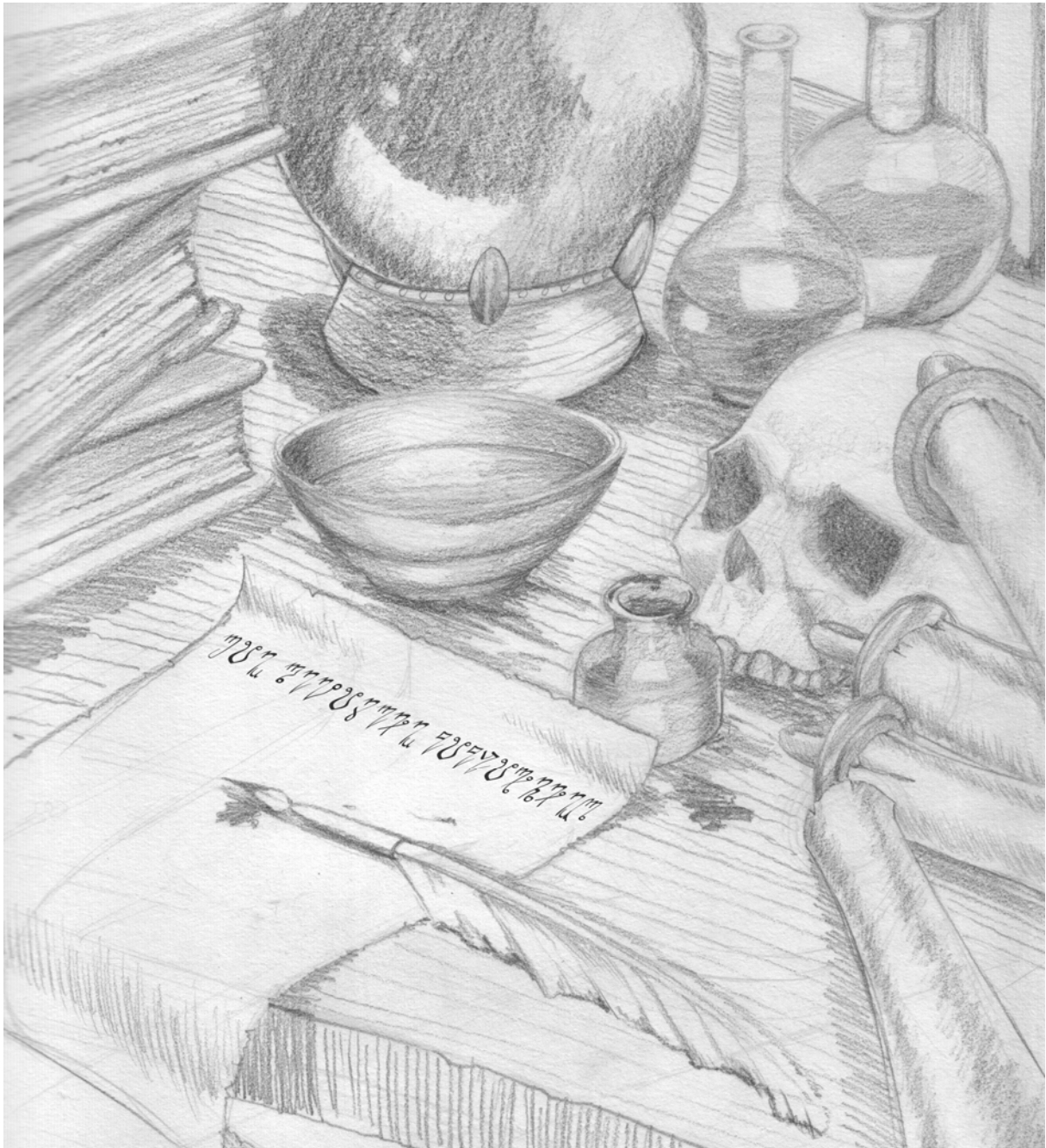


Die Magische Bibliothek

(nach DSA4-Regeln)



Das Schwarze Auge und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Diese Spielhilfe enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Aventurien". Diese Informationen können teilweise im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Zum Gebrauch.....	2
Offizieller Teil.....	3
Almanach der Wandlungen.....	4
Al-Raschida nurayan schah Tulachim (Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes).....	6
Am 50. Tor - Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen	8
Arachnoides Almagest - Die Arachniden und ihre Geheimnisse.....	10
Artefakte und Alchemica - Vom Wechsel der Dinge.....	11
Astrale Geheimnisse.....	12
Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen	13
Borbarads Testament.....	14
Codex Albyricus.....	16
Edictus Fran-Horatis.....	20
Lex Magica	20
Codex Daemonis	22
Codex Dimensionis	24
Codex Emeraldus	26
Commentariolus zu Zhavinos Codex Emeraldus.....	28
Compendium Drakomagia	30
Drachenfeuer, Flammenspiel	31
Corpus Mutantis - Gesammelte Erkenntnisse der Gestaltwandlung	33
Das Arcanum.....	35
Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung.....	38
Das Große Buch der Abschwörungen.....	39
Das Große Elementarium - Compendium der elementaren Beschwörungen	41
Kommentare zum Elementarium	42
Kommentare zur späthorasischen Fassung des Großen Elementariums.....	43
De Lithis - Compendium der wunderwirksamen Steine	44
Der Grosze Paramanthus - Lexikon der Alchimie	46
Die Angst - Betrachtungen ueber den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen.....	49
Die Chroniken von Ilaris.....	51
Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft	54
Die Fünff Arckanen Capitel Hrangas Betreffend	55
Die Gespräche Rohals des Weisen.....	56
Die Macht der Elemente.....	59
Die Magie des Stabes	63
Hohe Stab- & Crystall-Zauberey	64
Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome	65
Die Trilogie der gegenständlichen Magie oder Der Telekin (Geisterhand: Die Hand des Geistes und Bauten des Willens und Stillstand: Die unsichtbare Bewegung)....	67
Die Trollzacker Manuskripte	68
Die Wege ohne Namen - Hexerei und Schwarzmagie	70
Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen.....	72
Eyn warnend Commentarius zu jenem unheyligen Werck benannt: » Die dreyzehn Lobpreisungen des Namenlosen«	73
Druidentum und Hexenkult - Die Macht des eisernen Willens.....	75
Encyclopaedia Magica	77
Enzyklopaedia Sauria oder Codex Sauris	83
Essentia Obscura - Das Wesen des Unbekannten	88
Etherisches Geflüster	90
Geheimnisse des Lebens	95
Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen	98

Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten.....	99
Hundert Dinge zu schrecken den Dieb.....	101
Liber Methellessae	102
Liber Zhammoriam per Satinav.....	103
Magie - Macht der Überzeugung	104
Magie im Kampf - Kämpfende Magie	105
Magische Schilde	106
Ma'zakaro Schamaschtu - Das Daimonicon	108
Menschen und Nichtmenschen - ein phänotypischer Vergleich	110
Metaspekulative Dämonologie.....	117
Niobaras Sternkundliche Tafeln oder Der Foliant	119
Offenbarung des Nayrakis oder Kunde von den Sphären oder Sphairologia.....	121
Commentariolus zu al Planes Sphairologia	123
Ominibus et Portentis	124
Philosophia Magica.....	125
Porta Aithetica - Tore in den Äther.....	129
Praios' größtes Geschenk - Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen	131
Ringkunde für Anfänger Ringkunde für Fortgeschrittene	133
Schlüssel zur magischen Verständigung.....	135
Sphaerenklaenge - Harmonien der Dimensionen.....	137
Systemata Magia - Systeme der Magie	139
Thaumaturgia	141
Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung	142
Tractatus Septelementaricum oder Von 7 Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie.....	143
Trilogie der Kontrolle	144
Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft	145
Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen und Chimaeren & Hybriden	146
Wind- und Flautenzauberei	148
Wunderbare Heilungen ohne Wunder.....	149
Zauberkräfte der Natur - Die Magie der Nichtmenschen (Reisebericht der Tamara).....	150
Zauberstern und Silberhaar	152
Inoffizieller Teil	154
Alchemistische Exkurse.....	155
Angst - Das menschliche Phänomen und Phobia.....	156
Aus Dunchabans Labor - Wie man aus der Alchemie Nutzen zieht - für Fortgeschrittene	157
Codex Artefact et Mechanicus	159
Daimonenbannung	160
Das Buch des Großen Drachenbanns	162
Das Buch Thargun.....	164
Das Pandaemonium.....	166
De Magica Phantasmagorica - Illusionen und Halluzinationen	167
De Pactis cum Archidaimonibus	169
De terra Illusionae	171
Der Blick in den Regenbogen	172
Der Zhamorrahanische Almanach oder Der Grosze Schwarm	174
Die Astralebene.....	176
Die Gorischen Fragmente	178
Die Macht Charr-Ulthars.....	180
Die Welt der Elemente	182
Drudenfüße im Meer	183
Enzyropaedie der Beschwörungskunst - Handbuch für den angehenden Dämonologen	184
Famerlor und Kor - Eine Studie in Blutrot.....	186
Geweihtenlied auf Boron	187
Kompendium der Alchimie.....	188
Liber de Obscura Vires - Das Buch der Dunklen Mächte.....	189

Magische Theorien.....	191
Naranda Ulthagi - yn andë moriónë Yminam atharvis Sathinai oder Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit	193
Oh ihr Unwissenden!.....	195
Rohal, der Zauberer.....	196
Szatur oder Magiamoguli: Der Fürst.....	197
Tractatus Daimonicus und Tractatus Daimonicus - Die geheimen Anhänge.....	198
Tr'Asziszcz cchz Ppyr'dacorr – Die Schriftrollen von Zze Tha (Pyrdacors Vermächtnis).....	202
Überlegungen zum magischen Potential der Angst	204
Von den Auswirkungen extraderischer Beschwörungen	205
Wahn der Verfolgung.....	206
Wie wirckt die Wircklichkey?	208
Weitere Bücher	209
Abmotus - Die Fortbewegung.....	210
Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan oder Kreaturen am Rande der Welt	210
Almanach der Türen.....	211
Almanach der widernatürlichen Kreaturen	211
Almanach des Volksglaubens	211
Alveran - oder: Vom Wirken der Götter	212
Analysis des Bösen - Wesen und Art der verführerischen Mächte	213
Begründung für den Kampf wider die unheilige Magica Atra	213
Begründung für eine göttliche Auslegung der Magie	213
Die Ultima Ratio	213
Tractat wieder die unheilige Magierphilosophie.....	213
Arkanoktium	213
Aspekte der Anderswelt - Von dero Consequentia	214
Unter Zwang - Auswirkungen der Magica Controllaria auf Körper und Seel	214
Azik'harar - Der dreyfache Hoellenzwang	214
Bannungen und Abschreckungen.....	215
Bannzauber der Großen Magie	215
Bemerkungen zu den Elementen.....	215
Borbaradianismus - Sein Anspruch und seine Wirklichkeit	216
Brajan, Horas und andere Hochstapler.....	216
Codex der Sechsunsechzig Formeln.....	216
Cosmologia	217
Satinavs Zyklus.....	217
Die Wege Los	217
Das Bestiarum von Belhanka - Das Wissen von den Pflanzen und Tieren.....	217
Das Buch der Leiber.....	219
Das Buch der Macht.....	219
Das Buch der Namen	220
Das Faedhari.....	220
Das Heiltätige Kraut - Wie man es findet und bereitet	221
Das Marmorium	221
Das Monster-Handbuch: Daimonia Draconique Gaxiensis (Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene)	221
Das Tagebuch des Haschid el-Heklim	222
Das Weltenbuch	222
De Libris Daemonia	222
Der Freie Schütz.....	222
Der Weg zum Wohlstand	223
Die Bücher der Elemente	223
Die Formelsammlung des Fran-Horas	224
Die Jagd im ewigen Eis.....	224
Die Magie der Borbaradianer.....	225
Die Objektivitätstheorie	225

Feuerbann - Reflexionen und Erkenntnisse	226
Filhana Mandra Biundalon (Die verborgenen Kräfte der Pflanzen)	226
Geheimnisse der Ewigkeit.....	226
Geschichte und Zukunft, Visionen der Magie	226
Kompendium der borbaradianischen Greuelthaten im nordaventurischen Sagengut	226
Radikalisierung der arkanen Wissenschaften als Reaktion auf Borbarad	226
Grundsätze des Akademielebens.....	227
Herbarium Kuslikum: - Die Enzyklopädie der Flora Aventuriens.....	227
Hybridarium	228
Jzts'zts cchz ezzs Yq'Kr	228
Kritik der reinen Magie	229
Leohtvirn - Nôlosên Mandra (Das ewige Licht - Zauber, die niemals vergehen).....	229
Liber NacArmalium	229
Los, Sumu und Sat'Nav oder Energia, Weldt und Zeith - Eine althalternative Kosmologia	229
Magische und Nichtmagische Heilungen.....	230
Mandra Agruda - Covare Wicca eThar (Magie und Metall - Über das Schmieden verzauberter Waffen)....	230
Mirabilis Reptilis.....	230
Neue Gespräche über Magie	231
Prem's Tierleben	232
Ras'Ragh	234
Rauch- und Scheinbilder	234
Schwarze Magie, die wichtigsten Rituale der S.M.	234
Summa Mutationis	234
Tractatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda	234
Über die Verteilung der thierischen und menschlichen Anteile bey den Biestingern.....	235
Vom Tode und der Verhinderung des selbigen.....	235
Vom Wesen der magischen Belebung	235
Von den Dämonen.....	235
Von den Niederen Dämonen.....	235
Von den Gehörnten.....	235
Von den wunderlichen siechheiten . all die daz lebende laiden machen unter prayos straal	236
Was glaubt das Volk?.....	236
Zcchs H'Szint cz txxh	237
Schulzauberbücher	237
Buch-Partefakte.....	238
Anhang A – Stichwortverzeichnis	
Anhang B – Alchemistische Symbole	

Vorwort

Nun ist es endlich vollbracht. Nach zwei Jahren intensiver Arbeit können wir Euch die überarbeitete Version der Magischen Bibliothek präsentieren, komplett nach DSA4-Regeln. Desweiteren wurden in die bestehende Magische Bibliothek Sonderfertigkeiten und Zauber aus den beiden Publikationen „Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen“ und „Götter und Dämonen“ eingearbeitet.

Hiermit möchte ich mich, stellvertretend für das Team, bei Peter Diehn, Anton Weste und den anderen Mitwirkenden bedanken, daß sie uns so eine wunderbare Vorlage geliefert haben. Dann möchte ich mich noch bei Thomas Römer, Florian Don-Schauen, Ragnar Schwefel und natürlich den beiden Autoren bedanken, daß wir diese Vorlage so hemmungslos ausnutzen durften.

Und natürlich nicht zu vergessen, das Team, das mir sehr geholfen hat:

Raphael Völkel (Mysticus) – Vorschläge gegenlesen, kritisieren und DMB 4 eingeben

Dirk Franzen (Professioneller Weltenretter) – Vorschläge gegenlesen, kritisieren und DMB 4 eingeben

Markus Helberg (Whyme) – Vorschläge gegenlesen, Unterstützung bei Büchern im sakralen Bereich und Lektorat

Karsten Wirl (Sturmwind) – für die Hilfe bei der Tabelle

Enrico Malz – Vorschläge gegenlesen, nächtelange Diskussionen, Update der DMB auf G&D und SRD und diverse Korrekturen

Jakob Sibbor (EdeWolf) – für den Mammut-Teil bei der Überarbeitung des Fließtextes und Lektorat

Tobias Rosenberger – von dem der Anhang mit den Alchimistischen Symbolen stammt

Sarah Rosenhahn – für das wunderschöne Cover (sarah-rosenhahn@web.de)

Und eine weitere Person, die nicht genannt werden will für die technische Unterstützung, das Konvertieren der Dateien, Gestaltung einer Online-Version, Beratung und Hilfe bei der Planung

Stefan Schütz (Ancoron Fuxfell) – Für die Bereitstellung eines Ausweichforums als das Forum von dsa4.de down war.

Vielen Dank für die Unterstützung auch der Community von dsa4.de, u.a. **Doc Sternau, Janko, Feyana** und **Emmeran** für das Lektorieren.

Und alle Freunde und Leute, die mich unterstützt haben und die ich bei dieser Aufzählung unbeabsichtigt vergessen habe.

Zwickau, im Februar 2006

Lutz Berthold (Raskir)

Zum Gebrauch

Wir gehen im Folgenden davon aus, daß Thesi in achaz-kristallomantischer (in Form von Thesiskristallen), scharlatanischer, borbaradianischer oder gildenmagischer Repräsentation vorliegen können.

Bei achaz-kristallomantischen Thesen in Büchern sind die Thesen in beiliegenden Thesiskristallen festgehalten (sofern sie nicht von irgendjemandem gestohlen wurden).

Die Repräsentation der alten Hochelfen scheint der gildenmagischen näher verwandt zu sein als der heutigen elfischen, da sie Zauber als Thesen in Bücher niederlegen konnten. Deswegen haben wir uns entschlossen, Zauber in „hochelfischer“ Repräsentation wie Zauber in gildenmagischer Repräsentation zu werten.

Desweiteren gehen wir davon aus, daß die Rekonstruktion eines Zauberspruches in der Repräsentation vorliegt in der der Autor des Werkes diesen Zauberspruch beherrscht hat, und dies nicht immer die gildenmagische Repräsentation ist (sonst hätte man auch die Thesis niederlegen können).

Ein kleines Beispiel zur Verdeutlichung unserer Gedankengänge:

Magier Alrik hat die gildenmag. Rep. und beherrscht den Zauber Visibili in elfischer Rep. Nun schreibt er ein Buch, in dem er genügend Hinweise und Fragemente hinterläßt aus dem sich der Visibili rekonstruieren läßt. Nun kommt Magier Elgor, der auch nur die gildenmag. Rep. beherrscht und sucht sich die Fragmente zusammen und rekonstruiert den Spruch. Nachdem er dies geschafft hat, beherrscht er den Visibili und zwar in elfischer Rep.

Deswegen sind bei den Thesen und Rekonstruktionen in Klammern die Kürzel für die Repräsentationen angegeben, in der sie nach unserer Einschätzung niedergelegt wurden. Alle weiteren Angaben und Kürzel beziehen sich auf Die Magische Bibliothek S. VI und Die Magische Bibliothek S. VIII, und sind dort erläutert.

Die Bibliothek stammt aus dem Jahre 1021 BF/28 Hal (1999) und wurde jetzt an die Regeln der 4. Edition angepasst. Inhaltlich wurde nicht viel verändert, lediglich die Zauber aus dem Liber Carminis wurden entfernt, einige Verweise auf offizielle Regelwerke und Internet-Projekte hinzugefügt und einige Sachverhalte umformuliert.

Inzwischen ist in Aventurien einiges geschehen und einige Bücher sind weiter verbreitet als zuvor, andere sind vielleicht verboten oder gänzlich verschollen. Scheuen Sie sich also nicht davor, die Verbreitung der Bücher so zu korrigieren, dass sie zu ihrem Aventurien passt. Auch einige Angaben zu Personen und Institutionen sind nicht mehr ganz korrekt, auch diese können Sie so abändern, daß sie ihrem bzw. dem offiziellen Aventurien wieder entsprechen.

Buchtitel, die in dem vorliegenden Werk beschrieben sind, weisen eine eigene Schriftart auf, damit sie leichter unterschieden werden können. Handelt es sich dabei um ein anderes Buch als das an jener Stelle beschriebene, wird in einer nachfolgenden Klammer häufig die Seitennummer genannt, auf der es gefunden werden kann. Zaubersprüche sind in KAPITÄLCHEN gehalten, lediglich in Zitaten wird die übliche DSA-Schreibweise in VERSALIEN verwendet.

Viele Buchbeschreibungen weisen einen umrahmten Text auf. Dieser enthält weiterführende Informationen über besondere Buchinhalte, unterschiedliche Varianten und Editionen, Sonderfälle usw., vor allem aber eine kurze Biographie des oder der Autoren.

Ist ein Text umrahmt und zusätzlich grau hinterlegt, so handelt es sich meist um die kurze Beschreibung eines weiteren Buches. Dieses ist mit dem eigentlichen beschriebenen Werk oder dessen Autor eng verknüpft, so daß es nicht in die Kapitel der Kurzbeschreibungen aufgenommen wurde, bspw. Kommentarsammlungen oder weniger bekannte Zweitwerke.

Offizieller Teil

Mit freundlicher Genehmigung von FanPro

Almanach der Wandlungen

Format: Eines der wahrscheinlich bekanntesten und kompetentesten Zauberbücher überhaupt. Der Foliant von knapp 600 Seiten Umfang wurde etwa um 495 BF vom legendären Verwandlungszauberer und Erzmagus Mondrazar vom Goldfelsen in mehrjähriger Arbeit niedergeschrieben. Anfangs wurde das Buch in Kuslik vielfach originalgetreu abgeschrieben. Nach den Magierkriegen wurden die späteren, jedoch selteneren Kopien dann allerdings oft von den jeweiligen Schreibern um etwa 50 Seiten mit zusätzlichen Formelbeschreibungen erweitert. Während die älteren Exemplare noch in Bosparano geschrieben sind, wurden die neueren Fassungen vielfach auch ins Garethi übersetzt. Möglicherweise existiert auch eine Handvoll Kopien in Tulamidya, allgemein bekannt ist eine solche Fassung jedoch nicht. Das Werk ist in allen Varianten durchgehend und reichlich illustriert, jedoch nicht illuminiert.

Auflage: Insgesamt gibt es wohl etwas mehr als 300 Exemplare, die sich vor allem auf die mittleren und tulamidischen (nicht ausschließlich von Rastullah geprägten) Lande verteilen, darunter sind schätzungsweise 130 der leicht erweiterten Abschriften neueren Datums. Mondrazars Original wird seit dessen Tod an der wieder aufgebauten Halle der Metamorphosen zu Kuslik aufbewahrt und kann dort auch von Magiern guter Reputation zu Studienzwecken eingesehen werden.

Inhalt: Der Almanach gilt heute als ein unentbehrliches Nachschlagewerk über die gesamte gestaltwandelnde Zauberei, betreffend die räumliche Umgebung, dingliche Gegenstände, Menschen und menschenähnliche, sowie die Tier- und Pflanzenwelt. Neben einer wahrhaft großen Anzahl niedergelegter Zauberformeln, welche nicht nur aus den Gebieten der Mutanda und Transformatorica, wenn auch vornehmlich aus diesen stammen, enthält das leicht verständliche, aber aufgrund seiner Schreibweise dennoch eher schwierig zu lesende Werk, weiterhin viele hochinteressante Betrachtungen über die allen Dingen und Wesenheiten, zugrundeliegende magische Struktur und ihre mögliche Veränderung und Beeinflussung. Selbst die sogenannten Experten stoßen beim Blättern immer wieder einmal auf neue, hochinteressante Hinweise zu teilweise schon zu Mondrazars Zeiten längst verlorenen Sprüchen und Vorgehensweisen zur Gestaltwandlerei.

Wert: Das Buch ist bereits ab etwa 200 Dukaten für die älteren, weitgehend originalgetreuen Fassungen erhältlich. Für die nach den Magierkriegen leicht erweiterten Abschriften aus jüngerer Zeit werden aber auch schon einmal um die 300 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen:

V3; K10/8 (Bosparano/Garethi); KL 13, IN 12

Mondrazar vom Goldfelsen

Noch während der Priesterkaiserzeit wurde der Zauberer - wahrscheinlich als Sohn eines albernischen Adligen - um das Jahr 450 BF geboren und im Geheimen irgendwo in den Goldfelsen unterrichtet, wo er sich in mittleren Jahren mit Hilfe seiner ausgeprägten magischen Kräfte ein beeindruckendes Schloss errichtete, das er kaum verließ. Dennoch war sein Name ob seiner Kunst weithin gerühmt, mehrere große Magier zählten zu seinen Freunden, andere suchten seinen Rat. Mehrmals wurde ihm angeboten, das Amt der Spektabilität von Lowangen anzutreten, Mondrazar lehnte jedoch immer freundlich, aber bestimmt ab. Während der Arbeit an seinem Buch wurde er von Rohal schließlich zum Erzmagier und Berater ernannt, eine Ehre, aber für den Zauberer nicht unbedingt wichtig. Mondrazar starb 512 BF im Magierduell gegen den noch relativ jungen Tharsonius von Bethana, dem er einige schon damals verlorene Zauberei nicht lehren wollte. Mit seinem Tod zerfiel sein Schloss, die Urschrift des Almanachs der Wandlungen hatte er bereits am Tag vor dem Duell der Halle der Metamorphosen zu Kuslik vermacht. Mondrazar gilt auch heute noch als der größte Verwandlungszauberer der Rohalzeit und zumindest als einer der größten seit dem Falle Bosparans. Seinem Schaffen ist es zu verdanken, dass die Verwandlungszauberei heute so verbreitet ist, wie wir sie kennen.

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften, Form, Objekt, Umwelt je 2/7) Das Werk enthält auf seinen vielen Seiten eine nahezu unglaubliche Vielzahl und Vielfalt von Formeln. So ist jeweils die Thesis von PLUMBUMBARUM (Mag, 8), PSYCHOSTABILIS (Mag), ATTRIBUTO (Mag, 16), CLAUDIBUS (Mag), DUNKELHEIT (Mag), ACCURATUM (Mag), PECTETONDO (Mag), SAPEFACTA (Mag), PARALYSIS (Mag), SALANDER (Mag), VISIBILI (Mag); in den neueren, erweiterten Fassungen finden sich zusätzlich die Meisterformeln von ABVENENUM (Mag), ADAMANTIUM (Mag, 12) und FLIM FLAM (Mag) leicht verständlich niedergelegt. Weiterhin erlaubt der Almanach der Wandlungen auch noch die Rekonstruktion von AEOLITUS (Mag), ARMATRUTZ (Mag), EISENROST (Mag), HEXENSPEICHEL (Hex) (1400/3x10/20; dazu werden noch Geheimnisse des Lebens und ORUIDENTUM und HEXENKUTZ benötigt), SILENTIUM (Mag) und SCHWARZ und ROT (Mag). Sehr lesenswert und aufschlussreich sind zudem die vielen Hinweise zu ADLERSCHWINGE, LEIB DES FEUERS, TRANSMUTARE, OBJECTO OBSCURO und GRANIT UND MARMOR.

Zitate:

»Zu Kunschom aber hath man eyne grauwe Academia, genennet Des Draken Ei. Da lehret man wohl dero klassisch Zauberey, oder so der Fachmann saget, die Wandlung des Unbelebten. Und wandlen sie alles, was du moigest sehen. Dero haben sie eyne Legenden, wo mag es wohl eyn halbes Millenium seyn, so ein Archemagicus zu Kunschom sey gegangen und habe die Stadt Yasra, am Ongalostrome gelegen, getilget vom Antlitzen Deres. Das mag ich Magia nennen!«

»Und haben sie Weber, die knupfen ein spinnwebichtes Netzen drunt eyne Tapisterie, so mag es Sumu trotzen, die da halt ihre Kindlein fest, und fliegeth mit allem da darauf, und haben sie solch Tapisterien zuhauf. Dero Academia Archemagicus aber sey Tuleyman ibn Dunchaban, so auch Rohal besuchet zu disputieren. Und als kürzlich jene Academie eyn Raub der Flammen erworben, da habt er sie neuw gemachet in eynem Tage. Das nenn ich wohl getan!«

»Longe that man tünken, dasz die Bleich Siech eine Maladie ist, und wüszet doch nit, wie man sie kurieren soll. Denn widerspänstig zeigt sich der Krancke gegen jed Remedie, bleibt ja bleich und läsz auch weiterhin grünlich Gewässer. Doch weisz man itze, dasz die Siech kein Siech ist, sondern kimmt von einem winzig Assulum, silbrig und nur halb so groß wie ein Wantz! Das Assulum klettert nächtens in Ohr, Mund und Nas von Tropf und Tröpflein, lebt fürderhin in dere Corpus, wo s bohret seine Stollen und labt von deren Bluth! Einen Vampus mag man s darob fast nennen! Erst in der Bataille von 33 that man lernen, was das Assulum nit mag: Nehmlich spricht da ein Magus einen Fulminictus auf den Krancken, zeigt er sich alsbaldigst nit mehr widerspänstig, sondern bekimmt wieder rothe Backen, wenn der's noch erlebt!«

nach einer Quelle unbekannten Ursprungs, zitiert aus einer Abschrift von 589 BF

»Je weiter man aber in die praioswärtigen Lande reist, desto übler wird das Geziefer, plagt s einen ja tags und nachts. Drum ist's ein guter Rat, sich nit dafür zu genieren, es ebenso zu threiben, wie die dort Natürlichen. Die nehmen von dem Sansaro-Tang, der allenthalben auf dem Meere sprieszt, und brauen daraus eine Salb. Die schmieren sich Tropf und Tröpfen auf den Corpus. Fürlich! Dem Geziefer und Gestech ist die Tanck-Salbe so ein Graus, dasz beids sich fürderhin forthaeltz!«

Original unbekannt, vermutl. in „Robal der Reisende“, zitiert aus einer abgewandelten Abschrift von 589 BF, die seltsamerweise mit Almanach der Wanderungen betitelt ist

Al-Raschida nurayan schah Tulachim (Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes)

Format: Ein ursprünglich in äußerst großzügiger Schrift verfasster, leicht unterformatiger Foliant (an sich ungewöhnlich in den damaligen Landen der Tulamiden, wo man meist Schriftrollen verwendete. Wahrscheinlich war der Autor bereits von den Gildenländern beeinflusst) von knapp 400 Seiten, der wahrscheinlich um 310 v. BF von einem gewissen Rashman Ali aus Rashdul in Ur-Tulamidya verfasst wurde. Spätere Abschriften sind meist in Form eng beschriebener, ebenfalls 400-seitiger Quartbände im Umlauf. Bedingt durch den Hochmut der gildenländischen Siedler gegenüber den Tulamiden erlangte das Buch in den Landen des Bosparanischen und später Garethischen Reiches kaum die Beachtung, die es eigentlich verdient hätte. Erst als der Garether Hofmagus „Tungbert, der Kluge“ das Buch um 295 BF ins frühe Garethi übersetzte, wurden auch andere Magier darauf aufmerksam, dennoch erreichten die Sieben Wahrheiten wegen ihres nicht leicht verständlichen Inhalts, keine wirklich große Verbreitung und blieben eher etwas für Experten. Seit Rastullahs Erscheinen vor über 250 Jahren, gilt die Schrift zudem als heiliges Buch der fanatischen Novadi-Sekte der Kasimiten. Der Verlust des alten Werkes an die Boronis aus Al'Anfa sorgte für mancherlei Unruhen. Obwohl das Buch überaus reich illuminiert ist, besitzt es keinerlei Illustrationen.

Auflage: Es existieren etwa 60 originalgetreue Abschriften in Ur-Tulamidya, die sich vor allem auf den tulamidischen Raum verteilen. Weitere 40 Abschriften verfasst in älterem Garethi und etwa je 10 weitere Kopien in etwas modernerem Garethi und neuzeitlichem Tulamidya, die aber trotzdem selten jünger als etwa 200 Jahre sind. Während sich Tungberts Erstübersetzung im Besitz der kaiserlichen Familie von Gareth befindet und in der Palast-Bibliothek aufbewahrt wird, wurde das Original der Urfassung lange im Rastullah-Tempel von Unau verwahrt. Bei der Eroberung der Stadt, durch die Al'Anfener Truppen, über einem Jahrzehnt, ging es plötzlich verloren und gelangte schließlich in den Besitz des Boron-Tempels von Al'Anfa. Beide Exemplare sind damit nur wenigen Auserwählte zugänglich.

Inhalt: Die Sieben Wahrheiten sind ein äußerst anspruchsvolles Werk der tulamidischen Philosophien und besitzt nach Expertenmeinung nicht nur eine enorme Bedeutung für den Rastullah-Glauben (und gar den maraskanischen Glauben an die Zwillingsgötter), sondern auch für Teile der menschlichen Magie, namentlich die Controllaria und die Phantasmagorica. Leider nur sehr schwer zu verstehen, aber hochinteressant ist der komplexe Vergleich von menschlicher und echsischer Denkweise (womit das Buch ganz offensichtlich teilweise im Widerspruch mit den Gesetzen Rastullahs steht, was den Kasimiten seltsamerweise unwichtig erscheint) sowie den vielen, meist aber nur vagen Andeutungen auf längst vergessene magische Praktiken der Echsen. Abschließend beschreibt das Buch in ausführlichen Anhängen auch einige verschiedene Methoden der Meditation und ihre Wirkungen auf die Magie. Rashman Ali gilt nicht nur als großer Philosoph und Meister der Beherrschungsmagie, sondern begründete mit seinem Buch auch den Dualismusgedanken, der sich durch das gesamte Werk zieht.

Wert: Eine Abschrift, gleich in welcher Sprache, besitzt einen Wert von etwa 300 Dukaten, nur wenn sich das Buch in einem wirklich schlechten Zustand befindet, ist ein billigerer Preis möglich. Für gut erhaltene und älteste Exemplare aus der Zeit vor der Übersetzung können dagegen leicht einmal 400 Dukaten und sogar noch mehr verlangt werden!

Voraussetzungen:

V1; K10 (Tulamidya), K12 (Garethi), K11 (Ur-Tulamidya); KL 16, Menschenkenntnis 10, Philosophie 8, Heilkunde Seele 8

Das Buch im Spiel: (Philosophie 8/12 BEHERRSCHUNG BRECHEN SE/15 ILLUSION AUFLÖSEN SE/12 Einfluss und Herrschaft je 4/10 Illusion 4/7) Zwar enthält das bedeutende Werk keine verwertbare Thesis und erlaubt auch keinerlei Herleitungen von Zaubersprüchen, dafür finden sich aber eine große Menge Andeutungen und Hinweise auf allerlei längst verloren geglaubte Formeln der Controllaria und rein von den Grundlagen her auch auf praktisch alle anderen bekannten Beherrschungen - und zwar nicht nur auf die Zeiten der Diamantenen Sultanate bezogen, sondern sogar auf die Jahre der Echsenherrschaft! Daher erlaubt es das Erlernen der Merkmalkenntnisse Einfluss und Herrschaft zu 3/4 der Kosten (aber nicht aus diesem Buch). Durch den nicht gerade leicht verständlichen, dafür aber sehr umfassenden Einblick sowohl in den menschlichen als auch den fremdartigen echsischen Geist darf der Leser nach 150 ZE Studium und einer gelungenen KL-Probe+7 die SF Eiserner Wille I zu halben Kosten erlernen; so diese SF bereits vorhanden ist kann man sie zu halben Kosten zu Gedankenschutz erweitern. Weiterhin findet sich eine nicht ganz einfache Rekonstruktionsmöglichkeit für das Ungesehene Zeichen (900/3*10/12).

Zitate:

»Es gibt eine Grenze, Mensch! Diese Grenze ist dein Geist! Dein Wille ist Welt! Dein Wille ist Kraft! Dein Wille ist Leben und Tod und der Grat dazwischen. Wenn Du willst, wirst Du bestehen, und wenn Du willst, wirst Du vergehen.«
nach der Tungbert-Übersetzung

»Die Ältesten glaubten garwohl an einen Schöpfergott, der gütig und schrecklich zugleich ist - allwie es die Zwerge mit Ingrim und die Waldmenschen mit Kamaluq heute noch tun. Da aber die Zeit fortschritt und sie an Weisheit gewannen, begannen sie die Welt im Dualismus zu sehen: Hie das Prinzip, das alles gibt - Leben, Fruchtbarkeit, Glück -, da das Prinzip des Vergehens, das alles nimmt. In jenen Tagen sahen die ersten Menschen jene Prinzipien verkörpert in den beiden Geschlechtern der schwarzen Rinder Mhanadistans, nämlich der mütterlichen Kuh Adscha und dem kämpferischen Stier Ras'Ragh mit seinen tödlichen Hörnern. Von solchen Göttern ist heute nichts mehr zu finden - die Ehrfurcht dem Rinde gegenüber in unserer Kultur ist offensichtlich, und die zahlreichen Milchweihen und Stierkämpfe legen davon Zeugnis ab.«

»Die Erste Wahrheit des menschlichen Geistes ist, daß der Geist göttlich ist und ewiglich. Die Schöpfung aus dem Nichts ist nur dem ewigen LOS vorbehalten, und in den Tränen LOS', die er um SUMU geweint, war große Macht gebunden. Die Götter, Kinder des ewigen LOS, trachteten und trachten, diese Macht zurückzugewinnen und zu sammeln. So nahmen sie Tiere, Elemente, Geister und andere Formen der Existenz und erfüllten sie mit der Macht der Tränen des ewigen LOS. Sie gaben ihnen den Drang, Gemeinschaften zu bilden und einander zu beschützen, sich zu Füßen der Götter zu versammeln und diesen ihren Geist anzuempfehlen, kurz: den Geist zu bewahren und zu den Göttern zurückzubringen. Das ist der Ursprung und Urzweck aller denkenden und fühlenden Wesen, seien es Menschen oder Ssrkhrschim, Dschinnen oder Hausgeister.«

»Die Fünfte Wahrheit des menschlichen Geistes ist, daß der Geist nicht vollkommen ist und im Wandel.

[...]

Eine merkwürdige und ungerne vernommene Lehre besagt, daß der Mensch von den Göttern in mehreren Schritten erschaffen wurde und wird. Da sei zunächst der bucklige Goblin geworden, den nur seine List vom Affen scheidet. Da die Götter daran gingen, diese erbärmliche Kreaturen mit Kraft und Mut auszustatten, da sei der erobernde Ork geworden. Da die Götter

jenem ein Herz gegeben, da sei der andertalige Affenmensch geworden, den man im Riesland findet. Und erst, da die Götter die Weisheit hinzugefügt, da sei der Mensch geworden. Ja, mancher dieser Denker lehrt gar, daß auch der Mensch noch voll Mangel, und daß nach ihm noch das eine oder andere Wesen werden werde, das besser und gottgefälliger.«

Am 50. Tor - Von der Problematik weytreichender Prophezeiungen

Format: Wie das Buch ursprünglich einmal ausgesehen haben mag, kann heute niemand mehr so genau sagen. Jede Abschrift wurde meist mit Kommentaren der Kopisten versehen, gekürzt, erweitert, „berichtigt“, ergänzt, hin und her übersetzt und umformuliert, so daß neben all den verschiedenen Kopien wahrscheinlich auch die Urschrift immer wieder einmal unerkant den Besitzer wechselt und zahlreiche Ur-Inhalte verfälscht wurden. Je nach Ausgabe ist das Buch aber meist im Format eines Folianten von etwa 350 bis 500 Seiten Umfang niedergeschrieben und fast durchgehend reich illustriert, teilweise auch illuminiert. Ein Autor ist namentlich nicht bekannt; das Werk wurde etwa ab 553 BF von verschiedenen Schreibern - darunter mehrere von Niobaras Schülern - aus Dokumenten von Rohal, Niobara, Nostria Thamos und anderen damals bekannten Philosophen und Gelehrten zusammengestellt. Die meisten Abschriften - die ohnehin nie sehr zahlreich waren - wurden in den ersten etwa 20 Jahren nach den Magierkriegen angefertigt. Eine einheitliche Schriftsprache kam nicht zur Anwendung, von Kopie zu Kopie verschieden und auch in sich selbst wurden alle Abschriften in nahezu allen bekannteren Sprachen Aventuriens abgefasst, darunter auch einige Absätze in echsischen Glyphen, Kapitel in den Runensprachen der Skalden, Abschnitte in der Magiersprache Zhayad, Teile im Aureliani der güldenländischen Einwanderer, aber auch Zeilen im drachischen Drakned und in den ältesten Exemplaren gar eine Handvoll Worte im geheimnisumwitterten Arkanil.

Auflage: Es sind keine einigermaßen genauen Angaben über die Zahl der Abschriften möglich. Ein Grund dafür ist sicherlich, dass keine Kopie einer anderen gleicht und mancherlei Inhalte in gänzlich anderen Traktaten, Dissertationen und Tagebüchern zitiert und diskutiert werden. Insgesamt existieren aber schätzungsweise zwischen 30 und 50 halbwegs vollständige Bände, wenn auch noch immer von unterschiedlichster Form, Seitenzahl und Güte. Welches von diesen Büchern das alte Original ist, vermag heute niemand mehr zu sagen, doch sicherlich ist es noch immer im Umlauf.

Inhalt: Am 50. Tor ist vor allem eine fast schon sagenhafte, wüste Kompilation unterschiedlicher, teils halbwarer Dokumente historischer und Prophezeiungen vergangener und zukünftiger Ereignisse. Enthalten sind aber auch ein komplexer Abriss über Höhere Meta-Sphärologie, der Bericht Niobaras über Rohals 7 Fragen an den Alten Drachen Fuldigor (nur die offizielle Version, während die inoffizielle und zweifelsohne sehr viel interessantere seit Jahrhunderten unter Verschluss in der Stadt des Lichts ist), Teile der Orakelsprüche von Fasar, das legendäre Horoskop der 50 Tore (Tage) von Niobara, die Sage von der Riesin Chalwen, Gerüchte über die fast vergessenen Götter alter Kulturen sowie viele Zitate von angesehenen wie auch obskuren Sehern und Philosophen in Isdira, Bosparano, Aureliani, Ur-Tulamida, Zhayad, Drakned und allerlei anderen Sprachen und Schriften. Besonders findige Leser entdecken auch größere Teile der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten, von denen ja nur eher wenige Zeilen als die Fasarer Orakelsprüche zu zweifelhaftem Ruhm gelangt sind. Einige der Voraussagen des Buches sind bereits eingetroffen - andere dagegen wurden zwischenzeitlich als eindeutig falsch entlarvt.

Wert: Je nach Inhalt, Vollständigkeit und Zustand einer Abschrift (ganz zu schweigen von der Selbstüberschätzung des hoffnungsvollen Käufers) sowie natürlich in Abhängigkeit von der Frage, ob ein gewünschter Text in eben dem angebotenen Exemplar auch vorhanden ist, kostet ein Band sicherlich bis hin zu kostspieligen 1000 Dukaten, Preise von unter 600 Dukaten sind bislang schlichtweg unbekannt!

Voraussetzungen:

V V1; K6 bis 15; KL 16 IN 15; Götter/Kulte 10, Sprachenkunde 6, Sternkunde 10

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen 5/9, Prophezeien 3/10 nach Spalte E, Sagen/Legenden SE/8) Auch wenn es sich beim Inhalt nicht unbedingt um das handeln mag, was sich der Leser und insbesondere der hoffnungsvolle Magus womöglich erwartet, so hat ein Studium gigantisches Wissen zu bieten. Im arkanen Bereich sind dies die Rekonstruktion der Satinav-Anrufung BLICK IN DIE VERGANGENHEIT (Dru) (1300/4x6/35), auch einige Spekulationen zum legendären CHRONOKLASSIS können gefunden werden. Ansonsten enthält das Werk aber nur wenig weiteres, direktes magisches Wissen; es ermöglicht jedoch die Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.. In welcher Form die vielfältigen Kapitel dem Leser in anderer Hinsicht weiterhelfen können, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Denkbar ist, dass man auf die Spur von halbvergessenen Geheimnissen stößt und Hinweise darauf, wo man sie vielleicht finden könnte. Dabei gilt allerdings zu bedenken, dass zahlreiche Inhalte nur von Experten verstanden werden können oder schlichtweg verfälscht wurden.

Zitate:

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird... Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht, und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben... Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens... Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen... Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auf tun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zaubern und Gegenzaubern und den Leuchtenden Erleuchteten... Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen...«

Fragmente aus den Orakelsprüchen von Fasar

»Was alle Fragen zur Zukunft angeht, so wäre es über die Maßen wünschenswert, das Riesenweib Chalwen befragen zu können. Die weiseste aus dem Riesengeschlecht war sie, saß im Tal der Seufzer auf dem erzenen Thron, der aus der Felswand gewachsen. Aber da sie im Krieg der Drachen und Elben gegen die Riesen und Zwerge ein Orakel sprach wider die Elben, bannte sie der Drachenkönig an ihren Thron, und sein Zauberwort machte Luft zu Feuer und Land zu Wasser. So versank Chalwen mit ihrem Throne. Aber wisse, da die Riesin unsterblich ist wie alle ihres Geschlechtes, liegt sie wohl heute noch am Grunde des Meeres, und ungehört bleibt seither ihr Orakel.«

aus Kapitel I, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth, übersetzt aus dem Alt-Güldenländischen (gekürzt)

»Dies aber sey die Antwort des Allweysen Fuldigor auf die dritte Frag:
Es gebet eyne Sechsten von Uns, die ihr Sterblichen die Alten Draken heisset
Pyrdacor der Gueldene war seyn Name. Dasz ihm die Fünfte Sphäre versaget
blieb, seyn Los.

Karma zu gewinnen, offenbarte er sich Ecksenvolk und Elbenvolk.
Es huldigten ihm die Ecksen, und schufen ihm eyne Thron inmitten Jener, die
heute vergessen sind.

Es huldigten ihm jene Elben, die sich die Träumer hieszen, und schufen ihm
eyne Thron inmitten Jener, die niemals waren.

Städte und Reyche erbauthen seyne Völker, und sie waren machtvoll.

Des Pyrdacor Karma wuchs, und die Fünfte Sphaere erbebt.

Das Riesenweib Chalwen sprach Orakel, Narren hiesz sie die Elben, und die
Elben zauderten.

Pyrdacor befahl, und viere dero sechs Elementhe waren seyn. Erdreich ward
Wasser, und Luft ward Feuer. Aber den erzenen Thron der Chalwen
vermocht er nicht zu zwingen, der darob versank. Ein Meereskreys brach aus,
wo des Alabasters Insel ans Land stiesz. Da stieg herab Famerlor von den
Hohen Draken, welcher Pyrdacor die Fünfte Sphäre versagt hatte.
Weltenbrand war ihr erstes Treffen gewesen, Weltenbrand wurde ihr zweites
Treffen.

Pyrdacor aber rief an, was auch für Alte Draken keinen Namen hat.
Heerscharen folgten seinem Ruf, mehr denn er gekennet, mehr denn er
gewollt.

Die Riesen, Erbfeynd allen Draken, stiegen über jenes Geberge, wo ihr Mich
gefunden, Trolle und Ogren wurden ihr Fuszvolck.

Menschen und Zwerge krochen aus ihren Höhlen, alter Feyndschaft willen.

Die Tore zur Siebten Sphaere wurden zerschlagen, Gehoernte brachen herfür.

Die Ecksen gar eiferten, des Pyrdacor zweytes Volck zu erwürgen.

Zerschmettert ob solcher Neidschaft wurden Tie' Shianna, der Elben Stadt,
und ihres Gleichen. Zerschlagen ob solchem Übermuth wurden Zzetha, der
Ecksen Stadt, und ihres Gleichen.

Verwuestet ob solcher Feindschaft wurde der Garthen umringt von Bergen,
der sie alle genährt.

Pyrdacor, der Gueldene stand zerstoert, seyne Elementhe vernichtet, seyn
Karma entschwunden, seyne Voelcker zerschlagen.

Famerlor von den Hohen Draken aber hielt nicht inne. Unvermeydlich ist ihr
drittes Treffen, unvermeydlich Weltenbrand, doch aufschiebbar. So ergriff der

Loewenhauptige den Guelden, trug ihn empor zur Vierten Sphaere und
zerrisz seynen Leib. Des Pyrdacor Karfunckel aber entglith ihm, und als
Kometh stürzte er in die Wueste.

Und dies sey die Prophezeeyung:

So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit,
so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.

Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen
strafen,

die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«

Am 50. Tor , Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu
Fuldigor 511-512 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

»Sehet das älteste aller Chaoswesen,
im Äther, dem Außenkreis der Welt, eine Wohnstatt,
war schon immer er der mächtigste gewesen.

