

Hermetischer Glossar

Diese Begriffe werden von den Charakteren in der Phantsiewelt benutzt; verwenden Sie sie also, wenn Sie Ihre Charaktere spielen. Manche Charaktere werden natürlich mit einigen eher esoterischen Begriffen nicht vertraut sein.

Aerarius Praefectus - (lat. Schatzmeister) Größere Bünde beschäftigen Schatzmeister, kleinere überlassen diese Aufgabe meist dem Autokraten.

Affinität - Ein natürliches Talent eines Magus in einem bestimmten Bereich der Magie, sei es eine Form oder Technik, oder etwas sehr spezifisches, wie zum Beispiel Wettermagie.

Amicus - (pl. amici, fem: amica, -ae) "Freund" Formale Bezeichnung für Magier, die sich sehr nahe stehen. Die meisten Magi haben keine Amici. Manchmal werden auch Gefährten zu Amici.

Animal - (lat. Tier, k:An) Mit Tieren verbundene magische Form

Aquam - (lat. Wasser, k: Aq) Die magische Form des Wassers

Archimagus - s. Erzmagus

Arkane Verbindung - Eine okkulte Verbindung zu einem Gegenstand, Tier oder Menschen, welche für Zauberei genutzt werden kann. Es kann sich hierbei z.B. um Haare handeln oder auch lange getragene Kleidung. Arkane Verbindungen müssen jedoch „frisch“ sein, um effektiv wirken zu können.

Autokrat - Ein Sterblicher oder Magus, der sich um die weltlichen Dinge eines Bundes kümmert.

Aura - Die übernatürliche Kraft die in einem Herrschaftsbereich steckt. Es gibt stärkere und schwächere Auren, manchmal auch innerhalb eines Gebietes. Oft breiten sich Auren ringförmig um den Ort mit der stärksten Verbindung zu einem Herrschaftsbereich aus, d.h. die Aura wird nach außen hin schwächer. Eine Sonderform der Aura ist die Regio.

Auram - (lat. Luft, k: Au) Die Form magisch auf Luft zu wirken

Bauer - Die kleinste meßbare Einheit reines Vis; Zehn Bauern ergeben einen Turm, 100 eine Dame;

Bjornaer - Die Magier dieses Hauses werden innerhalb des Ordens nur teilweise akzeptiert, da sein Begründer einer germanischen Tradition entstammte statt einer römischen. Ihre Faszination mit Tieren und die animalische Seite ihrer menschlichen Natur verursacht vielen ein gewisses Unbehagen. *Philosophie:* Verstehe und würdige deine animalische Natur ebenso wie deine menschliche. *Mitglieder:* 43 *Domus Magna:* Crintera (Rhein)

Bonisagus - Bonisagus schuf die hermetische Magiethorie, und seine Schülerin Trianoma war der Kopf hinter der Gründung des Ordens; deshalb galt diesem Haus schon immer der besondere Respekt der anderen Magi. Die Magi dieses Hauses versuchen, sowohl die theoretischen (Magie) als auch die politischen Traditionen weiterzuführen. *Philosophie:* Gebrauche Deine Talente zum Wohle deiner Mitmagi, Du bist einer jener wenigen Privilegierten Gefolgsmann

dieses Hauses zu sein. *Mitglieder:* 28 *Domus Magna:* Durenmar (Rhein), auch Zentrum des Ordens

Bund - Zusammenschluß und Wohnort einiger hermetischer Magi.

Certamen - Ein magisches, nicht tödliches Duell zwischen Magiern.

Concilium - (lat. Rat, pl. concilia) Ein Gremium im Tribunal oder in einem Bund mit Entscheidungsgewalt.

Consors - (pl. consortes) Nicht-Magus, der eng mit dem Bund zusammenarbeitet und möglicherweise dort lebt; viele Gefährten sind Consortes, aber nicht alle.

Convenium - (pl. Convenia) In der Regel gebräuchlicher Ausdruck für Bund, da er im Gegensatz zu Conventus keine Verwechslung mit kirchlichen Institutionen zuläßt.

Conventus - (pl. Conventi) formal für Bund, auch Convenium;

Corpus - (lat. Körper, k: Co) Die Magie, die auf den menschlichen Körper wirkt; (Form)

Creo - (lat. Ich erschaffe, k: Cr) Die magische Technik des Erschaffens

Criamon - Die Magi dieses sehr verschlossenen Hauses sind bekannt für ihr obskure Philosophie, ihre Verachtung bloßer Macht und ihre Sitte, Gesicht und Körper mit arkanen Symbolen zu versehen. Sie sind eine geheimnisvolle und sehr weltfremde Gruppe Magi, mit denen andere Ordensmitglieder wenig Umgang pflegen. Sie sind auch die Meister des Zwielfichts. Die Magier sind in Suboles tätig. *Philosophie:* Richte alle deine Fähigkeiten und dein gesamtes Streben auf das Enigma, die ultimative, mystische, esoterische Erfahrung der Magie! *Mitglieder:* 62 *Domus Magna:* Höhle der Zuckenden Schatten (Alpen)

Curator - (pl. Curatores) Begriff aus dem Klosterleben. Bezeichnet einen niederen Quaesitor auf einem Tribunal, der die Aufgabe hat für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Curatores sind immer aus dem Hause Guernicus, hausfremde Quaesitores haben auf Tribunalen keinen besonderen Status, außer daß man Gerechtigkeit von ihnen erwartet.

