

# Dürenmar



## SELECTIO NATVRALIS

*„Lehre alles, was Du lernst. Denn höre: Verheimlichtes Wissen ist die Quelle von Mißtrauen; geteiltes Wissen bringt Fortschritt und Sicherheit. Und Sicherheit ist das Fundament des Ordens!“*

— (Bonisagus zu Quiesces, seinem letzten Schüler)

*„Jedes Ideal hat eine Reflektion in der Realität. Wir sind es, die dafür sorgen müssen, daß sich beides so nahe wie möglich kommt.“*

— (Trianoma)

Version vom 6. April 2002



Dies ist der älteste Bund des Ordens, und der Ort seiner Gründung. Seit dieser sagenumwobenen Zeit bis in die heutigen Tage haben nahezu alle prominenten Magier dieser Welt seine Hallen betreten, und die Wände hallen wider von der Geschichte, den Sagen und Mythen, von der Magie und den Unglücken, die sich hier zugetragen haben. Es ist eine unvergleichliche Ehre für einen Magier, in diesem Bund verweilen zu dürfen, genauso ist es die Pflicht seiner Mitglieder, den Folgenden des Gründers, seine Einmaligkeit zu wahren. Das Haus Bonisagus ist mit einer Mitgliederzahl um die dreißig immer eines der kleinsten und beständigsten Häuser des Ordens gewesen. Tradition und Einigkeit, Forschung und Offenheit stehen ganz oben auf der Liste der hochgehaltenen Prinzipien des Hauses. Beinahe die Hälfte des Hauses vereint sich auf Dürrenmar, einen Bund, wie es keinen zweiten gibt: Eine unwahrscheinlich große Bibliothek, offen für alle, die sich auf die beschwerliche Reise wagen, und regelmäßige Lehrgänge von den Größen der hermetischen Theorie, gepaart mit einer äußerlich imposanten Anlage voller Atmosphäre. Was sich wie eine Urlaubswerbung liest, ist dem Ruf, den Dürrenmar und sein Haus im Orden genießt, in der Tat nicht fern. Doch wie sieht es wirklich aus? Was für Gestalten bevölkern den Bund derzeit? Wieviel ist von dem sicher verdienten historischen Ruhm geblieben? Was für ein Leben führen die Magier und die Weltlichen in einem Bund, dessen Alter das der Lebensdauer der meisten Bünde um ein Vielfaches übersteigt?



---

## Anreise und Erscheinung

Der Bund liegt unauffällig und schwer auffindbar in einer Schlucht im Südwesten des Schwarzwaldes. Über den Baumwipfeln des Tales erheben sich aus der schroffen Felswand zwei Türme, im unteren Bereich teilweise in den Stein integriert, nur durch Luken zu erkennen. Der linke Turm kahl, mit groben grauem Stein gemauert, vom Alter verwittert und an einigen Stellen mit Moos überwuchert oder von Efeu umrankt. Breit im Durchmesser, auf etwa halber Höhe der Felswand durch eine breite Aussichtsplattform abgeschlossen. Der rechte deutlich schmaler, eleganter und höher, aus hellerem, leicht gelblichem Stein, weitgehend ohne äußere Struktur, mit vielen kleinen Fenstern. Oben, spitz zulaufend, mit einem scheinbar bewohnten Dachbereich mit mehreren kleinen Luken. Oben auf dem Turm flattert stolz eine Fahne mit dem Symbol des Hauses Bonisagus. Von der Aussichtsplattform des linken Turmes bis zum rechten Turm verläuft in der Felswand auf gleicher Höhe ein Pfad, in dessen Mitte eine imposante Toröffnung in das Schwarz des Inneren führt. Links und rechts von der Öffnung brennen zwei Fackeln, etwas weiter rechts entspringt aus einem Felsvorsprung knapp oberhalb des Pfades ein Wasserfall, dessen Wasser sich weiter unten am Hang zu einem kleinen Bach sammelt, der am Fuß des Berges in einem See mündet. Vom See aus führen kleinere befestigte Pfade sowohl nach links als auch nach rechts ein paar auseinandergezogene Treppenstufen hinauf zu zwei kleineren Eingängen, die wohl in die unteren Ebenen der Türme führen. Ein anderer Pfad führt in den Wald, durch den hindurch man einige Hütten erkennen kann, aus denen ein dünner Rauch zum Himmel steigt.

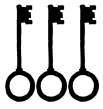
Bei näherem Hinsehen findet man auch hier und dort in der Felswand noch einige dunkle Vorsprünge, die Öffnungen sein könnten, die etwas Tageslicht in das, was sich dahinter verbergen mag, hineinlassen könnten. Außer ein paar fernen Stimmen, die von den Hütten im Wald zu kommen scheinen, ist keine Bewegung und kein Zeichen von Leben in dem Bauwerk zu erkennen. Insgesamt erscheint die Natur gespenstisch ruhig, nur der Wasserfall ist unüberhörbar. Für den magisch Geschulten ist die Ausstrahlung des Ortes unverkennbar. Die Fahne weht trotz der Windstille; die Fackeln sehen aus, als seien sie gerade erst angezündet worden, bei näherem Hinhören scheint der Wasserfall eine entfernt bekannte, träumerische Melodie zu überdecken. Das Wasser des Sees scheint trotz des Wasserfalles und des hindurchfliessenden Baches an den Rändern beinahe bewegungslos. Der Geruch des feuchten Waldes ist stark und benebelnd, und vermischt mit einer Stimmung der Ewigkeit, die von dem Bauwerk auszugehen scheint. Die Luft vibriert, und wenn man sich darauf einläßt, läuft einem ein leichter Schauer über den Rücken, verbunden mit einem kurzen Gefühl der Unzulänglichkeit, wie es oft passiert, wenn man sich innerhalb einer starken Aegis befindet.

Für Nichtmagier hat die Umgebung von Dürenmar einen merkwürdigen Effekt. Es ist besonders schwierig, den Bund überhaupt zu finden, und wenn sie ihn finden, dann halten sie ihn zwar für imposant, jedoch nicht für interessant, und sie vergessen schnell, was sie gesehen haben. Die Erinnerung verblaßt, erscheint wie ein Traum. Offenbar wirkt der Zauber umso mehr auf diejenigen, die Magie gegenüber feindlich und ungläubig sind, als auf andere, und der Effekt stumpft bei langem und häufigen Aufenthalt in der Nähe von Dürenmar in seiner Wirkung ab, so daß die Bediensteten davon normalerweise kaum betroffen sind (einige Ausnahmen sorgen jedoch immer wieder für Verwirrung oder Erheiterung). Auf Magier hat dieser Zauber so gut wie keinen Effekt, läßt sich jedoch mühelos als hochrangiger REGO MENTEM Effekt identifizieren. Eine ebenfalls vorhandene leichte INTELLEGO Komponente könnte manchen beunruhigen, jedoch ist das Vorhandensein des Effektes kein Geheimnis, und bereits auf dem großen Tribunal von DCCCX hat das Haus Bonisagus die bis heute gültige öffentliche Einladung ausgesprochen, den Effekt zu erforschen. Auch wenn genaue Aufzeichnungen fehlen, scheint es, als sei der Effekt selbst zu Gründungszeiten bereits existent gewesen.



## TVRRIS PRIMA

Der größere, niedrigere und einfachere der beiden Türme wird gemeinhin mit TVRRIS PRIMA oder auch Turm des Bonisagus bezeichnet, vor allem deshalb, weil Bonisagus in diesem zweifelsohne ältesten Teil der gesamten Anlage sein eigenes Labor gehabt haben soll. Dieser Bereich, die unteren Ebenen des Turmes, sind heute völlig unzugänglich. Unten am Eingang befindet sich lediglich ein kleiner Wachraum, ein Durchgang in das Berginnere, und der Einstieg zur nach oben führenden Wendeltreppe, die erst mehrere Stockwerke weiter oben wieder einen Durchgang bietet. Ob und wo genau ein Zugang möglich ist, ist allgemein unbekannt, genausowenig wie darüber geredet wird, warum diese Orte eigentlich unzugänglich sind. Die Gerüchte der Mundanen reichen von einfachen Vermutungen, man zeige dadurch seinen Repekt vor „dem Meister“ bis hin zu Theorien, der Geist von Bonisagus wandle dort noch, oder ein magisches Feld hindere beziehungsweise bestrafe jeden, der ein Eindringen versucht. Die höheren Ebenen des Turms sind von Laboren und Lebensräumen eingenommen, auch einer der beiden VIS-Lagerräume befindet sich hier.