Er wird einst das Tor finden in die Welt,

wird Chaos und Zerstörung bringen,

die Götter können nicht helfen und auch kein Held.«

über den Dämonen Thar'kür Ulokhi, aus einer Vision des Sehers Nostria
Thamos

»Dieser Satinav aber ist uns heute noch bekannt, ruft man den Unerbittlichen
doch an bei den Sieben Formeln der Zeit , von denen das machtvolle
INFINITUM IMMERDAR nur das Geringste ist. Er gilt uns als der
vielgehörte Dämon der Zeit, der und das Einzige, das den ewigen Fluß der
Zeit verzögern, anhalten, umkehren und durchbrechen mag. Doch selbst er ist
nur ein Wächter, und dem, was er bewacht, unterworfen.«

»Das schiere Karma war angesammelt, die Macht lag in seinen Händen. Er
bäumt sich auf in der Bresche, die Ketten der Götter, groß wie Kontinente,
zerbersten unter der Urgewalt. Der Sternenwall zeigt sich mit heulendem
Knirschen ausbreitende Risse, die Bresche wird größer. Der Namenlose
erhebt sein Haupt und das Lächeln der Rache umspielt die Lippen. Der Titan
ist erwacht!«

Horrorvision vom Erheben des Liegenden Gottes

Arachnoides Almagest - Die Arachniden und ihre Geheimnisse

Format: Ein recht überbreiter und damit fast quadratischer Oktavband (Ausmaße 10 auf 12 Finger) mit einem Einband von braunem Leder, in den ein achtbeiniges, schwarzes Symbol gebrannt ist. Von mehreren Seiten mit „arachnomantischen“ Zeichen (Spuren von Spinnen, deren Beine in Tinte getaucht wurden und dann über die Seite liefen; natürlich sind diese Spuren in den Abschriften entweder von gänzlich anderem Aussehen oder wurden nur ungenügend abgezeichnet) abgesehen, finden sich keinerlei Illustrationen. Das Buch umfasst exakt 232 Pergamentseiten und wurde in Bosparano abgefasst. Über den Autoren ist nichts bekannt, außer dass er wahrscheinlich männlichen Geschlechts war, wie aus der Sichtweise gefolgert werden kann, und dass das Werk in der späten Priesterkaiserzeit entstand, nicht mehr als zwei Jahre vor deren Fall. Der Autor geht auf verschiedene, damals verbreitete Schriften ein. Insbesondere Maffia Vellia und deren *Uahn der Verfolgung* (siehe Seite 206).

Auflage: Insgesamt existieren wohl nur etwa ein Dutzend Abschriften, die allem Anschein nach über den gesamten Kontinent verstreut sind (fast ausschließlich in Privatbesitz). Nachweislich besaßen die seit Jahrzehnten im Perlenmeer verschwollenen Zauberer Vermis und Vespertilio zumindest ein Exemplar, wahrscheinlich sogar zwei. Die Kusliker Bibliothek der Hesinde nennt ebenfalls eines ihr eigen (auch wenn jenes unter strengem Verschluss gehalten wird). 1008 BF wurde in einer Höhle bei Ottarje im Land der Thorwal-Piraten angeblich ein weiteres gefunden, dessen heutiger Verbleib jedoch ungewiss ist. Das Original befindet sich verschiedenen Gerüchten zufolge in den kaum zugänglichen Bergen von Shan'r'Trak, dem legendenumwobenen Kultort der unheimlichen Keke-Wanaq.

Inhalt: Spinnen, Spinnen und nochmals Spinnen sind das einzige Thema dieses paranoiden Werkes; für den Autor scheinen die achtbeinigen Krabbler die einzig wahren und achtungswürdigen Kreaturen zu sein. Das Buch beginnt ganz wissenschaftlich mit einer gedrängten, aber dennoch detaillierten Auflistung und Beschreibung sämtlicher bekannten Spinnenarten (darunter ein halbes Dutzend obskurer Gattungen, die sonst nirgendwo Erwähnung finden, sowie manch andere unbekannte Art) und widmet sich dabei auch ihrer Beherrschung und gar deren Züchtung! Die Gewinnung von Spinnengiften wird ebenso dargelegt, wie die Rezepturen für wirksame Gegenmittel. Überall eingestreut sind mystische Hinweise auf ein verlorenes Zeitalter, in dem neben den Insekten die Spinnen über Dere herrschten, außerdem wird von einem angeblich noch heute existenten Reich von Achtbeinern im Dschungel nördlich von Hôt-Alem geschrieben und gewaltige Riesenspinnen wie Arachneura und Takehe werden ebenso erwähnt wie die orkländischen Smaragdspinnen, die Keke (die „Glücksspinnen“ der Keke-Wanaq) und die Keyakari („Spinne-Monster-verbergen“, wahrscheinlich die geheimnisvollen Nebelspinnen der Darna von Altoum), möglicherweise tatsächlich die letzten Überbleibsel eines längst vergangenen Äons. Von düsteren Anpreisungen, faulen Verheißungen und schrecklichen Opferdarbringungen übervoll ist das Kapitel über Mactans, Vhatacheor und andere mörderische Spinnendämonen. Äußerst mysteriös und unheilvoll wird von einem Reich der Spinne gesprochen, das in einem Netz ganz Aventurien umfassen soll. Schließlich findet sich noch ein detaillierter Plan zur Infiltrierung damals bestehender Mächtigkeitsgruppen und Staaten, ganz offensichtlich von Maffia Vellias frühesten Thesen vor Beginn der Rohalszeit angehaucht.

Wert: Da das Werk heutzutage fast gänzlich unbekannt ist und ansonsten stark unterschätzt wird, werden meist nur um die 150 Dukaten geboten, wenn es zu einer Veräußerung kommen sollte; Spinnenkundler und Dämonologen zahlen aber sicherlich noch um einiges mehr. Das Buch steht allerdings schon seit mehr als fünf Jahrhunderten unter dem praioskirchlichen Bann - interessanterweise in der frühen Rohalszeit ausgesprochen, als die Kirche nur wenig Macht hatte -, so dass alleine der Besitz ausreichen mag, um vor ein Inquisitionsgericht geschleppt und anschließend als dämonenpaktierender Ketzler verbrannt zu werden.

Voraussetzungen:

V0; K7 (Bosparano); KL 13; Tierkunde 7

Das Buch im Spiel: (Tierkunde SE/10, Heilkunde Gift SE/10; eine SE zur Senkung des Nachteils Angst vor Spinnen) Das finstere Buches vermittelt nicht nur die Thesis von HERR ÜBER DAS TIERREICH (Mag) (allerdings eine abgewandelte Form, die nur auf Spinnen wirkt, dafür sind dann aber die AsP-Kosten halbiert) und SPINNENRUF (Mag) (eine Form des Krähenruf, die heute eigentlich nur unter den Rächerinnen Lycosas, den gefürchteten maraskanischen Hexen, bekannt ist), sondern bietet auch eine Rekonstruktionsmöglichkeit (150/3x5/20) des praktisch unbekannten ARACHNEA (Mag) (nur Spinnen). Die Ausführungen zu diesen Zaubern sind derart detailreich ausgefallen, dass sie zudem zu halben Kosten aktiviert werden können; wer den ADLERSCHWINGE in achtbeiniger Form erlernt erhält einen um 3 verbesserten Startwert. Ebenso kann der Meister bei Handlungen im Zusammenhang mit den Achtbeinern durchaus den einen oder anderen Bonuspunkt gewähren. Neben den Wahren Namen von Mactans und Morcan werden sogar noch zwei weitere, selbst Experten unbekannte Spinnendämonen genannt, weitere in verschlüsselter Form können ebenfalls nicht ausgeschlossen werden. Doch nicht nur Vorteile in großer Zahl fallen dem Leser zu: Misslingt beim Studium eine KL-Probe+5 so steigt der Aberglaube um 2 Punkte, beim misslingen einer KO-Probe (erleichtert um die MR und modifiziert durch Vor- und Nachteile, die Gifte betreffen) wird der Leser von einer arachniden "Lykantropie" befallen.

Zitate:

»Wenn du blutst und die Wund will nit heylen, so nimm vom Spinnnetz an dem noch Morgentauw klebet und legs auf Blessur und Schramm, und du wursth vortrefflich genehsen. Auch bey dem Mond der Frouw ist eyn Tee aus Spinnweb und Wyrselkrauth eyn trefflich Medicin.«
aus dem Exemplar des Praios-Tempels zu Wehrheim, unter Verschluss

Artefakte und Alchemica - Vom Wechsel der Dinge

Format: Ein 120-seitiger, leicht überformatiger Quarto, dessen genaues Erscheinungsdatum ebenso wie der Autor, wahrscheinlich ein hochintelligenter Alchimist, nicht bekannt ist, aber etwa um das Jahr 150 BF liegen dürfte. In den folgenden Jahrhunderten wurden zwar recht häufig Abschriften angefertigt, doch blieb dem Werk aufgrund seines schwer verständlichen Inhalts eine wirklich große Verbreitung untersagt. Seit den Magierkriegen wurden nur noch wenige neue Kopien angefertigt, die meist auch noch eine schlechtere Qualität aufweisen. Es gibt ein paar jüngere Ausgaben in Form dreier eng beschriebener Octavos. Jeweils etwa 60 bis 80 Seiten Umfang von geistigen Schülern des Paramanthus in Festum überarbeitet und erweitert – die so genannte Festumer Ausgabe. Das Buch enthält in keiner Fassung Illustrationen und wurde in älterem Garethi mit einigen Passagen in Bosparano geschrieben.

Auflage: Es existieren wahrscheinlich noch etwa 140 Exemplare der Quartausgabe, bei schätzungsweise 40 von diesen handelt es sich um sehr gute, originalgetreue Abschriften. Die anderen weisen inhaltlich zwar keine Unterschiede auf, fordern dem Leser aber durch weitere Verkomplizierungen mehr Wissen und vor allem Geduld ab. Überdies sind etwa je 10 hochwertige Ausgaben der drei Bände in Handbuchform bekannt, die sich ausschließlich auf das Horasreich verteilen. Das alte Original wird im Tempel der Hesinde zu Kuslik aufbewahrt.

Inhalt: Das formalistische Buch gilt unter Kennern als eines der wirklich großen Werke der allgemeinen Alchimie. Es wurde zwar enorm kompliziert geschrieben, vermittelt aber auch erfahrenen Alchimisten noch neue Einblicke. Das Buch beschreibt nicht nur sehr detailliert die Sechs Elemente und ihre alchimistischen Verwandlungen und Umwandlungen, sondern bietet auch eine Unmenge mathematischer Formeln zur Formveränderung von Materie und den Elementen allgemein. Auch fehlt es nicht an Rezepturen für verschiedene Gebräue und sogar Anleitungen zur Artefakterschaffung. Mit diesem geballten Wissen ist das hexalogisch-mathematische Werk für die großen Alchimisten mit entsprechender Laborausstattung fast unentbehrlich.

Wert: Eine hochwertige Abschrift kostet etwa 260 Dukaten, der Preis einer dreibändigen Handbuchausgabe liegt sogar noch ein wenig darüber. Die schwerer verständlichen Kopien dagegen sind mit etwa 220 Dukaten nur wenig billiger als Originalabschriften.

Voraussetzungen:

V2, K12; KL 17; Rechnen 12, Alchimie 8 (Festumer Ausgabe)

V1; K10; KL 15; Rechnen 12, Alchimie 8 (hochwertige Abschrift)

Das Buch im Spiel: (Rechnen SE/18, Alchimie 8/10 (8/12 bei Festumer Ausgabe)) Neben einer einfachen Rekonstruktionsmöglichkeit für den MANIFESTO (Mag) ($50/2 \cdot 4/5$) und den Arcanovi (Mag) ($250/3 \cdot 5/25$) sowie der Möglichkeit die SF Semipermanenz I zu rekonstruieren ($300/2 \cdot 10/10$), brilliert das Werk vor allem durch seine erstaunliche Vielzahl mathematischer Formeln, auf die teilweise in äußerst komplexer Weise penibel genau eingegangen wird. Da der Leser zum Studium aber bereits umfangreiche mathematische Kenntnisse mitbringen muss, richtet sich das Buch vor allem an den fortgeschrittenen Alchimisten. Nach der Lektüre kann der Leser Magiekunde-Proben in der Zauberwerkstatt mit einem Bonus von 4 Punkten ablegen, wenn es sich eine elementare Transition handelt.

Zitate:

»Artefakte zur Beseitigung von Angstzuständen.«
Bd. III, p. 39 einer Octavoausgabe

»Gar inakzeptabel ist ein Scheitern der Hermetisierung: Zwar entsteht gemäß der vorherigen Gleichungen ein Artefakt, doch ist dieses gänzlich verdorben, da die Wirkenden Sprüche nicht ihre gewünschte Wirkung zeigen und zudem mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit (siehe Kapitel VI) eine unerwünschte Okkupation eintritt. Alle bisher aufgestellten Rechnungen und Konstruktionen zum Thaumatursom erweisen sich als nichtig. Um die Makulatur zu finden, müssen wir zwei parallele Feuergleichungen mit Eisdiskriminanten aufstellen, bei denen der unbekannte Faktor x [...]«

Ästrale Geheimnisse

Format: Der Folio von etwa 350 Seiten Umfang wurde etwa um 526 BF von der weithin bekannten Astrologin Niobara von Anchopal aus verschiedenen, zumeist unbekannten Quellen zusammengetragen, übersetzt und ausführlich kommentiert. Ein Teil des Inhalts greift wahrscheinlich auf längst verschollene Schriften aus der Zeit der Diamantenen Sultanate zurück. Obwohl Niobaras zuvor erfolgte Veröffentlichungen immer kleine oder große Sensationen darstellten, wurden nur relativ wenige Abschriften angefertigt. Erst in postrohalscher Zeit gab es eine größere Anzahl Kopien, die gegenüber dem Original jedoch größtenteils unvollständig und fehlerhaft sind, teilweise fehlen diesen bis zu 80 Seiten zur Urfassung! Beide Varianten sind illustriert, häufig sogar auch illuminiert, und wurden in Bosparano niedergeschrieben, enthalten sind allerdings auch verschiedene Passagen in Tulamidya und sogar Ur-Tulamidya.

Niobara von Anchopal

Als Tochter einfacher elburischer Bauern etwa 490 BF geboren, prägte Niobara die gesamte Astronomie und Astrologie bis in die heutige Zeit. Sie gilt als Begründerin der modernen Forschung in jenen Gebieten. Anfangs wurde sie von einem Dilettanten ausgebildet, später von der Schule des Erhabenen Blicks zu Llanka, einer während der Magierkriege zerstörten Akademie. Nach einem Stipendium in Punin fiel sie schließlich Rohal auf, der rasch ihre Förderung übernahm. Bereits ihre ersten veröffentlichten Arbeiten galten als Sensation, so dass sie rasch Magistra wurde. Sie führte die legendäre Gesandtschaft zu Fuldigor im Jahr 511/512 BF und von 520 bis 524 BF eine Expedition in die Charyptik, wo sie den Ursprung des goldenen Schiffs im Regenwald klären und den Südhimmel kartographieren wollte. Die Ergebnisse dieser Fahrt wurden allerdings nie veröffentlicht. Niobara zog sich nach Anchopal zurück, wo sie allerlei Geräte zur Sternbeobachtung entwickelte und nach und nach drei Observatorien in der Stadt, in der Gorischen Wüste (man munkelt dort, wo sich die Schwarze Feste erhebt) und auf Altoum errichten ließ. Zudem gründete sie die Akademie des Leuchtenden Firmaments, welche die Magierkriege jedoch nicht überstand. In den Ästralen Geheimnissen legte sie um 526 BF ihre Kenntnisse nieder. Im selben Jahr wurde sie von Rohal zu seiner Beraterin ernannt (und wurde, da sie nicht nur als brillante Theoretikerin, sondern auch lange als eine schönsten Frauen der aranischen Lande galt, wahrscheinlich auch seine Geliebte), ab 528 BF Gräfin zu Anchopal, wohingegen sie seltsamerweise nie einen Erzmaga-Titel erhielt. Um 540 BF vollendete sie die Kartographierung des Sternhimmels mit der Veröffentlichung des *Joianen* (siehe Seite 119), in späteren Jahren folgten allerlei Kompilationen und Traktate über höhere Sphärologie und extraderische Astrologie, die heute jedoch kaum mehr verbreitet sind. 552 BF sagte sie ihren Tod für das Jahr 585 BF auf den Tag genau voraus, ebenso legendär ist ihr Horoskop der 50 Tore (Tage), das auch die Grundlagen für *Am 50. Tor* (S. 8) bildete und von ihren Schülern veröffentlicht wurde. Sie floh aus Anchopal, als der Schatten über der Gor größer wurde. Danach verfolgte sie der Dämon Azamir, der von ihr Besitz ergriff und selbst vom verbitterten Rohal nicht ausgetrieben werden konnte, bis sie als Greisin in Perricum verstarb. Nur selten wurde eine Wissenschaft derart von einer einzigen Person dominiert, wie die Sternkunde von Niobara.

Auflage: Es gibt wahrscheinlich noch ungefähr 50 der nahezu originalgetreuen Abschriften, die vor allem noch in den letzten Jahrzehnten vor dem Ausbruch der Magierkriege angefertigt wurden. Hinzu kommen zusätzlich etwa 200 der mal mehr, mal weniger lückenhaften Neuversionen, die meist im ersten Jahrhundert nach dem Gareth Pamphlet entstanden. Das Original ging nach Niobaras Tod durch mehrere Hände, seit einiger Zeit soll es sich angeblich irgendwo in Paavi befinden und wird mittlerweile gar in der Hand des zurückgekehrten Dämonenmeisters gewährt.

Inhalt: Das längst als Standardwerk der Astrologie und Sternkunde geltende Buch gilt nicht umsonst als ziemlich komplex und benötigt einige unabdingbare Grundkenntnisse, um Niobaras nicht gerade leicht verständlichen Gedankengängen folgen zu können. So vermittelt und diskutiert es vor allem umfassende und oft sehr kühne Theorien über die Zusammenhänge, Abläufe und gegenseitige Wechselwirkungen in der Astrologie, unter den Fix- und Wandelsternen, Sternbildern und Nebeln in der Sechsten Sphäre, Kometen und Schwarzen Augen, des gesamten Kosmos und den daraus zu erlangenden Kenntnissen über die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft. Nur wenige Jahrzehnte vorher wäre die Magierin mit ihren Ansichten zweifellos auf den Scheiterhaufen des Ordens der Göttlichen Kraft geendet. Die Ästralen Geheimnisse gelten auch als die theoretische Grundlage für den *Joianen* (siehe Seite 119), des großen und weithin bekannten Hauptwerkes der Niobara. Als eines der wenigen bekannten Werke enthält dieses Buch einige Ausführungen über die Karmatischen Kausalknoten und wie sie sich bilden können, welche Abhängigkeiten zu bestimmten Orten und Personen bestehen und in welchen Abhängigkeiten sie zueinander stehen.

Wert: Eine der neueren, aber leider weniger ausführlichen Abschriften kostet meist nur etwa 100 Dukaten, wohingegen eine der ungekürzten Originalversionen sicherlich nicht für unter 250 Dukaten erhältlich ist, Anhänger zahlen oft sogar noch weitaus mehr.

Voraussetzungen:

V1/2 (Original/Abschrift); K9; KL 15, IN 13; Rechnen 8, Sternkunde 12

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/6, Sternkunde 12/16, Prophezeien 7/10 (in den fehlerhaften Abschriften liegt der zweite Wert jeweils zwei Punkte darunter))) Das neben Niobaras Sternkundlichen *Caletn* wichtigste Werk der Anchopaler Gräfin enthält nicht nur die überragende Niobarasche Theses des *ANALYS* (Mag, 21 im Original; in Abschriften „nur“ 18), sondern als eines der wenigen bekannten Bücher auch detaillierte Hinweise zu den legendär-berühmten Satinav-Anrufungen *CHRONONAUTUS* und *CHRONOKLASSIS*! Durch die Lektüre bekommt der Leser zudem einen sehr umfassenden Einblick in den Lauf der Zeit und der Gestirne.

Zitate:

»So mag es also sein, daß die Globuli an den Nodices Causali entstehen und sich so Welt für Welt bildet, die fest in der Vergangenheit, aber unbestimmt in der Zukunft ist.«
ein Niobara-Originalzitat

»Zu dem Reporte der Ueberlebenden der Expedition in das Suedmeer, dasz der Navigator kaum einen Stern mehr erkannt, und dasz die Sonne zu Mittag im Norden stand, was alle ueber die Maszen verwirrt: Solche Worte wurden als Maer verlacht, doch scheint es mir doch denkbar. Stehen der Zirkel der Zwoelf und die Sonnenbahn auch von uns aus im Sueden, so mag man sie doch, einem Torbogen gleich, durchschreiten, wenn man nur weit genug nach Sueden reist. Dann sei Aventurien wohl gar nur ein mittleres Eiland auf Sumus maechtigem Ruecken.«

»Von der Sternenleere: Es heisset, dasz dereinstens die Zwoelfe den Zwoelfkreis aus ihre Sternbildnissen gebildet, und dabey den Namenlosen Gott belegt mit dem Fluche, er soll an keinem Tag vom Jahr zuruecke kommen. Der Namenlose Gott aber ward noch nicht geschlagen und tath sich seinen Weg brechen zuruecke in die Welth, an iener schwaechesten Stell mitzwischen Gesetz und Leidenschaft. Dabey tath er sich fuenf neue Tage schaffen, die nur ihm gehoeren. Darumb sehet man noch heuth mitzwischen dem Bildt des Greiffen und dem Bildt der Stute die Namenlose Sternenleere, und darumb hat das Jahr nicht zwoelf mal dreiszig Tag, sondern dreihundertsechzigundfuenf.«

Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen

Die umfangreichste und sicherlich bedeutendste Kommentarsammlung zu Niobaras theoretischem Werk der Sternkunde und Sphärologie entstammt der Feder des Durian von der Heydt, der als Magister der Weisen Herrin der heutige Schriftleiter der Chronica Eternica im Puniner Tempel der Hesinde ist. Der Octavo mit knapp über 170 Seiten Umfang wurde im Jahr 1009 BF aus den wissenschaftlichen Aufzeichnungen des anerkannten Geweihten kompiliert und mit einer Auflage von 100 Exemplaren in Kuslik gedruckt. Im dortigen Haupttempel werden auch die Urschrift und der Erstdruck aufbewahrt. Obgleich nicht weithin bekannt, werden die Drucke für etwa 90 bis 110 Dukaten gehandelt, ein relativ hoher Preis, den die meisten Interessenten jedoch akzeptieren. Das in Garethi gehaltene Buch ergänzt im Wesentlichen die Inhalte der Astralen Geheimnisse mit neueren Erkenntnissen (Fehler gibt es in Niobaras Buch ohnehin kaum auszumergen) und hebt die unvollständigen Abschriften mit kurzen Ausführungen annähernd auf den Stand des Hauptwerkes. Die magischen Ausführungen vertiefte der Autor nicht, wobei ohnehin fraglich ist, ob sein nur theoretisch vorhandenes Wissen ausreichend gewesen wäre.

Voraussetzungen:

V1; K10; KL 15; Götter/Kulte 7, Rechnen 9, Sternkunde 10

Das Buch im Spiel: (Götter & Kulte SE/12; Sternkunde SE/16) Hebt die Abschriften auf das Niveau des Originals (außer der Thesis des ANALYS).

Zitate:

»Nach unseren Vorstellungen, von den Forschungen weisester Hellseher unterstützt, dauert ein Äon zehn, wenn nicht hundert Jahrtausende. Die tulamidischen Sterndeuter bezeichnen als Äon den Zeitraum, den alle aventurischen Sternbilder benötigen, bis sie wieder die gleiche Stellung zueinander einnehmen, und haben ihn mit genau 2808 Jahren errechnet (übrigens das Produkt der heiligen Zahlen 2, 9, 12 und 13). Die Novadis verstehen diese Zeitspanne als einen Tag Rastullahs. Mit einiger Sicherheit läßt sich nur sagen, daß Rastullahs Erscheinen tatsächlich nicht ganz drei Jahrtausende nach den Lebzeiten des legendären Rashtul erfolgte. Die Gelehrten des maraskanischen Zweigötterglaubens haben einen Zeitraum, der in etwa fünf tulamidischen Äonen entspricht, als Flugdauer der Weltenscheibe auf ihrem Weg von Rur zu Gror ermittelt.«

Borbarads Testament

Format: Ein überformatiger Quartband von exakt 244 Seiten Umfang, dessen Originalabschriften allesamt in geschwärzter Zwergenhaut gebunden wurden - möglicherweise eine Anspielung auf eines der großen (und zugleich schrecklichsten) Forschungsgebiete des Dämonenmeisters? Das Buch wurde angeblich um 500 BF, wahrscheinlicher aber um 580 BF von keinem geringeren als dem gefürchteten Borbarad in seiner Schwarzen Feste inmitten der lebensfeindlichen Gorischen Wüste verfasst und von seinen Anhängern rasch vervielfältigt. Borbarad gab alle jener Exemplare an treue Anhänger und Gruppierungen weiter oder ließ sie in südländischen Akademien und leicht auffindbaren Verstecken in ganz Aventuriens hinterlegen. Seit den Magierkriegen bis in die Gegenwart hinein wurden immer wieder einige wenige originalgetreue Abschriften von Borbaradianer-Zirkeln angefertigt, jene stellen denn aber auch den Löwenanteil der vernichteten Exemplare. Es ist jedoch auch anzunehmen, dass bis heute noch immer nicht alle der versteckten Originalkopien gefunden wurden. Das Buch enthält nur einige verstreute Illustrationen, vor allem zur Unterstützung des Studiums und dabei insbesondere betreffend den Bau eines Seelengötzen. Während die meisten der späteren Abschriften zum einfacheren Verständnis in Garethis gehalten sind, wurden die Originalkopien durchgehend in leicht verständlichem Bosparano abgefasst.

Borbarads Testament und die Realität

Viele Generationen von Anhängern des Borbarad nahmen oder nehmen an, dass ihr Herr tatsächlich eine Möglichkeit gefunden hatte, dem Gott des Todes Boron (oder wahrscheinlicher dessen ewige Widersacherin Tijakool, möglicherweise aber auch beiden) das Übereinkommen abzureden, dass nach seinem Ableben wieder die Möglichkeit zur Rückkehr besteht. Hierzu sollte eine hinreichende Zahl (je nach Überlieferung 77, 777 oder 7777, meist wird die letzte Zahl angenommen) Menschen, Elfen, Zwerge oder ähnlich vernunftbegabte Wesen auf freiwilliger Basis ihre Seele zum Tausch hergeben, zum Ausgleich würden sie für ihr restliches Leben magische Kräfte erhalten oder ihre bereits vorhandenen stärken. Es mag sein, dass dieser Seelenschacher sogar funktioniert hätte - viele Borbaradianer glauben heute auch daran, dass ihr Meister eben deswegen zurückgekehrt sei, weil die erforderliche Zahl Seelen erreicht war. Doch manche Hohe Borbaradianer und Gelehrte wussten schon immer, dass der Dämonenmeister bei der Schlacht an der Schwarzen Feste nicht getötet, sondern in den Limbus verbannt wurde. Daher gingen die meisten Borbaradianer immer von falschen Voraussetzungen aus und erhielten für ihre Seelenopferung zwar magische Kräfte, unterstützten damit aber nur indirekt die Rückkehr ihres Meisters. Es ist anzunehmen, dass der Glaube auch dann wieder auflebt, auch wenn Borbarad erneut bezwungen wurde. Doch was verbirgt sich nun tatsächlich hinter dem Seelengötzen? Die derartig gekonnte Verquickung von Täuschung und Zauberei deutet auf einen wahrhaft Prächtigen Blender hin. Der Seelengötze, meist als menschengroße, gläserne Statue von daimonider Gestalt mit neun Hörnern beschrieben, deutet nicht nur einfach auf dämonisches Wirken hin, tatsächlich ist es der Erzdämon Iribaar, der hier auf günstige Weise an willige Seelen kommt. Der Seelengötze stellt möglicherweise einen mächtigen Gehörnten Diener des Herrn des Verbotenen Wissens dar. Durch den Vorgang der Seelenopferung tritt der bereitwillige Borbaradianer unbewusst in den 1. Kreis der Verdammnis des Iribaar ein (die näheren spieltechnischen Auswirkungen können in G&D, S. 89ff nachgelesen werden). Mit der *CDetaskulativen Öämonologie* (siehe Seite 117) hat Borbarad ein weiteres berühmtes Buch geschrieben. Auf dieser Seite sind auch weitere Informationen zum Dämonenmeister nachzulesen.

Auflage: Angeblich wurden noch unter dem Dämonenmeister selbst insgesamt 77 Originalkopien angefertigt und über ganz Aventurien verteilt, doch jene obskure Zahl mag natürlich aus dem Aberglauben geboren worden sein. Einige Exemplare wurden in den Jahrhunderten seit dem Ende der Magierkriege vernichtet oder beschlagnahmt. Zusätzlich gibt es aber noch etwa ein Dutzend spätere Abschriften. Die meisten Exemplare sind sicherlich im Besitz gelehrter Borbaradianer und der Zirkel des Dämonenmeisters, wohingegen die Urschrift wahrscheinlich während der Schlacht zwischen Rohal und Borbarad verloren ging. Einige Akademien halten auch eine Kopie unter Verschluss, zumal das Werk verboten ist. Es ist allerdings anzunehmen, dass in der letzten Zeit wieder einige weitere Abschriften angefertigt wurden und weitere durchaus folgen könnten.

Inhalt: Das Testament wurde von Borbarad einstmals tatsächlich für den Fall seines Ablebens geschrieben, zugleich war es auch als Rückversicherung dafür gedacht - ob der Dämonenmeister damals tatsächlich mit seiner möglichen Verbannung gerechnet hat, mag dahingestellt bleiben. Das Buch ist perfekt für den naiven, schwarzmagischen Geschmack inszeniert: Es ist voll gleisnerischer Machtversprechen für die treuen Gefolgsleute, preist fast schon übertrieben das Borbaradianertum, geht in mancherlei Inhalten gefährlich tief ins Detail, verschweigt häufig aber doch das wesentliche in den verderbten Inhalten. Neben zahlreichen Hinweisen auf das damalige Wirken Borbarads sind einige seiner Forschungsergebnisse angedeutet, die vor allem dazu dienen sollen, den Leser zur Seelenopferung zu überreden. Ausführlich wurden die sieben grundlegenden Borbaradianerformeln jeweils als Thesis niedergelegt und 70 weitere bei der Rückkehr des Dämonenmeisters versprochen - manche Berichte der letzten Jahre über grausame Zaubersprüche deuten darauf hin, dass jenes Versprechen gehalten wurde! In einem Anhang findet sich neben verschiedentlichen Verweisen auf Dämonen vor allem aus Iribaars Domäne auch eine Rezeptur für „Borbarads Hauch“, eine nahezu unbekannte, bestenfalls berühmte Sicherung alchimistischen Ursprungs (siehe Krieg der Magier, S. 48). Den eigentlichen Mittelpunkt des Werkes bildet allerdings eine detaillierte und bebilderte Anleitung zum Bau eines Seelengötzen und der zugehörigen Artefaktthesis (eigentlich

eine höchstkomplizierte Thaumaturgie, in der vorliegenden Form einer Iribaar-Anrufung jedoch selbst von Nichtzauberern - mittels Dämonenpakt - durchführbar). Für das Testament ungewöhnlich aufrichtig ist der Vorgang der Seelenopferung zum Tausch mit Boron beschrieben, doch die versprochene Gegenleistung - als Laie für die eigene Seele die Kraft zu bekommen - überwiegt scheinbar, zumal keine Rede von ewigen Qualen in der Seelenmühle ist...

Wert: Fanatiker zahlen sicherlich bis zu 1000 Dukaten, um in den Besitz dieses finsternen Werkes zu kommen - oder sie greifen zu anderen, drastischeren Mitteln. Unnötig ist es wohl zu erwähnen, dass der Privatbesitz und die Verbreitung dem Zwölfgöttlichen Bann unterliegen und selbst Akademien und Tempel strengsten Verschluss des Testaments zu gewährleisten haben.

Voraussetzungen:

V1; K6; Magiekunde 5

Das Buch im Spiel: Vor allem wurde das Werk natürlich zu dem Zweck geschaffen, potentielle Anhänger mit der subtilen Verheißung von Macht auf Borbarads Seite zu ziehen, die Seele zu geben im Austausch für arkane Mächte. Durch die kürzliche Rückkehr des Dämonenmeisters ist der Aspekt der Seelenopferung zwischenzeitlich etwas in den Hintergrund getreten. Die Möglichkeit allerdings, dafür Zaubersprüche wirken zu können, wird sicherlich auch weiterhin genutzt - und wer weiß, auch künftig werden die verbliebenen Borbaradianer sicherlich versuchen, ihren verlorenen Meister erneut zurückzurufen! An Zauberformeln wurden im Buch jeweils die Borbaradianer-These von EIGENE ÄNGSTE (7), ERINNERUNG VERLASSE DICH! (7), SCHWARZER SCHRECKEN (7), HÖLLENPEIN (7), BRENNER TOTER STOFF! (7), HARTES SCHMELZE! (7) und WEICHES ERSTARRE! (7) niedergelegt. Auf weitere Zauber gibt es bestenfalls kürzeste Hinweise. Wohl aber erfährt der Leser, dass angeblich noch 70 weitere Formeln Borbarads existieren, nicht unwahrscheinlich, wenn man die Macht des Dämonenmeisters bedenkt - und tatsächlich gab es in jüngster Zeit mehrmals Berichte über bislang unbekannte oder während der Kriege der Magier verschollene Zaubereien aus den Reihen der Borbaradianer. Neben allerlei Machtversprechen und Borbaradianertum finden sich auch vielerlei Gerüchte zu arkanen Geheimnissen, gar manche dämonische Ritualbeschreibungen. Auch wenn sich darunter durchaus interessante Dinge finden, handelt es sich in den meisten Fällen um verderbliche Lügen, die dem Anwender leicht Leben und Seele kosten können: Beim Misslingen einer KL-Probe (erleichtert um die Selbstbeherrschung und erschwert um die Summe aller Gieren) gerät der Leser in die Versuchung seine Seele zu opfern! Außerdem ermöglicht das Buch das Erlernen der Borbaradianischen Repräsentation (bei Seelenopferung kostenlos) und aus den Kapiteln über das Zaubern ohne Astralenergie die Herleitung der SF Verbotene Pforten (400/4x9/15).

Wirklich mächtige und völlig skrupellose Schwarzmagier könnten die Anleitung zum Bau des Seelengötzen möglicherweise dahingehend abändern, daß die Seelenopferung nach dieser Anleitung künftig jenem Magier zunutze sein kann, um dereinst einmal die eigene Rückkehr vorzubereiten. Für Spielermagier kommt diese Möglichkeit natürlich unter keinen Umständen in Frage, und seien sie noch so schwarz und verkommen!

Zitate:

»Der Geweihte sagt: Der Erzdämonen gibt es zwölf, denn sie sind die Feinde der Götter; ihrer Hohen Diener sind zwölfmal zwölf, und jedem von ihnen dienen wiederum zwölf. Der Dämonologe, der dem Namenlosen anhängt, aber sagt: Der Dämonen sind dreihundert und fünf und sechzig, denn das sind die Tage des Jahres, und der Dämon des ersten Tages ist schwach, denn es ist der Tag des Praios, und der Dämon am dreihundertfünfundsiebzigsten Tage ist gottgleich, denn sie alle dienen dem, dessen Namen man nicht nennt, was ist der Namenlose, und es ist der fünfte und höchste seiner Tage. Ich aber sage euch: Der Dämonen sind so viele, daß selbst die tulamidische Zahlenmystik sie nicht erfassen kann, denn im Al Gebra findet sich keine Zahl, die so groß ist, sie zur Beschreibung heranzuziehen. Dies mag daher kommen, daß all jene unendlich viele Dämonen, die wir kennen, prinzipiell nur als Klasse unendlich vieler Wesenheiten existieren. Was aber ist unendlich mal unendlich?«

aus der Einleitung zu Borbarads Testament, in ähnlicher, aber weitaus detaillierterer Form auch in Borbarads Hauptwerk Metaspekulative Dämonologie

»...Wenn aber Niedere und Gehörnte vor dir das Haupt beugen, dann erst wage den Pakt mit den Nicht-Zwölfen. Er mag dir mehr Macht bringen, als du zu fassen vermagst...«

Codex Albyricus

Format: Bei dieser nahezu einzig angewandten Gesetzessammlung in Sachen Magie, abgesehen von Werken der Inquisition, handelt es sich um sieben Quartbände, welche jeweils etwa 140 bis 160 Seiten umfassen. Ursprünglich wurde das umfangreiche Werk als Nachfolger der nur wenig älteren Lex Magica (siehe Seite 20) von Rohal dem Weisen während seiner Regierung in Auftrag gegeben. In jahrelanger Zusammenarbeit von vielen renommierten Magiern, Geweihten und Rechtsgelehrten wurde das Werk zusammengestellt, darunter wahrscheinlich auch Niobara von Anchopal und andere, dem Kaiser nahe stehende Personen. Schließlich wurde das Werk 547 BF veröffentlicht, aber selbst heute noch gilt der Codex Albyricus als die Grundlage der Gildengerichtbarkeit, wie auch der weltlichen Rechtsprechung. Im Laufe der Jahrhunderte wurden stetig Paragraphen gestrichen und neue hinzugefügt, doch im Wesentlichen hat der Albyricus keine großen Änderungen erfahren. Dennoch wird das Werk alle paar Jahrzehnte von der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth überarbeitet und neu veröffentlicht. Die letzte Neuauflage erfolgte in gedruckter Form im Jahr 1010 BF (siehe hierzu auch den nebenstehenden Kasten). Sämtliche Bände sind durchgehend und ausnahmslos in Bosparano abgefasst und enthalten keine Illustrationen oder sonstigen Schmuck, von einigen Skizzen und Zeichnungen bestimmter Symbole und Embleme abgesehen.

Auflage: Von jedem der sieben Bände existieren schätzungsweise noch immer über 1100 ältere Kopien, die teilweise, je nach Alter und besonderen Vorkommnissen, stark voneinander abweichen können, dazu kommen weitere je 400 Drucke der letzten Überarbeitung. Das Werk kann praktisch überall vorgefunden werden, jede Akademie, jedes größere Gericht, beinahe alle bekannteren Lehrmeister und nahezu alle Tempel des Praios sind im Besitz zumindest einer kompletten Ausgabe, auch wenn es nicht immer die neueste sein muss. Die Urschriften und der Erstdruck werden ausnahmslos im Obersten Reichsgericht zu Gareth aufbewahrt, die Akademie zu Gareth besitzt ebenfalls Kopien aller Ausgaben.

Inhalt: Während der Codex Albyricus anfangs lediglich als eine umfangreiche Sammlung von Rechtsnormen für die Gildengerichtbarkeit gedacht war, entwickelte er sich kurz nach den Magierkriegen und im Laufe der folgenden Jahrzehnte immer mehr zum öffentlich angewandten Rechtskodex in Sachen Magie. Das oft korrigierte und erweiterte, im wesentlichen aber gleich gebliebene Werk behandelt in erster Linie die Definition magischer Vergehen und Verbrechen, deren Nachweis, Untersuchung und schlussendlich Ahndung sowie allerlei Normen für den Akademiealltag und die Verständigung und den Wissensaustausch unter den Gilden. Die Gesetzes- und Kommentarsammlung zählt nicht im eigentlichen Sinne zur arkanen Fachliteratur, man findet jedoch, besonders in den älteren Ausgaben, hin und wieder aufschlussreiche Textstellen über längst vergessene schwarzmagische Praktiken und Methoden zur Erkennung und Vereitelung derselben. Auch heute sollte jede Akademie, jeder Lehrmeister und auch jeder experimentierende und bekannte Gildenmagier einige Bände oder Zugriff auf die komplette Sammlung zu dieser Rechtsprechung in magischen Angelegenheiten besitzen.

Die Auflagen des Codex Albyricus

Seit der Rohalszeit hat sich so manches getan und auch die Gildenmagie hat Höhen und Tiefen durchwandert. Diese und auch die jeweiligen politischen Verhältnisse haben den Albyricus natürlich stark geprägt. Mit Ausnahme der 2. Auflage wurden alle Editionen nach dem momentan regierenden Kaiser des Mittelreiches benannt. Dahinter ist jedoch kein tieferer Sinn verborgen, sondern die Benennung wurde lediglich zur einfacheren Unterscheidung der Auflagen gewählt. Wir weisen noch einmal nachdrücklich darauf hin, dass der Codex Albyricus zwar von den Gilden verabschiedet wird, der Vorgang jedoch durch die Kirche des Praios und weltliche Rechtsgelehrte überwacht wird. Dieses Gesetzeswerk wird nicht nur von den Gilden angewandt, sondern wird aventurienweit auch von weltlichen Gerichten herangezogen!

1. Auflage: 547 BF - Rohal-Edition

Als Nachfolger der genau 50 Jahre zuvor erschienen Lex Magica (siehe Seite 20) brachte das Gesetzeswerk keine großen Änderungen für die Akademien mit sich (zwar wurden schon zur Rohalszeit die drei philosophischen Richtungen der Weißen, Grauen und Schwarzen Magie unterschieden, aber sie traten nicht so deutlich zutage, wie dies seit dem Ende der Magierkriege der Fall ist). Erstmals aber wurden verschiedene, bereits bestehende Regelungen, Bestimmungen und Präzedenzfälle übersichtlich zusammengestellt, nach denen sich die Gilden richten konnten. Zu Beginn zeigten viele Magier aber Skepsis, dienten doch die meisten Gesetze zur Magie bislang dazu, die freie Forschung zu sehr einzuschränken, allerdings konnten sie natürlich nur wenig dagegen unternehmen und kamen schlussendlich sogar besser damit zurecht, da der unüberschaubare Wust endlich zusammengetragen wurde.

2. Auflage: 599 BF - Argelion-Edition

Mit dem Schrecken der Magierkriege, dem Gareth Pamphlet und den beginnenden Argelianischen Gerichten wurde der Albyricus von Grund auf überarbeitet. Sein Inhalt ist nicht nur vor einem weltlichen, sondern auch vor einem Gildengericht verbindlich für jeden Magier. Zudem war auf diese Weise eine Richtschnur für das Argelianische Gericht geschaffen, das anfangs dazu diente, die noch lebenden Aufrührer der Kriegsjahre zu richten und bis heute in der Hesinde-Kirche fortbesteht.

Heute erscheinen viele der enthaltenen Paragraphen als zu streng, doch muss bedacht werden, was Aventurien in den Magierkriegen durchmachen musste! Hätten sich nicht die angesehenen Magier Argelion, Hyanon und Alhonso gegen eine Radikalisierung des Gareth Pamphlets ausgesprochen, wären die negativen Folgen für die Gildenmagie sogar noch dramatischer ausgefallen. Auf der anderen Seite aber gab es auch fanatische Weißmagier, von denen Ontho Gaschenker, der erste Ordensleiter der Wächter Rohals, maßgeblich an der Überarbeitung und Verschärfung beteiligt war. Seit dieser 2. Auflage kann das Werk als echte Sammlung von Gesetzen angesehen werden, die von den ersten Sprechern der erstmals gänzlich getrennten Gilden einvernehmlich angenommen wurde.

3. Auflage: 658 BF - Kaiser-Tolak-Edition

Nachdem sich kaum noch jemand an die sechs Jahrzehnte zurückliegenden Magierkriege und deren Grauen erinnerte und die letzten gildenmagischen Konvente zunehmend Änderungen mit sich brachten, war es wieder an der Zeit, die schärfsten Gesetze ein wenig abzumildern.

Vor allem war es der recht einflussreiche Khunchomer Akademieleiter Shaykal, mit seinem Alter von über 90 Jahren einer der letzten noch lebenden Magier, welche ihre Examination noch in der Rohalszeit hatten. Selbiger setzte sich auf den Konventen der Gilden für eine Liberalisierung vieler Bestimmungen einsetzte und aufgrund seines hohen Ansehens meist auch durch.

4. Auflage: 756 BF - Kaiser-Eslam IV.-Edition

Nach Ende der erbitterten Befreiungskriege im Lieblichen Feld wurden die Änderungen der letzten Jahrzehnte erneut in einer neuen Auflage - des mittlerweile überall anerkannten - *Albyricus* zusammengefasst. Aufgrund mancher während der Kriege begangener magischer Verbrechen, erfolgte eine leichte Radikalisierung, vor allem in den Bereichen, die einem intelligenten Wesen schweren Schaden zufügen können, sowie dämonischen Praktiken. Ebenso geregelt wurde die Einflussnahme magischer Institutionen auf das weltliche Geschehen in Krieg und Politik.

5. Auflage: 822 BF - Kaiser-Bodar II.-Edition

Nur wenige Jahre nach den letzten großen Bücherverbrennungen, die nach der Zerschlagung der Ilaris-Sekte stattfanden (und damit mehrerer einschneidender Regelungen, insbesondere was die Weitergabe von bestimmten Schriften und Unterrichte betraf) verabschiedeten die drei Gilden einen neuen *Albyricus*. Trotz eben dieser Verschärfungen und einiger heftiger Einmischungen von Seiten der Praioskirche wurden die Paragraphen insgesamt aber weiter entschärft. Erstmals nahm die Bruderschaft der Wissenden das Werk mit den zweideutigen Worten „werden wir den *Codex Albyricus* im Besonderen achten“ an, so wie sie es seitdem auf jedem Konvent bekräftigte. Dennoch sind es auch unter den Schwarzmagiern bis heute eher wenige, die sich um keine Gesetze und Regelungen kümmern, zumal der *Albyricus* auch Grundlage der weltlichen Gerichtsbarkeit bei magischen Verbrechen ist.

6. Auflage: 863 BF - Kaiser-Eslam V.-Edition

Vergleichsweise wenige Änderungen gegenüber der 5. Auflage mussten in die Überarbeitung eingebracht werden. Deswegen und weil die Ausgabe seinerzeit zu ungewöhnlich hohen Preisen verkauft wurde, ging auch schnell das Gerücht um, die Akademie zu Gareth hätte sich nur deshalb für eine neue Auflage stark gemacht, um sich selbst sanieren zu können. Aufgrund der geringen Zahl an Änderungen und des Preises wegen, wurden auch nur relativ wenige Kopien angefertigt.

7. Auflage: 934 BF - Kaiser-Perval-Edition

Wieder lag ein schrecklicher Krieg nur wenige Jahre zurück, und so kann es auch niemanden verwundern, dass der *Albyricus* in manchen Bereichen, vor allem was magische Dienstleistungen betraf, kräftig geändert wurde. Extremste Verschärfungen konnten durch den Einfluss des jungen Hofmagiers Oswyn Puschinske allerdings noch abgewendet werden. Die nach über 100 Jahren (von der eher belächelten 6. Auflage Abgesehen, die niemals eine größere Zahl an Abschriften vorzuweisen hatte) neu aufgelegte Fassung erlangte seinerzeit eine sehr große Verbreitung und kann auch heute noch in vielen Gildenhäusern oder bei alten Lehrmeistern eingesehen werden. Es wird angenommen, dass von jedem der sieben Bände noch etwa 300 Kopien existieren.

