen freien Willen hätte und selbst entscheiden könne, was er mit seinem Leben anfangen will. Der Gemeine weiß nicht um diesen Fehler, und vermutlich lebt er besser damit, denn so wird er sich nicht gefangen wähnen oder aber sich aus jeder Verantwortung zurückziehen. Der Wissende jedoch, das Mitglied des Ordens, wird versuchen, seine Rolle zu erkennen und sie so gut wie möglich ausfüllen.

Diese Meinung ist weit verbreitet im Orden. Allerdings bestehen natürlich auch gegenteilige Meinungen und so ist der Streit um die Schicksalhaftigkeit des Lebens, um die Mechanismen, die es betreiben, das häufigste Thema philosophischer Disputationen. Man kann es ihnen wohl kaum verdenken, denn sie arbeiten täglich mit Artefakten und Apparaten, deren Funktion sich genau konstruieren und berechnen lässt, es liegt also nahe, dass sich diese Prinzipien auch auf das Leben anwenden lassen müssen. "Wenn man sich gerade am sichersten fühlt, glaubt, dass man jede Kleinigkeit bedacht hat, dann geschieht etwas unvorhergesehenes, das uns daran erinnert, dass wir kein Handwerk betreiben, sondern eine Kunst." Diese Meinung hört man indes gerade in der Fakultät der Künstler und sie spricht ein Faktum an, was öfter beobachtet wird, als so manchem Apparatenliebhaber sein kann. Nicht alles scheint niedergeschrieben, aber vielleicht konnte jenes bisher nur nicht entziffert werden.



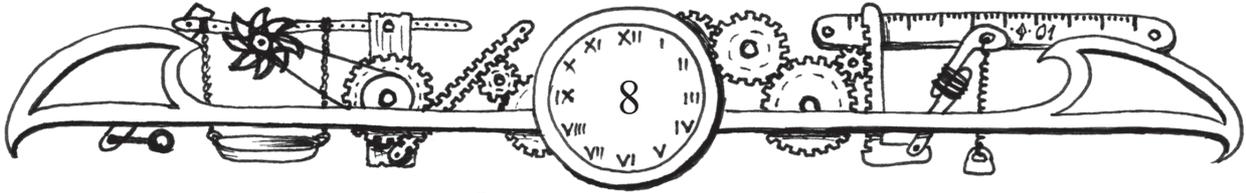
Einrichtungen des Ordens

Die Zfnfte

"Unter den Organen und den Gliedern des Homunculus sind die fakultäten die lebenswichtigsten. Obwohl sie nicht über den anderen Teilen stehen, sind sie dennoch wichtiger, ja sogar lebensnotwendig. Ohne sie würde der Homunculus auseinanderfallen und sich zu Staub verwandeln. Nicht jeder einzelne im Orden muss zu ihnen gehören, doch ein jeder muss ihnen Achtung zollen."

- "Der Homunculus"

Die vier fakultäten sind wohl die größten Einrichtungen des Ordo Mechanicus. Sie repräsentieren die vier Hauptgebiete der Magie des Ordens und besitzen den größten Einfluss auf die Mitglieder und die politischen Angelegenheiten. Allerdings stehen sie im Gefüge des Ordens nicht über anderen Gruppierungen und ein Mitglied muss während seiner Karriere auch die Mitglied einer fakultät werden, obwohl es sich empfiehlt, wenn man höhere Ämter oder größere Macht anstrebt. Von jeder fakultät existieren je eine hand voll Niederlassungen, die über ganz Helgona verstreut sind, die jeweils umfangreichste befindet sich in der Oase Sebeh, dem Hauptsitz des Ordens.



Apparatisisten

Einleitung

Alles ist Mechanik - dies kann als das Motto der Apparatisisten gelten. Sie versuchen alles zu erklären, alles zu bedenken und alles zu konstruieren. Mehr als jede andere Gruppierung im Orden, glauben die Apparatisisten an das Schicksal und die festgelegte Natur der Weltmechanik. Sicherlich stoßen sie öfter als sie hoffen an Grenzen, auf Dinge, die sich ihren Plänen entziehen. In solchen Fällen muss selbst ein Meister sich auf seine Improvisationskünste verlassen, denn solche gelten als plötzliche Einsicht in die Weltmechanik. Für jeden Zweck, sei er auch noch so unwichtig, wird versucht, einen Apparat zu konstruieren. Kleinere Maschinchen für niedere und unsinnige Dienste sind in der Praxis vielleicht von geringem Nutzen, allerdings können sie den Einblick des Apparatisisten in die Weltmechanik verbessern und möglicherweise das Quäntchen liefern, das sonst bei der Konstruktion einer größeren Maschine fehlen würde.

Stellung im Orden

Die Apparatisisten bilden die größte Gruppierung im Orden, sie verfügen über die meisten Niederlassungen und über den größten Einfluss. Diese Position setzen sie jedoch selten zu politischen Zwecken ein, die über das Aufrechterhalten des Ordens hinausgehen. Viel wichtiger sind ihnen die verschiedenen Projekte, und das zweckgerichtete Verteilen der Mitglieder auf die Fünfte. Ihre Geheimnisse hüten sie zwar eifersüchtig, nicht jedoch ihre Werke, von denen alle anderen Gruppen profitieren, meisten jedenfalls, denn hin und wieder ist ein überlassener Apparat von zweifelhafter Sinnhaftigkeit.

Philosophie

Die Weltmechanik - sie zu verstehen ist das höchste Ziel eines jeden Apparatisisten. Jedes Dissen, was man davon erkennt, ist größte Opfer wert, denn auch Kleinigkeiten können summiert ungläubliches ergeben. Es ist daher nur zweckmäßig, wenn man alles auf seine innersten Zusammenhänge untersucht und versucht, diese nachzubilden. Gelingt dies, so hat man gute Hinweise darauf, die Dinge verstanden zu haben. Ein uferloses forschen ist jedoch nicht nach ihrem Geschmack, vielmehr lassen sie ihre Forschungen und ihr Werke von einem größeren Vorhaben leiten, das bestimmt, welche Mechanismen verstanden werden wollen. Dieses Projekt ist meist illusorisch und scheint von Größenwahnsinn zu zeugen, doch bietet es so nur einen möglichst unerschöpflichen Vorrat an Motivationen, Plänen und Forschungsvorhaben. Ein jeder Apparatisist, weiß dass nur das Schicksal bestimmt, ob das Projekt gelingt oder nicht. Freiheit neben dem Schicksal kann es nicht geben, diejenigen, die dies nicht glauben, unterliegen einem Irrtum, der sie auf immer davon abhalten wird, größere Einsichten in das Wirken der Welt zu erhalten. Muss man diese bekehren und aufklären? Nun, kaum, denn auch dies ist ihr Schicksal.



ORGANISATION

Die apparatistische Fakultät ist verglichen mit so mancher Zunft von immenser Größe und es reicht daher nicht aus, nur einen obersten Konstrukteur und einen Rat der etablierten Mitglieder zu haben. Um die Organisation zu vereinfachen sind die einzelnen Niederlassungen wie Zünfte aufgebaut, zumal sie meist die entsprechende Größe längst haben. Daher besitzen sie jeweils einen Rat und einen Repräsentanten, wobei letztere wiederum zum eigentlichen Zunftsrat gehören, dem der eigentliche erste Konstrukteur vorsteht. Dieser Aufbau wird von den Mitglieder sehr ernst genommen, ernster als in den anderen Fakultäten, denn "ein Apparat hält nur dann, wenn die Streben straff befestigt sind."

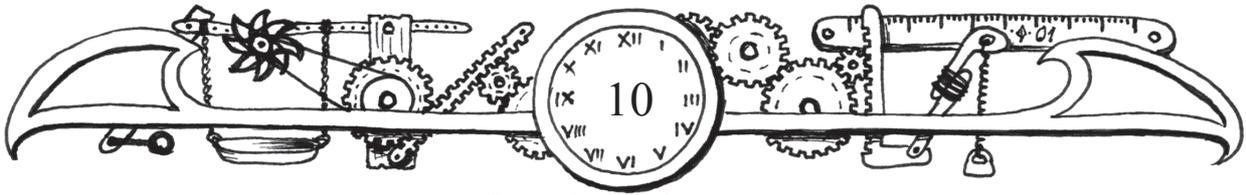
Die Mitglieder

Ein typischer Apparattist lässt sich wohl am ehesten als "Chaot mit festen Grundsätzen" charakterisieren. Intuition, Improvisation und Flexibilität sind ihm ebenso wichtige Tugenden, wie Genauigkeit, Planungstalent und Ausdauer. Diese Wesenszüge zu vereinen beschäftigt ihn sein ganzes Leben, denn daraus resultieren die besten Apparate, wie er glaubt. Sein großes Ziel, das er vermutlich nie erreichen wird, ist, die Weltmechanik zu begreifen und die so gewonnenen Erkenntnisse auch umzusetzen. "Erkenn' ich sie nicht im Leben, dann in den Krallen von Swon", so jedenfalls die Hoffnung. Ein weiterer typischer Charakterzug ist seine Sammel Leidenschaft, er kann nichts liegen lassen, was sich möglicherweise in irgend einer Form zu irgend einem fernen Zeitpunkt als nützlich erweisen könnte. Wenn diese Teile ihm schon nichts nützen, dann zumindest seine reichhaltige Sammlung an weisen und klugen Spruchweisheiten und Redensarten. Kaum eine Situation existiert, zu der er nicht ein Sprüchlein beizusteuern hätte.

Erscheinung

Die Kleidung der Apparattisten ist recht unterschiedlich, allerdings hat sie stets zwei Eigenschaften: zum einen ist sie zweckmäßig und zum anderen besitzt sie viele Taschen, Beutel und andere Unterbringungsmöglichkeiten. Nicht selten gehört eine kleine Tragetasche für die Werkzeuge und ein Gürtel mit vielen Laschen und Ringe für die am häufigsten benötigten Gegenstände zur Ausrüstung. Den in den Augen des gemeinen Volkes typischen Zauberstab besitzen nur die wenigsten. Er dient auch hier dann als Werkzeug, Apparat, Waffe oder aber als alles zusammen. In Mode sind schon seit geraumer Zeit Hüte aus Stoff oder Leder ohne Krempe, mit einem Band, das man ebenfalls zur Befestigung von allerlei Krimskrams nutzen könnte.





Architekten

Einleitung

Jeder Mensch begegnet jeden Tag einer ganzen Auswahl an Apparaten, jedenfalls wenn man den Lehren der Architekten folgen mag. Es sind dies die Häuser, Straßen und Plätze unserer Siedlungen, die wir als so selbstverständlich ansehen, dass wir nur in den außergewöhnlichsten Fällen noch ins Staunen geraten. Architektur aber, und sei sie noch so einfach, ist nichts anderes als Magie, denn mit den Wänden und den Straßen werden komplexe Strukturen geformt, die außergewöhnliche Wirkungen entfalten können. Die Architekten achten nur verstärkt auf diese Strukturen und intensivieren sie so gezielt, dass sie die Wirkung ihrer Absicht erzielen.

Stellung im Orden

Die Architekten sind nicht sehr zahlreich im Ordo Mechanicus, allerdings sind ihre Niederlassungen meist die größten, die man finden kann. Zum einen liegt das am Handwerk dieser Zunft, zum anderen an der großen Zahl der nötigen Helfer und Arbeiter, die man benötigt, um ein Artefakt der architektonisch-arcanen Kunst zu errichten. Gerade berühmte und verdiente Architekten sind nicht nur im Orden sehr begehrt und können sich vor Aufträgen kaum retten. Kaum verwunderlich, wenn man bedenkt, dass ein von Meisterhand errichtetes Gebäude die Kräfte in seinem Inneren potenzieren und die dafür nötige Anstrengung minimieren kann, wenn nicht schon aus der Struktur allein wundersame Dinge entstehen.

Philosophie

Auch die Architekten suchen nach den Grundprinzipien der Weltmechanik, allerdings sind sie der Meinung, dass sie sich nicht so einfach in vergleichsweise kleinen Gegenständen finden lassen. Die Natur selbst hat Kräfte erschaffen, die nun in Form von Feldern auf den Menschen wirken, und die sich in der Natur, in der Welt um uns herum finden lassen. Alles in unserer Umwelt hat Auswirkungen, selbst die so weit entfernten Sterne. Was liegt also näher diese Kräfte zu studieren und sie nachzubilden? Doch es sind die großen Gebäude und Konstrukte, die sich besonders dazu eignen, die Kräfte zu sammeln oder sogar neu zu erschaffen.

Organisation

Da die Architekten eher gering in ihrer Zahl sind, benötigen sie auch keine große organisatorische Struktur. In den meisten Niederlassungen leben nicht mehr als zwei, manchmal drei etablierte Architekten in Gesellschaft ihrer Helfer und Lehrlinge. Die Stimmung dort ist streng und vor allem die Lehrlinge haben es nicht leicht. Andererseits jedoch fühlt man sich aufgehoben und geschützt wie in einer Familie.



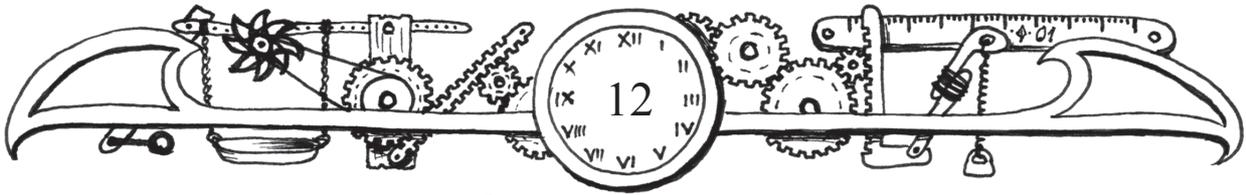
Die Mitglieder

Unter den Mitgliedern des Ordo Mechanicus stechen die Architekten ein wenig hervor. Mehr als alle anderen sind sie standesbewusst und gelten als fein bis eingebildet. Es gibt nicht sehr viele und die wenigen existierenden sind Meister ihres Fachs. Ihre Einbildung, wenn man es so nennen mag, beziehen sie daher nicht so sehr aus ihrer Zugehörigkeit zum Orden, sondern aus ihren Werken und Verdiensten. Eine weitere Ursache mag der Umstand sein, dass viele Helfer und Arbeiter für die Errichtung der Gebäude notwendig sind, und dass sie dabei stets die Kontrolle und den Überblick behalten. Es wird so geradezu zur Gewohnheit, sich über andere Menschen zu stellen und diese zu kontrollieren. Dass viele von ihnen als Berühmtheiten verehrt werden, wirkt dieser Einstellung auch nicht gerade entgegen. Als Lehrling hat man es da schon schwerer, denn noch ist man ein Niemand und zählt auch zu den Untergebenen, allerdings noch ohne viel beitragen zu können. Es ist nicht leicht, bei einem Architekten aufgenommen zu werden, noch die Ausbildung zu absolvieren, allerdings lohnt es sich durchzuhalten. In Städten widmen die Architekten mehr Aufmerksamkeit den Gebäuden als den Menschen, und auch die Natur muss oft ihren prüfenden Blicken standhalten.

Erscheinung

Bei den Architekten sind weite Mäntel recht beliebt, allerdings nur zu Anlässen, bei denen sie nicht mit ihrem Handwerk beschäftigt sind. Sonst ziehen sie robuste, feste Kleidung vor, die nicht zu sehr unter ihrer teilweise recht anstrengenden körperlichen Arbeit leidet. Auf riesige Mengen von Taschen verzichten sie für gewöhnlich, denn die Werkzeuge, die sie verwenden sind meist zu groß und zu schwer, als dass man sie so mit sich tragen könnte. Stattdessen führen sie auf ihren Reisen Mengen an Kisten und Koffern mit sich, wobei sie wichtige und wertvolle Pläne dennoch am Körper in Schriftrollenbehältern bei sich tragen. Der Zauberstab hat sich hier viel weiter verbreitet als in den anderen Fakultäten, er dient jedoch nicht nur der Repräsentation sondern beinhaltet mannigfaltige Funktionen zu Zwecken der Vermessung. Auch Sehgeräte, Zeichenwerkzeug und Lineale zählen zu den ständigen Begleitern der Architekten.





Thaumaturgen

Einleitung

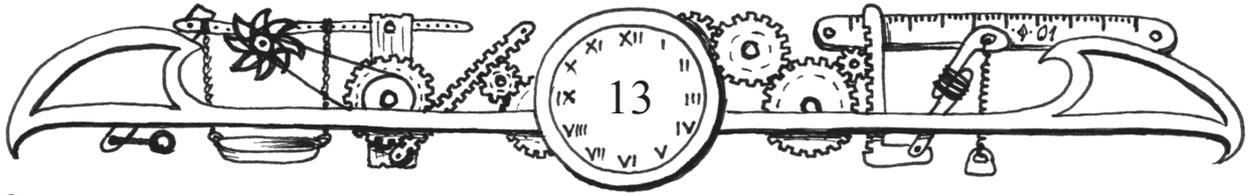
Die Magie steckt nicht nur in Apparaten und Gebäuden, sondern auch in den kleinen Dingen und Substanzen. Die Thaumaturgen behaupten, dass gerade hier, im Mikrokosmos, die wahre und mächtige Weltmechanik zu finden ist. Die Funktionen im Großen sind nur ein Bild, eine Konstruktion aus den "kleinen Prinzipien". Wie die weltlichen Alchemisten suchen sie nach Mitteln und Wirkungen, indem sie verschiedenste Flüssigkeiten und Stoffe vermischen. Allerdings nutzen sie zu diesem Zweck auch magische Stoffe und Werkzeuge und erzielen so viel sagenhaftere Effekte. Um sich vom "gemeinen Alchemisten" abzuheben, haben sie sich schon vor langer Zeit die Bezeichnung "Thaumaturgen" gegeben.