## TVRRIS ALTA

Der andere Turm ist wesentlich schmaler, dafür höher und auch innen schöner und zumeist aufwendiger gehalten. Die Wendeltreppe, die außen herum nach oben führt, ist ab der vierten Ebene mit Teppich ausgelegt, und an den Wänden zeigen mehrere Gemälde verschiedenster Art einige weltlich-historische Ereignisse oder berühmte Persönlichkeiten. Ein augenfälliges Portrait ist ein angebliches von Aristoteles, welches die innere Außenwand gegenüber des Eingangs zum Speiseraum auf der vierten Ebene ziert. Dieser Speiseraum ist ein ausschließlich von Magiern genutzter, und er wird von der direkt anschließenden Küche und dem Lager auf der Ebene darunter bedient. Die politischen Magier haben traditionsgemäß ihre Labore zumeist im TVRRIS ALTA, der auch Turm der Trianoma genannt wird, auch wenn nicht bekannt ist, ob und wo Trianoma ihr Labor gehabt hat. Allgemein wird vermutet, daß es wahrscheinlicher ist, daß Trianomas Räumlichkeiten nahe denen des Bonisagus waren, und daß der Turm hauptsächlich zu repräsentativen Zwecken bei der Gründung des Ordens errichtet wurde. Mittlerweile wohnt jedoch der Primus, grundsätzlich ein Magiethoretiker in der Spitze dieses Turmes, und vielleicht ist es eine leichte, fremde, Ironie, daß der älteste Politiker, Principalis, seinen Sitz im Turm des Bonisagus hat.

Die bemerkenswerteste Ebene des Turmes ist die Ebene sieben, auf der sich auch der Aus- und Übergang bis hin zum anderen Turm befindet: Hier wurde der Überlieferung nach die Gründung vollzogen. Heute ist der Raum schlicht und leer, an den Wänden hängen jedoch Portraits der Gründer. In der Mitte des Raumes, auf einem runden kleinen Podest aus dunklem Holz lagert eine Schriftrolle, die, wenn man sich erdreisten würde, sie zu öffnen, wohl den Codex darlegen würde, angeblich in einer Handschrift von Trianoma. Auch wenn angeblich zum Zeitpunkt der Gründung die Gründungsmitglieder eine Schriftrolle mit dem Codex feierlich unterschrieben haben, so ist diese Schriftrolle heute verschollen.

Auch das Portrait von Diedne hängt übrigens üblicherweise in diesem öffentlich zugänglichen Raum, und es ist eine wenig geheime, oft wiederholte Prozedur, daß bei öffentlichem Besuch, der daran Anstoß nehmen könnte, insbesondere bei Tribunalen oder Besuchen aus dem Hause Quaesitor, dieses Bild vorübergehend abgehängt wird, nicht ohne daß man es kurz darauf ordentlich wieder an seinen historisch rechtmäßigen Platz zurückbefördert.

Oberhalb des Gründungsraumes befinden sich ein Aufenthaltsraum, bequem mit Stühlen und Tischen, einem Kamin, zahlreichen Fenstern und einigen Krügen und Gefäßen mit edlen Tropfen. Kaum ein Durchschnittsmagier wagt sich hier hin, weilen doch üblicherweise hier die Ältesten der Mitglieder. Oft werden hier auch Treffen zu verschiedenen

Anlässen und Besprechungen abgehalten. Bei solchen Gelegenheiten wird die Eingangstür weltlich verschlossen, und es ist allgemeines Wissen, daß in einem solchen Fall Eintritt und Lauschen strengstens untersagt ist.

Auf den obersten Ebenen, die dem Dach zugehören, befinden sich die Spezial- und Privatbibliothek des Primus sowie dessen Gemächer. Die Bibliothek enthält neben den Büchern, die vom Primus für wichtig erachtet werden und aus der normalen Bibliothek (im Prinzip) temporär entnommen und für diesen Zeitraum unzugänglich sind, auch einige dort permanent eingelagerte Werke von historischer Bedeutung. Hier finden sich einige Labornotizen von Bonisagus oder anderen berühmten Persönlichkeiten des Ordens, auch Briefe oder andere nicht-magische Dokumente werden hier gelagert, wenn sie eine gewisse Relevanz haben. Zu speziellen Anlässen wird dieser Raum hinreichend würdigen Gästen zugänglich gemacht. Traditionell findet hier während der großen Tribunale die erste Sitzung der Primi statt. Die beiden obersten Ebenen sind Sanctum des Primus. Dieser verläßt „seine Turmspitze“ nur äußerst selten, und diese drei Ebenen werden nur auf Einladung betreten.



---

## Das Innere

Dem immer größer werdenden Platzbedarf ist über die Jahre hinweg dadurch nachgekommen worden, daß Teile des Berges ausgehöhlt wurden. Die meisten der Räumlichkeiten im Inneren sind daher erheblich neueren Ursprungsdatums als die beiden Türme. Zunächst sind vermutlich Teile des Tribunalssaales und der Bibliothek entstanden, die über die Jahre hinweg vergrößert und ausgestaltet wurden. Die heutige innere Struktur ist vergleichsweise regelmäßig, mit den zentralen großen Räumen in der Mitte umgeben von zwei Treppenhäusern, die sich von ganz unten bis in die hohen Regionen des Berges durchziehen.

### Der Tribunalssaal

Die Halle, in der die großen Tribunale stattfinden, befindet sich hinter dem großen Tor etwa auf mittlerer Höhe des Berges. Sie ist eine der mehreren riesigen hohen Hallen, die im Inneren des Berges künstlich angelegt wurden. Wie alle Räumlichkeiten im Inneren ist sie weitgehend auf magische oder künstliche Beleuchtung angewiesen, auch wenn durch Felspalten auf der Außenseite ein wenig Licht dringt. Die Wände sind nicht glatt, sondern naturbelassen und mit unregelmäßigen Vorsprüngen und Alkoven ausgestattet, um während der Versammlungen Unterhaltungen mit Privatsphäre zu ermöglichen. Es befinden sich auch einige edle gepolsterte Stühle in der Halle, die aus Schutz vor Kälte,



Feuchtigkeit und Witterung in den langen Zeiten der Nichtnutzung jedoch von großen Planen und Tüchern überdeckt sind.

In der dem Eingang fernen Wand finden sich drei nahezu identisch aussehende, in die Felswand eingelassene Torbögen, jedoch ohne Öffnung. Die Steinwände innerhalb der Torbögen sind jedoch vollkommen glatt, bis auf Inschriften, die stark verwittert darin eingelassen sind. Die Texte sind Latein, aber nur mit tagelanger Arbeit zu entziffern. Hierbei handelt es sich offenbar um Hermes-Portale, wobei allgemein bekannt ist, daß das mittlere den Bund mit Harco, dem domvs magna des Hauses Mercere verbindet. Der Durchgang ist, wie man einfach und schmerzhaft ausprobieren kann, nicht ohne weitere Anstrengungen möglich. Wenn man sehr viel Geduld mitbringt oder den Erzählungen der Wächter lauscht, kann man jedoch ab und zu jemanden durch dieses Tor schreiten sehen, meistens den ansässigen Mercere Transit. In diesem Fall fängt der Stein zunächst langsam weißlich an zu leuchten und scheint dann für einen kurzen Zeitraum transparent zu werden, nur um dann über erneutes Leuchten wieder in seine ursprüngliche materielle Reglosigkeit zurückzukehren.

## Die Bibliothek

Sicherlich für die meisten Reisenden der eigentliche Grund des Daseins und ein Herzstück des Bundes. Kaum kleiner als der Tribunalssaal, wenn auch nicht so hoch, und umringt von mehreren Räumen, die mit Holzbänken und Podium unzweifelhaft Orte des Studiums und der Lehre darstellen, ist dieser dunkle Raum voll von zumeist steinernen langen Reihen von Regalen, die von vorne bis hinten mit Büchern bestückt sind. Es ist nahezu unglaublich, daß im Orden schon solche Mengen geschrieben wurden oder daß es einem Bund gelingen kann, selbst solche Anzahlen an mundaner Literatur herbeizuschaffen. Sicher wurden magische Methoden eingesetzt, aber das Ergebnis ist wahrhaft beeindruckend. Natürlich sind viele Werke für den Magier nur minder interessant, und zahlreiche Werke sind auch hochspezialisierte tractatvs über Sprüche oder magische Theorien, die nur wenige Magier verstehen dürften. Jedoch finden sich nichtsdestotrotz nahezu alle vorstellbaren Sprüche und auch sehr gute Bücher über alle magischen Künste. Es gibt eine ausreichende Katalogisierung und eine grobe Einteilung nach Schwierigkeitsgrad, Qualität und Fachgebiet. Dennoch ist die Katalogisierung, die hauptsächlich von Mundanen verwaltet wird, nicht fehlerfrei und perfekt.