Wert: Die älteren handgeschriebenen Ausgaben werden je nach Interesse und Zustand für 30 bis 70 Dukaten je Band gehandelt. Jüngere Abschriften aus den letzten Jahrzehnten und die gedruckte Variante sind meist für etwa 35 Dukaten je Band erhältlich. Für komplette Jahrgänge werden zwischen 250 bis 550 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen:

V18, K8; KL 13; Rechtskunde 6

Das Buch im Spiel: (Rechtskunde 6/6+1 je Band, das Studium von 3 Bänden erlaubt Magiekunde SE/9, bei Studium aller 7 Bände gibt es eine weitere SE auf Magiekunde und die Talentspezialisierung Rechtskunde (Gildenrecht) zu halben Kosten) Das bekannte Gesetzeswerk zur Gildenmagie gehört natürlich nicht zu den eigentlichen Büchern der Magie, kann aber auch nicht so einfach ohne Beachtung bleiben, da jeder Magier vom kleinen Eleven bis hin zum Ehrfurcht gebietenden Archomagicus nach den Paragraphen des *Albyricus* gerichtet wird, ungeachtet dessen, ob er einer der drei Gilden angehört oder nicht. Auch auf Zauberkundige anderer Ausrichtungen, vor allem Scharlatane, aber auch Hexen und Druiden, wird der Inhalt angewandt, wenn sie von der Obrigkeit angeklagt oder den Gilden oder gar der Zwölfgöttlichen Inquisition übergeben werden, wobei letztere unter gewissen Umständen auch andere Möglichkeiten der Bestrafung anwenden darf... Es darf aber auch nicht verschwiegen werden, dass die Bruderschaft der Wissenden dem Rechtswerk nur wenig Beachtung schenkt und sich dem *Codex Albyricus* in der Gildengerichtsbarkeit gerne entzieht, da ihr Gildenrat das Werk mit den Worten „werden wir den *Codex Albyricus* im Besonderen achten“ annahm, was zwei Deutungen zulässt... - jedoch können sie noch immer weltlich und geistlich belangt werden! Auch in den „unzivilisierten“ Gebieten Aventuriens, insbesondere Teilen des Nordens und noch mehr des Südens, kümmern sich finstere Zauberer selten um die enthaltenen Paragraphen. Die sieben Bände enthalten nahe liegender Weise keinerlei Thesen oder auch nur eine Rekonstruktionsmöglichkeit, weisen jedoch auf viele Zauberei und Rituale hin, vor allem aus den Bereichen Beherrschung, Verwandlung und Beschwörung, aber auch auf Sprüche aus allen anderen Gebieten und Spielarten der Zauberei. Daraus aber auch nur irgendetwas herzuleiten, das sich thesirelevant verwerten lässt, scheint völlig unmöglich. Zu manchen kaum verbreiteten Formeln und Ritualen sind aber durchaus interessante Beschreibungen enthalten, aus denen der Leser unter gewissen Umständen (und abhängig vom Wohlwollen des Meisters...) und unter Zuhilfenahme weiterer Quellen einige verwertbare Dinge herauslesen kann.

Aus den Paragraphen des Codex Albyricus (zusätzliche Angaben zu den Zitaten)

- Der Cod. Alb. warnt vor Missbrauch und der Einbindung verbotener Zauberei in der Artefaktmagie.
- Der Cod. Alb. mahnt vor der Beschwörung von Geistwesen, die ohne Dispens als Nekromantie angesehen werden kann, und warnt vor den möglichen Folgen.
- Gemäß Cod. Alb. obliegt die Verfolgung und Bestrafung von Paktierern den Akademien und nur auf Antrag der Gerichtsbarkeit des Gildenrates.
- Die Verwendung von Kraftspeichern aus Sangurit-Kristall ist aufgrund der Nähe zur Blutmagie untersagt.
- Der Cod. Alb. untersagt die Opferung intelligenter Wesen jeglicher Art und fordert für Zuwiderhandlungen den Feuertod.
- Der Kult der Borbaradianer wurde kurz nach den Magierkriegen und in allen Auflagen des Cod. Alb. seit der Argelion-Edition geächtet. Zugleich wurde die Beschäftigung mit borbaradianischem Schrifttum verboten.
- Die Anwendung der borbaradianischen Kampfmagie Herzschatzruhe ist seit dem Konvent von 1012 BF einzig in Verbindung mit einem Reversalis zulässig und wird anderenfalls mit schwersten Strafen geahndet.
- Seit einer Entscheidung der Gildenräte im Jahre 1005 BF ist es jedem erfahrenen Magus - gleich welchem Zweig der Arkanen Künste er sich verpflichtet fühlt - erlaubt, ein weiteres Jahr des Studiums auf einer Akademie seiner Wahl - ausgenommen der Akademie seiner Lehrzeit - zu verbringen und sein Wissen in den dort gelehrt Formeln und Ritualen zu vertiefen.
- Gemäß Cod. Alb. § 240 a muss sichergestellt sein, dass lediglich Zauberkundige ein Schwarzes Auge benutzen können.
- Gemäß Cod. Alb. I, § 1 ist das Verbergen des Akademiesiegels insbesondere zu verbrecherischen oder subversiven Zwecken unzulässig und wird mit Ausschluss aus den Gilden geahndet.
- Die Anwendung der Contraria SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, in der Gildenmagie bekannt als AURACARNIA DELEATUR, kann unter bestimmten Umständen eine Anklage gemäß Cod. Alb. III, § 19 nach sich ziehen.
- Der Einsatz der borbaradianischen Controllaria ERINNERUNG VERLASSE DICH! zu anderen als zu seelenheilerischen Zwecken wird gemäß Cod. Alb. III, § 21 mit schwersten Strafen geahndet. Selbiges gilt für den MEMORABIA FALSIFIR, der jedoch nur aufgrund der kursierenden Gerüchte Aufnahme gefunden hat. Im gleichen Paragraph untersagt wird auch das Ausprobieren von reversalisierten Formeln ohne vorherige theoretische Forschungen.
- Die nicht angezeigte und überwachte Anwendung der Mutanda TRANSMUTARE, insbesondere in Verbindung mit kriminellen Machenschaften, wird gemäß Cod. Alb. III, § 271 mit schweren Strafen geahndet.
- Die Anwendung der Phantasmagorica IMPOSTORIS wurde kurz nach den Magierkriegen und seitdem gemäß Cod. Alb. III, § 278 seit der Argelion-Edition geächtet. Es ist zu erwarten, dass der erst kürzlich entwickelte und ähnlich geartete SIGILLUS NEGLECTIBOR auf dem nächsten Konvent einen Anhang zu diesem Paragraphen bildet und ebenfalls geächtet wird.
- Laut Konventsbeschluss von 743 BF und in allen Auflagen des Cod. Alb. seit der Kaiser-Eslam IV.-Edition ist der Einsatz von Lebenskraft gemäß Cod. Alb. V, § 27 als die niedrigste Form der Blutmagie gebilligt.
- Der Einsatz der satuarischen Controllaria GROSSE GIER kann gemäß Cod. Alb. VI, § 22 ernste Folgen nach sich ziehen.
- Nach Cod. Alb. VII, § 46 ist es keiner Akademie gestattet, die Zauberei CHIMAEROFORM, STEIN WANDLE und TOTES HANDLE an ihre Schüler weiterzugeben, wohl aber vorzuführen, um die Verderblichkeit zu vermitteln. Ausgenommen von dieser Regel sind Magae und Magi, die die Erlaubnis des Collegium Canonicum haben, die Thesen zu Studienzwecken im Sinne der künftigen Vereitelung solcher Beschwörungen einzusehen. Allerdings ist bekannt, dass sich manche Akademien, darunter die Dunkle Halle der Geister zu Brabak, nicht an jenes Verbot halten.
- Gemäß Cod. Alb. VII, § 104 ist das unnötige Zerstören von Gegenständen mittels Magie, insbesondere durch den DESINTEGRATUS, untersagt und kann schwer geahndet werden.

Zitate:

»Eyn Gifft oder auch venenisch Tinctura ist eyn Gebräu, eyne Mixthür, eyne Essenz oder eyn Destillath, welches zu jenem Behufe erstellt wird, Mensch wie auch Thier eynen Schaden durch Verlust des körperlichen Wohls beizubringen...«
über Gifte

»...zauberisch Meucheley und Mord-That.«
Umschreibung der Kampfmagie

»...eynn Contra-Magus zu beschaefftigen, welcher Contramagica appliciret wider magisch Schloß-Brecherer, denn ob's ein Phexhaken, die rohe Craft & Ignorantia, oder Zauberverwerck und -that, macht's keyn Unterschied, denn es ist wider das Gesetz, so oder so.«
über Verbrechen der Bewegungsmagie

»Als Magier und Magierinnen im Sinne dieser Definition gelten all jene, welche die arkanen Kräfte an einem unter 2.4 genannten Institute geschult und geübt, gleichfalls unter Supervision demonstriert und somit ihre Kenntniss bewiesen haben. Zum Zeichen ihrer Rechte und Pflichten sollen sie die Siegel ihrer Akademie in ihrer Hand tragen und an ihrer Kleidung als von arkaner Profession kenntlich sein. An Hand und Hals, Leben, Leib, Freiheit und Besitz gerichtet werden sollen sie nicht nach des Greifen Recht und nicht nach der Fürsten Recht, sondern nach der Gilden Recht, wie allfolgend beschrieben...«
aus einer frühen Fassung

»Da eyn Magicus sich vergehet gegen dieserley Normen, da er studyret oder betreybet, was dem Banne anheym gefallen, da er seyne Halle, Gilde oder Schule oder seyne Bryder zu Schaden kummen lasset, so soll ihm seyne Halle, Gilde oder Schule den Process machen, ihn strafen, bannen oder töthen, allso es geschryben steheth.«
Codex Albyricus, Bd. II

»So eyn Magus beschwöret einen Daimonen, seys eyn Niederer oder eyn Gehörnter, und tut nicht dafür Sorge tragen, dasz der Daimon bleibet unter seyner Banne, sondern fährt hinaus in die umliegenden Lande und richtet Schaden an, so soll ihn seyne Academia für einen ganzen Götterlauf aufnehmen, in dessen erster Hälft er nur niedere Arbeit verrichte, und in dessen zweiter Hälft er in Beherrschung von Daimonenwesen unterrichtet werde. Dann möge man ihn wieder entlassen, auf dasz er seyne Lection gelernt habe. Hat aber eyn Magus Daimonen mit voller Absichtlichkeit hinausgeschickt, auf dasz er Angst und Schrecken verbreite, so soll der, der diese namenlose Tat vollbrachte, in den finstersten Keller der Academia geworfen werden, und mit Zaubern dort festgehalten werden. Auf immer soll er den Rest seines erbärmlichen Lebens in dieser Kammer verbringen, bis der Tod ihn hole.«
Fol. IV, § 45

»...Eyn jeder Magi und Magae, der weytergeben will seyn Wissen, solle darob ablegen eyn Zeugnis an eyner Halle & Gilde & Schule. Diese solle ihm ausstellen eyne Urkunde, welche seyne Kunst verbrieft. Mit diesem Brief ist es ihm erlaubt, den Titel Magistra zu tragen...«

Codex Albyricus , Bd. V, p. 21

»Wer ein Lebewesen opfert und zu Tode bringt, dem die Götter eine Seele gegeben haben, der sei je nach Schwere des Vergehens verwahrt, mit Disvocatio, Disliberatio oder Expurgico auf mindestens ein Jahr und einen Tag bestraft. Wer aber ein Lebewesen opfert, dem Hesinde Sinn und Verstand gegeben hat, der sei expurgico und des Todes, zu vollziehen durch Feuer. Aller Besitz eines solchen Mörders geht an die Gilde. Vollzug des Urteils ist durch die Gilde zu leisten, der er angehört, welchselbige Rechtschaffer anstellen darf. So der Übeltäter nicht Mitglied der Gilde, ist es jedem und jeder erlaubt, ihn zu verfolgen, zu bestehlen, zu schädigen und zu töten, denn er ist ohne Recht vor Göttern, Fürsten und Gilden.«
aus der neuesten und aktuell gültigen Fassung des Codex Albyricus , V/28-29 aus dem Jahre 1010 BF

»...Jede Halle & Gilde & Schule, welche eynen aus dem gemeynen Volke aufzunehmen gedenket, dero dann in die arkanen Kynste unterwiesen werden solle, hat diesen auf seyne Faehigkeyt zu untersuchen. Darob solle doch nicht nur eyn einzeln Magae befinden, sondern wenigstens deren drey. Auch musz sichergestellt sein, dasz der Bewerber von guther Gesinnung ist unth nicht von daimonischen Trieben geleytet werde. Ist all dies gegeben, so solle er ein Gelybde darob ablegen, dasz er seynen Lehrmeystern keyne Widrigkeyten beybringe...«
Codex Albyricus , Bd. VI, p. 8

»...nach dem Ende seyner Lehrzeyt solle eyn jeder Elevus seyne Weyhe erhalten, welche ihn fürderhin und auf alle Zeyten zu einem Magae von Standt werden laeszt. Die Weyhe solle eyn feyerlich Anlass seyn, bey der der Adeptus das Signum seyner Halle & Gilde & Schule erhalte. Anschlieszendt solle er eyn Gelybde darob ablegen, seyner Halle & Gilde & Schule ewig Treue unth Dienstbarkeyt entgegenbringe...«
Codex Albyricus , Bd. VI, p. 12

»...So soll eyne iede Halle & Gilde & Schule sich erkläeren, welchem Zweyge der arkanen Lehre sie sich verpflichtet fyhlet: dem Wege der linken Handt, dem Wege der rechten Handt oder beyder. Dies soll geschehen ohn Ausnahm, ohn widren Trug und Vorteyl...«
Codex Albyricus , Bd. VII, p. 14

»...Um zu leyten eyne Halle & Gilde & Schule, der Magus musz bestehen eyne Pryfung, die solle seyn aus drey Teylen. Der erste soll pryfen, ob seyn Geyst ist klar unth reyn, unth er nicht ist besessen von daimonischen Machtgelysten. Der zweyte solle pryfen, ob er besitzt die Competenz zu fyhren eyne Halle & Gilde & Schule. Der dritte ist der maios Teyl unth schwierigste; er wird gefyhret vor die unteylbaren Zwoelfe unth musz vor ihnen bestehen unth im Besonderen vor Hesinde. Besteht der Magus alle Pryfungen, so ist es der Zwoelfe Wille, dasz er werde zum Hochmagici. Diesen Titel soll er behalten bis zu seynes Lebens Abberufung. Auch Magi, die besonders hervortreten durch Macht und Wissen, aber nicht gewillt sind, aber nicht bestellt werden koennen zum Akademievorsitz, sollen erhalten den Titel...«
Codex Albyricus , Bd. VII, p. 14

»Der Magus von Stand soll fünf Arten von Kleidung besitzen. Nicht mehr und nicht weniger, denn sowohl mehr als auch weniger sind unter seinem Stande.

Primo: Das Leichte Gewand, welches er zu Manipulationen des Geistes anlegt, sei von reiner Farbe, blau, rot oder grün, niemals jedoch gelb oder schwarz; eine Robe von Knöchellänge aus reinem Gewirk (nie aus zweierlei Faden), welche mit den Symbolen des Geistes, der Verständigung und der Macht in Silber bestickt ist und von einem Gürtel gleicher Farbe zusammengehalten wird. Dazu trage man einen spitzen Hut ohne Krempe von mindestens einem Spann Höhe oder aber eine Kappe, welche den Hörnern eines Widders nachgebildet ist.

Secundo: Das Große Gewand - anzulegen bei allen Manipulationen belebter oder unbelebter Materie - sei von ähnlicher Art: eine Robe in tiefem Blau, Grün oder Rot aus Seide, welche in Silber und Schwarz mit den Zeichen der Planeten, der Elemente und der Macht bestickt ist und von einem schwarzen Gürtel von zwei Fingern Breite gehalten ist. Vermeide das Tragen von Handschuhen und verhülle das Haupthaar mit einer enganliegenden Kappe oder Haube aus Seide, welche mit den Symbolen des Geistes bestickt ist.

Tertio: Das Beschwörungsgewand sei eine einfache, knielange Tunika von rein weißer, roter oder schwarzer Farbe, je nachdem, ob man Elementare, Geister oder Daimonen zu rufen gedenkt. Sie soll weite Ärmel besitzen und die nötigen Bewegungen nicht hemmen. Der Gürtel hierzu (er wird zweimal links herum um die Taille gewunden) sei aus silberdurchwirktem Brokat oder von einfachem Hanf oder Lein. Außer jenen Stücken ist weder Kopf-, noch Fuß-, noch Unterkleidung zu tragen.

Quarto: Das Fest- und Konventionsgewand sei eine Robe aus tiefblauer oder roter Seide, die mit den Symbolen der Macht und denen der Verständigung bestickt ist und über einer einfachen weißen Hose getragen wird. An den Füßen sollen bis zum Knie geschnürte Sandalen aus dunklem Leder getragen werden. Der Gürtel sei aus schwarzem Ochsenleder. Ein Hut ist nicht erforderlich, kann jedoch getragen werden und sollte dann schwarz, weiß, blau oder rot, mit halbkugeligem Korpus und breitem Rande sein. Wahlweise sei auch ein Stirnband passender Farbe erlaubt.

Quinto: Das Reisegewand schließlich sei einfach gehalten, eine Kutte von grobem oder weißem Leinen, welche von einer zweifach verdrehten Kordel oder einem ledernen Gürtel gehalten wird. Dazu sind erlaubt ein Mantel aus Wolle, Leinen oder Bausch, welcher auch gefüttert sein kann (selbiges Futter dann jedoch mit den arkanen Symbolen der Bewegung, des Ursprungs, des Wegs und des Ziels bestickt), ein spitzer Hut mit schmaler Krempe, sowie Stiefel, Schuhe oder auch Sandalen. Zur Winterszeit mag der Magus auch eine Hose einfacher Machart anlegen, welche aus Lein oder Bausch sein muß...«

Neueste Fassung der Convents-Regulatorien für Magi und Magae; Anhänge zum Codex Albyricus Retonniensis , Bd. VII, p. 72ff

»Es sei dem Magus nach Wunsch und Willen freigestellt, welches Schuhwerk er für Reise, Studierstube und Zirkel anlegt, so es den Maßgaben zum Gewande nicht zuwiderläuft. Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, daß für bestimmte Zwecke eine bestimmte Art der Fußbekleidung angemessener ist. Zur Vollführung antimagischer und dämonologischer Formeln sei man am besten fest und ohne lederne Zwischenlage mit der Erde verbunden, bei der Bewegungsmagie haben sich Stiefel aus dem Leder von Ziegen (und auch von Robben, wie man von den Firnelfen zu erfahren weiß) als empfehlenswert erwiesen, während beim Kampfe Stiefel aus Stier- oder Iryanleder gute Dienste leisten. Zur Meditation entferne tunlichst alles Schuhwerk von deinen Füßen...«

Neueste Fassung der Convents-Regulatorien für Magi und Magae; Anhänge zum Codex Albyricus Retonniensis , Bd. VII, p. 74

»Den Magus zierte es fürtrefflich, wenn er sein Haar nicht dem Barbieri überantwortet, sondern es lang wachsen läßt wie von Sumus Zeiten an gegeben. Item sei es auch gültig für die Bartracht und auch die Nägel der Finger und Zehen und auch die Maga befleißige sich, ihr Haar so lang als möglich zu tragen...«

aus den Convents-Regulatorien des Jahres 2 Hela, ins neue Garethi übertragen

»Wer aber im Pact mit den Fuersten der Niederhoellen, der ist ein Daimonologus. So er aber kein Beschwoerer, so hat er gewircket Bluth-Zauberey und ist gefallen in Verdammnis. Sprich vor ihm die Namen der Zwoelfe, auf daß ihm Heyl zutheyl werde, und bring ihn zum Tempel. So er sich aber weygert, schlag ihn todt, wo er steht...«

aus der Goettlichen Ermahnung an die Magi und Magae , einem Zirkular, das auf dem Konvent im Jahre 453 BF beschlossen wurde; in nur wenig abgeschwächter Form auch in den Codex Albyricus übernommen.

»Jeglich Beschwörung von Kreaturen der Siebten Sphäre sei dem einfachen Magus und anderen Zauberkundigen verboten. Wer in Stadt und Land ein solch Daimon beschwört, der büe diese Tat mitEnteignung aller Güter, Niederlegung aller Ämter und Würden sowie Verbannung aus der Heimatstadt. Wer ein Daimonenwesen beschwört und Schaden an Hab und Gut wie Gesundheit Anderer verursacht, der soll im heiligen Feuer des Praios verbrannt werden, auf daß sein Geist gereinigt werde...«
Erlaß Kaiser Bodars, 794 BF

»Allwo ein Zauberer ergriffen wird bei einer magischen Tat jedweder Art, so soll er entstandenen Schaden mit zumindest 10 Dukaten an die Betroffenen und 50 Dukaten an die Obrigkeit bezahlen, wenn es das erste Mal war. So er selbiges ein zweites Mal begeht, soll er den Schaden in doppelter Höhe bezahlen und entweder dem Praiostempel übergeben werden, auf daß ihm auf immer seine magische Kraft genommen wird und daraufhin aus der Stadt verbannt, oder - wenn jemand durch die Magie verletzt wurde oder gar zu Tode gekommen ist - er werde sogleich auf den Scheiterhaufen geworfen und verbrannt...« Fürstliche Stadtverordnung für Havena, 701 BF

»Ein Magus, der aber dem verfluchtem Wege der Linken Hand zugetan iszt oder gar ein Dämonenmeister oder Borbaradianer sein täte, der soll verdammt sein in die Niederhöllen. So er gleich vom wütenden Volke erschlagen wird, solls keinen bekümmern. Läßt man ihn aber am Leben, so soll er der Praioskirche des Bornlandes übergeben werden, auf daß man ihn foltere und anschließend auf den Scheiterhaufen werfe...«
Erlaß des Adelsmarschalls Danow von Drachenzwing, 601 BF

»...und niemals kann derley arkane Frevlercy vor dem Richtherstuhle fyhr ein Indicium zur Wahrheysfindung angesehen werden...«
Erlaß des Priesterkaisers Aldec aus dem Jahr 335 BF, der noch heute gültig ist

Edictus Fran-Horatis

Nur wenigen Rechtsgelehrten oder Magiern ist bekannt, dass der *Codex Albyricus* einen Vorläufer hatte: die *Lex Magica*. Doch noch viel früher, etwa um 600 v. BF, während der Regierungszeit Fran-Horas des Blutigen, legte der gefürchtete Kaiser einige der ältesten Bestimmungen zur Gildenmagie fest, die hier nur kurz erwähnt werden sollen. Viele der von Fran-Horas erlassenen Gesetze zur Gildenmagie gingen später in mehr oder weniger überarbeiteter Form in den *Albyricus* ein, vor allem verschiedene Regelungen zum Akademiealltag besitzen noch immer ihre Gültigkeit, obwohl sie natürlich gleichfalls in Rohals Werk aufgeführt sind. Manch freischaffender Lehrmeister beruft sich aber noch immer auf Edikte des alten Kaisers in ihrer Reinform, zumal sie nie ausdrücklich widerrufen worden sind. Andererseits kontern Kritiker, vor allem aus dem Mittelreich, dass Hela-Horas auf die Bedenken ihrer Ratgeber hin, als sie sich zur Göttin ausrufen ließ, mit den Worten „ein so altes Gesetz kann doch gar nicht mehr gültig sein“ reagierte... Auch muss angemerkt werden, dass sich Fran-Horas in seinen Edikten hin und wieder selbst widersprach. Historiker unterstellen dem Erzmagier, er hätte diese Differenzen in seinen Gesetzen absichtlich verfasst. Immerhin kam es bei den Mehrdeutungen ab und an zu Zwisten, die dann vom Kaiser als höchster magischer Autorität seiner Zeit geschlichtet wurden, dieser konnte daraus natürlich seine Vorteile ziehen... Insgesamt erließ Fran-Horas weit über 300 Edikte, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigten. Gesammelt ergibt sich daraus ein Quarto von etwa 200 Seiten Umfang, mit Ausnahme einiger Tempel, alter Akademien gildenländischer Gründung und wichtigen Gerichten, kann heute niemand mehr auf eine solch vollständige Sammlung zurückgreifen.

Voraussetzungen:

V0; K12; KL 12; Rechtskunde 7

Das Buch im Spiel: (Rechtskunde SE/10, Magiekunde SE/5, Geschichtswissen SE/10)

Zitate:

»...Eyn jede Scola der magyschen Kynste sulle praesidieren nur eyn eynzig Magae. Dies sulle geheyszen seyn Spectabilus Magae. Ihm sulle die alleynige Gewalth gegeben seyn die Scola zu leyten unth in ihr zu richten nach Recht unth Gesetz...«

Edictus Fran-Horatis , Lex LXXIII

»...Eyn jede Scola der magyschen Kynste, sulle eyn Gremyum vorweysen, dasz die wichtig Beschlysse fasset unth die Weyhen vornehmet. Itzo geben Wir, dasz das Gremyum geheyszen seyn sulle Magistraconseilium. Der dritte Teyl eynes Ganzen sulle dies Rath aus der Magaeschaft bestehn...«

Edictus Fran-Horatis , Lex LXXIV

»...Eyn jeder freyschaffendt Magi oder Magae sulle es gestattet seyn, auszubilden und zu weyhen eyn Scholares...«

Edictus Fran-Horatis , Lex CXLIX

Lex Magica

Dieser Vorläufer des *Codex Albyricus* wurde 497 BF unter Anleitung Rohals von seinem Beraterstab und führenden Magiern mit dem Ziel zusammengestellt, die weithin verteilten Gesetze und Richtlinien zur Magie - welche teilweise Jahrhunderte alt waren - zusammenzufassen, um eine einheitliche Jurisdiktion zu vereinfachen. Doch mit dem Erscheinen des sehr viel bekannteren Werkes, 50 Götterläufe später geriet diese, sowieso wenig beachtete Gesetzessammlung in zunehmende Vergessenheit und wird

8. Auflage: 978 BF - Kaiser-Reto-Edition

Die bis dato freieste Neufassung des arkanen Gesetzwerkes war wahrscheinlich ein Grund für den wachsenden Zuwachs an Ansehen und Einfluss der Gildenmagie, die etwa seit Beginn der Regierung Kaiser Retos wieder eine neue Blütezeit erlebt hatte, welche sich erst seit kurzem wieder ins Gegenteil zu wenden scheint. Eine Komplettabschrift dieser Edition ist im Normalfall an jeder Akademie vorhanden. Sie stellt wahrscheinlich noch immer die vom Detail her bekannteste Auflage dar. Von jedem Band dürfte es noch immer knapp 400 Abschriften geben.

9. Auflage: 1010 BF - Kaiser-Hal-Edition

Nur etwas mehr als drei Jahrzehnte nach der 8. Auflage erschien bereits die jüngste und aktuell gültige Fassung des *Codex Albyricus*. Zwar gab es vergleichsweise wenige Änderungen in den Labyrinthen der Paragraphen, doch hatte sich mittlerweile die noch junge Kunst des Buchdrucks auch in den Gilden der Magier durchgesetzt. War diese Methode für die letzte Edition noch einstimmig vom Collegium Canonicum abgelehnt worden, galt sie nach den großen Achtungserfolgen der gedruckten Neuauflagen der Standardwerke Geheimnisse des Lebens und vor allem der Puniner Überarbeitung der *Cncyclopaedia Magica* als der letzte Schrei. Wenn auch nicht die bekannteste, da erst ein Jahrzehnt alt, so ist diese mittlerweile doch die verbreitetste Edition mit einer gedruckten Auflage von 400 Exemplaren. An sämtlichen Akademien - auch des Rechts - wird das Gildenrecht aus diesen sieben Bänden gelehrt.

Codex Albyricus - Appendix

Natürlich hatten nie alle Inhalte einer Auflage uneingeschränkte Gültigkeit bis zum Erscheinen der nächsten überarbeiteten Edition. Immer wieder machen neue Entdeckungen und Praktiken kleine und große Änderungen am Gesetzeswerk nötig, die sofort in Kraft treten müssen, wenn mit den notwendigen Entscheidungen nicht einige Jahrzehnte gewartet werden soll. Deshalb werden die im Laufe der normalerweise sieben Jahre zwischen den Allaventurischen Konventen beantragten Änderungen und Ergänzungen von der Akademie zu Gareth gesammelt (wobei natürlich bereits eine Vorauswahl getroffen wird) und schließlich auf dem Konvent von den Vertretern der drei Gilden diskutiert und schließlich im Zusammenspiel mit der Kirche des Praios und weltlichen Instanzen abgesegnet, in anderweitiger Form beschlossen oder auch abgelehnt.

In dringenden Ausnahmefällen kann dies auch auf außerordentlichen Sitzungen der Gildenräte geschehen.

Anschließend stellt das Collegium Canonicum alle beschlossenen Ergänzungen und Änderungen zusammen. Nicht selten sind dabei auch Geweihte des Praios anwesend, welche auf eindeutige Paragraphen achten. Die von den drei Gildensprechern genehmigten Texte werden an die Schriftführende Akademie für den *Codex Albyricus* nach Gareth weitergegeben. Diese nimmt die Vervielfältigung der Zusammenstellung vor und lässt sie den Akademien, Ordenshäusern, Gerichten und eingetragenen Lehrmeistern gegen eine geringe Gebühr (meist nur die Übernahme der Botenkosten, da die Vervielfältigung von den Schülern übernommen wird, die damit nicht außer Übung kommen) zukommen. An einem bestimmten Stichtag (normalerweise eines der vier Hesinde-Feste, die Sommersonnenwende oder Rohals Verhüllung) wird der Appendix gültig. Kein angeklagter Magier kann sich mehr herausreden, er hätte die Änderungen nicht gekannt - Unwissenheit schützt vor Strafe nicht. Im Übrigen sind magische Akademien und Ordenshäuser sowie alle vom Collegium Canonicum

heute nur noch im südlichen Lieblichen Feld, in manchen Gegenden Araniens und abgelegenen Gegenden des Nordens verwendet, das auch nur noch sehr selten (obgleich ihre Inhalte nie widerrufen wurden). Allerdings haben viele Paragraphen Eingang in die verschiedenen Stadtverordnungen gefunden. Im Übrigen handelt es sich bei diesem Werk ebenso wie beim *Λόγicus* um ein weltliches Gesetzeswerk. Insgesamt existieren wahrscheinlich noch etwa 70 Exemplare, zumeist im Besitz von Akademien und großen Gerichten. Im Mittelreich ist das Werk nur noch selten aufzufinden, und in ganz Aventurien wird heute zumeist nach dem *Codex Λόγicus* gerichtet. Das Original ist im Besitz des Obersten Reichsgerichtes des Neuen Reiches. Bei der *Lex Magica* selbst handelt es sich um einen schmucklosen Quarto von 210 Seiten, der durchgehend in Bosparano abgefasst ist. Liebhaber oder sonstige Interessenten bieten bis zu 60 Dukaten für eine Kopie, die Nachfrage hält sich aber natürlich in Grenzen.

anerkannten Lehrmeister (alle weißmagischer Ausrichtung und alle sonstigen, wenn sie die Lehrerlaubnis zum Gildenrecht inne haben) zur Abnahme des Nachtrags verpflichtet, im Falle der letzteren muss ansonsten mit dem Ausschluss aus der Gilde gerechnet werden!

Voraussetzungen:

V1; K12; KL 13; Rechtskunde 6

Das Buch im Spiel: (Rechtskunde SE/10, Magiekunde SE/5) Die Speziellen Erfahrungen aus der *Lex Magica* sind nicht kumulativ mit denen aus dem *Codex Λόγicus*, da die *Lex Magica* vollständig im *Codex* aufging.

Zitate:

»Wo eyn Magicus ergriffen bey einer zauberischen Tat wyder Besytztuhm oder Gesuntheyt Anderer, soll er zunaechstens der örtlychen Gerichtbarkeyt übergeben werden, die ihn hart veruhrteylen soll, so er denn von der Magica der Linken Hant oder gar von Daimonia Gebrauch gehmacht habe. Wenn diese Straf vollzogen wurd, so soll er, falls er noch nicht zum Herrn Boron geschyckt wurd, seyner Gylde oder Magieracademia übergeben werden, auf dasz diese ihn hart bestrafe.«

aus Kapitel 4: Magie der Linken Hand

Aus den Paragraphen der *Lex Magica*

- Die Schaffung eines Doppelgängers mittels dämonischer Hilfe ist strengstens untersagt, das Verbot wurde allerdings nicht auf den Cod. Alb. übertragen, da die Formeln zu diesem Zeitpunkt bereits verschollen waren und auch vorher kaum Verbreitung hatten.

Codex Ædemonis

Format: Ein in karminrotes Leder gebundener Quartband von gut 480 Seiten Umfang - der Titelschriftzug ist in geschwungenen, goldenen Lettern aufgebracht. Der Band wurde im Jahr 949 BF von Rapherian zu Gareth nach einer geradezu nervenzerfetzenden Arbeit fertig gestellt, kurz bevor die dazu notwendigen Forschungen den Autor den Verstand und schließlich das Leben kosteten. Lange Zeit galt das Buch als nicht geschrieben und als eine typische Magierlegende über vergessenes Wissen, bis man es 1007 BF unvermittelt in einem Geheimfach in der unterirdischen Bibliothek des Hesinde-Tempels zu Gareth fand. Ein eifriger Geweihter begann sogleich mit der Erstellung einer Abschrift, doch als die Praioskirche Nachricht erhielt und das Original beschlagnahmte, hatte er erst etwa 350 Seiten hinter sich gebracht. Jene Seiten wurden an die Akademie zu Punin ausgeliehen, wo man sogleich einige weitere Kopien anzufertigen begann. Doch da es hierbei zu Problemen und offenbar sogar einem Todesfall kam, schloss man sich der Meinung der Geweihtenschaften an, dass besser niemand auch nur eine Seite lesen sollte. Das Buch enthält mehrere Illustrationen, die offensichtlich ein genial-wahnsinniger Experte dämonologischer Praktiken zeichnete. Der Text wurde in modernem Garethi geschrieben, es sind aber auch einige zentrale Passagen in Bosparano und sogar Zhayad enthalten. Die Schreibweise ist anfangs noch leicht nachvollziehbar, mutet jedoch mit fortschreitender Seitenzahl zunehmend verdreht an und mag durchaus die Gedanken des Lesers verdrehen.

Rapherian zu Gareth

Zu seiner Zeit ein recht bekannter Protektionsmagier und Conjurator, studierte der 895 BF in Gareth geborene Rapherian in der Kaiserstadt und später in Punin und machte sich einen Namen durch allerlei Traktate und Dissertationen zur Dämonologie. Da die meisten der von ihm hierfür zu Rate gezogenen Bücher immer geradezu dämonenverherrlichend anmuteten und die Antimagie - eben das angestammte Spezialgebiet des Zauberers - alles dämonische verdammt, bemühte er sich, ein wertneutrales Werk zu schaffen, das sichere Wege der Beschwörung aufzeigen sollte und allerlei Schutzmaßnahmen erläutert. Doch durch die Gegensätzlichkeit dieser beiden Spielarten zunehmend zerrissener, überkam ihn nach und nach Schermer und am Ende Wahn. Er beendete seine Arbeit vorzeitig, kurz bevor er unter ungeklärten Umständen 949 BF verstarb.

Auflage: Von der gekürzten Erstabschrift hat man bislang nur 14 Kopien angefertigt, während deren Erstellung wurden drei Kopisten wahnsinnig und von einem weiteren hat man eines Morgens nur noch ein Blutbesudeltes Zimmer mit zertrümmerter Einrichtung gefunden... Daraufhin hat man alle weiteren Bemühungen eingestellt. Im Kusliker Tempel der Hesinde wird eine Kopie unter Verschluss gehalten, im Giftschränk der Puniner Academia der Hohen Magie sind es drei Exemplare, hier wurden auch die meisten Abschriften angefertigt. Die Erstabschrift ist im Tempel der Hesinde zu Gareth unter Verschluss, während das Original und somit die einzige ungekürzte Fassung in den Bleikammern der Stadt des Lichts verwahrt wird. Manche der Inhalte wurden allerdings auch in das Werk *Das Schwarze Tor* (siehe Seite 71) übernommen.

Inhalt: Meister Rapherians Buch ist in seiner Gesamtheit ein Meisterwerk über allgemeine Dämonologie und die Ritualbeschwörung und enthält auch eine zusammenfassende Beschreibung der Sphären. Der Autor beginnt mit einer einfachen Einleitung und führt den Leser von Kapitel zu Kapitel, immer tiefer in das Thema ein. Über eine einfache Domänologie, die Tagesherrscher usw. bis hin zu den großen und ungemein gefährlichen Ritualbeschwörungen der Vielgehörnten Dämonen. Insgesamt wurde das schwer fassbare Thema der Dämonologie ungewöhnlich objektiv angegangen, mit fortschreitender Seitenzahl wird es aber zunehmend konfuser. Es drängt sich dem Leser unweigerlich auf, dass Rapherian zwar einen guten Anfang machte, seine Forschungen ihn aber immer mehr in den Wahnsinn abdrängten und er überall nur noch das Böse aus der Siebten Sphäre sah. Dennoch sind insbesondere die Beschwörungsg Grundlagen sehr detailliert beschrieben, auch wenn dem Experten die niedergeschriebenen Wahren Namen und Paraphernalia von sogar mehreren Gehörnten wohl lieber sind. Sehr viel Wert legte der Autor auch auf die verschiedenen, erfahrungsgemäß schier unvermeidbaren Schutzmaßnahmen bei Ritualbeschwörungen. Man kann eigentlich nur mutmaßen, was auf den Buchseiten niedergeschrieben wurde, die vor der Beschlagnahme durch die Inquisition nicht kopiert werden konnten. Allgemein herrscht die Meinung vor, dass es besser ist, gar nicht erst darüber nachzudenken. Es ist aber natürlich anzunehmen, dass Rapherian noch weitere, nur wenig bekannte Praktiken der Dämonologie niederschrieb, welche aber angesichts der fortschreitenden Wahnvorstellungen des Autors zunehmend verworrener und für den Geist gefährlicher werden.

Wert: Kundige Beschwörer würden für eine Abschrift sicherlich bis zu 350 Dukaten zahlen, eine vollständige Originalkopie dagegen wäre wohl nicht für unter 500 Dukaten zu haben. Während von letzterer noch nicht einmal welche existieren, werden auch von den unvollständigen Exemplaren keine angeboten (zumindest nicht offen...) und der Zwölfgöttliche Bann liegt auf dem Buch, mit dem seltenen Einverständnis aller drei Gilden. Demnach werden skrupellose Schwarzmagier sicherlich andere Wege der Beschaffung als das Winken mit einem Dukatenbeutel bevorzugen...

Voraussetzungen:

V0; K anfangs 7 gegen Ende 16; KL 14; Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (INVOCATIO MINOR SE/8, INVOCATIO MAIOR SE/12, Beschwörung 2/8, Dämonisch (gesamt) 4/8) Der Codex Ædemonis beinhaltet in der Tat hochinteressantes und -brisantes Wissen. Neben zwei Dutzend Wahren Namen verschiedener Dämonen ist das Wissen über die SF Form der Formlosigkeit und die Bann- und Schutzkreise gegen niedere und gehörnte Dämonen niedergelegt. Es lassen sich die Thesen von INVOCATIO MINOR (17) und INVOCATIO MAIOR (17) finden, sowie eine Rekonstruktionsmöglichkeit des REVERSALIS (Mag). Sowohl Beschwörungs- als auch Beherrschungsproben bei Dämonen sind nach dem Studium um 1 Punkt erleichtert. Doch auch das bloße Studium des Werkes ist nicht ungefährlich: Für die letzten 150 Seiten sind zwei MU-Proben notwendig, bei deren jeweiligem Misslingen man das Buch für (W20 * fehlende Punkte) Tage nicht mehr aufschlagen will; bei einem Misslingen um mehr als 5 Punkte erhält der Leser Aberglaube +1 für jeden Punkt über 5, bei einem Patzer erhält er den Nachteil Wahnvorstellungen.

Und als wäre dieses Schicksal nicht schon schlimm genug, hat Raperian in einem Anfall von Irrsinn (möglicherweise aber auch schlicht „aus Versehen“) Matrixfragmente einer Zantbeschwörung eingeflochten, die beim Lesen bei 1-3 auf W20 ausgelöst wird

Zitate:

»Ganz zu Beginn solltest du wählen den angemessenen Raum, in welchem du alle Hilfsmittel unterbringen kannst.«
aus Cap. III

»So du aber einen Gehörnten zu beschwören trachtest, dich aber nicht entsprechend schüttest, das hieße gleich, die ewige Verdammnis anzustreben. Mag s denn genügen, einen Dämonen in ein Penta- oder Heptagramm zu bannen, so du ihn nur von seiner Sphäre in die unsere zwingen magst. Willst ihm aber einen Dienst abringen, für den er das Schutzzeichen verlassen muß, so einen anderen heimsuchen oder deine Feinde zu zerschmettern, reichet das nicht. Kannst den Dämon nicht halten, mußt Sorge tragen, daß er dich nit kriegem kann. Denn arglistig ist er und nach Rache sucht er auch, hast du ihn in deinen Bann geschlagen. An Leben, Leib und Seel wird er dir gehen, tust du nicht sorgen für deinen Schutz. Nicht freiwillig ist er dem Ruf gefolgt, so mußt du auf der Hut sein, fürwahr. Den Schutzkreis aber malst du nach der Stund, dem Tag und Mond, an dem du beschwören willst. Achte den Namen eines jeden Patrons, der für die Zeit nun gelten tut, vergiß auch den Namen dessen nicht, dem man die Zeit des Jahres gewidmet hat. Füge hinzu die Zeichen der Götter, die an jenen Tagen gelten - ihr Schutz sei dir gewiß und gebe dir Kraft, dem Bösen zu trotzen, auf daß deine Macht triumphieret. Und vergiß auch nicht die Runen zum Verschließen des Kreises, eine winzige Lücke nur und es ist um dich geschehen. Hüte dich deshalb auch, auf die Linien zu treten, gar zu leicht durchbricht dein Fuß den magischen Schutz, und öffnet dem bösen Geiste Tür und Tor. Dann aber ist dein Seel keinen Pfifferling mehr wert...«
aus Cap. III

»Auch das Penta- wie das Heptagramm sollen fein gearbeitet sein. Der Fünfstern wird silbern in den Boden eingelegt, so daß eine Spitze gen Mittag weist. Der Stern sollte einen Durchmesser von genau 66 Finger haben. Ist er zu klein, kann der Dämon nur unter großer Anstrengung Dere erreichen, ist er zu groß, so wird der beschworene Dämon wohl einige Gefährten mitbringen. Genug Platz ist ja vorhanden... An den Spitzen des Sterns sind schwarze Wachskerzen aufzustellen, die kurz vor der Beschwörung beginnend an der Südspitze gegen den Uhrzeigersinn angezündet werden. Beim Siebenstern verfähre ebenso, hier aber sind die Linien golden, und der Durchmesser soll 99 Finger betragen. Außerdem heißt es bei den tulamidischen Magiern, daß es sehr hilfreich sei, Kegel aus dem seltenen Metall Arkanium zwischen den Magier und dem Heptagramm zu stellen, und zwar in der Zahl, wie der Dämon Hörner hat.«
aus Cap. III

»Von den Zeiten und den Sternen: Eine nicht unwichtige Rolle spielen auch die Zeiten des Tages und des Jahres, sowie die Konstellationen am gestirnten Himmel. So gehen Beschwörungen wie auch Beherrschungen und Verwandlungen im Hesinde-Mond leichter von der Hand, desgleichen bei voller Mada. Außerdem geht dir nicht so viel Kraft beim Rufen des Daimons verloren, wenn Nandus in der Schlange steht. Um den Daimonen unter deinen Willen zu zwingen, mag es hilfreich sein, wenn Horas und Levthan in Opposition zueinander stehen. Meide aber thunlichst den Mond des Sonnengottes, sowie alle Zeiten, an denen Greif oder Ucuri hoch am Himmel stehn.«
aus Cap. III

»Seinen ganzen Willen wird er dafür aufbringen, sich von sein magischen Fesseln zu befreien, in die du ihn mit Gewalt gezwungen hattest. So vermagst du itzo Daimonen mit Sechse und mehr Hörnern nur für wen'ge Minuten zu bannen. Der Gehörnte durchbricht seine Fesseln, und kehrt in seine Sphäre zurück oder, was ungleich katastrophaler wär , verbleibet auf Sumus Leib und zerstöret alles, was sich ihm in den Weg stellt. Du siehst, es benötigt eines starken Beherrschungsspruches, der den Dämon an deine Macht bindet. Dafür belege ein Amulett oder ein Ringlein mit dem großen Spruche GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT - darüber gib mir ew'ge Macht, der in der Dämonen-Schule zu Rashdul gelehret wird. Damit vermagst du jedwedes andersweltliche Wesen zu halten, nimmer wird es deiner Macht entfliehen können.«
aus Cap. III

»Von dem Beschwörungsgewande: Das Gewand sei eine pechschwarze, knielange Tunika, verziert mit Stickereien von den magischen und daimonischen Symbolen. Der Stoff des Gewandes sollte von Seide sein, so du aber Atlas oder Satin aus den Gildenen Landen besitzt, trage dies, denn aus jenen Stoffen kommt die Kraft der Sphären selbst.«
aus Cap. III

Codex Dimensionis

Format: Ein dicker Quarto mit etwa 500 Seiten Umfang, der je nach Zustand mehr oder weniger reich und in häufigen Fällen auch vielfältig illuminiert ist, dafür aber kaum Illustrationen enthält. Das älteste, heute noch bekannte Exemplar ist schätzungsweise 1600 Jahre alt, und es wird auch angenommen, dass die Urschrift um 600 v. BF, zu Beginn der Tyrannei des Fran-Horas, im Kerngebiet des Alten Reiches verfasst wurde. Alle bekannten Ausgaben sind fast durchgehend in Bosparano abgefasst, älteste Fassungen enthalten aber auch die eine oder andere Passage in Zhayad und muten in ihrer Sprache recht altertümlich an. Über den oder die Verfasser, sowie die Herkunft und das genaue Entstehungsdatum ist nichts bekannt. Viele Abschriften wurden zudem mehr oder weniger unvollständig abgeschrieben und haben teilweise sogar nur einen Umfang von etwa 400 Seiten, wobei insbesondere die Thesen über die Wechselbeziehungen zwischen Göttern und Dämonen herausgekürzt wurden.

Verschiedenen, meist nur leise gemunkelten Gerüchten zufolge soll etwa ein Jahrhundert vor Bosparans Fall eine verrückte Magierin gelebt haben, auf die insgesamt etwa anderthalb Dutzend Abschriften des Werkes zurückzuführen sind, die überwiegend bis heute Satinavs Hörnern widerstanden haben sollen. Angeblich soll die Zauberin - zu der niemand genaueres zu sagen vermag - versteckt in einer schaurigen Illustration, die niederhöllische Nebelfelder des Irrsinns im Reiche Iribaars und dessen Spiegelhallen nahe von Sombuths Ring zeigt, nicht nur den korrekten Wahren Namen des Erzdämons niedergelegt haben, sondern auch einen Wahnbringenden Bha'Levek, einen Eingehörnten Besessenheitsdämonen, eingebunden haben, der vom Leser Besitz ergreift, sobald er die Illustration intensiver als üblich in Augenschein nimmt. Ob jenes Gerücht der Wahrheit entspricht, ist nicht genau bekannt, schließlich werden jedem Dämonenwerk üble Dinge nachgesagt. Es ist jedoch nicht von der Hand zu weisen, dass hin und wieder ein Magier, der nachweislich im Besitz des Codex Dimensionis war, unvermittelt nicht wieder erkannt wurde und im Irrsinn eine Spur von Verwüstung und Chaos hinterlassen hat, ehe er von der Inquisition, Weißmagiern oder mutigen Hasardeuren überwältigt und getötet werden konnte... Die Praioskirche nimmt die Sache jedenfalls sehr ernst und lässt verdächtige Abschriften gerne überprüfen und unter Verschluss bringen.

Auflage: Es sind insgesamt etwa 200 Exemplare bekannt, gut die Hälfte von ihnen ist jedoch mehr oder weniger unvollständig abgeschrieben und/oder schlecht erhalten. Während die älteren, zumeist vollständigen Abschriften vor allem aus den Jahrhunderten vor der Herrschaft der Priesterkaiser stammen, wurden die neueren, im Regelfall weniger umfangreicheren Kopien zumeist im ersten Jahrhundert nach den Magierkriegen erstellt. Über den Verbleib eines Originals ist nichts mehr bekannt.

