

Vademecum des Ordo Defensores Lecturia



Vademecum des Ordo Defensores Lecturia



Ulisses Spiele

Impressum

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung

Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch

Autor:innen

Anni Dürr und David Lukaßen

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Stephan Pongratz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Steffen Brand

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel,

Patrick Soeder

Innenillustrationen

Steffen Brand, Katharina Niko

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Vanessa Heilmaier, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Jan Wagner, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin

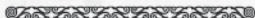
Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der

Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Vademecum des Ordo Defensores Lecturia



Brevier der Grauen Stäbe von Pericum

von

Anni Dürr und David Lukassen

Mit Dank all denen, welche die aventurische Gildenmagie seit dem
Bestehen von DSA beständig gestaltet und vertieft haben.

»Glücklich, wer, was er liebt, tapfer zu verteidigen wagt.«

—Ovid





Inhalt

I.	Salam, Wissenssuchende!	7
II.	Mission des Ordens	11
III.	Geschichte des Ordens	27
IV.	Aufbau und Struktur des Ordens	47
V.	Strömungen im Orden	63
VI.	Der Orden in der Großen Grauen Gilde des Geistes	75
VII.	Insignien des Ordens	89
VIII.	Ordenszeremoniell	105
IX.	Der Orden und andere Gemeinschaften	119
X.	Anregung zur Ausgestaltung von Angehörigen des Ordens	133
XI.	Glossar	149
XII.	Vakatseiten	157





Vorwort

Nachdem wir im Rahmen der Sonnenküste bereits das Dracooniter-Vademecum schreiben durften, freuten wir uns sehr, als uns Ulisses auch für dieses Projekt anfragte. Es ist unser drittes gemeinsames Vademecum. Wir schätzen diese Reihe sehr, denn sie bietet die einzigartige Gelegenheit, durch aventurische Texte den Hintergrund eines bestimmten Aspekts der Welt vertieft zu betrachten.

Der ODL ist der größte Magierorden und entsprechend weit verbreitet. Über die Jahre tauchte er immer wieder auf, und mit der Rückkehr Borbarads wurde er noch präsenter. Wir wollen Anregungen für das Spiel mit dem Orden oder das Verkörpern eines Ordensangehörigen geben, denn dank seiner Besonderheiten bietet der ODL zahlreiche Möglichkeiten für die Einbindung in Spielrunden. Dieses Vademecum soll dabei als Inspiration und Nachschlagewerk dienen. Da sich der Text vieler Fachbegriffe und mitunter des Bosparano bedient, sei an dieser Stelle auf das Glossar im Anhang hingewiesen, welches die Lektüre erleichtern soll.

Wir hoffen, dass es uns gelungen ist, den ODL mit Leben zu füllen und würden uns freuen, wenn er zukünftig in vielen Runden aufgegriffen wird.

*Anni Dürr und David Lukaßen,
Bremerhaven im Oktober 2021*







I.



Salam, Wissenssuchende!





Du Reisender auf den endlosen Wassern der Wissbegier sei willkommen, mögen dir meine bescheidenen Worte deine Reise vereinfachen! Wir sind die *Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum*, der *Ordo Defensores Lecturia* – oder kurz ODL, wie wir zu sagen pflegen –, begründet durch die Weisheit und Voraussicht *Rohals*, der uns stetes Vorbild und Ansporn ist. Wir sind das Bollwerk wider all jene, die sich ohne Recht gegen die *Große Graue Gilde des Geistes* stellen oder den Geboten der Magie im Codex Albyricus freveln, Wehr für all ihre Mitglieder, ein Leuchtfeuer der guten Lehre und ihrer freien Entfaltung, so wie es *Rohal der Weise* für Dere wollte und uns bei der Gründung auftrug.

Meine Worte sollen dir einen Pfad offenbaren, an dessen Ende du den ODL und seine Aspekte besser verstehen wirst, gleich einem Weg durch den Park, der dich an ganz verschiedenen Pflanzen vorbeiführt, bevor du dich entscheidest zu bleiben und deinen Platz wählst. Ob du von Mada gesegnet bist und dabei der altehrwürdigen Tradition der Gildenmagie oder anderen arkanen Bräuchen folgst, oder ob du bar jeder magischen Gabe bist: entscheidend sind dein Verstand und dein Herz. Unser Orden steht allen offen, die sich den Werten und Traditionen der *Großen Grauen Gilde des Geistes* und unserer Gemeinschaft verschreiben. Du kannst auf Zeit einer der Unseren sein oder für immer zu uns zählen. Was dies bedeutet, welche Bürde du auf dich nimmst und worin andere dir ein Vorbild sein können, davon werde ich schreiben.

Wenn meine Worte dich erreichen, dann wirst du erkennen, dass wir vielfältig und doch einig sind. Du kannst aus den Weiten der Khôm, den Dschungeln der südlichen Inseln, den



alten Städten der Güldenländer oder gar der ewigen Stadt Fasar stammen. Deine Herkunft ist ein Teil von dir, aber sie steht uns nicht im Wege, wenn wir auf ganz Dere zusammenwirken. Unsere Geschichte ist alt, wie es die drei Gilden sind, und unser Aufbau ist durch sie geprägt. Durch die Artefakte, die uns der Weise selbst übergab, stehen wir in einer direkten Linie und Verbindung mit denen, welche vor uns im Orden dienten, und sie werden uns mit denen verbinden, welche uns nachfolgen werden. Die Großmeister bewahren so den Willen *Rohals des Weisen*, welcher bis heute durch die Grauen Stäbe zu Perricum wirkt. Wir sind Teil der Gilde und doch haben wir unsere eigenen Riten und Bräuche, die uns voneinander unterscheiden.

All dies will ich dir näherbringen und muss mich schon bändigen, damit ich nicht lossprudele wie eine der Quellen, aus denen der prächtige Gadang erwächst. Allerdings werden meine Worte nur einen Teil offenbaren können, denn viel zu groß sind wir, als dass alles in einem kleinen Vademecum Platz finden könnte. Daher suche mich in der *Grauen Wacht* auf oder eine der anderen Niederlassungen oder gar eine der vier Ordensburgen. Sprich mit denen, die dem ODL angehören, studiere Quellen und Bücher. Eines vergiss dabei aber nie, wir sind ein Orden der Tat. Weder ersetzen wir die Akademien in ihrem Tun, noch verfassen wir eindrucksvolle Standardwerke in Generationen umspannender Arbeit. Mannigfaltig, wie das Angebot der Stände auf dem großen Basar von Khunchom, sind die Möglichkeiten, den Zielen unserer Gemeinschaft zu dienen.

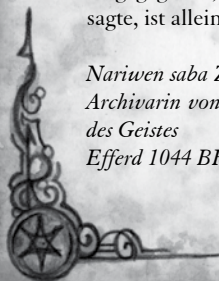
So habe auch ich schon einen längeren Weg durch Aventurien und den Orden hinter mir. Einst wuchs ich in einem Ort nahe



der Ewigen auf; die Türme Fasars bedeuten mir Heimat. Ein reisender Magus brachte mich nach Punin, wo ich studierte. Nach meinem Abschluss trat ich dem ODL bei. Zunächst diente ich in Punin, anschließend in Vallusa und schließlich als Leiterin einer reisenden Grauen Garde in den Dunklen Landen. Dort bargen wir zahlreiche Artefakte verschiedenster Art, von denen heute viele in den Koschbasaltkammern des Ordens ruhen. Nun widme ich mich meiner Leidenschaft, der Geschichte des Ordens, in *El Tinbaloth* oder der *Grauen Wacht* in der Zunge der Güldenländer. Wenn du dich entscheidest, einer von uns zu werden, mag es dir ähnlich ergehen. Im Orden kannst du stets einem Weg folgen oder aber beständig neue Pfade erkunden, während du deinen und den Zielen des Ordens dienst.

Der Weise ist es, auf den wir uns berufen und daher sollen er, seine Schüler und solche, die ihm von ganzem Herzen folgten, dir wiederkehrend als Richtschnur in diesem Büchlein dienen. Jedem Kapitel stelle ich ihre Worte voran und lasse sie auch sonst immer wieder einfließen. Studiere sie, öffne dich ihnen und du wirst sehen, wie sie den ODL beeinflussen. Dabei wäre ich nie so vermessen, dass ich glaubte, allein meine Lesart sei die richtige. Denn der Nandussohn hat uns vieles mit auf den Weg gegeben, was wir nicht gänzlich begreifen. Wie er uns sagte, ist allein dies stets gewiss: *Auch diese Worte vergehen.*

*Nariwen saba Zulhamin ay Punin,
Archivarin von El Tinbaloth, Maga in der Großen Grauen Gilde
des Geistes
Efferd 1044 BF in der Ordensniederlassung Graue Wacht*





II.



Mission des Ordens





»Meister, wenn Gewalt nicht der Weg ist, weshalb verbietet ihr nicht die Lehre der Kampf magie?«, fragte ein Schüler.

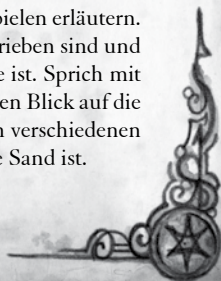
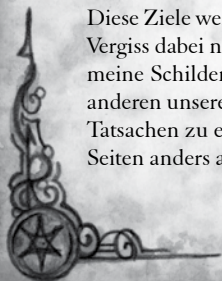
»Sage mir, wie trittst du dem Dämon gegenüber, welchen der Neider schickt, die gütige Hexe zu töten?«, fragte der Meister.

»Zunächst werde ich eine Austreibung versuchen, doch so diese scheitert, kann ich ihn mit der Kampf magie bezwingen, denn blanker Stahl schadet dem Dämon nicht. Die Kampf magie hat also ihre Berechtigung zur Verteidigung der Freiheit und der Ordnung, soll aber kein Selbstzweck sein. Danke Meister.«

—Gespräche Rohals des Weisen, Band III, 510 BF

So will ich dieses Büchlein mit den Zielen und der Mission unseres Ordens beginnen, denn alles andere ruht auf diesem Fundament, wie ein Haus auf dem festen Lehm und seinen Grundmauern. Unser Ideal der Magie hat einst *Rohal der Weise* selbst formuliert und diesem eifern wir nach, wie die Blume sich nach dem Licht ausrichtet. Doch wie die Blume die Praiossscheibe nie erreicht, werden wir fehlbare Sterbliche das Ideal nie erreichen und haben für uns kleinere Ziele definiert, die für unseren Geist leichter zu verstehen und zu erreichen sind. Dennoch, Kind der Wissbegier, strebe stets nach dem Ideal, denn mit dem Laufen gar nicht zu beginnen, heißt nie vorwärts zu streben.

Diese Ziele werde ich dir vorstellen und an Beispielen erläutern. Vergiss dabei nie, dass wir dem Ausgleich verschrieben sind und meine Schilderung nur eine Sicht auf die Dinge ist. Sprich mit anderen unserer Gemeinschaft, um einen weiteren Blick auf die Tatsachen zu erhalten, denn die Wüste sieht von verschiedenen Seiten anders aus, auch wenn es stets der gleiche Sand ist.





Schutz der Grauen Gilde und der freien Lehre

Rohals Ideal folgend wollen wir jedem aufrechten Zauberkundigen die Ausübung seiner Magie ermöglichen. Viele dieser Zauberkundigen sind in der *Großen Grauen Gilde des Geistes* versammelt und wir haben uns dieser verschrieben, da wir die gleichen Ideale vertreten. So verteidigen wir die Gilde selbst und ihre Mitglieder, wenn diese angegriffen werden. Wo immer du Zeuge wirst, dass selbsternannte Richter oder ein Mob sich wider dem Recht gegen ein Mitglied der Grauen Gilde stellen, bist du befugt, umgehend einzugreifen – doch wähle deine Mittel weise.

Denn wie der Weise selbst lehrte, ruft jede Aktion eine Reaktion hervor und es steht uns gut zu Gesicht, mäßigend und ausgleichend auf die Ankläger zu wirken und auch ihre Sichtweise zu hören und zu berücksichtigen. Vieles auf Dere erscheint dem einfachen Basarhändler wie finstere Magie und ist doch nichts anderes als das Wirken der Natur. Nicht jede tot geborene Ziege wurde von einer bösen Hexe verflucht, nicht jeder Erdrutsch im Gebirge von einem Ifrit verursacht. Um dies prüfen zu können, haben wir solche mit Madas Gabe unter uns. Erkennen wir, dass einer Beschuldigung keine frevlerische Magie zugrunde liegt, bemühen wir uns um Aufklärung, denn Wissen ist der Feind der Vorurteile, wie *Rohal* uns lehrte.

So stellen wir uns gegen vorschnelle Verurteilung und Selbstjustiz, wo die Schuld eines Zauberkundigen nicht bewiesen ist. Sollten beschuldigte Zauberer Teil der *Großen Grauen Gilde* oder einer der anderen Gilden sein, stehen ihnen verbriefte Rechte und eine Verhandlung vor dem Gildengericht



zu. Insbesondere Mitglieder unserer Gilde begleiten wir vor das Gildengericht, wo sich ihre Schuld oder Unschuld beweisen wird. Doch auch andere Zauberkundige suchen wir vor unrechtmäßiger Bestrafung zu bewahren, denn auch wenn sie nicht unter das Gildenrecht fallen, gilt für sie weltliches Recht, welches in den meisten Gebieten einen Prozess vor einem Gericht zusichert.

Doch verwechsle nie unser Streben nach einem Prozess mit der Verhinderung von gerechter Strafe. Die Justitiare sind hervorragende Kenner des Gildenrechts und weltlicher Kodizes. Wie der Lotse stets aufs Neue Schiffe sicher durch das sich wandelnde Delta des ehrwürdigen Mhanadi lenkt, finden sie die rechte Bewertung von Taten und Strafen für Frevel in den Texten des Rechtes. So mag es durchaus vorkommen, dass in einem Prozess gegen eine Graumagierin sowohl der Ankläger wie die Verteidigerin aus den Reihen des Ordens stammen und sie gemeinsam die unterschiedlichen Seiten der Causa delicti erörtern. Dabei geht es keinem darum, zu gewinnen. Stets ist das Ziel, im Ausgleich zu einem gerechten Urteil im Einklang mit dem Gesetz zu kommen. Ein Beispiel sei dir hier *Ortwin Dargel*, welcher nach der Schlacht in den Wolken in Gareth als Verteidiger viele Magier vertreten hat. Während er für einige eine Begnadigung erstritt, schickte er andere ohne Zögern zum Scharfrichter.

Nicht nur Magier und andere Zaubermagier, sondern auch die Akademien schützen wir vor Nachstellungen, Spionen und Angriffen. Häufig versuchen wir bereits im Vorfeld, Gefährdungen auszumachen und diese zu verhindern, wie der



Karawanenführer nach Hinterhalten Ausschau hält, um sicher sein Ziel zu erreichen. Gelingt uns dies nicht, stellen wir uns mit Bannschwert und Gardianum vor die Akademien, wie zuletzt während der Invasion der Schwarzen Horden in Tobrien, wo unsere heutige Großmeisterin *Llezean* heldenhaft bei der Verteidigung von Ysilia und der Bannakademie kämpfte und ihr Augenlicht verlor.

Nicht nur gegen offene Aggressionen, sondern gleichermaßen gegen Bespitzelung und Einflussnahme verteidigen wir die Akademien der *Großen Grauen Gilde des Geistes* und solche, die es waren oder werden wollen. So setzen wir uns unter *Silanor Faralon* immer noch für eine Untersuchung und gerechte Bewertung der Halle des Windes in Olport ein. Bis heute stehen unsere treuen Inspektoren Tag für Tag vor der Akademie, hoffen wir doch, eine Untersuchung der Vorwürfe der Blutmagie durchführen zu können und anschließend ein gerechtes Urteil zu erwirken. Selbst wenn es noch Generationen dauern sollte, wir werden nicht nachlassen, bis sie uns schlussendlich einlassen.

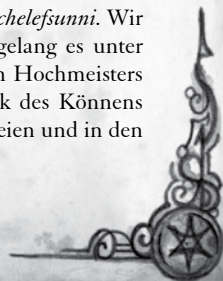
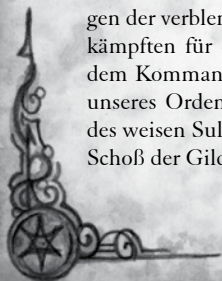
Ebenso unterstützen wir Akademien wie die Halle des vollendeten Kampfes in Bethana beim Eintritt in die Gilde durch Inspektion der Lehrpläne, Bewertung der Magister, Beratung in der Umsetzung des Gildenrechts und der Statuten der *Großen Grauen Gilde des Geistes*. Auch wenn dies nicht bei jedem wohlgefallen ist, ist es doch unsere Pflicht, die Interessen der Grauen Gilde zuvörderst zu vertreten, wozu auch der Ausbau ihres Einflusses und die Aufnahme geeigneter Lehrinstitute zählen.



Magische und profane Verteidigung

Dass wir Akademien, Graumagier und in der Not auch andere Zauberwirker gegen ungerechtfertigte Angriffe als ultima ratio mit Waffe und Magie verteidigen, habe ich dir schon beschrieben. So wie die Löwenmutter ihre Jungen beschützt, stehen wir vor den Akademien, Institutionen und Mitgliedern der *Großen Grauen Gilde des Geistes*. Nicht durch Zufall sind viele Mitglieder des Ordens ausgebildete Kampfmagier, von denen viele vom Kampfseminar zu Andergast stammen, welches auf eine lange militärische Tradition zurückblickt: Während die Absolventen früher zum Waffendienst für das Königreich verpflichtet waren, steht es ihnen heute offen, sich stattdessen für sechs Jahre in den Dienst des Ordens zu stellen, was viele der tapferen Jungmagier frohen Herzens tun.

Auch wenn wir danach streben, Auseinandersetzungen von vornherein zu verhindern und einen Ausgleich zwischen den Parteien zu erreichen, gelingt dies nicht immer, so wie der Falke nicht bei jedem Flug seine Beute schlägt. Selbst wenn wir mutig kämpfen, erleiden wir manchmal Niederlagen, doch wir sind ausdauernd wie das Kamel und unbeirrbar wie die Brieftaube. Wir kämpfen – wenn es sein muss, mit Ignifaxius und Kampfstab – für den Ausgleich. So verlor die Graue Gilde für eine Zeit lang die *Al’Pandjashtra* in Rashdul an die Intrigen der verblendeten Dämonologin *Belizeth Dschelefsunni*. Wir kämpften für die Akademie, und schließlich gelang es unter dem Kommando des inzwischen verschollenen Hochmeisters unseres Ordens, *Tarlisin von Borbra*, und dank des Könnens des weisen Sultans *Hasrabal*, sie wieder zu befreien und in den Schoß der Gilde zurückzuholen.







Wir treten nicht nur offenen Bedrohungen wie dem Sphärenschänder und seinen Erben entgegen, sondern auch subtilen Gefahren wie der Gorischen Wüste. Einst durch die Schlacht zwischen *Rohal* und *Borbarad* zu einem kranken Ort, zu einer Narbe in der Schöpfung verdorben, wachen wir seit diesen Tagen über das Gebiet. So obliegt den Großmeistern zu Anchopal die gewichtige Aufgabe, jede Veränderung zu beobachten und den Kampf gegen diese Entstellung der Schöpfung zu führen. Es verwundert nicht, dass es schließlich ein Mitglied des ODL war, welches den Sphärenriss schließen konnte. Die Wunde scheint nun geschlossen, wie die Wunde eines Schwertstreichs, nachdem sie vom Medicus vernäht wurde. Dennoch lassen wir in unserer Wacht nicht nach, denn die Gegend ist weiterhin gefährlich und die Hinterlassenschaften des Dämonenmeisters ziehen finstere Schwarzkünstler an.

Ähnlich verhält es sich in den befreiten östlichen Landen, welche durch Jahrzehnte der Herrschaft von Sklaven der Ifritim verseucht und verdorben wurden wie eine Dattel, die von innen heraus von einer Made gefressen wird. Hier wirken wir zusammen mit anderen Gemeinschaften wie dem Dreischwesternorden, um die dämonischen Hinterlassenschaften zu tilgen und die Schöpfung zu heilen.

Kampf gegen Freuler und Fanatiker

So wie wir für die Freiheit der Akademien und Zauberwirker eintreten, bekämpfen wir jene, welche das rechte Maß überschreiten. Dabei sind uns Gesetzeswerke wie der Codex Albyricus, aber auch das weltliche Recht des jeweiligen Landes die



Leitschnur. Wenn ein Graumagier gegen Recht verstößt, ziehen wir ihn zur Verantwortung, wie es unsere Aufgabe ist. Wir verfolgen Frevler und stellen sie, doch nicht, um sie selbst zu richten – denn Richter sind wir nicht –, sondern um sie vor ein Gildengericht zu stellen.

Beachte dabei das Maß der Abweichungen. Es gibt sicher gute Gründe, warum der Codex Albyricus einen spitzen Hut für einen Magier vorschreibt und warum Blutmagie verboten ist. Dennoch sollten wir nicht das eine mit dem anderen gleichsetzen. Wenn eine Adepta auf einer Expedition in die Wüste Khôm den Spitzhut gegen eine Keffiya tauscht, muss deine Reaktion anders ausfallen, als wenn sie fremdes Blut opfert, um einen Ifriit zu beschwören.

Wie *Rohal der Weise* sollen wir uns in unserem Tun von der Liebe zur Schöpfung und ihren Kreaturen leiten lassen. Wie der Vater den Sohn bei Fehlern tadelt, sollten wir dies mit Gildenmagiern bei kleinen Verstößen halten: Sie sollen gesühnt werden, denn viele Frevler beginnen mit kleinen Vergehen, und so haben wir oft noch Gelegenheit, sie zurück auf den rechten Pfad zu geleiten. Es kann schwierig sein, das gerechte Maß einer Strafe zu finden, denn eine solche ist nur dann wohl gewählt, wenn der Bestrafte sie als Hinweis und Hilfe verstehen kann. Überzogene Strafen können zu Verbitterung führen. Ist dies der Fall, wird ein Frevler gleich dem Rohal'schen Gedanken den Ausgleich suchen und seinen Frevel der Strafe angleichen, sodass du im schlimmsten Fall gar einen Teil der Verantwortung für sein Verhalten mitträgst.



Solche jedoch, welche die Gebote drastisch übertreten und freveln, jagen wir unerbittlich und bringen sie vor das Gildengericht. Hierbei ist es unerheblich, ob sie Mitglieder der *Großen Grauen Gilde des Geistes* sind, wir verfolgen jeglichen Frevel an der Schöpfung und ihren Kreaturen. Da wir nicht selbst richten wollen, aber oft auf Gegenwehr stoßen, greifen wir gern auf die Hilfe der Alchimisten zurück und unterhalten Alchimistenküchen in unseren Niederlassungen. Wir verwenden hilfreiche Tinkturen und Elixiere, um uns zu stärken, sowie betäubende für jene, die wir verfolgen: Manch ein Beschuldigter wurde betäubt von Lähmungsgift vor den Richter gebracht. Doch achte auch hier stets das geltende Recht, denn wir wollen es bewahren und nicht selbst brechen.

Es mag vorkommen, dass wir nicht nur Magier, sondern auch andere Frevler oder Fanatiker jagen, wenn diese von der Obrigkeit gesucht werden. Vor allem in den östlichen Landen haben wir Paktierer und gildenlose Zauberwirker gefangen, die per Steckbrief von den Baronen und Grafen oder per Dekret von der Gilde gesucht wurden, und haben sie vor ein ordentliches Gericht gebracht. Nicht selten stellen wir dann auch die Ankläger, um ein korrektes Verfahren sicherzustellen.

Seit Borbarads Invasion in Tobrien agieren unsere Grauen Garden immer wieder verdeckt im Feindesland, und noch heute erkunden wir die weiterhin besetzten Gebiete, um Gefahren, die von dort drohen, frühzeitig zu erkennen oder Informationen zu untergetauchten Frevlern zu sammeln.

Nicht nur in den besetzten Landen sind wir aktiv. Überall beobachten wir wachsam und suchen nach Anzeichen für das



Abweichen von Graumagiern hin zu dunkleren Pfaden oder Hinweisen auf erfolgte oder geplante Frevel, um diesen einen Riegel vorzuschieben und die Schöpfung zu bewahren. Dabei beschränken wir uns auf die Beobachtung, solange kein Bruch des Gesetzes vorliegt, doch wenn wir einen solchen aufdecken, greifen wir wie beschrieben ein.

Forschung und Veränderung

Nun magst du dem Eindruck unterliegen, dass wir uns gänzlich Verteidigung und Kampf verschrieben haben, doch dem ist nicht so. Wir mögen wie eine Kobra wirken, die ruhig beobachtet und im richtigen Moment zuschlägt, doch wir kultivieren auch einen wachen Geist und halten die Worte *Rohals* in Ehren. Der gegenseitige Austausch ist uns wichtig, um das Verstehen zu mehren. Einige von uns sind wahre Kinder der Neugier und dringen mit ihren Forschungen tief in die Natur der Magie und der Schöpfung vor.

Für gewöhnlich forschen wir nicht alle an einem gemeinsamen Auftrag, sondern an vielen, die sich ergänzen oder einander gar zuwiderlaufen. Nicht selten versuchen zwei Mitglieder im Wettbewerb, das gleiche Ziel auf unterschiedliche Arten zu erreichen. Die Schwerpunkte unseres Interesses prägen vor allem die vier Ordensburgen, deren Forschungen meist vom Großmeister und dem Charakter des jeweiligen Stabes, von denen ich dir noch berichten werde, geprägt werden.

In Lowangen und vielen anderen Niederlassungen im Norden liegt spätestens seit den Tagen *Hagen Gerions* der Schwerpunkt



auf der Erforschung der orkischen Magie und des unheiligen Wirkens ihrer Schamanen. Seit dem Dritten Orkensturm in den Jahren 1010–1013 BF erreichen uns viele Berichte und Gegenstände zur Untersuchung, die uns noch heute beschäftigen. So werden immer wieder Expeditionen zur Prüfung von Thesen ausgesandt, die sich auf die gefährliche Suche nach orkischen Kultplätzen oder Gegenständen machen.

Ein weiterer Schwerpunkt der Forschung im Norden liegt seit langem auf der Heilung, was wohl der Akademie der Verformungen geschuldet ist, die hier seit Jahrhunderten in Zusammenarbeit mit dem ODL wirkt und aus der einige Magier in die Ordensburg gewechselt sind, wo sie ihre Forschungen weiter vorantreiben. Seit einiger Zeit werden in der Niederlassung in Riva zudem die magischen Fähigkeiten der finsternen Nachtalben untersucht, um ihrem verdorbenen Wirken Einhalt gebieten zu können, wie der Löwe die Khoramsbestie vertreibt. Gerade für die Untersuchung der durch die finsternen Wesen zerstörten Orte nutzen die Brüder und Schwestern dort reisende Garden, speziell solche, die sich auf Hellsicht und Analyse verstehen. Dies mag dir auch ein Beispiel dafür sein, dass unsere Ziele nicht statisch sind, sondern sich wandeln wie der Lauf des Mhanadi, der sich immer wieder ein neues Bett sucht. Wenn neue Gefahren oder Herausforderungen auftreten, werden wir uns ihrer annehmen.

In Anchopal, wo das Erbe der *Niobara von Anchopal* bewahrt wird, ist wenig überraschend seit jeher die Sternkunde ein Schwerpunkt unseres Interesses. Auch der Erforschung des Borbaradianismus wird hier viel Aufmerksamkeit gewidmet,



was wohl auf *Tarlisin* zurückgeht. Die meisten Niederlassungen in den Tulamidenlanden beschäftigen sich auf die eine oder andere Weise mit der Gorischen Wüste, wie ich es dir schon beschrieb. In Zorgan forschen wir viel zum benachbarten Maraskan, weil es auf dieser Insel seit der Besatzung durch den finsternen Sphärenschänder keine Niederlassung mehr gibt. In unserer jungen Niederlassung in Mherwed untersuchen wir die Magie der Novadis, den Rastullahglauben und seine Ausprägungen.

