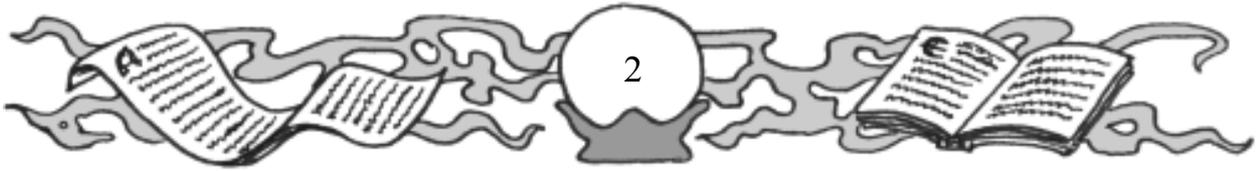


...Tradition... Unten den ersten heligonischen Siedlern waren nur wenige magiekundige Menschen. Wegen ihrer Besonderheit und ihrer unheimlichen Macht wurden sie oft von den anderen gemieden, was zur Folge hatte, dass sie sich schon damals zu kleinen Gruppen zusammenschlossen. Diese Gruppen waren damals keine Zweckgemeinschaften oder gar Orden oder Zirkel, sondern vielmehr kleine Freundeskreise von Menschen mit demselben "Makel", den Unbeteiligten nicht verstanden. Im Laufe der Zeit kristallisierte sich heraus, dass unter diesen ersten heligonischen Magiern verschiedene Rituale und Intentionen vorkamen. Einzelne Intentionengruppen trennten sich und schlossen sich schließlich einige Zeit später wieder zusammen und zirkeln zusammen. Immer noch waren die einzelnen Zirkel von der weltlichen Gesellschaft, die sie nicht verstanden, aber zu einer großen Feindschaft. Dieser Zustand hielt sich bis heute. ...Macht... Magie bedeutet Macht. Macht, die andere nicht haben und nie haben werden. Ein Aussenstehender hat somit neben dem Magier einen Nachteil. ...Das Arcanum - Die Arcane Gesellschaft - ...unverwundbar. ...Kampf... die auch im Kampf der Politik einwirken. ...Magie nun mit Verstand... und damit unberechenbar. In Heligonia... Magier die Heiligkeit aufbewahren. Schon seit Jahrhunderten tobt nicht nur innerhalb der arkanen Gesellschaft der Kampf um Macht, Wissen und Einfluss. In diesem Kampf ist es nicht möglich, seine Möglichkeiten und Fähigkeiten nicht sofort zu zeigen, um sie unentdeckt einzusetzen, denn der Gegner nicht zu rechnet. ...Schutz... Die Macht der Magie ist zwar für Feinde gefährlich genug, jedoch in Hände, die nicht mit ihr umzugehen verstehen, dann kann sich diese Gefährlichkeit gegen den Angewandten kehren und größter Unheil kann geschehen. Um solche fatalen Fehler zu verhindern sind magischer Wissen vor unwissenden Augen in Heligonia streng bewacht und unter Verschluss gehalten. zum Schutz und Selbst... das Unrichtbare... Volle Gefahren ist die Welt, doch nur gefährlich ist, was man nicht sieht. Im Arcanum gibt es die Legende von dem Unrichtbaren. Niemand weiß, wer, was oder ob es überhaupt ist. Viele tun es ab als Ammenmärchen und Druckmittel, doch viele wissen, dass dem nicht so ist. Das Unrichtbare ist auf der Suche nach Magie und Magiekundigen, die man von Magikern der arkanen Künste



Die Arcane Gesellschaft

In Heligonia existiert keine magische Gesellschaft.