Die Nutzung der Bibliothek ist für alle Mitglieder des Ordens erlaubt, jedoch ausschließlich für die persönliche Weiterbildung. Das Kopieren von Büchern wird nur in den seltensten Fällen erlaubt, und Nutzer der Bibliothek werden gerne und häufig ermuntert, für ihren Erhalt zu spenden, oder, noch besser, eigene Werke beizutragen. Viele Ausbilder in Dürenmar schreiben ihren Schützlingen den Lesestoff im Detail vor und erlauben nicht, daß sie frei lesen und sich eventuell von „schädlichen Gedanken“ in einer „zerbrechlichen Phase“ verderben lassen.

## Die Halle der Künste

Einer der interessantesten Räume im Inneren ist das sogenannte atrivm artivm, die Halle der Künste. Zweistöckig und von etwa denselben Ausmaßen wie der Tribunalsaal wurde dieser Raum von einem frühen Primus des Hauses zur Ehrung der hermetischen Theorie und der fünfzehn beteiligten Künste geschaffen. Dieser Raum unterscheidet sich durch seine technische Perfektion deutlich vom Tribunalsaal. Die Wände sind glatt und der gesamte Raum ist ein kunstvolles und architektonisch ausgefeiltes Gewölbe. In den Wänden gibt es größere halbkreisförmige Ausbuchtungen, von denen jeweils eine für jede Kunst reserviert ist. Begonnen hat alles mit einem Standbild, welches die jeweilige Kunst darstellt, aber über die Jahre hinweg sind andere, mit der Kunst verbundene kleine Gegenstände, Andenken, Gemälde oder Utensilien hinzugekommen, so daß dieser Raum ein kleines Museum darstellt.

Traditionell wird dieser Raum auch zum Austragen von certamen verwendet, auch wenn zu Nicht-Tribunals-Zeiten nur selten welche stattfinden. Auch für das Training dieser Technik greift man gern auf diesen feierlichen Platz zurück. Auffällig ist in einer der durch die Raumgestaltung freien Buchten die aushängende Petition von Extensia, die verlangt, hier einen Platz für die sechzehnte Kunst einzurichten und um zustimmende Unterschriften bittet. Darunter erstreckt sich eine Liste mit Zahlen von i bis l, jedoch ist nur das erste Feld ausgefüllt, mit der Unterschrift von Extensia selbst.



---

## Die Magier in Dürenmar

In diesem Abschnitt findet sich eine Auflistung der meisten Magier des Bundes. Einige jüngere Mitglieder sind ausgenommen. Zu jeder aufgelisteten Person in diesem Abschnitt oder in einem anderen Abschnitt des Dokumentes findet sich in eine grobe Altersschätzung in alt (Magier: 100–, Mundane: 40–), mittel (Magier: 50–100, Mundane: 20–40) oder jung (Magier: –50, Mundane: –20).

*Juvious, Filius Pydia, Primus Bonisagus, Erzmagier (alt)*

*„Ich bin da.“*

Sollte man erwarten, daß der Primus in Dürenmar allgegenwärtig ist und bei allem das letzte Wort hat, so wird man zumindest vordergründig enttäuscht. Es ist sehr gut möglich, lange Zeit in Dürenmar zuzubringen, ohne Juvious ein einziges Mal zu Gesicht zu

bekommen. Dies liegt zum einen daran, daß er natürlich mit viel Respekt und Ehrerbietung behandelt wird und seine eigenen Räumlichkeiten in der Spitze des TVRRIS ALTA ihm nahezu alles bieten, was er braucht. Es liegt aber auch daran, daß er vermutlich längst nicht so viel zu sagen hat, wie man vermuten könnte. Auch Juvius ist nur ein Teil mehr in dem komplizierten Puzzle, aus welchem sich die politische Struktur Dörenmar zusammensetzt. Es ist bekannt, daß Juvius sich regelmäßig mit ausgewählten Magiern zu Besprechungen trifft. Der Inhalt dieser Besprechungen jedoch, wie auch seine Ziele und Vorstellungen, bleiben erstaunlich unklar. Das obige Zitat war der erste Satz seiner Antrittsrede, vielleicht als Erinnerung, daß man seine Macht und seinen Einfluß doch nicht unterschätzen sollte.

### *Principalis, Filius Quinta, Bonisagus (alt)*

*„Das Bewahren von Schätzen ist eine edle Aufgabe, und die Lehren der Vergangenheit sind ein edler Schatz.“*

Der älteste und respektierteste Vertreter der politischen Linie füllt derzeit die inoffizielle Position des „Beraters“, der dem Primus Ratschläge in politischer Hinsicht, also vor allem für Tribunale und das Verhalten gegenüber anderen Häusern geben soll. Principalis teilt Juvius' Vorliebe für die Zurückgezogenheit, so daß man auch ihn vergleichsweise selten sieht, es sei denn, er schreitet hastigen Schrittes zwischen seinem Labor und den Gemächern des Primus einher, wo er naturgemäß oft zu Gast ist. Man sagt, das Verhältnis zwischen Principalis und Juvius sei nicht immer einfach, aber konstruktiv. Principalis' politische Grundeinstellung gilt als extrem konservativ. Er personifiziert geradezu das gegenwärtige Klima in Dörenmar, das der Bewahrung von Tradition, das der stillen Übereinkunft, das der ungeschriebenen Gesetze. Er soll eine Begabung haben, Konkurrenten und Feinde entweder durch Versprechen an sich zu binden und so auf seine Seite zu ziehen, oder seine zahlreichen so gewonnenen „Freunde“ dazu zu benutzen, seine Widersacher mundtot zu machen.

### *Perspectus, Filius Pydia, Bonisagus (alt)*

*„Stört es Euch, wenn ich das Buch mitnehme?“*

Bei Perspectus handelt es sich um den hermetischen Bruder des Primus, und man sagt ihm beizeiten nach, er hätte dieses Amt selbst gerne inne. Dennoch ist keine ausgeprägte Feindseligkeit zwischen ihm und Juvius zu erkennen. Perspectus ist mit Sicherheit der Hüter vieler Geheimnisse im Bund, er heißt auch „der Historiker“. Er kennt sich in der Bibliothek aus wie kein anderer und ist der Ansprechpartner, wenn man ein Buch sucht oder sonstige Fragen zur Verwaltung oder Organisation der Bibliothek stellen will.

Sein Hobby ist vor allem die Geschichte des Bundes, deren weiße Flecken er zu finden und zu eliminieren sucht. Er kennt viele Erzählungen und Mythen, die ihm von Pydia weitergegeben wurden, welche schon vor ihm die Neigung zur Bewahrung der Vergangenheit geteilt hat. Ansonsten gilt Perspectus als nicht sonderlich umgänglicher, jedoch auch nicht unfreundlicher älterer Magier, der dem Klischee der Laborratte relativ nahe kommt.

### *Extensia, Bonisagus (mittel)*

*„Auch Bonisagus kann irren.“*

Von ihrer Forschung her umstrittenste Magierin und persönliche Feindin von Rubinia. Besessen davon, daß es eine sechzehnte Kunst gibt, was sie aus sogenannten Vollständigkeitsüberlegungen ableitet. Über die Jahre hinweg hat sie immer wieder versucht, mit Kandidaten für die fehlende Kunst aufzukommen, weil sie einsehen mußte, daß nur die abstrakte Forderung nach einer sechzehnten Kunst ihr nicht mehr Anhänger einbringen würde, jedoch haben sich alle konkreteren Ansätze durchweg nicht halten lassen. Oben benanntes Zitat von Extensia ist zu besonderer Berühmtheit gelangt. Vorgetragen als Höhepunkt am Ende ihrer „Beweisführung“ bei einer ihrer ersten großen Vorlesungen zu diesem Thema, ist es seitdem gängiger Spott, in ihrer Gegenwart Anspielungen darauf zu machen, etwa „Na, wobei hat er sich denn diesmal geirrt?“

### *Maximus, Filius Eθανis, Bonisagus, Erzmagier (mittel)*

*„Interessant, aber zu kompliziert.“*

Im Vergleich zu Extensia kann man an ihm erkennen, wozu die gegenwärtige Mehrheitsmeinung im Haus Bonisagus in der Magietheorie tendiert. Seine Universaltheorie, die auf Vereinfachung statt Erweiterung zielt, genießt allgemeine Anerkennung, die sich auch auf seine Person überträgt, von der man behauptet, er sei der Magier mit dem breitesten Wissen unter allen lebenden Ordensmitglieder. Dennoch ist sein Titel als Erzmagier, den er durch Besiegen eines Tytalus erlangt hat, für viele überraschend, zumal beide Beteiligten sich darüber ausschweigen, wie genau er den Wettkampf gewonnen hat. Es ist mehr bekannt als ihm lieb ist, daß Maximus angeboten wurde, Quaesitor zu werden, er aber abgelehnt hat. Sein Verhältnis zum Haus Guernicus soll seitdem nicht das beste sein.