In den östlichen Landen rings um Vallusa liegt seit der Rückkehr *Borbarads* ein Schwerpunkt auf der Erforschung und Bekämpfung dämonischen Wirkens. Die Großmeisterin persönlich erforscht den Exorzismus von besessenen oder dämonischen Artefakten, wobei sie aus Warunk und Perainefurten unterstützt wird. Es gibt unter den Dämonen solche, deren Zahl Legion ist, und es gibt einige, die einzigartig in ihrer Abscheulichkeit sind. Zu beiden sammeln wir Wissen. Es heißt, in den Tiefen der Koschbasaltkammern der Ordensburg gebe es einen zusätzlich gesicherten Raum, den nur ein Großmeister mit einem der vier Stäbe betreten kann. Dort soll eine über 1.000 Jahre alte Abschrift des *Arcanums* liegen, seit Jahrhunderten beständig kommentiert durch die Großmeister. Auch werden hier das tote Land und Drachen erforscht, die wegen der Nähe zu den Drachensteinen recht häufig anzutreffen sind, und zu denen die Großmeisterin über den Kaiserdrachen und Herrn der Drachensteine, Apep, speziellen Zugang besitzt.

Im Horasreich um Neetha stehen Feenwesen und Feenwelten im Mittelpunkt unseres Interesses, passend zum Stab *Cedraion*,



von dem ich dir noch berichten werde. Auf die nahen Zykloninseln werden häufig reisende Garden entsendet, um damit zusammenhängende Phänomene zu untersuchen oder verschwundenen Personen nachzuspüren. Im Tiefen Süden hingegen liegt der Schwerpunkt auf der Erforschung der örtlichen Völker und ihrer Geheimnisse. Vor allem in jüngerer Zeit scheint dort viel im Wandel begriffen zu sein. Ich hörte von neuen Stämmen der Waldmenschen und Verschiebungen im astralen Gefüge, die noch in einen Zusammenhang mit den Auswirkungen des Sternenfalls gebracht werden müssen.

In der Tat ist der Sternenfall ein Thema, dessen Erforschung immer mehr Raum im Orden einnimmt. Seitdem der Lichtvogel 1021 BF am *Rashtul Kandscharot* das *Karmaqorthäon* prophezeite und wir erkannten, welche massiven Auswirkungen der Sternenfall auf Aventurien und die Magie hat, beschäftigen wir uns mit diesem Thema. Jeder Bereich versucht seine Expertise beizusteuern, um den Sternenfall und seine Folgen von allen Seiten zu ergründen. Forschung und Erkenntnisgewinn werden sicher noch Jahre, wenn nicht Jahrzehnte, in Anspruch nehmen und womöglich unser Weltbild neu formen. Wir leben in einer Zeit großer Veränderungen, in der sich Neues offenbart. Gesegnet sind wir von der Geschichte, dass wir dies erleben und einen bescheidenen Beitrag leisten können, diese Zeichen zu verstehen.

Doch nicht nur forschen wir selbst, wir fördern auch die Forschung anderer in mannigfaltiger Weise, wie der Vater verschiedene Talente seiner Kinder. So schützen wir Zusammenkünfte und Symposien wie den Allaventurischen Konvent, häufig



gemeinsam mit weiteren Orden, bringen Aufzeichnungen von einer Lehranstalt zu einer anderen und rüsten auch selbst Forschungsexpeditionen aus, bei denen wir häufig von Gleichgesinnten und Verbündeten von außerhalb des Ordens begleitet werden. Ich selbst war einige Jahre nach der Befreiung der östlichen Lande in diesen unterwegs, um dort Artefakte zu bergen und zu analysieren. Bei manchen, die fest an gewisse Orte gebunden waren, musste eine gründliche Analyse erfolgen, bevor wir sie überhaupt bergen konnten. Dabei half mir die Zeit in Vallusa nach meinem Studium in Punin, wo heute die meisten der gefährlichen Artefakte ruhen, die ich selbst geborgen habe.

Neben der Forschung kümmern wir uns auch um die Anpassung von Bestehendem an neue Zeiten. Hier sei die Weiterentwicklung von Zaubern genannt, damit diese speziellen Anforderungen entsprechen und sich somit besser für unsere Arbeit eignen. Doch auch die Anpassung von Kodizes an veränderte Bedingungen zählt zu unseren Aufgaben. Auch das Recht ändert sich, und stets sind wir gefordert, neu den rechten Ausgleich zwischen verschiedenen Ansprüchen zu finden. So sind einige unserer altgedienten Justitiare Autoren hochgeschätzter Kommentare zu Urteilen und Gesetzestexten, und einige von ihnen wirkten an den letzten Neufassungen nach der Invasion der Schwarzen Horden im Osten mit, nach der gänzlich neue Tatbestände aufgenommen und ihre Strafen gegen die bestehenden abgewogen werden mussten.





III.



Geschichte des Ordens





»Ziel ist es, jedem aufrechten Zauberkundigen die ungehinderte Ausübung der Magie zu ermöglichen und den Austausch zu fördern, um das Verstehen zu mehren. Dabei soll das Wohle der Schöpfung und ihrer Kreaturen im Vordergrund stehen.«

—Rohal der Weise, Perricum, 580 BF

Nun, da du Kind der Klugheit erfahren hast, welchen Aufgaben wir nachgehen, will ich dir von unserer wechselvollen Geschichte berichten. Diese soll dir unser Wirken aufzeigen und Beispiele des Kampfes für Ordnung und Recht ebenso wie des verborgenen Wirkens im Geiste Feqzens und der Erforschung magischer Mysterien im Sinne Hesindes liefern.

Dabei beschränke ich mich auf die Geschichte des Ordens, denn die Geschichte der Gildenmagie ist zu umfangreich für dieses Büchlein und eine Hinzunahme der alten Mudramulim oder Kophtanim würde mehrere Folianten füllen.

Die Anfangszeit

Der ODL wurde zum Ende der goldenen Rohalszeit gegründet, was im Hinblick auf die dramatische Wandlung Aventuriens zu dieser Zeit verständlich ist. Die Herrschaft des brillanten *Rohals des Weisen* endete, als er zu einem Kriegszug in die lebensfeindliche Gor aufbrach, um seinen finsternen Widerpart *Borbarad* zu stellen. In seiner Weisheit hat er die kommenden Verwerfungen vorhergesehen, welche keiner der Glücklichen und Sorgenfreien zu dieser Zeit erahnte.

Nach 123 friedlichen Jahren als Herrscher des Raulschen Reiches dankte *Rohal* ab. Es folgten die zerstörerische Schlacht in

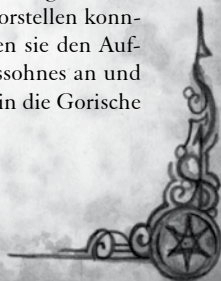
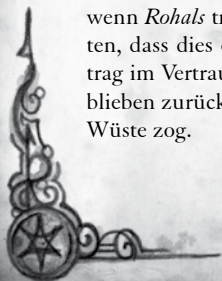


der Gor, bei der fast alle Kämpfer starben, und die schrecklichen Magierkriege, in denen verschiedene unwürdige, aber ehrgeizige Magier darum stritten, *Rohals* Erbe anzutreten. Die Magier, die zu dieser Zeit noch in der Großen Magierzunft organisiert waren, hatten viele ihrer Privilegien verloren, selbst friedliche Zauberwirker wurden verfolgt, sodass sie des zuverlässigen Schutzes bedurften.

Die erste Gründung

Alles begann 580 BF mit den *Wächtern Rohals von den Grauen Stäben*. Lange vor seinem Aufbruch zur verheerenden Schlacht in der Gorischen Wüste 590 BF versammelte der vorausschauende erste Hochmeister – denn als solchen verehren wir *Rohal* – fünf seiner treuesten Anhänger und übergab ihnen die vier Rohalsstäbe, welche bis heute dem ODL dienen, sowie seinen eigenen Magierstab. Diesen erhielt der Hochmeister *Narehal*; die stolzen Träger der vier Rohalsstäbe wurden zu Großmeistern des neuen Ordens.

Dieser Orden erhielt den Auftrag, Magier vor ungerechtfertigten Nachstellungen selbstherrlicher Adliger und Verblendeter zu schützen und frevlerische, ihre Macht missbrauchende Zauberwirker zu stellen, um sie vor Gericht zu bringen. Auch wenn *Rohals* treue Schüler sich damals nicht vorstellen konnten, dass dies einmal nötig sein würde, nahmen sie den Auftrag im Vertrauen auf die Weisheit des Nandussohnes an und blieben zurück, als *Rohal* mit seinen Getreuen in die Gorische Wüste zog.





Die Magierkriege

Nach Rohals Auszug in die Gorische Wüste 590 BF wurde ein Allaventurischer Konvent der Großen Magierzunft einberufen. Auf ihm sollten seine Nachfolge und der Status von Magiern allgemein geklärt werden. Mehr Magiebegabte als je zuvor folgten dem Ruf nach Punin. Die schiere Menge an Astralkraft, die bei diesem Konvent zugegen war, überschritt die sogenannte Kritische Essenz. In der Folge kam es zu unkontrollierten magischen Entladungen, bei denen viele Magier ihren Verstand verloren, zerrissen oder in den Limbus geschleudert wurden. Dies ist heute als *Desaster von Punin* bekannt und die Überlebenden gingen mit gegenseitigen Vorwürfen auseinander. In der Folge brachen die Magierkriege aus, in denen sich Zauberer gegenseitig bekämpften und um die Vorherrschaft im Reich oder einer Region rangen.

Schnell zeigte sich während dieser grässlichen Zeit, dass einige Magier eitel wie ein Pfau und herrschsüchtig wie ein Bulle waren. Sie unterwarfen Regionen mit ihrer Macht, oft zahlte das einfache Volk den Blutzoll. So wuchsen Abneigung und Hass gegen Magier, und oft traf er gerade die gütigen oder wissensdurstigen Collega. Die wenigen Mitglieder des ODL, die damals bereits im Orden organisiert und nicht vom grauenhaften *Desaster von Punin* betroffen waren, hatten reichlich zu tun, um unbescholtene Magier und renommierte Akademien vor dem Zorn der einfachen Bürger zu bewahren und größtenwahnsinnige, frevelnde Magier in ihre Schranken zu weisen. Aus diesen jungen Jahren des ODL sind Heldentaten so zahlreich wie die Sterne an Feqzens Himmel überliefert.



So bewahrte *Yasemina al'Ankhra* durch ihren mutigen Einsatz gleich einer Löwin nach dem Desaster die *Akademie der hohen Magie* in Punin vor einem wütenden Mob, der nach der dort geschehen Katastrophe die Magier als vermeintliche Verursacher zur Rechenschaft ziehen wollte. Ungeachtet der Disruptionen im arkanen Gefüge erschuf *Yasemina* eine Schutzbarriere und gab den Überlebenden die Möglichkeit, sich zu orientieren.

Unter *Narehal*, unserem ersten Hochmeister, schlugen wir während der Magierkriege einen Zirkel von Nekromanten zurück. Die wochenlangen Kämpfe wurden als die Schlacht vom Düsterpfuhl bekannt. Heute kündet der Moorbrücker Sumpf vom Ort der Schlacht und lässt erahnen, wie verheerend die Magierkriege nicht nur für die Beteiligten, sondern auch für das Land selbst waren.

Kurz darauf kam *Narehal* auf der Jagd nach einem Frevler nach Ferdok. Hier überwand er den finsternen *Urgramo*, der als Schüler *Borbarads* den Angbarer See in einen dämonischen Sumpf verwandeln wollte. In einem magischen Kampf an den Ufern des Sees kamen beide ums Leben und wir verloren unseren ersten Hochmeister.

Zweiter Hochmeister wurde *Ontho Gaschenker*, der ebenfalls zu *Rohals* Schülern gehört hatte. Unter ihm wurde die Jagd auf frevelnde und fehlgeleitete Magier intensiviert, was sicher durch die zunehmenden Schrecken der Magierkriege begründet war. Die neue Härte gefiel nicht allen Mitgliedern und führte häufig zu Streit darüber, wann ein Frevler mit allen Mitteln verfolgt werden sollte und wann es zu versuchen galt, ihn zurück auf den Pfad *Rohals* zu holen.



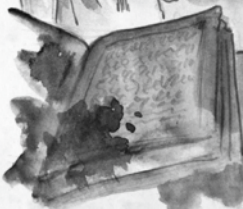
Teilung

Wo *Narehal* stark dem Ausgleichsgedanken *Rohals* verbunden war und Fragen individuell bewertete, zog *Ontho* klare Grenzen und ließ einige Formen der Magie grundsätzlich verfolgen, beispielsweise die Nekromantie. Der neue Hochmeister hatte in seinem bisherigen Leben viel Leid gesehen, verursacht durch Dämonen und Untote. Die allgemein zunehmende Ablehnung gegenüber Magiern bis hin zu offenem Hass machten ihm zusätzlich zu schaffen, sodass er zu einem verbitterten, strengen Hochmeister wurde.

Streitigkeiten

Unter *Ontho Gaschenker* nahm die Härte gegen Magier allgemein, aber auch in den eigenen Reihen, zu. Selbst zwischen dem Hochmeister und den Großmeistern kam es vermehrt zu Spannungen. Während *Ontho Gaschenker* den neuen Kurs leidenschaftlich unterstützte und unerbittlich wie eine Khoramsbestie, die ihr Revier verteidigt, gegen Nekromanten und Dämonenbeschwörer vorging, versuchten die anderen drei Großmeister eher mäßigend auf den Hochmeister einzuwirken.

Während der namenlosen Tage zwischen den Jahren 593 und 594 BF kam es zum Streit zwischen *Ontho* und seinem Bruder *Leibold Gaschenker*, der einer der Großmeister war und den verschiedenen Formen der Magie sehr viel offener gegenüberstand. Selbst nach Disputen, die so lange dauerten, dass man in derselben Zeit einen Elementaren Meister hätte beschwören können, konnte keine Einigung erreicht werden – der Orden





teilte sich. *Ontho* gründete die *Rohalswächter*, benannte sich in *Ergulf Rohalstreu* um, und übernahm nur den ersten Teil des Ordensnamens sowie den Rohalsstab, während *Leibold Gaschenker* und die Großmeisterinnen den *Orden von den Grauen Stäben* gründeten, unseren *Ordo Defensores Lecturia*. Sie erhielten die vier Grauen Stäbe und das Schwert *Famerlîn*, welches dem ursprünglichen Orden von der Rondrakirche übergeben worden war. Aus diesem Grund wirst du die Jahre 580 BF wie auch 593 BF oder 594 BF als Gründungsjahre finden können, was alles in gewisser Weise richtig ist, wie du Kind der Gelehrsamkeit nun weißt.

Unter *Leibold Gaschenker* entschieden die Großmeister, dass *Rohal der Weise* als einziger *Würdiger Hochmeister* bleiben soll. Einen neuen *Hochmeister* sollte es erst wieder geben, wenn es jemandem gelänge, *Famerlîn* zu meistern, was schließlich *Tarlisin von Borbra* gelang.

Neuausrichtung

Seit diesen Tagen haben wir uns von den *Rohalswächtern* distanziert. Beide Orden bezeichnen sich als die wahren Erben *Rohals des Weisen*, doch du hast erkannt, wer seinem Ausgleichsgedanken folgt, denn du bist dem ODL beigetreten oder erwägst dies zu tun.

Die *Rohalswächter* vertreten verbohrte und engstirnige, wie Weißmagier es zum Teil sind, die Meinung, sie wären der einzige wahre Orden. Keine Seite wollte akzeptieren, dass es zwei Orden gab. Die früheren Gefährten sprachen kein Wort mehr



miteinander, es kam sogar zu offenen Feindseligkeiten und Angriffen auf die jeweils anderen, wie in einem Drachengelege.

So wandten wir uns wieder mehr dem Schutz der Magier und anderer Zauberkundiger zu. Im Jahr 595 BF, zum Ende der Magierkriege, wurden in Aranien mehrere Gesetze wie das *Ius Arcanum* erlassen, welche alle Magierakademien – mit Ausnahme der als harmlos geltenden Zorganer Illussionsschule – im Land verboten. So mussten über 200 Gildenmagier das Land verlassen, wobei sie vom ODL und vor allem *Nereida saba Chalinya* geschützt wurden. Die meisterliche Illusionistin schlug viele Angreifer mit ihren phantastischen Trugbildern in die Flucht. Dank ihr erreichten die meisten Zauberer des Aranischen Exodus sicher wie unter den Schwingen eines Adlers andere Länder.

Bald darauf gründeten wir weitere Niederlassungen durch wichtige Mitglieder wie die Großmeisterin *Esmalda al'Mudra*, die 603 BF in der zerstörten Sternentor-Akademie in Anchopal eine Burg gründete, welche die Vorgänge in der Gorischen Wüste überwachen sollte. Diese regte sich seit der Schlacht zwischen *Rohal* und *Borbarad*, und die astralen Muster waren damals sehr instabil. Deshalb ist das Stadttor, in welchem die Niederlassung liegt, seitdem verschlossen. Die Fundamente dieser Niederlassung gehen auf die Zeit des Diamantenen Sultans *Sheranbil V. al-Shahr* im 4. Jahrhundert vor Bosparans Fall zurück. Ebenfalls zur Überwachung der Gorischen Wüste eröffnete *Esmalda al'Mudra* die Niederlassung in Rashdul wieder.

Die erste Niederlassung in Neetha gründete *Nereida saba Chalinya* 605 BF mit weiteren geflüchteten Magiern aus Aranien in



einem einfachen Bürgerhaus. Nach der Ordensteilung wurde sie Großmeisterin.

In Vallusa wurde 630 BF eine Niederlassung gegründet, welche mit den örtlichen Sumudienern zusammenarbeitete. Damit wurde der Grundstein dafür gelegt, dass wir nicht nur Magier, sondern auch andere aufrechte Zauberkundige im Falle fälschlicher Anschuldigungen schützen und vor Gericht begleiten. Die heutige, wehrhafte Burg nördlich der Stadt wurde 768 BF erbaut.

Im Jahr 649 BF wurde eine kleine Niederlassung in Lowangen aufgebaut, nur wenige Götterläufe nach Gründung der *Akademie der Verformungen*. Im Jahr 755 BF zog diese in die heutige, deutlich größere Ordensburg um.

Anerkennung und Verbreitung

Der ODL entwickelte sich zu einer wichtigen Stütze der Grauen Gilde, die ihn als ein Exekutivorgan akzeptiert. So wächst der Orden und ist heute der größte in der gesamten Magierschaft aller drei Gilden. Eine weitere Stärkung erfuhr der Orden mit der Rehabilitierung der Magie 663 BF unter Kaiser *Alrik*, der einen Teil des nach den Magierkriegen erlassenen Garether Pamphletes aufhob.

Während dieser Zeit wurden der ODL und die Graue Gilde für Zauberkundige anderer Traditionen interessant, da sie rechtliche Sicherheit, Schutz und Hilfe bei Forschung und Lehre versprachen. So traten vereinzelt Hexen, Druiden, Alchimisten



und Elfen dem ODL und manchmal sogar zusätzlich der Gilde bei. Während des Unabhängigkeitskrieges des Lieblichen Feldes (744–752 BF) beschützten die Magierin *Viviana ya Cerraldo* und der Druide *Eichbart* in Belhanka die *Akademie der Geistreisen*, welche durch deren meisterliche Elementarmagie von den Verheerungen des Krieges verschont blieb. Dies verschaffte dem Orden im Horasreich Zulauf wie ein Haimamud seinem Gastgeber und bis heute sind manchmal Druiden an der *Akademie der Geistreisen* anzutreffen.

Eine weitere bekannte Streiterin war *Jadwige von Ragath*, die als Rechtsgelehrte und Magietheoretikerin zur Zeit der Eslamiden von 640 BF bis 670 BF mehrere Versuche abwehrte, die *Akademie der hohen Magie* in die Weiße Gilde zu pressen. Mit der Ausdauer eines Kamels und der Klugheit eines Mungos erwirkte sie jedes Mal die Einstellung des Verfahrens und ist ein Beispiel dafür, dass Eloquenz und Wissen scharfe Waffen sind. Es heißt, sie sei der Grund, dass die Leiterin einer Grauen Garde in Rechtskunde bewandert sein muss.

Erst 768 BF sollten die *Rohalswächter* so weit zur Vernunft kommen, dass eine gegenseitige Anerkennung der beiden Orden möglich war. Aus diesem Grund findet sich mitunter auch 768 BF als Gründungsjahr, was falsch, in der Weißen Gilde jedoch verbreitet ist.

In Neetha zogen wir 915 BF in das frühere *Phantasmagorische Institut*, welches verlassen worden war, und besaßen damit wieder eine Großmeisterburg, die einem Sultan würdig gewesen wäre. Zugleich begleiteten wir einige der Lehrmeister der



Illusionsschule nach Zorgan, wo die bisherige Gauklerschule wieder einen gildenmagischen Zweig öffnete. Noch lange kam es zu Anfeindungen gegen die *Schule des seienden Scheins*, die 988 BF in einem Anschlag auf die Spektabilität *Lygdoron von Maziroc* gipfelten, der vom ODL-Mitglied *Farukhol* verhindert wurde, indem sich der Sohn einer Löwin in den vergifteten Dolch warf. Dies zeigt den Wert profaner Mitglieder im ODL, welche uns aufopferungsvolle Dienste leisten.

In Thorwal sind wir seit 990 BF auf Einladung der Spektabilität Gast an der *Schule der Hellsicht*, und ab 1010 BF kämpften einige von uns im Svellttal und in Weiden gegen den Orkensturm, darunter auch *Hagen Gerion*, der sich beim Schutz von Flüchtlingen und der Verteidigung Weidens hervortat und dabei mehrere orkische Schamanen zurückschlug. Vermutlich legte dies bereits den Grundstein für seine späteren Forschungen auf diesem Gebiet.

Neuzeit

Unser Orden zählte rund 800 Mitglieder, als die Zeit sich zu wandeln begann und die Vorboten des Karmakorthäons erschienen. 1015 BF wurde der Geist *Borbarads* in Dragenfeld beschworen. Die folgenden Jahre boten Gelegenheiten für Heldentaten, kosteten aber auch viele Mitglieder das Leben oder den Verstand.

Die Borbaradkrise

Nach ersten vagen Berichten über die Bedrohung, schwer zu fassen wie Nebel am Morgen, begannen wir nach Verrätern zu suchen. Derer gab es erschreckend viele. Schließlich erkannten



wir, dass sie durch borbaradianische Formeln ihren Geist öffneten und von *Borbarad* gleich einem Puppenspieler beherrscht wurden. Dies widerfuhr auch unserem Großmeister *Tarlisin von Borbra*, der dadurch auch einige Gedanken des Widersachers erfuhr. Daraufhin reiste er mit einer Expedition in die Gorische Wüste, die jedoch bereits erwartet und vernichtet wurde, woraufhin man *Tarlisin* für tot hielt.

In der folgenden Invasion der verfluchten Horden in Tobrien kam es zu Anschlägen auf Ordensniederlassungen, beispielsweise auf das Haus in Perricum. Wir verloren Ressourcen und geschätzte Mitglieder, nicht zuletzt auch bei Alveranskommandos hinter den feindlichen Linien. Seite an Seite mit anderen götterfürchtigen Kämpfern stritten wir in den opferreichen Schlachten dieser Zeit. Die zahlreichen Verluste brachten die Struktur des Ordens durcheinander, was noch verstärkt wurde, als im Hesinde 1020 BF *Tarlisin* zurückkehrte. Hier offenbarte sich erneut die Kurzsichtigkeit der *Rohalswächter*, die ihn der Paktiererei beschuldigten. Kurz darauf sahen alle, dass die Verräterin aus ihren Reihen stammte und ihnen den Stab des Hochmeisters, *Rohals Stab*, raubte und verschwand.

Im Winter 1021 BF traf die Ordensführung sich in Anderstein, bedroht und angegriffen von Orks. Hier erlangte *Llezean von Yyoffryn-Thama* durch die Magie *Apeps* ihr Augenlicht wieder und wurde neue Großmeisterin in Vallusa, während *Hagen Gerion* den Großmeisterposten in Lowangen antrat.

Langsam schien sich das Blatt wieder zu unseren Gunsten zu wenden. Zwar verloren wir in der Dritten Dämonenschlacht



viele Mitglieder, doch gemeinsam mit den vereinten Reichen und Kirchen gelang es uns, den Vormarsch der Schwarzen Horden aufzuhalten. *Tarlisin* eroberte schließlich an der Seite *Hasrabals von Gorien* Rashdul. Sie setzten die Dämonologen an der *Al'Pandjashtra* ab, getreu unserem Auftrag, die Akademien auch vor Gefahren von innen zu schützen. *Tarlisin* erlangte den Stab *Rohals* und mit der Hilfe seiner Frau *Mara ay Samra* und *Hasrabals* reiste er in die Gor und schloss den dortigen Sphärenriss, der seit über 400 Götterläufen existiert hatte. Welch eine Großtat, des Helden einer Basargeschichte würdig. Leider wurde der Rohalsstab dabei endgültig zerstört.

Das Jahr 1022 BF brachte dunkle Stunden, wie jene, als der damalige Großmeister von Neetha, *Adaon von Garlischgrötz*, den Grauen Stab *Cedraion* stahl und feige wie ein Rotpüschel nach Oron zum Feind überlief. *Phedro ya Mezzani* verfolgte den Verräter, tötete ihn und brachte den Stab zurück, woraufhin er der neue Großmeister in Neetha wurde. Doch das Jahr brachte auch Licht, denn *Tarlisin von Borbra* gelang es in Oron, das zwischenzeitlich an Feindeshand verlorene Schwert *Famerlîn* zurückzugewinnen.

Insgesamt haben wir in dieser Zeit viel gekämpft, tapfere Gefährten verloren, andere gerettet und schließlich zum Sieg über den verfeimten Sphärenschänder beigetragen.

Ein neuer Hochmeister

Ein neues Kapitel unserer Geschichte begann 1022 BF. Durch das Meistern des Schwertes *Famerlîn* bewies *Tarlisin*





von *Borbra* seine herausragenden Fähigkeiten, auch wenn ihn dies viel Kraft und zwei Finger der linken Hand kostete. Am 17. Hesinde 1022 BF wurde er in *Perricum* – dort, wo unser Orden einst gegründet wurde – geprüft und zum neuen Hochmeister bestimmt, dem ersten offiziellen nach *Rohal dem Weisen* selbst!

Tarlisin residierte in der neu geschaffenen Hochmeisterburg *Al Rakshaz*, die ebenfalls am 17. Hesinde 1022 BF eingeweiht wurde, und sollte unsere Kräfte für den Kampf gegen die gefrevelten Lande bündeln. Dank seiner Ausbildung zum Kampfmagier in *Andergast* und einem Zweitstudium in *Brabak* kannte er die verderbte Nekromantie und frevlerische Dämonologie, ja es heißt, er sei selbst einmal einen Pakt eingegangen und nach inbrünstigem Gebet von der gütigen *Tsa* erlöst worden. Wer sonst hätte uns im Kampf gegen die Dämonendiener führen sollen?

Nach dem hohen Blutzoll der vergangenen Schlachten erließ der Hochmeister ein Edikt, nach dem alle Akademiegardisten als Graue Garden zählen, wodurch die Mitgliederzahl des Ordens schnell auf 700 stieg, wovon nur etwa die Hälfte dauerhaft im ODL diente. Auch weitere Graue Garden, die speziell auf den Kampf in den Schwarzen Landen spezialisiert waren, wurden von *Tarlisin* gegründet. Sie konnten einige Erfolge verzeichnen, mussten aber immer wieder einen hohen Blutzoll entrichten.

Nach dem langen Fokus auf die Schwarzen Lande und die dortigen Frevel rückten andere Themen in den Vordergrund, etwa



der Vorwurf der Anwendung von Blutmagie an der *Halle des Windes* in Olport. Dieser wurde 1022 BF erhoben, und nach langen Diskussionen sollte die Akademie 1025 BF aus der Großen Grauen Gilde ausgeschlossen werden, wogegen wir bis heute protestieren. Im gleichen Jahr halfen wir im Rahmen der Operation Perlbeißer, den Ort Usnadamm den Schwarzen Horden zu entreißen, bezahlten diesen Erfolg jedoch mit dem Leben vieler Mitglieder.