Das jedenfalls glaubt die Öffentlichkeit. Der normale Bauer oder Bürger Heligonias glaubt an Magie und magische Phänomene im Sinne von Aberglaube, aber von der Magie als arcancer Wissenschaft weiß er nichts, vermutlich würde er es nicht einmal verstehen, wenn man versuchen würde es ihm zu erklären. Dennoch existiert ein kompliziertes und äußerst komplexes System von Magiersgilden und -zirkeln, jeder Art und Ausprägung. Jedoch halten sich fast alle im Hintergrund oder sogar in der Heimlichkeit. Seit Menschengedenken ist die Arcane Gesellschaft auf diese Art organisiert. Wahrscheinlich bestand sie vor mehreren hundert Jahren aus wenigen kleinen Gruppen Wissender, die sich von ihrer Umwelt abhoben. Wie auch heute wurden sie damals wohl von ihrer Umgebung mißtrauisch betrachtet, verfügten sie doch über unheimliche und mächtige Mittel, deren Art und Wirkung kaum jemand verstand, als die Befähigten selbst. Auch zu jener Zeit gab es vermutlich mehrere Gruppierungen, die ihre eigenen magischen und politischen Absichten hatten, die besser im Schatten der Heimlichkeit gedeihen, als im Licht der Öffentlichkeit. Heligonische Orden sind oftmals sehr verschlossen und suchen sich ihre Mitglieder aus. Jeder verfügt über eigene Absichten und das daraus resultierende Netz von Verbindungen und Intrigen ist riesig und verworren. Diese Gesamtheit der Arcanen Gesellschaft wird von Eingeweihten „das Arcanum“ genannt.

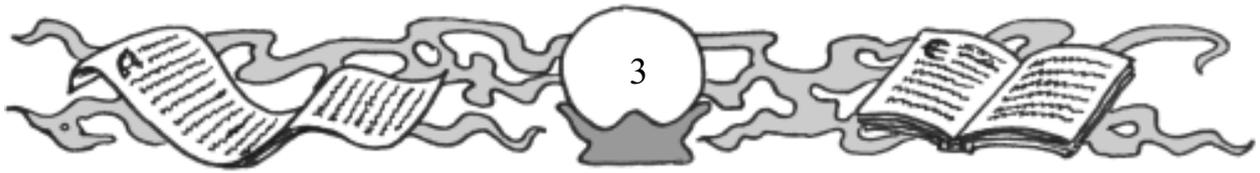
Die Wurzeln der Heimlichkeit:

...Tradition

Unter den ersten heligonischen Siedlern waren nur wenige magiekundige Menschen. Wegen ihrer Besonderheit und ihrer unheimlichen Macht wurden sie oft von den anderen gemieden, was zur Folge hatte, daß sie sich schon damals zu kleinen Gruppen zusammenschlossen. Diese Gruppen waren damals keine Zweckgemeinschaften oder gar Orden oder Zirkel, sondern vielmehr kleine Freundeskreise von Menschen mit demselben „Makel“, den Unbeteiligte nicht verstanden. Im Laufe der Zeit kristallisierte sich heraus, daß unter diesen ersten heligonischen Magiern verschiedene Begabungen und Interessen vorkamen. Einzelne Interessengruppen bildeten sich und schlossen sich schließlich einige Zeit später zu Orden und Zirkeln zusammen. Immer noch waren die einzelnen Zirkel isoliert von der restlichen Gesellschaft, die sie nicht verstand oder zum Teil sogar fürchtete. Dieser Zustand hält sich bis heute, gemäß der Tradition.

...Macht

Magie bedeutet Macht. Macht, die andere nicht haben und nie haben werden. Ein Außenstehender hat somit gegenüber dem Magier einen Nachteil, denn selbst die bloße Theorie ist für diesen fast völlig unverständlich. Im offenen Kampf auf dem Felde, wie auch im Kampf der Politik erwies sie sich als wirksame Waffe und wird Magie nun mit Verschwiegenheit und Tarnung kombiniert, so wird sie unberechenbar und damit umso gefährlicher. In Heligonia ziehen Magier die Heimlichkeit aus diesem



Grund vor. Schon seit Jahrhunderten tobt nicht nur innerhalb der Arcanen Gesellschaft ein Kampf um Macht, Wissen und Einfluß. In diesem Kampf ist es oftmals klüger, seine Möglichkeiten und Fähigkeiten nicht sofort zu offenbaren, um sie unerwarteter einzusetzen, wenn der Gegner nicht damit rechnet.