### *Rubinia, Bonisagus (mittel)*

*„Und damit seid Ihr noch immer nicht fertig?“*

Läge ihre Antriebskraft nicht eindeutig in ihrem schier unerschöpflichen Forschungsdrang, könnte man Rubinia nur allzu leicht mit einer Magierin des Hauses Flambeau verwechseln. Rot ist nicht nur ihre Lieblings-, sondern auch ihre Haarfarbe. Ganz Dürenmar weiß Anekdoten über ihr Temperament zu berichten, und bei starken Meinungsverschiedenheiten ist sie schon mal versucht, neben ihrer durchdringenden Stimme auch körperliche Gewalt (was angesichts ihrer zierlichen Gestalt aber wenig ratsam erscheint) oder gar einen fulminanten Zauberspruch einzusetzen. Aber ihre Ausdauer und Hartnäckigkeit haben ihr völlig zu Recht auch den Ruf einer erstklassigen Forscherin eingebracht. Besonders auf das Studium magischer Auren spezialisiert, ist sie auf diesem Gebiet von niemandem zu schlagen. Sie unterhält sich gerne mit Maximus und Dirax und wird sehr oft dabei erwischt, über Extensia zu spotten beziehungsweise sie der Unfähigkeit zu beschuldigen.

### *Dirax, Bonisagus (mittel)*

*„Der Blickwinkel ist entscheidend. Nur wenn man ihn mehrfach verändert, kann man zu Recht behaupten, alle Seiten eines Gegenstandes ausreichend wahrgenommen zu haben.“*

Zusammen mit Maximus und Rubinia bildet Dirax ein Trio, welches sich sehr um die Ausbildung der Lehrlinge und die Ausbildung in Dürenmar an sich kümmert. Sie organisieren gemeinsam Kurse in den verschiedensten für Magier interessanten Bereichen. Dirax nimmt in seiner Forschung eine Sonderstellung ein, vertritt er wie Maximus seine eigene Theorie, jedoch keine generelle Theorie der Magie, sondern eine sehr spezielle, sehr schwierige Lehre mit dem Namen „Inversionstheorie“, die er immer wieder versucht zu belegen oder anderen nahezubringen. Dirax gilt als höflicher Mann, dem die Schwierigkeit der von ihm behandelten Themen sehr wohl bewußt ist. Ihm ist eine gewisse Verzweiflung darüber anzumerken, daß er trotz großen Bemühens nur wenige Personen findet, die seine Theorie verstehen geschweige denn glauben. Im Gegensatz etwa zu Extensia hat er es wohl hauptsächlich seiner umgänglicheren Art, insbesondere auch mit dem Personal, zu verdanken, daß er mitsamt seiner Forschungslinie akzeptiert ist, während Extensia mit Ungläubigkeit und Spott zu kämpfen hat. Die große Leistung von Dirax ist umso bemerkenswerter, als daß er ein Überläufer zwischen den Linien ist. Er selbst ein eindeutiger Magiethoretiker, Quinta eingefleischte Politikerin. Für seinen hermetischen Bruder Principalis ist die beizeiten Gelegenheit zu freundschaftlichen Sticheleien. Gerne unterhält er sich mit Juliana, seiner jüngeren hermetischen Schwester, die seit kurzer Zeit wieder im Bund ist; aber er hat auch eine Frau, Corinna, die bei ihm wohnt und ihn zu dem einzigen familiengebundenen Magier in Dürenmar macht.

### *Titus, Bonisagus (jung)*

*„Habt keine Sorge – darum werde ich mich schon kümmern . . .“*

Ein immer noch relativ junger Magier, der es bislang geschafft hat, sich geschickt durch die Strömungen der komplizierten Landschaft Dürrenmars zu navigieren, ohne dabei anzuecken. Er hat eine direkte Art und zeigt sich oft hilfsbereit und aufgeschlossen, was ihm einige wichtige Fürsprecher eingebracht hat. Auf die Dauer wird sich zeigen, ob er es schafft, zum richtigen Zeitpunkt eine eigene, klare Linie zu prägen, oder ob er als Instrument anderer untergeht.

### *Peris, Bonisagus (mittel)*

*„Ich könnte noch stundenlang mit Euch sprechen – aber sagt, warum seid Ihr eigentlich gekommen, was kann ich für Euch tun?“*

Ehrfurchtsvoll als Meister der Redekunst gehandelt. Man begegnet ihm allgemein mit Zurückhaltung und Vorsicht, ist er doch dafür bekannt, daß er in Dialogen normalerweise immer herausfindet, was er herauszufinden sucht. Seine Fähigkeit und Menschenkenntnis ist manchmal geradezu unheimlich und scheint übernatürlich, was Gerüchten Vorschub leistet, er setze zumindest im Gespräch mit Mundanen regelmäßig Magie ein. Wie bei den meisten Vertretern der politischen Linie üblich, ist eine starke Spezialisierung bei ihm zwar nicht offenbar, jedoch gilt eine Vorliebe für Mentem als sehr wahrscheinlich. Peris ist dafür bekannt, daß er sich auch auf Tribunalen häufiger und erfolgreich für Belange des Hauses und des Bundes eingesetzt hat. Im täglichen Leben des Bundes ist er oft präsent, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Die lauten Töne überläßt er anderen.

### *Stor, Bonisagus (alt)*

*„. . . und auf welchem Niveau soll ich Euch die Radianz erklären? Genügt 'Ameise'? – Nein, ich fürchte, es muß 'Amöbe' sein. . .“*

Diesen Magier als beliebt zu bezeichnen, wäre eine extreme Übertreibung. Jedoch reiht er sich in die Reihe der Experten, die Dürrenmar stellt, nahtlos ein. Zusammen mit seinem Alter verleiht ihm seine Fachkenntnis einen Respekt, der ihm viele Schwierigkeiten erspart, die ihm auf Grund seiner Unumgänglichkeit sonst vielleicht schon gemacht worden wären. So genießt er den zweifelhaften Ruf eines Lehrlingsausbeuters. In dieser

Hinsicht hat er schon so ziemlich jedes geschriebene wie ungeschriebene Gesetz gebeugt oder gebrochen, jedenfalls erzählt man sich das: Lehrlinge anderer Ausbilder entzogen, diese ausgenutzt und gequält, sogar mehrere Lehrline gleichzeitig soll er schon gehabt haben. Demgegenüber ist die Zahl der Absolventen seiner Schule erstaunlich niedrig. Abbrüche, Abschiebungen und sogar „Unfälle“ haben zahlreiche seiner Kandidaten an der Vollendung der Initiierung gehindert.

### *Olgos, Filius Maximus, Bonisagus (jung)*

*„Das konnte ich vor fünf Jahren schon besser als  
Ihr. . .“*

In Bundesumgangssprache „der Herr Arrogant“, zumindest, solange sein Parens nicht anwesend ist. Dem gegenüber ist er korrekt und respektvoll und verdient sich so dessen ganzen Stolz. Maximus bezeichnet ihn gerne als seinen „besten Schüler“ und als „größtes Talent“, daß das Haus Bonisagus jemals hervorgebracht hat. Klar, daß Olgos in einer solchen Umgebung etwas hochmütig wird und sich auch weiterhin in Dürenmar sieht. Jedoch, trotz des vielbeschworenen und wohl auch unbestreitbaren Talentes bleibt er blaß und seine Zukunft für den Fall, daß Maximus einmal nicht mehr zur Verfügung stehen sollte, ist alles andere als eindeutig.

### *Juliana, Bonisagus (jung)*

*„Ich habe den Eindruck, wir haben vergessen, wie es  
ist, miteinander zu reden. Alle reden nur noch mit  
oder für sich selbst!“*

Juliana ist der letzte Lehrling von Quinta vor deren Zwielficht und hat zwei hermetische Brüder im Bund. Quinta hat jedoch auf ihre letzten Jahre die gewohnten Mauern von Dürenmar verlassen, um die Welt zu erkunden und Verhandlungen zu führen. Aus dieser Zeit stammt Juliana, die erst nach ihrer Initiierung wieder nach Dürenmar zurückgekehrt ist und sich dort scheinbar nicht sehr wohl fühlt. Juliana ist schon weit gereist und für ihr Alter sehr erfahren, kann sich jedoch mit vielen der Regeln in Dürenmar nicht gut anfreunden und versteht sich auch nicht sonderlich mit Principalis. Eher kommt sie mit Dirax zurecht, mit dem sie oft bis spät in die Nacht durch die Hallen wandelt, was Corinna schon zu einigen Eifersuchtsszenen veranlaßt hat. Ansonsten konnte sie auch mit Titus Freundschaft schließen, mit dem sie scheinbar viele Standpunkte teilt.