Im Jahr 1029 BF gründeten wir eine Niederlassung in Riva. Ebenfalls ab 1029 BF inspizierten wir die *Halle des vollendeten Kampfes* in Bethana bei ihrem Wechsel von der Weißen in die Graue Gilde, den einige der rechtskundigen Mitglieder begleiteten. So gewannen wir Mitglieder, während wir an anderer Stelle viele verloren. Besonders tragisch war ein Zwischenfall, bei dem eine Graue Garde versuchte, den verräterischen *Rohaldor von Mersin* zu stellen: Bei seiner Flucht starben die Garden und ein ganzes Dorf in Thalusien wurde zerstört. Doch selbst solche Rückschläge, die gleich einem Erdbeben unser Fundament zu erschüttern drohen, dürfen uns nicht vom Weg des Ausgleichs im Rohalsgedanken abbringen.

Dieser wurde 1032 BF nach dem Wiedererscheinen von Fremmelshof – einem Dorf, das in der Zeit der Magierkriege in eine Globule entrückt worden war – neu gestärkt, denn mit dem Ort kehrte ein Mitglied der *Wächter Rohals von den Grauen Stäben* zurück. Es wurde vereinbart, dass beide Orden gemeinsam die zurückgekehrten Relikte untersuchen sollten, was andauert und zu neuen Erkenntnissen und Spannungen führt. Seither nehmen der Ausgleichsgedanke *Rohals* und die gründliche



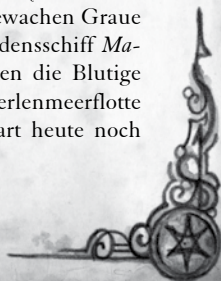
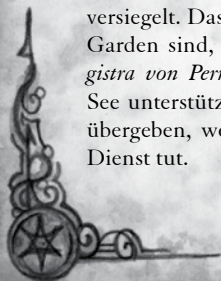
Bewertung von Taten und Zielen wieder mehr Raum ein. Doch auch der Kampf bleibt wichtig, speziell im Osten, wo 1034 BF eine Niederlassung in Warunk gegründet wurde, um die Hinterlassenschaften der Schattenlande zu sichern.

Dieses Kapitel im Buch unserer Geschichte endete 1036 BF, als das Verschwinden von *Tarlisin* bekannt wurde, der seit 1034 BF als verschollen gilt.

Die jüngste Geschichte

Zu weiteren Neubesetzungen von Großmeisterposten kam es 1036 BF, trat doch *Phedro ya Mezzani* nach Streitigkeiten zurück. Die verbliebenen drei Großmeister trafen sich in Anchopal, um zu beraten. Dabei kam es zur Katastrophe, als die Gruppe beim Einsturz eines Kechans verschüttet wurde. *Hagen Gerion* sowie der Großmeister aus Anchopal, *Thorstor ibn Thorwulf*, waren unter den 11 Toten.

Im Zuge der folgenden Neuordnung wurde *Celissa ash Manek* zur Großmeisterin in Neetha ernannt, *Faredeon ibn Aylanora* zum Großmeister in Anchopal und *Barngrimm Radobrecht* zum Großmeister in Lowangen. Zusammen beschlossen sie, keinen neuen Hochmeister zu ernennen, *Al Rakshaz* wurde versiegelt. Das Edikt, nach dem alle Akademiewachen Graue Garden sind, wurde aufgehoben und das Ordensschiff *Magistra von Perricum*, welches den Kampf gegen die Blutige See unterstützt hatte, der mittelreichischen Perlenmeerflotte übergeben, wo die Schivone bornischer Bauart heute noch Dienst tut.



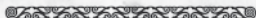


Heute widmen wir uns vermehrt den ursprünglichen Kernaufgaben, die *Rohal* uns in seiner Weisheit auftrug. Neben dem Kampf gegen die Frevel in den besetzten Landen kommen andere Aufgaben wie der Schutz der Akademien und das Begleiten beschuldigter Magiewirker vor Gericht hinzu. Die Grauen Garden operieren mittlerweile größtenteils dezentral in eigener Verantwortung.





IV.



Aufbau und Struktur des Ordens





»Es gibt eine Ordnung der Dinge, verankert im Mysterium von Kha. Nach diesem Ideal streben wir, allein das Chaos der Niederhöllen und die Fehlbarkeit der Sterblichen lassen uns immer wieder vom Weg abkommen. Doch ist eben diese Natur der Sterblichen nicht auch Teil des Mysteriums?«

—Rohal dem Weisen zugeschrieben, um 500 BF

Wie könnte ich über unseren Orden schreiben, ohne dies mit Worten des Weisen selbst zu beginnen? Seine Weisheit war es, auf der wir gegründet wurden. Sie ist uns eine stete Richtschnur in unserem Werk. Du hast deinen Weg in unsere Reihen gefunden oder sinnst noch darüber nach, ob du diesen Schritt machen wirst? So lese das folgende Kapitel aufmerksam, denn es soll dir helfen, zu verstehen, auf welchem Fundament der *Ordo Defensores Lecturia* ruht.

Hierarchie, Ränge und Ämter

Vielfältig ist die *Große Graue Gilde des Geistes* und so sind es auch wir. Wie an den Akademien der Gilde oder bei freien Lehrmeistern gibt es Regeln, die an allen Orten gelten und uns Halt geben. Die Ränge und Ämter, unsere Niederlassungen und die vier Burgen der Großmeister sind verschieden und im Kern doch gleich. Lese und verstehe, was uns immer verbinden wird. Bedenke dabei, dass erst unsere Unterschiede uns stark machen und den ODL prägen.

Aufbau des Ordens

Vier Stäbe übergab uns *Rohal der Weise* in Perricum und vier Großmeister lenken die Geschicke des ODL aus den



Ordensburgen heraus. Der Stab des Weisen ist verloren und war lange Zeichen der Oberen der *Rohalswächter*. Von diesen werde ich später noch schreiben. Ich will nicht zurückblicken, um Worte darüber zu verlieren, was Großes wohl möglich gewesen wäre, hätten sich die *Wächter Rohals von den Grauen Stäben* nie in zwei Orden gespalten.

Die Stäbe sind das Herz des ODL, durch sie besteht eine Verbindung zu all denen, die sie vorher führten. Untereinander sind sie durch ein Band arkaner Kraft verbunden. Mehr musst du zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, den Durst deiner Neugier werde ich zu einem späteren Zeitpunkt stillen. Die Mitglieder des Ordens zählen stets zu einer der vier Ordensburgen und wir alle sind es, die die Großmeister vorschlagen. Wie in Neetha vor einigen Jahren können die Geschwister bestimmen, dass ein Großmeister dies nicht mehr sein soll. Doch unser Ratsschluss ist eben nur dies. Allein die Stäbe bestimmen, wer von uns sich Großmeister nennen darf und einen der Stäbe an sich binden kann. So hat es der Weise wohl selbst vorgesehen, denn er gab uns die Stäbe mit ihrem starken Willen und Charakter. Solchermaßen erwählt erkennen wir unsere Großmeister an den Stäben. Es gibt auch prachtvolle und aus erlesenen Stoffen geschaffene Roben, welche zu wichtigen Anlässen getragen werden. Im Alltag spielt dies keine Rolle und es ist schon vorgekommen, dass eine mächtige Sultana den damaligen Großmeister in Anchopal nicht erkannte und ein weit edler gewandetes, einfaches Mitglied als solchen angesprochen hat.

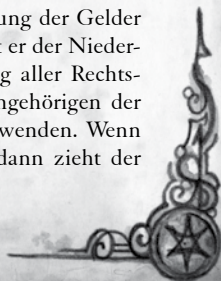
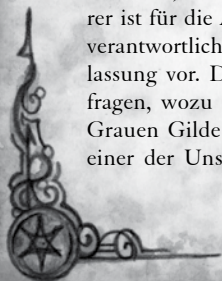
Über den Großmeistern steht allein der Hochmeister. Seit unserer Gründung war dies über Jahrhunderte *Rohal der Weise*.



Oh, die Brüder und Schwestern vor uns waren nicht so vermessen zu glauben, er würde dieses Amt aktiv ausüben. Es war mehr ein Bekenntnis zu unseren Wurzeln. Als aber *Borbarad*, der ewig zu verdammende Sphärenschänder, erneut in diese Welt trat, da waren wir gefordert, wie seit den Tagen der Magierkriege nicht mehr. Damals bestimmten wir erstmals mit *Tarlisin von Borbra* einen anderen zum Hochmeister. Diesem allein gebührt die ehrwürdige Anrede einer Spektabilität und ein Sitz im Großen Gildenrat.

Während der Hochmeister abwesend ist, lenken die Großmeister die Geschicke des ODL. Sie führen ihn unabhängig, im Vertrauen auf das Können ihrer Amtsgeschwister. Nominell wechseln sie sich damit ab, wer für uns alle nach außen spricht. Doch wisse, der du den Orden studierst, im Alltag sind es vor allem die einzelnen Ordensburgen und ihre Großmeister, an die sich die Menschen wenden. Regelmäßig kommen die vier zusammen, um sich auszutauschen und über wichtige Dinge zu beraten.

Unseren Großmeistern stehen jeweils vier Ämter zur Seite, die du in jeder Niederlassung findest. Bei einigen sind es neben wenigen Grauen Garden auch nicht mehr als diese vier Geschwister, die dauerhaft dort ihr Werk verrichten. Der Kämmerer ist für die Administration und die Verwaltung der Gelder verantwortlich. Abseits der Ordensburgen steht er der Niederlassung vor. Dem Justitiar obliegt die Klärung aller Rechtsfragen, wozu auch die Unterstützung von Angehörigen der Grauen Gilde zählt, wenn sich diese an uns wenden. Wenn einer der Unseren vor einem Gericht steht, dann zieht der





Justitiar aus, um diesem zur Seite zu stehen. Ihm fällt weiterhin die Aufgabe zu, uns vor Spitzeln und Verrätern zu beschirmen. Denn wisse, wir hüten wichtige Dinge in unseren Häusern und kennen Mysterien, die nicht dafür bestimmt sind, allen zugänglich zu sein. Damit arbeitet der Justitiar Hand in Hand mit dem Archivar. Neben der Pflege von Archiv und Bibliothek ist er berufen, Wissen zu gewinnen, welches noch verborgen ist. Plant ein Herrscher gegen eine unserer Akademien vorzugehen, wird er versuchen, früh davon zu erfahren und das Wissen weiterzugeben. Als letztes ist der Marschall zu nennen. Er bildet unsere Gardisten aus, ihm unterstehen die Waffenkammern und die Ställe.

Andere hervorgehobene Ränge kennen wir nicht. Allein die Leiter der Grauen Garden haben Befehlsgewalt, doch keinen eigenen Titel. Von ihnen wirst du in Kürze lesen. Nicht ohne Bedeutung sind unsere Titulaturen die der Gilde, wenn wir Magier sind. Wir gebrauchen sie und wissen, dass der Magus in seinem Fachgebiet mehr geleistet hat als der Adeptus. Doch sind wir in erster Linie Geschwister und stellen derlei nicht über Gebühr in den Vordergrund.

Der ODL ist kein reiner Orden von Magiern. Unter uns sind Geschwister, die keine arkane Kraft in sich tragen. Wir achten sie ebenso wie die Zauberkundigen in unseren Reihen und sie können Ämter in den Niederlassungen bekleiden. In den alten Tagen soll es noch anders gewesen sein – und die meisten von uns sind noch immer Magier. Ich begrüße, dass sich dies ändert. Frage dich selbst: Was benötigt eine Person, um einer Aufgabe gerecht zu werden? Wie so oft folgen wir damit dem



Weisen selbst und offenbaren uns als seine Erben. Waren unter seinen Schüler nicht von Mada Gesegnete ebenso wie vollkommen in der Magie Unbegabte?

Graue Garden

Das einfache Volk weiß nur wenig von Magiern und den Gilden. Unsere Ordensburgen und Niederlassungen sind ihnen fern. Wenn sie den ODL kennen, dann zumeist aufgrund der Grauen Garden. Die Kinder der Unwissenheit glauben oft gar, dass weit mehr als die Hälfte von uns zu ihnen zählen. Doch wie sollten sie es auch besser wissen? Wenn wir die Lande bereisen, sind zumeist sie es, die ausziehen.

Stets werden die Garden von einem Magier angeführt, der zumindest den Titel Adeptus trägt. Ihm zur Seite stehen drei bis fünf weitere Mitlieder aus den Reihen des Ordens. Manchmal hat womöglich keiner von ihnen arkane Kraft, denn es gibt nicht die eine Graue Garde. So wie die Magie zahlreiche Spielarten hat, halten auch wir es. Ich wählte meine Worte mit Bedacht, wenn ich „zur Seite stehen“ schrieb, denn einer steht der jeweiligen Grauen Garde zwar vor, wahrhaft Großes vollbringen sie allerdings dann, wenn sich alle bedingungslos aufeinander verlassen können. Erst die Teile ergeben ein Ganzes und wir alle sind Geschwister im ODL!

Seit vielen Jahrhunderten ist es daher guter Brauch, die Garden in festen Gruppen aufzustellen und zunächst gemeinsam lernen zu lassen. Diese Zeit der gemeinsamen Verbesserung der Fähigkeiten knüpft ein starkes Band gleich dem der Scholaren,



die einen Schlafsaal teilen, oder Banknachbarn im Auditorium. Sicher gibt es Wechsel und Änderungen, wir sind aber stets bemüht, die Seele einer Grauen Garde zu erhalten. Kommt es in einer erfahrenen Garde zu Unstimmigkeiten oder Problemen, ist es jedoch meist besser, sie aufzulösen und den Mitgliedern neue Aufgaben zuzuweisen, als den Zusammenhalt zu erzwingen.

So verschieden die einzelnen Grauen Garden sind, gibt es doch wiederkehrende Muster. Die meisten konzentrieren sich auf den Kampf. Wir schützen neben unseren Niederlassungen die Institutionen der Grauen Gilde und standen in der ersten Reihe im Kampf gegen den *Bethanier* und seine Schergen. Die *Magica combattiva*, *contraria*, *invocatio elementarii* und seltener *mutanda* sind hier stark vertreten. Krieger und Vertreter anderer Kampffessschulen stehen den Garden mit profanem Können und Meisterschaft zur Seite. Wer eine Garde führt, sollte Erfahrung in der Kriegskunst haben und stets an vorderster Front kämpfen.

Ich selbst führte viele Jahre lang eine Graue Garde in den Schwarzen Landen, in der mein Können der *Magica clarobservantia* wie auch profundes Wissen in vielen anderen Bereichen gefordert war. Unsere Aufgabe war das Auffinden, Sichern und Analysieren von Artefakten und Hinterlassenschaften der Besatzer. Andere hingegen konzentrieren sich auf die Diplomatie. Zuletzt gibt es die Kundigen des Rechts, die als Garde zur Stelle sind, wenn die Gilde oder ihre Mitglieder Beistand auf dem Feld des Himmlischen Richters benötigen. Vergiss nicht, so wie es nie die eine Frage an *Rohal* gab, kann es auch nie die eine Antwort auf alle Herausforderung geben.



Unsere Niederlassungen

Der ODL ist entstanden, als es noch die Große Magierzunft gab und weite Teile Aventuriens dem Thron *Rauls des Großen* unter der Herrschaft *Rohals* als Reichsbehüter untertan waren. Oft haben sich die Grenzen seitdem verändert, doch unser Orden steht über solchen Dingen. Bedenke daher immer: Die Grenzen der Reiche sind nicht die unseren und wir dienen zuvörderst dem ODL und durch ihn der Grauen Gilde, gleich woher wir kommen und welchem Herrscher wir einst dienten. Die Ordensburgen sind für Regionen verantwortlich, doch wo diese enden und beginnen, ist nicht für alle Tage fest geregelt. Die Großmeister ändern es, wenn es angebracht ist. Ich verhehle nicht, dass dies zu Unmut führen kann, gleich den Wellen, die der Wind erschafft. Doch sind wir von der Allweisen und dem Herrn Feqz nicht mit Witz und Verstand gesegnet worden, um Sorge zu tragen, aus einem solchen Wind keinen Sturm erwachsen zu lassen?

Kommst du in eine der Ordensburgen oder eine Niederlassung, so sind sie individuell, doch der Kern ist immer der gleiche. Wir unterhalten mindestens ein alchemistisches Labor, eine Bibliothek nebst Scriptorium sowie ein Archiv und eine Koschbasaltkammer – egal, ob es sich um eine kleine Niederlassung in einem einfachen Bürgerhaus oder um eine der größeren Burgen handelt.

Die Lande Tulams

Die Lande Tulams unterstehen dem Großmeister von Anchopal. Seit der Gründungszeit liegt der Schwerpunkt hier in der



Überwachung der Gorischen Wüste. Der Großmeister ist zugleich Baron zur Hohen Gor. Er entscheidet über Expeditionen dorthin, seit diese in den Magierkriegen verboten wurden.

Die Niederlassung in Anchopal ist eine unserer ältesten, wie die Tulamidenlande der Teil Aventuriens sind, der am längsten von Menschen besiedelt ist. In *Keshal Rohal*, wie diese Großmeisterburg heißt, residiert heute Großmeister *Faredeon ibn Aylanora*, Neffe der Emira von Tamaristan, Mystiker und Sternkundler, der seine Ausbildung in Khunchom erhielt. Er ist schon lange als Sternkundler in der Niederlassung und erforscht urtulamidische Mysterien, ganz in der Tradition der großen *Niobara*, die am gleichen Ort eine Akademie unterhielt. Die Burg verfügt über eine große Schriftensammlung zum





Borbaradianismus, die von der Archivarin eifersüchtig gehütet wird. Nach der Eroberung Anchopals durch *Hasrabal* und im darauf folgenden Streit um die politische Zugehörigkeit der Stadt zu Gorien oder Aranien stand die Niederlassung unter *Thorstor ibn Thorwulf* klar zu Aranien, *Faredeon* sucht dagegen eher den Ausgleich ganz nach *Rohals* Vorbild.

In Rashdul liegt die Niederlassung *Keshal Cumrat*, die von *Randrazil ibn Shabobert* geleitet wird und für ihre exquisiten Kosmetika bekannt ist, die das Gesicht jeder Schönheit erblühen lassen. Du findest sie im Basarviertel der Stadt mit Blick auf die Gorische Wüste. Sie widmet sich heute vorwiegend der örtlichen Akademie, der *Al'Pandjashtra*, und wechselte in letzter Zeit häufig den Kämmerer. Lasse dich nicht vom Erdgeschoss täuschen, welches lediglich ein Verkaufsraum ist. Über die schmale Treppe daneben erreichst du die oberen Geschosse mit der eigentlichen Niederlassung. Die bescheidene Niederlassung greift gern auf die Hilfe reisender Ordensmitglieder zurück, deshalb suche sie auf, wenn du in der Stadt bist.

In Zorgan liegt eine kleine Niederlassung nahe der Magierakademie, welche *Myrsinion Kohlköchel* untersteht, der die Erforschung und Überwachung seiner Heimat Marustan vorantreibt. Eine weitere Präsenz unterhalten wir bei der Akademie in Khunchom. Einst wurde sie auf Betreiben *Khadil Okharims* gegründet und ist bis heute in erster Linie ein Kontaktpunkt zwischen Akademie und Orden geblieben.

Unsere jüngste Niederlassung liegt in Mherwed, wo *Ibrahm ben Dharam* sie erst kürzlich als Bindeglied zur Zauberschule des



Kalifen eröffnete. Hier werden die speziellen Formen der Magie im Einklang mit dem Rastullahglauben und magische Phänomene in der Wüste Khôm untersucht. Aufgrund des Rastullahglaubens sind in dieser Niederlassung nur männliche Ordensmitglieder berufen, die sich auch um die Rechte der Sharisadim und der novadischen Rahkisas kümmern, von denen sogar einige dem Orden beigetreten sind und unsere Gemeinschaft um eine neue Form der Magie bereichern, wie ein neues Kleinod in unserer Schatzkammer.

Die nördlichen Lande

Dem Großmeister in Lowangen unterstehen die nördlichen Lande, in denen wir uns der Bedrohung durch die Orks entgegenstellen und das Wirken ihrer Schamanen erforschen. Dies geht auf das Wirken des vorherigen Großmeisters *Hagen Gerion* zurück und wird von seinem Nachfolger *Barngrimm Radobrecht* fortgeführt. Dieser residiert in der wehrhaften Großmeisterburg, die mit einem vierflügeligen Verwaltungsbau auf einem künstlichen Hügel unweit der Stadtmauer im Norden der Stadt errichtet wurde. Von hier schickt *Barngrimm* immer wieder reisende Garden in das Land der Orks oder an ihre Wirkungsstätten aus dem Orkensturm wie Greifenfurt, um Erkenntnisse über diesen Feind zu gewinnen. Unterschätze ihn nicht, denn auch wenn er sanft spricht und zurückhaltend wirkt, kann er anpacken und verachtet die Orks zutiefst. Eine kleine Niederlassung in Tjolmar beobachtet von dort die Machenschaften der Schwarzpelze.

In Thorwal unterhalten wir an der *Schule der Hellsicht* eine Niederlassung, welche die Akademiewachen stellt. Die fünf



ansässigen Mitglieder stehen der Akademie bei und haben einen Blick auf die Besucher der jährlichen Hesindedispute, gleich dem Adler auf den Menschen, der sich seinem Hort nähert.

Auch am *Stoerrebrandt-Kolleg* in Riva haben wir eine Niederlassung, welche die Rechte der Gilde schützt und magischen Phänomenen des hohen Nordens nachgeht.

Eine besondere Niederlassung ist jene am *Kampfseminar Andergast*. Viele Abgänger treten dem Orden bei, denn schon lange unterhalten wir eine Absprache mit dem König, dass wir Scholaren, die uns beitreten wollen, an diese Akademie schicken können, sofern wir ihr Schulgeld zahlen. Als der Militärdienst in Andergast noch verpflichtend war, erlaubte der König uns, Abgänger, die uns beitreten wollen, aus dem Armeedienst auszulösen. Es sind stets einige kämpfende Graue Garden als Wachen dort, um für die Scholaren und Adepten Ansprechpartner zu sein und über die Einhaltung der Absprachen zu wachen.

Die güldenen Lande

Der Großmeisterin in Neetha unterstehen neben dem Horasreich auch einige Städte des Südens und des Fürstentums Almada, denn die Aufteilung stammt aus einer Zeit vor der Unabhängigkeit des Horasreiches. Unser Name für diese Lande geht auf die Besiedlung durch die Güldenländer zurück, nicht auf etwaigen Reichtum.

Mit *Celissa ash Manek* hat dieses Gebiet eine junge und ehrgeizige Großmeisterin, die sich um mehr Einfluss auf politischer Ebene bemüht und hierfür häufig auf diplomatische Garden zurückgreift.



Die zweite bedeutende Niederlassung liegt in Punin, wo sich der Archivar und seine Helfer auch um die Schätze der vier Bibliotheken der Stadt kümmern und die Justitiarin allen Gildeangehörigen mit Rat und Tat zur Seite steht und eine Ansprechpartnerin in Rechtsfragen ist.

Im Tiefen Süden gibt es eine Niederlassung in Al'Anfa, von wo aus wir die Magierakademien dort und in Mirham im Blick behalten und zugleich die Geheimnisse des Dschungels und der Waldmenschen erforschen.

In Brabak unterhalten wir in einem geräumigen Steingebäude Gemächer für reisende Garden und studieren aufmerksam die Machenschaften der *Halle der Geister*. Coragon, der dortige



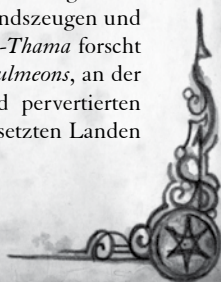
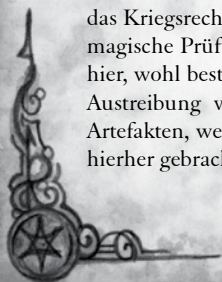
Kämmerer, ist ein Experte auf dem Gebiet der Dämonologie und ihrer Bewertung.

Seit dem Gildenwechsel der *Halle des vollendeten Kampfes* in Bethana ist dort eine Magierin untergebracht, die als Rechtsbeistand für frühere Abgänger fungiert, die entweder dem Orden beitreten oder in die Graue Gilde wechseln wollen.

Die östlichen Lande

Früher umfassten die östlichen Lande auch Gebiete im Norden, wie etwa das Bornland, welche heute von Lowangen und Riva aus betreut werden, da sich das Gebiet unter der Großmeisterin in Vallusa seit der Rückkehr *Borbarads* auf den Kampf gegen die Schwarzen Horden und die frevelnden Magier in ihren Reihen konzentriert. Noch heute müssen Graue Garden durch Tobrien und angrenzende Gebiete ziehen, um Verseuchung zu beseitigen und verborgene Frevler aufzuspüren. Seit Jahrzehnten steht diese Region schon an vorderster Front im Kampf gegen die Frevel und heißt Unterstützung immer willkommen.

Die Großmeisterin residiert in der Burg *Castellis Ordinis Vallusae* etwa zwei Meilen nördlich von Vallusa. Bis heute gilt hier das Kriegerrecht; niemand kommt ohne Leumundszeugen und magische Prüfung hinein. *Llezean von Yyoffryn-Thama* forscht hier, wohl bestärkt durch die Fähigkeiten *Sangulmeons*, an der Austreibung von beseelten Zauberstäben und pervertierten Artefakten, welche zahlreich aus den früher besetzten Landen hierher gebracht werden.





Zudem widmet sich die Großmeisterin seit einiger Zeit der Erforschung der Drachenmagie, nicht zuletzt, da sie im Austausch mit dem Kaiserdrachen *Apep* steht. Doch am bekanntesten ist sie als stete Mahnerin, im Kampf gegen die Schattenlande nicht nachzulassen. Die frühere Baronin von Ilсур strebt danach, ihre Heimat zu befrieden. Nach der Befreiung Warunks wurde eine kleine Niederlassung gegründet, welche vorrangig Artefakte sammelt und katalogisiert sowie Magier und Zauberkundige aus der Region vor Gericht begleitet. Zusätzlich erforschen wir hier das tote Land rings um die Stadt und versuchen, den dämonischen Pesthauch aus diesem zu vertreiben, wozu wir gern auf die Hilfe reisender Garden zurückgreifen.

Ebenfalls diesem Ziel verschrieben ist die Niederlassung in Perainefurten, welche während des Krieges vorrangig Kundschafter für die Schattenlande ausbildete und noch heute Anlaufstelle für Flüchtlinge sowie eine letzte Station für Expeditionen in die verdorbenen Lande ist. Willst du dorthin oder den Kampf unterstützen, sprich im alten Gutshof bei *Argon von Weidenbrück* vor.

Die Niederlassung in Gareth untersteht Magister *Falke*. Er hat in Tuzak gelernt und zählt zu den besten Rechtsgelehrten unseres Ordens. Das große Gästehaus im einstöckigen Sandsteinbau ist der beste Anlaufpunkt, um Magier anzuwerben oder Hilfe bei einem Rechtsstreit zu bekommen.

Die kleine Niederlassung in einem früheren Gasthaus in Perricum bewacht die Hochburg. Geleitet wird sie von *Halef Okharim*, einem Neffen von *Khadil Okharim*, der ehemaligen



Spektabilität der *Drachenei-Akademie* in Khunchom. Auch wenn er selbst nicht magisch begabt ist, kann er jegliche Ausrüstung für einen Einsatz in den Schattenlanden besorgen und dich in derlei Dingen beraten.