Stellung im Orden

Die Zurückgezogenheit der Thaumaturgen ist geradezu sprichwörtlich. Zwar sind sie in der Lage, wirkungsvolle Tränke und Salben zu brauen, jedoch widmen sie sich mehr der Erforschung als der Anwendung ihrer Werke. Ihr politischer Nutzen ist daher also eher eingeschränkt. Thaumaturgen, die mit dieser Tradition brechen, machen sich in der Fakultät unbeliebt und berauben sich so selbst aller Kontakte. Auch außerhalb des Ordens spielen sie keine größere Rolle, wiewohl ihre Werke auch sehr beliebt und begehrt sind. Ist der Orden mit den Apparaten schon sehr restriktiv, so gilt dies über ein Vielfaches hinaus für die thaumaturgischen Werke, denn diese kann man nicht von geschulten Personen begleiten lassen, die stets darauf achten, dass sie korrekt eingesetzt werden. Zudem gelten die Thaumaturgen als eifersüchtige Eigenbrötler, sicherlich nicht nur ein Vorurteil. Den rein weltlichen Gebräuen wird nicht so viel Aufmerksamkeit und Restriktion gezollt, denn diese könnte man auch von einem normalen Alchemisten beziehen, die richtige Menge Kleingeld natürlich vorausgesetzt.

Philosophie

Tief im Inneren der Materie steckt der Geist, der Stoff aus dem die Welt an sich gemacht ist. Sicherlich kann man ihn auch in den großen Werken der Natur entdecken und so die Mechanik der Welt verstehen, aber allein die Tatsache, dass schon weltliche Alchemisten zu unglaublichen Dingen fähig sind, zeigt, dass die Suche nach der Erkenntnis hier viel einfacher ist. Es kommt nur auf die rechten Lösungsmittel und Säuren an, um das Innerste zu Tage zu fördern, es neu zusammenzusetzen und so eine nicht vermutete Wirkung zu entfalten. Ob dieses Blickes, der stets auf das im Innersten versteckten gerichtet ist, scheint hin und wieder der Blick für das Offensichtliche und das Triviale verloren zu gehen, doch gerade das ist von großem Nutzen in den Wissenschaften der Thaumaturgen. Äußeres dient dem Geist des Inneren nur als Schutz und als Ablenkung, ihm also mehr als nötig Aufmerksamkeit zu widmen zeugt von großer Leichtsinnigkeit oder gar von Dummheit.



ORGANISATION

Die Thaumaturgen leben wie auch die Architekten in kleineren Niederlassungen, die eher familiär strukturiert sind. Allerdings bleiben sie dort nicht für sich, sondern stehen in regem Austausch über eigene Botsen. Üblich ist es auch, sich für gewisse Zeiten in anderen Niederlassungen aufzuhalten und dort zu lernen und zu lehren. Einmal im Jahr treffen sich die Thaumaturgen an einem im Jahr zuvor festgelegten Ort, um sich dort ebenfalls auszutauschen. Diese Offenheit herrscht jedoch nur unter den Mitgliedern der thaumaturgischen Fakultät, Außenstehende werden als unwissend, möglicherweise unfähig oder sogar als gefährlich angesehen. Man schweigt sich also aus und hilft sich in eine symbolträchtige Sprache voller Allegorien, die zum einen als Geheimsprache dient, zum anderen aber auch einfach am besten geeignet ist, die Prinzipien der Thaumaturgie mit wenigen, wenn auch kryptischen Worten zu beschreiben.

Die Mitglieder

Die Thaumaturgen sind ein seltsames, eigenbrötlerisches Völkchen mit eigenwilligen Sitten. Sie versuchen stets in das Innerste zu sehen und übersehen dabei oft die Oberfläche und das Offensichtliche. So kann es geschehen, wenn sie angesprochen werden, dass sie einen völlig ignorieren, wohingegen sie dem Material der Halskette die größte Aufmerksamkeit widmen. Sie pflegen sich in kryptischen Bildern zu verständigen, "das ist einfacher" wie sie sagen, "denn die Bilder fassen mehr als exakte Worte". Sie mögen hin und wieder ein wenig verwirrt wirken, aber dieser Schein trügt, vielmehr sehen sie die Welt einfach mit anderen Augen. Unter sich sind sie sehr umgängliche Menschen, nach außen hin jedoch, wirken sie verschlossen und übervorsichtig. Bittet man sie um einen Trank, dann prüfen sie den Wunsch eingehend, und nur wenn sie völlig überzeugt sind, willigen sie in den Handel ein. "Ein kleiner Irrtum, eine kleine Schuld, kann erhebliche Wirkung erzielen. Unsere Hände und auch unser Geist ist grob, wir müssen daher tausendfach acht geben, was wir tun, um nichts zu zerbrechen."

Erscheinung

Auch die Thaumaturgen bevorzugen stabile, feste Kleidung, denn einen Großteil ihrer Zeit bringen sie in Wäldern und Höhlen zu, auf der Suche nach ausgefallenen Zutaten. Am Gürtel tragen sie oft viele Beutel, eine Sichel, eine Lupe, Messer und anderes Werkzeug, das man beim Kräutersammeln gebrauchen kann. Ein ständiger Begleiter ist ihnen "die Schatulle", ein Kistchen oder manchmal auch eine Tasche oder Sack, in der sie ihre wichtigsten Fundstücke und Zutaten aufbewahren, nach einem eigenen komplexen System geordnet. Zudem tragen sie stets ein Notizbuch mit sich, um sich auch noch so kleine Beobachtungen und Überlegungen zu notieren, "zum späteren Gebrauch", wie sie sagen. Auch ihr Geruch ist ihnen ein ständiger Begleiter. "Am Geruch erkennt man das Spezialgebiet eines Thaumaturgen", wie es im Ordo Mechanicus heißt.





Künstler

Einleitung

Alle Mitglieder des Ordo Mechanicus versuchen die Weltmechanik durch ihre Überlegungen und Experimente zu begreifen, bis auf die Zunft der Künstler. Ihnen geht es nicht um Verständnis, sondern um Einsicht und Intuition in die Wunderwerke der Natur. Sie suchen die Verflochtenheit, die Atemlosigkeit und die bedingungslose Bewunderung. So sind auch sie auf der einer Reise einem ungewissen Ziel entgegen, das vermutlich in so weiter Entfernung liegt, dass sie es erst in den Krallen von Svon auch nur am Horizont sehen werden. Die Reise führt sie durch die verschiedensten Bereiche der Kunst, denn durch sie kann die Schönheit begriffen werden. So entstehen Bilder, Statuen, Skulpturen, Holzschnitte, Kleidungsstücke, Parks und vieles mehr, nur um das Unbeschreibliche zu beschreiben.

Stellung im Orden

Im Orden und darüber hinaus sind die Werke der Künstler berühmt und beliebt. Die Uneingeweihten schmücken sich und ihre Häuser gerne mit ihnen, ohne die wahre Bedeutung auch nur zu erahnen, und diejenigen, die um den Inhalt wissen, schätzen sie als Mittel der Inspiration. Auch die Künstler selbst sind beliebte Gäste, selten sie doch als geschickte Konversationspartner. Doch nicht nur in den gehobenen Kreisen fühlen sie sich zuhause, viele haben zudem ein zweites Zuhause in den Tavernen und den Gasthäusern Heligionias. Ihre politische Bedeutung jedoch ist gering. Zwar haben sie Zugang und Kontakte zu vielen Positionen des Ordens und auch der Welt außerhalb des Arcanums, doch nutzen sie sie selten. Die Politik gilt nicht als Manifestation der Ästhetik, allenfalls bedient man sich ihrer, um der Kunst zu weiterer Verbreitung zu verhelfen.

Philosophie

Die Weltmechanik ist nicht als ein Satz von Regeln oder Prinzipien zu begreifen. Dazu sind unsere Geister viel zu klein und die Wunder der Natur viel zu groß. Alles was uns bleibt, ist die vage Ahnung, ein unbestimmtes, unbegreifliches Gefühl, das nur andeutet, was dort draußen alles wartet. Die Welt also durch wissenschaftlich anmutende Experimente begreifen zu wollen, mag zwar tapfer und lobenswert sein, aber auf diese Weise wird man nie alles verstehen können. Verständnis ist an sich nicht der Weg, sondern nur die Intuition. Mit ihrer Hilfe können Werke geschaffen werden, die die Schönheit widerspiegeln, die die Götter einst erschaffen haben. So kann ein wenig ihrer Wirkung "eingefangen" und imitiert werden. Mit jedem neuen Werk wächst die Einsicht, die dann auch weitergegeben werden kann. Auch ein Kunstwerk ist eine Art von Apparat, der nach einer bestimmten Mechanik funktioniert, jedoch sind diese nur durch die Intuition und die Inspiration zu begreifen.



ORGANISATION

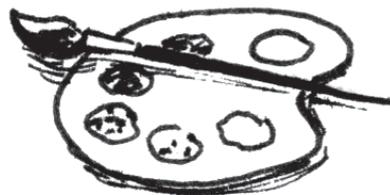
"Chaotisch" sagen die einen, "Individuell und kreativ" die anderen, wenn sie nach der Organisation der Künstlerzunft gefragt werden. In der Tat lässt sich die Struktur kaum beschreiben, denn sie befindet sich stets im Wandel. Es gibt hier keinen Anführer und keinen Rat, der Beschlüsse und Entscheidungen fällen würde. Vielmehr reisen die Mitglieder durch die Lande von Niederlassung zu Niederlassung, von denen es nur wenig feste gibt, und tauschen sich aus über die Dinge, die wichtig sind. Einmal in jeder Jahreszeit treffen sich alle, die es einrichten können, zu einem Götterfest, bei dem die Schöpfer der göttlichen Schönheit geehrt werden. In unregelmäßigen Abständen finden zudem Ausstellungen und Konzerte statt, die viel mehr sind als nur Vergnügungen. Ein solcher Anlass bildet aus vielen Kunstwerken ein neues Ganzes und überschreitet so die Grenzen des einzelnen Stückes.

Die Mitglieder

Ein Mitglied dieser Zunft an sich überhaupt in wenigen Sätzen beschreiben zu wollen, ist ein müßiges Unterfangen, denn kaum ein Künstler ist wie ein anderer. Den meisten gemein ist jedoch ein innerliches Verlangen, ein Begehren, die Schönheit zu sehen, für die ihre Augen blind sind. Sie wirken einmal melancholisch, dann fröhlich und geradezu toll vor Freude und schließlich wie wild in einer wütenden Rage. Der Akt der Kreativität gleicht der göttlichen Schöpfung, und jeder hat einen eigenen Weg, den er dabei beschreitet.

Erscheinung

So viele Mitglieder es gibt, so viele Erscheinungen findet man hier, vielleicht sogar ein wenig mehr. Es gibt keinen festgeschriebenen Stil und Kleiderordnung, auch bei offiziellen Anlässen ändert sich dies nicht. Was ein Künstler trägt hängt nur von ihm selbst und vielleicht auch ein wenig von seiner Kunst der Wahl ab. Viele präferieren bunte Kleidung mit Federn und aus gemusterten Stoffen, doch dies ist nur ein Eindruck, den ein Beobachter zu einem Zeitpunkt gewinnt, einen Moment später kann sich schon wieder alles geändert haben.





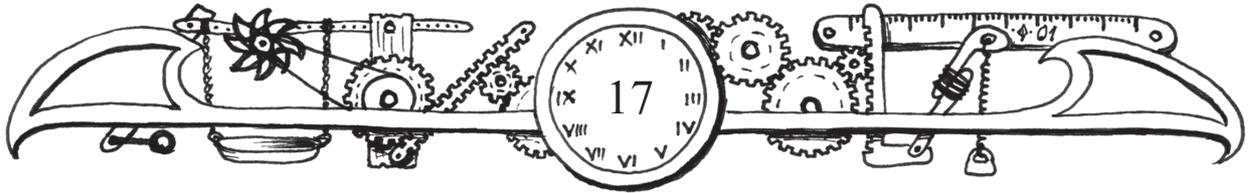
Projekte und kleinere Gruppen

Die Boten

Die Interaktion der einzelnen Teile eines Apparatus muss bestens kontrolliert und aufeinander abgestimmt sein, ist sie fehlerhaft, so wird der Apparat eher früher als später seine Funktion aufgeben. Der Orden ist nichts anderes als ein Apparat, die Kommunikation zwischen seinen einzelnen Gruppen ist daher von größter Wichtigkeit. Um Botschaften schnell und sicher zwischen den einzelnen Niederlassungen zu transportieren, wurde die Zunft der Boten ins Leben gerufen. Die meisten der Mitglieder sind nicht magisch begabt, was für ihre Aufgabe auch nicht nötig ist. Dagegen sind sie gute Reiter und ausdauernde Läufer, was garantiert, dass die ihnen anvertrauten Nachrichten in kürzester Zeit ihren Empfänger erreichen. Die Boten haben noch eine weitere Aufgabe, die bei den Mitgliedern eher geachtet als beliebt ist. Wie in einem menschlichen Organismus muss der Geist wissen, was der Körper tut, um im Falle einer Abweichung vom darüber stehenden Plan, korrigierend eingreifen zu können. Die Boten erstatten dem hohen Rat regelmäßig Bericht über ihre Beobachtungen, die Niederlassungen und Vorgänge im Orden betreffend. Und wie man hört, soll alles andere, was nicht ehrlich vorgetragen wird, hart bestraft werden. Die Mitglieder dieser Zunft genießen bei den anderen Zünften daher einen gespaltenen Ruf. Allerdings würde niemand wagen, ihnen Gewalt anzutun, oder ihnen zu drohen, um beispielsweise zweifelhafte Vorgänge in einer Niederlassung zu decken. Die Boten haben mit dem hohen Rat als ihrem einzigen Herrn kaum etwas zu fürchten. Ihre Aufgabe ist die Beobachtung und nur selten das aktive Eingreifen. Sollte dies notwendig erscheinen, so schickt der Rat die "Gesandten" die höchsten Mitglieder dieser Zunft. Diese werden mit entsprechenden Rechten und bewaffnetem Schutz ausgestattet, so dass man sie wohl ohne Übertreibung als die Heliosgardisten des Ordo Mechanicus bezeichnen kann.

Die Nautiker

Das Nautik-Projekt ist des Ordens liebstes Kind und das muss es bei den Kosten, die es verursacht, auch sein. Mitglieder der verschiedensten Zünfte und Niederlassungen wurden und werden in die geheimen Werkstätten berufen, um an den Entwicklungen dieser Gruppe mitzuarbeiten. Diese Wunderwerke der Ordo Mechanicus-Wissenschaften sind Geräte, mit denen Menschen in der Tat die Welt der Lüfte und die Welt unter der Wasseroberfläche bereisen können sollen. Augenzeugen berichten, dass es sich dabei um gigantische Stoffsäcke handeln soll, die mit heißen Gasen gefüllt werden, und an denen kleine Boote hängen, die auf wunderbare Weise von Rädern angetrieben werden. Es sollen zudem Schiffe existieren, die bis auf den Grund der Jolsee vordringen und dort für viele Stunden verweilen können, um schließlich heil und unverseht wieder aufzutauchen. Diese Gefährte zu steuern, erfordert natürlich ein hohes Maß an Geschick und technischem Verständnis, in dem nur die Besten der Besten geschult werden. Solche Lenker bezeichnen sich selbst als Aqua- oder Aeronauten. Genauere Details über die Nautiker und die nautischen Projekte werden



vom Orden streng gehütet, zudem man auch annehmen muss, dass sich durchaus eine gewisse Problematik, das Unsichtbare betreffend, um die Werkstücke entwickeln dürfte.

Die Mechanicus-Garde

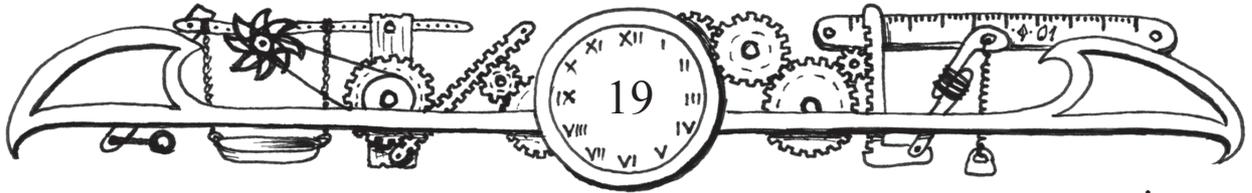
Hin und wieder ist es erforderlich, dass der Orden eine unangenehme Angelegenheit nicht mit Magie regelt. Dann ist die Zeit gekommen, dass die Mechanicus-Garde ihren Dienst verrichtet. Diese nicht allzu große Gruppe von Menschen rekrutieren sich zum größten Teil aus den nicht-magischen Mitgliedern der Niederlassungen, die nicht nur die körperlichen Talente vorweisen können, sondern auch schon eine gewisse theoretische Ausbildung in den Wissenschaften des Ordens erhalten haben. Dabei sollen die Gardisten nicht unbedingt einen tiefen Einblick besitzen, sondern nur wissen, auf welche Teile eines Apparatus man besonders acht geben muss, und wohin man nicht schlagen darf. Die Garde untersteht direkt dem hohen Rat und dient meist der Unterstützung der Boten in internen Ordensangelegenheiten. Dafür werden sie nicht nur mit Waffen und Rüstungen, sondern auch mit mechanischem Schnick-Schnack ausgestattet, wie wilde Ferichte besaßen. Aufgrund der unsichtbaren Problematik, ist diese Legende kritisch zu beurteilen. Tatsache ist aber, dass ihre Waffen und Rüstungen von exzellenter Qualität sind und teilweise nicht den traditionellen Modellen des weltlichen Heligionia entsprechen.