\*\*\*

Bei den hier nicht aufgeführten jüngeren Magiern handelt es sich ausschließlich um jüngst initiierte Lehrlinge von fest etablierten Mitgliedern, über deren eigene Leistungen

noch nicht viel bekannt ist. Es handelt sich um Claudius, den Filius von Perspectus, der sich hauptsächlich mit Sternenbeobachtungen und Wahrsagerei zu beschäftigen scheint. Samuel, Filius von Rubinia, tritt wohl in die Fußstapfen seiner Meisterin und erforscht die Wirkungsweise von Auren. Daneben noch Viderus, den Filius von Peris und schließlich Alexander, den jüngsten Filius, der aus der harten Schule von Stor hervorgegangen ist.



## Gäste

Neben den tatsächlichen Mitgliedern, allesamt aus dem Haus Bonisagus, gibt es eine ganze Reihe von Persönlichkeiten, die häufig in Dürenmar ein und ausgehen. Alles in allem ist Dürenmar kein ungastfreundlicher Bund, auch wenn die Regeln etwas schwierig sind. Hat man jedoch einen persönlichen Freund mit etwas Rang oder Einfluß, so kann man damit rechnen, daß man ein jederzeit gerngesehener und auch gut versorgter Gast ist. Hier ist eine Beschreibung der wichtigsten Vertreter dieser Gruppe.

### *Bonatus, Jerbiton (alt)*

*„Das könnte ich schon für Euch tun, aber, hmm,  
heute habe ich dafür keine Zeit mehr.“*

Der „gute Geist“ von Dürenmar. Man sieht ihn selten, wenn überhaupt, dann meistens einfach gekleidet und mit einem Krug Wein in der Hand durch die Gänge schlurfen. Für andere junge Magier hat er normalerweise ein wissendes Lächeln übrig. Dauerhaft wohnhaft in einem Gästequartier auf der untersten Ebene, in relativer Nähe zu Küche und Speisesaal, ist der wirkliche Grund seines Daseins eigentlich niemandem wirklich bekannt, außer das Vorhandensein von gutem Essen und (noch wichtiger) Flüssignahrungsmitteln. Sein Alter ist ziemlich hoch, und es wird berichtet, daß er nicht nur einmal im Zwielficht war. Zudem ranken sich einige mehr oder weniger glaubwürdige Anekdoten um seine Person.

### *Transit, Mercere (alt)*

*„Tut mir leid, das darf ich nicht sagen – und glaubt  
mir, es ist auch besser so.“*



Dieser ältere, mit der Gabe ausgestattete Magier dient als Verbindungsmann zwischen Harco und Dürrenmar. Um Tribunalsangelegenheiten kümmert er sich weniger. Er lebt zeitweise hier und zeitweise dort und ist vermutlich ein Zugeständnis an die Mercere, die es ungern sehen, wenn haufenweise Magier in ihrem DOMVS MAGNA einfallen und irgendwelche Botschaften überbringen wollen. Er hat ein dauerhaftes Gästequartier auf der siebten Ebene im Berginneren, nahe dem Tribunalssaal, und ist schon beobachtet worden, Benutzer des mittleren Hermes-Portals zu sein. Er ist äußerlich sehr ruhig und zurückhaltend und gilt als ausgesprochen verschwiegen. Er ist ein persönlicher Freund des Primus und wird daher auch häufiger gesehen, wenn er in der Turmspitze „verschwindet“.

### *Indefinitus, Criamon (jung)*

*„Ich habe nie gesagt, daß es nicht siebzehn sind.“*

Dieser Dauergast in Dürrenmar ist auf Einladung von Extensia hier, die ihn als moralische Unterstützung bitter nötig hat. Von seiner Art her viel unauffälliger und auch zurückhaltender als seine Freundin, eckt er im Bund auch weniger an, obwohl er allgemein belächelt und nicht für voll genommen wird, was nicht zuletzt an seiner langen Anwesenheit im Zusammenhang mit seiner Hausangehörigkeit liegt. Man munkelt, daß er selbst für die Criamon zu merkwürdige Ansichten vertritt, wenn diese nichts mit ihm zu tun haben wollen, aber letztlich ist das alles Spekulation. Weder ist denn wirklich bekannt, was genau seine magietheoretischen Ansichten nun sind, noch kennt man den wahren Grund für seine Daueranwesenheit. Vielleicht ist es tatsächlich einfach die Wertschätzung für Extensia, die sich durch lange Gespräche beim Wandeln durch die Gänge des Bundes und durch gelegentliches Parteiergreifen in Diskussionen für sie zeigt.

### *Leglon, Filius Juvius, Bonisagus (mittel)*

*„Auch, wenn Ihr es leugnet: Ohne Ordnung kann man nicht leben.“*

Leglon ist ein Filius des gegenwärtigen Primus, lebt aber nicht in Dürrenmar, sondern hat ein abeschiedenes Wohnhaus am nördlichen Rande des Schwarzwaldes. Er gehört in die kleine Gruppe der „Überläufer“, die es von Zeit zu Zeit zwischen den zwei Lagern im Haus Bonisagus gibt: Trotz der klaren magietheoretischen Vergangenheit und Herkunft zieht es ihn mehr in die Ordenspolitik. Insbesondere die Struktur der Bünde hat es ihm angetan, und er verbringt einen wesentlichen Teil seiner Zeit damit, CHARTA von Bünden zu sammeln, zu kommentieren, zu katalogisieren oder selber zu entwerfen. In der Frühzeit seiner Begeisterung war Leglon noch in Dürrenmar ansässig und hat (vergeblich) versucht, dort Ordnung zu schaffen, ist aber an den unbeweglichen Älteren gescheitert

und damals im Zorn gegangen. Über die Jahre hinweg ist dieser Zorn jedoch verflogen, und Juvius sowie viele andere Magier des Ordens schätzen Leglon als vielgereisten und sehr belesenen Mann. So ist er in letzterer Zeit wieder häufiger ein Gast in seinem Heimatbund.



## Struktur

→ Dürrenmar ist anders! ←

Dies ist mit Sicherheit eines der Schwierigsten Kapitel, und es bedarf eigentlich einer längeren Anwesenheit vor Ort, um die Subtilität der vorhandenen Struktur zu erfassen und überhaupt ansatzweise verstehen zu können. Oberflächlich betrachtet gibt es nämlich keine. Es gibt nahezu überhaupt keine formal festgelegte Organisation des Bundes: Keine regelmäßigen Treffen irgendeines Rates, keinen Leiter des Bundes (auch wenn außer Frage steht, daß der Primus diesen Posten zusammen mit dem Berater innehält), keine Charta (offiziell bildet der Codex die Charta) und keine administrativen Bräuche (wie etwa Regelungen über die Verteilung von VIS). Dennoch funktioniert der Bund irgendwie. Das zunächst zu erwartende Chaos ist keines. Tradition ist eines der obersten Prinzipien, und da die meisten Magier Dürrenmar nicht gerade eine kurze Zeit ihres Daseins in diesem Gemäuer verbringen, haben sie genügend Zeit, sich ihren Platz im Gefüge zu erarbeiten.

→ Falle niemals auf! ←

Zuständigkeiten ergeben sich durch Präzedenz und verschieben sich langsam. Intuitiv kennt jeder seine Befugnisse und Grenzen und weiß sie einzuhalten. Denn Unruhe ist eines der wenigen Dinge, mit denen man sich in Dürrenmar schnell unbeliebt machen kann. Offener Streit ist absolut unerwünscht, und eine interne Auseinandersetzung, die bis vor ein Tribunal führt, ist das nahezu sichere Ende der Mitgliedschaft. In der gesamten Geschichte des Hauses hat es nur zwei solche Fälle gegeben, und beide Magier haben sowohl mit ihrem Anliegen gegen die gesamte Restbelegschaft des Bundes gestimmt als auch kurz nach diesen Auftritten freiwillig den Bund verlassen.

→ Beobachte, was die Anderen tun! ←

Die „Regeln“ des Bundes bekommt man normalerweise während seiner Ausbildung geduldig erklärt, während man als Gast, je nachdem, an welcher Stelle man aneckt, mal mehr, mal weniger freundlich zurecht gewiesen wird. Wenn man Glück hat, befindet man sich in der Nähe eines der vielen sehr aufmerksamen und sensitiven Bediensteten,

der einen rechtzeitig vor Ungemach warnt. Allein aus diesem Grunde empfiehlt es sich auch, sich mit den Knechten in Dürrenmat gut zu stellen. Es wird oft schmunzelnd die Geschichte von Piptus aus dem Hause Tytalus erzählt, der bei einem Besuch von Beginn an die Belegschaft mit Beschwerden und Beleidigungen belegt hat, und der einige Tage später urplötzlich dem Wahnsinn verfallen ist, nachdem er von einem Bediensteten darüber informiert wurde, daß in einem eigentlich unzugänglichen Teil des Bundareals eine mysteriöse Kristallkugel liege, die einem erlaube, in die Zukunft zu sehen.