Custos - (lat. Wächter, pl. custodes) Die offizielle Bezeichnung für Grog

Dame - Bezeichnung für eine sehr große Menge an reinem Vis; 100 Bauern ergeben eine Dame.

Dämon - Kreatur der Hölle, ein Untertan Satans; ein magisches Wesen mit der Absicht, die Menschheit zu verderben; sie sind unfähig wahrhaft und gerecht zu sein

Diabolist - Teufelsanbeter; huldigt den Fürsten der Dunkelheit und erhält von diesem zerstörerische Macht. Diabolisten sind Feinde der Kirche und des Orden des Hermes.

Domäne - Der Einflußbereich der Heiligen Kirche. Magie, höllische Kräfte und die Macht des Feenvolkes können sich in diesem Bereich weniger entfalten. Der größte Teil des bewohnten Landes ist Domäne.

Domus Magna - Der Hauptbund eines Hauses und dessen politisches Zentrum. Dort lebt der Primus oder die Prima.

Ehrbarer Stand - Ein Magus, der sich nichts zu Schulden kommen hat lassen. Diesen Stand verliert er fast immer, wenn er gegen den Codex verstößt. Es ist weniger ein Status auf dem Papier, sondern eher das Ansehen eines Magus. In vielen Bünden ist dieser Stand formal in die Regeln eingetragen und mit bestimmten Rechten begütert.

Eremit - Ein Magus, welcher es vorzieht, isoliert vom Rest des Ordens zu leben.

Erzmagus - Ein Ehrentitel für mächtige und anerkannte Magi. Man muß einen Erzmagus in einem von ihm bestimmten Wettkampf besiegen, um selbst den Titel tragen zu dürfen. Ein Erzmagus hat eine wichtige Rolle bei der Durchführung eines Zuges der Magier.

Essentia - Philosophen - auch Magier - suchen nach der inneren Natur der Dinge. Diese wird *Essentia* genannt und wohnt allen Dingen inne. Sie ist eine der versteckten Qualitäten, die viele Arten der Magie erst möglich machen (z.B. arkane Verbindungen).

Ex Miscellanea - Obwohl ursprünglich von einem Renegaten des Hermes-Ordens als rivalisierender Orden gegründet, wurde diese Organisation schließlich als eigenständiges Haus in den Orden aufgenommen. Es akzeptiert Zauberer aller Schattierungen, von denen viele nur dem Namen nach Hermetische Magier sind. Ihre Magie entstammt zahlreichen Traditionen. Ex Miscellanea ist ein großes, breitgefächertes und sehr chaotisches Haus. Einige Magi nennen seine Mitglieder "die Wald- und Wiesenhexer". *Philosophie*: Zahlreiche verschiedene Traditionen (Shamanen, Tiermagier, Hexen, Elementalisten, etc.) *Mitglieder*: ca. 115 *Domus Magna*: Cad Gadu (Stonehenge)

Exoticus, Exotica - Alle Magie, die nicht-hermetisch ist. Wird auch für nicht-hermetische Magi verwendet.

Fee - (Feenwesen) Naturgeist, übernatürliches Wesen der Wildnis; meist menschenähnlich.

Filius/Filia (lat. Sohn/Tochter, pl. Filii/Filiae) Eine Bezeichnung für einen früheren Lehrling eines Magus, der jetzt selber Magus ist. Ein natürliches Kind von Magiern wird "vulgäres Kind" genannt.

Flambeau - Diese aggressiven und hitzigen Zauberer verursachen immer wieder Schwierigkeiten innerhalb und außerhalb des Ordens. Durch ihre Furchtlosigkeit und ihre destruktiven Zauber sind sie von unschätzbarem Wert für die Durchführung eines Ordensbanns und größere militärische Aktionen. *Philosophie*: Die Welt ist voller Menschen und Dinge, die uns Schwierigkeiten machen. Verbrennen sie. *Mitglieder*: 76 *Domus Magna*: Val-Negra (Languedoc), momentan umstritten, da nicht mehr sicher ist, ob Val-Negra existiert

Form - Es gibt zehn magische Formen, um magische Effekte zu erzielen. Sie werden quasi als direktes Objekt in dem magischen Satz verwendet.

Formulaische Magie - Magie unter Verwendung standardisierter Gesten und Worte, die mit großer Verlässlichkeit einen bestimmten Effekt hervorbringt.

Die Gabe - Die angeborene Fähigkeit einer Person als Magier ausgebildet zu werden.