Inhalt: Der Codex Dimensionis ist ein durchaus anspruchsvolles, wenn auch teilweise recht spekulatives und von Gerüchten durchsetztes Übersichtswerk über die jenseitigen und überderischen Existenzebenen und die geheimnisvollen Nebenwelten der Feen. Die Bewohner jener Sphären und Globulen werden ebenso angesprochen wie ihre vorhandenen und möglichen Wechselwirkungen mit Dere und anderen Welten und den Limbus, auch beschreibbare Wege dorthin finden ihren Platz in den Kapiteln. Das Buch enthält damit auch die ältesten Grundlagen der heute anerkannten, modernen Sphärentheorie und daneben einige hochgradig ketzerische Thesen zum Verhältnis zwischen den Göttern, Giganten und Dämonen. Ein überzeugter Dämonenbeschwörer oder gar Sphärenreisender ist ohne einen Band nur schwer vorstellbar.

Wert: Je nach Vollständigkeit und Zustand ist eine Abschrift bis zu 300 Dukaten wert, aber für gut erhaltene Abschriften aus der Zeit vor Bosparans Fall werden durchaus sogar 350 bis 400 Dukaten bezahlt.

Voraussetzungen:

V2; K9; KL 14

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (gesamt) 5/8, Limbus 3/6) Das Werk enthält jeweils die Thesis von INVOCATIO MAIOR (Mag) und INVOCATIO MINOR (Mag), den beiden bekanntesten und eigentlichen Formeln zur Dämonenbeschwörung also. Weiterhin ist die Rekonstruktion des TRANSVERSALIS (Mag) möglich (200/3*7/15); der ausdauernde Leser findet auch verschiedene Hinweise auf die Formeln PENTAGRAMMA, PLANASTRALE, AUGES DES LIMBUS und VERSCHWINDIBUS. Das Wissen aus einem besonders gut erhaltenen Exemplar des Codex Dimensionis erleichtert auch künftige Beherrschungsproben für Dämonen (mit Ausnahme der Erzzwölfe der Niederhöhlen, die sich hier wie so häufig unberechenbar zeigen) um einen Punkt, auf die Beschwörung oder sogar einen Pakt hat das Buch jedoch keine Auswirkung.

Zitate:

»Dere und Feste wird die zweite Sphäre geheißen, denn es ist SUMUS Macht, die sich hier manifestiert, SUMUS Leib, der alles ist, bevor sie ihren Kindern die Namen Humus und Eis, Feuer und Wasser, Erz und Luft und Kraft gab. Wer sich aber hierhin begibt, der wird Sumus Griff unterliegen und eins werden mit ihr. Selbiges gilt nicht für den Dämonen-Baum, dessen Saat hier in der zweiten Sphäre gepflanzt sein soll und welcher angeblich langsam aber unaufhaltsam auf die erste Sphäre zuwächst.«
über die Zweite Sphäre, aus einer neueren, Albemischen Übersetzung

»Sterne und Kraft wird sie geheißen, die keine Einheit ist, sondern eine Vielheit und zugleich der Ursprung der Kraft. Wesen höchster Macht, Götter und Dämonen, nähren sich von ihr, und bisweilen mag man keinen Unterschied erkennen. Groß ist die Kraft, denn es ist LOS Macht von Anfang an mit ihr gewesen, als sie wie ein breiter Fluß die Welten der Götter und die der Dämonen voneinander trennte.«

»Ist es nicht sonderbar? Nimmt man von den Elementen das Feuer, so wird ihm die Kraft der ungelenten Veränderung zugesprochen, eine Veränderung, die zerstört und neu formt, so wie es auch das Wesen des Chaos ist. Wenn wir aber die siebte Sphäre betrachten, die ja die Heimstatt des Chaos sein soll, so finden wir nicht Feuer, sondern Kälte (man sagt ja auch: eine fährwahr niederhöllische Kälte). Kälte aber steht gemeinhin für Stillstand. Mag es gar sein, daß sich die siebte Sphäre nicht mehr ändert, daß sie festgefroren in ihrer Art - und all das Chaos aus früheren Zeiten stammt?«
übersetzt ins neue Garethi

»Feen sind Wesenheiten, die bei der Entstehung der Sphären umschlossen, jedoch nicht völlig eingeschlossen wurden. In ihrer Fremdartigkeit mit den Dämonen vergleichbar, sind sie - im Gegensatz zu diesen - am Weiterbestehen der Schöpfung und der Sphärenordnung interessiert, die ihre eigenen Welten ermöglicht. Die Tatsache, daß sie in einem eigenen Kontinuum - meist Elfenzeit genannt - existieren, zeigt, daß sie älter als die Fesselung Satinavs sind.«
aus dem Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin

»Anscheinend ist die Feenwelt ein Reich, in dem die Magie viel stärker ausgeprägt und bedeutend machtvoller ist als unter den Menschen. Es gibt Berichte über von einzelnen Feen vollbrachte Zaubertaten, für die die gesamte astrale Energie der Khunchomer Akademiemeister und ihrer sämtlichen Zöglinge nicht ausreichen würde; selbst die winzigen Blütenjungfern vollbringen - anscheinend mühelos - erstaunlichste Leistungen auf dem Gebiet der Telekinese und der - den Menschen gänzlich unzugänglichen - Zeitverschiebung. Alle Arten von Unsichtbarkeits- und Stille-Zaubern scheinen den Feenwesen angeboren zu sein, etliche dürften sich sogar auf dem Feld der Fortpflanzung magische Fähigkeiten zunutze machen. Es ist - vom Standpunkt der Wissenschaft betrachtet - höchst bedauerlich, daß sich die Feenmagie allen menschlichen Bemühungen entzieht. Die Versuche der Vergangenheit haben uns hier nur eines gelehrt: Die Magier, die aus Machtstreben oder Forschungsdrang in die Feenwelt gelangen wollten, erreichten ihr Ziel nur selten, und diese wenigen Zauberer auf eine Art, daß sie keine Freude mehr an ihren Erkenntnissen hatten... Die Magie der Sterblichen ihrerseits wirkt gegen Feenwesen nur mit starken Einschränkungen und ruft oft völlig unvorhersehbare Wirkungen hervor. Es ist zum Beispiel bekannt, daß ein VISIBILI Feenwesen niemals zu täuschen vermag, sie aber ungemein erheitern kann, daß ein gegen Blütenfeen gesprochener BANNBALADIN diese winzigen Wesen auf der Stelle zu töten vermag, während gegen Feen gewirkte, mächtige Kampfzauber meist wirkungslos verpuffen oder mit verdoppelter Kraft gegen den Magier zurückschlagen. Allgemein ist anzuraten, bei Begegnungen mit Feenwesen gänzlich auf den Einsatz klassischer Magie zu verzichten!«
Codex Dimensionis , p. 434 ff.

»Orima-mit-dem-Sternenmal hatte das Licht der Augen verloren, aber sie hatte die Gabe gewonnen, ihre Träume wahr werden zu lassen. Ihre Worte wiesen den Elfen den Weg. Sie gab ihnen den Kelch der Fruchtbarkeit und die Klinge der Wehrhaftigkeit - die Schlüsselsymbole für Aufstieg und Fall jedes mächtigen Volkes. Bald war Orimas Stamm der größte in den Ebenen. Sie nannten sich die Fenvar, die Bewahrer der elfischen Träume. Und wie es ihnen ihre erste Hochkönigin geraten hatte, errichteten sie ihre Städte: inmitten des Sees ohne Grund und Boden, auf der Schwimmenden Insel, das herrliche Mandalya, in den ewigen Gärten des Südens, an der Grenze zum Bannland, das leuchtende Thishjana, im kristallinen Norden das himmelhohe Ometheon, im Osten das hochgemute Isiriel, im Mittelpunkt der Welt aber, wo sich heute das Düstere des Reichsforstes erstreckt, das herrliche Simyala, nach ihrem mythischem erstem König benannt.«
über die Elfen

»Rätselhaft bleibt auch das Schicksal der sogenannten Ersten oder Hohen Stadt. Mag sein, daß uns die Elementartheorie hier einen versteckten Hinweis gibt:

Das hochgemute Isiriel von Wassern überflutet.

Das himmelhohe Ometheon über sechshundert Meilen gen Norden von Yeti-Land im Eis verloren.

Das uralte Simyala von Pflanzen und Erdreich überwuchert.

Das leuchtende Thishjana unter Steintrümmern und glitzerndem Sand begraben.

Das herrliche Mandalya, inmitten des Sees ohne Grund und Boden, von den Flammenlohen des Feuerberges verhüllt.

Mag es sein, daß die sechste, die Hohe Stadt in den Weiten des Luftreiches verloren gegangen ist?

Mag es sein, daß die Legenden von den verschwundenen Himmelfelken nicht nur Legenden sind?

Mag es sein, daß das Schicksal jener Stadt Ursprung der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja selbst im Gildenlande, sind?«
über die Hochelfen; aus dem Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin

»Es ist unleugbar, daß das Lichtreich der Alten Elben mancherlei Grenzbereiche zu unserem irdischen Weltenkreis hat. Da und dort reicht jene Welt, in der Zeit und Tod, Grimm und Gier keine Macht besitzen, in die unsere hinein. Weithin berühmt sind die Elfenwälder, wie der Silvanden Fae im Bornland oder der Einhornwald bei Riva, aber auch der als Hexenwald verrufene Blautann in Weiden und der unheimliche Farindelwald Alberias. In der ersten Zeit gildenländischer Besiedelung galt auch das gesamte Gebiet des Reichsforstes, groß wie eine Provinz, als verwunschen; heute ist wenig vom Zauber eines verschollenen Elfenreiches geblieben. Auf den Zyklopeninseln schließlich hat sich gar eine ganz eigene Feenwelt erhalten, wenn auch die Begegnungen mit Dryaden, Wichteln, Zentauren, Satyren und anderen sylvanischen Kreaturen immer seltener werden.«
über die Elfen; aus dem Exemplar des Arcanen Institutes zu Punin

»So wie es von Dere natürliche Sphärentore in die Feenwelt gibt, die der dritten, fünften und siebten Sphäre zugleich angehört, vermag einer, der das Wissen und die Kraft dazu besitzt auch auf diesem Wege in die anderen Sphären zu gelangen. So gibt es am Firmamentum sechsunddreißig Tore zur Zweiten Sphäre, Dere und Feste, und zur Vierten Sphäre, Tod und Vergehen; 12 Tore zur Ersten Sphäre, Ordnung und Stillstand, und Siebten Sphäre, Chaos und Brodem; 3 Tore zur Sechsten Sphäre, Sterne und Kraft; und ein Tor zur Fünften Sphäre, Götter und Unsterblichkeit. In jene Welten kann man nun mittels des Spruches PLANASTRALE ANDERSWELT Geistreisen unternehmen, auf daß man auch diese Sphären schauen kann. Jedoch ist dieses Vorhaben um so schwieriger, als daß es weniger Tore zu dieser Sphäre gibt. Selbst ein Erzmagier kann so kaum in die Sphäre der Götter oder Sterne eindringen, während eine Reise in das Land der Toten von Adepten fast täglich vorgenommen wird.«

aus Cap. 5

Codex Emeraldus

Format: Ein schmaler Octavo von nur 90 eng beschriebenen Seiten Umfang, der um das Jahr 880 BF von Alaar Zhavino während umfangreicher Arbeiten in Khunchom, Punin und Kuslik verfasst wurde. Hin und wieder heißt es, das Werk sei bereits 692 BF entstanden, also sogar noch vor dem älteren *Öc Lichis* (siehe Seite 44). Es scheint sich um aus unersichtlichen Gründen auf alt getrimmte Versionen zu handeln, zumal der *Codex Emeraldus* gerade in wesentlichen Dingen auf das ältere, leider verschollene Werk verweist. Einige Abschriften sind gemessen an der Seitenzahl umfangreicher, nicht jedoch inhaltlich, da bei ihnen die Schriftgröße etwas großzügiger gehalten ist. Das Buch wurde in den ersten Jahren nach der Fertigstellung hin und wieder abgeschrieben, eigentlich ist es nur der Kristallomantin Islailla 'Rai Ishafar zu verdanken, dass Zhavinos Werk nicht gänzlich in Vergessenheit geriet. Trotzdem aber erlosch das Interesse bereits nach wenigen Jahrzehnten wieder, da nur die wenigsten Gildenmagier größeres Interesse an der Macht der Edelsteine zeigten. Seit über 100 Jahren ist keine Kopie mehr angefertigt worden. Das Werk ist nur spärlich illustriert und wurde vor allem in den Sprachen Tulamidya und Garethi verfasst, es sind aber auch Passagen in Bosparano enthalten.

Auflage: Insgesamt existieren vielleicht 30 Ur- und Erstabschriften, zumeist originalgetreu und mit dem Vorwort von Meisterin Islailla 'Rai Ishafar versehen, welche heute über den gesamten Kontinent verstreut sind. Weitere Kopien sind nicht bekannt. Ebenfalls unbekannt ist der Verbleib des Originals. Es heißt, dass es von Alaar Zhavino mit ins Grab genommen wurde oder auf Altoum verschollen ist. Jüngste Gerüchte flüstern davon, dass die Urschrift in Altaia aufbewahrt wurde und bei der Vernichtung der Stadt in den Besitz des Dämonenmeisters übergang. Jeweils ein Exemplar ist auf jeden Fall im Besitz der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik und der Academia der Hohen Magie zu Punin, doch Interessenten finden sich nur selten ein.

Inhalt: Der *Codex Emeraldus* ist neben dem seit mehr als hundert Jahren verschollenen *Öc Lichis* - Kompendium der wunderwirkenden Steine und einigen anderen, kürzeren Traktaten - darunter auch eine erst jüngst erschienene Kommentarsammlung (siehe Seite 44). Das einzige noch bekannte Buch der letzten 1600 Jahre (was vor den Dunklen Zeiten war, kann allerdings auch niemand mehr sagen...), das eingehend die Eigenschaften, Wirkungen und Verwendungen von Steinen, insbesondere Edelsteinen auf die Magie beschreibt. Dennoch eignet sich der Inhalt vor allem für die rituelle Zauberei, weniger die Artefaktmagie. Für den Eingeweihten ist es besonders wegen der Spekulationen über die Edelsteinzauberei der alten Echsenherrscher interessant, doch leider zeigen nur wenige Magier Interesse an der Kristallomantie und so gerät das Werk langsam immer mehr in Vergessenheit. Auch der erst kürzlich erschienene Kommentariolus, aus der Feder des meist belächelten Tyros Prahe, wird dies sehr wahrscheinlich nicht verhindern können.

Alaar Zhavino

Der Kristallomant wurde etwa um 840 BF als Sohn eines Khunchomer Edelsteinschmieds geboren. Trotz seiner nur schwach ausgeprägten magischen Begabung wurde er an der Drachenei-Akademie ausgebildet, wo er mit Erfolg abschloss. Durch seine ungewöhnlich intensiven Beziehungen zu den edlen Steinen konnte er seine mangelnde Kraft mit zunehmender Erfahrung mehr als nur wett machen und übertraf viele seiner Lehrmeister, auch wenn er hierzu immer materielle Komponenten einsetzen musste. Jahrelang bereiste er den Kontinent, wahrscheinlich meist auf der Suche nach dem schon damals kaum noch bekannten *Öc Lichis*, das er möglicherweise auch fand. Längere Zeit hielt er sich auch in Punin und Kuslik auf, in der Stadt am Yaquir schloss er schließlich auch die Arbeiten an seinem schmalen Buch ab. Er starb 901 BF in der Stadt Altaia auf Altoum, wo er angeblich ein echsisches Artefakt suchte, bei seinem Tod hielt er einen Karneol in der Hand und flüsterte unverständliche Warnungen über den Dschungel und seine Bewohner.

Wert: Echte Kenner zahlen bis zu 80 Dukaten und mehr für eine Ausgabe, ansonsten kostet eine Abschrift mangels Nachfrage aber nur etwa 20 Dukaten, jedoch interessieren sich nur selten Gelehrte für das Buch - so es denn überhaupt einmal angeboten wird.

Voraussetzungen:

V0; K7 (für beide Sprachen); KL 14; Gesteinskunde 5, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/7; Kristallzucht SE/4) Das Studium des Buches ermöglicht die gezielte Verwendung von Edelsteinen in der Magie im Rahmen der im Kapitel Die Magie der Edelsteine (MWW S. 165 ff) getroffenen Kernaussagen der Petromantie.

Zitate:

»Oft wird den edlen Steinen aber zu wenig Augenmerk gewidmet, ist doch die Kenntnis von ihren Kräften im Laufe der vielen Generationen, seit den Tagen, da die großen Weisen sich damit beschäftigten, zu großen Teilen verlorengegangen. Wiewohl doch ihre nicht unerhebliche Wirkung auf arkane Handlungen hinreichend bekannt sein sollte, und ihnen von allen Dingen der hiesigen Sphäre, gleich nach den Metallen, der größte Einfluß auf das Wirken von Zaubersprüchen und Ritualen eigen ist. Unbestritten ist ihre Kraft im Umgang mit den Wesenheiten fremder Dimensionen, in der Hellsicht, der Beschwörung, als Fokus arkaner Kräfte oder Schutz in Großen wie Kleinen Ritualen, in Reinform oder als ungefaßte, aber geschliffene Gemme, in die man zauberkräftige Zeichen, Göttersymbole oder arkane Bilder geschnitten hat... Ach, ich vermag bei weitem nicht alles in einem Satz zu nennen, was diese edlen Steine zu bewirken vermögen. Auch weiß man, daß kaum ein anderes Material Deres in solch trefflicher Art und Weise dazu geeignet ist, arkane Macht in sich aufzunehmen und widerzuspiegeln (man denke allein an jene berühmten Edelsteine, die, mit bösem Fluche belegt, ihren Trägern

allein Unbill, Leid und Tod einbringen, und das über Generationen!), und selbst Adepten geringerer Reputation vermögen Edelsteine mit einem Zauber zu belegen, um sie für ihre Zwecke dienlich zu machen, was ihnen mit Artefakten anderen Ursprungs kaum gelingen mag. Es ist wohl die einzigartige arkane Struktur der edlen Steine, die in ihrer genialen Einfachheit zwar leicht zu erfassen und somit zu ergründen ist, und dennoch in ihren Mustern so ungeahnte Möglichkeiten bietet, sie in der angewandten Magie zu nutzen. Doch immer noch vermeint so mancher Magus, darauf verzichten zu können, seine Scholaren in die Geheimnisse um die Kraft der edlen und machtvollen Steine einzuweißen, oder er begnügt sich gar mit der simplen Verwendung der machtvollen Kleinode in Liebestränken und Zauberamuletten, gleich jenen jämmerlichen Zauberkünstlern und weisen Weibern, wie man sie auf jedem Jahrmarkt zur Belustigung der Bauerntölpel finden kann. Als Wissender aber solcherart die Macht der Edelsteine zu

mißbrauchen, heißt, ihre arkane Kraft zu entehren. Von solchem Frevel aber nehme jeder Abstand, der nach Höherem Wissen strebt, dem die göttliche Gabe, die ihm gegeben, heilig ist. So du dem Pfad der Lehre folgen willst, wisse, daß es viele Steine gibt, denen arkane Kräfte zu eigen sind. Nicht alle aber sind von Bedeutung für den Magus, ein Großteil verfügt über nur so geringe Kräfte, daß er zwar in der Heilkunst wie der Volksmagie Verwendung findet, für den Magier aber nur von peripherem Interesse ist.«

Einleitung der Magistra Islaila Rai Ishafar in ihrer persönlichen Abschrift, angeblich gegeben im Jahre 873 BF, wahrscheinlicher aber 893 BF, kommentiert und redigiert zu Punin, enthalten in den meisten Abschriften

»Schon im Mythos der Zwergenvölker heißt es, daß die edlen Steine Ingerimms ältestes und damit erlauchtstes Werk waren. Sie zählen zu den Kronen der allgöttlichen Schöpfung, sind von immerwährender Schönheit und Pracht. Dynastien, Reiche und ganze Völker mögen untergehen, doch die Gemmen sind unvergänglich, sie zählen zu den wenigen wahren Schätzen der Sieben Sphären. So sind es auch niederhöllische Zauberrituale, in denen die gerufenen Dämonen nach Juwelen verlangen, um sie in ihrer Sphäre des Chaos zu horten, denn selbst haben sie solche Kostbarkeiten nicht.«

»...Um aber einen der edlen Steine mit einem Zauber zu belegen, muß man sich in seine Struktur vertiefen, auf daß man sie erkenne, und das arkane Geflecht des Zaubers mit dem des Steines verbinden. Alsdann ist die Wahl des Steines für die Art des Zaubers von großem Belange, denn nicht jeder Edelstein vermag eine jede Form der Magie auf gleiche Weise zu speichern, ja manche dem Steine innewohnende Kraft mag dem Wirken des Zaubers entgegenlaufen oder ihn gar abstoßen. Man hüte sich davor, einem Steine eine Kraft aufzuzwingen, die ihm zuwider ist, will man nicht Gefahr laufen, daß sich die gewobene Magie gegen einen selbst wendet, zu eigenem Schaden...«

»...wobei es von der Kraft und Gabe des Magus abhängt, ob und wie lange es gelingen mag, daß ein Stein mit einem Zauber behaftet bleibt, wie auch von der Art des Steines und des Spruches...«

»Wenig Sinn macht es, sich allzu viele Amulette anzueignen, entfalten die meisten ihre Wirkung doch allein durch ständiges Tragen. Allzuviel aber bewirkt nicht viel, wie der gelehrte Geist weiß, und zwei Amulette oder Steine bei sich zu tragen, deren Kraft einander aufhebt oder sich gar bekämpft, mag mehr Schaden anrichten als Gutes tun. Auch sei sich der Träger eines Amulettes bewußt, daß es seinen Schutz in zweierlei Richtungen entfaltet, also sowohl feindliche Zauberei als auch eigene behindern kann wenn die Art des Zaubers der Struktur des Steines entgegensteht. Ein Amulett von Bernstein mag demnach seinen Träger vor allerlei schwarzmagischen Unbill schützen, doch vereitelt es zugleich unter Umständen, daß der Magus selbst einen Spruch zur Vollendung bringt, der ihm, dem Menschen, zwar dienlich sein könnte, dem Wesen des Steines aber zuwiderläuft.«

»Ein Edelstein im Trinkgefäß mag schon genug Kraft ausstrahlen, um eine gewünschte Wirkung zu zeitigen, so beim Amethysten, um Trunkenheit zu vereiteln. In der Heilkunde allerdings bedarf es oft stärkeren Wirkens. So ist es üblich, den Edelstein in Wasser oder Essig zu kochen, um seine Essenz zu gewinnen, oder man setzt den Stein in gutem Quellwasser über mehrere Tage dem Schein von Praios Antlitz aus, welcher bestens dafür geeignet ist, die relevanten Stoffe des Steines aus selbigem herauszulösen, um sie an das Wasser abzugeben, das alsdann zum heilwirkenden Elixier geworden ist. Vor allem im Dienste der Heilkunde ist es Usus, den edlen Stein in einem Mörser zu pulverisieren und ihn dann mit entsprechenden Ingredienzen zu einer heilkräftigen Salbe oder einem Tranke zu mischen. Bisweilen ist es aber auch der Stein in seiner Reinform, auf die leidende Stelle aufgelegt, der rasche Wirkung verspricht. Doch muß der interessierte Leser an entsprechende Werke der Heilkunde verwiesen werden, um das genaue Vorgehen für bestimmte Leiden zu erfahren, würde eine umfassende Abhandlung doch den Rahmen dieses Bändchens sprengen.«

»Er ist das Symbol der Sonne und steht für den ersten Mond im Jahr. Er ist der Stein des Praios, Sinnbild für Wahrhaftigkeit, Strenge und Gerechtigkeit. In seinem Schimmer wird Neues gut gelingen. Kein Falsch kann in seinem Schein bestehen, ebensowenig wie jedwede Arglist. Unter seinem Einfluß gesteht ein Schuldiger seine Taten. Ist er mit dem heiligen Symbol des Praios gezeichnet und trägt die Zeichen der Macht, vermag er seinen Träger vor unheiliger Magie zu beschirmen und sie gar wider ihren Urheber zu spiegeln, auf daß er selbst sein eigen Verderbnis an seinem Leibe spüre. Auch in der Hellsicht und Weissagekunst entfaltet sich sein Wirken. In der Volksmagie dagegen warnt Bernstein vor vergifteten Speisen und Tränken. Er hat die Kraft, treulose Geliebte zu ihren Gatten zurückzuholen. In der Heilkunst nimmt man ihn, um Fieber zu kurieren, auch hilft er gegen Erkrankungen des Halses, wenn man ihn unter der Zunge trägt oder ihn pulverisiert zu sich nimmt. Eine Gemme mit dem Zeichen der Peraine, die man in den Wasserkrug legt, macht, daß das Wasser heilkräftige Wirkung bekommt. Er stillt den Blutfluß aus einer Wunde, beseitigt unbotmäßiges Herzklopfen und lindert Leiden des Magens. Sein Pulver vermag Brandwunden zu heilen. Besessene werden Heilung finden, wenn man ihr Haupt an jedem dritten Tage zur höchsten Praiosstunde mit Bernsteinpulver bestreut und sie einen Bernstein des nachts im Kopfkissen bergen. Nach einem Mond wird der schädliche Dämon gewichen sein...«

über den Bernstein

»Der Stein der Kriegsgöttin Rondra steht für Mut, Hoffnung und Treue. In ihm ruht die Kraft der Löwin, mit ihm beschwört man das Schlachtenglück. Unter seinem Schimmer wird der Feigling zum Helden, der Held aber erfährt ungeahnten Mut und die Nähe zur Göttin. Man fertigt aus ihm Amulette, die den Träger vor schweren Wunden bewahren oder ihn vor Angriffen aus dem Hinterhalt warnen. Ein geweihtes Rondraamulett aus Smaragd vermag den Träger durch seine Färbung vor schädlicher Kampfzauberei warnen - wird solche in seiner Gegenwart gewoben, verfärbt sich sein leuchtendes Grün schmutzig und stumpf. In Tränken vermag er das Wundfieber zu lindern, auch vermag der Smaragd die Wirkung des KLARUM PURUM zu verstärken. Ein lichter Smaragd vermag, wenn man ihn auf eine Wunde legt, die von vergifteter Klinge geschlagen, das Gift hinauszuziehen. Pulverisierter Smaragd, mit bornischem Honig gemischt, gilt den heilkundigen Hexen des Nordens als Mittel wider den bössartigen Aussatz. Den Medici gilt er, als Pulver oder in Tränken genossen, als treffliches Mittel wider Ängste des Gemütes.«

über den Smaragd

»Dies ist der Stein Efferds, er symbolisiert die Kraft des Wassers und behütet den Seemann auf Fahrt. Ein Amulett aus Aquamarin mag Stürme besänftigen oder auch seinen Träger vor dem Ertrinken bewahren. Er ist der Stein der Harmonie und Freundschaft, Gefährten schenken sich Amulette aus Aquamarin mit dem Symbol der Travia als Zeichen unverbrüchlicher Treue. Der Aquamarin vermag dem Zaudernden neuen Lebensmut zu schenken und Furchtsame von ihrer Angst zu erlösen. Er ist auch der Stein der Wahrheit, der dem Kundigen Hellsicht verleiht, die Schleier vor dem, was war, und vor dem, was sein wird, lüftet. Man fertigt aus ihm Amulette und Tränke, die den Blick in die Zukunft erleichtern, Hexen und Wahrsager verwenden ihn, wenn er mit den Zeichen der Mada und der Hesinde versehen ist. Den Heilkundigen dient er, um Leiden der Organe zu erkennen. Legt man ihn in Wasser, welches mit Donf versetzt ist, gewinnt man ein Elixier, mit dem sich die Leiden der Augen lindern lassen. Er vermag Bewußtlose aus ihrer Ohnmacht zu erwecken, wenn man den Stein zwischen die Augenbrauen der Person legt. Er hat die Kraft, den Leidenden von Warzen zu befreien, wozu man den Aquamarin zunächst in Essig legen muß, um ihn alsdann zu feinem Pulver zu zerstoßen. Dies mische man mit Leinöl und Ingwer zu einer Paste, die dem Erkrankten Linderung bringen wird.«

über den Aquamarin

»Der Stein der Travia, das Sinnbild der Reinheit und Beständigkeit, der Stein der Liebenden, die zueinander gefunden haben. In ihm liegt die Kraft des Seelenfriedens und der Freundschaft. Er schützt vor der Macht übler Geister und Dämonen, wenn man ihn mit den Symbolen der Hesinde und der Mada versieht, mit dem Symbol des Praios bewahrt er vor Mißgunst und Neid. Mit dem Zeichen der Travia versehen, schenkt man ihn dem jungen Paar zur Hochzeit, den Bund zu segnen, mit dem Symbol der Tsa gezeichnet, schmückt man damit das Neugeborene, so daß dieses wohl gedeihe. In der Volksmagie fertigt man aus dem Saphir Amulette, um Jungfräulichkeit und Keuschheit zu wahren, aber auch solche, die eine Liebe ewig wahren lassen. Er vermag zu bewirken, daß ein Mensch in Liebe zu einem findet, wenn man ihm seinen Wein aus einem Becher reicht, auf dessen Grund ein Saphir liegt, oder wenn man ihm den Saphir pulverisiert in seine Mahlzeit mengt. Doch er kann auch auf andere Weise wirken, dann nämlich, wenn man die Liebe eines Mannes oder einer Frau nicht wünscht. So man ihn in einer Nacht, da sich Madas Mal nicht am Firmament zeigt, unter der Schwelle desjenigen vergräbt, dessen Liebe man nicht wünscht, so wird jegliche Glut binnen sieben Tagen von ihm abgefallen sein. Legt man einen Saphir in der Nacht zum Tag der Treue unter das Kopfkissen, träumt man von dem Mann oder der Frau, den oder die man einst heiraten wird und auch von den Kindern, die man haben wird. Wer ein Amulett aus Saphir trägt, wird an keine Tür vergebens klopfen, er ist als Gast wohl willkommen. Dem Leidenden kuriert er Schmerzen in der Stirn, zu welchem Behufe man ihn auf die entsprechende Stelle auflegen muß. Auch kann man ihn mahlen und mit Brantwein versetzen, wo er gegen allerlei Schmerzen wirksam ist. Eine Gemme aus Saphir, die mit dem Zeichen der Peraine versehen ist, vermag, wenn man sie zu Pulver zerreibt und mit der ersten Milch einer Ziege mischt, frische und alte Wunden schneller zu heilen...«

über den Saphir

»Dies ist der Stein Borons. Er hat das Sinnbild für Ruhe, Vergessen, innere Kraft, aber auch für das unwiderrufliche Ende. Er geleitet die Seelen sicher in die Hallen des Schweigens. Er spendet den Trauernden Trost, den Rastlosen Ruhe, dem Zornigen Frieden. Mit dem Zeichen des dunklen Herrn versehen, schenkt er dir gnädiges Vergessen, aber er hat auch die Macht, einen Herzenswunsch zu erfüllen. Ihm ist die Kraft inne, fremde Wesenheiten zu bannen und Tore in die Anderswelt zu schließen. Dem Beschwörer dient ein Amulett aus Karneol, mit den Namen der Herrin Hesinde und der Mada, unheilige Wesenheiten fernzuhalten und seine Beschwörungszauber zu stärken. Es verbindet Besessenheit und Einflüsterung durch böse Geister und Dämonen und vertreibt, mit dem entsprechenden Bannzauber belegt, die lüsterne Laraansbrut. Ein Karneol mit dem Namen des Bishdriel läßt dich Wahrträume haben, mit dem Zeichen Borons schenkt er dir sanften Schlaf. Heilkundige nutzen ihn, um Blutungen zu stillen und Schmerzen zu lindern. Zerrieben und in roten Wein gemischt, vermag er trübe Gedanken zu vertreiben und die geplagte Seele von ihren Schatten zu befreien. Wenn man ihn über Nacht unter die Zunge legt, vermag er die Zähne wieder weiß zu machen und Zahnschmerzen zu lindern.«

über den Karneol, auch Blutachats genannt

»Er ist der Stein der Hesinde. Er hat Macht über Dämonen und Geister und über die Gefilde, in denen die Toten wandeln. Er vermag den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten und bewahrt sie davor, darin verlorenzugehen. Ein Amulett aus Onyx eröffnet dem Wissenden Quellen der arkanen Macht und baut Brücken in die Anderswelt. Mit dem Zeichen der Mada versehen, vermag er dem Träger Erleuchtung zu geben über verschlungene arkane Muster. Den Jüngern des dunklen Pfades nützt ein Amulett aus Onyxstein, gezeichnet mit den Symbolen der anderen Sphären, des Amazeroth und der Hesinde, den Herrn des verborgenen Wissens oder seine Diener zu beschwören, er öffnet Tore in die anderen Sphären und hilft, dämonische Wesenheiten in unsere Sphäre herabzurufen. Versehen mit den Zeichen des Boron und der Marbo, erlaubt er es, mit den Toten zu reden und seine Seele auf die Reise durch die düsteren Gefilde zu senden. Er hilft auch gegen den bösen Blick. In Tränen und Salben heilt er Schlangenbisse und mildert Vergiftungen.«
über den Onyx

»Er ist der Stein des Firun, zu Stein gewordenen Eis, so hart, daß es nimmermehr schmelzen wird. Mit dem Zeichen der Rondra versehen, kann man mit ihm Stürme vom Himmel herabbeschwören und den Winden befehlen. Mit dem Zeichen des Efferd hilft er gegen Dürre. Man sagt, er mache das Auge des Trägers sicher, aber sein Herz so kalt wie Eis. Er stillt den Durst, wenn man ihn im Munde hält. So man ihn ins Feuer legt und erwärmt, wird er geschwollene Glieder lindern.«
über den Bergkristall oder Quarz

»Er ist der Stein der Tsa. In ihm zeigen sich alle Farben, er ist das Sinnbild der Vielfalt. Er hat die Macht, dir die Jugend zurückzugeben. Man nutzt ihn in Unsichtbarkeitselixieren, und ein Amulett mit dem Zeichen des Phex macht seinen Träger schattengleich. Das Zeichen der Tsa weckt in ihm die Kraft, dem Träger ewige Jugend zu erhalten, aber auch, neues Leben zu schaffen. Man trägt ihn, wenn man sich sehnlichst ein Kind erbittet. Zu Pulver zerstoßen und dem Vieh unter das Futter gemischt, macht er die Tiere im kommenden Götterlauf fruchtbar und den Nachwuchs kräftig. Neugeborenen legt man einen Opal in die Wiege, auf daß das Kind wohl gerate. Dem Kundigen zeigt er, ob ein Kranker sterben muß, verliert er doch jegliche Farbe, wenn man ihn einem Todgeweihten auf die Stirne legt.«
über den Opal

»Er ist der Stein des Phex, zugleich Glücksbringer und Sinnbild für Unbeständigkeit. Er läßt Herzenswünsche wahr werden. Er ist der Freund des Spielers, verleiht den Händen magische Flinkheit. Er warnt vor Gefahren, indem er seine Farbe wechselt und behütet seinen Träger vor dem bösen Blick. Amulette mit dem Zeichen des Aves beschützen den Reisenden auf seinen Fahrten und bewahren Pferde vor Lahmheit. Der Türkis zieht das Gold an und bringt seinem Träger Reichtum. Mancher Händler besiegelt einen Handel durch einen mit Türkis versetzten Wein, verspricht ihm dieser Streich doch einen gewinnverheißenden Abschluß. Den Heilern gilt er als Mittel, die Rekonvaleszenz eines Kranken zu verkürzen, er weckt die Lebensgeister aufs Neue und gibt dem Kranken frischen Mut.«
über den Türkis

»Er ist der Stein der Peraine, Sinnbild für Emsigkeit und Fleiß, aber auch für Güte. Er vermag verwirrte Sinne zu heilen, aber auch Melancholie. Mit dem Symbol des Boron und der Hesinde versehen, vermag er den Magus vor Hypnos und beeinflussender Magie zu bewahren. Die Kraft des Achat läßt Früchte wohl gedeihen. Man kann mit ihm Hagelstürme abwenden. Er findet Anwendung bei Ernte- und Fruchtbarkeitszaubern. Er kuriert Aussatz und lindert Krankheiten der Seele. Wenn man eine mit dem Zeichen des Boron und des Bisdariel versehene Gemme bei werdender Mada für sieben Mal drei Tage und Nächte in Wasser von einer reinen Quelle legt, gewinnt man ein Elixier, das den Leidenden von Alpträumen und Schlafwandeln befreien kann. Die weisen Frauen nutzen den Achat, um der werdenden Mutter die Geburt zu erleichtern.«
über den Achat

»Er ist der Stein des Ingerimm, in ihm findet sich die Kraft des Feuers. Mit ihm kann man die Flammen beherrschen, er kann aber auch den lodernden Zorn in der Brust eines Kriegers wecken. Mit den Zeichen des Ingerimm und des Phex versehen, hat er die Macht, Verborgenes aufzudecken, und die Gabe, einen zu Schätzen zu geleiten. Unter seinem Einfluß vermag der Kundige, mächtige Klingen zu schmieden. Man wirkt mit ihm Flammen- und Feuerzauber. Dem Kranken schenkt er Stärke und frischen Mut. Er stärkt das Herz und reinigt das Blut von schädlichen Säften.«
über den Rubin

»Er ist der Stein der Rahja. Er vermag ein Herz in flammende Leidenschaft zu versetzen. Sein Schimmer schenkt seinem Träger Schönheit, auch weckt er die Sinne für rahjagefälliges Treiben. Mit dem Symbol des Praios, der Mada und der Hesinde versehen, behütet der Amethyst vor allerlei Arten schädlicher Magie. Dem Neugeborenen gibt man einen Amethyst in die Wiege, um zu verhindern, daß Kobolde oder Feen es vertauschen. Mit dem Zeichen des Phex versehen, hilft er, Zauber zu wirken, die einem ein anderes Antlitz verleihen. Man benutzt den Stein für Liebeszauber, um das Herz eines Menschen zu entzünden. Um einen Geliebten in feuriger Leidenschaft

entbrennen zu lassen, nimmt man einen Amethyst und zerreibt ihn zu feinstem Pulver. Alsdann mengt man diesem einen Blutstropfen und eine Träne bei. Diese Mischung streiche man dem Geliebten auf sein Kopfkissen oder gebe sie ihm in sein Mahl, und er wird in Bälde sich vor Leidenschaft verzehren. Eine Frau, die einen Amethyst mit dem Zeichen der Tsa in ihrem Gürtel trägt, wird besonders schöne Kinder gebären. Mit dem Zeichen des Boron lindert er Trauer und Not. Ein Amethyst im Becher schützt vor Trunkenheit, ja, man sagt sogar vor Vergiftung. Auch mag ein Ring mit einem Amethysten von der Trunksucht heilen. Sein Elixier hilft, die Schönheit zu erhalten, er läßt Hautflecken und Pusteln verschwinden und macht die Haut glatt und zart.«
über den Amethyst

»Er ist das Sinnbild für den Zwölfkreis der Götter, die Bindung an die Zwölfe, das Symbol für Vollkommenheit und Einheit. Er verkörpert die Einheit der Zwölfe. Er steht für Demut, Lauterkeit, Bescheidenheit und göttliche Liebe; den Novadis aber gilt er als Sinnbild für die Allmacht Rastullahs. In ihm liegen die Kräfte der Schöpfung wie des Verfalls, mit seiner Macht kann Neues entstehen, aber auch Altes zerstört werden. Man wirkt mit ihm machtvoller Zauberei der Veränderung und vermag mittels seiner Kraft, starke Magie zu brechen. Er ist am schwersten von allen edlen Steinen mit einem Zauber zu belegen, und bewahrt ihn doch am längsten. Den Fürsten gilt er als Heilstein, in der Krone getragen, behütet er sie vor falschen Einflüsterungen, Besessenheit und wirrem Geiste. Sein klarer Schein birgt die Tugend der Weisheit, die sich in seinem Träger widerspiegelt.«
über den Diamanten

»Dies ist der Stein der Mada, in ihm spiegelt sich das Kommen und Gehen der Hesindetochter wiederum denn mit dem Lauf der Mada verändert sich die Farbe des Topas. Mit den Zeichen Hesindes und Madas versehen, birgt er große Macht gegen dunkle Magie, ein Hexenfluch mag durch sein Wirken gemildert werden oder gar wirkungslos bleiben. In der Heilkunde verwendet man ihn, um Krankheiten magischen Ursprungs zu heilen, er nimmt die dunkle Kraft des Zaubers in sich auf, so daß sie dem Kranken nicht mehr zum Verderben gereichen kann.«
über den Topas

Commentariolus zu Zhavinos Codex: Emeraldus

Es gibt nur wenige Zauberkundige, die sich näher mit der Magie der Edelsteine befassen. Diese leben meist im südlichen Teil Aventuriens. Der bekannteste Alchimist, der sich mit Gesteinen befasst, ist sicherlich Tyros Prahe - wer hat noch nicht die Geschichte gehört, als er vor über 20 Jahren eine Expedition in den Norden schickte, um den legendären Polardiamanten zu finden? Trotz des Spotts, der ihm daraufhin widerfuhr, gilt er als großer Gelehrter, der sich vor allem den Zwergen widmet. Seine Forschung über die Magie der Steine erregten in Fachkreisen (aber leider nur in diesen) Aufmerksamkeit. In den letzten Jahren ist es ruhig um den „Zwergenforscher“ - wie er sich selbst bezeichnet - geworden. Zuletzt veröffentlichte er Ende 1017 BF eine Kommentarsammlung zu Zhavinos Werk, die im Format eines Octavos mit rund 70 Seiten beinahe ebenso umfangreich ausfiel wie das Hauptwerk. Prahe widmete sich hierbei vornehmlich den magischen und invokativen Kräften der Edelsteine. Einige Unterlagen zur echischen Zauberei wurden ihm vom Festumer Erzmagus Rakorium Muntagonus zur Verfügung gestellt. Das schmale Werk wurde schließlich in Festum mit einer Auflage von 100 Exemplaren gedruckt, aber rund die Hälfte hiervon stapelt sich noch immer in den Archiven der Halle des Quecksilbers. Der Preis von 15 Dukaten scheint hier weniger abschreckend zu sein, als dass es sich eigentlich um die meist desinteressierten Gildenmagier handelt, die der Kristallomantie seit jeher nicht viel zutrauen. Tyros Prahe und Erzmagus Rakorium Muntagonus gelten zwar nach wie vor als große Gelehrte, werden in ihrem hohen Alter aber zunehmend als spinnert angesehen...

Voraussetzungen:

V1; K11; KL 14; Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde SE/7, Kristallzucht SE/4, Alchimie SE/5 (im Zusammenhang mit Edelsteinen))

»Dies ist der Stein der Marbo, der sanftmütigen Tochter des Boron. Sein Wirken bewahrt vor den Einflüssen schädlicher Dämonen und stärkt die Kräfte der Sterblichen, sich wider unnatürliche Wesenheiten zu behaupten. Mit dem Zeichen der Mada versehen, stärkt er die Gabe eines Mediums, geisterhafte Kreaturen zu erahnen, mit dem des Boron öffnet er den Weg, mit den Toten zu sprechen. Im Knauf einer Waffe eingebettet, mag er einen Zauber bergen, nderische Kreaturen zu bekämpfen. Seinem Träger offenbart er in den Träumen nahende Gefahren, er behütet ihn vor dem Alpdruck. Der Heilkundige nutzt ihn, um den Unruhigen und Erregten zu besänftigen, auch weiß er, in Raserei Geratene damit zu beruhigen. Er schenkt dem Kranken erholsamen Schlaf und läßt ihn dadurch neue Kraft schöpfen.«
über den Granat

»Dies ist der Stein der Satuaria, voller ursprünglicher Kraft, gegeben durch die Erdmutter Sumu. Die Dienerinnen Satuaras nutzen den Rosenquarz für die Magie der Hellsicht, er gibt Einblick in Dinge, die waren, die sind, und die sein werden. Durch ihn vermag man den wachsamen Satinav zu überlisten, daß man Kunde bekommt von anderer Zeit. Bespricht man ihn mit dem Namen des dunklen Gottes und seines Dieners Bishdaniel, vermag der Rosenquarz Wahrträume zu wecken. Im Namen der Hesinde vermag er seinem Träger die Pforte in die astralen Sphären zu eröffnen, auch hilft er, die Gedanken anderer zu durchschauen. In der Volksmagie weiß man, daß der Rosenquarz das Haus vor Blitzschlag schützt, wenn man ihn unter dem Giebel bewahrt. Mit dem Zeichen der Ifirn versehen, vermag der Rosenquarz, dem Kranken unter die Zunge gelegt, Fieber zu lindern.«
über den Rosenquarz

»Er ist der Stein des Aves. Er ist der Schutzstein der Seeleute und Abenteurer, er weist dem Reisenden den Weg und vermag durch seine Kraft, Unglücksfälle zu verhüten. Mit dem Zeichen der Travia versehen, kann er vor Streit und Zank schützen. In der Heilkunde verwendet man sein Elixier, um Augenleiden zu heilen, sein Pulver wirkt heilsam bei Aufstoßen, Seufzern und anderen kleineren Unwohlheiten.«
über den Lapislazuli

»Mit Schmuckgegenständen sind die Schatzkammern der Tulamiden wohlgefüllt: Man hat den Eindruck, im Land der Ersten Sonne müßten selbst das Gold und die Juwelen, die in Truhen und dunklen Kammern liegen, kostbar gestaltet und fein verziert sein. Besonders fällt dabei die Bedeutung auf, die die Tulamiden Edelsteinen beimessen. Natürlich ist der Wert edler Metalle wie Gold und Silber bekannt. Ohne Juwelenschmuck werden aber auch die sorgfältigst verzierten Ringe und Ketten gering geachtet, während andererseits ein nur einfach gefaßtes Juwel einen Tulamiden höchlichst entzücken kann. So kennen die Märchen auch allerlei prächtige und strahlende Edelsteine, die den Wert ganzer Dörfer und Städte haben: Klare, feuerfunktende Adamanten, blutigrote Almandine, Korunde so blau wie der Himmel und das Meer, und Emerald grün wie frische Blätter im Frühling.«

»Bei der Beschwörung eines Dämonen mögen dir die Steine Topas, Diamant sowie der schwarze Obsidian und der Feueropal behilflich sein.«
Codex Emeraldus , p. 113 einer Abschrift mit recht großzügiger Schrift

Compendium Drakomagia - Kompendium der Drachenmagie

Format: Ein Foliant mit genau 340 Seiten Umfang, der etwa zur Zeit der Kaiserin Hela-Horas geschrieben wurde. Wahrscheinlich um das Jahr 10 v. BF, vom legendären Erzmagier Pher Drodont von Nebachot, während seiner Zeit als Hofmagier von Zorgan. Der Inhalt basiert auf den jahrzehntelangen Forschungsarbeiten und ausgedehnten Reisen des Großmagiers durch weite Teile Aventuriens, während denen er sich vor allem mit den alten Kreaturen beschäftigte, aber auch mit allgemeiner Historie vor allem der Lande der Ersten Sonne und der Zeit der Pyrdacorherrschaft. Das Werk war lange Zeit nur sehr wenigen Eingeweihten bekannt und blieb sogar während der Herrschaft der Priesterkaiser mangels Verbreitung und Bekanntheit fast völlig unangetastet, aber in der Rohalszeit gab es mehrere Abschriften. Mit den Magierkriegen und dem nachfolgenden Garethr Pamphlet sowie dem Aranischen Exodus wurden viele davon jedoch schon wieder vernichtet, seitdem sind keine neuen Kopien mehr angefertigt worden. Sowohl die Urschrift, deren Titel auf *Compendium Drakomagiae* lautete und jene heute als verschollen gilt, als auch die wenigen Kopien sind äußerst kunstvoll illustriert. Während das Original allerdings in einem altertümlichen Tulamidya mit ausführlichen Zitaten in den Hieroglyphen des Drakned verfasst wurde, sind sämtliche Abschriften ins Bosparano übersetzt worden - natürlich mit Ausnahme eben jener Zitate, die bei einer Übersetzung Teile ihrer Aussagekraft verlieren würden.