Werdegang eines Ordo Mechanicus - Mitgliedes

Der Ordo Mechanicus sucht nur begrenzt nach neuen Mitgliedern. Er sieht es nicht wie der Nexus Corendae als seine Pflicht an, jedes magische Talent aufzuspüren und es in den arcanen Künsten auszubilden. Zwar ist dem Orden durchaus die Gefahr bekannt, die von einem ungeschulten Magus ausgehen kann, allerdings gibt es ja den Nexus, der sich um solche kümmert. Bei der Wahl neuer Mitglieder achtet der Ordo verstärkt darauf, wie sie sich in gegenwärtige Pläne und Projekte einfügen, und wie die Talente des Anwärters zur Zunft oder zum Orden an sich passen würden. Wenn eine Notwendigkeit im Rahmen eines Projektes entsteht, so geschieht es nicht selten, dass Mitglieder ausgeschiedt werden, mit dem Auftrag, ein passendes Talent zu finden. Dabei kommen ausgebildete Magi ebenso in Frage, wie junge ungeschulte Talente, wobei sich gerade bei letzteren der Aufwand lohnen sollte. Ein weiterer Weg, dem Orden beizutreten, ist es, sich bei ihm zu bewerben, am besten mit einer Kostprobe seiner Kunst. In einem solchen Fall mag es dem Orden vielversprechend erscheinen, den Bewerber aufzunehmen, zumindest für eine Probezeit von gewöhnlich einem Jahr. In diesem Jahr wird das junge Talent dem hohen Rat persönlich oder auch nur schriftlich vorgestellt, und wenn kein Einspruch erfolgt, dann kann die Niederlassung selbst über eine Aufnahme urteilen. Selten und dann oft aus nicht ganz nachvollziehbaren Gründen legt der hohe Rat in Form eines Votens sein Veto ein und verhindert so eine Aufnahme, oder aber er verfügt, dass der neue Lehrling in einer anderen Niederlassung oder sogar Zunft ausgebildet werden soll. Der hohe Rat kennt den Orden und den großen Plan, er mag im Einzelfall besser wissen, wo sich ein neues Element am Besten einfügt.

In diesem ersten Probejahr wird der Anwärter in den Grundlagen der Mechanik und der Mathematik ausgebildet. Je nach Zunft der Niederlassung erhält er weiteren Unterricht in den Grundlagen der Architektur, des Handwerks, der Kunst oder der Pflanzenkunde und der Alchemie. Selbst wenn man nach diesem Jahr nicht aufgenommen wird, hat man viel gelernt und sich eine feste Grundlage erarbeitet, um sich durch sein weiteres Leben zu schlagen. Während der ganzen Zeit wird man von seinen Lehrmeistern beurteilt, was nach einem Jahr schließlich in "die Entscheidung" mündet. fällt diese positiv aus, so feiert die ganze Zunft in einem großen Fest mit Geschenken die Aufnahme. Wird man aber nicht aufgenommen, so wird man mit dem "Lebwohl-Mahl" verabschiedet, ebenfalls ein kleines Fest, wenn auch nicht von größeren Ausmaßen. Damit der weitere Weg für den Abgelehnten möglichst eben ausfällt, wird er mit einer Auswahl an Werkzeugen ausgestattet, schließlich will man, dass fähige Handwerker den Orden in guter Erinnerung behalten. Hin und wieder wird einem auch die Option angeboten, weiter für den Orden als Handwerker zu arbeiten - sicherlich keine schlechte Wahl, ein gut bezahlter Beruf für Jahre wäre dann gesichert. Handwerker, die den Orden aus dem ein oder anderen Grund verlassen, sind auch in der Welt außerhalb des Arcanums sehr beliebt und bestens bezahlt.



Der Aufnahme in den Orden folgen Jahre der Ausbildung und der Übung, denn "es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen". In der Tat lernt und übt ein Mitglied des Ordo Mechanicus ein Leben lang, denn Jahr für Jahr schreiten die Entwicklungen fort und es ist schwierig auch nur annähernd auf dem neuesten Stand zu bleiben. Der Lehrling jedoch absolviert für gewöhnlich zunächst fünf Jahre der Ausbildung in den grundlegenden Künsten und Wissenschaften, die die entsprechende Zunft für wichtig erachtet. Dies reicht von Mathematik und Mechanik, über Pflanzenkunde und Alchemie, bis hin zu Malerei und Gesang. Auch in den magischen Künsten erfährt der Neuling eine Einführung, wobei der theoretische Teil stets von einem praktischen begleitet ist. Gelernt wird am Beispiel und durch Übung, nur ergänzend das Buchern, wobei eine Person, der Meister, die ständige Betreuung übernimmt, obgleich die Ausbildung auch durch andere Personen erfolgen kann. Je nach Zunft, Niederlassung und Meister fällt die Anzahl der Prüfungen aus, die ein Anwärter auf einen vollen Posten im Ordo bestehen muss. Überall vorhanden ist das Meisterstück, das der Lehrling zum Ende der fünf Jahre anfertigen muss. Was dies genau sein muss, berät und beschließt die Niederlassung. Mischt sich hier der hohe Rat ein, was nur selten vorkommt, so zeugt das davon, dass der Orden großes vorhat und sich viel vom Schüler verspricht.

Mit der Fertigstellung des Meisterstücks erwartet den Schüler seine letzte Prüfung. In dieser muss er den Werdegang und die Funktion seines Werkes erläutern und den Fragen der Niederlassung oder gar des hohen Rates standhalten. Besteht er sie, so wird er in einer feierlichen Zeremonie, "der Meisterweihe", in den Stand des Meisters erhoben. Ein Meister gilt als volles Mitglied des Ordo Mechanicus und kann an den Projekten der Zunft mitarbeiten oder sogar eigene in Angriff nehmen.

Als Meister erwartet einen eine Karriere im Orden, die im Wesentlichen von der eigenen Motivation, dem Geschick, dem Wohlwollen des Ordens und ein wenig Glück abhängig ist. Spezielle Posten und Machtpositionen bekommt man nur selten auf Antrag. Vielmehr beobachtet der hohe Rat seine Mitglieder durch die Boten und andere Mittel, und beschließt bei Bedarf einen Magus einer bestimmten Position zuzuteilen. Alle, die eine glorreiche Karriere anstreben, sind daher stets darauf bedacht, die besten und innovativsten Werke zu produzieren und sich als nützlich für den Ordo zu erweisen, es könnte ja sein, dass der hohe Rat gerade in diesem Moment seine Aufmerksamkeit auf ihn gerichtet hat. Ein Großteil der Mitglieder fristet aber sein Leben auch in einer der Niederlassungen, was auch kein schlechtes Leben bedeutet, gleichen die Verhältnisse hier doch vielerorts Familien.



Beziehungen zur restlichen Welt

Ziel

Politische Belange interessieren die meisten Mitglieder des Ordo Mechanicus nicht weiter. Adlige mit Apparaten, Tränken, Salben oder anderen magischen Werken zu unterstützen ist zudem am Rande der Legalität, denn wer kann schon gewährleisten, dass jene Unwissenden die magischen Apparate auch nach den Regeln der Kunst einsetzen? Dennoch lassen sich oft Abmachungen mit reichen Adligen treffen, die diese mit gewissen Arcanen und einem selbst mit finanziellen Mitteln ausstatten. Geradezu traditionell ist die sogenannte "Apparatuspacht", bei der der Orden einen Apparat samt Bedienpersonal für eine bestimmte Zeit an einen Weltlichen oder an ein anderes Mitglied des Arcanums verleiht, gegen eine meist immense Summe, versteht sich. Eine Apparatuspacht ohne begleitendes Ordo Mechanicus Personal ist für den Orden fast unvorstellbar, denn gemeinhin wird angenommen, dass der Empfänger die Bedienung der Maschine nicht versteht und so nur Schaden anrichten wird. Ausnahme sind allerhöchstens kleine Apparate von minderer Macht und Funktion. Ob ein solcher Handel zustande kommt, hängt von der Zustimmung der entsprechenden Zunft und sogar des hohen Rates ab. In der Praxis wird letzterer aber selten mit solchen Angelegenheiten befasst. Dennoch ist es die Pflicht einer Zunft, sich darum zu kümmern, dass Apparatuspachten den heligonischen Gesetzen entsprechen.

Einfaches Volk

Das einfache Volk wird vom Ordo Mechanicus mehr geschätzt als von manchem anderen Orden, denn es bringt brillante Handwerker hervor, die für die Unternehmungen des Ordo unabdingbar sind. Es gilt daher nicht als minderwertig oder unwissend, auch wenn man hier magische Begabung mit Lupen suchen müsste. Geradezu regelhaft stellt der Orden größere Mengen an Handwerkern ein, die dann an der Konstruktion der Apparate, der Artefakte und der Gebäude beteiligt werden und auf diese Weise hin und wieder sogar einen kleinen Einblick in die Arcanen Künste gewinnen kann. Stellt sich einer von ihnen als besonders begabt heraus, so kann er eine lebenslange Anstellung erhalten, den "Ordensdienst", der herausragend bezahlt wird. Sollte sich unter den Handwerkern sogar einer mit magischen Veranlagungen finden, so steht einer Karriere im Ordo Mechanicus nichts mehr im Weg. Andere Gruppen des Volkes haben für den Ordo Mechanicus zwar keine solche Bedeutung, aber dennoch profitieren sie davon und erscheinen ebenfalls in einem positiven Licht. Kein Mitglied des Ordo Mechanicus kann an einem Bettler vorbeigehen, ohne nicht zumindest Mitleid zu empfinden. Beim Volk sind die "Fitz-Handwerker" ebenfalls nicht unbeliebt, denn es ist weithin bekannt, dass sie einem bereitwillig helfen, wenn man in der Not ist. Mancherorts kursieren sogar Märchen vom sogenannten "Holzfitzler", einem zauberischen Schreiner, der Handwerkerfamilien in der Not hilft, indem er des Nachts in der Werkstatt erscheint und dort mit feuerreicher Werke von wunderbarer Kunstfertigkeit herstellt und diese der Familie zum Verkauf überlässt.



Händler

GANZ unterschiedlich sind die verschiedenen Händler im Orden angesehen. Zwar ist der Orden stark auf sie angewiesen, denn meist lässt sich nur über sie ein ausgefallenes Bauteil besorgen, ohne selbst Heligonia bereisen zu müssen. Andererseits ist es aber auch kein Geheimnis, dass sie für gerade diese Ware unverschämte Preise verlangen und oftmals versuchen reinen Ramsch zu verkaufen. "Offene Augen, eine klare Lappe und bei Bedarf einen großen Hammer - das brauchst du bei einem Händler" Dieser Spruch ist weit verbreitet und findet allerorts Anwendung.

Ogeden

Der Großteil der Mitglieder des Ordo Mechanicus sind selbst Ogeden und so ist das Verhältnis zu ihnen ganz natürlich und offen. Eine besondere Bedeutung wird den Göttern in sofern eingeräumt, als dass sie als die Konstrukteure der Weltmechanik gelten und allein daher Anbetungswürdig und mächtig sind. Es kann also nicht schaden, wenn man sich mit ihnen anfreundet, auch wenn man sich wohl nicht zuviel erhoffen darf. In einer dunklen Stunden in der Werkstatt mag sich das aber auszahlen, denn "Wen die Götter lieben, dem schenken sie Intuition", oder aber "Wen die Götter hassen, dem lockern sie die Schweineschwänze."

Ceriden

Die Ceriden werden mit keiner besonderen Aufmerksamkeit gewürdigt. Manche glauben, dass die Ceriden "dem falschen Plan folgen" und der ceridische Gott ein "hohler Solem" ist, wieder andere behandeln sie wie die Ogeden auch, als Anhänger eines mächtigen Wesens, das mehr Einblick in die Weltmechanik hat, als jeder Mensch. Jedoch aber scheint dieser Gott seine Geheimnisse eifersüchtiger und besser zu bewachen als die ogedischen Götter. Ceridische Predigten werden meist mit einem Achselzucken und mit dem Ausspruch "das Rad könnt' fehlen und der Apparatus tät' trotzdem funktionieren" kommentiert.

Andere Magi

Nicht nur anderen Magi gegenüber zeigt sich der Orden und seine Mitglieder offen und diskussionsbereit. Allerdings steht bei Arcan-theoretischen Gesprächen stets die Überzeugung von der Existenz der Weltmechanik über allem und führt so zu einer gewissen Starkköpfigkeit seitens der Ordo Mitglieder. Sofern andere Magi den Gesetzen gehorchen, werden sie freundlich und zuvorkommend behandelt, außer aber sie gehören dem Nexus Corendae an. Diesen halten sie für einen Orden von hochnäsigen Politikern, denen Intrigen mehr bedeuten als das eigentliche Verständnis der Magie und der Welt.

Magiern, die zweifelhaften Wissenschaften nachgehen, und seien sie auch nach fremden Gesetzen legal, werden behandelt wie Verbrecher. Obgleich man sie nicht sofort der Obrigkeit übergibt, ist man dennoch misstrauisch und fast übervorsichtig, schließlich droht hier Gefahr von Seiten des Unsichtbaren.



Symbolik und Sprache

Auch in den Wissenschaften des Ordo Mechanicus spielen Symbole und Allegorien aufgrund der Verwendung als Resonanzen eine wichtige Rolle. Die Bereiche, aus denen die beliebtesten und am häufigsten verwendeten Motive stammen, variieren jedoch ein wenig und weichen vom Standard ab. Die Apparatisten tendieren im Allgemeinen dazu, Minerale, Metalle und Materialien zu verwenden, sowohl in ihren Apparaten, als auch in von ihnen verfassten Texten und Plänen. Die Architekten übertreffen dies noch, denn ihre Bauwerke stellen gigantische Resonanzkonstruktionen dar, in denen jedes Teil seine Bedeutung hat und die Kräfte bündelt, die ihm entsprechen. Die Bewohner, so sie wissend genug sind, wählen die Einrichtung und sogar die Bepflanzung des Gartens nach den Resonanzen des Gebäudes aus, um so die Wirkung noch zu verstärken. Die Künstler schließlich sind in der Auswahl der Palette der verwendeten Resonanzen sicherlich die kreativsten und einfallreichsten, gilt bei ihnen ein ungewöhnliches Symbol mit überzeugender Wirkung doch als Zeichen besonderer, vielleicht sogar meisterlicher Fertigkeit. Eine besondere Erwähnung verdienen die Thaumaturgen. Sie verfügen über eine ganze eigene Vorstellungswelt, die voller Geschichten, Legenden und Gleichnisse ist. In der Erschaffung neuer Rezepturen und alchemistisch-thaumaturgischer Artefakte fließen diese teils etwas absonderlichen und weit-hergeholten Symbole ein und lassen jeden Text für Außenstehende, auch für andere Ordo Mechanicus Mitglieder, kryptisch und unverständlich erscheinen. Sie sagen, dass viele Prinzipien der Weltmechanik leichter durch Allegorien zu begreifen sind als durch Texte, die nicht klar geschrieben werden können, da der Inhalt zu komplex ist. Da sie zudem ein wenig eigenbrötlerisch und auf ihre Privatsphäre bedacht sind, hat sich diese Vorstellungswelt im Laufe der Jahre zu einer eigenen, ja man könnte sagen, Seheimsprache gewandelt.

In der Ordo Mechanicus-Magie findet ansonsten, wie im Nexus Corendae, die allgemein-helgonische Sprache Verwendung, aber auch ausländisches Kauderwelsch und eben auch die Erste Sprache haben ihre Anwender. Sprache und Schrift gelten ebenso als Teile von apparatischen Werken, wie Zahnräder und Riemen, wenn sie also ihren Zweck erfüllen, dann spielt ihre Herkunft kaum eine größere Rolle.

Ebenso verhält es sich mit den verwendeten Schriften, wobei aus rein technischen Gründen die einfachen vorgezogen werden. Bei aller Pragmatik und Vielfältigkeit des Ordens sind die ordenseigenen Schriftzeichen aber die verbreitetsten, zumal ihre Auswirkungen und Wechselwirkungen weit besser erforscht und verstanden sind als die einer fremden Schrift.



Magie und Rituale

Ein Zauberspruch besteht aus unzähligen Ursachen, die auf vielfältigste Weise aufeinander einwirken, um schließlich und hoffentlich in der beabsichtigten Wirkung zu münden. Die Ursachen können dabei sowohl weltlich als auch magisch sein. So sind die Bewegungen und die Worte, die zu einer Zaubertechnik beitragen, ureigentlich weltlicher Natur, die magischen Ströme, die entstehen und im weiteren Verlauf der magischen Tat geformt werden, aber ätherisch-arcana. Zudem kann einer Ursache vornehmlich stofflichen oder geistigen Charakter zugeordnet werden. Wiederum ein Beispiel: die verwendeten Paraphernalia, die Zutaten, sind stofflich, die Formung des Zaubers in den Gedanken aber geistig.