Gefolgsmann - Ein Mitglied eines Hauses. Historisch waren die ersten Filii der Gründer des Ordens "Gefolgsmänner" und nicht Mitglieder, daher der Name Gefolgsmann. Selten gebraucht.

Grog - Ein Bewaffneter oder Diener eines Bundes

Großtribunal - Ein Treffen von Vertretern aller dreizehn Tribunale und der zwölf Primi. Es wird alle 33 Jahre in Durenmar abgehalten.

Gründer - Einer der zwölf ursprünglichen Magier, die auf den Kodex schworen, und somit den Orden ins Leben riefen; Pralix, der Gründer des Hauses Ex Miscellanea wird auch als dreizehnter dazugezählt.

Guernicus - Dieses Haus befaßt sich mit der Untersuchung von Vergehen und spricht das Urteil über Magi, die den Kodex des Hermes verletzt haben. Alle Magi dieses Hauses tragen den Titel Quaesitor, weswegen dieses Haus auch einfach Quaesitori genannt wird. Die Quaesitori sind die Hüter des Kodex. Im Laufe der Jahre haben sie den Kodex erweitert und verfeinert, und somit beträchtlich an Macht gewonnen. *Philosophie*: Bewahre den Kodex des Hermes, oder der Orden wird an internen Konflikten zugrunde gehen.

Mitglieder: 49 *Domus Magna*: Magvillus (Römisch) und Duresca (Iberia) für Schriftstücke

Haus - Eine Gruppe Magier, die Gefolgsleute eines Gründers sind. Momentan gibt es zwölf Häuser.

Heckenzauberer - ein nicht-hermetischer Zauberer

Herbam - (lat. Pflanze, k: He) Die auf Pflanzen bezogene Magische Kunst; (Form)

Hermetisch - Von oder im Zusammenhang mit dem Orden des Hermes

Hermetischer Name - Name den ein Lehrling nach seiner Prüfung bekommt. Magi benutzen ihre tatsächlichen Namen nur, wenn sie Inkognito reisen.

Die Herrschaftsbereiche - Übernatürliche Bereiche, in denen eine bestimmte Macht ihren Einfluß geltend macht. Es gibt fünf Bereiche: magische, infernale, heilige, feenhafte und rationale Herrschaftsbereiche. Der Rest der Welt wird der mundane Herrschaftsbereich genannt, in dem keine der übernatürlichen Kräfte einen besonderen Einfluß hat.

Hibernisches Tribunal - Tribunal von Irland; leidet unter Dämonen, profitiert aber von reichen Visressourcen. 7 Bünde, 41 Magi.

Hopliten - Eine Gruppe Flambeau und Tremere, die auf Geheiß eines Quaesitorentribunals gegen die Verurteilten vorgehen. Für die Verurteilten bedeutet das meist nichts gutes...

Hohes Vergehen - Die Vergehen sind im Kodex selbst beschrieben, jene, die den Orden als ganzes gefährden. Dies ist z.B. die Ermordung eines Mitmagus, der Kontakt zu Dämonen, die Störung des friedlichen Verhältnisses zwischen Kirche und Orden, etc. Ein Hohes Vergehen wird mit einer Strafe bestraft: Tod. Diese Strafe wird durch einen Zug der Magier ausgeführt, der zu bestrafende Magier gilt als vogelfrei.

Iberisches Tribunal - Spanien, kämpft zur Zeit mit den Mauren. 10 Bünde, 73 Magi.

Igenem - (lat. Feuer, k: Ig) Die magische Form des Feuers; (Form)

Imaginem - (lat. Erscheinung, k: Im) Die Magie der Erscheinung; (Form)

Intellego - (lat. Ich verstehe, k: In) Die magische Technik der Wahrnehmung

Jahreszeiten - Jeder Bund geht durch vier Entwicklungsphasen, Jahreszeiten genannt. Diese Einstufung kann als grobes Maß des Machteinflusses gesehen werden.

Jerbiton: Haus Jerbiton ist durch sein ausgeprägtes Interesse an der Außenwelt geprägt und hat die Aufgabe übernommen, gute Beziehungen zu Kirche und Adel aufrechtzuerhalten. Im letzten Jahrhundert haben die Magi dieses Hauses zahlreiche arabische Versionen griechischer Texte ins Lateinische übertragen. *Philosophie:* Der Orden hat sich zu sehr von den Menschen abgesondert und riskiert dadurch einen blutigen Konflikt mit der Gesellschaft sowie den Verlust eigener Menschlichkeit. Mache Dich deshalb nicht zum Sklaven deiner Magie, sondern widme dich den Künsten und der klassischen Bildung. *Mitglieder:* 82 *Domus Magna:* Valnastium (Alpen)

Kodex des Ordens des Hermes - Verhaltensregeln oder Gesetze, denen jeder Lehrling Gehorsam schwören muß, bevor er Magus werden kann; begrenzt den destruktiven Wettbewerb zwischen Magi und regelt das Verhalten von Magi gegenüber Außenstehenden. Dem Ursprünglichen Kodex, der in Schwurform gehalten ist, wurde im Lauf der Zeit der komplexe Periphere Kodex angehängt.