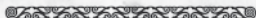
Die versiegelte Hochburg

Unsere ehemalige Hochburg *Al Rakshaz* in Perricum ist heute versiegelt und wird von ihrem früheren Marschall *Quernax Sohn des Quarox* und einer Grauen Garde bewacht. Der Brillantzwerg ist nicht magisch begabt und erfüllt seine Aufgaben seit Jahrzehnten gewissenhaft. Die Hochburg befindet sich im ehemaligen Maraskankontor auf einer Klippe vor der Stadt und ist nur mittels einer Fähre oder einem Boot zu erreichen. Schon mehrfach haben Diebe versucht, ihre Geheimnisse und Schätze zu bergen, sind jedoch an den Fallen und den Wachen gescheitert. Zuletzt versuchten sie es beim Angriff des schändlichen *Haffax*, doch die gemeinsam von den vier Großmeistern gewobenen Bannzauber hielten dem Angriff des Verräters stand.





V.



Strömungen im Orden





»Wir sind Teil der Großen Grauen Gilde des Geistes, vielfältig wie die Spielarten der Magie ist daher auch unser Orden. Zahlreiche Bäche werden zu Flüssen, die zusammenfließen. Und gab uns der Weise selbst nicht vier Stäbe mit jeweils eigenem Charakter? Wie könnte es dann anders sein denn vielfältig?«

—Esmalda al'Mudra, Großmeisterin zu Anchopal, 605 BF

Wie recht hatte die Großmeisterin und Schülerin der von Rohal hochgeschätzten Niobara! Gleichmacherei wäre der falsche Weg und verkennt, was uns ausmacht. Niemand käme auf die Idee, einen Scholaren des Humus von einer Magierin des Eises in die Tiefen seines Elements einweisen zu lassen. Erst unsere Unterschiede lassen uns Gewaltiges vollbringen, gleich den vier Großmeistern, wenn sie zusammenkommen und vereint die Macht ihrer Stäbe nutzen. Bei uns ist es nicht anders. Es gibt stets das offensichtliche, unsere Prägungen durch Heimat, Lehrmeister oder Akademie und die Spielart der Magie oder andere Schwerpunkte, denen wir uns verschrieben haben. Doch dir werde ich weitere Strömungen offenbaren, die überall im ODL und seinen Niederlassungen anzutreffen sind.

In den Archiven fand ich alte Schriftrollen. Einst wurde versucht, es mit den vier Rohalsstäben zu erklären. So reizvoll ich es finde, unseren Orden danach zu gliedern, es ist verwirrend und einschränkend. Denn was ist, wenn du in Vallusa dienst, dich aber dem Geist des Stabes des Großmeisters in Lowangen verpflichtet fühlst? Etwas von damals ist geblieben, wenn wir uns auf die Stäbe beziehen und sagen, einer von uns hat ‚einen Willen wie Robureon‘ oder ähnliches, für mehr taugt es dieser Tage aber nicht.



Die wichtigste Unterscheidung ist weniger eine Strömung. Wir kennen die vollwertigen Mitglieder, die sich dem Orden ganz verschrieben und das Siegel empfangen haben und wir kennen die Mitglieder auf Zeit. Bei Letzteren gibt es solche, die diesen Weg allein deshalb beschreiten, da sie dadurch ihren Beitrag gegenüber der Gilde leisten können. Verstehe mich nicht falsch oder fühle dich gar angegriffen. Die meisten gehen den Schritt, weil sie hinter dem ODL und seinen Aufgaben stehen.

Rohals Wehr

Die Verteidigung der Anwendung von Magie und die Verteidigung der Akademien der Gauen Gilde sind fester Bestandteil des Ordens. Ohne sie würden wir nicht existieren. Die Zeit der Magierkriege war eine harte Schule, wir vergessen diese Lektion nicht. Dies ist, um beim Bild eines erhabenen Flusses wie dem Mhanadi zu bleiben, der Hauptstrom, zu dem sich alles vereint. Wir alle zählen zu ihm und einige auch nur zu ihm.

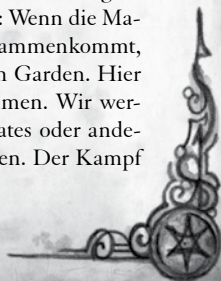
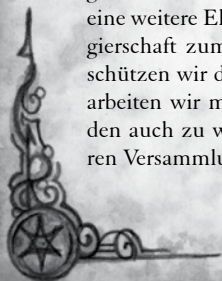
Die *Große Graue Gilde des Geistes* hat durch den Codex Albyricus und weitere Kodizes in den unterschiedlichen Landen verbriefte Rechte. Der ODL schützt diese und achtet darauf, dass die Angehörigen der Gilde strikt danach behandelt werden. Wo immer Menschen danach trachten, diese Rechte zu missachten, sie zu hintertreiben, dort sind wir gefordert mit unserem Geist und, wenn nicht anders möglich, unserem Tun. Wenn wir sehen, dass das Recht gebrochen wird, etwa wenn das einfache Volk mit Fackeln und Sensen zusammenströmt, um bar jeden Rechts selbst über einen vermeintlichen Schwarzkünstler zu richten, greifen wir ein. Das gilt auch, wenn der Beschuldigte



eine Tochter Satuarias oder ein Diener Sumus ist und nicht der Gilde angehört. Dies mag wie ein Widerspruch erscheinen, denn unsere Gilde genießt Privilegien und diese geben wir nicht leichtfertig an andere, die nicht um Aufnahme in ihren Reihen gebeten haben. Dennoch setzen sich manche von uns für die Rechte ein, welche auch diese Zauberkundigen wie jeder andere genießen, und verhinderten so schon häufig verdammenswerte Selbstjustiz. Den einen oder anderen dieser von uns Beschützten überzeugten wir dabei von den Vorteilen eines Gildenbeitritts.

Mühsam lernten wir, dass ein effektiver Schutz früh beginnen muss. Gleich dem aufmerksamen Karawanenführer, der das Wetter im Blick behält und so auf den Sandsturm vorbereitet ist oder ihn gar umgehen kann. Die dafür Berufenen achten auf die Anzeichen. Plant ein Herrscher eine Akademie zu schwächen, begehrt eine andere Gilde oder gar Gildenlose dunklen Sinns Wissen zu erringen, welches ihnen nicht zusteht, dann ist das Ziel, früh zu reagieren, um Schlimmeres zu vermeiden. Heute erscheint es mir, dass wir dies zu sehr aus dem Blick verloren hatten, waren wir doch überrascht, als der *Bethanier* zurückkehrte und auch in unserer Gilde Unterstützer fand.

Die Graue Gilde ist die größte der Gilden und wir darin der größte Orden. Durch unsere Aufgabe haben wir seit langem eine weitere Ehre, die wir gewissenhaft erfüllen: Wenn die Magierschaft zum Allaventurischen Konvent zusammenkommt, schützen wir die Versammlung mit den Grauen Garden. Hier arbeiten wir mit den Pfeilen des Lichts zusammen. Wir werden auch zu wichtigen Sitzungen des Gildenrates oder anderen Versammlungen gerufen, um sie zu schützen. Der Kampf





gegen den *Bethanier* und seine verblendeten Jünger macht dies leider notwendiger als ehemals.

Rohals Wissenssuche

Wahrlich, wir streben nicht danach, es der Akademie zu Punin oder dem Institut der Arkanen Analysen gleichzutun. Doch auch der ODL strebt danach, das Wissen um die arkanen Geheimnisse und Rätsel zu mehren. Was wäre es für eine Verschwendung unseres Geistes, lebten wir einzig vor uns her, gleich einem Karpfen im Teich. So hat manche Graue Garde etwa den Cantus des Ignifaxius und andere Canti für das Feld modifiziert und ein jeder von uns strebt nach Fortschritt, wobei ganz unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Du wirst es schon errahnen, auch hier sind wir durch unsere Ordensburgen mit den Besonderheiten der vier Rohalsstäbe geprägt. Manch einer wie ich zählt sich zu den Forschenden. Dank meiner Gewissenhaftigkeit in der Erforschung und Bewahrung der Ordensgeschichte hältst du dieses Büchlein in den Händen.

Angespornt durch die Großmeisterin und den Geist von *Sangulemon* streben wir in Vallusa beständig danach, unser Wissen um die Wesenheiten der siebten Sphäre zu mehren. Umso besser wir sie kennen, desto effektiver können wir sie austreiben oder gar, wie es uns der Weise vormachte, in machtvollen Gefäßen bannen. Ich selbst kann, bei aller Bescheidenheit, voll Stolz sagen, dass ich in diesem Feld der Forschung Spuren hinterlassen habe: Artefakte können beseelt und die ihnen inwohnenden Geister verdorben sein. Sie zu finden, zu begreifen und wirksam zu bannen, ist ein weites Feld.



Lowangen hingegen konzentriert sich auf den Kampf gegen die Orks und die Erforschung der Macht ihrer Schamanen und Animisten. In den Landen am Svellt, Greifenfurt, Weiden oder Donnerbach kam der Ork oft mit Macht und Schrecken über die Menschen. Das Wirken der orkischen Schamanen und Animisten ist oft seltsam und wild – und wir können noch lange nicht von uns behaupten, dass wir ihre Kräfte vollständig ergründet und verstanden haben. Ich hörte von großen Ritualen mittels Blutmagie, der Kontrolle schwacher Geister und gar dem Erheben von Untoten mittels Nekromantie. Die in solchen Dingen erfahrensten Mitglieder unseres Ordens haben sogar schon Zweifel daran geäußert, ob es sich bei all den unter den Orks beobachteten Kräften um Zauberei oder das Wirken von Dämonen handelt. Ich werde mich jedoch nicht leichtfertig zu Spekulationen hinreißen lassen, welche Mächte sich hinter dem Wirken der Orkgötzen verbergen mögen, und ich würde dich belügen, wissbegieriger Lesender dieser Zeilen, behauptete ich, dass ich hiervon mehr denn eine Adepta verstünde. Allein der Nutzen der Forschung ist offenkundig. Wollen wir unser Werk tun, dann müssen wir die Gilde und die Akademien der betroffenen Regionen gegen diese Bedrohung schützen. Mit Lowangen, Gerasim oder Riva sind dort einige gegründet worden.

In den mythenumrankten Salamandersteinen, nahe den Landen der Elfen, unterhalten wir eine weitere Ordensburg. Stimmt auch nur die Hälfte der Geschichten über diesen Landstrich, ist er eine Welt der Mysterien und von Madas Kraft durchwirkt. So wundert es wenig, dass die Elfen ein Schwerpunkt der Forschungen dort sind.



Im Schatten der Gor, an einem Ort, der kaum geschichtsträchtiger sein könnte, liegt Anchopal. Bereits in den Tagen meiner Ahnen stand der Name dieser Stadt für den Blick zu den Sternen. *Niobara* offenbarte jüngst ihr Vermächtnis für die Zeitenwende und unsere Burg dort steht in ihrer Tradition. Wissen um die Sterne am Firmament wird dort gesammelt und erforscht, wie sich die Gestirne auf den Fluss der Magie auswirken. Unsere Ordensburg steht aber auch in der Tradition der Gründung des ODL: *Rohal* übergab hier seinen eigenen Stab und die vier Rohalsstäbe, ehe er aufbrach, um sich in der Gor dem Sphärenschänder *Borbarad* zu stellen. Seitdem steht die Gor für Düsternis und Gefahr, denn bei der dunklen Feste kam es zur gewaltigen Schlacht zwischen *Rohal* und *Borbarad* und der Entstehung des Sphärenrisses. Diese Wunde im Gefüge der Welt war eine stete Bedrohung und wir erforschten sie viele Jahre lang, bis es unserem Hochmeister dank all dieser Erkenntnisse schließlich gelang, sie zu schließen.

Wunderbare, trügerische und gar gefährliche Welten kann die Illusion uns Menschen schenken. Die Mächtigen lieben es, die Feste in ihren Palästen mit ihr zu verfeinern, wie die Köchin mit Gewürzen ihre eigene Magie wirken kann. Die feeischen Wesenheiten lieben es, uns zu necken und in die Irre zu leiten. Es gibt einige Orte auf Dere, die ihnen besonders nahe sind. Dazu zählen die Zyklopeninseln mit ihren zahlreichen mystischen Wesenheiten. Die Magica phantasmagorica in all ihren Spielarten und alles Feeische werden in Neetha erforscht. Daher versuchen so manche, die einst in Grangor oder Zorgan ausgebildet wurden, dort im Orden zu dienen, um ihren Forschungen nachzugehen. Es gibt gar eine Graue Garde, die



darauf spezialisiert ist, mit den Feen in Kontakt zu treten und sie zu bannen, wenn sie es gar zu arg treiben.

Du wirst, je länger du im ODL bist, erkennen, dass es mehr als die genannten Forschungsschwerpunkte gibt, nicht zuletzt, weil wir seit Jahrhunderten forschen und jedes Individuum eigene Schwerpunkte legt. In Lowangen gibt es einiges über die Flora des Nordens zu erfahren, denn einst forschte dort ein Großmeister daran. In Vallusa hat die heutige Großmeisterin vieles über Drachen zusammengetragen. So du eine Niederlassung besuchst, frage nur – es wird sich dir neues Wissen offenbaren und vielleicht kannst du an einer Expedition teilnehmen, für die gerade kleinere Niederlassungen gerne auf Hilfe zurückgreifen.

Rohals Führung

Es gibt die unter uns, die sich vor allem auf die Gilde konzentrieren. Es mag dir bisher entgangen sein, da es dich nur wenig interessiert hat, doch auch in der Gilde, ihren Akademien und den Orden wird gleich dem Garadanspiel in einem Teehaus Politik gemacht. Auch diese Institutionen sind unseren Zielen verpflichtet und suchen auf diesem Feld nach Wegen, diese zu fördern. Einige Graue Garden sind darauf spezialisiert und reisen von Niederlassung zu Niederlassung oder zwischen unseren Ordensburgen umher. So vielfältig wir sind, so vielfältig sind die Wege, die wir beschreiten.

Einige sind stark geprägt von den Kämpfen und Auseinandersetzungen der letzten Götterläufe. Sie erinnern Gilde und



Akademien mahndend daran, dass wir nicht ruhen dürfen, bis nicht alle Splitter der Dämonenkrone sicher verwahrt, nicht alle Lande wieder frei von der Herrschaft irgendwelcher Knechte der Ifritim und ihrer schändlichen Hinterlassenschaften sind.

Andere gleichen dem Gaukler, der auf dem in großer Höhe gespannten Seil balanciert. Dem Ausgleich der verschiedenen Interessen in der Gilde und weltlicher Macht haben sie sich verschrieben, dabei immer den Auftrag des Ordens im Blick. Denn ist die Gilde im Gleichgewicht, ist sie umso stärker. Manche wagen sich dabei tiefer in das Spiel der Mächtigen als andere, und es gibt Kritiker im Orden, die es ihnen vorwerfen. Sie fragen, was zwingend notwendig ist, um die Aufgaben des ODL zu erfüllen, und alles, das dieser harten Richtschnur nicht genügt, ist ihnen zu viel. Doch hat nicht *Rohal* selbst als Reichsbehüter die Politik eines ganzen Staates bestimmt? Wie können wir da die Politik von uns weisen?

Rohals Streiter

Die letzten Jahre waren für viele von uns Jahre des Ringens und der Verluste in einem steten Kampf. Mit aller Konsequenz gehen einige Brüder und Schwestern des Ordens diesen Weg. Manche von ihnen haben sich dermaßen darauf konzentriert, dass sie von den Großmeistern für besondere Herausforderungen gerufen werden. Wie dem auch sei, wer diesem Weg folgt, der sucht frevelhafte Zaubermagier, ihre Hinterlassenschaften oder die Jünger *Borbarads* mit ihrem Kult. Ihr Ziel ist dabei nie, sich selbst zum Kadi aufzuschwingen. Vergiss niemals, dass uns



dies nicht zusteht. Leider gab und gibt es nicht wenige unserer Gilde, die sich verleiten lassen und diese Grenze überschreiten.

Sind Beschuldigte Angehörige der *Großen Grauen Gilde des Geistes*, trachten wir danach, sie vor die Gildengerichtbarkeit zu bringen. Sie sind ein Schandfleck und ihr Wirken ist nicht allein eine Gefahr für alle Menschen. Mit ihrem Tun gefährden sie unsere gesamte Gilde und sind Eiferern ein willkommener Anlass, uns und unsere Privilegien zu hinterfragen. Sind wir nicht aufmerksam und wachsam, greift die Fäulnis einer Dattel auf die nächste über und die gesamte Palme ist in Gefahr, wie es in den Magierkriegen war – und hat nicht der weise *Rohal* unseren Orden gerade vor diesen gegründet, um die Gefahr abzuwenden? So ist dies zugleich mit der Wehr eine Aufgabe, der sich jeder bei Ordensbeitritt zu einem gewissen Grad verschreibt. So du einen frevlerischen Zauberwirker bemerkst, zögere nicht, deine Pflicht zu tun.

Nicht alle, die sich diesem Ziel verschrieben haben, sind große Kämpfer. Unter ihnen gibt es Advokaten, die sich auf die Anklage der Frevler spezialisiert haben, denn nur wo ein Kläger ist, da wird der Kadi ein Urteil fällen, und oft sind die Orte unserer Niederlassungen Schauplätze solcher Prozesse eines Gildengerichts.

Rohals Jünger

Einige wenige im ODL verfolgen ein hehres Ziel, und mir steht es nicht an, es gering zu schätzen. Sie erinnern sich an den Augenblick, da *Rohal* zu den Gründern sprach. Es sollte ein



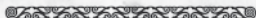
Orden sein, die Trennung in die *Grauen Stübe von Perricum* und die *Rohalswächter* wollen sie daher überwinden. Durch die Erkenntnisse um Fremmelshof und den Zeitzeugen aus den Tagen des Weisen sehen sie eine Möglichkeit, den alten Streit zu überwinden und die *Rohalswächter* dazu zu bewegen, sich uns anzuschließen, um wieder zurück zu Harmonie und Ausgleich zu finden. Einige von ihnen gehen noch weiter. Wenn das gelänge, wäre dies dann nicht nur ein erster Schritt zu einem weit größeren Ziel, der Wiedervereinigung in einer großen Gilde oder Zunft, wie in den Tagen von einst?







VI.



Der Orden in der Großen Grauen Gilde des Geistes







»Alles ist wohl geordnet in den Statuten, die im ehrwürdigen Codex Albyricus ihren Ursprung haben. Wir sind Teil der Großen Grauen Gilde des Geistes und zugleich gelten für uns besondere Regeln, niedergelegt in der Bulle von Perricum, beschlossen von den Convocati und gesiegelt mit dem großen Siegel. Der Gildenrat ist das legislative Organ, die Gildengerichte ihre Judikative und der ODL schließlich dient der Executio und Defensoria.«

—Jadwige von Ragath, 665 BF

Die wohl größte Rechtskundige, die unserem Orden jemals angehörte, hat ihre Worte mit Bedacht gewählt. Gräme dich nicht, Wissbegieriger, der du diese Zeilen liest, wenn du langwierige Ausführungen zum Recht fürchtest. Grundlagen will ich dir offenbaren und doch zugleich raten, das Recht zu studieren. Denn wer uns dient, der sollte stets bedenken, dass es oft gerade dieses Feld ist, auf dem sich der Kampf für eine Akademie oder ein Mitglied der Gilde entscheidet.

Schon bald, nachdem aus der Großen Magierzunft die drei Gilden hervorgingen, beschlossen die vier Großmeister, dass wir uns der Grauen Gilde zuwenden sollten, da sie am nächsten am Rohal'schen Ausgleichsgedanken stand. Was wir schon zuvor taten – Magier und ihre Institutionen schützen, die verfolgen und dem Recht zuführen, die gegen Recht verstießen –, wollten wir in dieser tun. Unsere Aufgaben und Befugnisse sind niedergelegt in der Bulle von Perricum, benannt nach dem Ort, an dem es beschlossen wurde. Seit diesen Tagen kamen einige Änderungen hinzu, doch wir sprechen immer noch von der Bulle, wenn wir das gesamte Regelwerk meinen. Demnach sind wir dazu zu berufen, der Gilde „arkanes und



profanes wehrendes Schwert und schützender Schild“ zu sein. Unsere Aufgaben haben uns schon lange zum größten Orden nach Kopfzahl anwachsen lassen, doch werde dadurch nicht eitel wie ein Pfau, sondern schule deinen Geist. Bloße Anzahl schafft keinen brillanten Verstand.

Doch wir sind keine bloßen Befehlsempfänger der Spektabilitäten und Mächtigen der Gilde. Es ist nicht wie in einem Heer, wo der Befehlshaber spricht und der Soldat die Hacken zusammenschlägt. Seit den Tagen der Bulle sind wir unabhängig. Die Gilde übertrug uns Rechte und wir kommen unseren Pflichten nach. Das ist unsere Aufgabe und Bürde. Würden wir sie beenden, so endete auch unsere Berechtigung, als Orden zu existieren und wir gingen in der Gilde auf. Unabhängig sind wir in all unseren Belangen und den Entscheidungen, wie Ämter besetzt oder wo Niederlassungen errichtet werden. Wo es Missstände gibt, da greifen wir mit dem stets wachsamem Blick des Falken ein, doch niemals sind wir berufene Richter. Unsere Aufgabe ist es, die Delinquenten vor ein Gericht zu bringen, auf dass sie dort gerichtet werden. Schon manche Graue Garde musste große Opfer erbringen, um dem gerecht zu werden.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten

Wer einen der Unseren sieht, der erkennt, dass wir Teil der Grauen Gilde sind, doch in unseren Reihen gibt es auch viel Individualität. Ich schrieb bereits, dass wir die Titulatur der Magier neben den Titeln unseres ehrwürdigen Ordens führen. Den Codex Albyricus ehren wir, sodass wir uns nach seinen Geboten kleiden. Zugleich tragen wir das Folgende im Alltag,



was uns von anderen der Gilde unterscheidet. Wir haben unsere eigene Tracht. Du erkennst uns an der grauen Robe, über der wir das rote Skapulier tragen. Unser Haupt wird bedeckt von einer gleichermaßen roten Kappe oder Kapuze. Doch vielfältig sind die Formen dieser Tracht, Ausdruck der Aventurien umspannenden Gilde und der Vielfalt der Kulturen. Nur den Großmeistern und dem Hochmeister steht eine andere Gewandung zu. Reich verziert mit arkanen Zeichen, Siegeln der Macht. Nur zu wichtigen Anlässen wirst du sie darin gewandet sehen.

In unseren Reihen haben wir auch solche von Mada Gesegnete, die nicht in der altehrwürdigen Tradition der Gildenmagie ausgebildet wurden. Elfen, die von Magie durchdrungen sind, Hexen, Druiden und all die anderen Zauberwirker, die auf Dere wandeln, können Aufnahme in unseren Reihen finden. Doch ich bin ehrlich, ihre Zahl ist nicht groß. Denn wir sind ein Orden der Gilde und fester Teil der akademischen Welt der Magie. Es gibt Unterschiede, die nur schwer zu überwinden sind. Merke dir, Reisender der Wissbegier, sei offen, wenn du auf die anderen triffst. Verleugne aber nie die Gebote, die uns anleiten, und was gut von böse scheidet.

Unser Orden geht weiter als die Gilde. Wir haben erkannt, dass es falsch ist, uns allein als Vereinigung von Magiern zu begreifen. Wie könnten wir erfolgreich sein, wären nicht auch Nichtzauberer bar jeder arkanen Kraft bei uns willkommen? Die Grauen Garden benötigen Kämpfer mit scharfer Klinge, die Niederlassungen Kundige mit ebenso scharfem Verstand. Sie sind unsere Geschwister, nicht einfache Bedienstete, die

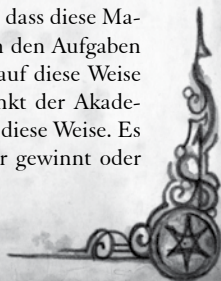
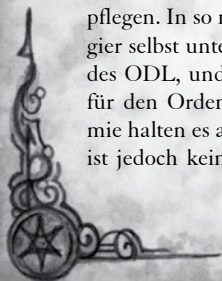


wir herumscheuchen. Ihre Zahl ist nicht groß, nur etwa eines von zehn Mitgliedern zählt zu ihnen, doch schätze sie niemals gering.

Kontaktpunkte

Aufgrund der starken Verbindung zur Gilde, gleich einem edlen Teppich, über lange Zeit geknüpft und miteinander verwoben, haben wir gemeinsam versucht, Anlaufpunkte zu schaffen. Erinnerung dich: Nominell wechseln sich die Großmeister darin ab, wer den Orden nach außen vertritt. Wenn wichtige Dinge anstehen, dann ist es so. Doch wie sollte es im Alltag möglich sein, eine Großmeisterburg und viele Niederlassungen zu führen und gleichermaßen immer bei den Sitzungen des Gildenrates zugegen zu sein? Aus diesem Grund ist es schon lange Brauch, dass eines unserer Mitglieder von den Großmeistern ernannt wird, unseren Orden im Kleinen Rat in Punin zu vertreten – nicht als stimmberechtigtes Mitglied, doch als Emissär mit dem Recht, gehört zu werden. In den letzten Jahren wechselte diese Aufgabe häufig. Es ist eine große Ehre und Bürde zugleich.

An vielen Akademien haben wir darüber hinaus Mitglieder, welche die Verbindung zwischen uns und der jeweiligen Akademie halten. Dieses Ehrenamt dient dazu, den Kontakt zu pflegen. In so mancher Akademie ist es Brauch, dass diese Magier selbst unterrichten. Dann berichten sie von den Aufgaben des ODL, und nicht wenige von uns wurden auf diese Weise für den Orden gewonnen. Je nach Schwerpunkt der Akademie halten es auch andere Gemeinschaften auf diese Weise. Es ist jedoch kein Wettstreit, wer mehr Mitglieder gewinnt oder





schneller wächst. Wenn sich in einem Kind Madas Gabe offenbart, ist es gut und richtig, seine Begabung zu ergründen. Wenn die Ausbildung eines Scholaren in Bethana beginnt, sich aber zeigt, dass die *Magica curativa* seine Berufung ist, lassen wir ihn die Akademie wechseln.

Auf dem Zenit des Kampfes gegen die Jünger des Dämonenmeisters galten alle Akademiewachen als Graue Garden. Auch wenn dies zurückgenommen wurde, so hat es sich an manchen Orten erhalten, dass der ODL die Akademien mit Grauen Garden schützt. Dies beruht stets auf einem Übereinkommen und wurde gemeinsam besiegelt, um ein deutliches Zeichen gegen Herrscher zu senden, die versuchen, unberechtigten Einfluss auszuüben, und um einer Akademie beizustehen, wenn in ihrem Umfeld besondere Gefahren bestehen. Dort wo der Orden auf diese Weise präsent ist, sind die Bande zwischen dem ODL und der Akademie oft eng.

Ämter im Orden und der Gilde

Ich will dir erklären, warum wir groß an Zahl sind, doch die Großen unter uns ihre Posten mitunter wieder aufgeben. Unser Orden wird von denen geführt, dich sich ihm voll und ganz verschrieben haben. Sie bekleiden kein anderes Amt, welches sie von ihrer Aufgabe ablenken könnte. Ob du am kalten Golf von Riva, am Rande der Dschungel Marustans oder den lieblichen Landen am Yaquir deine Ausbildung genossen hast, viele Spektabilitäten oder angesehene Magister, die du dort getroffen hast, gehören dem ODL an: Erzmagus *Elcarna von Hohenstein*, der lange Spektabilität in Lowangen und Erster unserer



Gilde war, die ehemalige Spektabilität von Khunchom, der stets geschäftstüchtige *Khadil Okharim* oder Magistra *Rhenaya da Coralldo*, Schriftleiterin des Salamanders und Angehörige vom Bund des roten Salamanders – sie alle sind Teil unserer Gemeinschaft, doch sie sind an anderen Stellen eingebunden und werden nie in die hohen Ämter des ODL aufrücken, ohne ihr Amt in der Gilde aufzugeben.