Auflage: Es sind insgesamt noch exakt 12 Abschriften bekannt, von denen aber nur fünf in Akademie- oder Tempelbibliotheken aufbewahrt werden, alle übrigen Kopien sind im Privatbesitz. Ein weiteres Exemplar soll jedoch gerüchteweise im berühmten Turm Nahemas in Havena von der Außenwelt abgeschlossen sein. Wer würde schon das Wagnis eingehen, dieses Gerücht zu bestätigen? Es mögen vielleicht noch ein oder zwei weitere Kopien existieren, doch sind jene mit Satinavs Atem unbekannte Wege gegangen. Drodonts Original ging im Krieg der Magier verloren, es soll sich zuletzt angeblich im Besitz Borbarads befunden haben und wurde daher wahrscheinlich zusammen mit seiner Schwarzen Feste zerstört - wie manch andere Werke auch.

Inhalt: Es handelt sich hierbei um das einzige wirklich bekannte Werk! Zumindest dem Namen nach zu urteilen. Vor allem jedoch nahezu uneingeschränkt anerkanntes Werk über die alte Rasse der Drachen und Lindwürmer, ihren Anteil an der Kosmologie, ihre Mythologie und Historie, sowie ihre Weltansicht, ihre Sprache, ihre Motivation und schließlich ihre archaische Magie, die der Zauberei der Menschen und sogar Elfen in den meisten Belangen überlegen ist. Lediglich das während der Magierkriege verfasste *Lamerlor und Kor - Eine Studie in Blütrot* (siehe Seite 186) geht in einigen Teilen seines Inhalts ebenfalls auf manche jener Themen ein. Pher Drodonts legendäres Meisterwerk enthält vor allem höchst anspruchsvolle Beschreibungen von tagelangen Begegnungen und Gesprächen mit mehreren Großen Drachen. Aus jenen Diskussionen lassen sich denn auch die meisten Erkenntnisse des Erzmagiers extrahieren. Nur selten findet man Vermerke des Erzmagiers, bedingt dadurch, ist das Studium des Buches allerdings recht langwierig. Die Lindwürmer, die Drodont insbesondere aufgesucht hat, welche den größten Anteil im Compendium eingeräumt bekamen, waren die beiden Purpurwürmer Agapyr aus dem Raschtulswall und Vermithrax, der seinerzeit noch in Aranen hauste (dieses vor einigen Jahren aber verlassen hat und heute im Steineichenwald lebt), die bekannten Kaiserdrachen Shafir, der damals irgendwo an den Osträndern der Khom lebte und der legendäre Goldene Faldegorn aus dem Amboß, sowie der grausame Riesenlindwurm Adroscor, der noch bis vor etwa 500 Jahren Andergast heimgesucht hat, ehe er in einem mächtigen Sturm getötet wurde. Der besondere Höhepunkt in dieser Reihe ist dann aber unzweifelhaft der Alte Drache Fuldigor, den der Erzmagier während einer langen Queste aufgesucht hatte, um mehr über Ursprung und Werdegang der Drachen zu erfahren. Im Buch soll angeblich in verschlüsselter Form auch der Weg zu diesem Giganten nachzulesen sein. Außerdem hat Pher Drodont in seinem Werk natürlich auch seine persönlichen Theorien - die heute noch in weiten Teilen uneingeschränkte Gültigkeit haben - über die uralte Magie der Drachen niedergeschrieben. Der umfangreiche Anhang enthält schlussendlich das Alphabet und die Grammatik des Drakned, die überwältigende Gedankensprache der Drachen. Möglicherweise wurden sie aber von Pher Drodont selbst entwickelt und unserem menschlichen Verständnis angepasst, zumal die Drachensprache noch immer ein eher ungelöstes Rätsel ist. Sie haben aber dennoch eine unverkennbare Ähnlichkeit mit uraltesten Runen, die den ausgestorbenen Mandraken eines alten Äons zugeschrieben werden.

Pher Drodont von Nebachot

Einer der legendärsten alten Magier aus der Zeit um Bosparans Fall, über den allerdings nur wenige Dinge bekannt sind. Der alte aranische Zauberer, der noch heute den Beinamen „Drachenmagier“ inne hat. Weder das Datum seiner Geburt, noch das Jahr seines wahrscheinlichen Todes sind mit Jahreszahl bekannt, obwohl sein Verschwinden sogar dokumentiert wurde. Er gilt heute neben seinem sagenhaften Ruf als Magier auch als anerkannter Historiker, der viele der alten Schriftensammlungen seiner Zeit studierte. Unter seiner Leitung drang zur Murak-Horas-Zeit eine Expedition in den Raschtulswall ein und stieß auf die Feste Drakonia, so wie das Konzil der Elementaren Gewalten auf seinen frühen Forschungen entstand. Mit seiner brillanten *Eine Historie Orons* avancierte er zum Hofmagier von Zorgan und widmete sich den Drachen und ihrer Magie. Drodont muss eine wahrhaft beeindruckende Persönlichkeit gewesen sein, wenn die gefährlichen Lindwürmer bedacht werden, die er während seiner Forschungen aufsuchte. Wahrscheinlich acht Jahre vor dem Falle Bosparans, möglicherweise aber auch früher wurde er schließlich zum Erzmagier ernannt und zog ins alte Warunk, wo er sich in einigen Höhlen unter dem Burgberg seine Laboratorien einrichtete. Selbige wurden erst vor wenigen Jahren gefunden. Angeblich versuchte er dort, die Geheimnisse der tobrischen Menhire und den Pyrdacor-Mythos zu entsleiern, Ergebnisse dieser Arbeit wurden jedoch nie bekannt. Als er eines Tages ein neues Buch mit dem Titel *De Destructore Elementari* ankündigte, verschwand er in der folgenden Nacht unter mysteriösen Umständen. Es wurde behauptet, er sei von einem Mandraken entführt worden. Pher Drodont wurde niemals wieder gesehen, noch bis zur Priesterkaiserzeit zogen Glücksritter aus, um seine angeblichen Zauberschlösser am Radrom zu finden.

Wert: Eine gelungene Abschrift des seltenen Werkes ist sicherlich nicht für weniger als 250 Dukaten zu haben, sofern überhaupt jemals eine zum Verkauf stehen sollte. Fachleute der Thematik wie etwa aufgeschlossene Zauberer oder auch einfache Dracologen würden in einem Fall der Veräußerung aber ohne zu zögern sogar das Dreifache zahlen und möglicherweise bis zum Fünffachen gehen!

Voraussetzungen:

V0; K10/9 (Tulamidya/Garethi); IN 13; Menschenkenntnis 10, Tierkunde 10, Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (Drakned 0/12, BÖSER BLICK SE/7, HERR ÜBER DAS TIERREICH SE/7, HORRIPHOBUS SE/7, RESPONDAMI SE/7, LEIB DES FEUERS SE/7, Hellsicht 3/5)

Das Kompendium der Orachenmagie bietet zwar weder eine Thesis, noch die Möglichkeit einer Herleitung von Zauberformeln, seinem Leser erlaubt es dafür aber die Talentspezialisierung Tierkunde (Drachen) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Für den Fall eines Zusammentreffens mit Drachen, insbesondere intelligenten Vertretern ihrer Art, sollte der Meister dem Leser auch die eine oder andere Hilfe in Form von Ratschlägen und Bonuspunkten gewähren, vor allem dann, wenn es um die rassentypischen Eigenheiten und die Verständigung zwischen Mensch und Lindwurm geht. Welche durchaus zu findenden Geheimnisse der Dracologie und der gänzlich fremdartigen Drachenmagie noch gefunden oder gefolgert werden können, mag der Meister nach eigenem Ermessen entscheiden.

Zitate:

»Von den Drachen - so mächtig sie uns heute erscheinen mögen - müssen wir annehmen, daß sie den Höhepunkt ihrer Macht schon überschritten haben. Ja, es scheint fast, als ob die (auch untereinander) feindseligen Einzelgänger, die wir heute kennen und fürchten, nur ein versprengter Rest einer echten Hochzivilisation sind - von Tausenden von Drachen, wohlgeremter! Im Raschelswall gibt es eine uralte Titanenfestung, deren Proportionen fast nur den Schluß zulassen, daß sie von und für vierbeinige, geflügelte, magiebegabte Wesen von der Größe eines ausgewachsenen Kaiserdrachens erbaut wurde. Auch gibt es vereinzelt Märchen über Drachenmenschen - deren Beschreibung sich oft mit der der echsischen Völker vermengt - die damals als Dienervolk erschaffen worden sein könnten. Wann und wie dieses Aon der Drachen verlaufen ist, vermag heute keiner mehr, nicht einmal die Drachen selbst, zu sagen: Die klugen Magier und Seher, die die erwähnte Titanenfestung untersucht haben, haben ihre Untersuchungen in Größenordnungen von Jahrhunderttausenden aufgegeben. Wenn man die ältesten Sagen aus den Hesindetempeln logisch ordnet, fanden gleich nach der Schöpfung die Gigantenkriege statt, in denen den Alten Drachen die Herrschaft auf Dere zugewiesen wird - und diese sind die mystischen Stammväter der Großen Drachen (der Riesenlindwürmer, Kaiserdrachen, Purpurwürmer, Eisdrahen und Höhlendrachen) wie auch der Minderen Drachen (Baumdrachen und Tatzelwürmer). Vielleicht steht das Aon der Drachen auch im Zusammenhang mit Madas Frevel, der sie ja zu den zaubermächtigsten Wesen Aventuriens (und wohl auch anderer Kontinente) machte. Heute sind die Drachen eine Rasse machtvoller, aber einzelgängerischer Individuen, die nicht einmal Beziehungen zu Eltern und Geschwistern kennen oder pflegen - einer der Gründe, warum sie selbst so wenig zu ihrer Geschichte zu sagen haben. Aber nicht nur die uralten Archive des Drachenordens, auch die Existenz solcher kultureller Errungenschaften wie die Titanenfestung warnen uns davor, was uns niedere Wesen erwartet, wenn die Drachen jemals wieder eine gemeinsame Zivilisation errichten.«

»Die alten Schriften lehren uns, daß die Giganten [...], aus Sumus Blut geboren und den Göttern gleich an Macht, die Zwölf Großen Drachen zeugten. Doch als Ingerimm, Efferd, Firun und Peraine mit ihren Heerscharen in den Kampf gegen die Losgeborenen Götter zogen, da blieben die zwölf Drachen der Schlacht fern. Nach lange währendem Gefecht verbündeten sich die Götter und Giganten miteinander gegen den Unaussprechlichen, zogen gemeinsam ein in Alveran und hießen sechs von den zwölf Drachen, sie zu begleiten, sechs aber sollten als Wächter auf Dere verbleiben. Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, Branibor mit den Eisenschwingen, der die Gerechtigkeit hütet, der ziegenköpfige Yalsicor, der Drache der Freundschaft und Hoffnung, Naclador (auch Varsinor genannt), der den Tempel der Wahrheit hütet, und Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, zogen als mächtigste der Zwölf ein in die Hallen der Götter, um sie vor dämonischem Unheil zu schützen. In der dritten Sphäre blieben Fuldigor, der Beender, Umbracor, der Zerstörer, Teclador, der Vorausschauende, Aldinor, der Retter und Nosulgor der Spender zurück, die sich als die Geringsten der Zwölf mit ihrem Platz beschieden. Es waren aber zwei Drachen, die gleich waren an Macht, nämlich der goldene Pyrdacor, der Wächter über das leichgewicht der Elemente, und Famerlor, der Löwenhäuptige. Famerlor besiegte Pyrdacor im zweiten Weltenbrand mit Rondras GHilfe, die den kampfeswütigen Drachen

Orachenfeuer, Flammenspiel

Selbst unter Fachleuten praktisch völlig unbekannt (und selbst dann nur dem Titel nach geläufig) ist jener Quarto von genau 277 Seiten Umfang. Dem Vorwort zufolge wurde das Buch im Jahr 3 BF von Pher Drodont in seinen Laboratorien unter dem Warunker Molchenberg verfasst. Da der Großmagier aber bis zu seinem Verschwinden in Perricum nie davon sprach und es stilistische Abweichungen gibt, handelt es sich wahrscheinlicher um einen anderen Autor, der das Werk unter dem berühmten Namen verfasste. Sowohl das Original, dessen Verbleib ungewiss ist, als auch die zwei einzigen Kopien, von denen wahrscheinlich ein Exemplar im Konzil der Elemente verwahrt wird, sind in Iryanleder gebunden und in Bosparano mit vereinzelt kurzen Passagen des Drakned abgefasst. Wenn das Werk jemals bekannt werden sollte, würden im ersten Anlauf sicherlich mehrere hundert Dukaten geboten, doch objektiv gesehen dürfte die Preisspanne von etwa 80 Dukaten bis hin zum Doppelten für Magier, die sich dem Element Feuer verbunden fühlen, reichen. Der Autor begann, wie schon das berühmte Compendium Orakomagia, mit allerlei drachischen Themen. Der Inhalt überzeugt vor allem durch die - wenn auch nicht selten voreingenommenen - Beschreibungen der äußeren Anatomie dieser Kreaturen, die allerdings gerade von Spekulationen über die Erzeugung des Drachenodems nur so strotzen. Bewegungsstudien von Lindwürmern, gar mit Vermutungen über möglicherweise existierende Wasserdrachen (für die man die tauchenden Perldrachen wohl gelegentlich hält), fehlen ebenso wenig wie Notizen zu den Gedankengängen der schuppigen Wesen. Etwa ab der Hälfte des Buches löst sich der Autor von den Drachen und wendet sich dem Element des Feuers zu, das er durch abstrakte und konkrete Studien zu ergründen sucht. Dieser zweite Teil des Buches ist allerdings sehr gerafft und gespickt mit Themen, die in kürzestmöglicher Form aufgezeigt werden. Es empfiehlt sich daher beim Studium dieser Theorien die begleitende Lektüre verschiedener anderer magischer Werke, insbesondere des Großen Clementariums (siehe Seite 41).

Voraussetzungen:

V0; K13/10 (Bosparano/Drakned); MU 12, KL 14

Das Buch im Spiel: (Drakned SE/10) Orachenfeuer Flammenspiel enthält eine sehr interessante, ungewöhnliche Thesis des IGNIFAXIUS (Mag, 11), die erhöht den maximalen ZfW um 1 und Varianten können ab einem Punkt niedriger als im LC angegeben gesprochen werden. Die Anzahl der Würfel für die TP ist um 1 erhöht (dadurch entstehen aber natürlich auch erhöhte AsP-Kosten), allem Anschein nach weist diese Thesis eine Beziehung zu den astralen Mustern des Drachenodems auf. Auch findet sich eine Meisterformel des LEIB DES FEUERS (Mag, 10), die allerdings ausschließlich gegen Drachenodem wirkt. Ein ausführliches Studium ermöglicht die Rekonstruktion des IGNISPHAERO (Mag) (300/2*3/15) und der WAND AUS FLAMMEN (Mag) (300/2*3/15). Im Anhang schlussendlich ist eine nicht völlig taugliche und daher gefährliche Rezeptur für Hylailer Feuer

mit dem Löwenhaupt zu ihrem Gemahl erkor, und so wurde Famerlor der Beschützer Alverans. Pyrdacor aber blieb zerrissen auf Deres Antlitz zurück, seiner Macht beraubt; nur sein Karfunkel harrt ungeduldig seiner Rache. Manche der Zwölf Großen Drachen aber hatten ihr eigenes Gefolge. So kommt es also, daß die Kaiserdrachen Darador, dem Drachen des Lichts dienen und daß wir die Perldrachen, die der Legende entsprechend von Pyrdacor aus einem gewaltigen Perlenschatz geschaffen wurden, heute als Gefolge Famerlors kennen. Die zaubergewaltigen Purpurwürmer, Meister in den Zauberkünsten, folgen Naclador, dem Diener Hesindes [...]«
angeblich aus der Urschrift stammend

»Und so scheint mir also nichts ferner zu liegen, als eigenständige Drachenrassen dem Gefolge eines Hohen Drachen zuordnen zu wollen - keine Drachenart weist meines Wissens einen Götterglauben auf, der der gesamten Art gemein wäre. Die Alten Drachen sollen die Stammväter aller Drachenrassen Deres sein, doch einen Kaiserdrachen den Namen Daradors in den Geist zu legen, ist ebenso glaubwürdig wie ein auf Praios schwörender Elf. Die Menschen sind es, die Naclador dem Gefolge Hesindes zuordnen und die Purpurwürmer ihm als Gefolge - die Drachen selbst erkennen den Hohen Drachen nur als äußerst mächtig an, nicht aber als Gott. Bei Perldrachen zeigt sich häufig der Drang, sich einem der Großen Drachen, wie etwa einem Kaiserdrachen, anzuschließen - doch eine Götterverehrung im eigentlichen Sinn des Wortes liegt sicherlich auch durch die Behauptung Pher Drodonts bei keiner Drachenrasse vor, selbst wenn sich dieser Aberglaube sogar bei vielen Forschern bis heute gehalten hat. Im Gegenteil scheinen die Drachen eine ähnliche Abneigung gegen solche Götteranbetung zu haben wie die ebenfalls sehr langlebigen Elfen, und vielleicht stammen die Gründe dieser Einstellung ja aus ähnlichen Ursprüngen. [...]«

Anmerkung Dr. Drinji Barns zu obigem Zitat im Salamander , Jahrgang 1016 BF, Ausgabe 3

niedergelegt (hier „Drachenspucke“ genannt), was insofern verwunderlich ist, da jenes erst mehr als ein Jahrhundert später vom zyklöpäischen Alchimisten Algor Tonn erfunden wurde. Die Kenntnisse der Buchinhalte erleichtern die Beschwörung eines Feuerelementars um einen Punkt. Bei einer sehr erfolgreichen Lektüre (nachzuweisen durch eine Magiekunde-Probe +10) erhält der Leser 3 spezielle Erfahrungen auf Tierkunde, zudem ist die Talentspezialisierung Tierkunde (Drachen) zu halben Kosten möglich.

Corpus Mutancis - Gesammelte Erkenntnisse der Gestaltwandlung

Format: Ursprünglich wurde das Buch etwa um 955 BF von den Magistern der Schule des Wandelbaren zu Tuzak unter Anleitung der Spektabilität Lumin zusammengestellt. Für die fortgeschrittenen Studiosi der Schule war es ein zum Selbststudium geeignetes Lehrbuch. Akademievorstand Lumin, der gerne Eindruck schindete und sich einflussreiche Persönlichkeiten zu Freunden machen wollte, ließ eine größere Anzahl Abschriften anfertigen und an verschiedene Akademien und bekannte Magier verschenken. Da das Werk in höchsten Tönen gelobt wurde und Lumin hierfür sogar seine Berufung in den Gildenrat erhielt, entschloss sich dieser im Jahr 962 BF das Buch mit einigen Kommentaren zu verwandter Magie zu erweitern und ebenfalls wieder zu verschenken. Während es sich beim Schulzauberbuch um einen Quarto von lediglich 50 Seiten handelt, der nur einige wenige Illustrationen aufzuweisen hat, wurde die Geschenkfassung in Form eines dichter beschriebenen, 120-seitigen Octavos mit mehreren künstlerischen Illustrationen und sogar Illuminationen abgefasst. Beide Varianten wurden in Tulamidy geschrieben, enthalten allerdings auch Passagen in Bosparano und Isdira.

Lumin

Geboren im Jahr 892 BF in Andergast, studierte der Lebemann in Lowangen und galt schon bald nach seiner Weihe als umfassender Kenner der Mutanda. Der Opportunist beschäftigte sich lange Jahre mit den Elfen, bereiste die Wälder der Salamandersteine und hatte recht gute Kontakte zu den Waldelfen. Lumin machte sich aber auch als Maler einen Namen. Während der kaiserlosen Zeit ergriff Lumin immer die Partei des momentan Stärkeren, konnte sich in den meisten Fällen aber auch immer beim jeweiligen „Kaiser“ einschmeicheln und war so ein häufiger Gast auf allerhand Hofbällen. Mit der Unterstützung seines jüngeren, aber einflussreicheren Freundes Oswyn Puschinske - weswegen ihm später auch niemand mehr zu nahe treten wollte - brachte er es bis zum Akademieleiter von Tuzak. Dort verfasste er sein Buch, Gerüchten zufolge nur um Eindruck zu schinden, was ihm aber nicht viel brachte. Trotz seiner folgenden Berufung in den Gildenrat wurde er nie zum Convocatus Primus gewählt, er starb 971 BF.

Auflage: Von der Fassung des eigentlichen Tuzaker Schulzauberbuches gibt es insgesamt 120 durchnummerierte Exemplare. Von diesen befinden sich auch die ersten 24 im Besitz der Schule des Wandelbaren, wo sie ihren eigentlichen Zweck als reines Lehrbuch erfüllen. Was nach der Eroberung Maraskans durch Borbarads Truppen geschah, ist bislang unbekannt. Je 12 weitere Kopien mit den fortlaufenden Nummern finden seit langem an der Akademie der Verformungen zu Lowangen und der Halle der Metamorphosen zu Kuslik ebenfalls Verwendung für Unterrichtszwecke. Auch andere große Akademien sind im Besitz einer nummerierten Abschrift, von denen noch etwa ein Dutzend spätere Abschriften ohne Nummern existieren. Von der später angefertigten kommentierten Fassung des Geschenkbandes gibt es nur etwa 10 Exemplare, welche sich fast alle in Privathand befinden. Die Urschriften beider Varianten wurden bis vor kurzem an der Akademie zu Tuzak aufbewahrt, ihr momentanes Schicksal ist unbekannt.

Inhalt: Trotz seines erstaunlich geringen Umfangs, selbst für ein Schulzauberbuch, enthält Corpus Mutancis zwar knappe, nichtsdestotrotz aber detaillierte und leichtverständliche Beschreibungen der Selbst- und Fremdverwandlung von Lebewesen. Im Stile eines echten Lehrbuches wird der Schüler über eine Einführung in die Grundlagen der Magica Mutanda, in denen solch einfach erlernbare Zauber wie beispielsweise ein ATTRIBUTO behandelt werden, bis hin zu weitreichenden Ausführungen über die komplexen Verwandlungszauber SALANDER und ADLERSCHWINGE geführt und damit mit immer fortschrittlicheren Lerninhalten konfrontiert. Die später erweiterte Geschenkfassung unterscheidet sich nicht großartig von der Schulfassung. Sie behandelt bestimmte Themen allerdings etwas ausführlicher und knüpft an weiterführende und verwandte Themenbereiche an. Obwohl das Werk noch kein Jahrhundert alt ist, gilt es heute schon als moderner Klassiker der Verwandlung von Lebewesen.

Wert: Während die kommentierte Geschenkfassung mit bis zu 350 Dukaten nicht gerade billig ist, werden für eine Ausgabe des eigentlichen Schulbuches lediglich etwa 100 Dukaten verlangt. Käufer eines Schulbuches sind aber dazu aufgefordert, sich an der Akademie zu Tuzak als Besitzer zu melden, so wie auch der Verkäufer eine diesbezügliche Nachricht schicken sollte.

Voraussetzungen:

V1; K6; KL 13 (Schulbuch)

V0; K8; KL 15 (Geschenkfassung)

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften, Form je 2/6; in der Geschenkfassung je 2/8) Das Corpus Mutancis vereint trotz seines geringen Umfangs geballtes Wissen zur Mutanda und enthält in der standardisierten Schulfassung jeweils die Luminsche Thesis zu den Sprüchen PSYCHOSTABILIS (Mag), ARMATRUTZ (Mag), ATTRIBUTO (Mag), PARALYSIS (Mag), SALANDER (Mag, 13) und VISIBILI (Mag). Zusätzlich sind noch die nicht ganz einfachen Rekonstruktionen von PLUMBUMBARUM (Mag), ADLERSCHWINGE (Mag) (700/1*12/0) und SCHWARZ UND ROT (Bor) möglich. Die seltene Geschenkfassung bietet zusätzlich zu den Inhalten der Schulfassung eine leicht verständliche Thesis des ADLERSCHWINGE (Mag, 12) und enthält auch einige höchst ausführliche Andeutungen zu FLUCH DER PESTILENZ, TRANSMUTARE und LAST DES ALTERS.

Zitate:

»Der Tierzauber ist das besondere Geheimnis der Waldelfen. Jeder von ihnen erwählt sich in seiner Jugend ein Namenstier, dessen Name er fortan als Zweitname oder Geheimname führt. In manchen Sippen, die einen gemeinsamen Namen führen, ist auch das Tier das gleiche. Dieses Tier ist dem Elf heilig und verwandt. Er jagt es nicht, spricht mir ihm, wo immer er es trifft, und kann - zuvörderst - dessen Gestalt annehmen! Gar häufig sind es

Katzentiere, von Wildkatze über Sonnenluchs und Weißlöwe bis zum Silbertiger, bei einigen Sippen auch das Eichhörnchen, dessen elfischer Name feh - eingegangen in die Heraldik - verrät, daß Tier und Elf gleichgesetzt sind. Natürlich frage ich, warum denn nicht jeder Elf ein so mächtiges Tier wie den Silbertiger erwählt. Felerian meinte befremdet, daß kein Tier mächtiger sei als ein anderes, da doch jedes sein Leben meistere. Zudem

vermöge der kraftvolle Silbertiger wenig, was ein Elf nicht auch in
Elfengestalt vermag, das Eichhorn aber sei im dichten Wald beweglich wie
kein anderes. So ist's denn auch so, daß die wenigen Waldelfen, die
ungewöhnliche Tiere erwählen, von dieser gleichen Sehnsucht nach Mehr aus
den Wäldern getrieben werden, während ganze Sippen zufrieden als Eulen,
Elstern, Füchse oder Luchse leben
aus dem Schulzauberbuch

Das Arcanum

Format: Ein von jeher traditionell in schwarzem oder geschwärztem Leder gebundener und mit Mondsilberbeschlägen versehener Folio von etwa 600 Seiten Umfang - häufig etwas überformatig - mit einem erstaunlichen Gewicht von über zehn Stein. Die Urschriften werden heute auf ein Alter von wenigstens 1800 Jahren geschätzt - wahrscheinlich wurde das Werk um das Jahr 880 v. BF erstellt - und beruht möglicherweise sogar noch auf längst verfaulten Schriften güldenländischen Ursprungs. Mit diesem imposanten Alter ist das Arcanum die älteste bekannte Schrift zur Magie der güldenländischen Einwanderer, lediglich von Tulamiden und anderen präbosparanischen Rassen existieren ältere Werke. Ein Autor ist allerdings nicht bekannt und es existieren auch keine Hinweise auf diesen. Sämtliche bekannten Abschriften sind reich und schauerlich, aber häufig in unterschiedlicher Weise illustriert. Im Gegensatz zu den Urschriften und nur einer Handvoll ältester Erstabschriften, die noch in Aureliani abgefasst wurden, sind alle anderen bekannten Exemplare in Bosparano niedergeschrieben.

Das Arcanum gehört zu den wenigen Büchern der magischen Bibliothek, die bei all ihrer abergläubischen Faszination und unheiligen Inhalten relativ weit verbreitet und dabei mehr als nur kompetent sind. Dazu kann es auf eine äußerst lange Geschichte zurückblicken und hat selbst solche schweren Krisen wie die Herrschaft der Priesterkaiser und die Magierkriege überlebt. Im Gegensatz zu manch anderen Werken der arkanen Künste, die heute nur noch als Gerüchte bekannt sind. Doch das älteste bekannte Zauberbuch der güldenländischen Besiedelung (nur solch legendäre Bücher wie das Dämonicon sind älter, stammen aber aus anderen Kulturkreisen) kränkelt. Rund zwei Drittel der heute existierenden Abschriften stammen noch aus der Zeit vor der Ersten Dämonenschlacht und sind dementsprechend bis auf Ausnahmen in einem schlechten oder katastrophalen Zustand. Neue Kopien werden nur selten angefertigt, nicht nur aufgrund der Praioskirche, die das Buch bei jeder zugelassenen Gelegenheit beschlagnahmt, sondern ebenso wegen des (hin und wieder auch berechtigten) Misstrauens, das viele Beschwörer anderen Magiern entgegenbringen. Auch nach bald 1900 Jahren hat das Grundwerk zur Dämonologie immer wieder neues zu bieten. Kaum eine Abschrift gleicht der anderen. Seit mehreren Jahrzehnten kursiert zudem das äußerst hartnäckige Gerücht, dass manche Kapitel der Urschriften - vielleicht auch einiger extrem alter Erstabschriften - in einer verschlüsselten Silbenschrift verfasst sind. So munkelt man dass neben dem eigentlichen Inhalt nach einer bestimmten Umstellung der einzelnen Silben noch ein weiterer existiert, der tiefer greifende, schreckliche Geheimnisse der Niederhöllen vermitteln soll. Von den jeweiligen Fachleuten, die Einsicht in die drei Urschriften haben, wird dies allerdings immer bestritten, selbstredend werden diese Fassungen unter Verschluss gehalten und sind kaum zugänglich. Da viele Abschriften über anderthalb Jahrtausenden bereits im Besitz mehrerer Dutzend Beschwörer waren, dürfte es wohl nicht weiter verwunderlich sein, dass einige von ihnen von Dämonen besessen sind, die sicherlich nicht immer die uneigennützige Absicht haben, den derzeitigen Besitzer ihres Gefängnisses in seinen Vorhaben zu unterstützen, und klauenringend einen Weg zurück in die Siebte Sphäre suchen...

Auflage: Von der Urschrift existieren seit den Magierkriegen nur noch drei Exemplare, zwei davon werden im Hesinde-Tempel zu Kuslik und an der Akademie zu Punin aufbewahrt. Das dritte Exemplar befindet sich angeblich in Privatbesitz. Insgesamt mögen höchstens noch etwa 100 Kopien existieren, weitere geschätzte 20 werden in der Stadt des Lichts unter Verschluss gehalten. Viele dieser Abschriften stammen noch aus der Zeit, vor Ausbruch der Dunklen Zeiten und sind daher häufig in einem eher schlechten bis miserablen Zustand. Die Urfassung der Hesinde-Bibliothek befindet sich nur nominell in deren Besitz. Tatsächlich ist sie bereits seit langem (laut Archiv-Eintrag angeblich 630 BF) als Depositum im Hort Shafir des Prächtigen. Mehr als fünf Jahrzehnte ist es bereits her, seit die Leihgabe zuletzt nach Kuslik, zum Zwecke einer Neuübersetzung geholt wurde. Bislang hat jedoch noch niemand zu fragen gewagt, ob der Kaiserdrache das Exemplar möglicherweise verschenkt haben könnte, da Prinzgemahl Shafir sicherlich gänzlich andere Auffassungen von Besitz hat...

Inhalt: Im Arcanum finden sich das Grundwissen, sowie viele kleinere und größere Geheimnisse der traditionellen Dämonologie nach güldenländischen Vorbild, darunter auch die Wahren Namen mehrerer Gehörnter Dämonen und sogar eine, wenn auch gewagte Theorie zu Dämonenpakten. Das Werk sollte wahrscheinlich die typische Zauberei der Güldenländer, die Beschwörung vor allem von Dämonen, zusammenfassen und katalogisieren. Ein Ziel, das auf jeden Fall erreicht wurde. Der Fundus über dämonische Praktiken ist schier unerschöpflich und der Autor wagte sich an (fast) jedes Thema heran. Er machte nicht einmal vor Vorstößen in die Sphäre der Götter halt. Das Buch gehört somit zur Grundausstattung eines jeden größeren Beschwörers, der etwas auf sich hält. Besonders das komplexe Kapitel über Beschwörungssparaphernalia hat in all den Hunderten von Jahren nichts an Bedeutung verloren und gilt seit jeher als Maß aller Dinge. Ein Beschwörer, der von den im Arcanum genannten Ritualen abweicht, riskiert meist mehr als nur sein Leben... Erwähnenswert ist sicherlich noch, dass das Werk ungewöhnlich intensiv auf viele mythologische Bereiche eingeht. Sofern die Bereiche eine nahe liegende Verbindung zu den Niederhöllen und ihren Bewohnern vorweisen. Bekannt ist hier etwa die Passage der Vielleibigen Bestie des Dämonensultans, das Omegatherion.

Wert: Je nach Qualität und Erhaltungszustand beträgt der Wert einer Kopie etwa 300 bis 600 Dukaten, bei sehr gut erhaltenen Abschriften aus ältester Zeit sind sogar vierstellige Summen nicht ungewöhnlich. Der Wert einer der Urschriften liegt sicherlich einiges darüber, doch werden diese Exemplare unter Verschluss gehalten und kaum einmal jemandem zugänglich gemacht.

Voraussetzungen:

V1; K12/12 (Aureliani/Bosparano); MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/8, Beschwörung 2/12, Dämonisch (gesamt) 2/6) Das *ARCANUM* enthält die Thesen der zwei fundamentalen Formeln zur Dämonenbeschwörung *INVOCATIO MINOR* (Mag) und *INVOCATIO MAIOR* (Mag), sowie weiterhin den *SKELETTARIUS* (Mag) und den damals eher unbekannten *UNITATIO* (Mag). Außerdem ermöglicht das Buch die Herleitung der beiden Mishkara-Anrufungen *KRABELNDER SCHRECKEN* (Mag) (1400/4*10/20) und *TLALUCS ODEM* (Mag) (700/1*12/5). Schließlich sind noch Hinweise von unterschiedlicher Qualität und Ausführlichkeit auf die Formeln *TEMPUS STASIS*, *AUGE DES LIMBUS*, und *ECLIPTIFACTUS* vorhanden. Das Studium des Buches erlaubt die Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie) zu halben Kosten sowie das Erlernen der SF Blutmagie und Form der Formlosigkeit; die SF Geber der Gestalt ist ebenfalls rekonstruierbar (300/2*12/8). Aus vielen Ausgaben lässt sich auch das *MAGNUM OPUS DER NEKROMANTIE* rekonstruieren, wenn auch teilweise mit gefährlichen und damit schnell tödlichen Fehlern behaftet. Zum *MAGNUM OPUS DES KATAKLYSMUS* finden sich zudem mehrere kurze Vermutungen, während andere erzdämonische Rituale dieser Macht nur gerücheweise gestreift werden. Zusätzlich lassen sich dem Werk auch die Wahren Namen von etwa fünf Dutzend Niederer und Gehörter Dämonen entnehmen - um welche es sich handelt, bleibt der Phantasie (oder auch dem Wahnsinn) des Meisters überlassen. Vor allem aber finden sich im Buch jede Menge Hinweise und Beschreibungen von benötigten oder möglichen Paraphernalia für Beschwörungen. Die Verwendung dieses Wissens erleichtert alle Beschwörungsproben für Niedere und Gehörte Dämonen um einen Punkt, auf Beherrschungs- und Paktproben wirkt sich der Besitz des Buches jedoch nicht aus. Welche weiteren Erkenntnisse zur Dämonologie dem Buch entnommen werden können, insbesondere sehr alten Kopien, bleibt dem Meister überlassen. Das Studium des Buches bringt dem Leser 75 AP.

Zitate:

»Machtig aber ist das Bluth, denn siehe! Es hait die Krafft, so es von vornherein von Zauberthieren kommet, es gibt dir Krafft, so es nur von gemeinem Getier stammet. Am machtigsten aber ist das Bluth von Mensch und Aelff.«

S. 171 einer tobrischen Abschrift aus dem Jahre 666 BF

»Die Siebte Sphäre ist belebt von Wesenheiten, so außerordentlich in ihrer Fremdartigkeit, daß wir nicht den kleinsten ihrer Beweggründe zu verstehen vermögen, viel weniger, warum sie sich dazu herablassen, ihre Macht in unserer Welt zu zeigen. Sei es das Streben nach Macht, der Wunsch, unsere Sphäre der ihren anzugleichen oder eine perverse Art von Spiel - es geschieht häufig genug, daß sie sich manifestieren, um Furcht und Entsetzen zu verbreiten. Dabei mag man ihnen nicht einmal bösen Willen unterstellen; es scheint vielmehr, daß ihre Art des Lebens so grundverschieden von der unseren (und der aller anderen Lebewesen Deres) ist, daß wir ihre Taten, die ihnen vielleicht nicht bedeuten, als so ungleich widerwärtig und voller Brutalität empfinden. Doch schert sich der Mensch um den Wurm, den er zertritt oder Fliege, die er erschlägt?« aus einer neuzeitlichen Übersetzung

»Hier ist Weisheit: Die 7te umfasst alle anderen der Sphären, wie die Schale die Nusz umfasst. Und sie drehet sich immerdar um eine Axis, gegeben durch das Mystherium von Kha. Und wo da ist Rethon in der 4ten Sphäre und Alveraan in der 5ten und der Nord-Stern in der 6ten, da ist also die Seelenmuehle in der 7ten. Denn wer verfluchet und musz in die Nieder-Hoellen (was eyn gaentzlich falscher Begriff, wo sie doch nicht unten, sondern wohl oben seyn), der gehet durch die Muehl und wird vermahlen fuer ein Aion, auf dasz nichts bleybet von seynem goettlichen Funcken, welcher ist in uns allen. Da wird ihm geraubt das Leben und der Tod, denn sie sind Geschencke der Goetter. Und zugewiesen wird ihm eyn Platz in eyner der Demisphären (welches wiederum eyn falsches Wort, wo es doch sind jeweyls eyn Zwölftheyl und nicht die Haelfft), so man auch heyszt Domänen der Erz-Fuersten der Niederhoellen...«

Abschrift von etwa 800 v. BF, Übersetzung ins früheste Garethi

»So du wollest beschwoeren die Macht Agrimoths ueber das Feuer, welche sich repraesentieret im Azzitai, welcher ist gehoernet und von groszer Macht, mag es dir gelingen allueberall, vornehmlich jedoch unter freyem Sternlicht und an eynem Orte, den eynes Menschen Fusz selten betreten, bestens auf eynem kahlen Berge, niemals jedoch zu der Praios-Stund oder wenn der Greyff im Zenithe, und auch nicht in eynem Hause, welches bewohnt von eynem Ingrimmdienner und nicht, wenn du um dich herum Wasser siehest. Sey angethan mit neuem Gewande und sauberem Schwert! Fuer den Bann aber zeichne das Heptagramma und seyn Sigil und eynen Schutz der Fuenffe, welcher verbunden mit dem Heptagramma gen Sonnenuntergang und gebrochen mit dem dreyfachen Zeychen des Wassers. Gen Firun schuetze dich Coor, gen Praios aber Balkabireth. Die Herrscher der Stundt und des Tages seyn vertheilt mehr Stund denn Tag und sieben im euszeren Creyse, im inneren aber seyn dir zu Huelff Hesind und Agrimoth, Tasfarel und Mibogor, Marbo, Nekhatheth und Carunga; so geordnet vom Firun in die Richtung, wie die Sonn geht. Genehm aber sind dem Azzitai Invocatores mit rothem Barte und Haupthaare, Schalen mit Feuer aus Holz, welches vom Blitze gespalten und bey Nacht getrukknet, sowie Granat-Steine von siebenflechigem Schloff mit seynem Zeychen. Fuer weyteres moegen sorgen deyne praeparierten Kertzen. All dies mag seyn nicht im inneren, wohl aber im euszeren Creyse, auf dasz er siehet deynen Willen. Was er aber haszet und ihm zuwider ist: beschworen zu werden auf dem Wasser oder in regennaszer Kammer, darob auch jegliche Spur blauer oder blaugruener Farbe, darob auch den Aquamarinon, den Turqiso und den Saffiro, mehr denn drey Invocatores und Spiegel von mehr als einer Hand Durchmeszer, denn seyn AnBlick ist ihm selbst eyn Graus. Als Donario gib ihm, was ihm zustehet: eynen Rauch vom Tempel-Holtze. So du all dies vollbracht, ziehe dich zurueck zur Contemplatio, welche du bey dem Feurio am vortheylhaftesten vollziehst, und tritt sodann in den Kreis, welcher deynem Schutze dienet. Rufe nun dreymal: Bei der Macht Agrimoths, Uugla-Mhaian-Macommle. Venir,

Azzitai, Venir, Allesverzehrende Blutrote Flamme, erscheine und sei mir zu Diensten, und sprich sodann die HEPTAGON-Formula. Alsdann wird der Gerufene erscheinen und dir Macht geben ueber Feuer-Brandt jeglicher Art.« über die Beschwörung Azzitais

»Müßig ist es, Calijnaars Reich zu beschreiben, denn wie ich es gestern gesehen, so wirst du es morgen nicht finden, denn wo einst die Berge aus lebendem, schreiendem Fleisch waren und die Lebewesen aus schweigendem Steine, da sind sodann die Himmel aus Blut und das unterste zuoberst, denn es ist nichts, das Bestand hat, in ihrer Domäne, nicht einmal sie selbst, wiewohl sie ewig ist und unvergänglich wie das Chaos der Siebten Sphäre selbst.«

»Das Reich Belkelels aber ist voller Freuden, wie sie eines Menschen Auge noch nie gesehen, und wie sie keine alanfanische Orgie nachvollziehen kann. Es ist Traum und Rausch und Schönheit und Lust und Gier und der Geschmack von köstlichem Blute. Was du willst, nimm dir, denn das Leid und der Tod anderer sind deine Freunde, und ihnen Gewalt anzutun, sie gegen ihren Willen zu nehmen, dein Plaisir. Die edelste Ekstase aber ist der Tod, der dich hier vielmals ereilen kann und der keinen Schrecken birgt, sondern nur höchste Lust. Die Herrin selbst ist von einer Schönheit, die kein Maß hat, und sie herrscht als Fürstin eines immerwährenden Festes, auf dem an nichts Mangel herrscht, denn alles, was du willst, mag geschehen, wenn du in ihrer Gunst bist.«

»ES SEI geschlossen die Pforte Uthar, auf daß kein Alveranid dir dreinfahre und keine Seel von Boron und gen Boron gehe.

ES SEI abwesend das Licht Marbos, denn es ist keine Gande in dem, was du tust.

ES SEI nicht die Zeit Borons, wo er wacht über Tag und Nacht.

ES SEI dein Name verzeichnet in Tharguns Schwarzem Buche. So dies nicht sei, so sei nicht!

ES SEI zugegen ein Stab aus Blei und ein Kelch aus Blei, denn das ist Ti-Jaakool gefällig, wie auch Glas aus einem Feuerberge, so schwarz wie du es nur findest.

ES SEI recht gezeichnet ein Heptagramma für die Invokation und ein Pentagramma zu deinem Schutze, die Zeichen der Subjugation, der Protektion und der Alteration am rechten Orte und gemäß Stunde, Tag, Mond und Jahr.

ES SEI in der Nähe ein Gebeinfeld, ein Schlachtfeld oder ein Totenturm, denn auch Tharguns Macht mag dir wenig helfen in öder Wüstenei.

ES SEI anwesend Blut von Lebenden in ausreichender Menge und ein entweihter Stein von einem Altar des Raben.

ES SEI mit dir die Kraft!«

eine gefährlich verkürzte Anleitung zum *MAGNUM OPUS DER NEKROMANTIE*, niedergelegt in einer tobrischen Ausgabe

»So du nicht in Not bist, bereite die Beschwörung des Daimonen bestmöglich vor, und prüfe gleich dreimal, ob du es wohl getan. Denn wenn dir nur der kleinste Fehler unterläuft, wird es um dich geschehen sein.« aus der neuesten Übersetzung

»Dieses mag uns als großes Wesen auf Pferdebeinen erscheinen, mit dem Körper eines Kriegers und dem Kopfe eines Feuerhengstes. Die Augen der Creatur leuchten wie glühende Kohlen, und aus dem Rücken biegen sich fünf lange Hörner, von denen etwas Dunkles wie Blut herabtrieft.« über den Dämonen Altijar, aus einer Übersetzung des Hesinde-Tempels zu Vinsalt, 966 BF

»Was ist dies für eine Frau, was für eine Bestie, die von Göttern geschaffen, sich selbst zur Göttin erhob, die Chimären erschuf, die die Welt noch nicht gesehen, die widerstand der Macht des Goldenen Draken und der Erz-Dämonen, die vom Sultan der Dämonen eingekerkert wurde in den Niederhöhlen, die vom Kind der Ratte befreit wurde und den Untergang der Alten vorbereitet? Was ist dies für eine Bestie, was für eine Frau?«
über die Dunkelfe Pardon; aus einer Abschrift jüngerer Zeit

»Hoch stürmte die ewige Brandung des Chaos gegen den Felsenwall von Sternen der Sechsten Sphäre. Die Fürsten der Niederhöhlen schauten die Namenlose Zeit und nutzen Wirrnis & Finsternis & Zerstörung um die Samen der Siebten in der Dritten Sphäre zu säen. Gehörnte schwärmten lachend im Dienste ihrer Meister aus und errichteten die Zentren der erzdämonischen Macht auf deren, die Unheiligtümer, die innersten Kreise der Verdammnis: Tyakramans Pfeiler, Xarfais Hornfeste, Charyptoroths Grotte, Lolgramoths endloser Weg, Thargunitoths Anger, Nagrachs Gletschertal, Zhovars Zitadelle, Mishkharas Kokon, Agrimoths zersplitterter Berg und Dar Klajids Lustgarten. Doch Iribaar sandte weder Gehörnte noch niedere Diener in das Weltgefüge, so daß er die geifernde Aufmerksamkeit der anderen erregte, die Argwohn gegenüber dem Herren des Verbotenen Wissens hegten. Die Herzöge der Niederhöhlen forschten ihn heraus aus seinen verwirrenden Spiegelhallen am Rande von Sombuths Ring und Tyakraman donnerte: Erkläre deine Untätigkeit in dieser Zeit da das Pandaemonium den Grundstein seines Sieges legt, Amazeroth, oder Xarfai möge dir den Leib zerfetzen und Dar Klajid dir das Wissen rauben. Und Iribaar, der Vielgestaltige Blender, trat heraus aus den Spiegeln, unbeeindruckt und verräterisch. Er riß ein Tor nach deren in den verruchten Boden der Siebten Sphäre und sprach: Auch ich, ihr Meister der Gehörnten, habe nimmer den günstigen Zeitpunkt verstreichen lassen. Doch mein Fuß in der Welt der Sterblichen ist an allen und keinem Ort und niemand wird ihn je zur Gänze sehen können, sondern immer nur einen Hauch erfahren. Meine Opferstätte blüht tausendfach und nimmer wird eine der zwölf Wächterentitäten von Alveran sie zerschmettern können. Doch eure Heiligtümer mögen sie vernichten, wenn nur jemand wie ich ihnen die verborgenen Orte flüstern würde. Als die Herzöge der Niederhöhlen da in den Riß schauten, erblickten sie eine Lilie von gewaltiger Pracht und Iribaars blendender Schönheit, eine Schlinge für jede Seele eines Sterblichen. Ein kleines Heiligtum, tausendfach über Deres Lande verstreut. Sie erkannten seine Verschlagenheit, seinen Betrug, seinen Verrat am Pandaemonium. Grollend gingen sie hinweg und wähten doch den Tag, an dem Iribaar seinen Verrat an allen anderen Domänen büßen wird.«
über die Entstehung der Iribaarlilie

Bei den folgenden vier Zitaten handelt es sich um unterschiedliche Fassungen eines einzigen mythologischen Geschehnisses, das sich um die Entstehung der Gelben, Roten und Schwarzen Sichel dreht, der Text ist gemeinhin unter dem Titel Die zwei Riesinnen bekannt. Diese Zitate geben ein gutes Beispiel dafür ab, wie sehr sich selbst einander ähnliche Kopien desselben Buches voneinander unterscheiden können.