Krieg der Zauberer - Ein legaler, streng regulierter Konflikt zwischen zwei Magiern, der sogar zum Tode führen kann. Nur dann eingesetzt, wenn sogar Certamen nichts mehr hilft. Er geht einen Monat lang, wird von anderen Mitgliedern des Ordens überwacht, alle Mittel sind erlaubt. Nur kein anderer Magus oder Bund darf zu Schaden kommen...

Languedoc Tribunal - Südfrankreich, Pyrenäen, SW - Röm. Reich (Provence); Das kulturelle Herz des Ordens; 11 Bünde, 84 Magi;

Lehrling - Magiefähiger Gehilfe eines Magiers, der für 15 Jahre verpflichtet ist, seinem Meister gegen Ausbildung zu Helfen. Der Kodex sieht allerdings nicht vor, daß der Lehrling dies freiwillig tun muß.

Lehrlingsprüfung - Eine Prüfung die ein Lehrling schaffen muß, bevor er zum Magus werden kann. Häuser und einzelne Meister legen diese Prüfung fest, in manchen Häusern ist es ein Rätsel, in anderen muß der Lehrling überleben...

Das Licht - Metapher für spirituelle Erleuchtung.

Linie - Eine Gruppe Magi innerhalb eines Hauses, die einer bestimmten Glaubensrichtung oder Magiespezialisierung angehören, und sich somit von den anderen des Hauses unterscheiden. In der Regel entspringen diese Magi auch dem gleichen Stamm. Haus Ex Miscellanea ist in zahlreiche Häuser unterteilt, während die Häuser Bonisagus und Guernicus in jeweils zwei unterteilt sind.

Loch Leglean Tribunal - Schottland, Clanmäßige Bünde, Ex Miscellanea hat die meisten Mitglieder, viele Magi können kein Latein (den Quaesitori ist das natürlich egal...); 14 Bünde, 100 Magi

Magus - (pl. Magi) Ein Meister der magischen Künste des Hermesordens. Nichthermetischen Magiekundige nennt man Zauberer, Hexen und vor allem Wildmagier, keinesfalls aber Magus

Maior Domus - Hausmeister, ein Verwalter für weltliche Angelegenheiten; s. Autokrat

Mentem - (lat. Geist, k: Me) Die Form den Verstand magisch zu beeinflussen

Mercere - Mercere verlor seine magischen Kräfte und übernahm eine nichtmagische Rolle innerhalb des Ordens: das Befördern von Nachrichten. Aus seinen Nachfolgern wurden die Rotkappen, Boten, die rechtlich gesehen als Magi gelten, aber meist keinerlei magischen Fähigkeiten haben. Sie kennen oft die Geheimnisse vieler Magi und die gefährlichsten Gegenden der Welt. Sie sind auch die bekanntesten "Magier" bei der weltlichen Bevölkerung. *Philosophie:* Diene dem Orden und setze Dich für die Einigkeit unter den Magi ein. Schütze das Haus vor Außenstehenden. *Mitglieder:* 97 *Domus Magna:* Harco (Römisch)

Merinita - Für die Mitglieder dieses Hauses steht die Welt der Feen im Mittelpunkt, und sie selbst sind meist ähnlich rätselhaft. Mit anderen Häusern haben sie wenig zu tun, außer wenn sie Feen vor Angriffen anderer Magi schützen. *Philosophie:* Meide das lediglich Sterbliche; suche die Mysterien und die Macht der Natur und Feen. *Mitglieder:* 62 *Domus Magna:* Irencillia (Rhein)

Mikrokosmos - Die „kleine Welt“; Viele Dinge, vor allem der menschliche Körper und Geist, repräsentieren ein kleines Abbild des Universums, des *Makrokosmos*. Dies erklärt, warum Sterne studiert werden, um den menschlichen Geist zu heilen oder der menschliche Körper untersucht wird, um astronomische Weisheit zu erlangen.

Makrokosmos - s. *Mikrokosmos*

Muto - (lat. Ich verändere, k: Mu) Die magische Technik des Veränderns

Mystagogie - Die Suche nach Hermetischen Mysterien. Wird von einzelnen Magi und Geheimgesellschaften innerhalb des Ordens praktiziert.

Niederer Vergehen - Alle diejenigen Vergehen, die nicht gegen den Kodex selbst verstoßen gelten als Niedere Vergehen. Diese Vergehen werden im Peripheren Kodex beschrieben. Das Prinzip dieser Vergehen ist "Auge um Auge, Zahn um Zahn". Es gibt folgende Abstufung in der Vergehensstärke: die Gabe, das Leben, der Vertraute, der Lehrling, das Labor und andere magische Besitztümer, die Privatsphäre, die Zeit eines Magus. Bestrafungen fallen in zwei Kategorien: Vergeltung und Zurückzahlung. Man versucht die oben genannten Vergehen möglichst gleichwertig zu vergelten. Ein Magus, der das Labor eines anderen zerstört, wird selber mit dem Verlust seines eigenen Labors bestraft, oder muß Vis im Wert des Labors bezahlen. Die Feinheiten sind jedoch von Tribunal zu Tribunal verschieden, und werden oft auf dem Prinzip des Stärkeren ausgetragen...