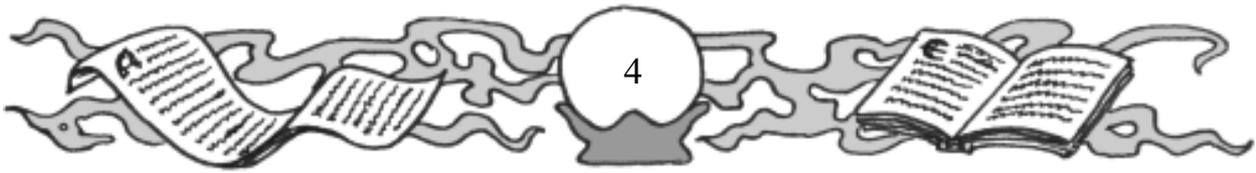
...Schutz

Die Macht der Magie ist für Wissende gefährlich genug, gerät sie jedoch in Hände, die nicht mit ihr umzugehen verstehen, dann kann sich diese Gefährlichkeit gegen den Anwender kehren und größeres Unheil kann geschehen. Um solche fatalen Fehler zu verhindern wird magisches Wissen vor unwissenden Augen in Heligonia streng bewacht und unter Verschluss gehalten. Zum Schutz und Selbstschutz.

...Das Unsichtbare

Voller Gefahren ist die Welt, doch nur gefährlich ist, was man nicht sieht. Im Arcanum gibt es die Legende von dem Unsichtbaren. Niemand weiß, wer, was oder ob es überhaupt ist. Viele tun es ab als Ammenmärchen und Druckmittel, doch viele wissen, daß dem nicht so ist. Das Unsichtbare ist auf der Suche nach Magie und Magiekundigen, wie man von Magistern der Arcanen Künste erfahren kann. Wenn es solche findet, dann korrumpieren, verschwinden oder sterben die Gefundenen. Es wird vermutet, daß eine Organisation des legendären III. Conventes dahintersteckt, andere sagen, es sei lediglich ein magisches Naturgesetz. Aber niemand weiß wirklich. Als Magiekundigem wird einem geraten, seine besonderen Fähigkeiten zu tarnen, und darauf zu achten, daß möglichst Wenige und besonders wenige Unwissende Zeuge einer mißlungenen Tarnung werden. Besonders mächtige Magi weisen darauf hin, daß magische Wirkungen an sich das Unsichtbare locken können, je größer und unüberlegter diese sind, desto eher. *"Kenne die Folgen deiner Taten, Magus, oder stirb!"*





Die Convente

Unter Convent versteht man in diesem Fall eine Gruppe von Orden und magischen Organisationen, die vom König einen Heliosbrief erhalten haben. In Heligonia gibt es zwei Convente und von einem dritten wird gemunkelt.

Der I. Convent ist zugleich auch der älteste. Er besteht aus den Orden Ordo Mechanicus, Mentalis, Nexus Corendae und Jorena, deren Ursprung jenseits der historischen Mauer, also vor der heligonischen Geschichtsschreibung, vor ca. 700 Jahren vermutet wird. Der I. Convent ist durch sein Alter und die angehäuften Verbindungen und magischen Potentiale wohl der mächtigste. Alle Orden in diesem Convent haben ihren Heliosbrief vor Jahrhunderten erhalten und verfügen über eine lange Reihe von Traditionen und über eine stark reglementierte Hierarchie und Etikette.

Der Ordo Mechanicus beschäftigt sich hauptsächlich mit der Natur der Gegenstände und versucht diese zu manipulieren. Sie sind Meister der Mechanik und der Artefaktmagie. Ihnen ist es nicht nur möglich, die Magie mit der Alchemie und den handwerklichen Künsten zu verbinden, sondern sogar Magie durch magie-mechanische Apparate zu erzeugen. Auch die Erschaffung von magischen Waffen oder gar Solems fällt in ihr Gebiet. Der innerste Zirkel des Ordo Mechanicus wird irgendwo in Darian vermutet.

Mentalis' Hauptgebiet dagegen ist der Geist und die Seele. Die Manipulation und Beeinflussung derselben ist nur die Basis der Künste dieses Ordens. Die hohen Künste liegen bei dieser Vereinigung bei der Erkundung der Geistwelten und gar der Erschaffung eines individuellen, künstlichen Geistes. Man munkelt, daß in den hohen Rängen sogar Forschungen mit Seelen und deren Weg durch die Welt getrieben werden sollen. Der Hauptsitz liegt in Sedomee.