»Als die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Es war die vielieibige Bestie - das Zerrbild des Lebens selbst. Brüllend, hechelnd und geifernd, stampfend, krabbelnd und sich windend drang die Bestie in die Welt ein. So gräßlich war ihr schierer Anblick, daß die Menschen sich schreiend am Boden wanden, und selbst manche Götter wandten sich mit Grausen ab. Jene Götter und Helden aber, die der Bestie entgegentraten, führten einen Kampf, der aussichtslos schien. Wann immer die Bestie getroffen wurde, da wuchsen ihre grotesker Leiber. Waffen von edelstem Stahl zückten die Recken, aber die Bestie lachte nur hungrig, und Schaum schoß ihr in Maul und Schlund, und wo ihr Speichel hintroff, da entstanden die vier Sümpfe des Todes. Waffen von königlichem Endurium gewannen die Helden, doch der Saft der Bestie kroch die Klängen hoch und tötete Reiter und Roß. Waffen von überirdischem Titanium führten die Alveraniare, aber wo eine Klinge traf, da wuchs ein Spinnenbein hervor, groß wie ein Mammutbaum. Waffen von ewigem Göttergold führten die Götter, doch selbst das Blut der Bestie war brennendes Gift, und brodelnde Ströme und saure Seen verwüsteten das Land, Tausend mal tausend Menschen verschlang die Bestie, und jeder Leib machte die ihren größer. Unter den Kämpfern der Welt aber waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, die war einhundert Meilen groß, Mithrida die Rote, die war zweihundert Meilen groß, und Sokramor die Schwarze, die war dreihundert Meilen groß. Und da sprach Hazaphar, die die Klügste von den drei Schwestern war: Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet gegen dieses Ungeheuer. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muß auch die Bestie vergehen. Und als sie das gesprochen hatte, verwandelten sich die drei Schwestern in Klängen, mächtiger und größer als jede zuvor, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei. Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff zu der Gelben

Klinge, Rondra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, daß nur Kor sie heben konnte. Mit neuem Wut warfen sich die Götter auf die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sichel durch die Leiber der Bestie. Tausend Ungeheuer zeugte die Bestie, die weil die drei Götter mit ihr kämpften. Doch die anderen Götter und Helden waren wachsam, und sie bezwangen jedes Ungeheuer nach seiner Art und schleuderten sie in alle Winde und Sphären. Schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut. So kam es, daß die Bestie besiegt und eingekerkert wurde, und daß die Götter und Helden triumphierten. Die drei Gigantenklingen aber waren im giftigen Blut der Bestie brüchig geworden, und das Leben der Gigantinnen war nur noch schwach, und so legten die Unsterblichen die Drei zur Ruhe, auf daß sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen. Als der Dämonensultan aber sah, daß die Götter und Helden sogar die Bestie besiegt hatten, da zog er sich in die Abgründe jenseits der Sterne zurück. Rings um das gestirnte Bollwerk des Zwölfkreises aber errichtete er zwölf Heerlager, und für jeden Tag des Zwölfkreises bestimmte er einen dämonischen Wächter, zu melden, wann die Wachsamkeit der Götter und Menschen erlahmen sollte.
aus einer Kopie der Academia der Hohen Magie zu Punin

»Als vor Äonen die Namenlosen Zeiten ihren Höhepunkt erreicht hatten, ließ der Dämonensultan das Ungeheuer los, das zu seinen Füßen kauerte. Die Vielieibige Bestie, das Zerrbild des Lebens selbst, drang in die Welt ein. So gräßlich war ihr schierer Anblick, daß die Menschen sich schreiend am Boden wanden, und selbst manche Götter wandten sich mit Grausen ab. Erst das Opfer von drei Gigantinnen erlaubte, die Vielieibige Bestie zu zerschlagen.«
eine sehr gekürzte Version des Urzitates

»Unter den Kämpfern der Götter und Helden gegen das Böse waren drei Gigantenweiber: Hazaphar die Gelbe, die war einhundert Meilen groß, Mithrida die Rote, die war zweihundert Meilen groß, und Sokramor die Schwarze, die war dreihundert Meilen groß. Und da sprach Hazaphar, die die Klügste von den drei Schwestern war, im Kampfe gegen das Scheusal des Dämonensultans: Gegen dieses Ungeheuer kann das Leben allein nicht bestehen, und keine Waffe ist geschmiedet dagegen. Aber wenn Leben und Waffe sich verbinden zum Kampfe, dann muß auch dies Scheusal vergehen. Und als sie das gesprochen hatte, verwandelten sich die drei Schwestern in Klängen, mächtiger und größer als jede zuvor, und sie riefen die anderen Unsterblichen herbei. Da griffen die stärksten der Götter zu den neuen Waffen: Ingerimm griff zur Gelben Klinge, Rondra schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, daß nur Kor sie heben konnte. Mit neuem Mut warfen sich die Götter auf die Bestie, und die Gigantenwaffen schnitten wie Sichel durch deren Leib. Verzweifelt wehrte sich das Ungetüm und gebar tausend neue Ungeheuer, doch die andern Götter und Helden waren nicht minder wachsam, und schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut.«

»Da verwandelten sich Hazaphar die Gelbe, Mithrida die Rote und Sokramor die Schwarze in geschwungene Säbelklingen, mächtiger und größer als jede zuvor. Klirrend schlugen sie aufeinander und erweckten das Interesse der Götter in Alveran, die das Geschenk der drei Gigantenweiber freudig annahmen. Die stärksten der Ihrigen griffen zu den Klängen, die Bestie des Dämonensultans zu besiegen: Ingerimm, hammergewaltig, zog die Gelbe Klinge, Rondra, schwertgewandt, schwang die Rote Klinge, doch die Schwarze Klinge war so schwer, daß sie nur Kor, mordschlachtend, führen konnte. Mit einem Donnern schritten die drei Götter über das Land und stellten die Bestie zum Letzten Gefecht. Ingerimm schnitt dem Monstrum die Klauen ab, Rondra stach ihm in die geifernden Fänge, aber Kor hieb ihm, sich auf einem Bein abstützend, den Leib durch. [...] Durch der Bestie Gift waren die drei Klängen brüchig und spröde geworden, das Leben der Gigantinnen war nur noch schwach. So legten die Unsterblichen die Drei zur Ruhe, auf daß sie sich vielleicht dereinst wieder erheben mögen.«
aus dem Exemplar im Besitz des Taphirel ar Ralahan, Abschrift aus dem 8. Jhd. BF

»Hazaphar die Gelbe Sichel, Mithrida die Rote Sichel und Sokramor die Schwarze Sichel. Entstehung der Kleinen Sichel im Ysilischen weiterhin ungeklärt. Kors Fuß bildete Mulde, in der sich der Ysli-See bildete. Bornische Rantensümpfe als Überreste der Bestie anzusehen?«
aus dem Exemplar im Besitz des Taphirel ar Ralahan, Abschrift aus dem 8. Jhd. BF, Kommentar zu vorgenanntem Zitat

»Getrennt durch den Wall, welchen man Limbus nennt, ist die siebte Sphäre von allen anderen. Doch siehe! Gibt es nicht die Große Bresche, die einst geschlagen und die nun unwillig bewacht von dem Ohne Namen, welcher dareingekettet ist? Und gibt es nicht der schmalen Wege viele, durch die die Bewohner der 7. schlüpfen können?«
handschriftliche Randnotiz in einer beschlagnahmten Ausgabe

Das Buch der Freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung

Format: Ein 200-seitiger Octavo, der angeblich von einem Schelm aus Perricum verfasst wurde. Diese Behauptung kann allerdings getrost bezweifelt werden, zumal der Autor auf Praktiken eingeht, die nur in den Magiergilden angewandt werden. Die Urschrift stammt einem Vermerk zufolge aus dem Jahre 988 BF. Einigen Textstellen kann entnommen werden, dass das Buch tatsächlich in Perricum geschrieben wurde, allerdings ist es in einer äußerst miserablen Handschrift aufgesetzt. Da fast alle bekannten Exemplare vom Autor selbst geschrieben wurden (oder es zumindest den Anschein hat), kommt es deswegen bei der Lektüre auch hin und wieder zu massiven Problemen und Verzweiflungs- oder gar Wutausbrüchen. Dennoch ist das Werk reich, aber nicht wirklich gekonnt illustriert und zudem noch in Garethi verfasst, immerhin ein Zugeständnis an die geplagte Leserschaft.

Celine Espervan

Die Autorin des Buches ist die 961 BF geborene Adeptin Espervan, die ihre arkane Ausbildung in Belhanka genoss. Aufgrund ihrer Aufsässigkeit und eines dreisten Diebstahls mittels magischer Kräfte wurde sie aus den Gilden ausgestoßen. Heute soll sie angeblich irgendwo in den Trollzacken leben und widerrechtlich Schüler ausbilden. Als Buchautorin ist sie natürlich unbekannt, den Passagen des Buches lässt sich zumindest kein Hinweis auf sie entnehmen.

Auflage: Insgesamt existieren maximal 75 weithin verstreute Abschriften. Die weitaus meisten davon wurden vom Autor angeblich selbst geschrieben (ein gigantischer Aufwand, der viele Jahre in Anspruch genommen haben muss!) und gleichen einander daher weitestgehend - was sich sowohl als Vorteil als auch Nachteil erweist. Über die eigentliche Urschrift ist nichts bekannt, sollte eine solche existieren, so dürfte sie sich am ehesten im Besitz des ungenannten Autors befinden.

Inhalt: Das nicht allzu bekannte und von vielen konservativen Magiern meist nicht einmal beachtete Buch ist eine eher humorvolle Abhandlung über die dingliche Bewegungszauberei, vor allem über diverse MOTORICUS-Abarten und -Unarten, die recht ausführlich dargelegt sind. Abgesehen vom wahrhaft erschreckendem Schriftbild ist es leicht verständlich verfasst und mit vielen erheiternden - man könnte auch schelmischen sagen - Beispielen aufgelockert, allerdings geht es nicht sonderlich in die Tiefe. Ein paar enthaltene Tricks und Eselsbrücken erleichtern aber den täglichen Umgang mit der magischen Bewegung. Interessanterweise sind verschiedenste bissige Seitenhiebe gegen die Akademiezauberei enthalten, die hin und wieder gar ein wenig anstößig wirken. Man kann vermuten, dass der Verfasser ein ehemaliger Gildenmagier ist, der sich mit seiner Einstellung einige Feinde gemacht hat. Doch wenn die Gilden den Autoren kennen, dann nennen sie ihn nicht.

Wert: Eine Abschrift wird trotz der allgemeinen Nichtbeachtung für mindestens 125 Dukaten gehandelt. Es sind sogar mehrere Fälle bekannt geworden, in denen bis zu 250 Dukaten verlangt und auch ohne zu feilschen gezahlt wurden. Hierbei hatte der Käufer meist großes Interesse an der enthaltenen Thesis des Klickeradomms, welcher außer unter Kobolden und Schelmen nur wenig bekannt ist.

Voraussetzungen:

V1; K6; IN 13; je 50 ZE eine Probe auf Lesen/Schreiben, um die Handschrift der Originalabschriften zu entziffern

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/6) Für einen Meister der Magica Moventia bietet das Buch kaum noch wirklich neues. Vielleicht abgesehen von einer Thesis des KLICKERADOMMS (Srl, 7) finden selbst Magier anderer Spezialgebiete nur noch recht wenig unbekannte Einsichten. Neben diesem nicht sonderlich verbreiteten Schelmenwerk sind auch die Meisterformeln von MOTORICUS (10) und FORAMEN (8) niedergelegt worden, jedoch sind diese bereits nahezu jedem Zauberkundigen bekannt. Weiterhin sind noch verschiedene Hinweise auf den NIHILATIO und den OBJECTOFIXO enthalten. Wer sich daran macht, den MOTORICUS in der Zauberkunst zu modifizieren, sollte vom Meister jeweils ein bis drei Bonuspunkte auf die diversen Proben zugestanden bekommen, um dem Hauptthema des Werkes - den möglichen Abarten des Zaubers - gerecht zu werden. Einem Leser des Buches kann der Meister bisweilen auch eine lockere Hilfestellung gewähren, beispielsweise ein Tip, wie ein bestimmter Bewegungszauber in einer kniffligen Situation den Helden dem Ziel näherbringen könnte. Zudem kann ein Leser des Buches die SF Apport (800/4x4/10) herleiten.

Das Große Buch der Abschwörungen

Format: Der recht überformatige Foliant (Ausmaße etwa 23 auf 27 Finger) von 500 Seiten, im Original eigentlich betitelt als Buch der Abschwörungen, wurde während der Jahre 592 BF bis 600 BF anlässlich der Magierkriege von Erzmagus Hyanon und seinem Kollegen Shaykal zusammengestellt. Während der Jahre des Argelianischen Gerichts nach dem Gareth Pamphlet und dem späteren jahrzehntelangen Wirken Shaykals an der Khunchomer Akademie wurden nur wenige Abschriften angefertigt. Spätere Kopien sind meist leicht überarbeitet und ergänzt, vor allem aber der jeweiligen Zeit angepasst worden, so dass sich nur wenige Zweitschriften fast völlig gleichen. Alle Fassungen sind durchgehend nicht nur reich illustriert, sondern auch farbenfroh illuminiert. Einzelne Kapitel wurden seit den letzten etwa 200 Jahren vielfach auch separat abgeschrieben und einzeln veröffentlicht, womit das Buch eines der bekanntesten überhaupt innerhalb der Magischen Bibliothek darstellt. Fast jeder examinierte Adept hat eine oder mehrere dieser Kapitelabschriften in seiner Lehrzeit studieren müssen. Die meisten Abschriften wurden in der jeweils vorherrschenden Schriftform des Garethi, später dann aber vermehrt in Bosparano abgefasst, es sind allerdings auch mehrere Ausgaben in Tulamidy und sogar Zelemja bekannt.

Auflage: Es existieren alles in allem etwa 300 Abschriften leicht unterschiedlicher Vollständigkeit, sie alle befinden sich fast ausnahmslos in einem guten Zustand. Die Zahl der unterschiedlichen Kapitelabschriften und Extrakte kann dagegen nur annähernd gemutmaßt werden, Experten schätzen sie auf insgesamt weit über 2500 verschiedenste Exemplare, in den meisten von ihnen wird wahrscheinlich auf magische Symbole, Zauberschriften, einfache Schutzmaßnahmen und nützliche Talismane eingegangen. Die Urschrift wurde seit der Amtszeit Shaykals als Spektabilität bis 1015 BF an der Drachenei-Akademie zu Khunchom aufbewahrt, dann aber unerkant von Dschelef ibn Jassafer, der ehemaligen Spektabilität von Rashdul, entwendet. Jener gilt spätestens seit der Vampirplage von Weiden als verschollen und wird allgemein für tot gehalten, lebt zur Zeit aber unerkant in Zorgan. Doch über dieses Wissen verfügt noch nicht einmal die Khunchomer Akademie.

Inhalt: Das schwere Buch gilt zu Recht als das Standardwerk der Antimagie schlechthin und enthält die mit Abstand bekannteste, fast schon enzyklopädisch anmutende Sammlung antimagischer Formeln und Schutzzauber, allerhand Fluchbrecher und Bannflüche, Polygramme, Schutzkreise und die Grundlagen der Bannkreiserstellung, Wahre Namen und Paraphernalia verschiedener Wächterdämonen, sowie unmissverständliche Befehle für diese. Arkane Runen und magische Schriften, magische Zeichen und Symbole, kleine und große Rituale zur Nutzlosmachung von Haaren und Nägeln des Zaubersers usw. Zahlreiche Anwendungsbeispiele, Rezepturen, ausgezeichnete Quellenverweise zum komplexen Thema der Artefakterstellung und sogar schnell fassbare Meisterformeln sind ebenfalls enthalten. Eine recht umfangreiche Sammlung bekannter, häufig vorkommender Amulette und Talismane, sowie eine umfassende Beschreibung von deren Wirkung. Teilweise gar die dazugehörigen Artefakthesen runden das Buch ab. Wegen seiner äußerst leicht verständlichen Schreibweise ist Das Große Buch der Abschwörungen vor allem zur

Hyanon

Der Großmeister der Contraria wurde 537 BF geboren und studierte die magischen Künste in Gareth. Nach seiner Weihe blieb er anfangs als Assistent und später Magister an der Akademie und machte durch seine Gelehrtenart und Objektivität schnell auf sich aufmerksam, so dass sogar Rohal mit ihm disputierte. Es folgte ein steiler Aufstieg: 579 mit vergleichsweise jungen Jahren zum Erzmagier ernannt, ein Jahr darauf Spektabilität zu Gareth, wiederum vier Jahre später gleichzeitig auch Spektabilität zu Perricum. Mit Ausbruch der Magierkriege legte er seine Ämter nieder und bereiste mit seinem jüngeren Freund Shaykal vor allem Kosch, Weiden, Garetien und Aranien (zwischenzeitlich auch auf der Flucht), ständig bemüht, den Kriegsverlauf zu beobachten, zu schlichten und Schwarzmagier zu bekämpfen. Ihre ganzen Erfahrungen während dieser harten Jahre schrieben die Magier in ihrem Werk nieder. Nach Ende des Krieges wurde Hyanon angesehenes Mitglied im Argelianischen Gericht und war ständig bemüht, die Rechte der Magier nicht zu sehr zu beschneiden. Die letzten zwei Jahre seines Lebens verbrachte er als Magistersprecher (das Amt der Spektabilität wurde auf Jahrzehnte abgeschafft) wieder an der Akademie zu Perricum, wo er 615 BF starb.

Shaykal von Khunchom

Geboren 564 BF in der vor Leben pulsierenden Großstadt am Mhanadi und in jungen Jahren den dunklen Spielarten der Magie zugeneigt, zählte der Magier anfangs zur Gefolgschaft des Dämonenmeisters. Von Hyanon wieder auf den rechten Weg gebracht, wurde er erst dessen Schüler, später sein Assistent und Freund. Er brachte in das gemeinsame Werk vor allem seine großen Kenntnisse zu Sphärenwesenheiten und dunklen Praktiken ein und blieb seinem Meister bis zu dessen Tod treu. Danach kehrte er nach Khunchom zurück und wurde dort 617 BF Spektabilität. Die Verleihung eines Erzmagier-Titels, die ihm mehrmals zugedacht wurde, lehnte er immer ab und verfügte selbst in seinem Testament, dass ihm dieser nicht post mortem verliehen werden solle. Obgleich er sich den Zorn der noch jungen Nahema zuzog, der er den Magistertitel verweigerte, und von dieser mit einem stark gekrümmten Rücken gezeichnet wurde, erreichte er das horasische Alter von 129 Jahren und starb 693 BF hoch angesehen nach unglaublichen 76 Jahren im Amt der Spektabilität. Das Original des Buches der Abschwörungen hinterließ er der Akademie.

Neben den bekannten Abschriften gibt es etwa seit den Garethischen Thronfolgekriegen auch ein Einzelstück mit dem ominösen Titel *Das Dunkle Buch der Abschwörungen*. Dieses umfaßt lediglich etwa 200 Seiten und stellt angeblich eine pervertierte, nicht aber bössartige Fassung zum Werk Hyanons und Shaykals dar. Vor allem soll es auf die meist gerne verschwiegenen Gefahren bei antimagischen Ritualen und Exorzismen eingehen und dabei schon manchen Magister um den Verstand gebracht haben. Obgleich immer wieder Interessenten vorstellig werden, befindet sich das Buch in Perricum unter strengem Verschuß, so daß keine genauen Angaben bekannt sind. Gerade in der aktuellsten Gegenwart erwachte mit Erscheinen von Racalla von Hosen-Rabenmunds Werk *Magische Schilde* (siehe S. 106) neues Interesse am alten Standardwerk, da die Erzmagierin mehrmals darauf verweist.

Identifikation von Talismanen und magischen Schriften auch bei Nicht-Zauberern sehr beliebt. Trotz all seiner umfassenden Kompetenz, die nur wenige Bücher erreichen, sind aber natürlich einige Inhalte nicht völlig korrekt oder vom Aberglauben beherrscht, so heißt es beispielsweise, dass Alraunenpulver Vampire auf Distanz hält und ihnen sogar schadet - nicht ganz von der Hand zu weisen, aber sicherlich nicht auf jeden Vampir zutreffend!

Wert: Eine nahezu vollständige Abschrift ist je nach Zustand, Umfang und Alter mit etwa 190 bis 220 Dukaten schon relativ günstig im Vergleich zu vielen anderen Zauberbüchern zu erwerben. Kopien einzelner Kapitel sind teilweise bereits für weniger als 10 Dukaten erhältlich.

Voraussetzungen:

V4; K um 7; KL 11, IN 11; Magiekunde 4

Das Buch im Spiel: (Antimagie 3/8) Das Buch ist eine wahre Schatzkammer, fast schon überfüllt mit Zauberformeln jeden Ursprungs. Neben der Thesis von BEWEGUNG STÖREN (Mag), DESTRUCTIBO (Mag, 14), GARDIANUM (Mag), GEISTERBANN (Mag) und ILLUSION AUFLÖSEN (Mag) ermöglicht das Studium auch die relativ einfachen Rekonstruktionen von PSYCHOSTABILIS (Mag), BEHERRSCHUNG BRECHEN (Mag), EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN (Mag), EINFLUSS BANNEN (Mag), HELLSICHT TRÜBEN (Mag), SCHADENZAUBER BANNEN (Mag), SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (Mag), VERSTÄNDIGUNG STÖREN (Mag) und VERWANDLUNG BEENDEN (Mag). Weiterhin enthält das Werk noch einige - wenn auch ziemlich vage - Hinweise auf die Formeln CRYPTOGRAPHO, INVERCANO, LAST DES ALTERS und PENTAGRAMMA. Daneben können die Bann- und Schutzkreise gegen Geister, Niedere Dämonen, Gehörnte Dämonen und Ungeziefer und das Zeichen der Zauberschmiede erlernt, sowie Unmengen an allgemeinen Hinweisen, guten Ratschlägen, detaillierten Auflistungen und bekannten und ungewöhnlichen Vorgehensweisen zu weiter oben angegebenen Inhalten fast nach Belieben des Meisters in Erfahrung gebracht werden. Die SF Eiserner Wille I kann aus dem Buch erlernt werden, die SF Exorzist sogar zu halben Kosten, jedoch nicht aus diesem Buch. Die näheren Auswirkungen einer einfachen Kapitelabschrift sollten vom Meister von Fall zu Fall eigenhändig und nach Gutdünken festgelegt werden, jedoch im Rahmen liegen. Nur in seltenen Fällen kann einer dieser Auszüge sogar die Herleitung einer allgemein verbreiteten Formel ermöglichen.

Zitate:

»^{xiv}Und siehe! Ilderan hob seyne Hende gen Alveraan und Hesind sandte ihm Macht, dem Daimon ins Antlitz zu blicken./

^{xv}Und er sprach die Formula die da lautet PENTAGRAMMA - da ward der Daimon zu Aschen, Staub und Moder, und es war ein gar greußlich Angesicht./

^{xvi}Und als es vollbracht war, da sank Ilderan zuryck und Gulgari erschien ihm./

^{xvii}Und die ihn fanden, die wunderten sich gar sehr, denn es war kein Schnitt und Hieb an seynem Leyb. So sagten sie: Er hat gewirckt mit seynem Bluth und seyn Bluth ist verbrannt und er ist innerlich aschen. Grosz ist Hesindens Macht.«

Das Große Elementarium - Kompendium der elementaren Beschwörungen

Format: Ein 650-seitiger, leicht überformatiger Foliant, der etwa von 160 bis 180 BF in gemeinsamer Arbeit mehrerer Magister unterschiedlicher Kulturkreise in Gareth zusammengetragen wurde. Erstmals wurde hierbei das Wissen über elementare Beschwörungen güldenländischen, altaventurischen und tulamidischen Ursprungs gesammelt, sortiert und verknüpft, basierend auf dem etwa 200 Jahre älteren *Groszen Elementarium* aus der Zeit und Gegend der Eroberung des Diamantenen Sultanats - nur wenige Jahre vor Hela-Horas' Inthronisation - und mit etwa 800 Seiten sowie einem extremen Überformat (25 auf 31 Finger) nahezu doppelt so umfangreich (und damit auch sehr viel schwerer) ausgefallen ist. Beide Varianten sind illustriert, doch während die tulamidische Originalfassung noch in Ur-Tulamidya gehalten wurde, sind alle späteren Abschriften und auch die weit verbreitete jüngere Version durchgehend in Bosparano geschrieben worden, allerdings hin und wieder durchmengt mit Wörtern des Garethi und Ur-Tulamidya.

Das *Grosze Elementarium* galt bis Ende 1011 BF als verschollen, als sich das seit Jahrhunderten nur noch als Gerücht bekannte Konzil der Elementaren Gewalten an der Puniner Akademie den Gilden offenbarte und eine ins Garethi übersetzte Abschrift des legendären Werkes als Geschenk überreichte.

Auflage: Insgesamt existieren etwa 300 mehr oder weniger vollständige Exemplare, teilweise jedoch nicht mehr in einwandfreiem Erhaltungszustand. Allerdings ist das Buch auch die Grundlage äußerst zahlreicher Auszüge und spezieller Traktate (sicherlich weit mehr als 2000 an der Zahl) mit bis zu 50 Seiten Umfang. Das Original wird seit seinem Erscheinen in Gareth aufbewahrt, kann unverständlicherweise aber nur nach Nehmen einiger bürokratischer Hürden von Magiern mit einwandfreiem Leumund eingesehen werden. Vom älteren *Groszen Elementarium* gibt es zur Zeit nur drei Abschriften, sie befinden sich im Besitz des Raschtulswaller Konzils der Elemente und der Akademien von Mherwed und Punin. Die drei Akademien haben einvernehmlich beschlossen, diese Fassungen nur ihren eigenen Studiosi und Magistern sowie Magiern einwandfreier Reputation zugänglich zu machen und keine weiteren Abschriften anzufertigen (genauer gesagt sind die beiden Akademien vom Konzil der Elemente hierzu angehalten worden, welche dies als Gegenleistung für ihr Geschenk forderte, es wird allerdings gemunkelt, dass die Schulen von Khunchom und Rashdul ebenfalls schon eine Kopie vom Konzil erhalten haben). Das Original der Urfassung ist den Hörnern Satinavs schon vor langer Zeit zum Opfer gefallen.

Inhalt: Das weithin anerkannte und als Standardwerk geltende *Große Elementarium* beinhaltet einen umfassenden und sehr detaillierten Überblick über die Sechs Elemente (das von manchen Zauberkundigen als existent angesehene Siebte Element, die Kraft, wird lediglich kurz angerissen und wurde auch erst viel später zur Rohalszeit populär), ihr Verhältnis untereinander und gegenseitige Wechselwirkungen, ihre derische Erscheinungsform, Beschreibungen vieler elementarer Wesenheiten und Manifestationen aller Art und Machtfülle sowie die Beschwörung und Beeinflussung derselben. Nahezu alles Allgemeinwissen, das über die *Invocatio Elementarii* bekannt ist, wurde in jenem Werk kompiliert. Das *Grosze Elementarium* enthält zudem die Meisterformeln mehrerer Formeln, die bei den neueren Ausgaben unter Mühen hergeleitet werden müssen. Es darf die berechnete Vermutung geäußert werden, dass in dieser Urfassung genügend Wissen verarbeitet ist, um eine komplette Akademie ein volles Jahrzehnt lang zu beschäftigen; die Puniner Akademie konnte durch ihre chronische Überlastung bislang noch nicht ins Detail gehen, so dass wohl noch ein weiteres Jahrzehnt gewartet werden muss, ehe konkrete Erkenntnisse allgemein zugänglich gemacht werden. Letztere Urfassung hat sich kürzlich übrigens als das „Schulzauberbuch“ des Konzils der Elementaren Gewalten herausgestellt!

Wert: Die neueren und natürlich weitaus bekannteren Garether Ausgaben sind etwa 250 Dukaten wert, während eine der drei (oder möglicherweise gar fünf) Urabschriften im Moment sicherlich unbezahlbar ist und dies vorläufig auch bleiben wird - einmal davon abgesehen, dass kaum ein Magier auch nur den Buchdeckel betrachten darf. Einer der vielen Auszüge der Allgemeinfassung ist oftmals wahrscheinlich schon für weniger als 15 Dukaten erhältlich, nahe liegender weise aber natürlich kein Ersatz für das vollwertige Buch.

Voraussetzungen:

V3; K8; KL 14; Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Elementar (gesamt) 3/8) Leider ist in den neueren und alleinig verbreiteten Ausgaben keine verwertbare Thesis zu finden, sie ermöglichen jedoch die Rekonstruktion von AEOLITUS (Mag), DSCHINNENRUF (Mag) (700/4x7/30), IGNIFAXIUS (Mag), MANIFESTO (Mag), MEISTER DER ELEMENTE (Mag), WAND AUS ELEMENT (Mag) (700/4x7/40), sowie in der Urfassung noch den IGNISPHERO (Mag) (2500/4x12/15). Zudem enthält das Werk noch Andeutungen zu LEIB DES FEUERS, LEIB DES WINDES und in den verbreiteten Ausgaben zum IGNISPHERO. Die Urfassung bietet zu allen genannten Formeln mit Ausnahme von WAND AUS ELEMENT und IGNISPHERO sogar die Thesis. Wenn man das Werk verstanden hat (200/1x10/0) sind in Zukunft alle CH Proben im Zusammenhang mit Elementaren um 1 Punkt (bei der Urfassung 2 Punkte) erleichtert. In der Urfassung finden sich zudem noch die Bann- und Schutzkreise gegen Elementare, sowie die Zaubersymbole, Glyphen der elementaren Attraktion und Glyphe der elementaren Bannung. Welche eventuellen weiteren Geheimnisse im *Groszen Elementarium* noch nachgelesen oder welche zusätzlichen Vorteile daraus gezogen werden können, kann vom Meister in eigenem Ermessen gemäß der angegebenen Informationen festgelegt werden, die Angaben aus den zwei Kommentarsammlungen sind hierbei durchaus nützlich.

Zitate:

»Beachte nun, dasz die Elementhe nicht sind eyns wie das andere und sich gleych in ihrer Vielfalth, sondern dasz sie auch sind beygeordnet und aehnlich oder contrair und vizversaal. Wenn du aber sagest: Meyn sey das Feuer! so sagest du auch: Das Wasser sey mir fern!«
aus der Puniner Zweitschrift des Großen Elementariums

»Rashdul aber und garwohl seine Pentagramm-Akademie sind der Nabel der Beschwörungskunst in ihrer reinsten Form. Dieweil man sich jedoch andernorts immer verwerflicheren Daimonen widmet, ersehen die Rashduler als Krone ihrer Kunst die Beschwörung jener Elementargeister, die sie die Djinnen nennen. Denn siehe: Kobolde sind im Tulamidischen fürwahr rar. Was man hiezuland damit zu erklären sucht, daß die Göttinnen Tsa und Hesinde die Kobolde erschufen, auf daß die Sphärenkraft, so bei allen Zaubern frei wird, gebunden sei. Hier jedoch in ihren Stammlanden, da diese Kräfte deutlich stärker seien, da hätten die Göttinnen die viel edleren Djinnen erschaffen können. Jene erscheinen stets als Abgesandter eines der sechs Elemente, ihre untere Körperhälfte nimmt wohl meist gar keine andere als die elementare Erscheinungsform an. So muß sich auch ein jeder Djinnenbeschwörer besonders einem Elemente widmen, so er ihm befehlen möchte. Die Kräfte der Djinnen aber sind vielerlei, seien es der Palastbau der irdenen Djinnen, das Goldmachen der erzenen Djinnen, die Reisen auf den Schultern der luftigen und wässrigen Djinnen, und die Kampfeswut der feurigen Djinnen. Wer jener Geister Herr ist, kann fürwahr zu großer Macht gelangen.«

aus einer der ältesten Abschriften des Großen Elementariums

»Von dero sechs Elementen sey das Wasser am wenichsten ergruendlich, erschoeppfbar & erforschbar. Denn sieh! Es gehet und ist in Bewegniss ohn Unterlasz, und doch verlasset es seyn Orth nimmer. Man denck sich die grimlich Mahlstroem am Rande der Weldt, so den zu Neersand im Bornlande gesehen. Er gehet und gehet nit. Man denck sich die Gezeythen. Sie gehen und gehen nit und bleyben immerdar. Und was will man sagen ob dero Sprinkfluthen und dero Jahrhunderthwellen, welch Krafft iene bewircken? Was moeget noch seyn und werden drunter dieser blawen Flaechen, so mild itzt und so grimh dann. Wer weysz?«

»Also heyszt es vom Farindel, vom Silvanden Fae und dem Salamander-Wald, dasz keynerley Uebel sie betreten koenne, denn der Meyster des lebensspendenden Elementes wache ueber sie.«
aus dem Groszen Elementharium

Kommentare zum Elementarium

Ein solch verbreitetes Standardwerk wie das Große Elementarium regt die Gelehrten natürlich zur Diskussion an. Obgleich schon zu Beginn der Rohalszeit mit den nur wenig bekannten Bemerkungen zu den Elementen (siehe Seite 215) ein Traktat zu jenen Themen erschien (obwohl jenes sich eher mit elementaren Erscheinungen befasste als dem großen Werk der Elementarmagie), ging erstmals diese hier beschriebene Kommentarsammlung des Waldbert Boyerk von etwa 565 BF in entsprechendem Umfang auf das bekannte Hauptwerk ein. Es handelt sich hierbei um einen Quartband von knapp 130 Seiten Umfang, der nahezu durchgehend schmucklos gehalten ist und in einem ältlichen Mittelhochgarethi abgefasst wurde. Für eine der etwa 55 Abschriften, die vor allem in den mittleren Landen Verbreitung gefunden haben, werden meist zwischen 50 und 70 Dukaten verlangt. Das Original der Kommentarsammlung gilt seit den Magierkriegen als verschollen, aber es wird auch davon ausgegangen, dass sich die Kopien nur wenig von der Urschrift unterscheiden. Inhaltlich befassen sich die heute als leicht veraltet geltenden Kommentare zum Elementarium mit dem Elementarismus in all seinen Belangen - aufgrund des begrenzten Platzes natürlich in ziemlich stark geraffter Form - und trotz mehrerer Ungereimtheiten und Fehlern wird das Studium jedem Elementarbeschwörer ans Herz gelegt. Die Vorkenntnisse aus dem Buch verkürzen die spätere Studiendauer des Hauptwerkes, es finden sich außerdem verschiedene kurze Ausführungen zu Zaubersprüchen, durch die die Hinweise des Hauptwerkes etwas verständlicher werden.

Voraussetzungen:

V1; K11; KL 13; Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: Die Kommentare erleichtern das Verständnis des Großen Elementariums. Zudem erhält der Leser eine SE auf den MANIFESTO und nach erfolgreicher Magiekunde-Probe+5 eine SE auf DSCHINNENRUF; nach einer Magiekunde-Probe +10 eine SE auf MEISTER DER ELEMENTE sowie nach einer Magiekunde-Probe+15 eine SE auf einen beliebigen, bereits aktivierten Zauber mit dem Merkmal Elementar.

Zitate:

»Heißt es nicht: Der Herr des Feuers wohnt in einer feurigen Zitadelle? Was aber ist der Herr ohne Knecht? Also sage ich: Der göttlichen Ordnung folgend kennen auch die Elementare eine Hierarchie, der als Fürsten die Elementarherren vorstehen, gefolgt von den Baronen oder elementaren Meistern, den Rittern oder Dschinnen, den elementaren Geistern oder Kämpen und dem Fußvolk der Mindergeister.«
Übersetzung ins neue Garethi

Kommentare zur späthorasischen Fassung des Großen Elementariums

Eine der bedeutendsten Errungenschaften, welche die Academia der Hohen Magie zu Punin in den vergangenen Jahren gewinnen konnte, ist unzweifelhaft die Abschrift des legendären Groszen Elementariums, die von der Gesandtschaft des Konzils der Elementaren Gewalten als Geschenk überbracht wurde. Die Gelehrten stürzten sich auf den riesigen Folianten und die eigentlichen Anliegen der Raschtulswaller Elementaristen wurden nur am Rande vernommen. Die Auswertung des gigantischen Wissensschatzes ist wegen der ohnehin ständigen Überlastung des Kollegiums bis heute noch nicht abgeschlossen, doch die neu gewonnenen Erkenntnisse sind schon jetzt alle Mühen wert gewesen. Eine kleine Arbeitsgruppe unter Leitung des brillanten Theoretikers Salandrión Finkenfarb stellte daraufhin bis zu Beginn des Jahres 1016 BF eine umfangreiche Kommentarsammlung zum verbreiteten Großen Elementarium zusammen, basierend auf den seit der Veröffentlichung vor über 800 Jahren neu gewonnenen Erkenntnissen und dem sehr viel tiefer gehenden Wissen der verschollen geglaubten Urfassung. Bei dem schmucklosen und recht kompliziert gehaltenem Buch handelt es sich um einen 230-seitigen Quarto, der durchgehend in Bosparano gehalten ist. Sein Studium verkürzt die Studiendauer des Hauptwerkes, die Studienzeiten bei Rekonstruktionen fallen nach Meisterentscheid kürzer aus. Leider ist diese Puniner Arbeit nur wenigen Experten bekannt, so dass derzeit auch nicht mehr als etwa 40 Abschriften im Umlauf sind, für die allerdings hohe Preise bis hin zu 110 Dukaten gezahlt werden. Interessenten guter Reputation können an der Puniner Akademie aber immer vorstellig werden und sich für eine Kopie vormerken lassen.

Voraussetzungen:

V1; K12; KL 15; Magiekunde 12, Manifesto 12 oder Dschinnenruf 10 oder Meister der Elemente 8

Das Buch im Spiel: Erleichtert Verständnis des Großen Elementariums, Erleichtert Rekonstruktionen nach Meisterentscheid

Zitate:

»Alle Dschinnen sind klar unterscheidbare, individuelle Persönlichkeiten. Manche sind sogar bekannt geworden wie Braderasch, der Meister des Bades von Sultan Hasrabal von Gorien, Sylphyllia Siedewind, die Freundin des Tulamidenhelden Dschadir der Kühne, der Goldene, der die Schatzkammer des Kalifen trotz der Eroberung Mherweds gegen die Alanfaner verteidigte, oder Chasamar Nahallebad am Hof des Flußvaters von Albernia.«

Das Zusammenspiel beider Kommentarsammlungen

Die Vorkenntnisse aus beiden Kommentaren verkürzen das Studium des Hauptwerkes nach Meisterentscheid. Gelingt das Komplettstudium mittels eines zusätzlichen Studiums aller drei Werke gemeinsam mit einer Probe auf Magiekunde+20 (die nur ein einziges Mal erlaubt ist!), so sind künftige Zauberproben auf Formeln mit einem elementaren Merkmal um einen Punkt erleichtert!

Im Zusammenspiel der zwei Kommentare ohne das Große Elementarium ergibt sich keine gegenseitige Verkürzung der Studiendauer, wobei keine zusätzlichen Vorteile zum Tragen kommen.

Öe Lichis - Kompendium der wunderwirkenden Steine

Format: Ein sehr schwer mit verschiedenen Metallen beschlagener Folio von 360 Seiten, dessen i-Punkte in „Lithis“ auf dem Einband traditionell mit einem Onyx und einem Rubin gebildet werden, den Steinen der Hesinde und des Ingerimm. Das Buch wurde etwa 703 BF vom Prospektoren und Magier Isfaleon von Rommilys kompiliert, wahrscheinlich basierend auf älteren Schriften der Diamantenen Sultanate, doch ihm blieb von Anfang an aufgrund mangelnden Interesses an den magischen Eigenschaften der Gesteine eine größere Verbreitung versagt. Es entstanden anfangs zwar einige wenige annähernd originalgetreue Kopien durch Fachleute und von diesen Schriften später eine Unzahl extrem stark gekürzter und abgeänderter Teilabschriften durch zauberunkundige Laien, aber dennoch galt das Buch schon um das Jahr 850 BF als verschollen, heute kann man es eigentlich nur noch in kurzen Fragmenten bei Alchimisten oder auch Geologen finden. Alle Abschriften sind reich illustriert und enthalten sogar übersichtliche Regionalkarten vor allem mittelländischer Gebiete, in denen die jeweiligen geographischen Verhältnisse durchaus relativ genau eingezeichnet wurden. Das Buch ist wechselweise in Bosparano und einem nur recht schwer verständlichen, sehr alten Garethi abgefasst, weswegen viele der Fragmente auch älter eingeschätzt werden.

Auflage: Es existieren heutzutage höchstens noch 20 wortgetreue oder nur leicht abgeänderte Abschriften, die über ganz Aventurien verstreut sind, selbst in Punin oder Kuslik hat man angeblich keine Kopie. Das Original ist zusammen mit seinem Autor in der Schwarzen Sichel verschollen und wahrscheinlich auch bereits vermodert. Einzelne Passagen und kurze Auszüge finden sich allerdings zu Hunderten in allen möglichen Bibliotheken und Schriftsammlungen, aber aus diesen eine auch nur annähernd gelungene Rekonstruktion der Urschrift zu bewerkstelligen, dürfte kaum möglich sein, zumal oft nicht einmal bekannt ist, dass diese Texte aus jenem Werk stammen.

Inhalt: Das Kompendium der wunderwirkenden Steine ist die ausführlichste (heute bekannte) Sammlung von Erkenntnissen über die kaum bekannten magischen Kräfte der Gesteine und Metalle. Wahrscheinlich gründet sich der Erfolg mancher weithin bekannter Alchimisten und Geologen auf dem Besitz einer der echten Abschriften. Das Werk enthält gut anwendbare Vorschläge und Vermutungen für den Gebrauch von Steinen und Erzen vor allem in der Magie und Alchimie, aber auch in der Heilkunde zur Steigerung der Effizienz derselben. Neben den Grundlagen der Sumulogie und sogar in Ansätzen der Architektur sind außerdem auch hoch detaillierte Abhandlungen über die Natur der fünf Magischen Metalle sowie Grundmaterialien, Erstellung und Gebrauch von Kraftspeichern enthalten. Meister Isfaleon scheint für die Erstellung seines Werkes nicht nur auf älteren Schriften zurückgegriffen zu haben, vielleicht sogar aus der Zeit der Diamantenen Sultanate stammend, als die Edelsteinmagie noch nicht völlig vergessen war, sondern führte wahrscheinlich auch lange Diskussionen mit Geoden und anderen, besonders in Schmiedekunst, Kristallzucht und Bergbau erfahrenen Zwergen. Das Werk ist zu Lebzeiten Isfaleons jedoch völlig unbekannt worden und erst nachdem die Abschriften bereits verschollen waren, wurde es im Zusammenhang mit Meister Zhavinos Codex Cmera(dus (siehe Seite 26) unter den wenigen Experten berühmt und begehrt.

Wert: Sollte wider Erwarten einmal eine Abschrift bekannt werden, so dürften schon aufgrund des verheißungsvollen Titels sicherlich bis zu 700 Dukaten geboten werden. Einzelne Fragmente aus diesem Werk kursieren allerdings in Unmengen in den verschiedensten Bibliotheken und sind demzufolge auch relativ leicht und günstig erhältlich.

Voraussetzungen:

V0; K14/12 (Bosparano/Garethi); KL 12; Gesteinskunde 5

Isfaleon von Rommilys

Abgesehen von nur wenigen, kaum bedeutenden Hinweisen ist über den Gesteinskundigen heute nichts mehr bekannt. In keiner Gildenrolle ist eine Eintragung zu diesem Namen zu finden und urkundlich wird er gar nur ein einziges Mal erwähnt, als er 695 BF in der Schwarzen Sichel eine neue Erzader in den kaiserlichen Silberminen aufspürte. Der Chronik der Halle des Quecksilbers zufolge brach Isfaleon etwa um 725 BF mit einigen Festumger Magiern zu einer Expedition in unerforschte Gebiete der Schwarzen Sichel auf, von der jedoch niemand zurückkehrte, so dass nie etwas über das Ziel der Forscher bekannt wurde. Isfaleon war aller Wahrscheinlichkeit nach ein ständig umherreisender Magier, der viel Kontakt mit Zwergen und möglicherweise sogar den letzten Priestern und Magiern der alten Echsen hatte, bekannt ist er aber - abgesehen von den hier aufgeführten Dingen - lediglich als Autor des legendären Öe Lichis.

Weshalb alle Experten und großen Bibliotheken angeblich keine Abschrift ihr Eigen nennen, solcherlei Behauptungen abstreiten, kann sich schon fast nicht mehr mit mangelnden Kopien erklären lassen. Einigen Fragmenten, die teilweise ja allgemein verbreitet sind, und Spekulationen von Fachleuten zufolge, hat sich Isfaleon aber auch mit urchenischen Opferritualen der Sterbenden Götter befasst, in denen Edelsteine und (warmes) Blut eine große Rolle spielten. Allem Anschein nach werden die wenigen Abschriften also unter strengem Verschluss gehalten, damit kein verbotenes Wissen Verbreitung findet, oder mag sich ein noch schrecklicheres Geheimnis dahinter verbergen...? In seinem mit ihm selbst verschollenen Original hat Isfaleon angeblich auch reiche, zumindest seinerzeit noch unberührte Lagerstätten von vielerlei Steinen und Erzen verzeichnet, eine Bestätigung zu diesem Gerücht steht natürlich noch aus, dennoch brechen immer wieder Schatzsucher in das Gebirge auf, um das Buch zu finden

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/10, Hüttenkunde SE/6, Kristallzucht SE/6)

Zwar geht das verschollene Werk der Kristallomantie nicht direkt auf die (in den Gilden vorherrschende) Magie als solche ein und enthält damit auch keine Thesis, doch in seinem Fachgebiet ist es kaum zu überbieten: Es treffen die Aussagen des Codex Cmera(dus zur Kristallzauberei voll zu, weiterhin kann der Leser nach erfolgreichem Studium eine besondere Form der Spontanen Modifikationen anwenden: Durch die Verwendung von passenden Gesteinen und Metallen lassen sich die Kosten von Zaubern um 20 % reduzieren, die Materialien werden dabei allerdings verbraucht (+3, ab ZfW 7). Aus den wenigen auf Magie hindeutenden Abschnitten lässt sich die SF Kraftspeicher erlernen.

Zitate:

»Iszt avch kavm nogh kentlygh, dasz bey der Toetungh oder dem Toodt eynsz Drakkensz oder eyner Ekcsen der Carbuncelsteyn kan fallen in die Erdt unnd dorten keymen. Soo disz aber geschihet, waeschet daravsz ein gaar groszer Demant, den man solt nenen eyn Dracken-Ey. Eyn sulch Dracken-Ey iedogh kan lygen auff vile Jare unnd Zehentjare ohn Enderung, dan aber truebt es sich in eynem Tage. Unnd bricht herfür eyn Dracken oder Ekcs, dem inwohnt die Seel unnd Macht des Vaters, alleyn er sigh nogh naeren musz mit menschem Fleysch, auff dasz er wueckse.«

Der Grosze Paramanthus - Lexikon der Alchimie

Format: Das äußerst umfangreiche Werk besteht aus insgesamt drei Folianten, die jeweils etwa 300 Seiten umfassen, und wurde in den Jahren 443 BF bis 543 BF vom Alchimisten Paramanthus, seinen Schülern und deren Nachfolgern in Havena geschrieben und auch vervielfältigt - im wahrsten Sinne des Wortes ein Jahrhundertwerk, zu dem es in der Alchimie bis heute keinen Vergleich gibt! Beachtenswert ist vor allem auch, dass die Arbeit teilweise noch in der Ära der Priesterkaiser und deshalb fast vollständig im Geheimen vonstatten ging. In späteren Zeiten gab es vor allem Abschriften zweifelhafter Qualität und nach den Magierkriegen wurde eine zwar kompetente, aber ziemlich gekürzte Kompilation unter der Bezeichnung Kleiner Paramanthus erstellt, der Tiefpunkt wurde schließlich zur Regierungszeit Kaiser Valpos mit den berühmten Explosionen und Sinkgasen erreicht (genauere Informationen zu diesen beiden Varianten finden sich im Kasten auf der nächsten Seite). Vor wenigen Jahren begann die hierfür geradezu prädestinierte Drachenei-Akademie zu Khunchom mit den Vorbereitungen für eine gedruckte Neuauflage gemäß dem Original in Form dreier Quartbände, doch als es schließlich an die eigentliche Arbeit ging, kam es im Jahr 1020 BF nach nur wenigen Dutzend Exemplaren zu einer magischen Sabotage in der Druckerei, der auch die Druckstöcke zum Opfer fielen. Sowohl die Originalschriften als auch die späteren Nachfolger sind fast immer reich illustriert, allen Bänden ist außerdem ein sehr robuster Einband gemeinsam, um den Folgen des Laboralltags zumindest ansatzweise widerstehen zu können. Während die älteren Exemplare meist noch in Bosparano abgefasst wurden, gibt es neuere Fassungen vor allem in Garethi.