Normanisches Tribunal - Nordfrankreich, NW-Römisches Reich; hochzivilisiert, aber hohe Bevölkerung; 12 Bünde, 50 Magi

Novgorod Tribunal - Slawische Länder; groß, magisch, sehr verstreute Bünde, viel Vis; 6 Bünde, 40 Magi

Das Okkulte - Allgemeiner Begriff für verstecktes Wissen oder verborgene Macht.

Orbus - (lat. Waise) Ein Magier, der aus seinem Haus ausgeschlossen wurde

Ordensbann - Ein Magier kann aus dem Orden ausgeschlossen werden. Er ist somit nicht mehr durch den Orden geschützt, und wird von anderen Magiern mißachtet, wenn nicht gar angegriffen.

Parma Magica - (lat. magischer Schirm) Ein kurzes Ritual, das einen Magus vor Magie schützt

Parens - (lat. Elternteil) Der vormalige Meister eines Magus

Pater/Mater - (lat. Vater/Mutter) s. Parens; leibliche Eltern werden als "vulgäre Eltern" bezeichnet

Perdo - (lat. Ich zerstöre, k: Pe) Die magische Technik des Zerstörens

Peripherer Kodex - Entschlüsse und Präzedenzfälle, die durch Tribunale im Lauf der Zeit dem Kodex des Ordens des Hermes angehängt wurden, um Klarheiten zu schaffen. Für die meisten Magier ist er doch eher verwirrend, da sie ihn kaum kennen.

Philosoph - Magier des Ordens betrachten sich als Philosophen ersten Ranges, wobei zu bemerken ist, dass der Begriff im Mittelalter synonym zu „Magier“, „Wissenschaftler“ und „Theologe“ steht. Philosophen sind jene Leute, die nach Weisheit suchen und hoffen, den Schlüssel zu Allem, die *Essentia* zu finden.

Pontifex - Die ranghöchsten Magier des Bundes Doissetep, manchmal auch in anderen Bünden verwendet.

Praeco - (lat. Herold) Der Vorsitzende Magus eines Tribunals, normalerweise ist das der älteste Magus der Region. Er besitzt keine Stimme auf dem Tribunal, hat aber besondere Rechte, er kann nämlich Magi zum Schweigen verpflichten, sie vom Debattenraum entfernen lassen, oder sie gar vom momentanen Tribunal ausschließen.

Primus - (lat. der erste) Der Vorsitzende eines Hauses auf Lebenszeit. Jedes Haus hat eigene Methoden, seinen Primus zu bestimmen

Quaesitor - Normalerweise Gefolgsleute des Hauses Guernicus, aber auch ein Ehrentitel für Magier aus anderen Häusern. Sie überwachen die Rechtmäßigkeit von Tribunalen, schlichten Streite, durchsuchen verdächtige Bünde und sind die Hüter des Kodex des Hermes und des Peripheren Kodex. Auf Tribunalen unterstellen sich die Quaesitores von Haus Guernicus als Curatores dem Quaesitor Tribunalis. Sie können auch ein spezielles Quaesitorentribunal einberufen, um bestimmte Magier und Bünde zu verurteilen. Es gibt zur Zeit 72 Magier, die diesen Titel tragen.

Quaesitor Tribunalis - Der älteste und erfahrenste Quaesitor in einem Tribunal. Er überwacht als Richter die Rechtmäßigkeit der Dinge auf den Tribunalstreffen.

Ihm unterstehen die Curatores, hat aber auch Autorität über die Hopliten.

Regio - (lat. Gebiet) Eine spezielle Form eines magischen Ortes. Die Auren eines Herrschaftsbereichs liegen hier wie Zwiebelschalen aufeinander. Jede Auraschicht bildet eine eigene Realität. Man kann sich in diesen Gebieten sehr schnell verlaufen ohne je wieder herauszufinden, da man in eine hoher Realität unter Umständen nicht mehr herausfindet.

Rego - (lat. Ich beherrsche k: Re) Die Magische Technik des Beherrschens

Reines Vis - Vis in physischer Form, das von Magiern für lang anhaltende Effekte und für Studien benötigt wird.

Rheintribunal - Deutschland; Das politische Zentrum des Ordens; 9 Bünde, 90 Magi

Ritual - Langwieriger formalisierter Zauber der unter Einsatz von Reinem Vis lang anhaltende Effekte erzielt. Manche Zauber (z.B. Aegis) sind immer Rituale.