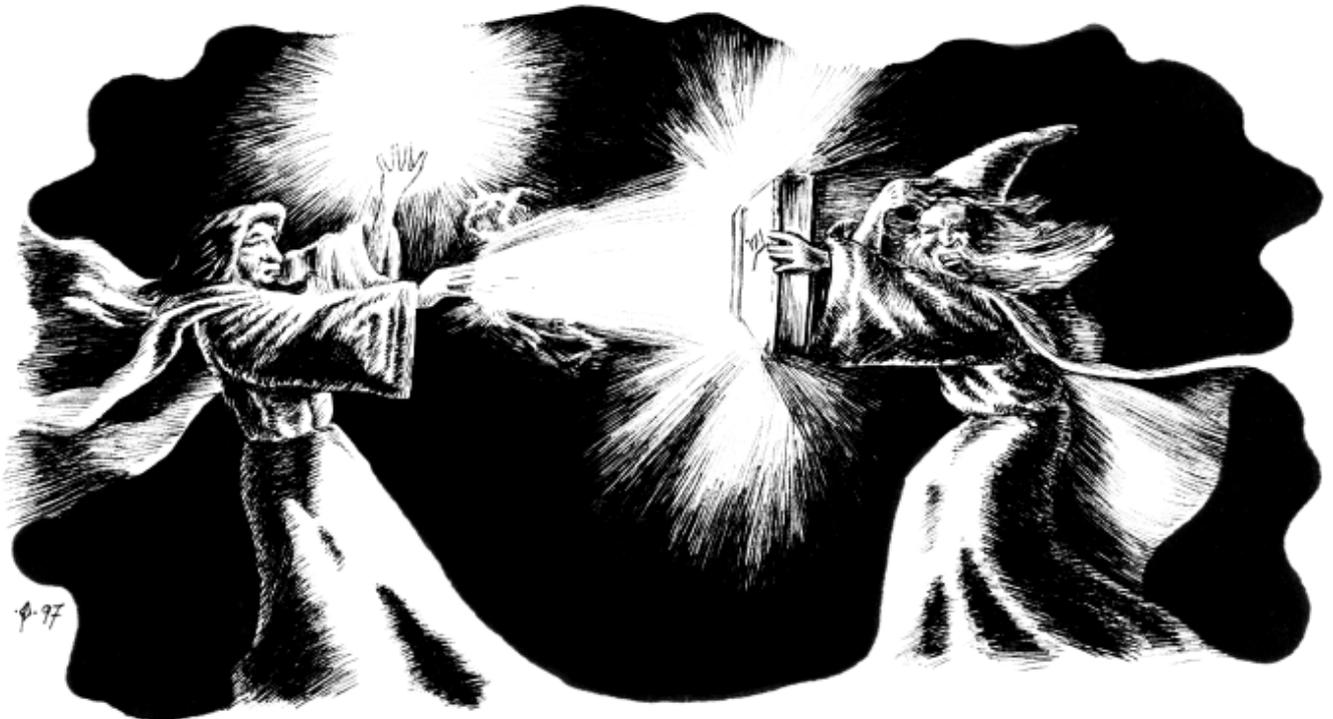
Die Mächte im Hintergrund der Welt, die zusammenhaltenden Kräfte und die magischen Auren sind die Interessen des Nexus Corendae. Dieser Orden hat sich die Erstellung einer umfassenden Bibliothek zur Aufgabe gemacht, denn er vertritt die Meinung, daß alles miteinander in Verbindung steht, und so Schlüsse von einem Gebiet auf ein anderes gezogen werden können. Die Nutzung und Beeinflussung der magischen Auren ist einer der Zweige der Wissenschaften des Ordens, jedoch liegt das Hauptziel im Verständnis der Mechanik, die hinter und in der gesamten Welt liegt. Der Hauptsitz liegt irgendwo in der ligonischen Baronie Escandra.