Dies ist weise, denn sie haben Aufgaben inne, die ihre Kraft und ihr Können binden. Der Weg in den Orden steht ihnen dennoch offen, solange ihre Ämter nicht unseren Geboten und Regeln widersprechen. Vielleicht wirst auch du eines Tages an einer Akademie zum Magister oder gar zur Spektabilität aufsteigen. Du kannst diesen Weg gehen und trotzdem Teil unserer Gemeinschaft sein, jedoch werden dir in diesem Fall höhere Ämter im Orden nicht offenstehen. Umgekehrt steht es dir frei, Ämter im ODL anzustreben und dich in deiner Laufbahn darauf zu konzentrieren, doch du darfst zur selben Zeit keine Ämter außerhalb des Ordens bekleiden.

Temporäre Mitglieder

Womöglich bist du einer von denen, die sich unserem Orden auf Zeit anschließen, um deinen Gildenbeitrag für zwei Götterläufe im Rahmen eines Diensts im Orden abzuleisten. In einem Punkt unterscheiden wir uns von den meisten anderen Gemeinschaften der Magierschaft: Alle, die bei uns Aufnahme finden wollen, müssen sich der *Probatio* stellen; von ihr werde ich noch schreiben. So wird bestimmt, ob du unsere Voraussetzungen erfüllst und wo deine Fähigkeiten liegen. Danach



erfolgt der feierliche Eid, das *Iurandum Tetralium*, auf den Orden und die vier Stäbe sowie die Zuweisung einer Aufgabe im Orden. Der Dienst im ODL ist vielfältig. Vielleicht dienst du in einer Grauen Garde oder unterstützt einen Amtsträger. Auch Sonderaufträge kommen immer wieder vor, wenn ein Magier mit weiterer Unterstützung eingesetzt wird, ein Problem zu lösen. Ich habe selbst oft erlebt, dass durch die Verbindungen der Mitglieder auf Zeit andere Spezialisten angeworben werden konnten, zu denen wir ansonsten nur schwerlich Zugang gefunden hätten. In der Zeit dieses Dienstes hast du alle Verpflichtungen eines dauerhaften Mitglieds, allem voran die Pflicht, den Anweisungen der Oberen Folge zu leisten. Endet die Mitgliedschaft mit der förmlichen Entlassung, der *Solutio*, enden alle Verpflichtungen gegenüber dem Orden bis auf eine: Mit dem Eid wird Stillschweigen über alles geschworen, was den ODL betrifft und in der Zeit des Dienstes zur Kenntnis gelangt ist.

Ich verhehle nicht, dass es in der Vergangenheit Fälle gab, in denen sich die *Solutio* von temporären Mitgliedern verzögerte, weil die ihnen zugewiesene Aufgabe noch nicht abgeschlossen war und ihre Mitgliedschaft sich so in die Länge zog. Ein Gildengericht entschied schließlich in dieser Frage: Wenn der Orden belegen kann, dass kein Vorsatz hinsichtlich der Verzögerung bestand, so geht dies zu Lasten des Mitglieds auf Zeit. Das Mehr an geleistetem Dienst ist jedoch doppelt auf den kommenden Beitrag an die Gilde anzurechnen. Wenn das Gericht auf Vorsatz entscheidet, hat der Orden eine Strafzahlung an den Geschädigten zu leisten, die noch weit höher liegt und nicht selten dem verantwortlichen Ordensmitglied persönlich

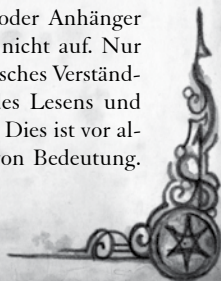
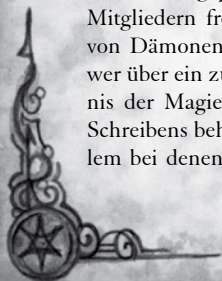


angelastet wird. Schon deshalb kommen missbräuchliche Langzeitverpflichtungen äußerst selten vor.

Ausbildung

Wir dienen der Executio und Defensoria der Gilde, doch wir sind nicht dazu berufen, selbst auszubilden. Alle, die bei uns um Aufnahme bitten, müssen ihre Ausbildung bereits abgeschlossen haben. Magier müssen das Siegel tragen, Krieger den Kriegerbrief erhalten und Handwerker ihr Gesellenstück geschaffen haben. Wir vervollkommen danach lediglich unsere Fähigkeiten, um uns auf unsere Aufgaben vorzubereiten. So ist es in der Bulle von Perricum festgelegt: „*Der Orden schütze die Lehre, er lehre nicht.*“

Am Beginn steht stets die *Probatio*, mit der alle geprüft werden, die um Aufnahme ersuchen. Sie kann in einer unserer Niederlassungen oder Burgen erfolgen. In ersteren wird sie von den vier Ämtern gemeinsam durchgeführt, wenn ihr Dienst sie nicht andernorts verlangt. In den Burgen erfolgt sie gleichermaßen durch die Amtsträger, die aber Vertreter benennen können. Alle Arkanen, die nicht schon in der Grauen Gilde Mitglied sind, werden besonders eingehend hinsichtlich ihres Charakters geprüft. Zwar steht die Wahl ihres Glaubens den Mitgliedern frei, doch Frevler, Nekromanten oder Anhänger von Dämonen nehmen wir selbstverständlich nicht auf. Nur wer über ein zumindest grundlegendes theoretisches Verständnis der Magie verfügt und die Grundlagen des Lesens und Schreibens beherrscht, kann Aufnahme finden. Dies ist vor allem bei denen ohne jegliche magische Kraft von Bedeutung.





Solchermaßen geprüft erfolgt das *Iurandum Tetralium*. Wer sich nach einem Jahr bewiesen hat und im Orden verbleiben will, erhält dann feierlich das Siegel. Bei Gildenmitgliedern wird das Magiersiegel ergänzt, andere Zauberer und Nichtzauberer erhalten hingegen eine magische Tätowierung, einem Magiersiegel nicht unähnlich. Von der feierlichen Aufnahme will ich später noch schreiben.

Vom besonderen Status unserer Niederlassungen

Als Orden genießen wir Privilegien, deren Kern auf unsere Gründung zurückgeht. In der Zunge des alten Bosparan wird dieses Recht *ex terra* genannt. Unsere Niederlassungen, und mehr noch die vier Burgen, unterliegen demnach allein dem Gildenrecht des Codex Albyricus. Anderes Recht muss hinter diesem zurückstehen. Doch wie ich bereits schrieb, haben Reiche sich verändert und wie der Wind die Wüste stets neu formt, ändert auch der Fluss des Rechts immer wieder seinen Lauf und es bedarf der kundigen Lotsen, unserer Justitiare.

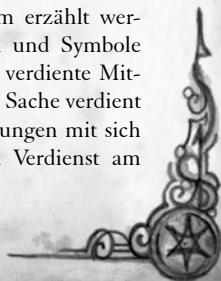
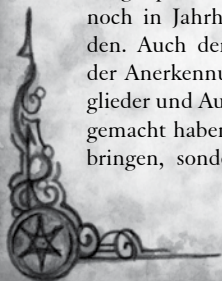
Die größte Unabhängigkeit genießen die Burgen in Lowangen, Neetha und Vallusa, wie auch die Niederlassungen in den Landen Tulams. Lang ist der Text, der mit dem Adlerthron, dem Thron des Horas, bis ins Detail regelt, welche Privilegien dem ODL verliehen wurden. In Anchopal waren die Regularien schon immer strikter. Der Thron *Rauls des Großen* suchte Einschränkungen nach den Magierkriegen, denn er fürchtete die dunklen Spielarten der Magie. Als der *Sahib al'Sitta Hasrabal*



Anchopal für sich errang, wurde erneut alles verhandelt. Im Kern sind wir unabhängig, doch die Herrschenden fordern für sich Rechte, die sie niemals abtreten würden. So unterfallen wir dort dem Zehnt, den wir auf unsere Einnahmen zu leisten haben. Dennoch akzeptieren sie, dass der Orden neutral und nur der Gilde verpflichtet ist. Wir hielten uns aus den Kämpfen um Anchopal heraus und dies sah der weise *Hasrabal*. Solange es so bleibt, werden er und andere unsere Unabhängigkeit achten. In allen anderen Reichen und unabhängigen Städten ist der Status unserer Niederlassungen Verhandlungssache. Er bewegt sich zwischen den beiden Polen: der großen Unabhängigkeit in Lowangen und den Regeln im Mittelreich.

Auszeichnungen

Als Schülerin der ehrwürdigen Akademie Punins begleitet mich nicht zuletzt ein Zitat des Weisen durch mein Leben: *Auch diese Worte vergehen*. In Stein gemeißelt stehen sie am zentralen Eingang der Akademie. Ist es mit dem Ruhm nicht ebenso? Dennoch streben die meisten von uns danach, durch unser Schaffen zu Lebzeiten und darüber hinaus zu wirken, beispielsweise der stolze Drachentöter *Dschadir der Kühne* oder der aufopferungsvolle Retter Lowangens vor den verfluchten Zorganpocken, *Elcarna von Hohenstein*. Ihre Taten werden noch in Jahrhunderten von den Haimamudim erzählt werden. Auch der Orden kennt Auszeichnungen und Symbole der Anerkennung. Wir vergeben an besonders verdiente Mitglieder und Außenstehende, die sich um unsere Sache verdient gemacht haben, Ämter, die keinerlei Verpflichtungen mit sich bringen, sondern sichtbares Zeichen für den Verdienst am





ODL sind. Kein Regelwerk sagt, was möglich und richtig ist. Allein die Großmeister treffen die Entscheidung und sie haben stets die Besonderheiten der Region im Sinn, für die sie Verantwortung tragen. Die meisten dieser Titel sind klangvolle Namen, die sich an wichtige Posten anlehnen wie die *Magister honoris* oder *Ehrenspektabilität*.

Vor allem sind wir aber auch ein Orden der Grauen Gilde. Wir genießen das Privileg, dem Rat verdiente Personen zur Auszeichnung mit dem *Pentagramm in Mindorium*, *Arkanium* oder *Endurium* sowie dem *Grauen Einhorn* vorzuschlagen. Die Entscheidung obliegt jedoch allein der Gilde, die nie leichtfertig diese hohen Ehren vergibt.







VII.



Insignien des Ordens





»Nichts geschieht ohne Grund, im Kleinen wie im Großen liegen Mysterien. Ihr werdet erkennen, wann die Stunde gekommen ist, da ihr gebraucht werdet. Euch ist bestimmt zu bleiben und die Zukunft zu gestalten, während wir anderen uns meinem ewigen Widersacher stellen und damit die Zukunft beginnen.«

—Rohal der Weise, Perricum, 580 BF

Unser Orden verfügt über machtvolle Insignien, die ihn prägen, seinen Weg bestimmen und uns allen eine Weisung sind, wie die Sterne an Feqzens Himmel. Zur Gründung erhielten die ersten Großmeister von *Rohal dem Weisen* Artefakte, die er selbst geschaffen hatte. Diese vier sogenannten Rohalssstäbe, als Graue Stäbe auch namensgebend für den *Orden der Grauen Stäbe zu Perricum*, sind seither die Insignien der Großmeister und haben alle einen eigenen Charakter und eigene Fähigkeiten, von denen ich dir hier berichten will.

In diesen vier Stäben zeigt sich die Weisheit *Rohals* erneut, ist doch die 4 die Zahl des Feqz, Herr der Nacht und der Magie, und zugleich ambivalent. So steht die 4 als 3 plus 1 für eine sichere Herrschaft, als 2 plus 2 jedoch für Zwist und Intrigen und als 2 mal 2 für die potenzierte Ambivalenz und Instabilität der 2. Der Weise zeigte uns damit, dass die Großmeister unsere Herren sind, denen wir folgen sollen, denn ihre Eignung prüfen die Stäbe selbst. Zugleich weisen die 4 Stäbe uns auf die 2 Seiten einer Münze, steht die 2 doch auch für Zusammenhalt und sich ergänzende Widersprüche. Dies erinnert uns stets an den Rohal'schen Ausgleichsgedanken, dem wir verpflichtet sind und nach dem wir stets neu bewerten, statt auf veraltete Dogmen zu bauen.



Dazu erhielt der erste Hochmeister von *Rohal* dessen eigenen Magierstab, ein Zeichen der höchsten Wertschätzung und der Wichtigkeit der Aufgabe unseres Ordens. Schließlich war unser Hochmeister *Tarlisin von Borbra* es, der das Schicksal des Stabes erfüllte. Selbst wenn er heute verloren ist, will ich dir ob seiner Wichtigkeit von ihm berichten.

Diesen Stab gibt es nur einmal und wie die 1 für Macht, Herrschaft und Vollkommenheit steht, sollte der Hochmeister dies sein. Zusammen sind es 5 Stäbe, die unser Orden besaß, ein Zeichen für Stabilität und Geschlossenheit, für Schutz und Macht. Umso deutlicher wird *Rohals* tiefsinnige Überlegung dadurch, dass die 5 auch die Zahl der Magie und der Sterne ist und für den Bann von Übel steht. Wir schützen die Magie mit der Kraft von Magie und im Sinne Feqzens, dem Herrn der Sterne, um Übel zu bannen.

Schließlich besitzt der Orden *Famerlîn*, welches die Kirche der streibaren Löwin ihm einst zur Gründung überreichte. Lange gab es Diskussionen, auch intern, ob der Zweihänder überhaupt zu den Insignien zu zählen sei, da er nicht von *Rohal* selbst übergeben wurde. Seit *Tarlisin von Borbra Famerlîn* meisterte und dessen magische Macht zeigte, sind diese Stimmen verstummt. Die Kababyloth hat uns dies schon lange zuvor gezeigt. Der Orden besaß mit dem Schwert 6 Artefakte, die Zahl des Gleichgewichts, die für die Vollkommenheit der Schöpfung steht und die mächtigste Paarzahl darstellt. So wie auch der Name *Famerlîn* in der Quersumme 6 ergibt. Zugleich die Zahl der Elemente, die in ihrer Gesamtheit die Schöpfung bilden, welche wir schützen.



Schlussendlich mag es nicht verblüffen, dass gerade *Tarlisin* sowohl den Rohalsstab wie auch *Famerlîn* auf ihrem Schicksalsweg führte, ist die Quersumme seines Namens *Tarlisin* doch die 3, welche nicht teilbar und nicht allein sehr stark und einflussreich ist. Zugleich steht sie als 3 plus 1, der Hochmeister mit jeweils einem Artefakt, für sichere Herrschaft. Sein voller Name *Tarlisin von Borbra* ergibt die 7, welche als 6 plus 1 für die Erfüllung der 6 steht. Hat er das Schicksal des Rohalsstabes erfüllt und *Famerlîn* gemeistert und vielleicht sein Schicksal erfüllt?

Die Rohalsstäbe

Die vier Rohalstäbe gleichen sich äußerlich wie Geschwister und sind doch verschieden wie die Himmelsrichtungen. Ihnen allen gemein ist, dass sie aus Holz bestehen und mit verschiedenen Edelsteinen verziert sind. Sie besitzen eine Spitze aus Arkanium, von der aus sich Arkaniumfäden als Verzierungen um den Stab herum winden, wie der Körper einer Tänzerin, der von Ranken aus Henna geziert wird. Es handelt sich bei den Stäben um beseelte Artefakte, deren Persönlichkeit auf ihre Träger ausstrahlt, sodass sie den Charakter der vier Gebiete des Ordens prägen. Die Stäbe wählen sich einen Träger, der zu ihnen passt und den kommenden Aufgaben gewachsen ist. Vermutlich ist es noch heute *Rohals* Weisheit, die unsere Großmeister durch die Stäbe erwählt und legitimiert, wie er einst die ersten Würdenträger selbst auswählte.

So bestimmen wir nur Kandidaten für das Amt, welche sich dem Stab zur Wahl stellen dürfen, und nicht selten gibt es



mehrere Anwärter, welche sich nacheinander dem Stab vorstellen, bis dieser einen von ihnen erwählt. Wer von ihnen verschmäht wird, der verlässt nicht selten den Orden, da dies als Omen gesehen wird. Wie die Stäbe dies vermögen, wird für uns wohl immer ein Geheimnis bleiben, war es doch *Rohal* selbst mit seiner halbgöttlichen Macht und Weisheit, der diese Artefakte eigenhändig schuf – und so verbietet sich jede Analyse durch uns fehlbare Sterbliche, die wir die Ergebnisse nicht begreifen würden.

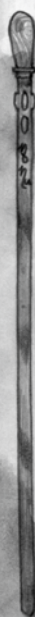
Was die Stäbe deutlich unterscheidet, ist das Holz, aus dem sie kunstvoll geschnitzt sind, die eingesetzten Edelsteine und ihre unterschiedlichen Charaktere, welche die Gegensätze, zwischen denen wir einen Ausgleich suchen, deutlich zeigen. Dies ermahnt uns ständig, dass es nicht den einen richtigen Weg gibt, wie es die *Rohalswächter* uns glauben machen wollen.

Robureon

»Wer sagt, er sei ohne Angst, wenn der Stab ihn prüft, der wird nicht bestehen. Angst ist ein Teil von uns, und nur wer sich mit ganzem Herzen öffnet und die Stärke hat, seine Angst zu überwinden, wird von ihm erwählt. Immer wieder müssen wir uns unserer Angst stellen und sie überwinden, sonst laufen wir nur vor ihr davon.«

—Hagen Gerion, Großmeister in Lowangen, 1031 BF

Robureon ist der Stab des Großmeisters in Lowangen und gilt als der willensstärkste der vier Stäbe, manche nennen ihn gar stur wie einen Felsen. Er steht auch für Geduld und

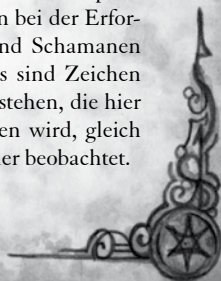
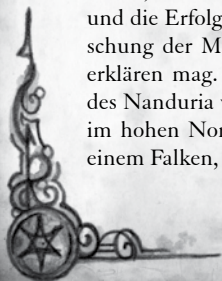




Beharrlichkeit und ein Anwärter braucht große Willensstärke, um vor dem Stab Gnade zu erfahren und an ihn gebunden zu werden.

Der Stab hat in seiner Geschichte die meisten Anwärter von allen abgelehnt und es heißt, diese seien vor der Zeremonie oft besonders aufgeregt. Ob der Stab damals schon mit der Ahnung nach Lowangen kam, dass hier ein beständiger Kampf gegen den Ork nötig ist? An kaum einem anderen Ort war über die letzten Jahrhunderte eine so dauerhafte Bedrohung vorhanden, welche beständig im Zaum gehalten, erforscht und bekämpft werden muss. Der Stab steht für Geduld, Willensstärke und einen langen Atem bei der Umsetzung von Planungen, wie auch ein Fels erst mit viel Zeit durch Wasser oder Wind geformt wird und überdauert.

Passend zu seinem Charakter besteht dieser Stab aus dem Steineichenholz des Nordens. In dieses harte, helle Holz sind neben den Arkaniumfäden auch weiße, schimmernde Mondsteine eingesetzt. Diese Steine des Nandus zeigen klar die Verbundenheit zu *Rohal* selbst, und *Alaar Zhavino*, Experte der Kristallomantie, schreibt dem Mondstein in seinem Buch *Codex Emeraldus* Scharfsinn, Einsicht und den Schutz vor Hinterlist zu, welches ebenfalls gut zum Kampf gegen die Orks passt und die Erfolge der Großmeister von Lowangen bei der Erforschung der Macht der orkischen Animisten und Schamanen erklären mag. In den Schnitzereien des Stabes sind Zeichen des Nanduria verborgen, welche für die Wacht stehen, die hier im hohen Norden von unserem Orden gehalten wird, gleich einem Falken, der mit scharfen Augen sein Revier beobachtet.





Sangulmeon

»Die Allweise und ihre Geschwister schenken uns alles, was wir benötigen, um uns gegen die Horden der Niederhöhlen zu stemmen. Es kann – es darf – kein Zögern geben. Diesen Kampf müssen wir mit allem führen, was uns gegeben ist. Wenn wir wanken, dann fallen unzählige der Verdammnis anheim. Sangulmeon, stehe uns bei!«

—Llezean von Vallusa, 1020 BF vor der Schlacht um Ysilia

Auch bei *Sangulmeon* scheint es, dass dieser Stab schon vor Jahrhunderten den ihm vorbestimmten Platz erhielt, als er 630 BF nach Vallusa gebracht wurde. Der Stab erleichtert seiner Trägerin das Vorgehen gegen Wesen aus der 7. Sphäre und schützt in gewissem Maß vor Dämonen. Den Stab macht eine große Abneigung gegen jedes dämonische Wirken aus. Er erschwert solche Zauberei nicht nur für seine Trägerin, sondern macht es für sie zugleich möglich, solche Kräfte zu erahnen, da sie deren Präsenz nur schwer ertragen kann. In verseuchten Gebieten wird die Trägerin nach einiger Zeit von dem unstillbaren Drang befallen, diese zu reinigen und das unheilige Wirken zu bekämpfen, gleich einer Löwin, die ihr Revier und Rudel verteidigt. Es will mir scheinen, dass der Stab von *Rohals* Weisheit geführt schon lange vor der Rückkehr *Borbarads* in den Osten kam und hier Wache hielt.

Sangulmeon ist aus dem Holz einer Blutulme gefertigt, diesem magischsten aller Hölzer, und mit Onyxen besetzt, die Hesin-des heilige Steine sind. Beides dürften Gründe dafür sein, dass der Stab jegliche dämonische Präsenz ablehnt und dies auf seine Trägerin überträgt. Zudem sollen Onyxen generell Magie unterstützen und Macht über Geister, Untote und Dämonen



verleihen, was vielleicht die Abneigung gegen, aber auch Hilfe bei der Vernichtung von dämonischem Wirken erklären mag. So du den Stab gründlich betrachtest, wirst du in den Schnitzereien Zeichen des Nanduria erkennen. Diese stehen für den Schutz, den der Stab vor dämonischem Wirken bietet, wie der Falke die Flügel über seine Jungen hält.

Ferruginion

»Man könnte meinen, der Launenhafte selbst hätte dem Weisen eingegeben, diesen Stab zu schaffen. Was immer deine Gefühle sind, er verstärkt sie. Nur der Selbstbeherrschte kann ihn binden, nur der Ausgeglichene wird vor seinem Wirken bestehen. Vielleicht ist dies seine Prüfung? Nur wer ihn meistert, ist in der Lage, den Ausgleich zu bringen?«

—Tarlisin von Borbra, 1017 BF

Ferruginion ist der Stab des Großmeisters in Anchopal und trägt seinen Namen nach dem fast schwarzen, maraskanischen Eisenholz, aus dem er gefertigt ist. In dieses sind naturbelassene Türkise eingesetzt, welche die Nähe des Stabes zu Feqz zeigen, ist dies doch sein Stein. Auch stehen die Steine für Glück und Unbeständigkeit, was ein Hinweis darauf sein mag, dass der Stab sich auf die Gefühlswelt des Trägers auswirkt. Er steigert seine hellen und dunklen Seiten ins Extreme, gleich einem Ongalobullen, der ruhig einen Pflug ziehen oder wie Berserker Feinde niedertrampeln kann.

So gab es in der Geschichte Anchopals meist sehr ausgeglichene Persönlichkeiten als Großmeister, denn eine aufbrausende oder



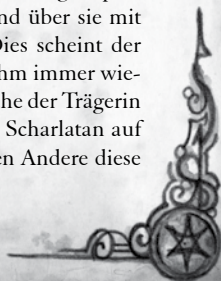
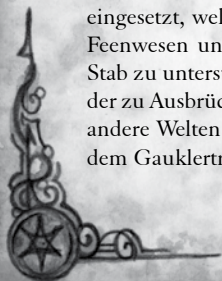
traurige Natur hätte der Stab vermutlich in den Wahnsinn getrieben. Dennoch ist der Stab dem Ausgleich verpflichtet, verstärkt er doch beide Pole und verschiebt damit nicht ihr Gleichgewicht. Und liegt Anchopal nicht am Schmelzpunkt der Söhne Tulams und der Töchter des Guldlandes? Prallen hier nicht der Glaube an die Zwölfe und der an Rastullah aufeinander? Nur wer den Weg des Ausgleichs beschreitet, kann hier auf Dauer bestehen, wie wir es seit Jahrhunderten tun, um unserem Auftrag gerecht zu werden. Darauf weisen auch die Nanduria-Zeichen hin, welche in diesen Stab eingeschnitzt sind und die für den Ausgleich stehen.

Cedraion

»Sein Lied ruft uns und wir spielen mit ihm das ewige Spiel, so wie er es mit euch spielt. Mal sehen wir euch durch ihn, mal ihr uns und mal zeigt er Dinge, die waren, sein werden oder nie sind.«

—Sonnentanz, Blütenfee der Zyklopeninseln, 879 BF

Cedraion schließlich ist der Stab der Großmeisterin in Neetha. Er trägt seinen Namen vermutlich nach seinem Holz, besteht er doch aus Zyklopenzeder, was auch einen Bezug zu den Zyklopeninseln herstellt, wo diese Bäume angeblich Feentore bilden. In dieses robuste und leichte Holz sind Schlangenopale eingesetzt, welche mit *Tsa* assoziiert werden und über sie mit Feenwesen und anderen Zeiten und Orten. Dies scheint der Stab zu unterstützen, jedenfalls kommt es aus ihm immer wieder zu Ausbrüchen von magischer Energie, welche der Trägerin andere Welten zeigen oder vorgaukeln, wie ein Scharlatan auf dem Gauklertreffen. Es heißt, bisweilen könnten Andere diese





Welten ebenfalls sehen, was jedoch umstritten ist. Wir glauben heute, dass diese fremden Welten Feenglobulen sind, zu denen der Stab eine Verbindung herstellt. Manche behaupten, dass es nicht nur andere Orte, sondern auch andere Zeiten seien, die wir sehen, und er uns teilweise die Vergangenheit und Zukunft zeigt; manche behaupten gar, dies sähe man zugleich, was die Bilder so schwer zu verstehen mache.

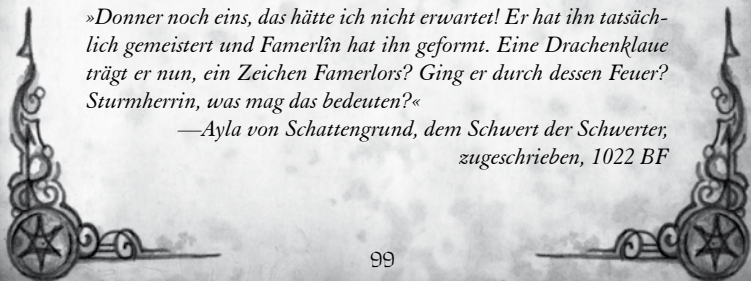
Sicher ist, dass der Stab sowohl Illusionszauberei wie auch den Kontakt zu Feenwesen erleichtert, was zu seinem Standort in der Nähe der Zyklopeninseln passt und wohl ein Grund war, dass wir nach dessen Schließung die Gebäude des früheren *Phantasmagorischen Instituts* übernommen haben, in welchem zuvor Illusionsmagie gelehrt wurde. Zu diesem Wirken passen auch die eingeschnitzten Nanduria-Zeichen, die für Sehen und Wahrnehmung stehen, welches der Stab ermöglicht.

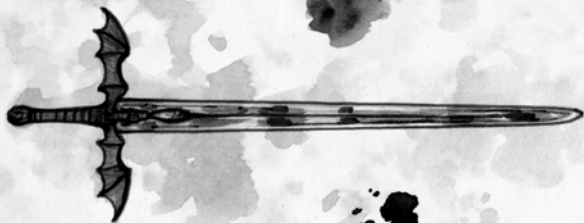
Der Stab soll derart mit Feen verbunden sein, dass diese Einfluss auf den Stab nehmen können, während dieser sie umgekehrt ebenfalls manipulieren kann. Seine genauen Fähigkeiten sind diesbezüglich wohl nur der Großmeisterin bekannt.