Römisches Tribunal - Italien, Venedig; Viele Intrigen, Zentrum von Haus Quaesitori; 8 Bünde, unbekannte Anzahl Magi

Rotkappe - Ein Mitglied des Hauses Mercere

Salve Sodale - (pl. Salvete Sodales) Grußformel, die unter Magi üblich ist. Sie wird nie außerhalb des Ordens verwendet.

Sanctum - (lat. Allerheiligstes, pl. sancta) Die Privatgemächer (oder -plätze) eines Magus. Sie sind an den Eingängen mit einem Kreis in einem Quadrat, dessen Ecken durch Linien verbunden sind, gekennzeichnet. Jeder, der ein Sanctum ohne die Erlaubnis des Besitzers betritt darf getötet werden.

Schritt - Etwa ein Meter

Sigil - a) Ein einzigartiger Nebeneffekt in der Magie eines Magus, das seine gesamte Magie prägt. Die Sprüche einiger Magier haben zum Beispiel bestimmte Farben oder Geräusche. b) Ein Stab oder anderes Symbol, das eine Person als Magus kennzeichnet; Dies wird jedem Magier (außer bei Tremere) nach Abschluß der Lehrlingsprüfung gegeben. Jedes Sigil zählt auf einem Tribunal als Stimme.

Sodalis - (lat. Kamerad, pl. Sodales) Ein Mitglied des Ordens des Hermes; Wird bei der Anrede verwendet.

Spontane Magie - Der Gebrauch der magischen Künste ohne eine feste, formulaische Zauberformel. Das Ergebnis ist weniger gewiß, dafür aber um so flexibler.

Socius - Ein Mitglied des eigenen Covenants; ein Magus, der im Orden politisch aktiv ist.

Stand - s. ehrbarer Stand

Sterblicher - Ein normaler Mensch (Magier bezeichnen alle "normalen" Menschen als sterbliche, obwohl sie selbst nicht unsterblich sind).

Stonehenge Tribunal - England, Wales; Wird vom dämonischen Bund Blackthorn beherrscht; 11 Bünde, 45 Magi

Sucher - Magi, welche sich der Erforschung der hermetischen Geschichte verschrieben haben.

Suboles - (pl. Suboles; lat. "Brut") Eine Gruppe von Criamon Magi, die gemeinsam forscht und lebt. Die

meisten Magi dieses Hauses sind in Suboles untergebracht, obwohl vereinzelt auch Criamon Magi keiner Suboles angehören. Die Organisation in Suboles trägt viel zum Geheimnisvollen dieses Hauses bei.

Technik - Die Art und Weise, in der eine magische Form angewandt wird.

Terram - (lat. Erde, k: Te) Die magische Form der Erde und des Gesteins

Tradition - a) Wichtiges Element in der Ordenspolitik. Viele Regeln sind formal nicht niedergeschrieben, vor allem Abläufe und Etikette auf Tribunalen; b) Linie (s.d.) innerhalb eines Hauses

Tribunal der hohen Alpen- Alpenraum, sehr alte, mächtige und konservative Bünde. 7 Bünde, 100 Magi.

Tribunal von Theben - Griechenland; viele Feen, Sucher und viel Kultur; 8 Bünde, 60 Magi

Transylvanisches Tribunal - Transylvanien; Vampirische Tremere, Vis, etc.; 5 Bünde, 40 Magi

Tremere - Tremere hat sich als sehr vernünftiges Haus erwiesen, indem es Stärke und Mut an den Tag legte, wenn es vonnöten war, und Umsicht und Zurückhaltung an den Tag legte, wenn Frieden die bessere Alternative darstellte. Magi dieses Hauses betonen die Bedeutung von Urteilsvermögen, Strategie, Planung. Sie spielen ihre eigene komplexe Variante des Schachspiels. *Philosophie:* Respektiere Deinen Vorgesetzten, behaupte Dich gegen Geringere und zeige Stärke. Wahre stets Deine Würde. *Mitglieder:* 72 *Domus Magna:* Coeris (Transylvanien)

Tribunal - Ein Treffen verschiedener Magi aus Bündeln der Region, um über die Angelegenheiten der Region zu debattieren und abzustimmen. Auch der Ort eines Tribunals wird so genannt. Tribunale sind die einzigen Gremien mit politischer Gewalt innerhalb des Ordens. Es gibt dreizehn Tribunale, die sich in der Regel alle sieben Jahre treffen. Außerdem können Sondertribunale und Quaesitorentribunale einberufen werden, und das Große Tribunal trifft sich alle 33 Jahre in Durenmar.