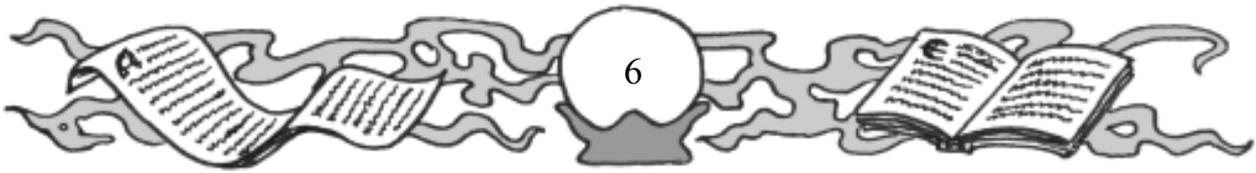
Schließlich bleibt Jorena. Leider kann über diesen Orden nicht viel mehr gesagt werden als sein Name. Der einzige Hinweis auf seine Existenz liegt in der Erwähnung in den Protokollen des I. Conventes, dort erscheint der Ordensname Jorena und wird in Verbindung mit den anderen drei Orden des I. Conventes genannt. Es wird vermutet, daß Jorena nicht mehr existiert, was jedoch weder bewiesen noch widerlegt werden kann, weil schlicht nichts bekannt ist.



Der II. Convent besteht aus vielerlei Silden, Orden und Organisationen, die sich erst etwa während der letzten 400 - 500 Jahre gebildet haben. Auch ist er im Gegensatz zum I. Convent nicht abgeschlossen, sondern nimmt auch weiterhin neue Organisationen auf. Auch die oft kleinen Orden in diesem Convent verfügen über einen Heliosbrief des Königs und sind dadurch legitimiert.

Der III. Convent ist eigentlich kein legitimierter Verband mit Heliosbrief, er dürfte also gar nicht „III. Convent“ genannt werden. Im Arcanum ist dies jedoch der Ausdruck für die Organisationen und Orden, die vom König nicht genehmigt worden sind, was wohl auf zweifelhafte Praktiken, Ziele und Hintergründe zurückzuführen ist. Der III. Convent ist sozusagen der illegale magische Untergrund. Die Gruppierungen sind, obwohl man dies hin und wieder vernimmt, nicht geeint und trotz der Bezeichnung vermutlich nicht in einem Convent organisiert. Eine Gruppierung ist zum Beispiel der "dunkle Bruder des Ordo Mechanicus", welcher sich vom Ordo Mechanicus aufgrund seiner verpönten Vorgehensweise abgezweigt hat und von welchem in letzter Zeit wieder häufiger gehört wurde.





Der Aufbau des Arcanums

Der König muß auch hier einen Heliosbrief ausstellen, damit das Arcanum rechtmäßig ist. Diesen obersten Brief hat der Erzmagus Helionias inne. Dieser ist ein äußerst sagenumwobene und unbekannte Person. Viele behaupten, daß es ihn gar nicht gibt, und der König diesen Platz einnimmt. Dies kann aber weder bewiesen noch widerlegt werden. Der Erzmagus wiederum hält die Heliosbriefe der beiden Convente und deren Primus. Ein solcher Primus verfügt über die Autorität über die Orden eines Conventes, die wiederum von Oberhäuptern angeführt und unterschiedlich organisiert sind. Die kleinste Gruppierung innerhalb des Arcanum ist der Zirkel, oftmals auch anders benannt, ein Zusammenschluß einzelner Magi an einem Ort, zu Zwecken der Forschung und des einfachen Wohnens.

Im Arcanum ist eine demokratischere Grundeinstellung relativ verbreitet, was wohl auf die Bildung und die Entwicklung der einzelnen Mitglieder zurückzuführen ist. Abstimmung und Diskussionen sind üblich, aber nicht in jedem Fall gesetzlich verankert und abgesichert. Vielmehr sind Änderungen des jeweiligen Heliosbriefes der gebräuchliche Weg der pseudo-Demokratie.