Der traditionelle Nicht-Ordo-Mechanicus-Magus konstruiert das arcane Gefüge nun im Wesentlichen gedanklich, das fehlen stofflicher Zutaten erschwert den Zauber, macht ihn aber nur in manchen Fällen völlig unmöglich. Aber auch letztere Fälle würden sich durch Modifikationen der Formel als machbar herausstellen. Die physikalische Ebene hat also in der traditionellen Magie, in dem Sinne, das sie außerhalb der Künste des Ordens steht, nur eine untergeordnete Bedeutung. Dies stellt sich in den Mechanicus-Künsten völlig anders dar. Das Skelett und auch größere Teile des fleisches eines Zauberkonstruktes bestehen hier aus physikalischen Elementen, e.g. im Falle der Apparatisten aus Maschinenteilen oder bei den Künstlern aus Farbe und Form. Dennoch enthält ein solches Werk gedankliche Teile, die es erst komplettieren und als Nebenwirkung ein effektives Einsetzen durch Ungeschulte unmöglich machen - nur der Wissende weiß, wo diese Teile hingehören und wie man sie einfügt. Wie aber lässt sich ein solches Ersetzen von Großteilen der magischen Konstruktion durch physikalische Elemente erklären? Die Lehre der Resonanz gibt auch hier eine Antwort. Magische Fäden zu weben und mechanische Verstrebungen zu montieren sind nur im Grade unterschiedlich. Die stoffliche Variante fügt nur eine Stufe der Entsprechung hinzu und wird auf geistig-magische Weise an die anderen Teile gebunden. Dieser Teil unterscheidet sich nicht von der vornehmlich geistigen Magie, denn auch hier werden verschiedene Elemente des Zaubers durch geistige Mittel miteinander verbunden. Es werden also nur Resonanzen und Dynamiken durch "Resonanz-Resonanzen" im weitesten Sinne ersetzt. Dieses Vorgehen hat Vor- und Nachteile. Der wesentliche Nachteil besteht im Aufwand, der für jeden Zauber getrieben werden muss, die Kosten sind meist erheblich höher und auch die Geschwindigkeit, in der der Zauber gesprochen werden kann, ist meist verringert, was nur durch weiteren Aufwand verhindert werden kann. Dagegen steht der vergleichsweise geringe Bedarf an magischer Anstrengung durch den Magus, die Kooperation zwischen verschiedenen "Bedienern" ist vereinfacht, sofern sie mit dem Werk vertraut sind. Die arcanen Ströme zu dämpfen ist ebenfalls um einiges vereinfacht, maskiert der große stoffliche Teil doch recht viel des Konstruktes. Wie die einzelnen Künfte die hier nur kurz angerissenen Prinzipien umsetzen, sei im folgenden beschrieben.



Apparartisten

Die Apparartisten verwenden keinen Zauber, der nicht zumindest einen Apparat als Zauberbeiwerk verwendet. Zahnräder, Streben und Bolzen sind die Merkmale ihrer Zauberei und Holz, Stahl und Granit ist ihnen ebenso vertraut wie Alraune und der magische Aether. Ihre Wissenschaft hat die Grundsätze der Maschinenmagie so sehr verinnerlicht, dass sie mit Zauberei, die ohne physische Entsprechung funktioniert, nicht zurecht kommen. Auch in Ritualen, in denen sie mit solcher Magie kooperieren sollen, tun sie sich schwer, auch wenn es prinzipiell nicht unmöglich ist. Die Apparate sind gut durchdacht, manchmal geht die Planung sogar soweit, dass jedes Bauteil aus dem Material gefertigt ist, das nicht nur der Funktion sondern auch den Resonanzen am Besten gerecht wird.

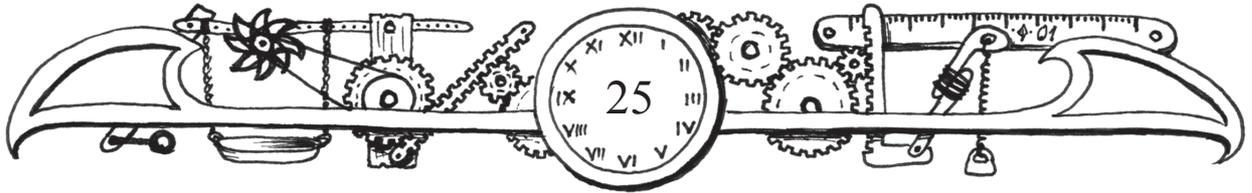
Apparartisten-Magie ist nicht sehr schnell - aber effizient, verlässlich und meist einfach zu dämpfen. Nur die kleineren Apparate funktionieren mit einiger Geschwindigkeit, doch leider nehmen sie dabei oft Schaden, so dass nach der Zauberei nicht nur der Magus Erholung benötigt, sondern auch seine Maschine Reparatur.

Architekten

Die Kunst der Architekten ist nichts für hektische Persönlichkeiten, die aus jeder Tat einen sofortigen Nutzen ziehen wollen, denn sie konstruieren und bauen Gebäude, legen Parks an und konstruieren Straßen und Plätze. Durch diese Werke und in ihnen weben sie die magische Konstruktion, legen Zauber hinein und versuchen die Auren und Kraftlinien der Welt zu beeinflussen. Der Bau von Häusern und Türmen ist aber die Krönung einer Karriere, zuvor versucht sich der einfache Architekt an Treppenaufgänge, fenstern und Modifikationen von bestehenden Gebäuden. Hier mag sich eine schnellelebige Natur auch wohler fühlen, denn die Künste erlauben, fallen zu bauen, Kräfte kurzfristig zu bündeln und auf schädliche Art und Weise oder aber auch zum Schutz zu verwenden, in dem beispielsweise Türen verändert und Fenster abgewandelt werden. In einem solchen Falle erkennt der Magus das Zusammenspiel der Architektur mit der stofflichen und magischen Welt und vermag so kleine Änderungen an den richtigen Stellen vorzunehmen.

Thaumaturgen

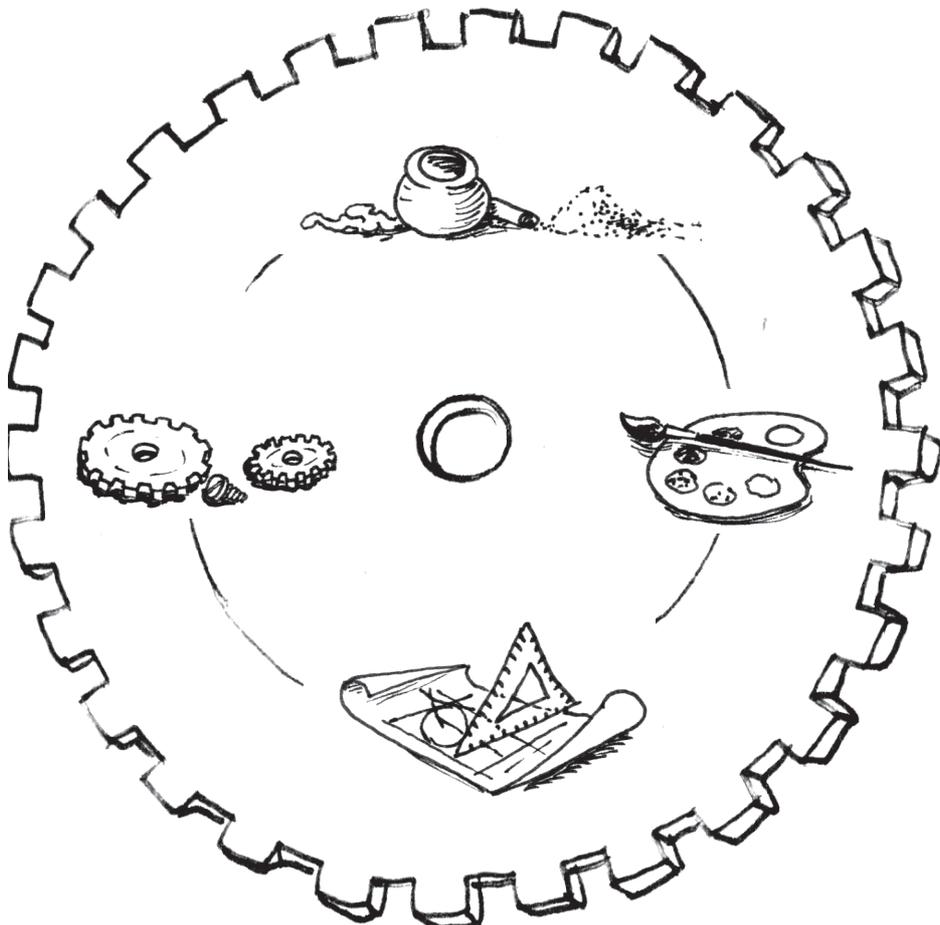
Das magische Gewebe eines Zaubers wird von den Thaumaturgen in die stoffliche Ebene der alchemistischen Wechselwirkungen übertragen. In diesem Gebiet muss besonders auf die genaue Auswahl der Resonanzen geachtet werden, da die beteiligten Stoffe und Kräfte von geradezu mikroskopischer Natur sind. In eine thaumaturgische Salbe fließen aber nicht nur fremde Stoffe ein, sondern auch die Einflüsse des menschlichen Körpers werden berücksichtigt. Es mag also geschehen, dass ein solches Präparat nur zu einer bestimmten Zeit auf bestimmte Wesen oder Personen wirkt. Die thaumaturgische Magie umfasst Salben, Pulver, Tränke, aber auch Legierungen und Stoffe. So existieren sogar einige wenige Schmiede in dieser Zunft, die Schwerter und andere Waffen aus den seltsamsten Metallen formen. Da Resonanzen in physikalischer Form hier eine wichtigere Rolle spielen als in so mancher anderer Zunft,



legt so mancher Thaumaturg eine Sammlung von Präparaten an, die er als symbolische Zutaten verwenden kann. Viele Angehörige dieser Zunft bezahlen einander nicht mit Dukaten, sondern mit besonders interessanten Resonanzen.

Künstler

Ein jedes magisches Gewebe, das durch die Ordo Mechanicus Wissenschaften in eine physikalische Form gebracht wurde, enthält dennoch einen Rest geistiger Elemente. In der Zunft der Künstler gilt dies in mannigfaltiger Potenzierung. Hier werden die Empfindungen eines Betrachters eines etwaigen magischen Bildes in das Werk mitgeflochten. Es liegt in der Kunstfertigkeit und der Intuition des Erschaffers, diese Gefühle zu erahnen und mit ihnen zu spielen, obwohl sie selbst noch gar nicht anwesend sind. Die Artefakte der Künstler umfassen Ringe, Ketten, Bilder bis hin zu Statuen und Skulpturen. In ihnen ruhen Zauber, die den Betrachter erstaunen und den Träger schützen und verteidigen sollen. Dazu sind speziell bereite Farben und Materialien notwendig, die den Kunstwerken diesen speziellen Zauber verleihen. Die Gefahr in dieser Kunst liegt nicht so sehr im Unsichtbaren, als vielmehr darin, sich in der Kunst zu verlieren und Opfer der eigenen Zauber zu werden. Es existieren nicht wenige Gerichte von Künstlern, die dem Wahnsinn verfallen sind, weil sie eine Nacht zuviel in ihrem Atelier zugebracht haben.





Körpermechanik

Dieses Gebiet der Ordo Mechanicus Künste ist eines der zwickelichtigsten, gefährlichsten und gleichzeitig eines der mächtigsten unter allen. Die Körpermechanik beschäftigt sich damit, Teile des Menschen zu ersetzen, um ihn von fblen Krankheiten zu heilen oder aber sogar, um ihn zu verbessern und ihm Eigenschaften zu verleihen, die er von Natur aus nicht gehabt hätte. Man berichtet von künstlichen Armen, Greifhänden, Beinen, die den Menschen schneller laufen lassen und von Augen, die es dem Magus ermöglichen, die magischen Ströme zu sehen. Das Handwerk ist jedoch ganz und gar nicht ungefährlich, denn es gibt keine Gewährleistung, dass der Apparat mit dem Körper zusammen funktioniert, und wenn er dies tut, dass dies auch für längere Zeit so bleibt. Es gibt unzählige Berichte von Schäden, die die Mechanik dem Körper antun und die in manchen Fällen zu einem Circulus Viciosus führen, indem der Magus Teile seines Körpers ersetzt oder unterstützt, was jedoch Schädigungen hervorruft und wiederum durch weitere Teile "repariert" werden kann.

Die Körpermechanik gilt als eines der Überbleibsel der Lehren des Vahrin und genießt daher einen eher zweifelhaften Ruf. Sie gilt als gefährlicher als ihr Nutzen aufwiegen könnte und ist in vielen Niederlassungen unerwünscht. In ihrer Gesamtheit ist sie aber nicht verboten, es scheint als sei dies dem unheimlichen Potential dieser Technik zu verdanken.

Die gefürchtete Nebenwirkung der Körpermechanik ist eine Form der jaldischen Flecken. Sie treten meist dann auf, wenn brutale, wenig gedämpfte und grob konstruierte Körperapparate angewendet werden. An den Kontaktstellen zum menschlichen Gewebe entstehen Flecken, in denen das Fleisch und die Haut abstirbt. Sie breiten sich immer weiter aus und töten den Befallenen schließlich. Die schwerste Form ist ansteckend und kann sich rasant ausbreiten. Allen Varianten ist gemein, dass sie unheilbar und durch Heiltränke nur zeitweise aufzuhalten sind. Es existiert ein scheinbar brutales Gesetz im Orden, das jeden Befallenen zum Tode verurteilt, der von der Krankheit befallen wird. Die jaldischen Flecken gelten als Manifestation des Unsichtbaren und so erscheint dem Ordo Mechanicus dieses Vorgehen als angemessen.

Die Körpermechanik ist demnach ein nebulöses Grenzgebiet, und die, die in ihm wandeln, wanken stets zwischen Macht und Heilung auf der einen Seite und Tod und Wahnsinn auf der anderen. Regelmäßig entstehen größere Auseinandersetzungen zwischen den Mitgliedern darüber, ob diese Wissenschaft verboten werden sollte, oder ob man sie weiterverfolgen soll. Mit dem Verbot von Vahrins Werken wurde in der Tat ein Großteil von ihr zerstört, jedoch, so scheint es, lange nicht alles oder gar genug.



Der Hauptzirkel

Die Haupthallen des Ordo Mechanicus befinden sich in OARIAN. In der Oase Sebeh nahe Darbor wurde ein großes Haupthaus erbaut, das aus Lehrräumen und einer großen Bibliothek besteht. Nebengebäude enthalten Werkstätten, Unterkünfte und natürlich eine Vielzahl an Lagerräumen, von denen ein kleiner Teil auf magische Weise sogar gekühlt sein soll. Die Lehrräume sind eher klein und können um die 10 Studenten fassen. Mehr ist aber auch gar nicht notwendig, da ein Mentor sich um mehr Studenten auf einmal gar nicht kümmern könnte und solche Zahlen auch eher selten sind. Dafür gibt es sehr viele, so dass immer genug Platz ist, die Wissensdürstigen zu beherbergen.

Was die Bibliothek angeht, so ist sie in einem Raum beherbergt, der vom einen Ende bis zu anderen nicht weniger als fünfzig Schritt misst. In der Breite ein Viertel davon. In der Bibliothek gibt es allerdings nicht nur ordensrelevante Lehrbücher. Das Ziel der Akademie ist die Ausbildung von Magiern, die nach Ansicht der Obersten nicht nur in einem Themengebiet gebildet sein, sondern zusätzlich eine gute Allgemeinbildung innehaben müssen. So wurde seit der Entstehung der Bibliothek alle wissenswerten Bücher über die verschiedensten Themengebiete gesammelt und an diesen Ort gebracht.

Um das Zentralgebäude angeordnet sind die Schlafgemächer, Essensräume und Aufenthaltsräume der dort ansässigen Magier. Sollten jemals alle Betten belegt sein, dann würden rd. 300 Menschen Platz zum Leben finden. Zwischen dem Hauptgebäude und dem Wohntrakt befindet sich ein Garten, in dem die wunderschönsten Blumen blühen. Ein abgetrennter Teil ist voll von angepflanzten Kräutern und alchimistisch relevanten Pflanzen.

In den Gebäuden sind, dem Orden entsprechend, immer wieder Skulpturen und Apparate aufgebaut. Ob diese eine bestimmte Bedeutung haben und wenn ja, welche, hat schon immer Anlass zu Spekulationen bei den Studenten gegeben. Ein Gerücht besagt, dass die ganze Akademie ein riesiger Apparat sei, der nur von den Mitgliedern des hohen Rates gebraucht werden kann. Zu welchem Zweck jedoch wagt nicht einmal jemand zu spekulieren, oder wenn doch, so spricht man es nicht laut aus. In jedem Falle besitzt die Niederlassung eine gewisse Anzahl von Kellern, aus denen seltsamste Töne und Gerüche dringen.

Um den Konvent herum hat sich im Laufe der Zeit ein richtiges, selbständiges Dorf gebildet. Hier gibt es vor allem viele Gastwirtschaften, da die Studenten in ihrer Freizeit nichts lieber tun, als sich dort einzufinden und zu feiern. Die Bewohner leisten dem Orden gute Dienste und werden dafür auch reichlich entlohnt. Das Zusammenleben dort ist sehr harmonisch und die Dörfler würden jederzeit für ihre Arbeitgeber eintreten.

Die Oase Sebeh ist für Uneingeweihte nur schwer oder gar nicht zu finden, selbst wenn man sich nach Karten des Ordo Mechanicus selbst orientiert, findet man nur leere Wüste. Der Grund hierfür ist ein gut gehütetes Geheimnis, doch ein jeder mag schon ahnen, dass es sich um etwas Arcanes handeln muss. Als Treffpunkt mit Außenstehenden dienen



die Tavernen Darbors oder aber, meist als Umschlagplatz für Waren verwendet, die benachbarte Oase Shetach. Auf den ersten Blick ist diese wie man sich eine Oase vorstellen würde, mit einem Wasservorkommen ausgestattet, das von einer kleinen Siedlung begleitet wird. Auch dieser Ort hat jedoch seine Geheimnisse, so erzählt man von Steinen, die je nach Tageszeit an einem anderen Ort stehen, von seltsamen Geräuschen, die aus dem Boden dringen und von Palmen, die sich ein wenig unnatürlich in Momenten der Windstille bewegen. Es geht das Gerücht, dass Shetach eine Konstruktion des Ordo Mechanicus sein soll, und die Geräusche beispielsweise von Apparati stammen, die tief unter der Oase erbaut wurden.

