

# Die zehn Regeln der freien Magier-Gilde Ars Libera

## 1 Ueber die Aufgaben der Gilde

**A**rs Libera bietet denjenigen unter den Magiern, die sich als würdig erweisen, die Möglichkeit, ihre Kenntnisse mit anderen ihrer Art auszutauschen, und ihr Wissen zu vervollständigen. Die oberste Aufgabe der Gilde ist es, die hohe Kunst und ihre Anwender zu schützen und zu fördern.

## 2 Ueber das Symbol der Gilde

**A**uf magische Art und Weise wird das Symbol der Gilde auf der Haut eines jeden Mitgliedes, wahlweise auf der rechten Schulter oder dem rechten Fuß, hervorgerufen. Dieses Symbol diene als Erkennungszeichen und Stimmrecht. Die Obhut der Symbole liegt in den Händen der Höheren.

Ein jedes Mitglied ist in der Lage, das unverhüllte Symbol als wahr und rein, oder als Fälschung oder Nachahmung zu erkennen.

## 3 Ueber die Mitglieder der Gilde

**E**in jeglicher Magier kann in die Gilde aufgenommen werden, wenn er es wünscht, doch muß er von den Gilddenmagiern als würdig erachtet werden.

Weder Geschlecht noch Rasse sollen Zinderung sein, einen Magier in der Gilde zu begrüßen, denn in der Magie zählen diese Unterschiede nicht. Einzig und allein die Beherrschung der Kunst ist das Kriterium, an dem die Aufnahmewilligen gemessen werden sollen.

Auch der Glaube und die Weltanschauung dürfen nicht als Zinderungsgrund gelten.

Doch ist zu beachten, daß die Gilde nur reinen Magiern offensteht, solche, die ihre Magie nur durch den Willen der Götter oder anderer Kräfte erhalten, darunter diese, die Priester, Schamanen, Hexen und Druiden genannt werden, dürfen nicht aufgenommen werden.

Jedem Mitglied der Gilde wird das Recht eingeräumt, bei Entscheidungen der Gilde seine Stimme abzugeben. Dabei zählt die Stimme eines Meisters als

volle Stimme und muß mit der Stimme von je drei Lehrlingen aufgewogen werden. Auch braucht es drei Meister um die Stimme eines Großmeisters der Magie aufzuwiegen. Einem jedem Mitglied soll seine Stimme nur nach der Beherrschung der Kunst gewogen werden, weltlicher Stand und Güter geben einer Stimme kein Gewicht.

#### 4 Ueber das Verhalten der Mitglieder

**S** innerhalb der Versammlungsstätte unserer Gilde, mag es nun ein Haus sein oder auch nur ein Raum, ist es den Mitgliedern der Gilde verboten, einem anderen Mitglied oder einem Gast Schaden zuzufügen, ihn zu verletzen oder zu töten, mag es auf magische oder mundane Weise geschehen.

Auch ist es verboten, Magie zu wirken auf ein Mitglied oder einen Gast, jedoch kann letzteres Verbot außer Kraft gesetzt werden, wenn das Mitglied oder der Gast es aus eigenen freien Stücken wünschen.

Außerhalb der Versammlungsstätte ist es jedem Mitglied verboten, ein anderes Mitglied zu töten oder dauerhaft zu verletzen oder zu schädigen in Körper, Geist, Ansehen oder Eigentum, oder zu verursachen, daß dieses durch eine dritte Person, möge sie ein Mitglied sein oder auch nicht, geschieht.

#### 5 Ueber Gäste und ihr Verhalten

**N**atürlich dürfen Gäste empfangen werden in der Versammlungsstätte der Gilde, jedoch nur dann, wenn kein Gildemitglied Einwände gegen die Anwesenheit des Gastes geltend macht.

Jeder Gast unterliegt den Regeln, die im vorhergehenden Punkt §4 eingeführt wurden, gegebenenfalls mögen die anwesenden Mitglieder weitere Bedingungen stellen.

#### 6 Ueber die Hohen

**S**ie Oberhäupter der Gilde sind die vier Hohen, deren Identität jedoch im geheimen gehalten wird. Nur dann dürfen diese eingreifen und die Folgschaft der Gildemitglieder verlangen, wenn

- \* die Magie selbst in Gefahr ist,
- \* der Bestand der Gilde in Gefahr ist

oder

- \* ein Gildenmitglied auf das Größte gegen die Regeln verstößt oder ver-  
stieß, und es den Anwesenden der Gilde nicht möglich ist, diesen zu be-  
strafen.

Sollte ein Hoher sterben, oder seinen Posten aus freien Stücken aufgeben, werden alle Mitglieder aufgerufen, ihre Stimme, je nach Stand gewichtet, in geheimer Wahl abzugeben, derjenige mit den meisten Stimmen wird dann unter den Hohen aufgenommen. Das Auszählen der Stimmen bleibt den übrigen Hohen vorbehalten.