Gerichtbarkeit

Wie jeder Bürger Helionias unterstehen auch die Magier der Gerichtbarkeit des Königs und damit der Halsgerichtsordnung. Wenn ein Magus eines Verbrechens angeklagt wird, so wird die Tat an sich bestraft, aber nicht die Mittel. Das heißt Magie wird zwar von vielen mißtrauisch beäugt, ist aber nicht unrechtens, und kein Magier kann und darf nur wegen seiner besonderen Eigenschaften verhaftet werden. Allerdings ist es so, daß auch sie über einen Heliosbrief verfügen müssen, wenn sie ein verantwortliches magisches Amt inne haben und ausüben wollen. Dies wird über die Verwaltung der Convente geregelt. Die Rechtsprechung geschieht durch die in der Halsgerichtsordnung genannten Personen, jedoch unterscheidet sich die Theorie ein wenig von der Praxis. Die Orden der Convente verfügen oftmals über eigene Gerichtspersonen und Exekutive und neigen dazu, ihre Angelegenheiten selbst zu regeln. Nur wenn Außenstehende mit hineingezogen worden sind, überantwortet man die Sache oft den weltlichen Mächten.

Zu beachten gibt es außerdem noch, daß viele Zirkel einen relativ direkten Heliosbrief innehaben, was ihre Gebiete in manchen Bereichen exterritorial bezüglich der Baronien werden läßt. Oftmals weiß der entsprechende verantwortliche Adlige nichts von dem Zirkel. Nicht selten erhält er aber eine stattliche Summe als Ablösesumme für das Landstück des Zirkels.

Das Arcanum und die Religionen

Magie ist für Uneingeweihte etwas unverständlich und oftmals furchteinflößendes. Auch auf die Priester des Ogeden- und Ceridentums muß dies so wirken. Ihre Einstellungen zur Arcanen Kunst sind jedoch höchst unterschiedlich. Das Ogedentum sieht die Magie als eine außergewöhnliche aber natürliche Kraft, denn nichts darf existieren, das die Götter nicht wollen. Besonders bei den Saarkani werden hin und wieder sehr Begabte beobachtet. Man tendiert also zur Toleranz und Ignoranz. Der König



hat die Magie anerkannt und den Conventen überantwortet und die Ogeden überlassen diesen auch solche Angelegenheiten und meiden ansonsten das Arcane.

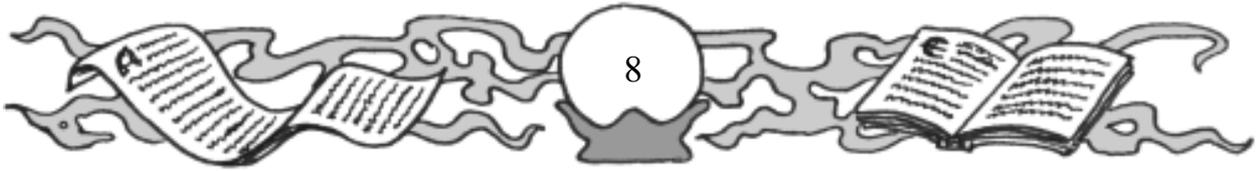
Das Ceridentum vertritt eine völlig andere Meinung die Magie betreffend. In ihrer Sicht ist die Magie etwas, das sich der Mensch gegen den Willen des Einen Gottes angeeignet hat, sie ist ein göttliches Werkzeug. Solange die Magie wohlwollend geartet ist, wird oft nichts gegen sie unternommen. Die Tendenz geht allerdings dahin, daß die Ceriden nur auf einen Fehler warten, um weitere Magi anzuklagen und aus dem Spiel zu nehmen. Diese Ansichten gründen nicht auf einer grundsätzlichen Feindlichkeit, sondern vielmehr auf tiefer Angst und Mißtrauen. Diese Ursachen waren sicherlich auch für die Gründung der Inquisition verantwortlich.

Das Arcanum und die Inquisition

Die Inquisition ist eine Institution der ceridischen Kirche, die gegen böswillige Hexerey und Zauberey vorgehen soll. Man sollte nun erwarten, daß das Arcanum ihr ablehnend gegenüber steht. Jedoch manket man, daß bei den Beratungen über die Gründung, der legendäre Erzmagus Heligonias ein Fürsprecher war. Ursache mag sein, daß die Inquisition nur böse und schädliche Magie verfolgen soll. Sicherlich beschränkt sie sich nicht nur darauf, aber selbst diejenigen, die dessen zu unrecht angeklagt werden, haben sich eines zu schulden kommen lassen: sie waren zu auffällig und haben damit womöglich das Unsichtbare aufgescheucht. Dem Arcanum kann es so nur recht sein, daß die Inquisition diese aus dem Verkehr zieht und so gegen das Unsichtbare vorgeht. Sind die Beweßgründe doch eher unsicher, so darf man doch versichert sein, daß die Inquisition nicht existieren, zumindest aber nicht sehr effektiv wäre, wenn das Arcanum wirklich etwas dagegen hätte, zu alt und zu mächtig sind doch die Convente im Hintergrund Heligonias.