Eine weitere erwähnenswerte Niederlassung des Magierordens findet sich in Oetis. In einer Handelsstadt ist viel von dem Handwerksbedarf zu bekommen, der nötig ist, zudem können hier seltene und außergewöhnliche Zutaten erstanden werden. Die Niederlassung ist ähnlich aufgebaut wie der Sitz in Darian, nur das die Gebäulichkeiten nicht mehr als 50 Personen fassen können. Von Außen würde ein unwissender Reisender wohl eher ein Handelshaus annehmen, als eine Magiergilde, denn die Architektur wurde auch eher zu diesem Zwecke ausgerichtet.



Gerichte

Der höchste Rat

Dem Ordo Mechanicus steht nicht wie dem Nexus Corendae eine einzelne Person vor. Dessen Funktion übernimmt hier der hohe Rat. Im und außerhalb des Ordens hält sich jedoch die Geschichte vom höchsten Rat, einer kleinen Gruppe von Personen, die noch über dem hohen Rat stehen und den ganzen Orden nach einem mysteriösen Plan steuern und lenken, als sei der Ordo nur ein gigantischer Apparat, der einem unbekanntem Zweck dient. Die Zunft der Boten sei in Wirklichkeit direkt vom höchsten Rat gelenkt und dient ihm als Augen und Ohren, um beurteilen zu können, wie weit der Plan fortgeschritten ist und wo noch justiert werden muss.

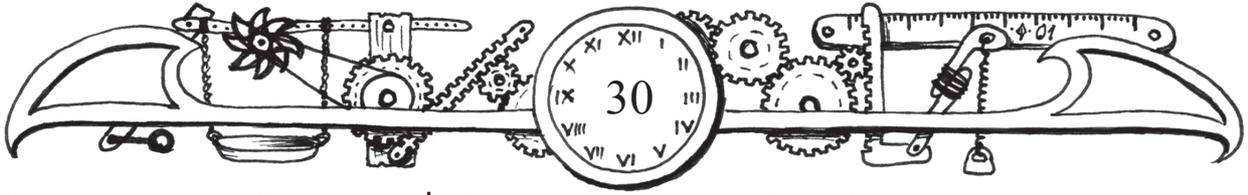
Der dunkle Ordo Mechanicus

Vor Jahren fand sich die Versammlung zusammen, um über die Zukunft der Lehren des Vahrim zu beraten. Es wurde beschlossen, dass große Teile davon nicht mit der menschlichen Moral zu vereinen sind, obwohl sie große Macht verleihen könnten. So mancher Magus war damals nicht der Meinung, dass die richtige Entscheidung gefällt worden war. Als Vahrim's Ofizer konfisziert und verbrannt wurden, verschwand eine gewisse Anzahl. Die Gerichte besagen, dass dies den Mitgliedern des später gegründeten Dunklen Ordo Mechanicus anzulasten sei. Dieser Orden hat offenbar die Wiederherstellung der Sammlung des Vahrim zum Ziel, so jedenfalls hört man dies von angeblichen Mitgliedern. Es scheint aber, dass doch eher der Hunger nach Macht für die Taten des Ordens verantwortlich zeichnet. Wie einheitlich der Orden ist, über welche Mittel und Organisationsformen er verfügt und von welcher Größe er tatsächlich ist, liegt im Dunkeln. Besorgniserregend und wahr sind aber wohl die Gerichte über die Beziehungen des Ordens zu den Ödländern, die über einiges Wissen über die Apparatusmagie und das Bearbeiten und Nutzen des Minerals Amergll zu verfügen scheinen.

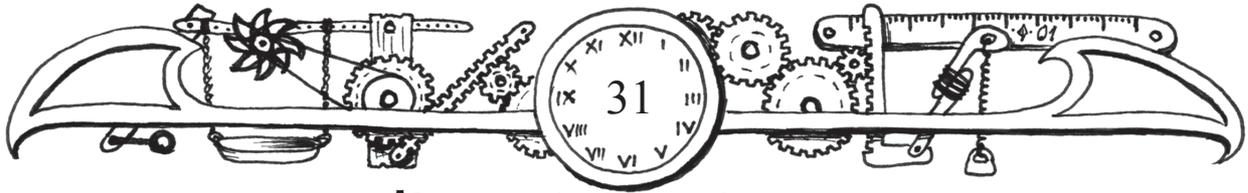
Docartus

Docartus war einst der Anführer einer Sekte, deren Mitglieder sich die "flirani" nannten. Sie beteten Amergll als Inkarnation göttlicher Macht an, waren ansonsten aber unauffällig und harmlos. Jedenfalls galt dies, bis herauskam, dass Docartus vielen Anhängern Modifikationen im Sinne der Körpermechanik angedeihen ließ und sie so zu seinen Dienern machte, die sich für ihn in den Tod stürzten. Docartus verfügte über einiges Wissen über die Apparatusmagie, das Bearbeiten von Amergll, sowie über dessen Eigenschaften und deren Nutzung. Er verfügte über mächtige Verbündete, die Ödländer, obwohl er selbst aus Heligonia zu stammen scheint. Während der Ereignisse auf Burg Rhein verschwand Docartus nachdem er präheliotische Apparati aktiviert hatte, die offenbar nicht wie vorgesehen funktionierten. Sein Verbleib ist bis heute unbekannt. Es gilt aber als wahrscheinlich, dass die Fehlfunktion seinen Körper zerstört hat, zumal nur seine Kleidung noch aufzufinden war.

Amergllapparati



An mehreren Orten in Heligonia wurden alte Apparate gefunden, die mindestens zwei interessante, ja geradezu revolutionäre Eigenschaften aufwiesen. Zum einen waren sie komplett aus Amergl gefertigt und zum anderen konnte bestätigt werden, dass sie aus einem präheliotischen Zeitalter stammen. Die Funktion vieler von ihnen ist rätselhaft, auch die Fertigungsweise ist noch völlig unbekannt. Als sicher gilt jedoch, dass die Odländer Informationen über beides besitzen und sie wohl auch einzusetzen wissen. Docartus scheint von ihnen diese Fertigkeiten erhalten zu haben, obgleich auch hier im Dunkeln liegt, was sie damit bezwecken und auch woher sie dieses Wissen überhaupt haben. Über die Funktion der Apparate soll nur noch erwähnt werden, dass viele eine Verwirrung des Geistes auslösen können, eine Eigenschaft, von der angenommen wird, dass sie vom Amergl herrührt. Der geneigte Leser ist gebeten zu entschuldigen, dass hier nicht mehr erklärt werden kann, da diese Angelegenheit von äußerster Dringlichkeit ist.



Beispielcharaktere

APPARATIST

Zitate:

"Einen Moment noch, ich bekomme das schon wieder hin. Es ist nur eine Frage des richtigen Werkzeugs."

"Beachte jedes kleine Teil. Einzelne mag es harmlos sein, doch zusammengesetzt mit anderen ergibt es einen Apparat."

"Kaputt? Kann nicht sein!"

"Wer heilt hat recht!"

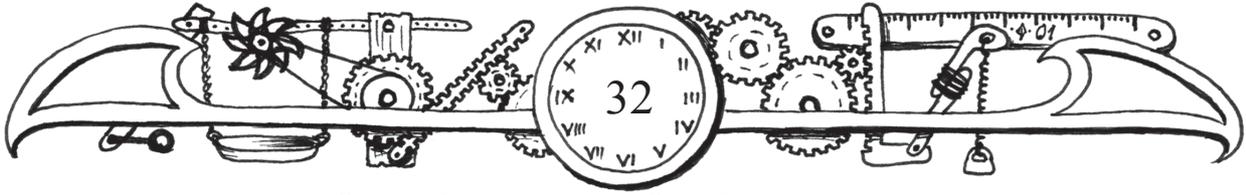
Motivationen und Charakterzüge:

Apparatisen sind Tüftler, die stets darum bemüht sind, noch kreativere und komplexere Apparate zu konstruieren. Dabei ist ihm aber stets der Einsatz der Maschine wichtig, denn Apparatisen sind keine Theoretiker, die Dinge konstruieren nur der Konstruktion wegen. Funktioniert ein Werk, so ist dies der beste Beweis, dass der Entwurf und seine Verwirklichung richtig waren und einen kleinen Teil der Weltmechanik abzubilden vermochten. Welche Werkzeuge dazu verwendet worden sind, ist ihm nur insofern noch wichtig, als die Konstruktion des nächsten Apparats möglicherweise die gleichen erfordern könnte. Natürlich hat diese Einstellung Grenzen, die aber nicht unbedingt immer mit den gesetzlichen und moralischen exakt übereinstimmen. Apparatisen denken unkonventionell und sind Meister der Improvisation, sie lassen sich nicht durch mindere Rückschläge entmutigen. Vielmehr lernen sie aus ihren Fehlern und suchen stets nach Verbesserungen. Obwohl sie recht pragmatisch sind, findet man unter ihnen nicht wenige, denen es große Freude bereitet, über die neuesten Entwicklungen in der Werkzeug- und Apparatekunde zu fachsimpeln, auch wenn diese noch keine rechte Anwendung finden und möglicherweise auch ein wenig überdimensioniert erscheinen.

Höchstes Ziel aller Apparatisen ist das Verständnis der Weltmechanik. Sie zu begreifen, bedeutet nicht nur alle Antworten zu kennen, sondern auch alles nachbilden und konstruieren zu können. Dieses Ziel ist vermutlich unerreichbar und dessen sind sich auch die Mitglieder dieser Zunft bewusst. Aber auch der kleinste Einblick in die Mechanik, die die Götter einst geschaffen haben, bedeutet immense Kunstfertigkeit und nicht zuletzt auch Macht.

Ein Beispielcharakter:

Emran Grono stammt ursprünglich aus Drachenheim. Seine Familie gehört schon seit Generationen der Zunft der Kunstschmiede an und hat sich einen gewissen Ruf erworben. Vor Jahren begannen die Gronos besondere Stücke für einen Händler anzufertigen, der sich immer stets im Hintergrund hielt. Nachdem er einige der Werke erhalten hatte, war er



offenbar von den Fertigkeiten der Familie überzeugt und offenbarte ihnen, dass er mit dem Ordo Mechanicus zusammenarbeitet. Die Grund konnten mit diesem Namen recht wenig anfangen, nach einigen Erklärungen fanden sie den Orden unheimlich und nach einigen weiteren schließlich akzeptierten sie, weiterhin auch noch ausgefallenerer Stück anzufertigen. Dann kam der Tag, an dem ein Mitglied des Ordens selbst in der Werkstatt der Familie auftauchte. Er war ein freundlicher Mann in schon fortgeschrittenem Alter und gewann schnell das Vertrauen der einfachen Handwerker, denn er verwendete die Worte, die Handwerker wählen und behandelte sie wie seinesgleichen. Er erzählte vom Orden und seinen wunderbaren Werken, von Darian und der Oase Sebeh und kam dann zum eigentlichen Grund seines Besuchs. Er schlug ihnen vor, nur noch für den Orden zu arbeiten, dafür müssten sie nach Darian übersiedeln, würden aber reichlich entlohnt werden. Lange überlegten sie und stimmten schließlich zu.

Es dauerte einige Zeit, bis sie sich an das heiße Klima gewöhnt hatten, aber in der Niederlassung des Ordens gab es so viele Wunder zu bestaunen, dass sie trotz aller Hitze und unbekanntem Sitten blieben. Viele Werkstücke entstanden so und fanden ihren Platz in einem der vielen Apparate der Zunft. Schließlich wurde den Grund der Vorschlag unterbreitet, einen ihrer Söhne, sie hatten drei, in die tieferen Geheimnisse des Apparathandwerks einzuweihen, auf dass er eines Tages ein volles Mitglied des Ordo Mechanicus werden könnte. So begann Emrands Karriere, die ihn nicht nur zu einem Mechanicus-Magus machte, sondern auch zu einem der kunstfertigsten Handwerker Heligonias. Er besuchte viele Niederlassungen des Ordens und sammelte so Erfahrung, die er, soweit es ging, auch an seine Familie weitergab. Einer seiner Brüder fand ebenfalls sein verborgenes Talent als Magus, und der dritte ist ein ausgezeichnete Schmied geworden. Emrands Spezialgebiet sind Metall- und Holzkonstruktionen geworden, die er nutzt um Wind und Eis zu erzeugen.

Fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Mathematik

Mechanik

Stoffkunde

Magietheorie

Holzarbeiten

Schmieden

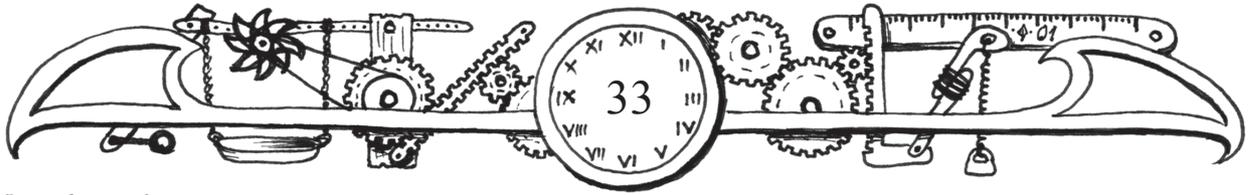
Magie:

Magie erkennen

Emrands wunderbares Windrad

Emrands Schneekiste

Der Eishauch der Saarka



Architekt

Zitate:

"Versucht das mal in einem größeren Zusammenhang zu sehen."

"Hier lebt ihr? Tatsächlich?"

"Seht Euch dieses Gebäude an! Man kann von den Ceriden ja denken was man will, aber Kirchen bauen können sie!"

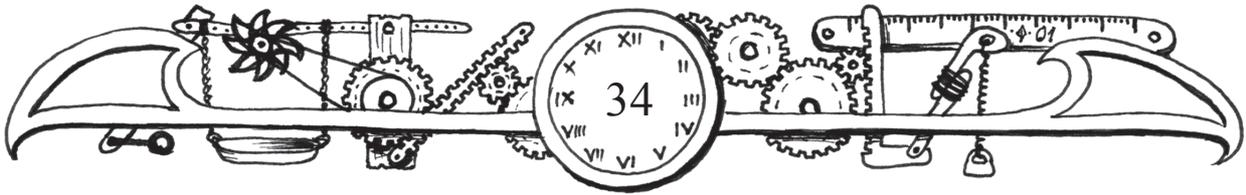
Motivationen und Charakterzüge:

Architekten denken in größeren Maßstäben als der gewöhnliche Mensch oder auch als die meisten Magi. Sie begreifen die Weltmechanik als göttlichen Plan, der alles umfasst und der größer ist als alles, was ein Mensch je kenne wird. Sie streben an, diesen Plan zu entziffern und zu verstehen, ähnlich wie die Apparatisten auch. Die Form, die sie wählen, um ihre Experimente durchzuführen, ist die Architektur, das heißt, sie legen Räume, Gebäude und Landschaft so an, dass sie einen bestimmten magischen Zweck erfüllen. Aus dieser Eigenheit heraus, mag erklärbar werden, dass ein Architekt davon träumt, der Welt etwas gewaltiges, geradezu monumentales zu hinterlassen, womit eher keine ideellen Werte sondern Meisterwerke der Architektur gemeint sind. Dazu passt der in ihnen stets vorhandene Größenwahnsinn und Drang zum Luxus und zur Exklusivität. Die Zunft der Architekten ist nicht sehr groß und das Handwerk ist nicht einfach zu praktizieren, was bei den meisten Mitgliedern den Charakter wesentlich beeinflusst, dahingehend, dass sie sich als Adel des Ordo Mechanicus fühlen, zumindest aber als begnadete Künstler, die einen weitaus tieferen Einblick in die Prinzipien der Ästhetik besitzen als die Zunft der Künstler selbst.

Auf ihren Reisen sind sie stets auf der Suche nach neuen Ideen und vor allem nach neuen Materialien, mit deren Hilfe sie ihre Luftschlösser in reale verwandeln können. Ein weiteres Ziel ist es, Gelöbter zu finden, denn das Handwerk der Architekten ist extrem teuer und so erfordert die Umsetzung der Pläne einen reichen Sönner, seien es Magi, die sich positive Einflüsse auf ihre Kunst versprechen, Adlige oder Händler, die oft gar nicht genau wissen, in was für einem Gebäude sie da wohnen.