→ Suche Dir einen Freund, der sich auskennt! ←

Ein paar wesentliche Regeln, die einem ein gutes Durchkommen in Dürrenmat leichter machen, seien hier kurz zusammengestellt: Man geht grundsätzlich nirgendwohin, wohin man nicht von jemand anderem (der dazu berechtigt ist) vorher geführt wurde. Das heißt im Klartext, daß man keine Räume, Gänge, Stockwerke und dergleichen betritt, von denen man nicht weiß, was dort ist und die man nicht kennt. In besonderem Maße gilt dies für die unteren Stockwerke im TVRRIS PRIMA und für einige Räumlichkeiten oberhalb des Tribunalssaales. Daneben sind auch die oberen Stockwerke des TVRRIS ALTA verboten, es sei denn, es liegt eine Einladung durch den Primus vor. Will man mit diesem sprechen oder ihm Nachrichten zukommen lassen, so geschieht dies über seinen „Sekretär“ Theo. Auch bei einigen anderen der älteren Magier empfiehlt es sich, ein persönliches Aufsuchen des jeweiligen Labores zu vermeiden und sich lieber vorab an einen vertrauten Knecht des jeweiligen Magiers zu wenden. Lediglich Maximus ist dafür bekannt, bei angemessenen Anfragen immer freundlich zu sein. Dennoch gilt allgemein: Die Räumlichkeiten eines Magiers sind nur auf Aufforderung zu betreten, auch wenn sie nicht zum Sanctum gehören. Dies ist in Dürrenmat besonders relevant; die meisten Magier haben wegen der vielen Besucher und Gäste und des relativ vielen zur Verfügung stehenden Platzes einen oder mehrere Vorräume ihrem Sanctum vorgelagert, um nicht jeden Gast zu einem Vertrauensbeweis zu zwingen.

→ Wisse, wer zuständig ist! ←

Möchte man etwas, von dem man weiß, daß es nicht unproblematisch ist (etwa, weil man es im Gefühl hat, es gesagt bekommen hat, oder weil man bei einer früheren Gelegenheit zurechtgewiesen wurde), so findet man am besten heraus, welcher der Magier sich für diesen Bereich zuständig fühlt und fragt diesen um Erlaubnis. Auch wenn es keine offiziellen Ämter gibt, so gibt es dennoch Personen, die sich übergeben fühlen, wenn bestimmte Dinge über ihren Kopf hinweg geregelt werden. Wichtige Zuständigkeitsbereiche, die de facto bestehen, sind Perspectus (und auch Stor) für die Bibliothek, Maximus für die Lehre, Rubinia für VIS, Principalis für politische Angelegenheiten, und im Zweifel natürlich Juvius, der Primus, wobei es gilt, ihn nicht mit Nebensächlichkeiten zu belästigen.

→ Sei respektvoll! ←

Wenn man kein Risiko eingehen möchte, fügt man sich dem generellen Konsens und verhält sich anderen Magiern gegenüber höflich und zuvorkommend. Beim gegenwärtigen Stand kann man sich allenfalls Extensia und Olgos gegenüber vorsichtig etwas auflehnen, ohne sich gleich zu viele Feinde zu machen. Dies gilt auch für Gäste, insbesondere für solche, die man nicht kennt. Man weiß nie, auf wessen Geheiß sie hier sind, und wer sie vielleicht sind. Man will ja nicht aus Versehen dem Primus eines anderen Hauses zum Feind haben, und nirgendwo sonst ist die „zufällige“ Anwesenheit hochrangiger Magier des Ordens so häufig wie in Dürenmar. Auf der anderen Seite ist es nicht verkehrt, fremde Magier und Gäste zu „warnen“, wenn sie im Begriff scheinen, etwas zu tun, was in Dürenmar nicht gern gesehen ist. Als Grundregel hat kein fremder Magier mehr Rechte, die er ohne Begleitung wahrnehmen dürfte, als ein Lehrling auch.

→ Folge der Kunst im Geheimen! ←

Obwohl Dürenmar ein Zentrum der Magie ist, gilt für offene Magieanwendung außerhalb privater Räumlichkeiten, daß sie vermieden werden sollte. Für CERTAMEN hat sich die Halle der Künste eingebürgert, alles andere ist in Ordnung, so lange niemand anwesend ist oder es nicht auffällt, kurz: solange es niemand merkt. Diese „Regelung“ besteht vornehmlich, um das ohnehin geplagte Personal in Dürenmar nicht über die Maßen zu fordern. Es gibt einige Magier, die dafür bekannt sind, sich nicht an diese Regel zu halten, insbesondere der Primus selbst, jedoch geraten diese bei den Mundanen leicht in Verruf.

\*\*\*

### Das Amt des Primus

Traditionell wird das Amt des Primus jeweils nach dem Tod oder Zwielight des Amtsinhaber weitervergeben. In diesem Fall wird von den Magiern Dürenmars beschlossen, wer der nächste Primus wird. Meistens nominiert jedoch der frühere Primus bereits in den letzten Jahren einen Wunschkandidaten, und dieser wird normalerweise auch eingesetzt. Bislang wurde das Amt des Primus immer von einem Angehörigen der magietheoretischen Linie besetzt. Die Politiker hat das nicht gestört, weil (vielleicht gerade deshalb) der Primus innerhalb des Hauses noch nie sehr großes politisches Gewicht hatte. Er übernimmt hauptsächlich repräsentative Aufgaben und muß natürlich bei Tribunalen und Gesprächen mit anderen Häusern dabeisein. Ebenso lange gibt es auch die Tradition, daß ein Berater des Primus aus der politischen Linie gewählt wird. In diese Personalentscheidung mischen sich die Magietheoretiker normalerweise nicht ein. Der Beraterposten wird nicht auf Lebenszeit vergeben und hat keinerlei formalen Status. Er ist mehr ein Signal der Politiker im Haus Bonisagus, wem sie ihr Vertrauen schenken.

## Das Personal

Über die Jahre hinweg hatten die Magier viel Gelegenheit, sich ihr Personal zu trainieren. Die meisten der mundanen Bediensteten und Spezialisten leben entweder Tag und Nacht innerhalb der Gemäuer, oder, wenn ihnen das zu dunkel ist oder ihnen die magische Aura nicht bekommt, in einem der vorgelagerten kleinen Häuser. In die Position eines Bediensteten von Dürnmar wird man üblicherweise hineingeboren; die meisten blicken schon auf eine generationenlange Geschichte von Abenteuern in dem Bund zurück. Jedoch auch davon unabhängig muß Dürnmar kaum Mangel fürchten. Die meisten Magier gelten unter den Mundanen als „wunderlich, aber harmlos“, und der Lebensstandard ist hier so gut wie sonst selten irgendwo. Viele kleinere magische Utensilien, die Dürnmar irgendwann einmal als Geschenk zugekommen sind und für die niemand eine persönliche Verwendung hatte, machen das tägliche Leben angenehm. So sind die meisten Räume beheizt und magisch erhellt, viele Fenster verglast, die Küche ist mit seltenen Gewürzen und ansehnlichem Geschirr ausgestattet, und auch der Weinkeller ist nicht den Magiern alleine offenstehend. Beinahe alle anwesenden Mundanen sind sich völlig darüber klar, wo und für wen sie arbeiten. Der Orden, die verschiedenen Häuser, der Umgang mit Magiern und Vertrauten ist ihnen mehr oder weniger selbstverständlich. Viele können Lesen und Schreiben.

Die mundane Welt ist in Dürnmar hauptsächlich selbstverwaltet. Die Magier kümmern sich kaum darum, solange alles zu ihrer Zufriedenheit verläuft, und das tut es derzeit. Der große Teil der Bediensteten kümmert sich darum, den Alltag im Bund zu erhalten. Abstauben von Büchern in der Bibliothek, Anbau, Erwerb und Einlagerung von Nahrungsmitteln, Säubern und Instandhaltung von Räumlichkeiten. Die zweitgrößte Gruppe führt den täglichen Wachdienst aus. Diese wurde in den letzten Jahren wenig gefordert, so daß ihre Leistungsfähigkeit in Frage steht. Ein kleiner Teil findet sich im persönlichen Dienst einzelner Magier, als Schildknecht oder Botschafter. Alles in allem arbeiten über 100 Personen für und um Dürnmar.