Famerlîn

»Donner noch eins, das hätte ich nicht erwartet! Er hat ihn tatsächlich gemeistert und Famerlîn hat ihn geformt. Eine Drachenklaue trägt er nun, ein Zeichen Famerlors? Ging er durch dessen Feuer? Sturmherrin, was mag das bedeuten?«

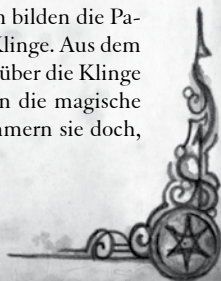
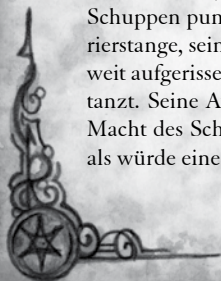
—Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter,
zugeschrieben, 1022 BF





Famerlin ist das Schwert unseres Ordens, welches die Rondrakirche uns bereits zur Gründung schenkte. Es ist ein Zweihänder, dessen Griff und Knauf Famerlor nachempfunden sind. Dieser Hohe Drache, der an Rondras Seite in Alveran weilt, wurde bereits zu Zeiten *Rohals* als Patron der Kampf magie verehrt und vermutlich machte die Kirche uns das Schwert deshalb zum Geschenk.

Kunstfertig ist der Schwanz des Drachen im Knauf aufgerollt, sein Körper bildet den Griff, welcher mit grünem Echsenleder umwickelt ist, in das ein hervorragender Handwerker kleine Schuppen punziert hat. Die Flügel des Drachen bilden die Parierstange, sein Kopf liegt auf dem Beginn der Klinge. Aus dem weit aufgerissenen Maul speit er Feuer, welches über die Klinge tanzt. Seine Augen sind reine Rubine, in denen die magische Macht des Schwertes gebunden sein soll, schimmern sie doch, als würde eine Öllampe in ihnen glimmen.





Famerlîn, ein Zweihänder, ist eine Waffe, die sehr untypisch und gemäß Codex Albyricus für einen Magier sogar verboten ist. So hieß es lange Zeit, das Schwert sei nur ein symbolisches Geschenk oder gar nutzlos, doch in den letzten Jahrzehnten hat sich gezeigt, wie falsch diese Annahme war. Wir sollten auf die Göttin vertrauen, welche ihre Kirche in Person des Schwertes der Schwerter einst beauftragte, uns diese Waffe zu schenken, denn die Götter planen in Zeiträumen, die sich uns Sterblichen nicht erschließen.

Lange Jahrhunderte lag die Waffe im Ordenshaus von Anchopal, bis es *Tarlisin von Borbra* gelang, sie zu meistern und ihre magische Macht zu entfalten, wie es lange vorbestimmt war. Er schaffte es, die gut zwei Schritt lange Waffe zu führen und mit ihr gar eine unheilige Dornenhecke um das Moghulat Oron zu durchschlagen. Heute wird die Waffe in der Hochburg in Perrium verwahrt und ist das neue Insignium des Hochmeisters, falls wir nochmal einen haben sollten. Doch hoffen möchte ich dies kaum, denn *Famerlîn* hat sich erst zu dem Zeitpunkt einen Träger erwählt, als die Bedrohung durch *Borbarad* zu groß wurde – und so wird es nun vermutlich wieder ruhen, bis eine ähnlich große Bedrohung für die gläubigen Lande und die Schöpfung erscheint und andere Versuche, dieser zu begegnen, scheitern.

Das Schwert trägt Feuer in sich, was es im Aufnahme-ritual des Hochmeisters zeigte, wie ich dir in Kürze berichten will. Die Verbindung zwischen Kampfmagie und Famerlor, den wir häufig als Patron der Kampfmagie anrufen, zeigt sich hier, denn unser häufigster Kampfzauber ist der Ignifaxius und damit eine Feuerlanze ganz ähnlich der Darstellung des Drachenfeuers auf dem Schwert.



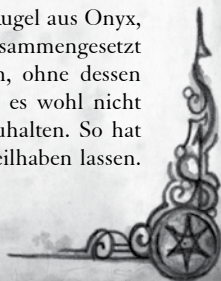
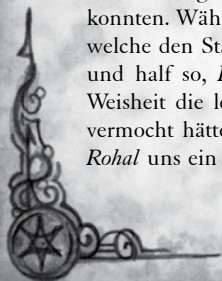
Rohalsstab

»Ihm mag große Macht innewohnen, lange trug der Weise ihn und der Stab war ein Teil von ihm. Doch mehr als das ist er ein Symbol, ein Versprechen des Weisen, stets bei uns zu sein. Es ist allein an uns, ob wir ihm und seinen Idealen gerecht werden. Es ist daher ohne Bedeutung, ob er bei uns oder denen ist, die meinem Bruder folgen.«

—Leibold Gaschenker, 595 BF

Auch wenn er heute verloren ist und sein Schicksal erfüllt hat, will ich dir vom Rohalsstab berichten, denn er und seine Fähigkeiten sind ein wichtiger Teil unserer Geschichte. Einst der Stab von *Rohal dem Weisen* persönlich, wurde er dem ersten Hochmeister übergeben, welcher mit der Weisheit des Stabes den damals noch geeinten Orden führen sollte. Dabei war er zu Beginn nicht vollständig, denn eine Kugel aus Onyx, die er einst zu *Rohals* Zeit an seiner Spitze getragen hatte, war nicht mehr Teil von ihm. Der Weise selbst muss dies getan haben, denn nur magisch kann etwas aus einem Magierstab entfernt werden.

Bei der Teilung des Ordens ging er leider an die *Rohalswächter* – und 1021 BF zeigte sich auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Punin, dass diese nur schlecht auf ihn achten konnten. Während dieses Treffens wurde die Kugel aus Onyx, welche den Stab eins gekrönt hatte, wieder zusammengesetzt und half so, *Rohal den Weisen* zurückzurufen, ohne dessen Weisheit die legendären Sieben Gezeichneten es wohl nicht vermocht hätten, den finsternen *Borbarad* aufzuhalten. So hat *Rohal* uns ein letztes Mal an seiner Weisheit teilhaben lassen.





Danach wurde der Stab von finsternen Verschwörern und Anhängern *Borbarads* entwendet, die sich bei den *Rohalswächtern* eingeschlichen hatten. Der Stab konnte bei der Eroberung von Rashdul durch *Tarlisin* zurückerobert werden. Nur kurze Zeit später zog dieser mit dem Stab in die Gorische Wüste, wo es ihm gelang, mittels eines Dschinns und des Rohalsstabes den gefährlichen Sphärenriss über der Wüste zu schließen. Bei dieser magischen Großtat wurde der Stab vernichtet und ist somit heute vor allem eine wichtige Erinnerung, die mit seinem Beispiel an Opfermut und die Weisheit langfristiger Planung mahnt. Leider hat dies die Spannungen zu den *Rohalswächtern* verstärkt, denn sie werfen uns den Verlust des Insigniums ihres Oberhauptes vor, ungeachtet der Tatsache, dass er ihnen selbst gestohlen wurde und wir seine Bestimmung erfüllt haben.







VIII.



Ordenszeremoniell





»In dem Moment, da wir das Siegel empfangen, werden wir vollends Teil von etwas größerem.«

—Thorstor ibn Thorwulf, 1032 BF

Wie viele andere Gruppen kennt auch unser Orden bestimmte Riten und formalisierte Treffen, wenn auch deutlich weniger als beispielsweise religiöse Gemeinschaften. Kommen wir zusammen, ist dies nicht nur eine Gelegenheit für Feste, gepflegtes Beisammensein und das Disputieren. Unsere Treffen festigen auch immer die Bindung zum Orden, so wie Knoten einen Teppich zusammenhalten. Der häufigste Ritus ist die Aufnahme neuer Mitglieder. Eine solche ist immer ein Anlass für ausschweifende Feierlichkeiten, und oft werden mehrere neue Mitglieder gleichzeitig aufgenommen. Selbst temporäre Mitglieder werden im Rahmen einer kleinen Feier rituell begrüßt, wenngleich diese bescheidener ausfällt als die Aufnahme von neuen Vollmitgliedern.

Der wohl beeindruckendste Ritus, dem ich je beiwohnen durfte, war die Prüfung und Ernennung *Tarlisins von Borbra* zum neuen Hochmeister unseres Ordens. Sie war weniger eine Feier denn eine magische Offenbarung. Obwohl es dergleichen wohl so bald nicht mehr geben wird, möchte ich sie dir trotzdem beschreiben, um die Erinnerung daran wach zu halten und zu bewahren. Nur wenig bescheidener fällt die Ernennung eines neuen Großmeisters aus, die ich dir ebenfalls beschreiben werde.

Aufnahmen in den Orden sowie die Ernennung zum Großmeister oder Hochmeister gehen mit dem Erhalt eines



magischen Siegels einher, welches dem Siegel der Magier nicht unähnlich ist. Der Siegelstock ist auch hier aus Arkanium geschnitten und überträgt einen Teil seiner Magie auf den Träger des Siegels, sodass wir alle jederzeit daran als Jünger *Rohals* zu erkennen sind, wie das treue Shadif an seinem Brandzeichen. Zu den verschiedenen Siegeln werde ich dir später mehr schreiben.

Aufnahme neuer Mitglieder

Jeder von uns wird zunächst im Rahmen des Willkommens aufgenommen. Dieses erfahren alle, egal, ob sie als temporäre Mitglieder eine gewisse Zeit bei uns dienen oder als neue Mitglieder ihre Probezeit beginnen. Es entspricht einem freundlichen Salam und kann von jedem Leiter einer Niederlassung durchgeführt werden.

Zu einer solchen Feier werden alle in der Niederlassung anwesenden Ordensmitglieder geladen, und es geziemt sich, gleich einem Pfau auf Brautschau, das edelste deiner Gewänder zu tragen. Die Feier beginnt stets mit einer Ansprache zu Ehren *Rohals des Weisen*, oft verbunden mit einem Göttinnendienst zu Ehren Hesindes oder einer Andacht für Feqz als Herren der Magie und der Nacht, dies liegt im Ermessen des Kämmerers und hängt vom Glauben der Ordensmitglieder ab. Danach wird der Justitiar den neuen Mitgliedern ihre Pflichten und die Vorrechte des ODL sowie seine Regeln verlesen. Ein jeder hat auf diese zu schwören, wobei die Wahl der Gottheit, auf die der Schwur geleistet wird, dem neuen Mitglied freigestellt ist. Einige unserer Brüder aus Mherwed schwören bei Rastullah,





dem Herren der Wüste, während manche Schwester in Aranien dies bei Satuarua tut. Wie *Rohal* es uns gelehrt hat, achten wir alle Religionen, die das Leben und die Schöpfung ehren und diese nach unseren Regeln erhalten wollen. Sie alle eint, dass sie Frevel an der Schöpfung verhindern und bestrafen wollen.

Dieses feierliche Gelöbnis wird stets von einem Geweihten unter Eid abgenommen, für unsere Brüder aus Mherwed kann dies auch ein Mawdli sein. Danach sind sie formell in den Orden aufgenommen, und es ist an den Anwesenden, den neuen Mitgliedern zu gratulieren und sie willkommen zu heißen.

Die Aufnahme permanenter Mitglieder verläuft recht ähnlich und beginnt mit einer Ansprache und eventuell einem Götterdienst sowie dem erneuten Verlesen der Rechte und Pflichten, wobei nun auch vorgetragen wird, dass die neuen Vollmitglieder Ämter übernehmen können, so sie keine anderen Ämter innehaben.

An den Schwur schließt sich der Erhalt des Siegels an. Dies kennen die Magier bereits von ihrem Gildensiegel, welches auf ganz ähnliche Weise angebracht wird. Die Magie des Siegelstocks geht beim Auftrag des Siegels teilweise auf das neue Mitglied über, welches dadurch magisch zu identifizieren ist, wie ein Tier, das du an seiner Fährte erkennen kannst. Die spezielle Tinte verblasst nicht, sodass Mitglieder ein Leben als solche zu erkennen sind. Bei Magiern wird ihr bestehendes Gildensiegel erweitert, welches sich mit Feqzens Kraft im neuen Siegel verbindet. Andere Mitglieder erhalten ein komplettes Siegelrund des Ordens, welches auch die Ergänzung beinhaltet, meist in



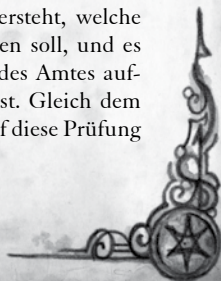
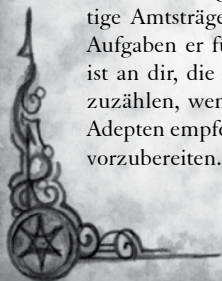
der Handinnenfläche, welches auch bei ihnen magisch ist, denn der Siegelstock gibt einen Teil seiner Energie und der Tinte an sie ab.

Diese Aufnahmezeremonien feiern wir in den vier Großmeisterburgen, wo das Siegel jeweils eine gewisse Zeit im Jahreslauf verwahrt wird, wie das Kind im Schoß seiner Mutter. Dazwischen begleiten Graue Garden dieses wichtige Insignium von einer Großmeisterburg zur nächsten. Es gilt als hohe Ehre und Vertrauensbeweis, einen solchen Zug begleiten und das Siegel schützen zu dürfen.

Ernennung zum Amtsträger

So du nach einem Amt in einer unserer Niederlassungen strebst und nicht andere Ämter bereits deine Aufmerksamkeit binden, mußt du dich vor dem Großmeister würdig erweisen. Er allein bestimmt die Amtsträger in den Niederlassungen, welche ihm unterstellt sind, und sorgt für Ausgleich unter den Amtsträgern, da nicht eine Denkschule überwiegen soll.

Egal, welches der vier Ämter neu besetzt wird, das Zeremoniell ist immer das gleiche und wird vom jeweiligen Großmeister durchgeführt. Bei dieser Zeremonie muss der zukünftige Amtsträger zunächst beweisen, dass er versteht, welche Aufgaben er für den Orden in Zukunft erfüllen soll, und es ist an dir, die Aufgaben und Verpflichtungen des Amtes aufzuzählen, wenn du ein solches bekleiden willst. Gleich dem Adepten empfehle ich dir, dich geflissentlich auf diese Prüfung vorzubereiten.





So die Prüfung bestanden ist, erbitten alle Mitglieder der Niederlassung und anwesenden Gäste gemeinsam für den neue Amtsträger den Segen und die Weisheit *Rohals*. Dazu rezitiert der Großmeister eine passende Stelle aus den *Gesprächen Rohals*, was häufig als Fingerzeig für den Amtsträger zu verstehen ist, was der Großmeister sich von ihm erhofft. Danach stellt der Großmeister dem Amtsanwärter eine formalisierte letzte Prüfungsfrage, die dem jeweiligen Amt und der Niederlassung entspricht:

„Und so frage ich dich: Bist du bereit, dem Ordo Defensores Lecturia als Kämmerer in der Niederlassung in Al'Anfa zu dienen und all deine Fähigkeiten und dein Streben in den Dienst des Ordens und deines Amtes zu stellen?“

Aus dieser Frage verstehst du, warum nur diejenigen ein Amt im Orden erhalten dürfen, welche nicht anderweitig bereits Ämter innehaben, denn dies würde ihnen nicht erlauben, diese Frage mit einem überzeugten Ja zu beantworten, wie es nötig ist, um danach in das Amt erhoben zu werden. Ist der Anwärter dazu nach der Prüfung und dem Zitat *Rohals* gewillt, ernennt der Großmeister ihn:

„Dann ernenne ich dich hiermit zum Kämmerer der Niederlassung von Al'Anfa und wünsche dir für dein Amt und seine Pflichten stets Weisheit und Besonnenheit, wie Rohal sie uns gelehrt hat, und das stete Streben nach Erkenntnis und Ausgleich, wie Rohal es uns aufgetragen hat. Honus habet onus.“

Danach folgt ein Festmahl, das je nach den Möglichkeiten der Niederlassung und den Gebräuchen der örtlichen Küche sehr



unterschiedlich ausfallen kann. Stets jedoch erhält hier der neue Amtsträger den Ehrenplatz am Kopf der Tafel, welcher sonst dem Großmeister zusteht, falls er sich in einer Niederlassung aufhält.

Der Ablauf und die Worte dieses Ritus verraten dir viel über unser Verständnis von Ämtern und Würden, wie die Falten im Gesicht eines Menschen von seinem Leben künden. Zum Amtsträger wird nicht derjenige erwählt, der wie ein eitler Pfau sich rühmt und präsentiert, sondern der, welcher das Amt als Dienst am Orden und die Verantwortung als Last sieht, denn er hat die rohal'sche Sichtweise verinnerlicht, nach der Macht die Verpflichtung zur Sorge für andere ist.

Ernennung zum Großmeister

Sollte gar der Posten eines Großmeisters zu besetzen sein, gestalten sich Auswahl und Zeremonie umfangreicher als bei den Ämtern für die Niederlassungen, denn in diesem Fall liegt die letzte Wahl beim Rohalsstab des jeweiligen Gebietes. So können wir nur Vorschläge machen, denn die letzte Wahl haben nicht wir, wie auch nur Boron letztlich entscheidet, wann unsere Zeit auf Dere endet.

Jedes dauerhafte Mitglied des Ordens kann Kandidaten für das Amt des Großmeisters vorschlagen. Jeder wird dabei gleich behandelt. Hat ein Anwärter bereits ein Amt inne, muss er natürlich bereit sein, dieses aufzugeben, um sich ganz seinen neuen Aufgaben verschreiben zu können.



Die verbliebenen Großmeister beraten bei einem persönlichen Treffen über die vorgeschlagenen Kandidaten. Von Anwärtern, welche bereit sind, das Amt anzunehmen, wird erwartet, dass sie ebenfalls zum Treffen der Großmeister anreisen. Es mag vorkommen, dass die Großmeister einen Anwärter zunächst befragen, die eigentliche Prüfung für das Amt erfolgt jedoch durch den Rohalsstab, dessen Weisheit bei der Auswahl der Bewerber unbestritten ist, wurde ihm doch der Geist von *Rohal* selbst gegeben. Die vier Stäbe tragen eine Weisheit in sich, wie wir sie nie erreichen können.

So legen die Großmeister lediglich fest, in welcher Reihenfolge die verschiedenen Bewerber sich dem jeweiligen Stab stellen dürfen, auf dass dieser seine Wahl treffe. Bevor ein Anwärter sich der Prüfung des Stabes stellen darf, muss er die Bindung zu seinem eigenen Stab lösen und so seine Opferbereitschaft im Dienste des Ordens unter Beweis stellen. Ist dies erfolgt, darf der Anwärter den Stab an sich nehmen und muss dem Stab seinen Geist öffnen. Häufig zeigt sich die Weisheit der Vorschläge und der Auswahl der Großmeister darin, dass der Stab bereits einen der ersten Anwärter akzeptiert und dieser eine Bindung zum Stab entwickelt. Doch immer wieder kommt es vor, dass Anwärter, die wir alle als geeignet sahen, von einem Stab abgelehnt wurden. Dies geschah zuletzt *Carillan Lorf*, welcher 1021 BF von *Roburleon* abgelehnt wurde. Hier gelang es erst dem zweiten Kandidaten, *Hagen Gerion*, eine Bindung zum Stab zu gewinnen. Wem dies gelingt, der hält zunächst Zwiesprache mit dem Stab, bevor er sich in seinem neuen Amt an die Anwesenden wendet.



Wer vom Stab akzeptiert wird und mit diesem eine Bindung eingeht, der übernimmt die Eigenschaften des Stabes, welche ich dir bereits beschrieben habe, sodass wir manchmal überrascht sind, wenn der neue Großmeister danach das Wort an uns richtet und selbst enge Freunde ihn mitunter nicht wiedererkennen. Der neue Großmeister wählt ein Zitat aus den *Gesprächen Rohals*, welches seine Leitschnur für das Amt sein soll und häufig aus dem Zwiegespräch mit dem Stab hervorgeht. Danach begrüßen die anderen Großmeister den neuen in ihren Reihen mit dem Gruß der Stäbe, bei dem die Stabspitzen zusammengeführt werden, während jeder von ihnen den Gruß an ihn richtet:

„So wollen wir nun gemeinsam den Ordo Defensores Lecturia führen. Wie du in deinem Gebiet, so will ich das in meinem tun, und gemeinsam werden wir den Ausgleich schaffen und uns gegenseitig beistehen und prüfen.“

Danach spricht der neue Großmeister den Gruß an alle Mitglieder aus. Dieser beginnt mit rituellen Formeln, wird dann aber individuell zu Ende geführt:

„Ich grüße euch neu, denn aus der Probatio Ligationes bin ich nun neu geboren und mit der Weisheit des Stabes will ich den Weg des Ordens und der mir anvertrauten Niederlassungen bestimmen, die Schöpfung schützen, Frevel verfolgen und den Ausgleich aller Zauberkundigen suchen. Unserem ersten Hochmeister Rohal will ich allzeit folgen und an der Seite der anderen Großmeister, Ratgeber und Mahner sein.“

Anschließend erhält der Großmeister das Siegel seines Amtes. Es wird anders als das Siegel für Mitglieder oder Magier nicht



für gewöhnlich in der Handinnenfläche, sondern auf dem Handrücken aufgebracht, womit es jederzeit zu sehen ist. Es ist ein gänzlich neues Siegel, welches nicht an ein bestehendes Siegel anschließt. Der Siegelstock wird immer in einer der Großmeisterburgen verwahrt und wechselt Gerüchten zufolge mit jeder Ernennung eines neuen Großmeisters den Ort. Nur den Großmeistern ist bekannt, wann der Siegelstock sich wo befindet.

Ernennung zum Hochmeister

Die Ernennung zum Hochmeister ist nicht genauer formalisiert, da es eine solche seit der Spaltung erst einmal gab. Von dieser will ich dir jedoch berichten.

Die Voraussetzung dafür, dass es überhaupt wieder einen neuen Hochmeister geben kann, ist entweder die einhellige Zustimmung aller vier Großmeister oder das Meistern des Schwertes *Famerlîn*, wie es *Tarlisin von Borbra* vollbracht hat. Doch es waren außergewöhnliche Zeiten, in denen dies geschah und es war nicht seine Absicht, Hochmeister zu werden, als er das Schwert ergriff. Tatsächlich war es damals in Feindeshand in Oron. *Tarlisin* hatte sich auf den Weg gemacht, dieses wichtige Artefakt des Ordens zu bergen. Nachdem er es errungen hatte und fliehen wollte, versperrte ihm eine Hecke aus verfluchtem Schwarzem Wein den Weg. Dass er in dieser Notlage, verfolgt und bedroht, das Schwert meistern konnte, soll uns wohl zeigen, dass es großer Gefahr oder Bedrängnis bedarf, um die Waffe zu führen. So wollen auch wir hoffen, dass wir und unsere wichtigen Besitztümer lange Zeit sicher sind



und wir niemanden benötigen, der das Schwert meistert, um uns Schutz zu bieten wie der Söldner seinem Herrn.

Auch eine Zustimmung aller vier Großmeister zu einem gemeinsamen Kandidaten für das Amt des Hochmeisters erscheint aktuell unwahrscheinlich, haben sie sich doch vor kürzerem erst geeinigt, den Orden gemeinsam im Gedanken des Ausgleichs zu führen und keinen neuen Hochmeister zu küren, nachdem *Tarlisin* verschwunden ist.

Die Prüfung und Ernennung *Tarlisins* zum Hochmeister am 17. Hesinde 1022 BF war zugleich die Einweihung der neuen Hochmeisterburg *Al Rakshaz* in Perricum. Dort fand die Zeremonie statt und dort würde sie wohl auch wieder stattfinden. Dazu wurde *Famerlin* auf den Weihealtar der großen Halle gelegt, welcher durch die Macht der Waffe entzündet wurde und in hellen Flammen stand, als *Tarlisin* nackt, gefesselt und mit einer Augenbinde hereingeführt wurde, ohne zu wissen, was ihn erwartete. Die Zeremonienmeisterin *Nandoniella Yaladan* forderte ihn auf, in das Feuer zu treten, um darin gereinigt zu werden und neu geboren daraus hervorzutreten, wenn er würdig sei, oder zu vergehen, wenn er unwürdig sei.

So trat er in die Flammen. Während seine Fesseln und die Augenbinde verbrannten, nahm er keinen Schaden, obwohl auch er im Feuer stand, und ergriff *Famerlin*, welches ihn erkannte. Die Flammen verloschen, ohne dass jemand etwas dazu getan hätte. Da wussten wir, dass das Schwert ihn als neuen Hochmeister anerkannt hatte.



Danach wurde *Tarlisin* von der Zeremonienmeisterin gewaschen und von den Großmeistern eingekleidet. Der Justitiar der Burg verlas die Pflichten und Rechte des neuen Hochmeisters und brachte auf *Tarlisins* freiem Handrücken das Hochmeistersiegel auf, welches ihn für alle Zeit als Träger seines Amtes zeichnen wird. Anschließend wurde er vom Kämmerer der Hochmeisterburg zu seinem Stuhl geführt, dem Thron des Hochmeisters. Nachdem er auf diesem Platz genommen hatte, leisteten die Großmeister erneut ihren Schwur, nun auf den Hochmeister *Tarlisin*.

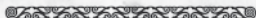
Wahrlich, es war eine erhebende Feier. Ich bin sehr froh, damals in Begleitung der Großmeisterin *Llezean* daran teilgenommen zu haben, auch wenn mein Weg mich inzwischen von Vallusa fort geführt hat, wie der Wind den Sand in der Wüste immer weiterrreibt.







IX.



Der Orden und andere Gemeinschaften





»Die Welt ist vielfältig, und zahlreich sind die teils verschlungenen Wege, um darauf seine Ziele zu erreichen. Entscheidend ist, auf welche Weise und mit welchem Geist wir sie zu erreichen streben. Das ist meine Richtschnur.«

—Rohalsschüler Urnislaw von Uspiaunen, um 606 BF

Wahrlich, der Geist des Weisen selbst spricht aus seinem einstigen Schüler. Vielfältig ist unsere Welt und es ist auch für die Erfahrenen nicht einfach, den rechten Pfad darin zu wählen. Wie in der Wüste, wo die Winde stetig die Landschaft verändern, ändern sich die Anforderungen an uns. Eleve der Gelehrsamkeit sei dir bewusst, so geht es allen auf Dere. Die Ziele sind oft die gleichen, doch die Wege sind es nicht. Daher will ich dir von einigen schreiben, die uns gute Freunde sind, von anderen, mit denen wir zusammenarbeiten, und von jenen, mit denen wir Schwierigkeiten haben. Beherzige dabei immer, was *Urnislaw* einst sagte: Mit welchem Sinn und welcher Art wird versucht, ein Ziel zu erreichen? Steht es im Einklang mit den Geboten des Ordens und der Gilde?

Unsere Freunde

Der ODL besteht seit langem, oft kreuzten sich unsere Wege mit denen anderer Gemeinschaften und Bünde, die uns über die Jahrzehnte und Jahrhunderte gute Freunde wurden. Der gegenseitige Respekt, das Anerkennen der Leistungen und Ziele des anderen und vor allem das gemeinsame Grundverständnis, wie wir auf die Welt und die Mysterien darin blicken, sind die Brücke, die uns verbindet, gleich der prächtigen und Dutzende Jahrhunderte zählenden Bastrabun-Brücke, welche



in Mherwed den stolzen Mhanadi überspannt. Ein solch erhabenes Bauwerk übersteht selbst Stürme und andere Fährnisse.

Große Graue Gilde des Geistes

Was soll ich dir noch schreiben, was ich nicht schon erwähnt habe? Wir sind Teil der *Großen Grauen Gilde des Geistes*. Eng arbeiten wir zusammen und besinnen uns dieser Tage wieder darauf, wie es seit langem war. In der schlimmsten Not der Invasion der Verdammten unter dem schändlichen Dämonenmeister wurden alle Garden der Akademien zu Mitgliedern des Ordens und Grauen Garden. Doch diesen Kriegszustand haben wir hinter uns gelassen. Wir können unseren Blick wieder fokussiert auf das richten, was wir seit den Tagen unserer Gründung tun. Diesen Sturm haben wir überstanden und es hat unser Band der Freundschaft nicht geschwächt. Allein wir wissen, dass der Feind noch nicht endgültig besiegt ist und wir in unserer Wacht nicht nachlassen dürfen. Wie die lauernde Schlange vor einem Straußennest, die lange ausharrt, warten sie darauf, dass wir in unserem Tun unachtsam werden. Wir dürfen nicht nachlassen, denn dies sind wir unseren treuen Freunden der Gilde schuldig. Droht den Akademien oder den einzelnen Mitgliedern eine Gefahr, dann müssen wir zur Stelle sein.