Ein Beispielcharakter:

Isabell Artein ist die einzige Tochter der Artein-Familie, die schon seit sie denken können, Mitglieder der Zunft der Architekten sind. Ihre Bauwerke sind im ganzen Orden bekannt für ihren Stil und ihre immense Macht, die sie den darin gewirkten Zaubern verleihen. Schon als kleines Kind wurden Isabell die Grundbegriffe der Architektur beigebracht, zwar nur mit Bauklötzen, das aber mit Ausdauer und Fantasie. Als sie alt genug war, wurde sie dem hohen Rat persönlich vorgestellt, ein eher ungewöhnliches Vorgehen, um einen neuen Lehrling vorzustellen, andererseits aber wenig überraschend, wenn man die Reputation der Familie bedenkt. Isabell wurde nur kurz begutachtet und dann mit offenen



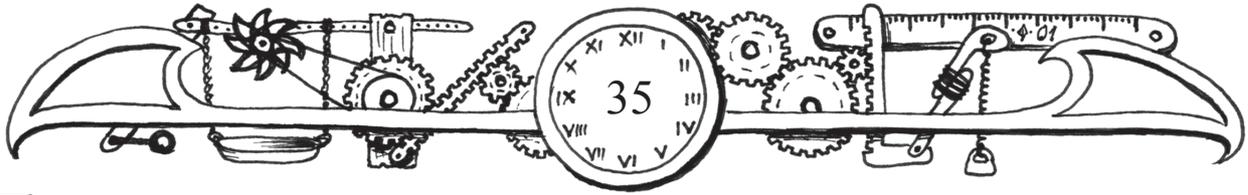
Armen aufgenommen. In den folgenden Jahren erhielt sie vor allem in den Niederlassungen ihrer eigenen Familie Unterricht von ihren eigenen Verwandten. Von Erfahrungsaustausch mit anderen Niederlassungen oder gar Zünften hielt die Familie Artein nichts, auch eher ungewöhnlich, denn die Architekten schätzte sich untereinander sehr, auch wenn sie nach außen eher hochnäsigt wirken. Als Abschlussarbeit konstruierte sie einen Turm, dessen höchstes Zimmer von allen Seiten nur von Glas begrenzt war, selbst der Boden war durchscheinend. Doch nicht nur die Architektur zeugte von großer Kunstfertigkeit, sondern auch die Wirkung, die der Raum hatte. Wann immer nämlich Mondlicht durch das Glas fiel wurde Musik, Lieder und Gedichte derart in ihrer Wirkung verstärkt, dass eine Lieb über die Liebe, die Zuhörer sich Hals über Kopf ineinander verlieben lies - ein Ereignis über das sich der Orden bis heute amüsiert. Aber auch andere Gefühle verstärkte der Raum um ein Vielfaches. Ihr derzeitiges Projekt ist eine Weiterentwicklung ihrer Abschlussarbeit, ein weiterer Raum von ähnlicher Konstruktion, der nicht nur die Gefühle eines Textes wahr werden lassen soll, sondern auch andere, eher stoffliche Elemente. Von diesem Ziel ist sie wohl aber noch viele Jahre und Tausende von Dukaten entfernt. Ihr Wissen auf diesem Spezialgebiet brachte sie mit der Zunft der Künstler zusammen, mit der sie inzwischen rege kooperiert.

fertigkeiten:

- Lesen und Schreiben
- Mathematik und Geometrie
- Architektur
- Materialkunde
- Steinbearbeitung
- Magietheorie

Magie:

- Magie erkennen
- Resonanz analysieren
- Magnet der Künste (eine Abwandlung davon, die mit Glas und Mondlicht funktioniert)
- Raum der Träume



Thaumaturg

Zitate:

"Die Wahrheit liegt im Kleinen"

"Ein weiser Mensch sagte einmal: Ein jedes Ding ist Sift, es kommt nur auf die Menge an."

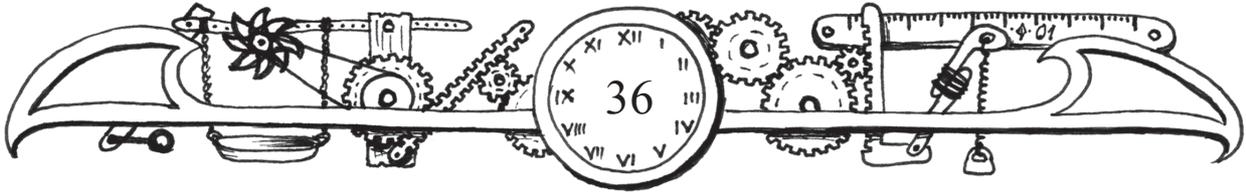
"Das Feuer der Weisen ist das einzige Werkzeug, das diese Sublimation bewerkstelligen kann: Kein Philosoph hat dieses verborgene Feuer jemals offen preisgeben; derjenige, der es nicht versteht, muss hier einhalten und die Götter bitten, dass sie ihn erleuchten."

Motivationen und Charakterzüge:

Auch dieser Zunft ist die Weltmechanik höchstes Ziel. Doch anders als die Apparatisten und die Architekten suchen sie nicht in den großen Manifestationen nach Erleuchtung, sondern in den kleinen Dingen der Natur, dem Zusammenspiel der alchemistischen Stoffe und Materialien. Im Lauf der Jahrhunderte haben sie ein eigenes Verständnis dieser Zusammenhänge gewonnen, die sie in Geschichten, Legenden und Allegorien ausdrücken. In Allem sehen sie daher symbolische Bedeutung und Anlass zu neuen Forschungen. Sie interessieren sich sehr dafür, neue Kombinationen von bekannten Stoffen zu finden, wie auch komplett neue und unbekannte Stoffe aufzuspüren. Ihre Kunstfertigkeit ist auch außerhalb des Arcanums sehr gefragt, und der Thaumaturg, der seine Auftraggeber weise wählt, hat möglicherweise für lange Zeit einen Gelöbter gefunden, denn auch die Zutaten ihres Handwerks sind teuer. Ein Mythos unter den Thaumaturgen ist das "Wasser des Lebens", eine Zusammenstellung und Vermischung seltsamster Ingredienzien, die einen Trank ergeben, der lebensverlängernd wirken, ja sogar unsterblich machen soll. Das Rezept soll im Besitz der Zunft sein, doch fast alle Mitglieder suchen immer noch danach. Man muss also annehmen, dass die Thaumaturgen die Zusammensetzung doch nicht kennen, einzelne sie eifersüchtig hüten oder aber das Ganze nur eine Legende und Ausdruck menschlicher Sehnsucht ist. Indes ist das Wasser eine Motivation, die einem jeden Thaumaturgen inne wohnt.

Ein Beispielcharakter:

Kathryn Lodeneith ist die Tochter eines Apothekers aus Detis. Ihre Mutter verstarb an einer schweren Krankheit, als sie 10 Jahre alt war, und so verbrachte sie viel Zeit im Laden ihres Vaters. Sie sah viele kranke Menschen und Ärzte, die verzweifelt versuchten, mit Svon um ein paar Tage Leben ihrer Patienten zu feilschen. Sie sah wie diese Menschen, Meister ihres Fachs, scheiterten und ohnmächtig dem Sterben zusehen mussten. Sie wusste, wie sich das anfühlt, hatte ihre Mutter doch einen langen und beschwerlichen Weg des Sterbens. So machte sie sich Svon zu ihrem persönlichen Rivalen und gewöhnte sich an, mit ihm zu sprechen. Keiner mag sagen, ob er sie tatsächlich hören konnte und



ob er ihr antwortete, doch sie begann, den Tod mit anderen Augen zu sehen. Sie versuchte Wege zu finden, ihm zu trotzen und das Leben zu verlängern, erst kindliche Spiele und Geschäfte, dann Gebete und schließlich die Alchemie. Eines Tages trat ein guter Kunde auf sie zu, ein Mann in unschätzbarem Alter und fragte sie, ob sie es sich vorstellen könnte, von zuhause weg zu gehen, um neue Wege der Alchemie zu erlernen, die ihr neue Waffen in ihrem Kampf zeigen könnten. Sie dachten zur Enttäuschung ihres Vaters nur kurz darüber nach, bevor sie ihre Sachen packte und mit dem Mann aufbrach. Es stellte sich heraus, dass er ein Thaumaturg war und einen Funken von Magie in Kathryn entdeckt hatte. Er führte sie in den Ordo Mechanicus in seine Zunft ein, von der sie schweigend aber mit offenen Armen aufgenommen wurde. Kathryn lernte fleißig und erfuhr von Dingen, von denen sie vorher nie auch nur gehört hätte, dass sie existieren. Ihre Forschungen beschäftigten sich mit der Medizin und der Anwendung der Alchemie zur Heilung, doch sie begriff schnell, dass mehr nötig war, um etwas zu finden, was dem "Wasser des Lebens" vergleichbar wäre. Sie sucht diese mächtigeren Mitteln nunmehr in der Kombination von Magie und Alchemie und macht immer wieder kleine aber durchaus bedeutende Fortschritte.

fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Alchemie

Pflanzenkunde

Legenden und Geschichten

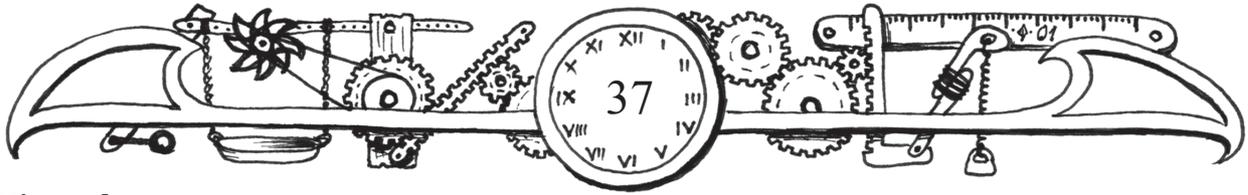
Magie:

Magie erkennen

Pulver der Unverderblichkeit

Pulver des magischen Ankers

Suspendierende Suspension



Künstler

Zitate:

"Seht doch nur, diese Schönheit!"

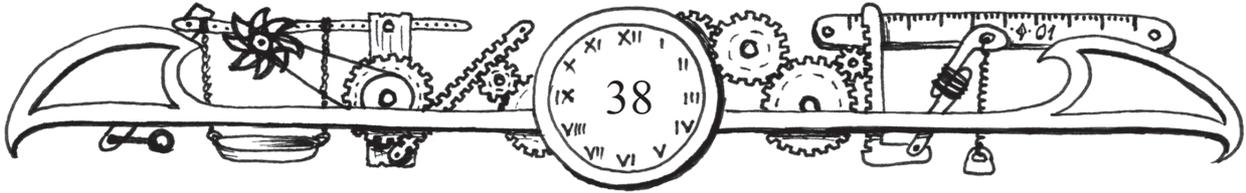
"Was ist das Leben wert, ohne die Kunst?"

Motivationen und Charakterzüge:

Zu glauben, die Welt sei nach Prinzipien aufgebaut, die funktionieren wie die Mechanik einer Uhr, ist ein großer Irrtum, jedenfalls wenn man den Künstlern glaubt. Sie tragen eine Sehnsucht tief in sich, die sie nach dem Kern der Schönheit suchen lässt, nach dem, was die Götter inspiriert hat, als sie die Welt erschaffen haben. Sie wissen aber, dass das Zehren im Leben vermutlich nie befriedigt werden kann. Trotz der Aussichtslosigkeit unternimmt aber jeder von ihnen andere, größere Anstrengungen, um der Schönheit doch ein wenig näher zu kommen. Ästhetik ist für einen Künstler wie eine Droge, er vergisst die Welt um sich herum und verlangt stets nach mehr. Viele von ihnen sammeln Kunstwerke um sich, wobei das hin und wieder skurrile Auswüchse produzieren kann. Die Sammlungen dienen aber nicht als Statussymbol, sondern vielmehr ebenfalls um den Hunger zu stillen, der sie erfüllt. So ziehen sie durch die Lande auf der Suche nach Inspiration, neuen Werken und Möglichkeiten, ihre eigenen Visionen zu verwirklichen.

Ein Beispielcharakter:

Andreo Farbelli ist ein Findelkind, irgendjemand hat ihn kurz nach seiner Geburt auf den Straßen einer Niederlassung der Künstlerzunft ausgesetzt. Das Gebäude befand sich offiziell im Besitz des Malers Farbelli, der im Ort als durchaus begabter Künstler. Er war zwar nicht für ausschweifende Orgien berüchtigt, dennoch neigte er dazu hin und wieder große Feste zu geben und die schönen Seiten des Lebens zu genießen. Es muss wohl sein Wohlstand gewesen sein, der Andreos leibliche Eltern ihn haben auswählen lassen. In der Tat war Farbelli zunächst völlig überfordert und gab Andreo zunächst in die Hände seiner Haushälterin. Als er aber ein wenig älter war und begann mit Farben und Zeichenstiften zu spielen, die überall im Haus herumlagen, fing Farbelli an, sich für den kleinen zu interessieren. Er malte mit ihm, wobei man nicht sagen konnte, ob er dem Jungen etwas beibrachte oder der Junge ihm, jedenfalls waren sie oft stundenlang in ihre "Kunst" vertieft und so manches Kunstwerk, das aus dem Besitz von Farbelli stammt, lässt einen gewissen kindlichen Einfluss entdecken. Doch der Künstler war mehr als nur ein Maler, er war ein Mitglied des Ordo Mechanicus, und so beschloss er, Andreo mehr zu zeigen, als nur den rechten Pinselstrich und wie man Farben herstellt und mischt. So früh wie möglich, als der Junge es gerade eben begreifen konnte, führte er ihn in die Magie ein, die in Kunstwerken wohnen kann und brachte ihm das nötige Wissen bei, solche selbst zu erschaffen. Andreo war fasziniert und kaum loszureisen von dieser neuen Welt. Eines Tages malte er ein Bild, das



nur Wirbel von Farben zeigte, keine Formen und nichts gegenständliches. Es wäre nichts besonderes gewesen, hätte Andreo selbst nicht doch darin Figuren, Menschen und Gebäude sehen können. Farbelli schrieb dies einer unbändigen Phantasie zu, doch er wurde eines besseren belehrt, als Andreo von einem Boten berichtete, den er in seinem Bild sah, der Nachrichten vom Orden bringen sollte. Einen Tag später kam der Bote tatsächlich an, und so erkannte Farbelli das Ausmaß der Fertigkeiten seines Zöglings. Er stellte ihn nun offiziell seiner Zunft vor, die es nicht weiter störte, dass er dies erst jetzt tat. Sie ließen sich das Bild zeigen und den Jungen vorführen und waren schnell davon überzeugt, den Jungen in den Orden und die Zunft aufzunehmen. Seit diesem Tag entwickelt Andreo seine Fertigkeiten weiter, und in der Tat sieht er seitdem viel tiefer in die Bilder hinein und vermag so ferne Geschehnisse in Zeit und Raum zu sehen. Doch die Kunst ist kein reines Werkzeug, sie berührt die Seele und so geschah dies auch in seinem Falle. Andreo ist oft in Gedanken versunken und sinniert, manchmal ist es sogar sehr schwer, ihn überhaupt anzusprechen und zu erreichen, böse Zungen würden behaupten, er sei verrückt.

Fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

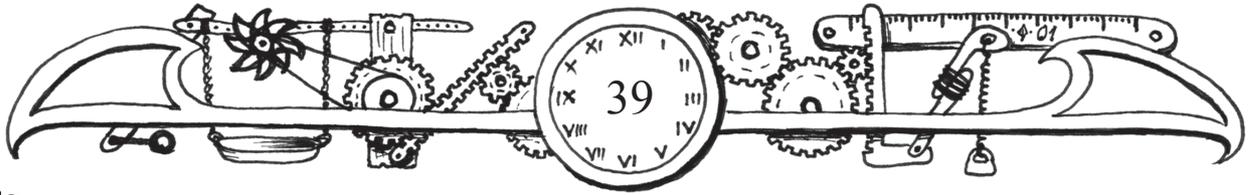
Malerei

Legenden und Geschichten

Magie:

Farbe des Schlafes

Bild der Weite



Bote

Zitate:

"Achte auf deinen Taten, denn sie werden nicht unbemerkt bleiben."

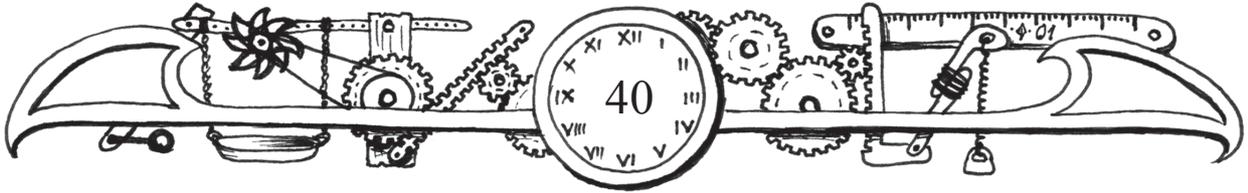
"Sofort."

Motivationen und Charakterzüge:

Die Boten dienen dem Orden nicht nur der Nachrichtenübermittlung, wie man angesichts des Namens annehmen könnte. Zwar ist dies ihre wichtigste Aufgabe und sicherlich auch die, die den größten Teil ihrer Zeit einnimmt. Daneben sind sie aber auch Auge und Ohr des hohen Rates, und hin und wieder auch dessen Hände, dann in Begleitung der Gardistenzunft. Durch sie stellen die Oberen des Ordens sicher, dass sie über die Geschehnisse im Orden unterrichtet sind und die Auswirkungen ihrer Beschlüsse und Eingriffe beurteilen können. Böse Zungen würden diesen Dienst "Spionieren" nennen, doch jene haben den wahren Sinn nicht verstanden. Nur so kann der große Plan, der von den Göttern begonnen wurde und nun vom König und dem hohen Rat erfüllt wird, Erfolg haben. Loyalität zum Orden hat höchste Priorität, dann ist einem Einfluss oder gar Macht durch das Vertrauen des Rates sicher. Die Boten erscheinen dem Uneingeweihten unwichtig, in der Tat haben sie jedoch großen Einfluss und nicht wenige von ihnen streben nach mehr und mehr. Interessant an dieser Zunft ist, dass man als Mitglied nicht notwendigerweise magisch begabt sein muss. Indes kann diplomatisches und politisches Geschick von großem Wert sein.