### *Theo, Sekretär des Primus (mittel)*

*„Wenn es wichtig ist, wird es bald erledigt.“*

Man wird den Eindruck nicht los, daß er seine Position etwas zu sehr genießt und ausspielt. Auch andere Magier haben ihre Boten und persönlichen Wächter, aber keiner ist so bekannt und so wichtig oder drängt sich so sehr in den Vordergrund wie Theo, der für alles zuständig ist, was den Primus betrifft. Will man mit dem Primus sprechen, so muß man sich vorher an Theo wenden, und auch dann kann es oft geschehen, daß sich statt dessen ein anderer der älteren Magier mit dem eigenen Gesuch beschäftigt. Theo steht zudem unter dem persönlichen Schutz des Primus. Es ist verboten, ihm nachzuspionieren und Magie auf ihn zu wirken. Es gehen auch Gerüchte, Theo sei in Wirklichkeit der

Vertraute des Primus, der sich lediglich in menschlicher Form präsentiere. Es ist nämlich nicht offen bekannt, ob Juvius einen Vertrauten hat, und wenn ja, was für einen.

*David, oberster Ausbilder (alt)*

*„Jawohl, werter Magus – wie Ihr wünscht, schon  
geschehen. . .“*

Gewissenhaft, allerdings manchmal etwas sehr ambitioniert in seiner Unterwürfigkeit, ist David derzeit für die Ausbildung aller Mundanen zuständig. Er organisiert den Bediensteten Kurse in Lesen, Schreiben, Umgang mit Magiern, Leben in Dürrenmar. Damit ist er natürlicherweise auch eine geeignete Ansprechperson für Fragen, wie man sich in diesem Bund zu verhalten hat. So, wie er unterwürfig gegenüber Magiern sein kann, kann er Härte gegenüber Mundanen walten lassen. Jedenfalls ist er bekannt für seine drakonischen Strafen bei unzureichenden Leistungen.

*Lara, erste Wächterin (mittel)*

*„Angriff! . . . Okay, das war eine Übung, aber Eure  
Langsamkeit entschuldigt das nicht.“*

Spitzname „Die Wächterin“. Sie ist bekannt dafür, unerwartet aufzutauchen, Dinge zu hören, die man über sie tuschelt, einen dabei zu erwischen, wenn man nach Stunden gerade mal einen Moment unaufmerksam ist. Sie nimmt ihre Tätigkeit enorm ernst, und sie versteht einiges von ihrer Aufgabe, auch wenn sie nicht die Begabung ihres Vorgängers und Vaters hat, mit ihren Untergebenen umzugehen. An Respekt mangelt es nicht, jedoch fehlt ihr die Fähigkeit, das Personal trotz mangelnder offensichtlicher Gefahrenquellen ausreichend zu motivieren. Ihr unterstehen alle Wachen des Bundes, und auch die Schildknechte sind ihr partiell Rechenschaft schuldig.

*Corinna, Ehefrau von Dirax (mittel)*

*„Ihr braucht mir das nicht zu erläutern. Ich bin ja  
nicht dumm.“*

Von vielen als „seine einzige Schwäche“ bezeichnet, ist sie eine der bemerkenswertesten Persönlichkeiten in ganz Dürrenmar. Selber nicht magiebegabt, aber mit einem Langlebigkeitstrank ausgestattet, ist sie seit etwas mehr als fünf Jahren mit Dirax verheiratet. Geboren wurde sie in Dürrenmar als einfaches Kind einer Bediensteten, ist dann viel gereist und später zurückgekehrt. Sie bleibt nicht unscheinbar im Schatten des großen Magiers, sondern tritt oft alleine auf, zeigt großes Verständnis für die Magietheorie und wird von

vielen anderen Magiern fast als Mitglied anerkannt. Sie hat zudem eine große künstlerische Begabung, und einige der Skulpturen in der Halle der Künste wurden von ihr gefertigt.

### *Henry, Chefkoch (mittel)*

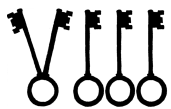
*„Salz? Sagtet Ihr Salz? Ich hoffe für Euer eigenes Wohlergehen, daß Ihr damit nicht die Geschmacksvielfalt Eurer sorgfältig zubereiteten Speise einschränken zu gedenkt!“*

Halbfranzösische Herkunft, viel Temperament, gewählte Sprache, aber vor allem ist Henry felsenfest von der Qualität seiner Arbeit überzeugt. Sicherlich ist er kein schlechter Koch, aber etwas mehr Kritikfähigkeit würde es manchmal einfacher machen.

\*\*\*

### Die Vertrauten

Viele der Magier in Dürenmar haben Vertraute, aber nur wenige von ihnen fallen im täglichen Leben auf und können sprechen. Principalis hat eine Katze, Somnia, die man häufig in den Gängen trifft und die relativ bekannt ist. Sie ist neugierig wie alle Katzen und führt ein ausgeprägtes Eigenleben. Stor hat einen Raben, und Rubinia hält einen Tintenfisch, der (wohl mit magischer Unterstützung) normalerweise in dem Teich vor dem Bund zu leben scheint, der aber angeblich auch andere Formen annehmen und sprechen kann. Andere Magier mögen Vertraute haben . . . Allgemein gilt in Dürenmar die Regel, daß man Tiere nur verjagen (oder gar verletzen) darf, nachdem man sie laut und deutlich in lateinischer Sprache vorgewarnt hat. Ab und zu begegnet man einem Wächter bei solcher Tätigkeit, die eine deutliche Komik auszustrahlen weiß. Im Gegenzug werden auch Magier darauf hingewiesen, ihre Vertrauten diesbezüglich zu instruieren, so daß Mißverständnisse selten gehalten werden können.



### Magische Situation

Naturgemäß ist die Aura von Dürenmar stark und hat einige Besonderheiten. Sie variiert in ihrer Stärke im Jahresrhythmus, mit einem Maximum im Winter und einem Minimum

im Sommer. Sie zeigt zeitweise eine gefährliche Instabilität, die die in ihr angewendete Magie schwer zu kontrollieren macht. Um diesem vorzubeugen, wurden die Labore und auch einige andere Räumlichkeiten mit einem speziellen Ritual behandelt. Selbstverständlich hat Dürenmar auch VISquellen. Um welche es sich dabei handelt, wird aber beinahe niemand in der Gesamtheit wissen. Einzelnen Magiern sind einzelne Quellen bekannt, die normalerweise ihre Lehrlinge darüber unterrichten und ihnen im späteren Verlauf ihrer Ausbildung auch auftragen, das dortige VIS einzusammeln. Es gehört zu den ungeschriebenen Gesetzen, daß solches VIS in das zentrale Lager abgeführt wird, wenn man es nicht benötigt.



## Hermetische Außenwelt

Der Bund kümmert sich nur mäßig um die Geschehnisse im eigenen Tribunal, der Fokus liegt (wenn überhaupt), dann auf dem Wohlergehen und der Entwicklung im gesamten Orden und damit bei den großen Tribunalen. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß die wichtigen Posten innerhalb des Rhein-Tribunals derzeit von anderen Bünden gehalten werden.

*Erxien, Filius Myranda, Bjornaer, Senior Quaesitor (alt)*

*„Auch wenn die Wahrheit unbequem ist – ich werde ihr immer folgen, denn sie bringt mich an keinen guten, aber auch an keinen schlechten Ort.“*

Erxien ist nicht nur der einzige Quaesitor aus dem Haus Bjornaer – er hat es auch geschafft, das Haus Guernicus so von seinen Qualitäten zu überzeugen, daß sie ihm das wichtige Amt des Senior Quaesitors im Rhein-Tribunal nun schon für über zehn Jahre überlassen haben (so muß man es sehen, denn bei der Altersstruktur des Hauses Guernicus wäre es für diese keine Schwierigkeit, einen älteren Magier an den Rhein zu schicken). Er genießt den Ruf eines sehr kodextreuen, gerechten Mannes, der mit Bescheidenheit und dem Blick für das Wesentliche oftmals vermag, Konflikte zu lösen, ohne neue zu schüren. Obiger Ausspruch stammt von dem ersten zweier Tribunale unter seinem Vorsitz, bei dem er Ilton, einen Angehörigen seines Hauses, zum Tode verurteilen mußte, weil er des Mordes an einer Adelsfamilie und damit der Einmischung in mundane Angelegenheiten für schuldig befunden wurde.