Pentagramm von Vinsalt

Der *Orden vom Pentagramm zu Vinsalt* gehört ebenfalls zur Grauen Gilde. Schon aus diesem Grund sind wir einander verbunden. Sie sind der Botendienst der Gilde und helfen, Kinder mit Madas Segen zu finden und für die Ausbildung an die

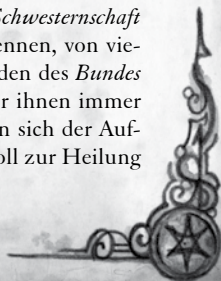
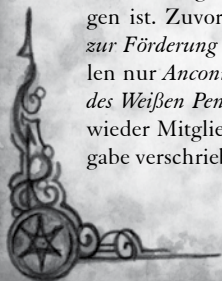


Akademien zu bringen. Sie sehen vieles in der Welt und das oft früher als andere. Handelt es sich um mögliche Gefahren für die Gilde, informieren sie uns. Wir stehen in ständigem Austausch miteinander. Wie ist die Lage in einer Region? Gibt es dort Bedrohungen oder Dinge, die dem anderen Orden bei seiner Arbeit helfen können?

Entdecken wir einen arkanen Funken in einem Kind, teilen wir das unseren Brüdern und Schwestern mit, sodass sie mit all ihrem Können und Wissen und zum Wohle des Kindes und der Gilde das weitere Vorgehen prüfen können. Selbstverständlich teilen wir mit ihnen auch eine besondere Nähe zum Weisen selbst. Im Namen ihres Ordens steht Vinsalt, einst errichtet auf den Ruinen Bosparans auf Geheiß *Rohals* selbst. Unsere Gemeinschaften würden ohne seine Weisheit nicht existieren.

Ausgewählte Orden der weißen Gilde

Vieles trennt uns vom *Bund des Weißen Pentagramms*, von dem ich noch schreiben werde, doch wir sind nicht ohne Gemeinsamkeiten. Ich meine damit nicht einzelne Mitglieder, sondern Gemeinschaften in ihren Reihen, die sich bestimmten Zielen verschrieben haben und mit einer gewissen Offenheit auf die Dinge blicken, die leider nicht allen ihrer Gilde zu eigen ist. Zuvorderst will ich die *Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius* nennen, von vielen nur *Anconiter* genannt. Obwohl sie ein Orden des *Bundes des Weißen Pentagramms* sind, finden sich unter ihnen immer wieder Mitglieder der Grauen Gilde. Sie haben sich der Aufgabe verschrieben, Madas Kraft aufopferungsvoll zur Heilung





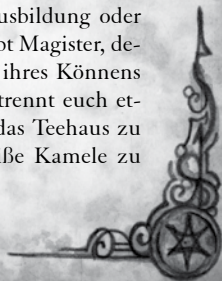
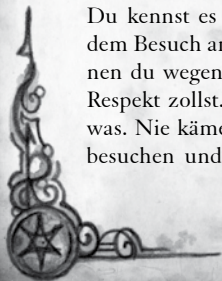
anderer einzusetzen. In ihnen haben wir pragmatische Verbündete und Freunde.

Selbst wenn sie mit dem *Pentagramm von Vinsalt* in Wettstreit stehen, ist auch der *Orden zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephäl von Punin* seit langem mehr als nur ein Verbündeter. Die *Mephäliten* suchen ebenfalls nach Kindern mit arkaner Begabung, um sie möglichst an den Akademien ihrer Gilde ausbilden zu lassen. Doch ihr Blick auf vieles ist nicht von Dogmatismus geprägt, wie sonst häufig bei Weißmagiern. Sie kennen sich auch fern der großen Städte aus und schon oft haben wir uns gegenseitig beigestanden.

Zuletzt will ich den *Orden der Schlange der Erkenntnis* nennen. Für viele sind sie schon fast ein Teil der Hesindekirche, mit der die *Schlange der Erkenntnis* sehr eng zusammenarbeitet. Mit den *Draconitern* oder Geweihten der Allweisen ziehen sie oft in die Welt. Wir teilen Wissen mit ihnen und sie mit uns, um es im Sinne der Menschen zu nutzen. Ich erinnere mich an sehr tiefgehende Dispute mit ihnen, die mich und meine Arbeit noch heute beflügeln.

Zu wem wir neutral stehen

Du kennst es sicher aus den Tagen deiner Ausbildung oder dem Besuch an einer anderen Akademie. Es gibt Magister, denen du wegen ihrer fachlichen Expertise und ihres Könnens Respekt zollst. Du achtest sie, doch zugleich trennt euch etwas. Nie käme es dir in den Sinn, mit ihnen das Teehaus zu besuchen und freundschaftlich Rote und Weiße Kamele zu





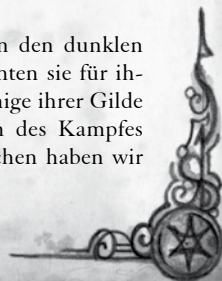
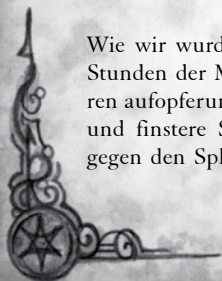
spielen. Diese Distanz, die du im Kleinen verspürst, gibt es auch im Großen zwischen unserem Orden und anderen Gemeinschaften. Von diesen Gemeinschaften will ich kurz schreiben und hoffe, dass meine Worte dir hilfreich bei deinem Dienst sein werden.

Weißer Gilde

Einst waren wir eine große Zunft – die Große Magierzunft. Unsere Ordensgeschichte zeigt, wie eng wir zu Beginn zueinander standen. Mit dem *Bund des Weißen Pentagramms* teilen wir den Kampf gegen die Frevler und die, welche Madas Kraft missbrauchen. Doch wir blicken offener auf die Welt und wissen, dass sie nicht allein aus den beiden Gegensätzen von Schwarz und Weiß besteht. Doch auch in der Weißen Gilde gibt es Unterschiede. Mit der Akademie in Pericum etwa pflegen wir seit langem gute Beziehungen. Doch allzu oft engen Dogmen den Blick der Weißen Gilde ein und stehen einer besseren Zusammenarbeit im Wege. Meide sie nicht, vor allem in Zeiten großer Bedrohungen arbeite mit ihnen zusammen, sei dir dabei aber stets bewusst, wo sie ihre Augen vielleicht frühzeitig verschließen.

Pfeile des Lichts

Wie wir wurden die *Pfeile des Lichts* einst in den dunklen Stunden der Magierkriege gegründet. Wir achten sie für ihren aufopferungsvollen Kampf gegen Abtrünnige ihrer Gilde und finstere Schwarzkünstler. In den Tagen des Kampfes gegen den Sphärenschänder und die Heptarchen haben wir

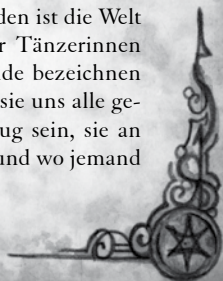
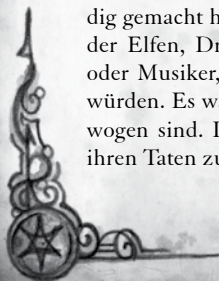




immer wieder Seite an Seite gefochten, was gegenseitigen Respekt geschaffen hat, der im Wissen um die Fähigkeiten des jeweils anderen begründet ist. Bei den Allaventurischen Konventen sind es unsere Orden, die für Sicherheit sorgen. Es mag vorkommen, dass sie uns im Einsatz aufsuchen oder wir sie, wenn es unsere Aufgaben erforderlich machen. Manche in unseren Reihen sagen gar, sie hätten sich Dinge bei uns abgeschaut. Allein, es gibt zu vieles, was uns trennt. Wir wissen, dass wir nicht Jäger und Richter zugleich sind. Sie hingegen handeln zu oft in dieser Weise, ja ihre Gilde verlangt dies von ihnen. Wo wir alles unternehmen, einen Delinquenten vor ein Gericht zu bringen, vollstrecken sie oft direkt ein Todesurteil.

Andere Zauberkundige

Wir sind offen für alle, die Madas Kraft in sich tragen und unsere Werte achten oder gar teilen. Auch diejenigen, deren Können nie recht ausgebildet wurde, wurden schon angesehene Mitglieder in unseren Reihen. Sogar Hexen, *Töchter Sattuarias* wie sie sich selbst nennen, zählen zu uns. Da wir nicht nach unbedachten Dogmen handeln, kommt es vor, dass wir auch solche Zauberkirker außerhalb unserer Gilde im Rahmen der Gesetze schützen, falls sie sich keiner Verstöße schuldig gemacht haben. Zu vielfältig und verschieden ist die Welt der Elfen, Druiden, Hexen, zaubermächtiger Tänzerinnen oder Musiker, als dass wir uns als ihre Freunde bezeichnen würden. Es wäre gelogen, zu behaupten, dass sie uns alle gewogen sind. Doch wir sollten stets offen genug sein, sie an ihren Taten zu messen. Sie geben Zeugnis ab und wo jemand



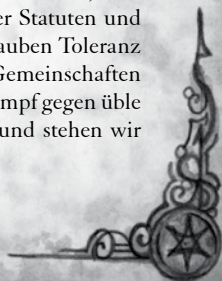
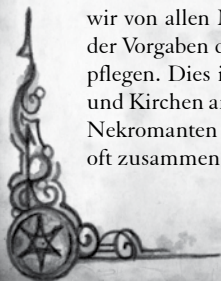




nach den Privilegien der Gilden greift, ohne ihr anzugehören, hat er auch von uns kein Entgegenkommen zu erwarten. Gemahne dich daran, wir sind ein Orden der Grauen Gilde und nicht aller Arkanen dieser Welt.

Kirchliche Autoritäten

Rohal der Weise gab den Impuls, der zu unserer Gründung führte. Seitdem unterhalten wir gute und von gegenseitiger Hilfe geprägte Beziehungen zu mehreren Kirchen der Zwölgötter, darunter vor allem die der streitbaren Löwin, der Herrin Rondra, deren Geweihte uns zur Gründung des Ordens *Famerlin* überreichten, der Herrin Hesinde, der Allwissenden, und des Feqz, oder Phex, wie der nächtliche Fuchs außerhalb der Tulamidenlande auch geheißen wird. Aber auch zu den Dienern des Nandus besteht ein enges Band. Bis heute stehen viele im Orden der Allweisen, dem listenreichen Feqz oder Nandus nahe. Denn ist *Rohal* nicht der *Alveraniar des verborgenen Wissens* und aus dem Gefolge des Nandus? Zu diesen Kirchen der zwölgöttlichen Gemeinschaft haben wir traditionell die engsten Verbindungen, doch es wäre vermessen, uns als Bündnispartner oder Freunde zu bezeichnen. Zu verschiedenen sind Kirchen und Gilde, und dies findet seine Fortsetzung in den Reihen unseres Ordens. Immer schon war es so, dass wir von allen Mitgliedern das Einhalten unserer Statuten und der Vorgaben der Gilde verlangten, doch im Glauben Toleranz pflegen. Dies ist es auch, woran wir von den Gemeinschaften und Kirchen am Ende gemessen werden. Im Kampf gegen üble Nekromanten und Dämonenknechte standen und stehen wir oft zusammen.





Weil wir keine strikten Vorgaben im Glauben kennen, blicken einige Kirchen mit Misstrauen auf uns. Unsere Brüder aus Mherwed zählen ebenso zur Gilde wie die Bruderschwestern Marustans und mancher Elf oder Tochter Satuarias. Mein Rat an dich lautet daher: Stelle nie deinen Glauben gegenüber deinen Schwestern und Brüdern in den Vordergrund. Verleugne ihn nicht, lebe nach seinen Geboten und sei in deinem Handeln ein Vorbild für andere, doch bringe keinen Unfrieden unter uns und schwäche so den ODL.

Weltliche Autoritäten

Du erinnerst dich an das, was ich von der Rechtskunde schrieb? Unsere Stellung in der Gilde und die in der Welt der Kaiser, Sultane und anderer Erhabener wird durch das Recht bestimmt. Den Herrschenden und ihren Wesiren begegnen wir mit Achtung, wie sie uns mit Respekt begegnen. Wir mischen uns nicht ein, wenn es unter ihnen zu Konflikten kommt. Doch wir pochen auf das, was uns nach den Gesetzen zusteht und in Abkommen besiegelt wurde. Wenn weltliche Autoritäten etwa verbrecherische Mitglieder der Gilde verfolgen, dann steht der ODL ihnen bei. Wir wissen, was uns dort zusteht, wo der Codex Albyricus geachtet wird. Wir fordern die Verbrecher ein, um sie der Gerichtsbarkeit der Gilden zu überantworten. Wo gegen das geltende Recht einer Akademie der Grauen Gilde vorgegangen wird, sind wir zur Stelle. Desgleichen sind wir gefordert, wenn Recht geschaffen werden soll, welches Akademien oder die Gilden schwächt. Dies ist ein Feld mit zahlreichen Fallstricken, denn wie beim Garadan gilt es, seine Züge mit Bedacht zu wählen. Umso besser gelingt es, wenn wir in unseren Reihen stets darauf achten, das Recht zu kennen.



Wen wir Beobachten

An vielen Orten gilt die Schuldvermutung und die Unschuld ist zu beweisen. Dies ist nicht unsere Richtschnur im Handeln. Wir entscheiden allein anhand der Taten Zauberkundiger, wie wir auf sie blicken und ihnen begegnen. Doch es gibt einige, deren Handeln in einer langen Reihe steht und daher von uns stets wachsam betrachtet wird.

Schwarze Gilde

Zu oft haben Angehörige der *Bruderschaft der Wissenden* sich dunklen Künsten zugewandt, als dass wir es ignorieren könnten. In der Akademie von Brabak wird gar offen die verdammenswerte Kunst der Nekromantie gelehrt – nicht um den Feind zu kennen und ihm begegnen zu können, sondern um sie zu betreiben! Das Verhalten vieler Schwarzmagier fällt auf alle Magier zurück und schwächt unseren Ruf und unser Ansehen. Doch sei niemals vorschnell in deinem Urteil. Der Erhabene Erzmagus *Thomeg Atherion* zählte zu den stärksten Gegnern der Anhänger *Borbarads* und das zu einem Zeitpunkt, als viele dem noch keine Bedeutung zugemessen haben. Auch andere in der Schwarzen Gilde wirkten aus dem Hintergrund, um üble Schwarzkünstler zu beseitigen, ehe sie im Dienste des Dämonenmeisters Schlimmeres vollbringen konnten. Die Schwarze Gilde lockt viele mit zweifelhaften Absichten und wir wissen, dass es in ihren Reihen viele Anhänger dunkler Arten der Magie gibt, doch in der Gilde sind sie an Regeln gebunden. Die Schwarze Gilde aufzulösen, wie es einige engstirnige Weißmagier fordern, wäre daher der falsche Weg. Wie für andere Zauberkundiger gilt auch für Mitglieder der Schwarzen



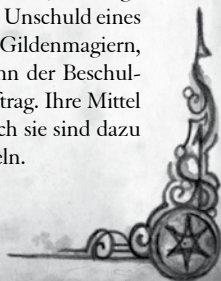
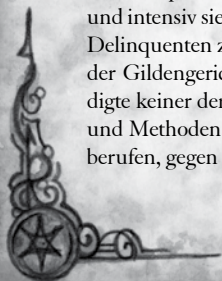
Gilde: Werden sie unrecht behandelt und ihnen geltende Rechte verwehrt, dann schweige nicht. Wie können wir von ihnen einfordern, sich an Codizes und Recht zu halten, wenn wir es ihnen verweigern?

Runajasko in Olport

Mich betrübt es noch heute zutiefst, dass die Akademie in Olport die Gilde verlassen hat. Wir existieren, um die Gilde und ihre Akademien zu schützen. Hier ist es uns nicht gelungen, doch wir geben nicht auf. Die Visitation verweigern sie leider und stehen ihrer Wiederaufnahme damit im Weg. Zugleich stehen wir bereit, um allen, die dort ausgebildet wurden, beim Weg in die Gilde zu helfen, denn wer diesen Schritt nicht geht, dem sind alle Rechte und Privilegien der Gildenmagie verwehrt.

Die Diener des Götterfürsten

Zwiespältig ist unsere Beziehung zur Gemeinschaft des Lichts und ihren Dienern. Immer wieder begegnen wir ihnen, wenn Mitglieder unserer Gilde eines Verbrechens beschuldigt werden oder gar schon vor Gericht stehen. Die *Inquisition* und an ihrer Seite oft auch der *Orden vom Bannstrahl Praios'*, die *Bannstrahler*, sind dem Recht verpflichtet, welches sie achten. Strittig ist aber oft, wie lange und intensiv sie versuchen sollten, die Schuld oder Unschuld eines Delinquenten zu beweisen oder ihn, im Falle von Gildenmagiern, der Gildengerichtbarkeit zu überantworten. Wenn der Beschuldigte keiner der Unseren ist, achten wir ihren Auftrag. Ihre Mittel und Methoden mögen nicht die unseren sein, doch sie sind dazu berufen, gegen die Diener der Finsternis zu handeln.





Der Grund für die Spannungen zwischen uns ist die Frage von Madas Segnung, in der viele von ihnen vor allem ein Zeichen des großen Frevels sehen. Umso interessanter ist es, was bei ihnen mit dem Prinzipismus als Strömung innerhalb der Kirche entstanden ist. Stark vor allem in den Landen unter der Herrschaft des Horas wird im Prinzipismus offener auf die Magie geschaut. Die Zukunft wird zeigen, wie sich dies auswirken wird.

Zählst du zu denen im Orden, die nicht zu den Zwölfen beten, sei dir an dieser Stelle ein Rat gegeben: Wo die Diener des Praios machtvoll sind, vor allem in einigen Landen des Mittelreiches oder andernorts, wo das Silem-Horas-Edikt hochgeachtet wird, wähle deine Worte mit besonderem Bedacht. Fordere sie nicht heraus und provoziere sie nicht. Du hast dort Rechte und genießt Privilegien, doch frage dich, ob es immer weise ist, diese auszureizen.

Rohalswächter

Ich habe lange gewartet und komme doch nicht umhin, vom *Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen* zu schreiben. Die *Rohalswächter* und uns verbindet der gemeinsame Ursprung. Trotzdem trennt uns ein gewaltiger Graben, der in den Jahrhunderten unserer Existenz noch breiter geworden ist. Wie es dazu gekommen ist, dazu ließen sich ganze Folianten füllen und doch ist der Ursprung einfach. Das Erbe des Weisen und seinen Auftrag an uns verstehen wir auf gänzlich unterschiedliche Weise. Wir blicken offener auf die Welt und sehen die Unterschiede, sie folgen dogmatisch einer strengen



Sicht. Gleich einem Ross mit Scheuklappen, das immer den gleichen Weg nimmt, sehen sie nicht, was links und rechts dieses Weges liegt.

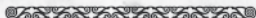
Wir sind keine Feinde und wir erkennen an, dass wir auf unsere Weise gegen die Fehlgeleiteten und Feinde unserer Gilden vorgehen. Auch wenn wir uns gegenseitig akzeptieren, gibt es noch viele Vorbehalte und Feindseligkeiten zwischen den Orden, wie zwischen eifersüchtigen Zwillingen. Diese zu überbrücken haben friedliebende Mitglieder beider Gemeinschaften mehrfach versucht. Bisher sind sie alle gescheitert wie der Geier am Panzer der Schildkröte.

Mein Rat an dich ist einfach: Meide sie und suche nicht den Disput mit ihnen. Ich habe es versucht und eher gelingt es dir, einen steinernen Wall davon zu überzeugen, er sei aus Wasser, als einen der ihren mit Argumenten zu erreichen. Sie nennen uns *verlorene Geschwister* und legen alle Worte des Weisen so aus, wie es allein ihrer Sicht auf die Welt dient. Solange sie dies praktizieren, ist es besser, wenn wir uns gegenseitig aus dem Weg gehen. Dies ist einer der wenigen Punkte, in dem wir einer Meinung sind.





X.



Anregung zur Ausgestaltung
von Angehörigen des Ordens



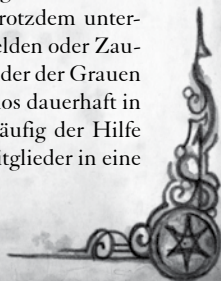
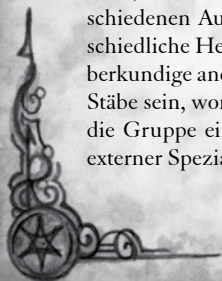


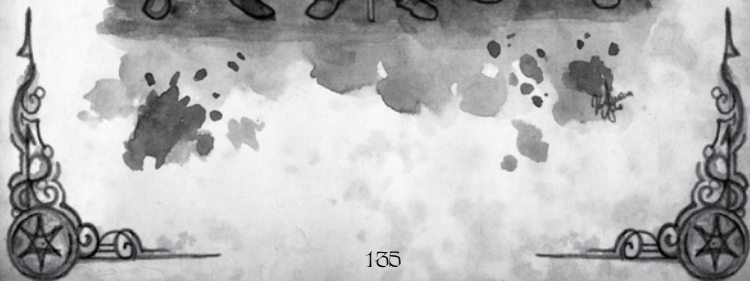
»Wichtig ist nicht das Woher oder ein klangvoller Name. Einzig der Charakter ist es, der zählt und darüber entscheidet, ob der Orden der rechte Ort ist. Jeder, der Rohals Idealen treu folgt und uns bei der Bewahrung dieser unterstützen will, soll willkommen sein. Dabei spielen weder seine Ausbildung noch Madas Gabe eine Rolle.«

—Leibold Gaschenker, 616 BF

Wie *Nariwen* dir bis hierher dargelegt hat, ist allen Mitgliedern der Grauen Stäbe gemein, dass sie hinter den Werten der *Großen Grauen Gilde des Geistes* stehen und sich für eine ungehinderte, rechtmäßige Ausübung von Magie einsetzen. Sie treten sowohl der Beschränkung von Magie und ihrer Erforschung wie auch ihrer verbotenen Ausübung entgegen. Im Rahmen dieser Aufgabe, welche den ODL eint, gibt es verschiedene Strömungen und Motivationen, dem Orden anzugehören. Einige gängige möchten wir dir hier aufzeigen, um dir Orientierung für deinen Helden zu geben, der Mitglied ist oder werden möchte, oder entsprechende NSC, denen deine Helden begegnen können.

Es ist möglich, eine Themengruppe gänzlich aus Mitgliedern des ODL zu spielen, welche Aufträge des Ordens ausführt und dabei Abenteuer erlebt oder zusammen eine Niederlassung leitet, wenn sie die Würdenträger stellen. Aufgrund der verschiedenen Ausprägungen im Orden werden trotzdem unterschiedliche Helden entstehen. Auch profane Helden oder Zauberkundige anderer Traditionen können Mitglieder der Grauen Stäbe sein, womit es möglich ist, diese problemlos dauerhaft in die Gruppe einzubinden. Da der ODL sich häufig der Hilfe externer Spezialisten bedient, können Nicht-Mitglieder in eine







solche Gruppe zumindest zeitweise integriert werden. Eine Besonderheit des Ordens ist die *Einsatztruppe Rot*, die während der Borbaradkrise gegründet wurde und heute noch mehr oder weniger unbekannt operiert. Da sie für alle Aufträge Spezialisten in ihre Reihen aufnimmt, können die Helden eurer Gruppe zu einem oder mehreren Aufträgen dieser Gruppe zugewiesen werden, was eine besondere Auszeichnung darstellt, aber auch besonders gefährlich sein kann.

Wie in den vorangegangenen Kapiteln dargestellt, gibt es kaum Anforderungen an die Verehrung spezieller Götter oder strenge Verhaltens- und Ehrenkodizes. Der ODL ist vielschichtig und hat neben Zwölfgöttergläubigen auch Novadis, Magierphilosophen, Hexen, Elfen, Druiden, Magiedilettanten und sogar Profane in seinen Reihen. Die Hierarchie des Ordens ist mit aktuell drei Ebenen recht flach (Großmeister, Würdenträger, Mitglieder). Es wird Wert auf Selbständigkeit und Eigenverantwortung der Mitglieder gelegt, wodurch sich natürlich auch große Differenzen in den Ansichten ergeben, welche aber tolerant geduldet werden, solange sie dem Auftrag nicht im Wege stehen oder geltendem Recht widersprechen. Neben den Rängen im Orden spielen eventuell vorhandene Titel und Würden der Grauen Gilde jedoch auch eine Rolle und führen mitunter zu Spannungen.

Allen Strömungen gemein sind die Erkennungszeichen: eine graue Robe, welche bei Würdenträgern mit mondsilbernen Stickereien verziert wird, ein rotes Skapulier und eine enge rote Kappe oder seltener Kapuze gleicher Farbe. Vollmitglieder erhalten außerdem ein Ordenssiegel, das bei Magiern dem



vorhandenen Siegel hinzugefügt wird oder bei anderen Mitgliedern gleich einem Gildensiegel meistens in der Handinnenfläche aufgebracht wird. Hinzu kommt weitere Ausrüstung je nach Aufgaben und Fähigkeiten des jeweiligen Mitgliedes, die im Folgenden näher beschrieben werden.

Der Orden ist kein Hort der Harmonie und kennt Intrigen und Spannungen, die im aventurischen Teil des Vademecums bewusst sehr zurückhaltend thematisiert wurden. Nicht alle Mitglieder können so einfach die Loyalitäten und Verpflichtungen gegenüber ihren Akademien, Lehrmeistern oder Heimatländern hinter sich lassen, von kulturellen Prägungen ganz zu schweigen. Dies bricht selten offen zu Tage und wenn doch, dann reagieren die Großmeister meist schnell. Umso größer eine Niederlassung ist, desto eher sind diese Dinge hintergründig spürbar und können das Spiel bereichern. Eine nostrische Archivarin kann durchaus den Adepten aus Andergast dezent bei Nachforschungen ausbremsen oder womöglich versucht ein Anhänger *Hasrabals* in Anchopal eine Verschiebung der Prioritäten hin zu seinem Herrn zu erreichen.

Graumagier im Orden

Der Großteil der Mitglieder des ODL sind Graumagier, ausgebildet von verschiedenen Akademien oder privaten Lehrmeistern. In Summe stellen sie knapp neun von zehn der insgesamt gut 700 Mitglieder und auch den Großteil der Würdenträger. Die meisten von ihnen treten direkt nach der Ausbildung an der Akademie dem Orden bei oder später nach einschneidenden Erlebnissen, welche ihnen die Wichtigkeit der Arbeit der



Grauen Stäbe verdeutlicht haben. Einige wenige ziehen sich bewusst in den Orden zurück, wenn sie die Gildenpolitik leid sind oder womöglich Opfer von Intrigen oder eines Frevlers geworden sind.

Der Grund, dem Orden beizutreten, kann bei verschiedenen Graumagiern sehr unterschiedlich sein. Manche nutzen die Gelegenheit, um auf Reisen durch Aventurien zu lernen und fremde Länder zu sehen, andere werden vom Wunsch nach Gerechtigkeit getrieben oder sehen hier die besten Möglichkeiten zur Forschung. Während und nach der Borbaradkrise hat der ODL zwar einen hohen Blutzoll gezahlt, doch auch viele neue Mitglieder gewonnen, die sich dem Orden häufig nach dem Erleben von magischen Freveln angeschlossen haben.