Ein Beispielcharakter:

Gregor Vilavius stammt aus einer Bauernfamilie aus Carajon. Seine Eltern besaßen ein Gehöft und waren weithin bekannt für ihre Pferdezucht und ihr Talent im Abrichten der Tiere. So erlernte Gregor schon früh das Reiten und hatte lange Jahre Gelegenheit, seine Fertigkeiten zu perfektionieren. Eines Tages brach in den Ställen Feuer aus. Bis heute weiß niemand, wie es entstanden war, obgleich man sich viel Mühe bei den Nachforschungen gab. Das Feuer blieb einige Zeit unbeobachtet, so dass es sich zu weit ausbreiten konnte, um noch rechtzeitig gelöscht werden zu können. Bald war es auch auf die nahestehenden Wohnhäuser übergesprungen. Als alles vorbei war, war der Hof zerstört, Gregors Eltern im Brand umgekommen und er selbst kaum mehr am Leben. Entfernte Verwandte nahmen ihn bei sich auf und pflegten ihn gesund. Gregor dankte es ihnen, aber dennoch fühlte er sich nicht wohl auf ihrem kleinen, hoch verschuldeten Bauernhof. Er schaute sich nach Alternativen um und wurde fröhlich, als er auf den Eissturm-Karrieredienst stieß. Mit seinen Reitkünsten fiel es ihm leicht, aufgenommen zu werden und bald schon die schwierigsten Aufträge zu bekommen. Dieses Talent brachte ihm wohl auch die Aufmerksamkeit der Botenzunft ein, die ihn eines Tages ansprach. Sie erklärten ihm die wichtige Aufgabe im Orden und boten ihm an, selbst am politischen Reigen teilzunehmen. Gregor



musste nicht lange nachdenken, er schlug ein und macht seither im Ordo Mechanicus Karriere. Dass er nicht das kleinste bisschen magisches Talent besitzt, ist von geringer Wichtigkeit.

fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

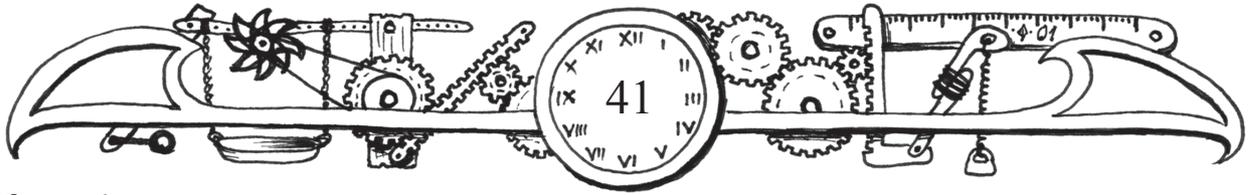
Reiten

Diplomatie

Etikette und politisches Wissen

Magie:

Keine



Naotiker

Zitate:

"Ich darf leider nicht darüber reden."

"Kein Naotiker - keine Information."

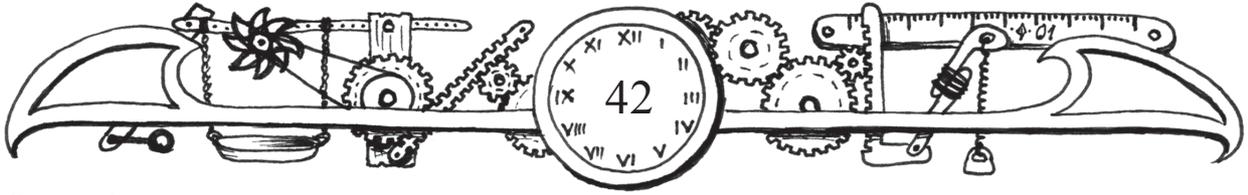
"Nur für Mitglieder!"

Motivationen und Charakterzüge:

Die Naotiker bilden eine eigene Zunft im Orden, obgleich die Mitglieder ursprünglich aus den verschiedensten Gruppen des Ordo Mechanicus stammen. Der hohe Rat wählt selbst die neuen Anwärter aus und legt dabei ein strenges Maß an. Für die Werke dieser Zunft stehen riesige Geldsummen und gerächtweise unerschöpfliche Menge an Materialien zur Verfügung. Die Naotiker schweigen sich allerdings über Einzelheiten ihrer Projekte aus. Überhaupt ist die Geheimhaltung einer ihrer wesentlichen Charakterzüge, denn sie wissen, dass eine zu lockere Zunge sie schnell um ihre Position bringen kann. Ein Posten als Naotiker bedeutet, zu der kleinen Gruppe von Spezialisten zu gehören, die an den teuersten und kompliziertesten Projekten arbeiten dürfen. Die Ergebnisse sollen angeblich Gefährte sein, die die Luft und die Welt unter dem Wasser bereisen können. Die Öffentlichkeit des Ordens bekommt indes meist nur Nebenprodukte zu sehen, wie zum Beispiel die Nägel des festen Zusammenhalts. Ein Naotiker ist kunstfertig und ist sich dessen bewusst, allerdings redet er fast nie über seine Projekte.

Ein Beispielcharakter:

Jenira Vernens Laufbahn ist durch und durch ungewöhnlich. Als sie zwei Jahre alt war, wurde sie von Mitgliedern der Botenzunft von ihren Eltern weggeholt, wobei bezweifelt werden darf, dass sie einverstanden waren. Jenira wurde seitdem in der Hauptniederlassung in vielen wichtigen Künsten des Ordens ausgebildet. Stets diktierte dabei der hohe Rat persönlich, was als nächstes auf dem Lehrplan stehen sollte. Sie bekam stets nur die besten Lehrer und das beste Material. Trotz all dieser Vorzüge, oder sogar wegen ihnen, verlor sie den schwachen Bezug zur restlichen Welt und wurde so zu einem Ordo Mechanicus Kind. Ihr Benehmen ist daher ein wenig seltsam und außerhalb des Ordens zudem unsicher. Als ihre Ausbildung beendet war, wurde sie unverzüglich in die Zunft der Naotiker aufgenommen. Dort arbeitet sie seither an einem Projekt, das am Tag begonnen wurde, da Jenira in den Werkstätten der Zunft ankam. Jenira fühlt sich als bloßes Werkzeug des Ordens, aber andererseits, was kann es für eine Apparatin besseres geben?



fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

Mathematik

Mechanik

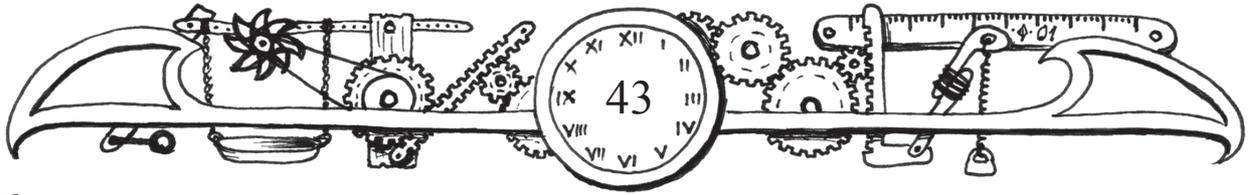
Stoffkunde

Magietheorie

holzbearbeitung

Magie:

Keine Information verfügbar.



SARDIST

Zitate:

"Ich gehe vor!"

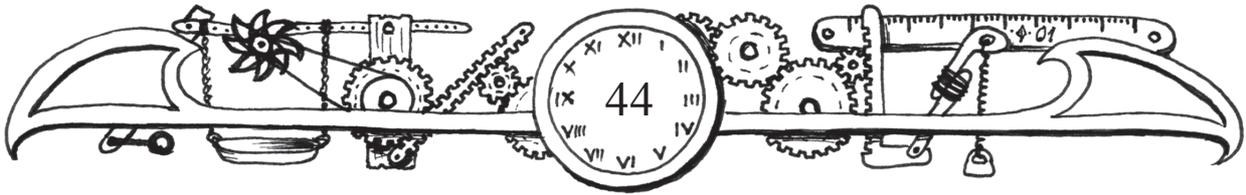
"Habt keine Angst, ich Sorge für eure Sicherheit!"

Motivationen und Charakterzüge:

Ein **S**ARDIST zu sein bedeutet, für den Schutz der Mitglieder sowie für die Durchsetzung der Beschlüsse des hohen Rates zu sorgen. Insofern unterscheiden sie sich nicht von den Bewaffneten, die einem Adligen zu Diensten sind. Indes verwenden sie aber modernste Waffen von bester Qualität und auch mechanische Apparate stehen ihnen in einem begrenzten Umfang zur Verfügung, beispielsweise schnell-nachladende Repetierarmbrüste. Um mit verschiedenen einfachen Apparaten umgehen zu können, werden sie darin sogar geschult. Es versteht sich, dass Apparate, die Magie zum Betrieb benötigen, nicht von ihnen verwendet werden können. Das Ansehen der **S**ARDISTEN unterscheidet sich ebenfalls von dem einfacher Stadtwachen, denn sie werden als volle Mitglieder akzeptiert. Die Loyalität der **S**ARDISTEN ist dementsprechend hoch und so stehen sie mit ihrem Leben ein für die Ziele des Ordens. Einem Mitglied dieser Zunft steht es offen, seine Künste auf ein Handwerk auszuweiten, oder die Konstruktion eines Apparatus zu erlernen, jedenfalls den stofflichen Teil. Auf diese Art Ausgebildete werden e.g. von den Apparatisen gerne als Assistenten eingesetzt, die mehr tun dürfen, als nur das Material heranschaffen und den Schwänzler halten.

Ein Beispielcharakter:

Erik Rafflenbeal ist der anheliche Sohn einer Schmiedehändlerin und eines Stadtwachens. Seine Kindheit war nicht gerade einfach, denn sein Vater wollte nichts von ihm und seiner Mutter wissen. Nur mit Hilfe von Freunden konnten sie ein einigermaßen annehmbares Leben führen. Beizeiten übernahm Erik Gelegenheitsarbeiten und konnte so ein kleines Zubrot verdienen. Dann, wie es der Zufall will, fand er den Weg zur Stadtwache. Obwohl er geschworen hatte, nie wie sein Vater zu werden, blieb er doch bei dieser Arbeit und begann sie zu mögen. Eines Tages kam er zu einem Handgemenge hinzu und "tat nur seinen Dienst", indem er die Streitenden auseinander brachte. Es stellte sich heraus, dass ein unverschämter Dieb einen Mann in Händlerkleidung bestohlen hatte, dieser wiederum es aber bemerkt und sich gewehrt hatte. Als die Sache geregelt war, fragte ihn der Händler ob er sich vorstellen könnte, einem anderen Herrn zu dienen, denn sein Orden suche zur Zeit neue **S**ARDISTEN. "Warum nicht?" dachte sich Erik und seither dient er dem **Ordo Mechanicus**. Zu Anfang war ihm die Angelegenheit ein wenig unheimlich, doch die gute Moral und das hohe Ansehen der Zunft tat ihr übriges, um ihn sich schnell an die merkwürdigsten Dinge gewöhnen zu lassen.



fertigkeiten:

Lesen und Schreiben

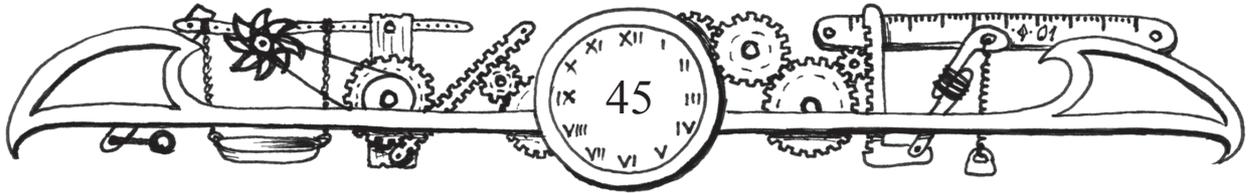
Kampf

Wissen über Magie

Bedienung von Apparaten (jedenfalls von geeigneten)

Magie:

keine



Anhang

Auszüge aus der Werkzeug- und Stoffkunde

Der Schweineschwanz - der Ordo Mechanicus-Ausdruck für die Schraube.

Der Schwänzler - ein Werkzeug zum Eindrehen der Schweineschwänze

Die Nägel des festen Zusammenhalts - sind Stahlnägel, die speziell magisch bearbeitet wurden, um besonders festen Zusammenhalt zu erzeugen. Diese Erfindung stammt aus den Werkstätten der Naatiker, die solche Dinge in größerem Umfang für ihre Werke benötigen.

Der thaumaturgische Strick - ein Strick, der ähnlich wie die Nägel des festen Zusammenhalts behandelt wurden. Oft werden aber Fasern mit eingeflochten, die speziellen Zwecken dienen, e.g. Magie und andere Energien zu dämmen oder auch zu leiten.

Die thaumaturgische Kette - ein weiteres Utensil aus der Reihe der gehärteten Materialien. Sie dient weniger der engen Verbindung als der Aufhängung. Je nach Material mag sie weitere Eigenschaften haben. Die thaumaturgische Kette der Kälte beispielsweise, bleibt immer kalt und wird so gerne in Verbindung mit Feuerschalen und ähnlichem eingesetzt.

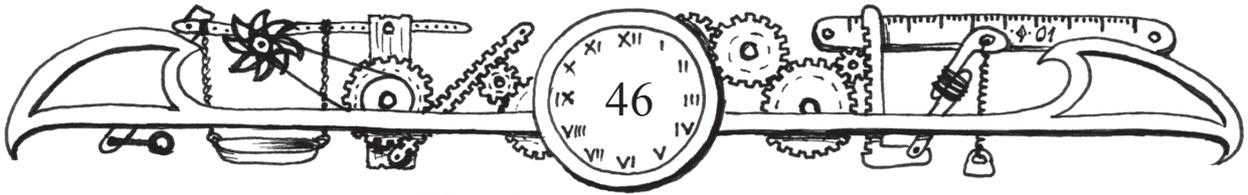
Thaumplatten - Eine Sammelbezeichnung für eine Auswahl an Metallplatten, auf die Magie mit eigener Funktion gewirkt wird und so Mechanik beeinflussen kann. Die Künstler setzen Verwandtes ein, um magischen Schmuck zu erschaffen. Die Thaumplatten sind berüchtigt dafür, sich zu überladen und so großen Schaden anzurichten und so die Dämpfung des Apparatus zu gefährden.

Magoleitungen und -schläuche - Leitungen aus Strick, Metall und anderen Stoffen, die Magie und andere Energien leiten können und so über den Apparatus verteilen. Beliebtes Bauteil in vielen Apparaten des Ordo Mechanicus.

Deliosräder - Zahnräder, teilweise auch mit aufgebrachten Thaumplatten.

Siegel

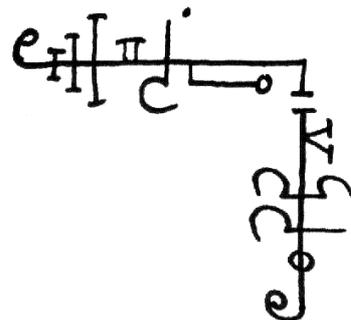
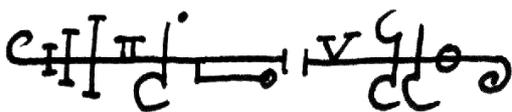
Im Ordo Mechanicus besitzt ein jedes Mitglied und eine jede Zunft und Niederlassung ein eigenes Siegel, das Zwecken der Repräsentation und der Symbolik dient. Ein solches Zeichen wird gewöhnlich so konstruiert, dass ein Spruch, ein Gedicht oder ein kurzer Text verfasst wird, der dann in Mechanicusrunden geschrieben wird. Sodann werden die Zeichen entweder nach Zunft-eigenen Mustern oder auch völlig frei angeordnet. Es ist dann durchaus üblich, noch weitere Striche, Linien und auch Formen zu ergänzen, um ästhetischen Ansprüchen gerecht zu werden. Das Siegel kommt in seiner magischen Bedeutung zwar keinem Dämonensiegel oder gar -namen gleich, dennoch werden sie aber nur zu wichtigen Anlässen auf Bannern und Anhängern getragen oder zu offiziellen Zwecken verwendet. Jeder Siegelträger bewahrt sein Siegel an einem nur ihm bekannten Ort auf. Eine Beschädigung des Zeichens in jeder Form durch andere als den Siegelträger kann als fble Beleidigung aufgenommen werden.

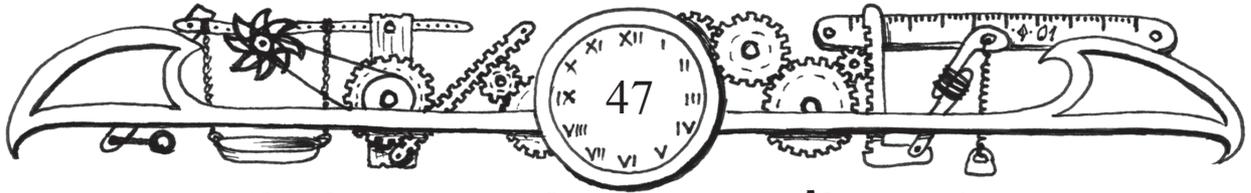


Mechanicusrunen

Die "Mechanicusrunen" werden im Orden für normale Zwecke wie auch in arkanen Werken verwendet. Gerade für letzteres werden sie aber sorgfältiger ausgewählt und mit speziellen Tinten geschrieben. Die Schreibrichtung ist normalerweise von links nach rechts, wobei aber auch ein über-Eck oder -Winkel-Schreiben denkbar und gebräuchlich ist. Vom normalen Schriftgebrauch abweichend sind die Kontextzeichen, die am Anfang und am Ende eines Abschnittes angebracht werden und die Interpretation der dazwischen stehenden Zeichen angibt. Einfache Beispiele sind hier Satzarten, wie Aussage, Ausruf und Frage oder aber auch die Schreibweise der Zahlen. Hierbei wird durch Kontextzeichen die Interpretation als Zahl deklariert und sodann die ersten 10 Zeichen als Ziffern von 1 bis 10 verwendet. In der hohen Ordo Mechanicus-Magie finden sich weitere Kontextzeichen, die jedoch streng geheim sind, ebenso gut gehehrt ist die Verwendung der restlichen Buchstaben als Ziffern in arkanen Anwendungen.