*Quorana, Filia Elaton, Merinita, Prima Merinita,  
Praeco des Rhein-Tribunals (alt)*

*„Wunder sind überall. Wir müssen versuchen, den  
Blick dafür zu wahren, auch wenn unsere Perspek-  
tive uns veranlaßt, die Welt oft zu nüchtern zu be-  
trachten.“*

Große Verdienste um die Einheit ihres Hauses werden ihr zugeschrieben. Das Haus Merinita hat innerhalb des Rheintribunals mehr mitgemacht als überall sonst. Seitdem Quendalon damals die Ausrichtung des Hauses drastisch geändert hat, hat es im DOMVS MAGNA nie richtig Frieden gegeben, und es wird vermutlich auch nie eintreten. Nicht, daß sich verschiedene klare Gruppen offen bekämpfen würden, aber in regelmäßigen Abständen kommen immer wieder Zweifel auf, oder neue „Propheten“ gelangen an die Macht, die meinen, sie könnten es Quendalon gleichtun und abermals eine Richtungsänderung veranlassen. Nichts von alledem in der nun schon über dreißigjährigen Amtszeit von Quorana. Statt dessen Verständnis, Angebote zur Versöhnung und auch eine Politik der Offenheit, auch gegenüber anderen Häusern. In den letzten Jahren ist sie jedoch leider zunehmend vom Zwielficht gezeichnet, und die Zweifel daran, ob sie noch im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte ist, nehmen zu. Auch die Frage ihrer Nachfolge als Prima des Hauses Merinita ist alles andere als geklärt.

## Anhang: Genaue Lage der Räumlichkeiten

Die Zugänglichkeit der einzelnen Räumlichkeiten ist grob durch Sterne klassifiziert:

- (kein Stern) öffentlicher Bereich
- \* verschlossener, abgetrennter Bereich, in den man normalerweise nicht zufällig kommt
- \*\* offiziell „verbotener“ oder „nicht empfohlener“ Bereich; jeder Magier weiß das unter normalen Umständen
- \*\*\* wer hier ohne guten Grund angetroffen wird, kann in größere Erklärungsnot oder sogar ernsthafte Schwierigkeiten kommen

### Das Innere

Generelle Struktur: Im Inneren finden sich viele grosse Räume/Hallen, die alle mehr oder weniger übereinander liegen. Westlich und östlich gibt es zwei grosse Treppenhäuser, die alle Ebenen miteinander verbinden. Dies sind keine Wendel-, sondern steinerne gerade Treppen, wobei jeweils eine davon über ihre Länge hinweg zwei Stockwerke miteinander verbindet.

#### *Ebene 0:*

Der Eingang in Bonisagus Turm wird für die meisten Lieferungen benutzt. Von dort aus gibt es einen breiten Gang hin zu Küche und Lagerräumen, die den westlichen Teil der Ebene 0 einnehmen.

Der Hauptteil von Ebene 0 wird vom Speisesaal eingenommen, der mit vielen Bänken und Tischen ausgestattet ist.

Weiter gibt es hier zahlreiche Wohn- und Aufenthaltsräume für Bedienstete.

Im östlichen Teil befindet sich der Eingang zu den Gemächern von Bonatus \*. Auch zum Turmeingang von Trianomas Turm gibt es eine Verbindung, jedoch ist sie wesentlich schmaler und seltener genutzt als die westliche.

#### *Ebene 1:*

Diese Ebene wird immer noch vom Speisesaal eingenommen. Ansonsten gibt es hier praktisch nichts.

#### *Ebene 2:*

Hier finden sich einige Labore: von Extensia \*, Claudius \* und Dirax \*, daneben zwei weitere freie. Desweiteren gibt es ein Gangsystem, was wohl partiell natürlich ist, jedoch mit einer Tür abgetrennt ist \*\*.

*Ebene 3:*

Hier befindet sich ein abgeschlossenes Labor eines früheren Magiers \* sowie die Halle der Künste.

*Ebene 4:*

Oberer Teil der Halle der Künste. Eingang zum Labor von Indefinitus \*.

*Ebene 5:*

Die Bibliotheksebene. Zudem einige Lese- und Lehrsäle. Perspectus \* (westlich) und Viderus \* (östlich) haben hier ihre Labore.

*Ebene 6:*

Einige freie Räumlichkeiten im westlichen Teil. Der zentrale VIS-Speicher nimmt grossen Raum ein, im östlichen Teil befinden sich die Labore von Rubinia \* und Samuel \*.

*Ebene 7:*

Dies ist die Ebene, auf der sich der Weg befindet, der die Aussichtsplattform am Haupttor vorbei und unter dem Wasserfall hindurch mit Trianomas Turm verbindet, der aber auch noch weiter nach Osten und schliesslich irgendwo in den Wald führt.

Auffällig natürlich der Tribunalssaal mit den scheinbaren Hermes-Portalen.

Transit \*\* (westlich) und Juliana \* (östlich) haben hier ihre Räumlichkeiten. Desweiteren befindet sich hier das permanente Gästequartier für den Senior Quaesitor \*\* und ein weiteres Gästequartier \*\* für einen hochrangigen Magier.

*Ebene 8:*

Oberer Teil der Tribunalshalle und vier weitere Gästequartiere \*\* für hohe Magier; eines davon ist für Leglon reserviert.

\* \* \*

*Alle Ebenen oberhalb von Ebene 8 sind ausserhalb von grossen Tribunalen fast unbelebt, so daß ein Aufenthalt hier, so er bemerkt wird, schon Aufmerksamkeit erregen kann.*

*Ebene 9:*

Dies ist die Haupt-Gästeebene, und sie ist weitgehend verlassen ausserhalb von Tribunalzeiten. In der Mitte befindet sich ein weiteres verschlossenes Labor \*\* einer verschiedenen Magierin.

*Ebene 10:*

Quartiere und Räumlichkeiten für Bedienstete, die während des Tribunals natürlich näher an den Gästen sein müssen. Einige verschlossene Räume \*.

*Ebene 11:*

Auf dieser Ebene sind der westliche und östliche Teil nicht mehr verbunden.

Im Westen befindet sich nichts.

Im Osten gibt es zwei Räume, beide mit Türen versehen. Angeblich soll einer von den beiden zur Quelle des Wasserfalls \* und einer zum sogenannten Fluchtraum \* führen.

*Ebene 12:*

Auch wenn beide Treppen noch hier hinauf führen, gibt es hier nichts, was erkennbar wäre. Die Treppen enden hier.

## TURRIS PRIMA

*Ebene 0:*

Hier befindet sich ein Wachraum, der rund um die Uhr besetzt sein sollte. Auch einige Waffen lagern hier. Ein Gang führt ins Innere und stellt den Hauptweg dar, aber natürlich kann man auch durch den „verbotenen Bereich“ auf der Wendeltreppe nach oben gehen.

*Ebenen 1–4:*

Es verschliesst sich dem allgemeinen Wissen, was sich hier befindet. Das einzige bekannte ist die Wendeltreppe, die den Eingang mit den oberen Teilen verbindet. Diese beherbergt auf diesen Ebenen keine sichtbaren Ausgänge oder Fenster in das Turminnere. Die Benutzung dieser Treppe ist nicht verboten und wird auch von den höheren Magiern normalerweise nicht skeptisch beäugt. Die meisten Bediensteten meiden die Treppe jedoch, weil sie sie als „unheimlich“ empfinden.

*Ebene 5:*

Ein kleiner Vis-Lagerraum \* sowie die Labore von Stor \*\* und Maximus \*. Zudem eine Tür, die angeblich eine weitere Treppe nach unten enthält \*\*\*.

*Ebene 6:*

Etwa die Hälfte der Ebene wird von den Räumlichkeiten des Principalis \*\* eingenommen. Der Rest enthält die Labore von Olgos \* und Alexander \*.

*Ebene 7:*

Leicht ummauerte, glatte Plattform unter freiem Himmel, die einen guten Ausblick bietet, zumindest in die Richtung, die nicht vom Berg verdeckt wird. Ein Weg führt in Richtung Tribunalssaal und Trianomas Turm.

## TURRIS ALTA

*Ebene 0:*

Auch hier ein Wachraum, jedoch kleiner als der im Turm des Bonisagus. Auch hier ein Durchgang ins Innere und eine Wendeltreppe, die nach oben führt.

*Ebene 1:*

Scheinbar nichts. Im Gegensatz zu Bonisagus Turm wird davon ausgegangen, daß hier tatsächlich nur die Treppe existiert und der Rest massiver Fels ist.

*Ebene 2:*

Lagerräume.

*Ebene 3:*

Lagerräume, hauptsächlich für Wein genutzt.

*Ebene 4:*

Kleine Küche und kleiner Speisesaal.

*Ebene 5:*

Räumlichkeiten von Titus \*.

*Ebene 6:*

Räumlichkeiten von Peris \*\*.

\* \* \*

*Alle Ebenen oberhalb von Ebene 6 gelten als Räumlichkeiten des Primus und werden normalerweise nur auf dessen Einladung hin betreten. Die Benutzung des Ein- und Ausganges auf Ebene 7 ist aber natürlich erlaubt.*

*Ebene 7:*

Gründungsraum \*\*\*. Ausgang.

*Ebene 8:*

Aufenthaltsraum \*\*.

*Ebene 9:*

Privatbibliothek des Primus \*\*\*.

*Ebenen 10 und 11 (Turmspitze):*

Quartiere von Juvius, dem Primus \*\*\*.