

マジとは魔法結社「ヘルメス教団」に所属する魔術師のことです。8世紀の偉大な魔術師ボニサグスが発明した統一魔法理論とパルマ・マジカ(対魔法結界)により、こうして研究成果を安全かつ効率的に交換できるようになりました。おかげでマジたちは、教団に属しない魔術師を遙かに凌駕する力を手にしています。

教団には12の流派があります。これらはそれぞれに重視する研究分野や教育方針を持っており、互いをライバル視しています。ただし敵対ではありません。例えば、魔術師の塔(コヴナントと呼びます)を作るにしても、視野を狭くしないために異なった流派のマジが寄り集まるのが常なのです。また、ボニサグスの統一理論がいわば魔術上の共通語となってくれるため、流派によって魔法能力が制限されることは(基本的には)ありません。

	<p><b>ピョルネール派</b> (斜め上から見下ろした円錐)</p>	<p>自然(特に動物)。変身。心獣(=自らの裡にひそむ本性)。獣の専門家です。変身能力を持っています。アウトドアでトーテム的なことがやりたいならここでしょう。</p>
	<p><b>ボニサグス派</b> (交わる2つの鍵忍耐と叡知)</p>	<p>魔術理論のさらなる発展。教団を存続させていくこと。教団創立者の直系であり、いわば正統派です。政治であれ研究であれ、第一人者たることが求められます。</p>
	<p><b>クリーアモン派</b> (内包する四角&gt;円&gt;無限)</p>	<p>神秘体験、そしてそこから真理を引き出すこと。神秘主義です。意味不明な言葉「エニグマ」をつぶやきまくります。そのおかげ(?)で、黄昏(魔法の暴走)などに対して強い。</p>
	<p><b>雑集派</b> (ねじれた杖:多様な系譜)</p>	<p>体系化されていない様々な魔術伝統。名目上だけの団員も。その名の通り、まとまった伝統をもたない雑多な集団です。理論的なことが苦手で、土着のまじないに近い感じ。</p>
	<p><b>フランボー派</b> (砂時計総てを亡ぼす「時間」)</p>	<p>炎と破壊の権化。情熱。生氣。灼熱の炎または冷酷な破壊を追究します。問題を起こすこともありますが、教団からは外敵に対する武力として当てにされています。</p>
	<p><b>イェルビトン派</b> (旗なびく塔:文明社会)</p>	<p>一般の文明社会。学問・芸術・外交。俗世(教団の外)との交渉が専門です。高い身分の出身者が多い。教養高く、芸術を愛します。未開で野蛮なものは嫌い。</p>
	<p><b>メルケーレ派</b> (職務のシンボル「赤帽」)</p>	<p>マジ間の意志疎通を保ち、誤解による争いを未然に防ぐ。教団内の使者役です。赤い帽子が目印。仕事から旅慣れています。他派とは違って、魔法の天分がなくても弟子にしてもらえます。</p>
	<p><b>メリニータ派</b> (円内に描かれた榎の木)</p>	<p>妖精。自然。現世はアルカディア(=妖精郷)の影にすぎぬ。妖精が専門分野です。このゲームでいう「妖精」とは、トールキン以降のいわゆる垂人種ではなく、より伝統的なフェアリーです。</p>
	<p><b>審問士派</b> (天秤:正義と公正)</p>	<p>掟を守らせることにより、教団崩壊の芽をつむ。教団にも掟がありまして、それを守らせるのが審問士派の役目です。掟の内容は321ページ参照。他派には煙たがられることが多いらしい。</p>
	<p><b>トレメーレ派</b> (軍神マルスの印に正方形)</p>	<p>周到な戦略。規律ある行動。ケルターメン(=魔法の決闘)。上下関係を重視し、教団内の政治に強い。ただ、独裁をもくろんだり、吸血鬼になった者がいたり、といった前科があります。</p>
	<p><b>テュータルス派</b> (右回りで内巻きの渦巻き)</p>	<p>闘争と挑戦こそ成長の糧。理想の関係は"最愛のライバル"。ここも前科もち。アグレッシブな人生訓が災いして悪魔にまで挑み(そして当然敗れ)、抱きこまれてしまった過去があります。</p>
	<p><b>ウェルディーティウス派</b> (全指に指環をはめた手)</p>	<p>魔術工芸の職人。あらゆる道具は腕の延長にして精神の一部。マジックアイテムの作成では彼らに及ぶ者ありません。その代償に、定式呪文の使用時に専用の道具が必要になります。即興は問題なし。</p>
<p><b>ディエドネー派</b> (紋章は記録から抹消されました)</p>	<p>自然と大地。ドルイド僧の末裔。即興呪文の源流。11世紀の教団の内紛は、閉鎖的なディエドネー派をスケープゴートにすることで、どうにか終息しました。しかし首座ほか数名が抹殺から逃げのびており、復讐の機を窺っているという噂は絶えません。</p>	