Das Arcanum und das einfache Volk

Es gibt kein Arcanum, so denkt zumindest das einfache Volk. Das einzige Wissen, was ein gewöhnlicher Bauer Heligonias von der Magie hat, bezieht er aus Legenden, Märchen und Aberglauben. Die Meisten des Volkes erhaschen ihr Leben lang keinen Blick auf das Arcane. Zwar mag es wohl möglich sein, daß sie Magie vor sich haben, aber jeder Magus weiß, daß das einfache Volk viel zu beeinflussbar ist, was es zu einem gefundenen Werkzeug für das Unsichtbare werden läßt, als daß man ihm die magischen Künste angetarnt und offen zeigen könnte. Zudem sind die Lehren, die hinter der Magie stecken, viel zu hoch und unverständlich, als daß ein einfaches bäuerliches Gemüht sie auch nur annähernd begreifen könnte. Geschieht es dennoch, daß ein Einfacher die Magie bei ihrem Wirken beobachtet, so ist dieser meist verschreckt und mißtrauisch, weshalb das Volk an sich auch sehr offen für die Politik der Ceriden und besonders der Inquisition ist, zumindest, was Hexerei und Zauberey angeht. Magie wird deshalb immer abgetan, oder sollte dies nicht mehr möglich sein, mißtrauisch beäugt und bei Anzeichen von Schaden nach Möglichkeit gemieden oder gar vertrieben.



Das Arcanum und die weltlichen Mächte

Wie vielen ist sind oft auch dem Adel die wahren Arcanen Verhältnis unbekannt. Eventuell weiß ein solcher Adliger, daß es diese mysteriösen Kräfte gibt, obwohl er sie vielleicht nie sehen wird. Auch der Adel tendiert dazu, ihre Existenz einfach zu ignorieren. Im Allgemeinen mischt sich das Arcanum nicht in weltliche Politik ein, die von vielen als irrelevant angesehen wird und macht sich so auch hier kaum bemerkbar. Durch das ignorierende Verhalten des Adels, vermeidet dieser sich mit etwas beschäftigen zu müssen, was ihm wenig bequem und verständlich wäre. Die Routine des Alltags, der keineswegs von Magie gezeichnet ist, verbirgt das Arcanum. Und keiner der beiden Parteien unternimmt, um den in beide Richtungen schützenden Schleier zu durchdringen. Dies hat sich so eingebürgert, daß die Magi sogar schon vom „Schleier“ reden, der den Adel und das Arcanum an vielen Stellen trennt.

Freie Magi

Unter „freien Magi“ versteht man Magi, die keinem Orden oder Gilde angehören. Sie sind im Allgemeinen Einzelgänger und Autodidakten. Diese werden, sofern sie nicht den illegalen Weg begehen akzeptiert und toleriert. Jedoch hat sich auch die Unterstützung zum Beispiel mit Zaubersprüchen und Benutzungsmöglichkeiten von Laboren und Bibliotheken in Grenzen. Im Allgemeinen geschieht dies nur mit gefährlicher Gegenleistung und dann auch nur im äußerst eng gefaßten Rahmen, zu groß ist doch die Angst vor feindlichen Absichten des Ill. Conventes und des Unsichtbaren. Im Allgemeinen ist das Leben außerhalb der Orden schwieriger und verlangt mehr Mühe und Eigeninitiative. Auch ist man nicht durch die großen Organisationen geschützt. Jedoch kann man sich einem Convent, in der Regel dem zweiten, anschließen, was einem zumindest rechtliche Absicherungen und einen Heliosbrief gewährt, was jedoch keinesfalls Pflicht ist, aber einem doch allzu feindliche und ablehnende Haltungen der eingebürgerten Magi vom Leib hält.