Auflage: Von den drei Bänden des Groszen Paramanthus existieren jeweils etwa 100 originalgetreue Direktabschriften, die sich vor allem im Besitz verschiedener Akademien, bekannter Alchimisten und einiger Hesinde-Tempel befinden; von der kürzlich erfolgten, ebenfalls originalgetreuen gedruckten Variante konnten vor dem Anschlag jeweils etwa 80 Exemplare angefertigt werden, die mittlerweile fast alle vergriffen sind. Die minderwertigen Nachfolger, von denen es wohl wenigstens 200 Kopien je Band gibt, stellen zusammen mit den Ausgaben des Kleinen Paramanthus das Gros des bei fast allen besseren Alchimisten vorhandenen und häufig zu Rate gezogenen Lexikons. Über den Verbleib der ursprünglichen Originalbände ist nichts genaues bekannt, sie dürften wahrscheinlich während der Magierkriege bei einem Unglück vernichtet worden sein, wie auch so manch andere Abschrift bei einem Laborbrand oder in einem Säurebad zerstört wurde.

Paramanthus

Etwa um 415 BF in Gratenfels geboren und von seinem Tsatag an taub, legte Paramanthus mit der Erforschung des örtlichen Schwefelquells die Grundlage für sein späteres alchimistisches Wissen, das er sich mit Schriften aus der Elenviner Bibliothek ebenso wie seine arkane Ausbildung selbst erarbeitete. Als die Inquisition etwa um 440 BF seine verbotenen Forschungen in Elenvina aufdeckte, floh er unerkannt nach Havena und begann im Geheimen mit der Ausbildung einiger Schüler und der Arbeit an seinem Nachschlagewerk, dessen Fertigstellung er nie erlebte: Nur kurz vor dem Sturz der Priesterkaiser gab er 464 BF sein Leben hin, um die Entdeckung seiner Laboratorien und den Feuertod seiner Schüler und Assistenten zu verhindern. Es sollte noch fast 80 Jahre dauern, ehe das Lexikon der Alchimie von Paramanthus Nachfolgern, die bei seinem Tod noch nicht einmal geboren waren, endlich fertig gestellt und bereits unter Rohal veröffentlicht wurde.

Inhalt: Das Lebenswerk des Paramanthus und seiner Schüler ist das alchimistische Nachschlagewerk schlechthin. Angefangen von der Theorie der Elemente über einfache Experimente bis hin zur richtigen Laborausrüstung enthalten die Werke nahezu alle relevanten und interessanten Belange für den angehenden und fortgeschrittenen Alchimisten. Der begehrte dritte Band ist eine Fundgrube für jeden Laborbesitzer und beinhaltet als fast ausschließlich praxisbezogener Teil viele Rezepturen aller Art und Herkunft. In den Bänden findet sich auch eine bis heute gültige Aufstellung und Erläuterung der meisten alchimistischen Symbole, diese werden spätestens seit den Magierkriegen einheitlich von Tempeln und Akademien verwendet. Mit seinen Inhalten richtet sich das Werk dann auch vor allem an den Alchimisten und weniger an den hin und wieder alchimistisch tätigen Zauberer, ist aber natürlich für beide gleichermaßen hilfreich, nicht umsonst ist das Lexikon der Alchimie das unbestrittene Standardwerk in seinem Bereich.

Wert: Ein originalgetreuer Groszer Paramanthus ist in seiner dreibändigen Gesamtausgabe erst ab etwa 400 bis hin zu etwa 500 Dukaten käuflich, einzelne Bände kosten je etwa 100 (für die Bände I und II) bis 200 Dukaten (Band III). Die gedruckten Fassungen wurden für etwa 300 Dukaten für alle drei Bände zusammen verkauft, aufgrund der Sabotage teurer als ursprünglich geplant; Preise der Einzelbände sind bislang keine bekannt, es ist zu erwarten, dass sie sich nach und nach in Richtung der Urfassungen bewegen werden. Die späteren, recht zweifelhaften Einzelbände sind je nach tatsächlicher Qualität für jeweils etwa 50 bis 80 Dukaten erhältlich, allerdings wird der dritte Band mit 70 bis 100 Dukaten gleichfalls ein wenig höher gehandelt.

Voraussetzungen:

V2; K6; KL 14

Das Buch im Spiel: (Alchimie 2/10 bzw. 3/9 (Originale bzw. Dücke); Ritualkenntnis Alchimie SE/6; Kleiner Paramanthus: Alchimie 4/8; Explosionen und Sinkgase: Alchimie 0/3) Sowohl die unveränderte, als auch die minderwertige Variante des Buches enthält an rein magischem Wissen lediglich die Thesis des KLARUM PURUM (Mag) und eine recht einfache Rekonstruktionsmöglichkeit für den ANALYS (Mag) (beide niedergelegt im ersten Band). Die Trilogie ist aber in der Tat das alchimistische Standardwerk schlechthin: Die Konsultierung der Bücher (und natürlich eine entsprechend hochwertige und damit sehr teure Laborausstattung) erleichtert alchimistische Analysen um zwei Punkte. Aus der kompletten Trilogie können die Schalenrituale Weihe der Schale, Allegorische Analyse und Chymische Hochzeit erlernt werden. In Band III finden sich zahlreiche Rezepturen bis mittlerer Komplexität.

Zitate:

»Die Kraft des Steines ist die Kraft aller Kräfte, denn sie siegt über alles Feine und durchdringt alles Feste.«
aus dem Vorwort, über den Stein der Weisen

»Von der Kraft des menschlichen Blutes«
Überschrift aus Bd. I, p. 67

Bei den nächsten zwei Zitaten handelt es sich um dieselbe Textstelle, nur in zwei unterschiedlichen Fassungen. Sie geben damit auch ein gutes Beispiel dafür ab, wie sehr sich selbst einander ähnliche Kopien voneinander unterscheiden können.

»Auch wenn Du mit allen Vorkehrungen zu deiner Sicherheit arbeitest, kann es immer wieder geschehen, daß ätzende Säure und giftige Lauge aus der Retorten heraus auf Finger, Gesicht oder gar in die Äuglein spritzt. Drum solltest du immer zumindest eine Portion des Chonchinis an deinem Laboratorium in Griffweite haben, denn es verhilft dir bei allen verätzten und verbrannten Wunden bei der Linderung. Das Kraut ist überall im mittleren Aventurien als niedrig wachsende Pflanze, deren grüne, ledrige Blätter fast auf dem Boden liegen, zu finden. Es vermag Dir mit seinem Aussehen als bereits vertrocknet erscheinen, doch dem ist nicht so. Die rotweiße Blüte, die in der Mitte der Blätter wächst, ist - bei aller Schönheit - nicht zu gebrauchen (es sei denn als Katalysator für ein Expurgicum med., siehe S. 56), doch die Blätter enthalten den Saft, der heilend bei Verätzungen wirkt. Bei der einfachsten Art der Anwendung ritzt du die Blätter mit scharfem Messer leicht an und verbindest die Wunden damit. Aus Chonchinis werden allerlei Brandsalben gefertigt - Reisende, die der brennenden Sonne in den südlichen Ländern ausgesetzt sind, nutzen eine Chonchinismilch sogar, um die schmerzenden Hautrötungen zu behandeln.«
über den Chonchinis, aus Fol. II

»Soll dir das Grosze Werck gelingen, Lebenswasser und Roter Leu, bey allen Göttern und Heyligen, brauchest du allwohl eyn Gefäß, welches nicht birst im Glutodem des Ofens und nicht geschwertzt wird vom Vitriole. Kessel oder Schale sey es, vom Silber oder Madasilber, und gehert in Bluth...«
aus dem Groszen Paramanthus, Bd. III, p. 19

»Trucken Bluth zu machen auß eynem Todten«
Überschrift eines Rezeptes aus dem Lexikon der Alchimie, Bd. III, p. 231

»Gar unerläßlich für den Alchymiker sind dero Lösungsmittel, allzuvörderst der reyne Alkohol. Darselbst zu erwerben wende dich voll des Verthrauens an eyn Thorwal-Piraten, allwelche seien des Brennens kundig wie Hesinde selbst und haben mero Recepturen als all andre Aventurier zusammen. Zuvörderst empfehlen wir das Premier Feuer, eyn klaren Rübenschnaps, welcher brennet mit lachsrother Flamme, so er echt. So du dies nicht erlangen könnst, moigest du den Waskir nehmen, welchen der Nord-Thorwaler gar gerne säufft. Gar vurtrefflich reyn ist auch die Bodirer Eichengalle, doch nicht zum Trunke, so du nicht blind werden willst oder ein Ost-Thorwaler seyest.«
Lexikon der Alchimie, Bd. III

»Da es awer 515 Formae der Alrauna giwt, und das Prinzipa gilt Gleyches huelfft Gleychem, erwaege die Al Kimista Itens: Wem sull der Trunck huelffen? Ist seyne Frouwe, so waeht die Al Kimista eyne Alrauna, die moeglichst eyner Frouwe gleycht. Selwiges gilt für die Kerle, Kinder, Zwargen et.al. 2tens: Was sull die Alrauna wuercken? Da gilt: Forma zeigt Essentia, nimmt die Al Kimista eyne Alraune mit dickem Kopf zur Verscherfung der Sinne, eyne mit dickem Wanst fuer den Zustand der Segnung oder den Appetit, eyne mit dickem Arm für die Krafft und so weiter.«

»Nicht jedoch von Wert ist der Maraskenpilz, welchen Kleingeister gern ob seiner Farbe einer Potentia rühmen, die ihm nicht zusteht, ist er doch eher ein minderes Gift. Der kundige Alchimist wartet daher, bis die Maraske ihre Arbeit getan...«

Der kleine Paramanthus

Als die Magierkriege schon einige Jahre zurücklagen und in Akademien und Gilden langsam wieder der Alltag einkehrte, begann man an der Akademie von Khunchom, eine zusammenfassende Kompilation des großen alchemistischen Werkes zu erstellen. Etwa um 630 BF wurde sie unter dem Titel Der Kleine Paramanthus in Form eines Folianten von 500 Seiten veröffentlicht. Das Original jener Kompilation ging erst vor wenigen Jahrzehnten bei einem durch den Alchimisten Dunchaban verursachten Laborbrand verloren, allerdings hat das Buch mit etwa 200 Abschriften eine weite Verbreitung gefunden. Die Kompilation enthält vor allem die praktischen Inhalte aus dem Groszen Paramanthus und damit auch fast den kompletten dritten Band der Urversion, der Rest wird insbesondere durch die Einführung in die Alchimie belegt. Mit etwa 100 Dukaten ist das Buch erstaunlicherweise aber sehr viel billiger als die übernommenen Vorlagen! Die Kompilation enthält ebenfalls die Thesis des KLARUM PURUM (Mag) und ermöglicht auch die Herleitung des ANALYS (Mag). Da der weitaus größte Teil des dritten Bandes integriert wurde, finden sich auch fast alle der in der Urfassung enthaltenen Rezepturen.

Explosionen und Stinkgase

Keine große Ähnlichkeit mehr zu seiner berühmten Vorlage hat das berüchtigte Werk eines gewissen Boris Bumm (der Name ist wahrscheinlich nur ein Pseudonym, wird jedoch auch in verschiedenen Dokumenten jener Zeit erwähnt). Die Kompilation von nur noch etwa 150 Seiten im Folio-Format wurde etwa um 890 BF zusammengestellt und hat sich schon als Verderben manch eines einfältigen Alchimisten herausgestellt. Nicht nur Boris Bumm kam bei einer Explosion ums Leben, bei der er im Übrigen auch sein Original mit in den Untergang riss... Dennoch existieren etwa 100 Abschriften, die zwar einige praktische Kapitel der Urfassung beinhalten (vor allem im Bereich der Destillation), dafür aber auch so sehr mit Fehlern behaftet sind, dass die Inhalte mit Vorsicht zu genießen sind! Wen mag es wundern, dass viele Kopien bereits Säurespuren oder Verbrennungen aufweisen? Abhängig von seinem Zustand ist eine Abschrift dann auch nur bis zu etwa 20 Dukaten wert. Im Gegensatz zum Groszen und Kleinen Paramanthus enthält das Buch nicht einmal Hinweise zu Zauberformeln, was auch den Schluss nahe legt, dass Boris Bumm keine zauberischen Fähigkeiten hatte. Rezepturen, die nach den Angaben aus Explosionen und Stinkgase zubereitet werden, fallen um eine Qualitätsstufe schlechter aus.

DIE VOLLSTÄNDIGE TABELLE DER ANALOGIEN NACH PARAMANTHUS' LEXIKON DER ALCHIMIE

	Feuer	Wasser	Fels/Erz	Luft	Humus	Eis
Farbe	Rot	Blau	Orange	Gelb	Grün	Violett
Planet	Kor	Nandus	Levthan	Aves	Simia	Marbo
Sternbild	Held	Nachen	Gehörn	Pfeil	Kelch	Uthar
Eigenschaft	Mut	Gewandheit	Körperkraft	Fingerfertigkeit	Intuition	Klugheit
Stein	Rubin	Aquamarin	Smaragd	Bergkristall/Opal	Achat/Smaragd	Onyx
Metall	Kupfer	Mondsilber	Eisen	Quecksilber	Zwergengold	Meteoreisen
Monat	Praios	Efferd	Ingerimm	Travia	Peraine	Firun
Tag	Feuertag	Wassertag	Markttag	Windstag	Erddag	Rohalstag
Tier	Sandlöwe	Grünwal	Bär	Blaufalke	Wiesel	Silberfuchs
Pflanze	Menchal	Atmon	Quinja	Thonnys	Wirselskraut	Talaschin
Gottheit	Rondra/Ingerimm	Efferd	Ingerimm	Rondra	Peraine	Firun

EINE AUSWAHL ALCHIMISTISCHER SYMBOLE AUS PARAMANTHUS' LEXIKON DER ALCHIMIE					
Die Elemente					
Erz	Luft	Feuer	Wasser	Humus	Eis
Alchimistische Metall-Symbole					
Eisen	Kupfer	Gold	Blei	Antimon	Wismut
Alchimistische Stoffe					
Schwefel	Salz	Salz des ...	Erz des ...	Vitriol	Nitriol
Alchimistische Maße und Prozesse					
Flux	Skrupel	Karat	Gran	Erhitzen	Auflösen

»Vom Miesel-Schilff: Im Seenlande hat's heuffig eyn Schilff, welches dem Maagus dienlich bey operationes vershienensther Arth, wo es doch foerdert die Geistesschaerff und die Ruh der Hand (was auch dem Alchimisten zupasz comen maag). Man trinckts als Absud von der Blueth oder im al cool und schliesz guth weg, was uebrig. Doch sey gewarnth, dasz Du nicht zu ofthen davon trinckst, dann macht s dich mied auf Taage, dasz Du nicht setzen maagst den Fusz vor die Thuer.«
aus den Frühschriften des Paramanthus von Havena, etwa um das Jahr 425 BF

Einen kurzen Überblick über einige Notationen gibt es im Anhang „Alchimistische Symbole“ von Tobias Rosenberger.

Die Angst - Betrachtungen ueber den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen

Format: Hierbei handelt es sich um einen unscheinbaren, schmucklosen Quartband von exakt 98 Seiten Umfang, diese sind jedoch recht eng beschrieben. Das von der Fachwelt lang erwartete Werk - schon während der Erstellung fast eine Legende - wurde in langjähriger Arbeit zwischen 995 und 1015 BF vom ehemaligen gefürchteten „Hofmagier“ des Fürsten (heute König) von Alberrnia, dem berühmten Druiden Archon Megalon, konzipiert und in Lowangen während seines Aufenthalts an der Halle der Macht schließlich abgeschlossen. Das Buch wurde durchgehend wechselweise in Bosparano und Garethi verfasst und ist nicht nur deswegen auch für Laien halbwegs verständlich, allerdings enthält es keine Illustrationen. Obgleich bereits vor der Veröffentlichung von vielen Gelehrten abgelehnt, ist die Nachfrage enorm und kann kaum befriedigt werden.

Auflage: Bislang wurden höchstens etwa 20 bis 25 Abschriften angefertigt, doch durch die emsige Kopierarbeit der Halle der Macht zu Lowangen, die eine Erstabschrift von Megalons Hand ihr Eigen nennen kann, nimmt die Zahl der Kopien rasch zu. Bislang sind sie vor allem unter Beherrschungsmagiern der Sveltebene und aus den Grenzgebieten zum Mittelreich verbreitet, die Fasarer Al'Achami verfügt jedoch gleichfalls über ein Exemplar. Das Werk ist jedoch bei vielen Akademien - natürlich bei allen Schulen vom Bund des Weißen Pentagramms, aber auch von so manchen grauen Lehranstalten - geächtet und wird in absehbarer Zeit wahrscheinlich vom Boten des Lichts (wenn dieser eine Atempause hat) unter den Praiosbann gestellt werden. Das Original befindet sich im Besitz des Autors, der zuletzt in der Gegend von Greifenfurt und im Finsterkamm gesehen wurde.

Inhalt: Die Angst ist das Meisterwerk Archon Megalons über menschliche Phobien aller Art, die er sowohl durch subtile als auch magische Mittel in einer Unzahl von Experimenten erzeugte. Im Buch sind die wichtigen Schlüsselexperimente - etwa 40 an der Zahl - zur Erkenntnis über die Angst detailliert aufgelistet, jeweils genau in Behauptung, (Gegen-)Beweis und Schlussbetrachtung gegliedert. Am umfangreichsten sind dabei die Themenkomplexe zur „Angst vor der Angst“, dem „panischen Massenverhalten“ sowie zur „geistigen Destruktion durch irrationale Einflüsse“ geraten. Die aufgeführten Experimente mit Menschen, so trocken abgehandelt, als handle es sich um Laborratten, zeugen von einem wahrhaft borbaradschen Forscherdrang, der einzig dem Grundsatz folgt, dass das Ergebnis zählt, und nicht der dafür eingesetzte Preis. Megalon ließ sich durch moralische Schranken in keinsten Weise behindern und schuf somit ein brillantes Forschungsergebnis, das für die Fachwelt auch noch in Jahrhunderten Bedeutung haben wird. Der Preis für diese Meisterleistung ist die Ächtung von Buch und Autor durch den Bund des Pentagramms und viele graue Akademien.

Wert: Bislang kann kein gängiger Preis genannt werden, da das Werk noch keine all zu große Verbreitung erlangt hat. Die Halle der Macht zu Lowangen verlangt und bekommt aber für eine Abschrift zwischen 130 und 170 Dukaten, je nach Reputation und Interesse des Käufers. Megalons Ansichten hierzu sind nicht bekannt, wahrscheinlich kümmert es ihn nicht.

Voraussetzungen:

V1; K8 (beide Sprachen); MU 14, KL 14; Menschenkenntnis 8

Das Buch im Spiel: (Menschenkenntnis 8/12, HK Seele 8/10, BÖSER BLICK 5/18, HORRIPHOBUS 5/12) Megalon hat zwischen seinen Forschungsergebnissen eine exzellente Thesis von BÖSER BLICK (Mag, 21) und HORRIPHOBUS (Mag, 16) niedergelegt. Außerdem ist jeweils die Rekonstruktion der brutalen Borbaradianer-Formeln EIGENE ÄNGSTE (Bor) und HÖLLENPEIN (Bor) möglich, die der Druiden bisweilen anwandte. Die vielen grundlegenden Erkenntnisse über die Angst wirken sich zudem darin aus, dass der Leser nach erfolgreichem Studium seine Ängste nach Spalte F statt nach Spalte G senken kann.

Archon Megalon

Über die Herkunft des wohl bekanntesten und mächtigsten Druiden Aventuriens, der sich wie manch andere seines Standes dem elementaren Prinzip des Geistes verschrieben hat, ist praktisch nichts bekannt. Selbst das Jahr seiner Geburt - 955 BF - kennen nur die wenigsten. Berühmt waren seine Experimente, die er sogar an Menschen durchführte und für die er über Leichen ging, schon immer. Doch da er lange Jahre als „Hofmagier“ im Fürstenpalast von Havena tätig war und den Schutz des damaligen Fürsten und heutigen Königs Cuanu ui Bennain genoss, kam er mit seinen Missetaten ungeschoren davon - sofern er überhaupt mit den verschiedensten Attentaten in Verbindung gebracht wurde. Im Jahr 985 BF wurde er erstmals in Havena gesehen, als er an den Palastwachen vorbeistolztierte und den Fürsten dazu überredete, ihn in Dienst zu stellen. Man kann nicht sagen, dass Cuanu glücklich über seine Entscheidung war, doch Megalon ging in den folgenden Jahren nicht nur seinen Experimenten nach, sondern unterstützte den Provinzherrn in Fragen zu magischen Belangen. So kam es dann auch, dass der Druiden von oberster Stelle geschützt war und selbst von dem nicht unbegründeten Verdacht der Brunnenvergiftung freigesprochen wurde. Von moralischen Bedenken war Megalon jedenfalls frei. Mit dem Brand seiner Räume und Laboratorien 1007 BF wurde er erst einmal für tot erklärt, doch war bald bekannt, dass er entkommen sein musste. Nachdem kurz die doch recht abwegige These aufkam, er hätte Graf Answin mittels Magie dazu gebracht, den Thron des Neuen Reiches zu usurpieren, um die Massenhysterien genauer erforschen zu können, hielt er sich für längere Zeit an der Halle der Macht zu Lowangen auf, wo er sein von der eingeweihten Fachwelt schon lange Jahre erwartetes Werk fertig stellte und veröffentlichte. Zuletzt tauchte er angeblich auf Arras de Mott auf, wo er Anschläge auf das Kloster verübte - interessanterweise sah die Praioskirche von einer Verfolgung der Straftat ab. Archon ist ein Mann von geradezu borbaradschem Forscherdrang, einer der skrupellosesten Erforscher des menschlichen Geistes, der dem (ohnehin falschen) Klischee des Haindruiden nicht folgt, sondern eitel wie ein Gildenmagier die Magie und vor allem die Seele erforscht.

Zitate:

»Wir müssen das Prinzip der Angst zu unserem Prinzip machen, denn nur dann können wir die Kunst der Beherrschung aus dem Magd-Dasein der Beschwörungskunst herausführen und den Versuch unternehmen, das Denken aus dem Glauben und das Denken nach Maßgabe der natürlichen Vernunft in eine rationale Vereinigung zu bringen, um auch den letzten Zweifler an jenem Gedanken tanzen zu lassen. Die Fluktuation der Geistigen Potentiale ist unsere Stärke...«

Die Chroniken von Ilaris

Format: Bei den Ilaris-Chroniken handelt es sich um drei Octavos, die jeweils einen Umfang von etwa 180 bis 200 Seiten aufweisen und von Mitgliedern der Ilaris-Sekte vermutlich in den Jahren 798 bis 808 BF zu Zorgan und Jergan geschrieben wurden. Obwohl die Sekte kurze Zeit später zerschlagen wurde, hatte sie bereits eine größere Zahl Abschriften angefertigt und verbreitet, von diesen gab es im Lauf der folgenden Jahrzehnte immer wieder heimliche Kopien, um die Anzahl der vernichteten Exemplare wieder zu kompensieren; erst etwa Mitte des Jahrhunderts, als die letzten entkommenen Sektenmitglieder nach und nach im Alter starben, geriet das Werk etwas in Vergessenheit. Heute ist es vor allem unter Magiern der Grauen Gilde verbreitet, obgleich es damals wie heute verboten ist. Während Band I und II der Trilogie noch einige Illustrationen vor allem von Idolen und allerlei Götzen enthalten, ist Band III nicht illustriert. Ansonsten ist das Werk schmucklos. Alle Fassungen wurden entweder in Garethi oder in Tulamidya geschrieben, wobei sich die tulamidischen Versionen vor allem auf Maraskan und in der Khunchomer Gegend befinden, während die garethischen in Aranien im Umlauf sind.

Auflage: Seit der Zerschlagung der Sekte blieb die Anzahl der existenten Abschriften nahezu konstant, heute mag es von jedem der drei Bände knapp 100 Abschriften geben, die bisweilen auch unter dem wenig bekannten Titel *CDensch, sei nicht so ängstlich!* im Umlauf sind. In Anbetracht dessen, dass das Buch auf dem Index der Praioskirche steht, handelt es sich somit um eine recht große Verbreitung. Viele weitere Frühfassungen wurden beim Untergang der Sekte und den nachfolgenden Bücherverbrennungen vernichtet, darunter wahrscheinlich auch sämtliche Originale, von denen es ab und an aber ebenso heißt, sie seien hinter dicken Tempelmauern im Aranischen unter Verschluss, was wohl auch für einige weitere Kopien gilt.

Die Sekte von Ilaris

Über die Jahrhunderte hinweg bildeten sich insbesondere in den Kirchen von Hesinde und Tsa, die ja als am wandelbarsten und anpassungsfähigsten unter den Zwölfgöttern gelten und angeblich schon unter den Echsen Anbetung gefunden haben, zahlreiche, meist sehr freidenkerisch eingestellte Splittergruppen.

Etwa zwischen 740 und 760 BF zog der Wanderprediger Sephrasto Ilaris durch Aranien und Gorien und verbreitete die Lehren der Hesinde und des Nandus, zunehmend verblendet mit den inhaltlichen Grundsätzen „Erkennen von der Götter Willen und Wesen ohne Angst“ und aufbauend auf den alten Lehren der Philosophen Rashman Ali und sogar Elon Carhelan. Die immer weniger hesindegefalligen Lehren waren den Kirchen und später auch der Herrscherschicht natürlich ein Dorn im Auge, zumal Ilaris sich vehement für die Demokratie stark machte. Schließlich wurden der Prediger und seine frühen Anhänger vom Magister der Magister und dem Boten des Lichts unter Bann gestellt und nach Maraskan vertrieben, wo der junge König Dajin I. 759 BF die Unabhängigkeit proklamiert hatte und die Zwölfgötter und ihre Diener nicht den Einfluss hatten, den sie in den mittleren Landen ausübten.

Im ewig zerstrittenen Maraskan, in dem es bösen Zungen zufolge so viele unterschiedliche Sekten wie Einwohner gibt, vielen Ilaris' Lehren auf einen fruchtbaren Boden und immer mehr Anhänger zog es in sein Ordenskloster bei Jergan. Doch in einer Nacht während der Namenlosen Tage 788/789 BF fiel der rüstige Geweihte des Nandus einem Attentat zum Opfer, durchgeführt wahrscheinlich sogar von Kultisten des Dreizehnten, die sich irgendwie bedroht sahen. Obwohl sie ihres Führers beraubt war, zerfiel die Sekte nicht, wenn sie nun auch kaum noch weiteren Zulauf erhielt. Als sich der tyrannische Graf Permold von Jergan durch die immer ketzerisch werdenden Lehren der Sekte bedroht sah, schickte dieser 804 BF seine Truppen zum Kloster. Während einige Fanatiker die Soldaten notdürftig aufhielten, konnten die meisten Sektenmitglieder aber mit dem größten Teil der Bibliotheksschriften fliehen. Jeder Bewohner, der zurückblieb, wurde getötet, das Gebäude niedergebrannt, doch noch heute kursieren die Gerüchte, es seien manche der Keller unversehrt geblieben, auch wenn noch kein Schatzsucher einen Beweis hierfür erbringen konnte.

Die Sekte flüchtete sich zurück nach Aranien, wo sie nahe Zorgan ein leer stehendes Gebäude bezog. Doch lange konnte sich die Gemeinschaft nicht mehr halten: Im Auftrag

Inhalt: Die drei Bände der Chroniken von Ilaris enthalten sowohl völlig unterschiedliche, als auch sich nahezu gleichende Ausführungen zu einer ungewöhnlich breiten Palette aller möglichen Themen. Darunter nehmen die Abhandlungen vor allem zu verschiedenen Philosophien, Moral, Religion der Zwölfgötter und anderer Gruppen, Mythologie verschiedener Kulturen und sogar Staatstheorie den größten Raum ein, doch andere Inhalte finden sich gleichfalls. Warum das Werk besonders unter Geweihten und Adligen als ketzerisch und demokratisch gilt, wird deutlich, wenn man sich die auf den ersten Blick kaum verwerflichen Kapitel etwas näher ansieht, denn bei ihnen handelt es sich oft um anarchistische Manifeste für ein Leben ohne Angst vor den Göttern und anderen Autoritäten sowie dem Schicksal, aber auch um gezielte Angriffe auf die fast schon traditionelle Engstirnigkeit des Zwölfgötter-Pantheons und seiner meisten Geweihten und Enthüllungen über die Sterbenden Götter drückten sich die Autoren nicht herum. Für Magier sind besonders die Kapitel über Philosophien und Mythologie von besonderem Interesse. So beschreiben die zweiten Passagen vielerlei Götter, Giganten und auch die Alten Drachen, während der philosophische Teil vor allem die anerkannten Ausführungen von Rashman Alis Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes (siehe Seite 6) weiterführt. Die eigentliche Magie wird in dem Werk fast nicht behandelt.

Wert: Die Abschrift eines einzelnen Bandes kostet lediglich etwa 30 bis 40 Dukaten, wohingegen für die komplette Trilogie schon meist bis zu 200 Dukaten verlangt werden. Man wird aber kaum ohne weiteres einen Anbieter finden, da die meisten weltlichen und geistlichen Institutionen ziemlich allergisch darauf reagieren und schnell die Inquisition einschalten. Im Neuen Reich sind mehrere Jahre Arbeit in Bergwerken oder Steinbrüchen der Regelfall bei einer Verurteilung...

Voraussetzungen:

V1; K7 (in beiden Sprachen); KL 13; Götter/Kulte 10, Philosophie 8

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/9, Götter/Kulte SE/12, Magiekunde SE/7, Philosophie 8/11, Sagen/Legenden 5/7, Staatskunst SE/3 jeweils pro Band +1 auf den hintern Wert) Direktes magisches Wissen wird das Studium nicht vermitteln können. Dennoch sind die Inhalte gerade für Magier der Mittleren Hand interessant. Das Werk

gestattet durch seine umfassenden Ausführungen zu allerlei Philosophien und so genannte „Wahrheiten“ über staatliche und geistige Macht insgesamt drei SE auf beliebige Ängste nach Wahl des Besitzers, zusätzlich noch 75 AP aufgrund der neu gewonnenen Erkenntnisse.. Nach eigenem Ermessen kann der Meister dem Leser auch Bonuspunkte für Proben zugestehen, wenn es um bestimmte Themen geht. Die folgenden Zitate können hier einen guten Anhaltspunkt geben. Welche Vorteile das Studium nur eines Bandes mit sich bringt, mag gleichfalls der Meister von Fall zu Fall entscheiden.

Zitate:

»Die Götter planen den Lauf der Welt, doch nicht in ihrem Detail.«

»...Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach den Namenlosen nennt, nur wenig - und dies auch nur aus obskuren Texten aus der Zeit vor Bosparans Fall und aus den wüsten Geschichten von Seefahrern, die sich einige Zeit im Güldenland aufhielten. Inwieweit die hier angeführten Darstellungen also der Wirklichkeit entsprechen, ist eine Frage, die nicht einmal die Zwölf beantworten können - oder wollen.«

»...Das Wesen des Gottes ohne Namen ist die Heimlichkeit - doch nicht das stille Schleichen des Phex in einer monderhellten Nacht, sondern eine Heimlichkeit, wie sie die Klinge eines Meuchlers oder das ungenannte Grauen eines plötzlich heraufziehenden Alptraums darstellt. Die Taten des Namenlosen sind keine spektakulären Machtdemonstrationen wie die Wunder des Praios, obwohl sie ihnen an vernichtender Energie in nichts nachstehen.«

»...Finstere Bücher und hinter vorgehaltener Hand erzählte Legenden berichten, daß die Kraft, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus LOS' Wunden auf SUMUS Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem beiderseitigen Haß erfüllt, und dieser Haß habe sich auf alle von LOS durch SUMU erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölf) übertragen. Die von den Geweihten der Zwölfgötter verbreitete Vision lautet folgendermaßen: Der Namenlose sei einer von drei Götzen, die einst im Fernen Westen verehrt wurden. Er habe seine Mitgötter erschlagen und die alleinige Macht über seine Verehrer an sich gerissen, die so seine ersten Geweihten wurden und fortan Angst und Schrecken über die Menschheit brachten, bis der Namenlose im Krieg der Götter geschlagen und in die Sphäre der Dämonen verbannt wurde. Die Zwölf tilgten seinen Namen, auf daß er nie mehr in diese Welt zurückbeschworen werden kann. Andere Legenden behaupten, hinter dem Namenlosen verberge sich in Wirklichkeit der Fürst der Finsternis, der Dämonensultan, Der, dessen Namen nie genannt werden darf; janatische Zwölfgöttergläubige vermuten ihn hinter der Maske des neuen Gottes Rastullah, und wieder andere leugnen schlichtweg seine Existenz.«
aus Band III

»...Ihr seht, es ist ein schwieriges Unterfangen, die Wahrheit über den Gott ohne Namen herauszufinden, wir bevorzugen jedoch die erste Version, denn sie allein erklärt die unumstrittene Macht dieses Gottes, die sogar an die gesammelte Macht der Zwölf heranreichen soll. Der Kult des Namenlosen wurde zweifelsohne mit den ersten güldenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht, und es existieren noch Fragmente von Dokumenten, die von unsäglichen Riten, von Menschenopfern und Schlimmerem unter diesen Siedlern sprechen. Tatsache ist, daß die Anbetung dieser Gottheit in Güldenland weiter verbreitet ist als in Aventurien, ja man munkelt dort sogar von Landstrichen, die ganz unter seiner Kontrolle stünden. Bei uns findet man nur wenige Anhänger dieses perversen und menschenverachtenden Kultes, und noch weniger seiner Geweihten führen hier ihr unheiliges und geheimes Leben.«

»...Wehe demjenigen aber, der die Tage des Namenlosen nicht achtet, der auf seinen Wegen fortfährt, als sei es eine den Zwölfen geweihte Zeit, denn großes Unheil wird auf ihn herniederfahren, von all dem Übel, welches in dieser Spanne in unbändiger Kraft über Dere herrscht, von all den unheiligen Kreaturen, welche in ungezügelter Wut die Rechtgläubigen heimsuchen, sie zu verderben...«

»Siehe! Unter allen, die Magie und Wunder wirken, bedienen sich die Druiden der ältesten Urkraft. Lange bevor kulturschaffende Wesen zu zaubern oder zu beten begannen, gab es schon solche, die die Magie der Druiden und Hexen beherrschten. Während der Geweihte seine Kräfte von seiner Gottheit erhält und der Magier aus sich selbst, sind Druide und Hexe die einzigen, die ihre Kraft aus Himmel und Erde ziehen. Dabei berufen sie sich auf die zwei großen Urkräfte Los und Sumu, beziehungsweise ihre Personifizierungen Satinav und Satuarua: Sie sind das Werden und das Sein, die Zeit und der Raum, die Unendlichkeit des Möglichen und die Unendlichkeit des Wirklichen, das Notwendige und das Selbstverständliche, und was der Dualismen mehr sind. Daß die Mächte der Zeit - die vor allem der Druide vertritt - oft als zerstörerisch, ja, selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang alles Seienden. Eine Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen. Das erklärt, warum Druiden so wenig mit dem Tun der Menschen zu tun haben, warum sie in allen Kulturen, ob Echsenmenschen, Zwergen oder Menschen, als Außenseiter, aber doch nicht als Ausgestoßene existieren. Und daß sie

einerseits die Natur so grimmig beschützen und sie zugleich ihrer Macht - der, der sie dienen - unterwerfen, daß ihre Magie so oft als Zwang erscheint, entspricht nur der Unvermeidlichkeit des Prinzips. Auch Satinav fragt das Leben nicht, dem er Stunde für Stunde und Atemzug für Atemzug raubt - und doch: Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Vorhanden-Sein.«

»Hier ist Weisheit! Mitnichten sind die Sphären so edel, rund und wohlgeformt, wie es uns die Sphärologie weismachen will - wie sollen sie auch, so sie doch LOS in seiner Gesamtheit sind und sich nicht lassen reduzieren auf einfachste Form, welche dem Menschen und seinem beschränkten Geist gefällig. Denn siehe! Gibt es nicht die Welten der Feen und Kobolde? Heißt es nicht, Pyrdacors Gefolge sei aus der Welt geschleudert worden? Wo aber sind sie, wenn sie doch sind, aber keinen Platz haben im einfachen Gefüge?«

»Am mächtigsten aber von den Kindern, die nur aus Sumu sind, sieht man die Elementarherren an, welche nach dem Götterpakt das Mysterium von Kha, das Gesetz der Welt, bewachen. Sieben waren es, und sechs sind es, denn Mada nahm dem siebten die Kraft, die bewahren sollte, und ließ sie in die Sphären fließen. Die sechs aber sind Feuer und Wasser, Erz und Luft und Humus und Eis. Und ihre Zitadellen erheben sich vom Urgrund des Weltgesetzes bis hoch in die dritte - welche ist unsere - Sphäre, zum Zeichen, daß ihnen Macht gegeben über die Elemente und Macht über die Welt - denn was wären wir, wären nicht die Elemente?«

»Höret! Ihr glaubt, alles sei Kampf? Mitnichten! Die Konkurrenz der Elemente ist nun nicht so zu verstehen wie der Streit der Götter über ihre Anhänger und wann sie sich präsentieren und wer mehr von der Macht hat oder haben soll; oder wie die Blutschlachten der Dämonen um ihre Domänen, denn sie kennen nur Hader; oder wie der Kampf der Beni Novad gegen das Reich. Mitnichten! Mitnichten! Die Elemente können zwar nicht beisammen sein: das Eis beim Humus, denn dann vergeht das Leben und der Keim und Same bricht das Eis und verschlingt es; das Feuer beim Wasser, denn die Flamme erlischt, und das Wasser wird zu Luft und flüchtigem Dampfe; das Erz bei der Luft, denn der Wind zermahlt das Erz und macht es brüchig, und das Erz schließt den Wind ein, auf daß er unbeweglich wird und vergehen muß, aber sie können auch nicht ohne einander sein, denn dann wäre Stillstand und Nichts.«

von Kaiser und Lichtbote gingen schließlich die Inquisition und der Bannstrahl Praios' Anfang des Jahres 810 BF gegen das Anwesen vor.

Fast alle Sektenanhänger konnten dabei gefangen gesetzt und standrechtlich verurteilt werden, das Kloster wurde geschliffen. In der Folge gewann die Praioskirche wieder einiges der einst verlorenen Macht zurück und etwa über fünf Jahre hinweg gab es auch die bislang letzten großen Bücherverbrennungen, die vor allem in Aranien durchgeführt wurden, aber ebenso in anderen Einflussgebieten des Praios. Viel Wissen aus alter Zeit ging wieder verloren und der Codex Altyricus (siehe Seite 16) erfuhr einige Veränderungen, was die Weitergabe von Schriften und Lehren betrifft. Die wenigen Anhänger Ilaris', die entkommen konnten, verbreiteten ihre Lehren noch weiter, wurden aber nach und nach von den Geweihtenschaften gerichtet oder starben schließlich. Zwar gibt es auch heute noch einige Sympathisanten der Ilaris-Lehren, die vor allem in den freidenkerischen Zentren Aventuriens zu finden sind (weniger Thorwal als vielmehr die südlichen Reiche), doch keine eigentliche Organisation mehr. Die Sekte ist natürlich noch immer von der Zwölfgötter-Kirche verboten und auch der Besitz und noch mehr die Verbreitung der Chroniken steht unter Strafe.

»Es heißt in einer alten Schrift, die Schlangenmenschen verehrten eine Göttin des Wandels, H'Szint mit Namen. Es braucht wenig Phantasie, aber einigen Mut, um sich zu vergewärtigen, um welche von uns allen so geliebte Gottheit es sich hierbei nur handeln kann. Das schlangenhaft-zischende ihres Namens mag der stillen Weisheit der heutigen Namensform gewichen sein, doch die Identität ist unverwechselbar. Doch warum sollte solch Entdeckung unserer weisen Göttin zur Schande gereichen? Wissen wir denn nicht, daß die Götter ewiglich und uralte sind? Wissen wir denn nicht, daß die minderen Echsenwesen erschaffen wurden lange vor den die Schöpfung krönenden Menschen? Wissen wir denn nicht, daß auch sie in aller ertümlichen Einfalt die Ehrfurcht vor den Wahren Mächten kennen? Was liegt näher denn die Vermutung, daß sich die Wandelbare schon ehemals jenen Unwissenden offenbarte, zumal - dies darf nicht unerwähnt bleiben - ihr und unser heiliges Tier ja doch jenem Echsenengeschlechte entlehnt ist und nahe steht?«
über die Hesinde-Kirche

»Die Almadaner kennen ein altes Volksmärchen aus den Dunklen Zeiten: Ingerimm, der Älteste der Götter, und Tsa, die Jüngste der Götter kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Elfen. Die Wüstenreiter nur zweihundert Meilen weiter südlich, die ihrem neuen Eingott Rastullah huldigen, berichten wiederum von dessen drittem Ehefrau, der erfindungsreichen Shimja - wie sie die hellhäutigen, bartlosen Elfen ja oft mit Frauen verwechseln.

Die yaquirischen Auelfen selbst dagegen erzählen vom Elfenkönig Simia, der als erster aus den Träumen erwachte und für ihren Stamm eine Heimat im Herzen der Welt erbaute. Am Himmel können wir Simia sehen, den dritthellsten der acht Planeten, dessen Lauf in der Astrologie kraftvollen Neubeginn bedeutet. Wiederum braucht es viel Mut, aber wenig Phantasie, die Wahrheit auszusprechen: daß dieser Simia wirklich der erste der Elfen war, daß er, aus Licht und Leben geboren, vom hohen Himmel kam zur Mitte des Kontinentes, und daß ihn darum alle alten Kulturen kennen.«
über den Ursprung der Elfen

»Siehe! Von Madas Frevel kam die Krafft, und sie ist stärker als die Götter, denn diese vermochten nicht, sie zu bannen, obwohl doch Praios den Horas sandte zu ordnen. So ist es wohl LOS zu Willen, daß die Krafft ist, wie sie ist: bisweilen ohne Sinn und Ziel, und dann wieder in geordnetem Gefüge, ja höchster Geometrie, dem Kundigen ein Wohlgefallen. Und es mag wohl auch Sein Wille sein, daß wir die Krafft nutzen zu Wohl und auch zu Wehe, denn

Seine Wege sind unerforschlich und Sein Sinn undurchdringbar, wie die Krafft, die Mada uns gab. Ja, ist nicht gar die Krafft ein Spiegel LOS' und die Zauberei Seine höchste Verehrung?«
über die Magie

»Und gibt es nicht auch jene verzauberten Artefakte, denen durch die Magie eigenes Leben gegeben wurde? Ein künstlicher Gegenstand, beseelt von einem Wesen aus reiner Astralkraft, erfüllt von Verstand und unvergänglich! Wie kann behauptet werden, solches Leben sei nicht im Sinne der jungen Tsa und müsse vernichtet werden?«
über beseelte Artefakte

»Also sagt der Unkundige: Die Zorganpocken sind des Namenlosen. Also sagt der Unkundige weiter: Verflucht von den Göttern ist Maraskan. Der Wissensucher aber fragt: Wieso wächst das Heilmittel gegen die Pocken auf Maraskan? Also sagt der Wissende: Humbug ist's und Aberglaube - beim Tulamid nicht besser als beim Gildenländer!«

»Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbezwingbar ihr Geist - warum aber sollten sie den Göttern gehorchen, wenn sie ihnen also gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt - und würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht viel eher wahrscheinlich, daß er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist, vielleicht sogar jener ist, den die Boronis in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Gogari und der die Seelen über das Nirgendmeer - sprich, die dritte Ebene - tragen soll? Wer hat denn je den Seelenrabben gesehen? Niemand! Nur Flügelrauschen hören wir, das auch von sechs Schwingen stammen könnte denn von zweien. Wenn Naclador nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? [...] Die Diener der Zwölfe sagen, die Zwölfe seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?«
aus den Ilaris-Apokryphen

»Verflucht sei's, sagt der Pfaff, verdammt sei's, sagt der Depp. Die Seelen der Krieger von Nebachot sind's, die dem Herre Praios im Wege standen. Humbug ist's! Ein Kraut ist's, und es heult, weil's hohl ist wie eine Flöte. Und des Nachts heult's, weil's dann offen ist, wie die Blum am Tag.«

Eine Version der Chroniken von Ilaris, auch zum Download, findet sich bei den Selemern Tagebüchern (<http://www.selemer-tagebuecher.de>), in den Rubriken Werkstatt und Download.

Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft

Format: Ein leicht unterformatiger Quarto von 148 Seiten Umfang, der 877 BF von der Verwandlungsmagierin Perylla Frutander in Honingen verfasst wurde. Dem Werk blieb unverständlicherweise eine größere Verbreitung versagt, obwohl ihm Experten damals wie heute große Kompetenz bescheinigten, lediglich in den westlichen Ländern gab es mehrere originalgetreue Kopien - allerdings zeigen auch manche tulamidische Magier ein großes Interesse am Inhalt, da einige Erkenntnisse aus Rashman Alis Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes (siehe Seite 6) weitergeführt werden. Das Werk ist anschaulich illustriert und wurde leicht verständlich in Garethi geschrieben, enthält aber auch einige Passagen in Bosparano, die etwas unglücklich eingefügt wurden, so dass der Leser hin und wieder den wahren Sinn erraten muss, was an sich aber kein großes Problem bedeutet.

Auflage: Insgesamt wurden etwa 80 Abschriften angefertigt, von denen die meisten aber nur im westlichen Mittelreich und dem Lieblichen Feld verbreitet sind. Das Original wird schon seit jeher in der Akademie zu Punin aufbewahrt und kann von Interessenten ohne größere Probleme eingesehen werden.

Inhalt: Das Buch ist eine längere, aber erstaunlich unkompliziert gehaltene Abhandlung über die verschiedenen Ängste im Menschen und die Möglichkeiten zu deren Überwindung. Über Meisterin Frutander und ihr Wirken ist heute zwar nur wenig bekannt, doch heißt es, dass sie immer um Techniken bemüht war, die den Geist des Magiers stärken und eine natürliche Abwehrkraft gegen beeinflussende Magie mit sich bringen. Ihre gewonnenen Erkenntnisse hat sie in ihrem Buch niedergeschrieben: Neben einfachen Meditationsübungen, die eigentlich fast überall und nahezu bei jeder Gelegenheit durchgeführt werden können, wird sehr detailliert auf verschiedene mehr oder weniger bekannte Zaubersprüche eingegangen, die auch kurzfristig besondere Willenskräfte mit sich bringen.

Wert: Für eine Abschrift werden je nach Qualität und Interesse des Käufers etwa 50 bis 80 Dukaten verlangt, manche Experten gehen wahrscheinlich sogar bis zu 120 Dukaten, dies sind allerdings schon seltene Ausnahmefälle.