Turba - (lat. Rotte, Aufruhr, etc.) eine Einheit Grog

Turm - 10 Bauern Vis

Tyталus: In ihrem endlosen Streben nach Konflikt gingen die Führer von Haus Tyталus im 10. Jahrh. einen Schritt zu weit und wurden von Dämonen korrumpiert. Den wenigen Überlebenden einer "Säuberungsaktion" haften immer noch Schande und Mißtrauen an. *Philosophie:* Konflikt, in allen wohlgeübten Formen, fördert Innovation und Stärke. Fördere den Konflikt in Dir selbst zwischen anderen Magi, auf daß Du und die anderen daraus lernen könnt. *Mitglieder:* 26 *Domus Magna:* Fudarus (Normandie)

Verditius - Obwohl diese Magie von Foci abhängig sind, um zu zaubern, haben sie sich durch die Herstellung von mächtigen Artefakten hervorgetan. Sie geben oft vor, schwächer zu sein, als sie das wirklich sind. *Philosophie:* Mache dir alle Dinge als Werkzeuge nutzbar. *Mitglieder:* 58 *Domus Magna:* Verdi (Römisch)

Vergehen - Wenn ein Magus den Kodex verletzt kann er vor einem Tribunal durch Abstimmung zur Rechenschaft gezogen werden. Generell hat ein Magus

die Entscheidung, sich dem Urteil zu fügen, oder aus dem Orden ausgestoßen zu werden. Es gibt zwei Arten von Vergehen: das Niedere und das Hohe Vergehen.

Vertrauter - Ein magisch zu einem Magus gebundenes Tier, das ihn sein ganzes Leben lang begleitet (Man denke an Hexen und Katzen). Dies ist so etwas wie eine Art Ehe für einen Magus, viele junge Magi stellen amüsiert fest, wie sich alte Magi mit ihren Vertrauten wie alte Ehepaare streiten.

Vim - (lat. Macht, k: Vi) Die auf die magische Urkraft selbst bezogene magische Form

Vis - (lat. Macht, Kraft) Die magische Macht, die von Magiern durch ihre Zauberformeln gelenkt wird.

Zauber - Einsatz von Magie zum Erreichen eines Ziels; es gibt Formualische, Spontane und Rituelle Zauber

Zeitalter des Aries - Die Zeitrechnung der Magi die im Jahre 39 v. Chr. begann. Das Jahr beginnt im März.

Die Zonen - s. Herrschaftsbereiche

Zug der Magier - Der Versuch mehrerer Magi, einen ausgestoßenen Magus einzufangen und zu töten.

Das Zwielicht - Eine Art magischer Nervenzusammenbruch, in dem der Magier die Kontrolle über seine eigene Magie verliert, eventuell sogar von ihr verschlungen wird. Magier können ein temporäres Zwielicht mehrmals bekommen, bevor sie ins endgültige Zwielicht abrutschen. Magier verlassen ein temporäres Zwielicht meist sehr verändert.

Der Kodex

Der Kodex wurde zuerst von Bonisagus gesprochen. Dadurch wird in der normalen Fassung immer sein Schwur verwendet. Natürlich schwört jeder Magus auf seinen eigenen Namen.

Ich, Bonisagus, schwöre hiermit feierlich meine lebenslange Loyalität zum Orden des Hermes und seinen Mitgliedern.

Ich werde niemals ein Mitglied des Ordens seiner magischen Gabe bestehlen, noch es versuchen. Ich werde nie ein Mitglied des Ordens töten, noch dies versuchen, außer in einem rechtmäßig erklärtem und durchgeführtem Zug der Magier. Ich verstehe hiermit, daß ein Krieg der Zauberer ein offener Konflikt zweier Magi ist, die sich gegenseitig töten dürfen, ohne diesen Schwur zu brechen, und sollte ich in einem Krieg der Magier getötet werden, so wird keine Vergeltung an jenem geübt werden, welcher mich tötete.

Ich werde allen Entscheidungen gehorchen, die durch rechtmäßiges Abstimmen auf einem Tribunal getroffen wurden. Ich werde eine Stimme auf dem Tribunal haben, und diese werde ich klug einsetzen. Ich werde auch die Stimmen aller anderen auf einem Tribunal als gleich respektieren.

Ich werde den Orden nicht durch meine Aktivitäten bedrohen. Ich werde auch nicht in die Affären der Weltlichen eingreifen und dadurch Verheerung unter meine Sodalıs bringen. Ich werde mich nicht mit Teufeln einlassen, somit ich sonst meine und anderer Sodalıs Seelen gefährden würde. Ich werde Feen nicht verärgern, somit deren Rache nicht meine Sodalıs treffe.

Ich werde meine Magie nicht dazu einsetzen, um andere Magi des Ordens auszuspionieren, noch werde

ich sie dazu verwenden, um in deren Affären unrechtmäßig einzudringen.

Ich werde Lehrlinge ausbilden, die den Schwur auf diesen Kodex sprechen werden, und sollte einer von diesen sich jemals gegen den Orden wenden, so werde ich der erste sein, der in niederschlagen wird und ihn zum Recht bringen wird. Keiner meiner Lehrlinge wird Magus genannt werden solange er nicht geschworen hat, diesen Orden aufrechtzuerhalten.