Ein Teil der Graumagier sind lediglich temporäre Mitglieder, um auf diese Weise ihre Gebühren an die Gilde zu begleichen. Solche temporären Mitglieder erhalten für die Dauer ihrer Zugehörigkeit meist eine feste Aufgabe, die sie erfüllen sollen und die sich an ihren Fähigkeiten orientiert. Auch dies bietet sich an, um eine Heldengruppe mit einem Graumagier über dessen Auftrag vom ODL in ein Abenteuer zu verstricken.

Mandatsträger

Die meisten Mandatsträger des Ordens sind Graumagier, leben dauerhaft in ihrer Niederlassung und kümmern sich die meiste Zeit um deren Führung, die Gildenpolitik, den Kontakt zu weltlichen Machthabern und Anfragen an den Orden. Sie



können für die Helden Ansprechpartner in magischen Fragen oder Auftraggeber für Nachforschungen, Hilfe bei Forschungen oder das Ergreifen eines Frevlers sein. Je nach Ausprägung deiner Gruppe können sie ebenso Gegenspieler sein und sei es nur, weil sie fälschlicherweise auf sie aufmerksam geworden sind oder eine andere politische oder weltanschauliche Einstellung haben.

Mandatsträger sind oft in verzierte Roben gewandet, häufig verziert mit Stickereien in Mondsilber. Meist trägt nur der Marschall Waffen oder eine Rüstung. Als Spielercharakter bieten sie sich entweder für politisches Spiel rings um eine Niederlassung oder für Ermittlungen in der unmittelbaren Umgebung an. Solche Helden verfügen über gute gesellschaftliche und Wissenstalente und sind in Rechtskunde, speziell Magierecht, oft sehr bewandert. Ihre körperlichen Fähigkeiten sind in der Regel schlecht bis mittelmäßig ausgeprägt und die meisten, abgesehen vom Marschall, verfügen nur über rudimentäre Kampffertigkeiten. Eine Ausnahme können altgediente Mitglieder sein, die nach bewegten Jahren im Dienste des Ordens als Teil einer Grauen Garde ein Amt übernommen haben.

Graue Garden

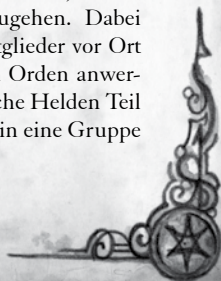
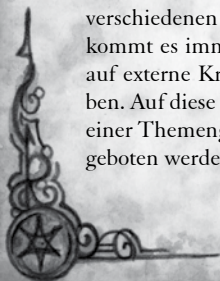
Die meisten Spielerhelden im ODL werden zu einer Grauen Garde gehören und mit dieser für Aufträge des Ordens durch Aventurien reisen. Dabei können sich die Spezialisierung und Aufgaben der Grauen Garde an den Vorlieben der Helden und Spieler orientieren, da es spezialisierte Graue Garden für



verschiedene Aufgaben gibt. Während die eine bei diplomatischen Herausforderungen gerufen wird, zieht die andere aus, um frevelhafte Magier zu inhaftieren oder gefährliche Artefakte zu bergen und zu sichern.

Der Anführer einer solchen Grauen Garde ist immer ein Graumagier, der eine profunde Ausbildung in Rechtskunde genossen hat und zumindest Grundlagen der Führung einer kleinen Einheit beherrscht. Alle Mitglieder verfügen über mittlere bis gute körperliche und Naturtalente sowie weitere Talente und Zauber je nach Aufträgen und Spezialität der Gruppe. In Garden, die häufig in Kämpfe verwickelt werden, tragen viele Zauberkundige Rüstungen wie einen Gambeson über oder unter ihrer Robe und dazu Waffen abseits des Stabes, beispielsweise die Hirschfänger bei Andergaster Kampfmagiern oder Bannschwerter, Fechtwaffen oder Zweililien, wie sie in Bethana erlaubt sind. Auch andere Waffen kommen vor, denn auch wenn sich der ODL als Hüter der Rechte des Codex Albyricus versteht, besitzen seine Mitglieder stets die erforderlichen Dispense zum Führen der Waffen.

Graue Garden agieren je nach Auftrag und Schwerpunkt nicht dauerhaft gemeinsam und können sich trennen, um an verschiedenen Orten ihren Aufträgen nachzugehen. Dabei kommt es immer wieder vor, dass einzelne Mitglieder vor Ort auf externe Kräfte zugreifen und diese für den Orden anwerben. Auf diese Weise können auch eher untypische Helden Teil einer Themengruppe werden oder ein Einstieg in eine Gruppe geboten werden.



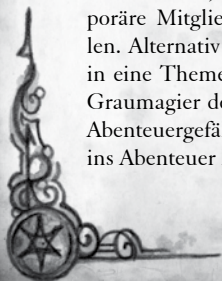


Zeitweilige Mitglieder

Temporäre Mitglieder leisten zumeist alle zwei Jahre für zwei Monate Dienst im Orden, um damit ihren Obolus an die Gilde zu entrichten. Vor allem junge Magier, die noch knapp bei Kasse sind, wählen häufig diesen Weg – und nicht selten führt eine zeitweilige Mitgliedschaft zu einer Vollmitgliedschaft. Eine temporäre Mitgliedschaft eignet sich gut, wenn die Helden nur ein oder zwei Missionen für den ODL ausführen sollen und dann wieder ihrer Wege ziehen wollen oder im Hintergrund eines Helden, der danach zum Vollmitglied wurde.

Als zeitweilige Mitglieder können alle Graumagier vorkommen, egal von welcher Akademie oder mit welchen Fähigkeiten. Der Orden wird versuchen, ihnen eine Aufgabe zu erteilen, die ihren Fähigkeiten entspricht. Auf dem Zenit der Invasion der Verdammten konnte der ODL sich zeitweilig nicht immer erlauben, eine solche Auswahl zu treffen. Dies kannst du für den Hintergrund eines Charakters verwenden und mag eine Erklärung sein, warum auch ein vermeintlich unpassender Magier Erfahrungen im Kampf gegen den *Bethanier* und seine Anhänger gesammelt hat.

Falls du eine Themengruppe aus Graumagiern zusammenführen willst, kann ein Auftrag, den sie zusammen als temporäre Mitglieder erhalten, ein erstes Kennenlernen darstellen. Alternativ kann ein neuer Held der *Großen Grauen Gilde* in eine Themengruppe des ODL eingeführt werden oder der Graumagier der Gruppe erhält einen Auftrag und bittet seine Abenteuergefährten um Hilfe, wodurch die restliche Gruppe ins Abenteuer kommt.





Ausrüstung und Fähigkeiten temporärer Mitglieder folgen keinen speziellen Anforderungen. Selbst auf den ersten Blick ungeeignete Magier können zu einem Mitglied des ODL werden. Die Mitgliedschaft auf Zeit sollte kein einfacher Ausweg sein, den Mitgliedsbeiträgen der Gilde zu entgehen, sondern ist eine Möglichkeit, den Charakter zu entwickeln und neue Gebiete zu erschließen. Zusätzlich sind sie mögliche Abenteureraufhänger oder Ausgangspunkt für eine Queste.

Andere Ordensmitglieder

Neben Graumagiern sind auch andere Zauberkundige und profane Mitglieder im ODL anzutreffen, die meist Spezialisten auf einem gewissen Gebiet sind und durch persönliche Bindung oder Erfahrungen in den Orden kamen. Abhängig von ihrer Vorgeschichte und Aufgabe können sie sehr unterschiedliche Ausbildungen und Ausrüstung besitzen. Bei ihnen handelt es sich ausschließlich um Vollmitglieder, die zu ihrer Mitgliedschaft im ODL auch teilweise Mitglied in der *Großen Grauen Gilde des Geistes* sind. Dafür müssen sie keine Gebühr entrichten, da ihnen diese für den Dienst im Orden erlassen wird.

Profane Mitglieder

Unter den profanen Mitgliedern dominieren deutlich kämpfende Professionen, die sich als Bewacher oder Streiter für die Gerechtigkeit dem Orden angeschlossen haben. Manche sind frühere Söldner oder Krieger, die nach Erfahrungen mit magischem Unrecht beitraten, andere waren einmal Akademiegarden und sind beigetreten, nachdem die Zugehörigkeit aller



Akademiegardisten zum Orden wieder aufgehoben wurde. Solche Mitglieder verfügen über gute bis sehr gute körperliche Talente und Kampffertigkeiten und über mittelmäßige Werte in Wissenstalenten. Je nach ihrer früheren Ausbildung können sie auch in gesellschaftlichen oder handwerklichen Talenten besondere Schwerpunkte aufweisen.

Während der Borbaradkrise haben sich im Osten Aventuriens viele Kundschafter und Jäger dem ODL angeschlossen, um für die Freiheit ihrer Heimat zu kämpfen oder dort geschehenes Unrecht zu sühnen. Sie dienen ausschließlich in Grauen Garden, die im Feld unterwegs sind und übernehmen hier die Aufgabe von Wildniskundigen. Sie verfügen über sehr gute Naturtalente und körperliche Talente, meist beherrschen sie zusätzlich noch ein Handwerk. Viele von ihnen haben durch den Dienst einiges Wissen über ihre Widersacher gewonnen, welches jedoch praktischer Natur ist. Nur die wenigsten von ihnen beteiligen sich an gelehrten Diskussionen.

Profane Mitglieder tragen Rüstungen und Waffen gemäß ihrer früheren Ausbildung, viele dazu eine geschlitzte graue Robe und ein geschlitztes Skapulier, um ihre Beweglichkeit zu gewährleisten. Da diese Mitglieder nicht den Bekleidungsvorschriften des Codex Albyricus unterliegen, kann man sie im Feld auch ohne Robe und Skapulier antreffen.

Daneben gibt es sehr selten Spezialisten, die nur auf einem bestimmten Gebiet eingesetzt werden, beispielsweise Spione oder Diplomaten. Auch diese müssen nicht magisch begabt sein, sofern sie eine nützliche Ergänzung darstellen. Solche



Spezialisten verfügen über hervorragende Fähigkeiten auf ihrem speziellen Gebiet und sind meist durchschnittlich in Rechtskunde bewandert. Falls sie unerkannt operieren wollen, legen sie die Ordenskleidung ab.

In vielen Niederlassungen leisten profane Mitglieder als Schreiber, Rechtsgelehrte oder Alchimisten ihren Dienst, sie verlassen jedoch nur in Ausnahmen ihre gewohnte Umgebung und sind keine klassischen Abenteurer. Dafür kann ihre Begleitung auf einer wichtigen Mission eine Herausforderung für Helden sein – und vielleicht gewinnt dieser bisher sesshafte Charakter ja Gefallen am Erkunden der Welt?

Andere Zauberkundige

Die kleinste Gruppe im ODL machen Zauberkundige abseits der Graumagier aus. Zu ihnen können andere Zauberwirker wie Hexen, Druiden, Zauberbarden, Magiedilettanten, Elfen und sogar Animisten beispielsweise aus dem Tiefen Süden zählen, speziell wenn diese länger an graumagischen Akademien wie Gerasim gelebt haben. Einige von ihnen sind zusätzlich der *Großen Grauen Gilde* beigetreten und respektieren deren Vorschriften ebenso wie den Codex Albyricus, andere sind nur Mitglieder der Grauen Stäbe, sodass sie nicht den vollen Schutz des Codex Albyricus bzw. die Privilegien der Gildenmitgliedschaft genießen.

Die meisten von ihnen werden von dem Wunsch nach sicherer Magieausübung für ihre Brüder und Schwestern sowie dem Verfolgen von Frevlern angetrieben. Sie zeichnen sich durch



ihre speziellen magischen Fähigkeiten sowie häufig durch gute Kenntnisse in körperlichen und Naturtalenten sowie speziellem Wissen über Magie aus. Sie tragen meist nur bei offiziellen Anlässen die Ordenstracht und sonst ihre gewohnte Ausrüstung. Kaum jemand von ihnen ist dauerhaft in einer Niederlassung zu finden, sie alle ziehen oft umher.

Eine weitere spezielle Gruppe im ODL sind Magiedilettanten, die als Spezialisten meist in den ihren magischen Fähigkeiten entsprechenden Bereichen tätig und häufig den profanen Spezialisten überlegen sind. Unter ihnen sind einige Meisterhandwerker für verschiedene Bereiche, vor allem Alchimisten und solche, die ihre Fähigkeiten im Bereich der Spionage oder des Kundschaftens auf magische Weise verbessern können.

Runenschöpfer wird man in den Reihen des ODL nicht finden, da ihre Magie von der *Großen Grauen Gilde des Geistes* weiterhin abgelehnt wird. Selbst wenn der Orden versucht, die *Halle des Windes* in Olport zurückzuführen, nehmen sie doch keine Abgänger von dort auf, die sich nicht explizit von der Akademie distanzieren.

Einsatztruppe Rot

Eine sehr spezielle und nur wenigen Mitgliedern bekannte Graue Garde ist die Einsatztruppe Rot. Sie wurde von *Tarlisin von Borbra* während der Borbaradkrise 1022 BF gegründet und wird nur bei den gefährlichsten Aufgaben eingesetzt. Häufig operiert sie dabei unerkannt oder im Feindesland, sodass die Mitglieder im Einsatz meist nicht als Angehörige des ODL zu erkennen sind. Ursprünglich unterstand die



Gruppe ausschließlich dem Hochmeister, heute kann jeder der vier Großmeister auf sie zurückgreifen, muss sich jedoch beim nächsten Treffen der Großmeister vor den anderen dafür verantworten.

Kommandiert wird die Einsatztruppe Rot von Magistra *Imja Luranin*. Die im Jahr 989 BF geborene hochgewachsene Nordbardin führt die Einheit bereits seit ihrer Gründung. Sie hat bei einem privaten Lehrmeister im Bornland gelernt und ist sehr pragmatisch. Sie leitet die meisten Einsätze der Gruppe immer noch persönlich und ist trotz der vielen Gefährten, die nicht von einem solchen Einsatz zurückkehrten, von ihrem Tun überzeugt. Neben ihr verfügt die Einsatztruppe über zwei weitere permanente Mitglieder; die anderen drei bis fünf Mitglieder werden passend zum Auftrag als Spezialisten ausgewählt und vorübergehend in die Einsatztruppe Rot versetzt.

Wer in der Einsatztruppe Rot eingesetzt wird, benötigt die außergewöhnliche Fähigkeiten eines Spezialisten. Zusätzlich sind für einen solchen Einsatz Verschwiegenheit, Loyalität, Mut, Leidensfähigkeit und Hingabe Voraussetzungen, nach denen potentielle Kandidaten bewertet werden. Alternativ kann eine Graue Garde für einen speziellen Auftrag der Einsatztruppe Rot als Unterstützung zugeteilt werden, wobei sie dem Oberbefehl von *Imja* unterstellt wird, aber eigenständig einen Teil des Plans ausführt.

Ein Einsatz mit der Einsatzgruppe Rot kann den Hintergrund eines Helden bereichern, auch wenn er zur Verschwiegenheit über die Existenz der Truppe verpflichtet ist. So gesammelte



Erfahrungen mögen der Grund für besondere Fähigkeiten, Beziehungen oder Narben sein, die den Helden auf seinem weiteren Weg begleiten.

Über die Einsatzgruppe Rot können weitere Helden angeheuert werden, wenn diese bei einem ihrer Unterfangen weitere Hilfe benötigt. Dabei werden die angeworbenen Helden nicht erfahren, wer sie angeheuert hat, können aber Teil des Gesamterfolges werden. Eine ähnliche Möglichkeit besteht, wenn die Helden das gleiche Ziel wie die Einsatzgruppe Rot verfolgen und sie entweder diese ergänzen, mit ihr konkurrieren oder von ihr als rettende Kavallerie unterstützt werden.

Die Anwerbung durch die streng frisierte Norbardin, die ihre Umgebung ständig aufmerksam im Auge behält und kaum einmal blinzelt, kann für Mitglieder des ODL oder externe Spezialisten der Auftakt zu einem gewagten und fordernden Abenteuer sein, das die Beteiligten zusammenschweißt, ihnen mächtige Feinde verschafft und Beziehungen zu einem in Magierkreisen sehr einflussreichen Orden garantiert.







XI.



Glossar





Allaventurischer Konvent: eine Versammlung der Gildenmagier Aventuriens zur Diskussion und Austausch von Forschungen, wird alle sieben Jahre und zu speziellen Ereignissen einberufen

Al'Pandjashtra: Bezeichnung der Magierakademie von Rashdul (tul.: Pentagramm)

Al Rakshaz: ehemalige Hochburg des ODL auf einer Insel in Perricum, heute magisch versiegelt und von Grauen Garden bewacht

Alveraniar des verborgenen Wissens: siehe *Rohal*

Anconiter (m/d, Pl.), Anconiterin (w/d): Mitglieder der *Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*

Aranischer Exodus: Auszug von Magiern und Zauberkundigen aus Aranien, nachdem nach den Magierkriegen jegliche Ausbildung und Anwendung von Magie verboten wurde. Alle Akademien im Land bis auf die *Schule des seienden Scheins* wurden geschlossen.

Archivar (m/d), Archivarin (w/d): Amt in den Burgen und Niederlassungen des ODL, zuständig für Bibliothek und Archiv sowie Wissensbeschaffung (Spionage)

Arkanium: eines der fünf magischen Metalle, weiß bis hellgrau und weich, ähnlich dem Blei, aus dem es durch magischen Fluss entstehen soll; wird häufig für Artefakte verwendet

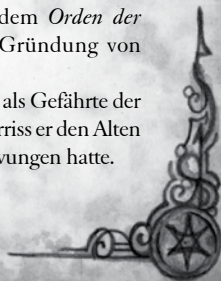
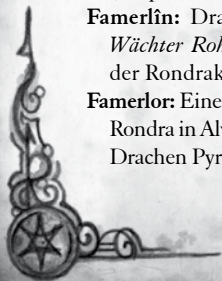
Astralkraft: Kraft, welche das Wirken von Magie ermöglicht. Zauberkundige besitzen einen Astralkörper, in dem Astralkraft gespeichert ist und in Zauber umgewandelt werden kann.

Bethanier: *Borbarad*

Borbarad: Zwillingbruder *Rohals des Weisen*, finsterer Schwarzmagier; eroberte den Osten Aventuriens mit



- Dämonenhorden und wurde von den Sieben Gezeichneten in der Dritten Dämonenschlacht besiegt
- Castellis Ordinis Vallusae:** Ordensburg des ODL bei Vallusa
- Causa delicti:** Inhalt einer Anklage vor Gericht, bosp.: Sache des Verbrechens
- Cedraion:** einer der vier Grauen Stäbe, Zeichen der Großmeisterin von Neetha
- Codex Albyricus:** von *Rohal* in Auftrag gegebene Gesetzesammlung, die den Gebrauch von Magie für alle Zauberkundigen regeln soll, aber nie von allen akzeptiert wurde; 574 BF veröffentlicht
- Dämonenkrone:** Artefakt des Namenlosen, welches dämonische Magie massiv verstärkt, wurde als siebenstrahlige Krone von *Borbarad* getragen und durch die Klinge Siebenstreich in sieben Splitter zerschlagen
- Desaster von Punin:** Allaventurischer Konvent der Magie 590 BF in Punin, bei dem durch die massive Ansammlung von Astralenergie Entladungen ausgelöst wurden, welche die Anwesenden teilweise zerrissen, um den Verstand brachten oder in den Limbus schleuderten
- Elementarer Meister:** sehr mächtige elementare Kreatur, deren Beschwörung sehr aufwendig ist und viel Zeit bedarf
- Ex terra:** Exterritorialität von Botschaften und Ordenssitzen (bosp.: Aus dem Land heraus)
- Famerlîn:** Drachenschwert; Zweihänder, der dem *Orden der Wächter Rohals von den Grauen Stäben* zur Gründung von der Rondrakirche übergeben wurde
- Famerlor:** Einer der sechs Hohen Drachen. Er gilt als Gefährte der Rondra in Alveran. Im zweiten Drachenkrieg zerriss er den Alten Drachen Pyrdacor, der sich zum Gott aufgeschwungen hatte.





Feqz: tulamidische Schreibweise des Gottes Phex; in den Tulamidenlanden oft als Gott der Nacht und der Magie verehrt

Ferruginion: einer der vier Grauen Stäbe, Zeichen des Großmeisters von Anchopal

Fey (m/w/d): Isdira für Elf

Fremmelshof: Dorf im zentralen Aventurien in Caldaia, welches während der Magierkriege durch eine große magische Entladung entrückt wurde und nach über 400 Jahren nach Aventurien zurückstürzte, ohne dass für die Menschen dort Zeit vergangen war

Großmeister (m/d, Pl.), Großmeisterin (w/d): einer der vier Leiter des Ordens, die jeweils einer Ordensburg und den zugehörigen Gebieten vorstehen; Träger eines der vier Rohalsstäbe und von diesem erwählt

Hochmeister (m/d, Pl.), Hochmeisterin (w/d): Das höchste Amt des ODL. Ursprünglich als Leiter des Ordens von *Rohal* vorgesehen, ist der Posten heute unbesetzt und soll auch unbesetzt bleiben.

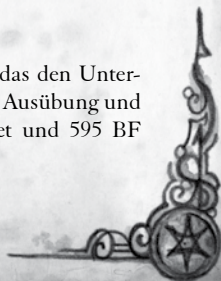
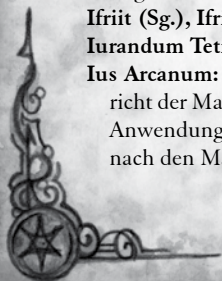
Hohe Drachen: sechs der ursprünglich kämpfenden Drachen, die nach den Schlachten der Götter nach Alveran gerufen wurden, um an der Seite der Götter zu bleiben

Honus habet onus: Bestätigungsformel bei der Ernennung von Amtsträgern in Niederlassungen (bosp.: Wer Würde hat, trägt eine Bürde)

Ifriit (Sg.), Ifriitim (Pl.): tul.: Dämonen

Iurandum Tetralium: bosp.: Eid der Stäbe

Ius Arcanum: eines der bekannteren Gesetze, das den Unterricht der Magie an Magierakademien und die Ausübung und Anwendung von Magie in Aranien verbietet und 595 BF nach den Magierkriegen erlassen wurde





Justitiar (m/d), Justitiarin (w/d): Amt für Rechtsfragen und Spionageabwehr in den Burgen und Niederlassungen des ODL

Haimamud (m/d), Haimamudiya (w/d), Haimamudim (Pl.): tul.: Geschichtenerzähler/-in

Kababyloth: tulamidische Wissenschaft der Zahlenmystik, die sich mit verschiedenen Berechnungen und der Betrachtung von Zahlen beschäftigt, um daraus Warnungen oder Hilfen zur Entscheidung abzuleiten

Kadi (m/w/d): tul.: Richter

Kämmerer (m/d, Pl.), Kämmerin (w/d): Amt zur Verwaltung in den Burgen und Niederlassungen des ODL, dort auch Vorsteher

Kechans: alte Abwasserkanäle unter tulamidischen Städten; heute ein Labyrinth aus Kellern und Kanälen und Revier von Diebesbanden und Räubern

Keffiya: Kopfbedeckung bei den Novadis

Keshal Cumrat: Niederlassung in Rashdul (tul.: Das standhafte Haus)

Keshal Rohal: Großmeisterburg in Anchopal (tul.: Haus Rohals)

Kophtanim: frühe Magiertradition der Tulamidenlande, welche später in den Gildenmagiern aufging

Magica clareobservantia: bosp.: Hellsichtsmagie

Magica combattiva: bosp.: Kampfmagie

Magica contraria: bosp.: Antimagie

Magica curativa: bosp.: Heilmagie

Magica invocatio elementarii: bosp.: Elementarmagie/-beschwörung

Magica mutanda: bosp.: Verwandlungsmagie

Magica phantasmagorica: bosp.: Illusionsmagie



Magierkriege: Auseinandersetzungen zwischen Magiern um magische und weltliche Macht und den Kaiserthron nach dem Abdanken von *Rohal dem Weisen* zwischen 590 BF und etwa 595 BF

Marschall (m/d), Marschallin (w/d), Marschälle (Pl.): Amt in den Burgen und Niederlassungen des ODL, zuständig für die Kämpfenden, Waffenkammern und Ställe

Marustan: tulamidische Bezeichnung der Insel Maraskan

Mawdli: Rechtsgelehrter und Prediger des Rastullahglaubens

Mephaliten: Mitglieder des *Ordens zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin*

Mudramulim: frühe Magiertradition der Tulamidenlande, welche später in den Gildenmagiern aufging

Nekromantie: Art der Magie, die sich mit der Erhebung und Kontrolle von Untoten beschäftigt

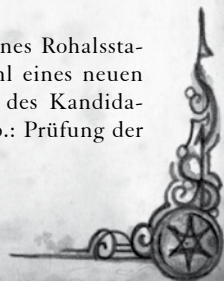
Ordo Defensores Lecturia: bosp.: für *Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum*; Kurzformen: ODL, Graue Stäbe

Pfeile des Lichts: weißmagischer Orden, der die dunklen Spielarten der Zauberei bekämpft

Prinzipismus: Strömung der Praioskirche, welche die Kirche zurück zu ihren bosparanischen Wurzeln führen will und Magie gegenüber toleranter ist als andere Strömungen; seine Anhänger nennt man Prinzipisten

Probatio: bosp.: Prüfung

Probatio Ligationes: Ritual der Bindung eines Rohalsstabes durch einen Kandidaten bei der Wahl eines neuen Großmeisters, eigentlich die Erwählung des Kandidaten durch den jeweiligen Rohalsstab; bosp.: Prüfung der Bindung





Rahkisa (w/d): novadische Zaubertänzerin

Raschtul Kandscharot: Vulkan im Raschtulswall und einzige bekannte Verehrungsstätte des Schöpfergottes Los, in dem sich der Allvogel bis 1021 BF jährlich erneuerte

Robureon: einer der vier Grauen Stäbe, Zeichen des Großmeisters von Lowangen

Rohal der Weise: Verehrter Gründer des *Ordens der Wächter Rohals von den Grauen Stäben* und heute nominell wieder Hochmeister des ODL. Zwillingsbruder von *Borbarad*, gegen den er mehrfach kämpfte und der durch seinen Plan schließlich besiegt wurde; Alveranar des Nandus.

Rohalsstab: Magierstab *Rohals des Weisen*, von ihm dem ersten Hochmeister des *Ordens der Wächter Rohals von den Grauen Stäben* übergeben

Rohalszeit: Regierungszeit *Rohals des Weisen* als Reichsbehüter des Mittelreiches von 466 BF bis 589 BF

Schlacht in der Gorischen Wüste: finale Auseinandersetzung zwischen *Rohal dem Weisen* und *Borbarad* in der Gorischen Wüste 590 BF, welche mit der Entrückung beider endete und zwei Heere vernichtete

Sangulmeon: einer der vier Grauen Stäbe, Zeichen der Großmeisterin von Vallusa

Schlange der Erkenntnis: Kurzbezeichnung des *Ordens der Schlange der Erkenntnis*

Sharisad (w/d), Sharisadim (Pl.): tulamidische Tänzerin

Solutio: bosp.: Entlassung

Sphärenschänder: siehe *Borbarad*

Steineiche: Baum der nördlichen Wälder, dessen Holz besonders hart und begrenzt feuerfest ist



Sternentor-Akademie: Magierakademie, die vor der Schlacht in der Gorischen Wüste im südlichen Stadttor von Anchopal untergebracht war; seit den Magierkriegen aufgegeben

Temporäre Mitglieder: Graumagier/-innen, die nur zeitweise Mitglied des ODL sind, um ihre Gebühren an die Gilde zu begleichen. Sie verpflichten sich alle zwei Jahre für zwei Monate.

Ultima ratio: bosp.: letztes geeignetes Mittel

Wächter Rohals von den Grauen Stäben: Name des ursprünglich von *Rohal* gegründeten Ordens zum Schutz von Magiern und magischen Einrichtungen; spaltete sich später in *Rohalswächter* und ODL





XII.



Vakatseiten

Ergänze hier deine Erlebnisse und Erkenntnisse
deiner Forschungen von eigener Hand.





Hier magst du von eigener Hand ergänzen









Ulisses-Spiele