A	B, D	C, R, Q, X	D, T	E	F	G
H	I, J, V	L	M	N	O	R
S, Z	U, Y	W	Sch	Ch	doppelter Buchstabe	
Frage	Ausruf	Zahl	Satz			
Minus	Plus	Mal	Geteilt	Leerzeichen		





Zauber und Apparati - Beispiele

für alle Ordo-Mechanicus-Werke gilt, dass sie einen hohen Konstruktions- oder Erstellungsaufwand haben, in der Benutzung aber recht kräftesparend sind. Zudem sind sie erfahrungsgemäß sehr einfach zu dämpfen. Dieses gilt jedoch nur für ausgezeichnet gewartete Werke, was sehr aufwendig sein kann, da sie sich schnell abnutzen. Dies gilt natürlich nicht für sich verbrauchende Zauber und Werke, also nicht für Pulver, Flüssigkeiten, Farben, etc. Einmal konstruiert erfordern sie, je nach Art, eine initiale Aktivierung und hin und wieder auch Erhaltungsenergie. All dies sind nur Faustregeln, denn ein jeder Apparat und jedes Werkstück ist einzigartig.

Die mechanische Kerze

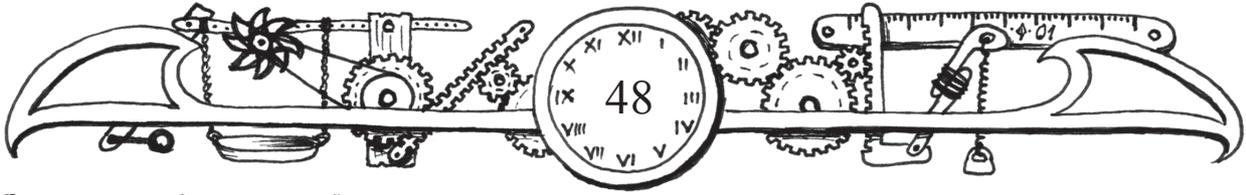
Dieser Apparat ist rein mechanisch, denn nur wenige Ordo Mechanicus Mitglieder "verschwenden" ihre Fertigkeiten darauf, kleine Flammen mit Magie zu erzeugen. Sie sagen, es sei einfacher, es entweder mechanisch zu tun, "weil es von besserem Stil zeugt", oder aber gleich Feuerstein, Stahl und Zunder zu nehmen. Gebräuchlich sind Öllampen, die mit einer Konstruktion versehen sind, um den initialen Funken zu erzeugen. Zum Brennen selbst braucht die mechanische Kerze dann nur Öl.

Domanculi, Solems und Sargyle

Die Architekten und auch manche der anderen Zünfte, sehen es als eines der höchsten Ziele an, künstliche Lebewesen zu erschaffen. So gibt es viele Legenden und Geschichten über solche Kreaturen, wobei die meisten aber wohl übertrieben sind. Unter ihnen sind die Solems die einfachsten. Es sind Kreaturen aus Stein oder Lehm, die nur über einen einfachen künstlichen Geist verfügen und nur auch die Befehle ihres Herrn ausführen. Solche Aufgaben dürfen nicht zu komplex sein, sonst werden viele Fehler auftreten, die aber nicht einer etwaigen Börsartigkeit der Kreatur zuzurechnen sind, sondern eher seiner Dummheit. Eine Steigerung sind die Domanculi, aufwendiger konstruierte Wesen mit komplizierterem Geist. Man munkelt, dass auch solche existieren, deren Grundlage rein mechanisch-apparativ sein soll, allerdings stellt sich hier nun wirklich die Frage, ob sich so etwas mit dem Unsichtbaren übertragen würde. Eine weitere Art von künstlicher Kreatur ist der Sargyle oder auch Wasserspeier. Es sind dies Wesen der Form von Drachen oder kleinen Männlein. Sie verfügen ebenfalls über einen recht einfachen Geist, das besondere ist aber ihre relativ große Beweglichkeit, verglichen mit den Solems. Zudem fügen sie sich gut in die Architektur eines Gebäudes ein, so dass sie sich bestens als Wächter oder Beobachter eignen.

Artefakte und Schmuckstücke

Gerade in der Zunft der Künstler sind magische Werke in Form von Schmuckstücken oder normalen Gegenständen sehr gebräuchlich. Darunter finden sich Amulette, die einen schöner erscheinen lassen, die die Kraft steigern oder auch den Geist schärfen. Zudem finden sich modifizierte Dinge, wie ein Umhang, der die Magie des Trägers dämpft, oder ihn gegen Feuer und andere Kräfte schützt. Allerlei solcher Artefakte existieren, wobei jedes ein Einzelstück ist, in das der Hersteller einen Tropfen Herzblut gelegt hat, in den meisten Fällen nur im übertragenen Sinne.



Ein sagenhafter Aeromat

Über die Werke der Magiker ist nur wenig bekannt, da sie diese gut verbergen und besser hüten als ihr eigenes Leben. Gerüchte sprechen aber von Schiffsrümpfen, die neben Segeln auch große mit heißer Luft gefüllte Säcke tragen. Ein solches Gefährt soll fast so hoch fliegen können, wie eine Schwalbe. Jedoch ist der Aeromat lange nicht so schnell und wenig. An Last kann er eine Handvoll Personen und einiges Gepäck tragen, das nicht zu sperrig sein darf, denn trotz seiner Tragkraft bietet er nicht gerade viel Platz. Über genauere Angaben, und welchem Zweck der Automat dienen soll, wie auch zu dem Geheimnis seiner Flugkünste schweigt sich die Zunft der Magiker aus.

Magie erkennen (5)

Im Ordo sind zum Magie erkennen kleine Apparate und Hilfsmittel gebräuchlich, die Augengläsern oder Lupen ähneln. Der Magus sieht bei Benützung einen leichten Schimmer um den untersuchten Gegenstand, wenn dieser eine arcane Ausstrahlung hat.

Emrands wunderbares Windrad (10)

Eine Konstruktion von Emrand Grund, die kurze Windstöße erzeugen kann, die von solcher Wucht sind, dass sie sogar eine Gruppe von erwachsenen Menschen umwerfen kann. Das Windrad ist gerade mal ein wenig länger, als ein Elle. Es wird getrieben von einer Kurbel, die über einen Riemen mit dem eigentlichen Rad verbunden ist. Wie bei vielen anderen Apparaten erzeugt das Rad nicht selbst den Wind, jedenfalls nicht den Großteil davon, sondern die Magie in der Konstruktion. Dies ist auch der Grund, warum nur solche Magi dem Rad die Funktion entlocken können, die die Magie und die Konstruktion kennen.

Emrands Schneekiste (10)

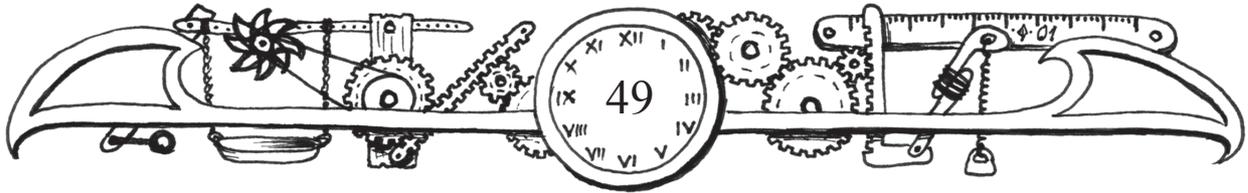
Eine Kiste von etwa einem halben Schritt Breite und einem Drittel Schritt Tiefe und Höhe. Von Außen sieht sie aus, wie eine verzierte Holzkiste, aus deren Seiten einige Magoleitungen ragen, die ein Stückchen weiter wieder im Holz verschwinden. Im Inneren sind verschiedene Fächer von unterschiedlicher Größe zu finden. Wird die Kiste aktiviert, so hält sie ihren Inhalt kalt, als herrsche dort drinnen Saarka persönlich. Verwendbar ist sie, um alchemistischen Zutaten und auch Lebensmittel über lange Zeiten frisch zu halten.

Resonanz analysieren (10)

Dieser Zauber analysiert Resonanzen zwischen einer Anzahl von Proben und einem Untersuchungsgegenstand. Dazu werden die Proben in eine Art ringförmiges Gestell eingespannt, das in der Mitte einen Teller bereitstellt, auf den der Gegenstand gelegt wird, der untersucht werden soll. Eine Anzahl mechanischer Kerzen ist über Magoleitungen mit der Apparatur verbunden. Sie leuchten umso heller, je mehr ihre Probe dem Gegenstand entspricht.

Der Eishauch der Saarka (20)

Der Eishauch sieht ein wenig seltsam aus: ein überdimensionierter Blasebalg, an dessen Öffnung ein Rohr angebracht ist. Beide sind verbunden mit diversen Magoleitungen und tragen einige Kästchen, Reagenzgläser und andere Behältnisse an ihrer Außenseite. An manchen Stellen sind Thaumplättchen und Mechanicusrunen angebracht. Wird der Apparat aktiviert und der Blasebalg betätigt, so entweicht aus dem Rohr ein eiskalter Hauch, der nicht nur starke Wucht erzeugt,



sondern auch alles was er berührt Kälteschaden nehmen lässt, so es nicht ausreichend geschützt ist (2 Punkte Schaden, außer der Großteil des Körpers ist mit mindestens dicker Kleidung geschützt, die normalerweise einen Schutz gegen Sturm bieten kann). Wird der Apparat zu oft oder zu schnell hintereinander benutzt, dann besteht die Gefahr eines irreparablen Schadens, der auch den Benutzer verletzen kann.

Magnet der Künste (30-100)

Ein Magnet der Künste sieht aus wie ein Mosaik, das einen Stern darstellt, der nach den vier Himmelsrichtungen ausgerichtet ist. Er ist bunt und stark verziert, wobei die Splitter des Mosaiks aus bestimmten Materialien gefertigt sind. Wer auch immer auf diesem Stern ein Lied singt, ein Gedicht rezitiert oder eine Geschichte erzählt, der wird bemerken, dass dieses Werk der Kunst eine Wirkung hat, die immens verstärkt ist. Je mehr Energie bei der Aktivierung investiert wurde, desto größer die Verstärkung. So kann ein Schlaflied ein Kind ins Reich der Träume schicken oder aber auch eine ganze Schar von Zuhörern. Ähnliches gilt bei der Erzählung von Tragödien oder Liebesgeschichten.

Raum der Träume (30)

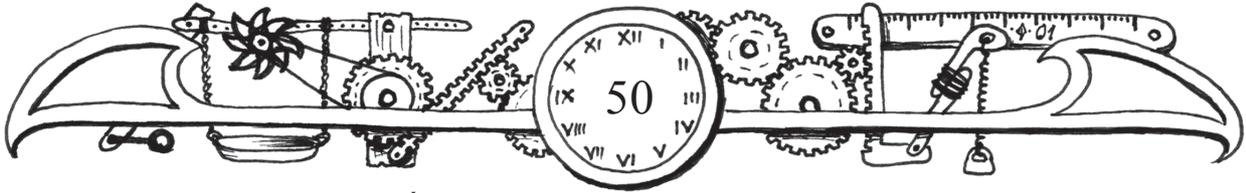
Vorraussetzung für diesen Zauber ist entweder ein präparierter oder aber ein schon von Anfang an passend konstruierter Raum. Letzterer bewirkt eine Steigerung der Intensität des Zaubers. Wird er aktiviert, so hält seine Wirkung für eine Viertel Stunde, bei speziell konstruierten eine Stunde. Jeder, der in dieser Zeit den Raum betritt, fällt innerhalb weniger Momente in einen tiefen Schlaf, aus dem man nur mit einem Eimer mit kaltem Wasser oder ähnlichen Mitteln zu erwecken ist. Nach der Wirkungszeit des Zaubers erwachen die Schläfer von selbst wieder. Eine Nebenwirkung des Raumes, von der hin und wieder erzählt wird, sind Eingebungen von fast prophetischer Natur.

Pulver der Unverderblichkeit (10)

Der Name ist an sich ein wenig übertrieben, denn die Wirkung des Pulvers währt nicht ewig, wie dies vielleicht zu vermuten wäre. Das Pulver wird einer beliebigen anderen Substanz, einem Trank oder Nahrung zugegeben und verzögert dessen Verfall und hält ihn sogar für ungefähr drei Monate ganz auf. Es hat dabei keine Nebenwirkungen auf den Stoff, dessen Verfall es verhindern soll, jedenfalls wurde noch von keinen berichtet. Ein Experiment, das derzeit untersucht wird ist die Wirkung des Pulvers auf den Menschen, insbesondere auf solche, die von den jaldischen flecken befallen sind, Ergebnisse stehen jedoch noch aus.

Pulver des magischen Ankers (10+ je nach Menge der zu absorbierenden Energien)

Dieses Pulver ist für sich genommen ziemlich nutzlos, denn in dieser Form hat es keine Wirkung. Verbindet man es jedoch mit einem anderen Zauber, so kann es sehr mächtig sein. Sein Zweck ist nämlich, den zusätzlichen Zauber zu binden und so stofflich verfügbar machen. Jedoch löst sich der Zauber innerhalb von wenigen Momenten wieder auf, so dass mit dem Pulver allein sich noch keine Artefakte herstellen lassen. Dies ist der Grund, warum es im Orden meist in Verbindung mit der suspendierenden Suspension gelehrt wird. Eine etwas absonderliche aber nichts desto trotz originelle Verwendung ist die Anwendung des Pulvers zu antimagischen Zwecken. Trägt man es in etwas



größeren Mengen auf die Haut eines Magus auf, so besteht eine gute Chance, dass jeder Zauber, der von ihm gesprochen wird, vom Pulver absorbiert und ausgelöscht wird. Ein Risiko ist allerdings die Menge an schnell freierwerdender magischer Energie, die unsichtbare Probleme mit sich bringen kann - auch ein interessanter Verwendungszweck, obgleich dieser natürlich höchst illegal wäre. Wird dem Magus das Pulver verabreicht oder gar in sein Blut eingebracht, so steigen die Chancen, dass es Erfolg hat. Ein Auftragen auf ein Tuch oder ähnliches, um damit magisch absorbierende Kleidung beispielsweise herzustellen, ist höchst selten von Erfolg gekrönt.

Suspendierende Suspension (10+)

Aufgabe der Suspension ist es, eine bestimmte Wirkung aufzuhalten, bis der Magus sie freigibt. Bei den Wirkungen, die aufgehalten werden können, handelt es sich im wesentlichen um magische, in Verbindung mit dem Pulver des magischen Ankers. Bei rein physikalisch-chemischen ist es sehr schwer, die eigentliche, gewollte Wirkung genau auszuwählen und die Suspension so zu präparieren, dass der Effekt spezifisch genug ist. Hierbei kommt es öfter als bei der Magie zu Fehlschlägen, denen aber entgegengewirkt werden kann, wenn Hilfsmittel verwendet werden, um den Effekt genauer zu planen. Es kommen Hilfen zur Resonanzsuche und genaue alchemistische Analysen des Zielstoffes in Frage. Die Suspension muss für die genaue Anwendung präpariert werden, wobei sie auch auf den Magus geeicht wird, es gibt also keine Allzweck-suspendierende Suspension beim Händler an der Ecke zu kaufen. Die aufzuwendende Kraft richtet sich nach der Wirkung, die zeitweilig aufgehalten werden soll, bzw. die Dauer der Suspension. Eine Stunde ist dabei ohne weiteres zu erzielen, aber auch von Tagen und Monaten hat die arcane Welt schon gehört.

Farbe des Schlafes (20/ Wand und etwa 2 Betroffenen)

Diese Farbe bewirkt, dass der Betrachter in einen Schlaf versinkt, der so tief ist, wie natürlicher. Damit die Wirkung eintritt muss das Opfer die Farbe genauer betrachten und diese mit seinen eigenen unverfälschten Augen sehen. Beliebte Verwendungsarten sind daher in Bildern oder auch als Wandfarbe. Trägt man eine Brille, die nicht aus klarem Glas besteht, sondern beispielsweise von Bernsteinerner Farbe ist, so tritt die Wirkung ein. Die aufzuwendende Kraft nimmt mit der Fläche und der beabsichtigten Zahl der Betroffenen zu. Blicken zu viele Personen gleichzeitig auf die Farbe, so kann die Wirkung abgeschwächt sein oder ganz fehlen.

Bild der Weite (30)

Ein Zauber, der als physikalisches Substrat ein Bild benötigt, das der Magus zu genau diesem Zweck angefertigt hat. Meist sind diese Kunstwerke eher abstrakt und lassen dem Betrachter viel Spielraum zur Interpretation. Wird der Zauber gesprochen, dann vertieft der Künstler sich in das Bild, lässt seinen Geist umherschweifen und löst sich so von Raum und Zeit. Gelingt das Werk, dann sieht sein inneres Auge Bilder aus der Weite. Sie können aus jeder Zeit und aus jedem Raum stammen, am häufigsten scheinen sie sich nach dem Umfeld des Künstlers zu richten und auf Fragen zu reagieren, auf die er sich vorher konzentriert hat. Starke Gefühle und vor allem Probleme können die Bilder ablenken und auch falsche Ergebnisse liefern. Eine Gefahr haftet diesem Zauber ebenso an, die nicht zu unterschätzen sein sollte: der Magus läuft Gefahr, Teile seines Geistes in der Weite zu verlieren und so langsam aber sicher dem Wahnsinn zu verfallen.