Ich gestehe Bonisagus das Recht zu meinen Lehrling zu nehmen, sollte er ihn für seine Studien nützlich halten. (Nicht von Bonisagus und seinen Nachfolgern gesprochen)

Ich werde alles Wissen, das ich in meiner Suche nach Weisheit und Macht gefunden habe, vermehren und dieses mit den Mitgliedern des Ordens teilen. (Nur von Bonisagus und seinen Nachfolgern gesprochen)

Ich verlange, daß, falls ich diesen Schwur brechen sollte, ich des Ordens verwiesen werde. Wenn ich des Ordens verwiesen werde, bitte ich meine Sodalis mich zu finden und mich zu töten, so daß mein Leben nicht in Erniedrigung und Niedertracht weitergeführt werde.

Die Feinde des Ordens sind meine Feinde. Die Freunde des Ordens sind meine Freunde. Die Verbündeten des Ordens sind meine Verbündeten. Laßt uns versuchen, einig stark zu werden.

Diesen Schwur schwöre ich hiermit am dritten Tag der Fische, im neunhundertundfünften Jahr des Aries. Wehe denen, die mich in Versuchung bringen, den Schwur zu brechen, und wehe mir, wenn ich dieser Versuchung nachgebe.

Der Periphere Kodex

Hier folgen die wichtigsten Punkte des Peripheren Kodex, da er viel zu lang ist, um ihn komplett wiederzugeben.

Die Rechte und Einrichtungen von Bündeln, Lehrlingen, Certamen, Vertraute, das Großtribunal, etc. werden im Peripheren Kodex gefestigt und definiert.

Die Sonderrechte des Schwurs gelten für alle Gefolgsleute eines Gründers.

Ein Tribunal muß von einem Quaesitor überwacht werden, und es müssen mindestens zwölf Magi aus vier verschiedenen Bündeln anwesend sein. Der Quaesitor muß ein offizielles Dokument vorweisen können, daß ihn als Mitglied des Hauses Guernicus ausweist und nicht älter als sieben Jahre ist.

Certamen wird als Konfliktlösungsmittel respektiert. Der Herausforderer wählt die Technik, sein Gegner die Form. Certamen kann generell nicht abgelehnt werden und sollte bestraft werden, was in der Aufgabe der Tribunale liegt. Kein Magus kann einen anderen Magus zum zweiten Mal herausfordern, außer wenn dieser ihn in der Zwischenzeit herausgefordert hat. Magi dürfen reines Vis im Certamen benutzen. Kein Certamen kann dazu benutzt werden den Kodex des Hermes oder den Peripheren Kodex zu brechen. Vor dem Certamen sind auch die Rechte und Positionen des Magus, des Praeco, des Primus und des Quaesitors geschützt.

Ein Krieg der Zauberer ist nur dann rechtmäßig, wenn ein Magus den anderen in einer Vollmondnacht

benachrichtigt. Der Krieg wird dann am nächsten Vollmond anfangen und bis zum übernächsten Vollmond gehen. Bei Verstoß wird ein Zug der Magier auf dem nächsten Tribunal einberufen. Der Periphere Kodex bestraft auch solche die den Krieg der Zauberer zu oft benutzen.

Ein Meister muß einen Lehrling pro Jahr mindestens drei Monate unterrichten, sonst kann ein anderer Magus mit der Einwilligung des Lehrlings diesen übernehmen. Bei Streit um einen Lehrling gibt es viele Präzedenzfälle, in der Regel sollte ein Quaesitor zu Rate gezogen werden. Ein Lehrling ist Besitz des Magiers, er kann mit ihm tun und lassen, was er will, ist aber für den Lehrling verantwortlich. Der Magus ist in keiner Weise für das verantwortlich, was er in seiner Lehrlingszeit gemacht hat.

Ein Magier darf keinem Sterblichen als Diener, Lohnempfänger oder Söldner dienen. Er darf weder Gold, noch Silber, noch andere Güter für arkane Dienste von einem Sterblichen bekommen, außer wenn er ein Consortis ist. Kein Magier darf einen anderen als Mitglied des Ordens oder als Magier generell einem Sterblichen enthüllen. Kein Magier darf als Söldner in einem Konflikt wirken, in dem mehr als drei Reiter oder fünf Fußsoldaten beteiligt sind.

Ein Sanctum muß besonders gekennzeichnet sein. Es ist unrechtmäßig Magi außerhalb des Sanctums zu töten, auch wenn sie vor dem Zeichen stehen. Es gibt ein besonderes Zeichen für Magier, die sich ein Sanctum teilen. Kein anderer Magus darf den Zugang zu eines anderen Magus Sanctum blockieren, etc. Jeder Magus darf nur ein Sanctum haben, das aber für jede Länge Zeit bestehen darf.

Dämonismus ist immer härtestens zu bestrafen, Nekromantie wird als niedere Kunst mißachtet, verstößt aber grundsätzlich nicht gegen den Kodex.

Grogs und andere Diener eines Bundes zählen als Besitz des Bundes, auf den ein Bund selber aufpassen muß.