Nach der Wahl des neuen Hohen wird auf diesen gewaltige Magie gewirkt, auf daß er seine Stellung nicht mißbrauchen kann.

## 7 Ueber das Oberhaupt

**J**ederzeit, wenn sich mehrere Mitglieder über längere Zeit an einem Ort aufhalten, jedoch auch wenn ein wichtiges Ereignis ansteht, daß eine kürzere Anwesenheit erfordert, wählen die anwesenden Magier das Gildenoberhaupt in gleichberechtigter, jedoch nach Stand gewichteter, geheimer Abstimmung. Der dazu bestimmte Magier dient als Vertrauensträger und oberster Repräsentant der Gilde, außerdem leitet er Sitzungen der Gilde und bestimmt nötigenfalls weitere Aufgabenträger.

## 8 Ueber die Gildensache

**D**ie Gilde als Ganzes mischt sich niemals als Gilde in die Belange der Außenwelt ein, jedoch ist es jedem einzelnen Magier gestattet, dieses zu tun. Nur zwei Ausnahmen gibt es:

- \* Sollte die Magie selbst

oder

- \* der Bestand der Gilde in Gefahr sein,

wird die Gilde als Ganzes auftreten und die Gefahr abwenden.

Sollte irgendein Wesen, mag es Mitglied sein oder auch nicht, um die Hilfe der Gilde ersuchen, mag jedes einzelne Mitglied entscheiden, ob es diese Hilfe gewähre, jedoch handelt es sich eindeutig um die Handlungen des einzelnen Mitgliedes, die Gilde kann für keinerlei Konsequenz verantwortlich gemacht werden.

## 9 Ueber die Aufnahme neuer Mitglieder

Sollte ein Magier, der für die Mitgliedschaft geeignet ist, die Aufnahme in die Gilde wünschen, so muß er ein Mitglied finden, das ihn vor den anwesenden Mitgliedern vorschlägt. Diese werden eine Abstimmung vornehmen, die nur dann offen stattfindet, wenn kein Mitglied Einwände dagegen erhebt.

Gegebenenfalls muß der Aspirant die Wirkung und Macht seiner Magie demonstrieren, auch können die Magier einen Dienst von ihm verlangen, um seine Absichten und sein Können zu testen.

Die Aufnahme eines neuen Mitgliedes ist nur möglich, wenn mindestens vier Mitglieder, darunter zwei mit voller Stimme, anwesend sind. Ist dies der Fall, so müssen drei Viertel der Stimmen für die Aufnahme sprechen. Sollten jedoch acht oder mehr Mitglieder, darunter vier mit voller Stimme, anwesend sein, so reicht es aus, wenn zwei Drittel für die Aufnahme sprechen.

Stimmen, die über einen vollen Zahlenwert hinausgehen, werden immer abgerundet.

Die Ablehnung eines Aspiranten sollte nur erfolgen, wenn dieser offensichtlich unwürdig ist, seine Absichten wider der Gildensache sprechen, oder es ihm nicht möglich ist, von eigener Hand Magie zu wirken.

## 10 Ueber Verstöße und ihre Bestrafung

Sollte ein Mitglied gegen die Regeln der Gilde verstoßen, so kann es jederzeit vor, während oder nach der Tat beim Oberhaupt (siehe Punkt §7) angeklagt werden. Daraufhin wird dieser eine Versammlung einberufen, in der Kläger wie Beklagter ihre Ansicht des Tatherganges den Gildemitgliedern schildern sollen. Jeder der beiden darf andere vor die Versammlung berufen, auf daß sie Zeugnis für oder wider der Tat ablegen. Ein jeder so Berufener soll dieses Zeugnis nach bestem Wissen und Gewissen geben und nicht ohne triftigen Grund verweigern.

Nach der Anhörung findet eine geheime Abstimmung statt, sollten drei Viertel der Stimmen gegen den Beklagten sprechen, muß das Oberhaupt binnen drei Tagen eine Strafe ersinnen. Ueber die Annahme der Strafe entscheidet eine weitere Abstimmung, in der wiederum drei Viertel der Stimmen für die Strafe sprechen müssen. Sollten jedoch diese drei Viertel nicht gefunden werden, so muß das Oberhaupt wiederum binnen drei Tagen eine neue Strafe ersinnen, über die erneut eine Abstimmung stattfindet, solange, bis eine Strafe beschlossen wird.

Sollten die Gildenmitglieder zu dem Ergebnis kommen, daß der Kläger eine falsche Anklage getan habe, so wird dieser zum Beklagten und das Oberhaupt vertritt die Gemeinschaft der Gildenmitglieder als Kläger.  
Bei den Abstimmungen sind Kläger und Beklagter ausgeschlossen.