Voraussetzungen:

V2; K6/10 (Garethi/Bosparano); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: Peryllas Werk enthält an rein magischem Wissen die recht kompetente Thesis von PSYCHOSTABILIS (Mag, 16), außerdem kann der Leser die Formel ÄNGSTE LINDERN (Hex) in recht kurzer Zeit (20/1*0/0)) rekonstruieren. Daneben finden sich noch exzellente Hinweise auf den eher vermuteten EISESKÄLTE (der Zauber kann um eine Spalte billiger aktiviert werden, wenn er dem Leser nach Lektüre des Buches bekannt wird); die Sonderfertigkeiten Eiserner Wille I und Gedankenschutz können erlernt werden. Auch finden sich mehrere direkte Verweise auf einige Pflanzen und Kräuter, bei deren Anwendung man mehr Vertrauen auf die eigene Stärke gewinnt oder diese mentale Kraft auch tatsächlich zumindest kurzzeitig erlangen kann. Nach dem Studium der umfassenden Ausführungen zur Willensstärke und Magieanfälligkeit hat der Leser künftig die Möglichkeit, MU um eine Spalte billiger zu steigern und alle Ängste nach Spalte F zu senken.

Die Fünff Arkanen Capitel H'anga Betreffend

Format: Ein robustes Quartheft von erstaunlicherweise nur 50 Seiten Umfang, unterteilt in fünf Kapitel zu je zehn Seiten. Das Büchlein ist eine Transkription einiger Schriftrollen, die wahrscheinlich während der Zeit der Magiermogule vom Gadang um das Jahr 1350 v. BF verfasst wurden, jene dürften wohl auf noch sehr viel älteren Weisheiten und verlorenen Schriften der Echsen beruhen. Im Laufe der auf die Skorpionkriege folgenden Jahrhunderte hat es einige wenige Abschriften in Form von Schriftrollen und später - bereits unter güldenländischem Einfluss - schmalen Büchern gegeben, häufig sogar mit weiterführenden oder spekulativen Kommentaren versehen, bis zu Beginn der Dunklen Zeiten geriet das Werk aber weitgehend in Vergessenheit, taucht in der tulamidischen Geschichte allerdings immer wieder als Verursacher schrecklicher Zwischenfälle auf. Das dünne Heft enthält keinerlei Illustrationen und wurde in Zelemja abgefasst, hat aber auch einige wenige zentrale Textstellen in echsischen Glyphen.

Auflage: Insgesamt dürften noch höchstens 15 Kopien existieren, die meisten davon werden aber sicherlich in tulamidischen Tempeln, Akademien und Herrscherhäusern unter strengstem Verschluss gehalten. Eine eventuelle Urschrift und die ursprünglichen Schriftrollen dürften schon seit Jahrhunderten vernichtet sein. Die beiden einzigen Magier, von denen hin und wieder behauptet wird, sie wären im Besitz einer Abschrift, sind der Festumer Erzmagier und Saurologe Rakorium Muntagonus - aber jener soll ja angeblich jede Schrift in seinem Besitz haben, die auch nur im Entferntesten mit den alten Echsen zu tun hat... - und sein südländisches Gegenstück, der Gildensprecher Salpikon Savartin.

Inhalt: Die Fünff Arkanen Capitel befassen sich auf dem engen zur Verfügung stehenden Raum fast ausschließlich mit dem echsischen Kult des H'Ranga, also dem kompletten Pantheon der vortulamidischen Weltbeherrscher, darunter wiederum in erster Linie mit dem grausamen Herrschafts- und Kriegsgott, dem blutdürstigen Kr'Thon'Chh. Die einzelnen Kapitel sind klar abgegrenzt: Teil I ist den Priesterschaften gewidmet, in den Teilen II und III werden die Sterbenden Göttern behandelt, Teil IV ist Kr'Thon'Chh vorbehalten und in Teil V wird auf wenig Raum sehr detailreich auf einige Satinav-Beschwörungen und anderes verschollenes Zauberkwissen der Echsen eingegangen. Allerdings können nur sehr wenige, willensstarke Menschen das Heft lesen, ohne bleibenden Schaden für den Geist zu nehmen - die novadischen Mawdliyat sehen die Schrift nicht grundlos als schlimmstes Gift an!

Wert: Eine der Abschriften ist für Experten der Saurologie praktisch unbezahlbar, allerdings ist das Werk nur einigen wenigen Eingeweihten etwas näher bekannt, ansonsten kursiert es nur als Gerücht. Rastullahgläubige Menschen ebenso wie treueste Anhänger der Zwölfe würden das Büchlein aber eher vernichten als es zu berühren, weiterzugeben oder gar zu studieren.

Voraussetzungen:

V0; K um 14; MU 15, KL 17; Götter/Kulte 8, Magiekunde 7

Um die Fünff Arkanen Capitel haben sich im Lauf der tulamidischen Geschichte allerhand Gerüchte angesammelt, was wahrscheinlich vor allem auf die offene Feindseligkeit zwischen Novadis und Echsen zurückzuführen sein dürfte. In Anbetracht der nur 50 Seiten, die das Werk ursprünglich umfasste, ist aber sicher der Großteil dessen, was noch alles dem Büchlein zugeschrieben wird, ins Reich der Märchen zu verweisen. Allerdings sind selbst Kenner der echsischen Kulte davon überzeugt, dass sich noch irgendein schreckliches Geheimnis hinter manch einer Abschrift verbirgt, angeblich soll das frische Blut warmblütiger Wesen eine Wirkung zeigen, wenn es über einen großen, den H'Rangarim geweihten Diamanten auf das Buch tropft. Kein Wunder, dass manche Kopien eingetrocknete Blutflecken aufweisen. Und was hat es mit dem Wörtchen „betreffend“ auf sich...

Bei den heute noch existierenden Abschriften handelt es sich fast immer um kommentierte Kopien, wobei diese hinzugefügten Kommentare - normalerweise in Ur-Tulamidya, seltener auch Tulamidya gehalten - häufig fast ebenso umfangreich ausfallen wie die eigentlichen Arkanen Capitel. Allerdings handelt es sich dabei meist um eher allgemeines Wissen zu den Echsenvölkern, durchmengt mit Aberglauben und Spekulationen. Weitere Auswirkungen neben den unter Das Buch im Spiel genannten kommen nicht zum Tragen, liegen andererseits aber auch - wie immer - im Ermessen des Meisters.

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 8/12, Magiekunde SE/14) Die wenigen Seiten enthalten ein Wissen (vor allem zur echsischen Götterwelt, aber auch zur Magie), wie es in dieser Kompaktheit nicht einmal die Bücher Rohals vermitteln konnten, obgleich anzunehmen ist, dass der Magier-Kaiser die Arkanen Capitel kannte. Zum einen enthält das Büchlein auf seiner Seite 47 eine sehr detaillierte Beschreibung vor allem der Auswirkungen des praktisch unbekannten Rituals des Chr'Szess'Aich, daraus auch nur irgendetwas abzuleiten, das einer Formel ähnelt, ist aber noch immer unmöglich. Außerdem ermöglicht das Studium die Herleitung des gleichfalls im 5. Kapitel niedergelegten legendären CHRONOKLASSIS (Ach), wenn auch nur unter größten Mühen (1200/6x10/40). Das Verstehen der kriegerischen Ausführungen (nachzuweisen durch eine Kriegskunst Probe +6) und die Akzeptierung seiner blutdürstigen Philosophie bringt im Kampf gegen Echsen ohne Kosten die Kampfsonderfertigkeit Kampfgespür und ermöglicht das Erlernen der Talentspezialisierung Kriegskunst (Echsenvölker), jedoch erhält der Leser dafür auch den Nachteil Bluttausch. Die Lektüre des Buches birgt das Risiko des Wahnsinns. Für jedes der 5 Kapitel ist eine MU Probe abzulegen, die jeweils um die Kapitelnummer und Aberglauben, Angst vor Geschuppten etc (jeweils zur Hälfte anzurechnen) erschwert ist. Bei Misslingen steigt der Nachteil Aberglaube um 2 (Kapitel 1 und 2), 3 (Kapitel 3 und 4) oder 4 (Kapitel 5) zudem Jähzorn +4. Ein Patzer verdoppelt die Veränderungen. Einige Exemplare sind zudem mit REPTILEA verflucht...

Zitate:

»Unt des H'Rangas derisch Söldner synt die Diener des Herrschers vom Kraken thron von Waajaahd, die auch der Charyb'Yss opfern. So sollt ihr sie nach ihm nenne: Krakonier, denn wie die Arme eines Kraken umzingelten dereinst ihr Eynfluß unt der ihrer Sklavenvölker den Grund unt die Stadt Elem. Sie opfern am Heilighum von Shaa naas bar unt rauben Jung-Frauen, denn nur so können sie ihre Bruth zeugen. Unt haben diese ihre Bruth

ausgetragen, so werfen sie die Frau in das Meer, den Seeschlangen unt Kraken zum Fraße, die es dort reichlich gibt und die die Kinder ihrer Goetzen seyen.«

Kommentar in einer Abschrift von etwa 595 BF

Die Gespräche Rohals des Weisen

Format: Zu den bekanntesten und umfangreichsten Schriftstücken, die jemals von Menschenhand geschrieben wurden, zählen sicher die gesammelten Werke von Rohal's Weisheiten. Das Gesamtwerk besteht aus insgesamt 21 Octavos, die jeweils einen Umfang von 60 bis 100 Seiten aufweisen, insgesamt umfasst die Reihe etwa 1800 Seiten. Alle Bücher wurden während der Regierungszeit Rohal's des Weisen von drei Generationen seiner Schüler (siehe hierzu auch den nebenstehenden Kasten, in dem eine Auswahl seiner Zöglinge beschrieben ist) gesammelt, aufgeschrieben und nacheinander veröffentlicht. So wurde Band VIII etwa 515 BF, Band XI etwa 535 BF und der abschließende Band XXI gar erst ein knappes Jahr nach Rohal's Verhüllung fertig gestellt. Die Bände sind nur sehr spärlich illustriert und wurden durchgehend in Bosparano abgefasst, ausgenommen einiger anderssprachlicher Zitate, es sind aber auch einige sehr wenige Übersetzungen ins Garethi und Tulamidya bekannt.

Inhalt: Die sehr bekannten Gespräche Rohal's sind nicht direkt ein Werk über Zauberei und Sphärologie wie die Systeme der Magie (siehe Seite 139). Somit enthalten sie keine vergessenen Geheimnisse der Magie, sondern bestehen aus den vor allem von seinen Schülern gesammelten Aussprüchen und Weisheiten, die der Magier-Kaiser in den 123 Jahren seiner Herrschaft zu allen Gelegenheiten von sich gegeben hat. Alle Ausgaben sind gleich aufgebaut, die nicht nach Themengebieten sortierten Sprüche Rohal's sind fast alle im Stil von Schülerfrage und Lehrerantwort gehalten, doch auch eher beiläufige Anmerkungen des Magiers fanden Aufnahme. Nahezu jeder Bereich der Philosophie, Magiekunde, Götterlehre, Moral und Ethik, aber auch der Naturwissenschaften oder einfach nur irgendwie tiefgründige Sätze finden in den Büchern ihren Niederschlag. Die Neo-Rohalistische Denkschule sieht die Sammlung als das Hauptwerk ihrer Philosophie an, doch auch in Akademien der Grauen Magie gehören viele Inhalte zum Unterrichtsstoff.

Auflage: Von einem jedem der 21 Bände existieren sicherlich zwischen 400 und 700 Abschriften, wobei die Bände VI bis XII wahrscheinlich am häufigsten und XVIII bis XXI am auflagengeringsten sind. Zu den Besitzern insbesondere von kompletten Editionen gehören eigentlich weniger Magier als vielmehr große Schulen, Akademien, Tempel und Herrscherhäuser. Kaiser Hal hat während seiner Regierung eine gedruckte Gesamtausgabe beim Hesinde-Tempel zu Gareth in Auftrag gegeben, diese ist aber wie auch schon in den letzten anderthalb Jahrzehnten noch immer in Vorbereitung und scheint auch in absehbarer Zeit nicht fertig zu werden, irgendetwas dringlicheres kommt immer dazwischen - wenn man den Gerüchten Glauben schenken mag, dann soll es jedoch bis etwa 1030 BF endlich soweit sein. Sämtliche 21 Originale befinden sich zwar ebenfalls im Besitz des Tempels, können von verantwortungsbewussten Gelehrten allerdings ohne besondere Auflagen eingesehen werden. Von den Übersetzungen ins Garethi und Tulamidya existieren nur etwa jeweils 10 Exemplare je Band.

Wert: Ein einzelner Band der Reihe wird zu etwa 40 bis 70 Dukaten gehandelt, je nach dem inhaltlichem Hauptthemengebiet, Ansichten und Interesse des Käufers, Verbreitung, Erhaltungszustand und Umfang. Eine vollständige Gesamtausgabe mit allen 21 Bänden in gutem Zustand, womöglich gar aus gleicher Feder, ist sicherlich

Die Schüler Rohal's

In den 123 Jahren seiner Regierung hat Rohal natürlich einige Schüler mehr unterrichtet, als hier auch nur annähernd beschrieben werden können. Hinzu kommt, dass beinahe jeder, der näher mit dem Reichsbehüter zu tun hatte, irgendwie als dessen Schüler angesehen werden kann. Bei den meisten von ihnen handelte es sich im Laufe ihres Lebens um hoch angesehene und einflussreiche Personen, die Rohal oftmals auch in späteren Jahren als Berater, Gehilfen oder Botschafter dienlich waren. Ein paar der wichtigsten und bekanntesten jener Persönlichkeiten sollen nachfolgend herausgegriffen werden.

Alvida von Faldras

Geboren im Jahr 518 BF, wurde Alvida schon als kleines Kind von Rohal selbst in den schmutzigen Gassen Wehrheims gefunden und von ihm als seine Schülerin aufgenommen. Bis zum Alter von 24 Jahren wurde sie von ihm unterrichtet und stellte einige der heute bekanntesten Fragen in den Gesprächen Rohal's. Bereits drei Jahre später wurde sie Magistra und mit ihren ausgezeichneten Referenzen sogleich Vize-Prinzipalin der Academia der Hohen Magie zu Punin, wo sie bis 568 BF lehrte. Hier veröffentlichte sie auch mehrere bekannt gewordene Traktate, die alle gemeinsam haben, dass sie dazu auffordern, die Magie gänzlich in den Dienst der Menschheit zu stellen und nicht als Mittel zu Unterdrückung und Ausbeutung einzusetzen; am bedeutendsten unter diesen Schriften ist sicherlich *Kritik der reinen Magie* (siehe Seite 229). Sie schwor schließlich der Zauberei ab und trat dem Orden der Schwesternschaft der Mada bei, blieb aber zugleich als Beraterin Rohal's diesem treu und folgte ihm nach seiner Verhüllung in die Gorische Wüste, wo sie ihr Schicksal fand.

Jaro Doresian

Zu den aktivsten Schülern Rohal's gehörte der 504 BF geborene Doresian, der von seinem Meister in Hellsicht und Bewegung ausgebildet wurde und später den größten Teil seines Lebens im Auftrag des Reichsbehüters alle Lande bereiste. Jaro verbreitete Rohal's allgemeine Lehren unter dem einfachen Volk und war immer auf der Suche nach weiteren geeigneten Schülern sowohl für den Meister als auch für die bedeutenden Akademien des Landes. Durch seine zahlreichen Reisen galt er neben Strathus als größter Geograph und Völkerkundiger der Rohal'szeit, der als erster Mensch gar das innere von Yeti-Land erkundete. Zusammen mit Rohal legalisierte er 542 BF das Donnerbacher Magie-Seminar und legte 569 BF auch den Grundstein der Schule der Hellsicht zu Thorwal. Später wurde Jaro als Altrohalist bekannt, der seinem Lehrer als treuester Berater beinahe nicht mehr von der Seite wich und bei dessen Verschwinden vom Schlag getroffen wurde.

Jalthona Vandhranen

Ein Verständigungs- und Antimagier, der 487 BF geboren wurde und damit noch zu den älteren Schülern Rohal's zu zählen ist und auch einige der bedeutendsten Fragen in den Gesprächen Rohal's stellte. Jalthona reiste oft mit seinem Meister durch die Lande, wenn es galt, Dämonen und andere Sphärenkreaturen auszutreiben, er soll angeblich auch schriftlich festgehalten haben, wo die geheimnisumwitterten 77 von Rohal genannten Dämonen festgehalten werden -

etwa 1500 Dukaten wert, wird aber nur vergleichsweise selten angeboten.

Voraussetzungen:

V4-8; K6; KL 12, IN 11

Das Buch im Spiel: (Philosophie 0/+1 pro Band, Sagen/Legenden 0/+1 je drei Bände, das Studium von je 7 Bänden der Reihe ermöglicht eine SE auf Götter/Kulte und Magiekunde) Die Kenntnis der vielen Weisheiten Rohals, der nicht umsonst den Beinamen „der Weise“ hatte, wirken sich natürlich fast ausschließlich in theoretischen Kenntnissen aus. So wurden keinerlei Meisterformeln oder arkane Geheimnisse schriftlich niedergelegt, wenn sich auch verschiedene Erwähnungen von Zaubersprüchen und zahlreiche interessante Andeutungen zu Magie und Mythologie finden. Interessant sind aber sicherlich die vielen verstreuten und in ihrer Gesamtheit doch ziemlich aufschlussreichen Hinweise auf den ANIMATIO, der bewiesenermaßen einer der Lieblingszauber Rohals war. Das Studium des Gesamtwerkes bringt 50 AP.

Zitate:

»Ich habe gelernt, sagte Rohals Schüler, daß ich nicht den Sack schlagen darf, wenn ich den Esel meine. Ganz recht, entgegnete Rohal, aber zuvor mußt du die Antwort auf die Frage klären, wer der Sack und wer der Esel sei.«

»Schüler: Meister, wie kann es geschehen, daß der Drache Luft schöpfen und Feuer speien kann und daß überdies Blut in seinen Adern strömt?

Rohal: Sinne danach - du vermagst die Lösung selbst zu finden!

Schüler: Wenn das Feuer aus seinen Nüstern quillt, so heißt dies, daß Luft und Feuer dieselben Röhren und Wege im Leib des Drachen durchfließen? - wie entzündet sich ihm da nicht die Lunge an seinem eigenen Feuer, daß er qualvoll verbrennt und erstickt?

Rohal: So frage dich: was schöpfst du aus der Luft und atmest es doch nicht?

Schüler: Madas siebentes Elementum.

Rohal: So frage dich: wenn du von böser Sinnenart wärest und Lebewesen zu verletzen dich sehnst, wozu mißlenkst du deine arkana Abilitas?

Schüler: Ich wirkte wohl einen Flammenstrahl aus meiner Zauberkraft!

Rohal: So siehe?

Schüler: Der Drache atmet nicht das Luft-Elementum, so wie Mensch und Tier, sondern Madas siebentes Elementum, das Astralum, und da er von ungezügelter, oft böser Seele ist, wandelt sich die Arkanitas in seinem Leibe zu einem Feuerbrande.“

aus Band VI, 41

»Jalthona der Schüler: Meister, wie sollen wir uns die Gestalt der Welt vorstellen?

Rohal der Weise: Könntet ihr sie euch denn vorstellen? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Scheibe, und an ihrem Rande rinnt das Wasser hinab, so fragtet ihr: Was ist jenseits des Randes? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Fläche und erstreckt sich bis in die Unendlichkeit, so fragtet ihr: Wie kann etwas sein, das kein Ende hat? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Kugel, und Menschen leben auf allen ihren Seiten, so fragtet ihr: Wie kommt es, daß sie nicht herabfallen? Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt.“

aus Band VIII

»Alvida die Schülerin: Meister, was ist der Ursprung der Elfen?

Rohal der Weise: Der Ursprung der Elfen ist ein unenthüllbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkel, sondern im Licht.“

aus Band XI

»Alvida die Schülerin: Meister, warum haben die Elfen dieses ihr ursprüngliches Wesen verloren?

Rohal der Weise: Wie hätten sie ihr Wesen denn erhalten sollen, da sie den Weg des ewig unveränderlichen Los verließen und den Weg der sich ewig wandelnden Sumu beschritten? Denn Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier.“

aus Band XI

»Alvida die Schülerin: Meister, welches sind die wahren Elfen: jene klugen der lichten Auen oder jene geheimnisvollen der tiefen Wälder?

Rohal der Weise: Was ist wohl das Wahrere: Sich zu erheben, Kultur zu schaffen, zu stürzen und Weisheit zu erwerben - oder sich zu bescheiden in Weisheit, glücklich zu sein und niemals zu wissen, was sein hätte können?“

aus Band XI

»Alvida die Schülerin: Meister, was macht einen guten Schüler aus?

Rohal der Weise: Der gute Schüler befließt sich nicht nur an den Lehren seines Mentors, sondern überprüft sie mit reinem Herzen und soll sich nicht scheuen, dem Lehrer zu widersprechen, so er zu einem anderen Schluß als dieser gekommen ist.“ aus Band XI

»Sehet, es war in den Lichtwesen die reinste Form des Nayrakis, und es war bestimmt, daß jene, die auch am Anfang aller Zeit die ersten Wesen Los waren, bis zum Ende aller Zeit das Nayrakis mit sich tragen. Doch war ihnen auch in ihrer Nebenwelt die Freiheit gegeben, selbst zu entscheiden. So kam es, als der Namenlose ein Äon über die Dritte Sphäre herrschte, sein Geist auch in die Feenwelt vordrang und die Reinheit zerstörte. Da kam es einigen Feenwesen, von der Kraft des Sikaryan erschüttert, in die Welt zu treten und aus der Wahrheit, die sie alle gesehen hatten das Wirkliche zu erschaffen.«

Band XI, Seite 44

»Meister, was macht einen guten Lehrer aus?

Ein guter Lehrer kennt den Wandel der Zeit und wandelt sich mit der Welt. Aber Meister, das sagtet Ihr doch auch vom erfüllt geführtem Leben? Eben.«

aus Band XVI, Frage 44

»Meister, was ist der Limbus?

Der Limbus ist das Nichts und das Alles.

Wie kann das sein, Meister?

Es kann sein, weil es das LOS des Limbus ist. Er ist das Nichts, das das Alles beherbergt, das Nichts, das zwischen dem Alles geborgen ist.«

aus Band XVII, Seite 57

»Keldren der Schüler: Meister, was ist das Naranda Ulthagi wirklich?

Rohal der Weise: Die Gefrorene Zeit ist der Traum von der Enträtselung der letzten Geheimnisse, der Traum vom Streben nach Vollkommenheit, der Traum vom Erreichen der höchsten Macht. Die Gefrorene Zeit ist der Alptraum des Dreizehngehörnten Wächters der Zeit und derer, die ihm unterworfen sind!“

aus Band XX

»Der Weisheit letzter Schluß ist das Ende allen Seins!«

»Weisheit währt, bewährt sich, wird bewahrt.«

»Das Leben und der Tod sind zwei Geheimnisse, verschlossen hinter zwei Türen, von denen jede den Schlüssel zur anderen verbirgt.«

»Was soll dem weisen Mann der Kampf?

Gewiß, etwas lernt er kennen: Die Farbe seines Blutes. Aber sonst erfährt er nichts, was er nicht jetzt schon weiß.

„So sprechen die Klugen“, sagen die einen „So sprechen die Feigen“, sagen die anderen.

Ich aber sage euch...«

»Einige von euch sehen, was sie sehen, und sagen: Warum? - Ich aber sehe, was ich träume, und sage: Warum nicht?«

Äußerung Rohals, nachdem er einer Sitzung der Puniner Stadtoberen gelauscht hatte, 491 BF

»Die Bildung kommt aus den Städten, die Weisheit aus uns selbst.«

»Verlaß dich nicht auf die Theorien, wenn dein Leben auf dem Spiel steht!«

»Auch diese Worte vergehen!«

eines der bekanntesten rohalschen Zitate mit tiefem Sinn

»Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!«

»Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken.«

»Die Wahrheit ist das Ganze.«

»Einem fliehenden Feind soll man goldene Brücken bauen.«

Rohals Weisspruch

»Viele behaupten, das Rad sei jünger als der Mensch - es müsse jünger sein, denn er, der Mensch, habe es in seiner göttergegebenen Findigkeit erschaffen. Was soll uns das, meine Tochter? Der Belege für menschlichen Einfallsreichtum gibt es viele. Die Erfindung des Rades muß den Menschen nicht zugeschrieben werden; sie finden ohnedies stets Gründe genug, sich in eitler Selbstgefälligkeit zu ergehen. Viel weiter bringt uns der Gedanke, das Rad sei gerade so alt wie der Mensch, weil es, das Rad, nämlich eine Idee ist, und weil alle Ideen von gleichem Alter sind: die Idee des Rades, die Idee des Menschen und die Idee des Lebens. Der Maraskaner mit seinem vielerorts verlassenen Glauben an Rur und Gror hat diese Dinge schon immer gewußt, denn was sonst als die Idee des Rades ist die Weltenscheibe, die ein Bruder dem anderen zuwirft? So sie aber die Idee des Rades und der Welt ist, ist sie sehr wohl auch die Idee des Lebens, denn die drei sind eines. So ist also das Rad die Idee des Lebens. (...) Und da es eine Idee ist, verkörpert es nicht das Leben, so wie es wurde und heute ist, sondern so, wie es war und sein soll: heil und wohlgerundet, um eine feste Mitte kreisend und doch voranstrebbend.«

Rohal, aus den Aufzeichnungen seiner Schülerin Sunya al Shehinfar, die keinen Eingang in die Gespräche Rohals des Weisen fanden

»Geh hinaus und betrachte den Libellenflug - mehr Inspiration magst du dort finden als im Staub von tausend Folianten...«
aus einer Art Tagesplan für einen Schüler Rohals, aufbewahrt im Tempel der Hesinde zu Havena

»Tharsonius von Bethana: Sagtest du nicht, daß das Naranda Ulthagi höchste Macht vermitteln kann?

Rohal der Weise: Ja.

Tharsonius von Bethana: Sagtest du aber nicht auch, daß Macht korrumpt?

Rohal der Weise: Wenn man die Macht nicht kontrollieren kann. Tharsonius von Bethana: Ich kann!«

unbekanntes Einzelzitat, das niemals Eingang in die Gespräche Rohals des Weisen fand

ein Beweis dafür, daß jenes „Inventar“ existiert, steht allerdings seit Jahrhunderten aus, ebenso wie die Bestätigung einer tatsächlichen Existenz der legendären Gefäße.

Er galt als sehr friedfertige Natur und war von dem Glauben beseelt, dass selbst die schlimmsten Kreaturen der Niederhöhlen eigentlich nicht grundsätzlich böse sind. Vor Austreibungen suchte er immer die Unterhaltung mit den Dämonen, Erfolge hatte er dabei allerdings nicht zu verzeichnen: ein Kha-Thurak-Arfai verletzte ihn schwer und brachte ihn um sein rechtes Bein und die linke Hand. Noch relativ jung starb er 542 BF, elf Jahre nach jenem Zwischenfall, an den Spätfolgen eben dieser Verletzungen.

Keldren von den Eichen

Geboren im Jahr 569 BF, gehörte der schweigsame Magier von 577 bis 588 BF zu den letzten Schülern, die noch von Rohal ihre Ausbildung erhielten, von ihm ist allerdings nur wenig überliefert, da er schon in jungen Jahren nichts mehr mit den Menschen zu tun haben wollte. Keldren dokumentierte die letzten Jahre des Reichsbehüters und soll nach Rohals Verhüllung mehrere der legendären 77 Gefäße gerettet und in sichere Verstecke gebracht haben. Zu Beginn der Magierkriege zog er sich in die andergastischen Steineichenwälder zurück und führte über die Jahrzehnte bis zu seinem vermuteten Tod 662 BF ein anspruchsloses Eremitendasein. Auf Krieg und Gilden nahm er nach seinem Rückzug niemals Einfluss und bildete auch keine eigenen Schüler in den arkanen Künsten aus, wohl aber vermittelte er gelegentlich Meditationstechniken. Keldren verschwand schließlich, ohne eine Spur zu hinterlassen.

Zwei der bekanntesten Magier der Geschichte überhaupt, erhielten Teile ihrer Ausbildung gleichfalls von Rohal dem Weisen. Während der Erzmagier der berühmten Niobara von Anchopal (S. 12) nicht mehr viel beibringen konnte, gehörte auch Tharsonius von Bethana, besser bekannt unter seinem Kriegsnamen Borbarad, zu den Schülern des Kaisers. Auch jener Finsterling war kein Schüler Rohals im eigentlichen Sinne, aber offensichtlich versagte jener in diesem Fall vollkommen..

Eine Version der Gespräche Rohals des Weisen zum Download findet sich in der Bibliothek von Windfeders Wolkenturm (www.wolkenturm.de).

Die Macht der Elemente

Format: Ein Quarto von etwa 350 Seiten Umfang, der schätzungsweise um das Jahr 693 BF vom ehemaligen Hesinde-Geweihten Pheredonios Melenaar in Zorgan während lebenslanger Arbeit aus verschiedensten älteren Dokumenten zusammengestellt, überarbeitet, ergänzt und neu verfasst wurde, wobei natürlich auch Melenaars große alchemistische Erfahrung mit einfluss. Bereits wenige Jahre nach der Veröffentlichung wurde das Werk sehr häufig kopiert, allerdings je nach Qualität der jeweiligen Abschrift mehr oder weniger spektakulär bebildert, während die Urschrift und die meisten Erstabschriften sehr reich mit Illustrationen in guter Qualität versehen wurden. Das Original und nahezu alle angefertigten Abschriften sind in einem etwas altertümlich wirkenden Garethi mit verschiedenen Passagen in Bosparano verfasst worden, doch sicherlich existiert auch eine Handvoll Übersetzungen ins Tulamidya, wahrscheinlich zumeist im südlichen Aranien und Gorien verbreitet, im Bornland soll es zudem eine Handvoll Versionen in Alaanii geben.

Auflage: Insgesamt existieren sicherlich über 700 Kopien in allen Landen verteilt, bei etwa 200 dieser Exemplare handelt es sich um annähernd originalgetreue Erstabschriften. Die restlichen noch immer über 500 Abschriften sind allesamt von guter bis eher zweifelhafter Qualität; darunter finden sich auch einige zensierte Exemplare, die zwar nichts über Gifte, Rauschmittel und andere gefährliche Substanzen enthalten, dem Original gegenüber aber ansonsten fast identisch sind. Die alte Urschrift Melenaars wird noch heute im Tempel der Hesinde zu Zorgan verwahrt und kann im Normalfall gegen eine kleine Spende auch eingesehen werden. Obwohl es eigentlich nahe liegend sein dürfte, scheint es bislang noch keinerlei Planungen für eine gedruckte Variante gegeben zu haben.

Inhalt: Das Buch gilt als die perfekte, praxisnahe Ergänzung zum eher theoretisch gehaltenem Lexikon der Alchimie (siehe Seite 46) des großen Alchimisten Paramanthus und enthält fast alle auch heute noch gängigen Rezepturen und Methoden dieser Wissenschaft. *Die Macht der Elemente* - das trotz des Titels mit den Elementen an sich kaum etwas zu tun hat - ist dabei eine schier unerschöpfliche Fundgrube für alle, die den Stein der Weisen, den Roten wie auch den Weißen Leu, das Theriak und das Unsterblichkeitselixier suchen. Eher nebenbei bietet es noch eine recht komplette Auflistung aller brauchbaren Zaubermittel wie auch Hinweise zu deren Herstellung. Aber auch solch weltliche Dinge wie die Herstellung von Mengbiller Feuer, verschiedene Methoden zur Reinigung von Gold, Silber und anderen Edelmetallen und sogar einige Vorgehensweisen zur Destillation hochprozentiger Schnäpse (ein Thema, das vor allem auch dem berühmten Alchimisten Boris Bumm in seinen noch berühmteren *Explosionen und Scinkgasen* - S. 47 - am Herzen lag) werden beschrieben, ebenso mehrere wahrhaft niederhöllische Mixturen, die besser für immer in den tiefsten Gewölben der Tempel und Akademien verschlossen bleiben sollten. Elixiere und Mixturen, die erst in jüngerer Zeit entstanden sind, beispielsweise das Mengbiller Bannbalöl, werden in den meisten Abschriften aber nicht erläutert, lediglich in den jüngsten Kopien mag man darauf stoßen. Gut zu gebrauchen ist weiterhin eine Zusammenfassung, wo und wann welche Zutaten gewonnen und geerntet werden können. Ein Kapitel über die Grundlagen der Laborausrüstung, Formalismen der Alchimie und dergleichen mehr runden das Buch ab.

Wert: Eine gut erhaltene, qualitativ hoch stehende Erstabschrift wird trotz der enorm großen Verbreitung des Werkes noch immer für etwa 100 Dukaten gehandelt, doch bereits ab etwa 60 Dukaten bekommt man auch schon eine der etwas schlechteren Kopien.

Voraussetzungen:

V2/6 (Erstabschrift/Kopie); K10; KL 12; Alchimie 4

Pheredonios Melenaar

Die Lebensgeschichte des wohl berühmtesten Alchimisten aus postrohalscher Zeit ist obskur genug, dass es während der Herrschaft der Priesterkaiser ohne große Einwände zu einem Hexenprozess und dem anschließenden Flammentod gereicht hätte! Geboren vermutlich um 620 BF in Zorgan, wuchs Pheredonios auf der Straße auf und lebte dort mehr schlecht als recht von allerlei Diebereien. Im Lesen und Schreiben von unbekannter Seite unterrichtet, brachte er sich mit dem großen Werk des Paramanthus und anderen Schriften die Alchimie selbst bei und nutzte die daraus erworbenen Kenntnisse während mehrerer Jahre für allerlei kleine und große Raubzüge, in deren Folge er sich nicht nur viele Feinde machte, sondern die Stadt zudem ein hohes Kopfgeld auf seine Ergreifung aussetzte. Doch als er sich sogar an den Schätzen des örtlichen Hesinde-Tempels vergreifen wollte, wurde er von der Hohen Lehrmeisterin in flagranti ertappt. Die Geweihte erkannte das Potential des Diebes und stellte Pheredonios vor die Wahl zwischen Hesindes Gnade und Praios Gerechtigkeit. Pheredonios verließ den Tempel danach kaum noch und war zunehmend von den Lehren der Hesinde fasziniert, im Alter von etwa 35 Jahren erhielt er schließlich selbst die Weißen zum Geweihten. Insbesondere studierte er in alter Gewohnheit die alten alchemistischen Schriften der großen Meister und machte sich schließlich daran, diese zu sortieren, zu ergänzen, zu korrigieren und zusammen mit seinen eigenen Erfahrungen in seinem heute so bekannten Lebenswerk niederzuschreiben. Doch als es schließlich zur Veröffentlichung der Arbeit kam, hatte er seinen Geweihtenstatus bereits wieder verloren, nachdem seine alten Charakterfehler wieder zum Vorschein gekommen waren und er sich doch noch am Tempelschatz vergriff. In der Folge musste er wieder in den Untergrund fliehen und sich vor der Öffentlichkeit verbergen, schwor den phex'schen Praktiken aber endgültig ab. Als Pheredonios 697 BF dem Tode nahe war, kehrte er nach den Jahren der Einsamkeit und Läuterung reumütig in den Tempel zurück, wo er wenige Wochen später starb. Seinen gesamten, ohnehin nicht sonderlich großen Besitz vermachte er dem Tempel, darunter auch sein bedeutendes Lebenswerk der alchemistischen Wissenschaften. Obwohl Pheredonios, der Zorgan sein ganzes Leben lang kaum verlassen hat, über keine magischen Kräfte verfügte (wohl aber gute Kenntnisse und große Beobachtungsgabe aufzuweisen hatte), gilt er heute als einer der wichtigsten Alchimisten der aventurischen Historie.

Das Buch im Spiel: (Alchimie SE/9) Neben den äußerst zahlreichen Rezepten für allerlei Tinkturen, Tränke, Gifte und andere, verschiedenste Pülverchen, darunter auch alle im Kapitel Wundermittel und Höllentinkturen aufgeführten Rezepturen, enthält *Das Buch im Spiel* keinerlei magisch verwertbares Wissen, sondern ist ein rein alchimistisches Werk, auch wenn gelegentlich Zaubersprüche beim Namen genannt werden. Welche weiteren Rezepte neben denen aus MWV, SRD und nach folgenden Zitaten noch enthalten sind, liegt wie so vieles im Entscheidungsbereich des Meisters.

Zitate:

»...Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen - zum Wohle wie zum Wehe - und welche uns als Elixier, Trunck oder Venenisch Tinctur bekannt sind. Vielemals nehmen sie die seltenst Gewebs und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen tun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthür und scheuen auch vor dem Golde nicht zurück; vielemals nehmen sie die Leich eines gerade erschlagenden Tiers und geben sie zerstückelt dazu; all dies tun sie, auf daß die Macht der Elemente über ihr Gebreue komme...«
aus dem Vorwort zu einer kommentierten Ausgabe

»Den Blutstein zerschlag zuvörderst in einem Mörser aus gehertetem Messinge und gib das Pulver in ein glesernes Gefäß, in welchem das Vitriol dem Madalichte zugewandt harret. Dorten laß es drei Tage stehen, derweil du die Alraun fein passierst und dasselbige auch mit dem Finage anstellst. Die Cairanhalm zerspalt siebenfach, auf daß du ein und zwanzig feine Stebchen erhelst. Stell diese nun in das Gefäß mit dem Vitriole und füg dorten inmitten die Past aus Alraun und Finage, ein worobendrauf du das Auge legest, so daß es dich anblicket. Sprich nun von oben herab einen ADLER'S AUG UND LUXEN'S OHR und tritt schnell beiseiten, denn aus den Stebchen trachten dich Finger silbrigen Lichts zu ergreifen. So diese wieder verschwunden sind, tritt wieder hinzu und rühr kreftig um. Hier wird sich nun das Klare vom Semigen trennen. Wart noch einen Tag, und gieß das Klare vorsichtig ab, denn es ist das Elixier der Sichren Pfeile, welches sich wohl ein drittel Jahr lang bewahrt.«
Rezept für das Zielwasser

»Im Rondra-Mond beim Lichte des Ucuri herzustellen. Zerstampf den Granat wohl, so daß jedoch sein Feuer erhalten bleibt. Mische den Staub mit dem Alcohol und dem Bluthue, auf daß eine Mixthür von wohlroter Farbe entstehet. Zerreib nun den Schöbling des Finage mit einer silbernen Reibe und zerstoß das getrucknete Basiliscum in einem Mörser aus Messing. Gib nun beides zu dem roten Breie, misch es gut unter und stell es in ein Pentagramma, das dem Lichte des Ucuri zugewandt ist, und laß es dorten für eine Nacht stehen, so trennt sich das Feste von dem Flüssigen, welchletzteres du vorsichtig abschöpfst. Dies ist das gewünschte Elixier, welches dir den Mut einer Löwin verschafft. Es helt sich wohl zwei Jahr.«
Rezept für das Mutelixier

»Zuvörderst nimm alle festen Zuthaten, den Dechsenschwanz wohlweislich getrucknet, und zermahl sie all und einzeln zu einem feinen Staube. So du eine Arganzur hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Würsel hast, flicht ihn zu einem Netze von der Größe des Gefäßes, welches du zur Herstellung zu verwenden gedenkst. Mische nun die Stäube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du eine Lage der Argan oder des Würels heufst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis daß das Gefäß voll. Schütte nun den Morgenthau darüber und bedecke alles mit einem blauen Tuche. Lasse nun das Gefäß stehen, wo es warm ist und rühr es nicht an bis zum siebten Tage, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohne Licht, so erhält sie sich wohl zwei Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«
Rezept für den Heiltrunk

»Thunlichst bei Madalicht herzustellen. Zerdrück die Beeren des Vierblatts und gib den Saft zum Wasser; zerhau die Nüsse und gib sie hinzu; zermahl die Minz, den Gulmond und die Kamill - welche du vorher allesamt getrucknet hast - und stell den gemeinsamen Staub ins Mondlicht. Nimm nun einen Tigel aus lauterem Eisen und zerschneid die Federn jede mit sieben Schnitten hierhinein; fülle den Tigel nun mit dem Sand, auf daß die Federn bedeckt sind und entfach darunter ein Feuer so heiß als du kannst. Sobald sich auf dem heißen Sande schwarze Blasen zeigen, nimm den Tigel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser, vermisch es nun mit dem Kreuterstaube und lösch die noch warme Mischung mit dem Nuß- und Beerenwasser. Stell alles wieder ins Mondlicht und warte bis der Tag dämmert, also wirst du eine Mixtur erhalten, welchselbige dir des Nachts Heil verschafft so du sie im nächsten Jahre verwendest.«
Rezept für den Schlaftrunk

»Eine einfache Mixthür, beruhend auf der Versterkung von Menchals und Bellmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung tunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuvörderst entferne den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Bletter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Viper hierbei und laß es sieben Stunden dunkel und warm stehen. Derweil entnimm das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen und verrühr's im Menchalsafte. Zerreib nun die Bellmartbletter mit dem Zinnober in deinem Mörser und misch es gut und gib's zum Saft. Verschließ das Gefäß gut und schüttle es zwölfmal unter Ausrufung aller Götter Namen von Nord nach Süd. Laß es nun stehen, bis daß die sieben Stunden vorüber sind, und gib's zum Weine. Jetzt muß die Mixthür aufs Feuer aus glühenden Kohlen und

hier in der Retort schmoren, bis daß du eine Unze Destillats - nicht mehr und nicht weniger - erhalten hast. Dies Destillat mag sich wohl der Jahre 3e halten und viele Gifte bannen.«
Rezept für das Antidot

»Zerhau das Meteoreisen in einem Mörser, desgleichen tu mit dem Diamanten. Vermisch nun das klare Blut - welches wohl von jenem seie, dem der Tranck Nutzen bringen soll - mit dem geschmolzenen Schnee und gib beides in einen Kolben aus Gold. Zerschneid nun die Cairanhalm in jeweils sieben Stücke und die Alraunen in jeweils drei Stücke und zermahl den trucknen Thonnys zu feinem Staube. Mach nun bei Madalicht ein Feuer, so heiß wie du kannst, und setz den Kolben darauf. Laß es einmal wallen, und es wird grün, nimms herunter und gib den Thonnys zu, laß es wiederum aufwallen, und es wird bleulich, nimms herunter und füg die Alraun zu, laß wallen bis es purpurn wird, nimms herunter und gib nun das Eisen, den Diamanten und das Cairan bei und laß wallen, bis es milchweiß ist. Sprich itzo den Namen der Mondin und füg die Drachentrennen hinzu, so wird das Gebreue weiß leuchten. Nimms nun vom Feuer und laß es im Madalicht abkühlen. Was dir bleibt, ist eine wasserklare Flüssigkeit ohne jeden Geruch, die dir die KRAFT wiedergibt, so du sie innerhalb der nächsten 3 Jahre trinkst.«
Rezept für den Zaubertrank

»Im Hesinde-Mond beim Lichte des Nandus herzustellen. Zerhau den Saphir so lange, bis daß seine Farbe noch zu erahnen ist und löse ihn nun im Vitriole. Trukkne die Schlangenaugen und tue dasselbe mit ihnen, wie du mit dem Saphir verfahren, jedoch nimm die Salzlake. Den Finage-Schöbling verreib gut in einem güldenem Mörser und auch das Ilmenblatt hier also. Von den Federn nimm nur das Geest, nicht den Stamm, und gib es itzo in die Salzlake. Daraufhin nimm die Paste aus Finage und Ilmenblatt und löse sie mit dem Quellwasser. Gib nun Wasser, Lake und Vitriol in just jener Reihenfolge in einem glesernen Gefäß beisammen, welchselbiges du mit Eis kühlst. Es erhebet sich ein gelblichgrüner Dampff, welchen du davonziehen läßt. Was nun bleibet, das destillier und fang nur die ersten 49 Tropfen auf. Dies ist das Elixier der Klugheit, welches du im folgenden Jahre verbrauchen solltest.«
Rezept für das Klugheitselixier

»Im Phex-Mond beim Lichte des Simia herzustellen. Zerhau den Emerald zu grünlichem Staube, welchen du dem ZwiDestillathe beifügest, das sich in silberner Kanne befindet. Derweil es dorten sprudelt und zischt, zerdrück das Mibelrohr und den Schöbling des Finage in einer güldnen Schale, bis daß kein Saft mehr herausquillt, gib selbigen zum Destillathe. Fülle nun eine Retort mit den Haaren und den thunlichst quicklebendig Fliegen. Das trucken Feuerkraut zerreib und thues bei. Stell itzo den Feuerofen mit der Retort inmitten eines Octagramma, offen gen Simia. Gib nun das Destillath in die Retort (und acht darauf, daß die Fliegen drinne bleiben) und machs heiß, bis es rötlich brodeln. Dann laß wieder kalt werden. Wenn du das Gebreue itzo wieder erhitzt, dann sei die Farbe von klarem Gelb. Nun destilliers weiter, bis daß du siebenunddreißig Tropfen gefangen hast, welche du in Alcohole verdünnest und so das Elixier der Hohen Geschicklichkeit erhelst. Es mag dir wohl ein Jahr lang von Nutzen sein.«
Rezept für das Gewandtheiselixier

»Im Tsa-Mond beim Lichte des Aves herzustellen. Zerschlag den Diamanten und leg die Splitter ins Schwefelwasser, welches sich in obsidianem Kelche befindet. Das Süßholz und den getruckneten Finage-Schöbling zerreib gemeinsam und unter Zugabe von etwas Schwefelwasser in einem glesernen Mörser. Schönaug und Balderian zerdrück in einer Schale aus Alabaster unter Beigabe von Schwefelwasser. Stelle nun alle drei Gefäße an die Ecken eines Trigramma, welches zum Lichte des Aves offen ist und lasse sie dort sieben Stunden stehen. Lege itzo die Schlangenzunge in eine Schale aus Silber in der Mitten des Trigramma und gib die drei anderen Theile bei. Rührs um, wobei ein bleuliches Glosen entstehet und laß's bis zur nächsten Nacht dorten stehen. Itzo destilliers in der Retorten ab, wobei die ersten Tropfen, siebenundzwanzig an der Zahl, das gewünschte Elixier sind, welches drei Monde lang seine Wirkung erhelst, dich schön in Aussehen, Mimik und Sprache zu machen wie den großen Levthan vor seinem Sturz.«
Rezept für das Charismaelixier

»Im Firunmond beim Lichte der Simia herzustellen. Gieß den Alcohol vorsichtig über die Splitter des Topaz, laß es stehen für drei Stunden, gib hinzu die Haare vom Aff, welchselbige du drei Stunden gekocht im ZwiDestillat. Rühr um. Dreimal nach links. Mit der Pfote vom Feh. So ists wohlgetan. Laß nun wieder stehn eine Stunde ohne jegliches Licht. Derweil zermahl in messingnem Mörser Atmon und Finage zu einem Brei und kratz alles aus, was du nur findest. Hinein in die Retort. Gib nun die gallig Brüh noch kochend hinzu und dann VIEL Hitze im Ofen. Warte nun, bis die Farbe

wird von rot auf gelb, und nimm sodann die Hitze weg. Warte nochmals eine Stunde. Es bleibet auf dem Grunde wohl eine halbe Unze bernsteinfarbener Flüssigkeit, welche ist ein Elixier, das der Fingerfertigkeit höchst förderlich. Dunkel gestellt oder in geschlossenem Gefäß aufbewahrt, helt es sich wohl 3 Viertel Jahr.«

Rezept für das Fingerfertigkeitselixier

»Im Ingerimm-Mond beim Lichte des Kor herzustellen. Zerschlag den Rubin zu feinen Splittern, welche du in den Alcohol einlegest, als seien es Beeren im Weingeist. Hierzu nimm ein Gefäß von eherner Beschaffenheit, welches in doppeltem Pentagramma unter dem Lichte des Kor steht. Lasse nun über einen silbernen Spatel den Trollgeifer und das Drachenbluth (in just jener Reihenfolge!) in das Gefäß treufeln und warte bis es aufgescheumt wie gallig Bluth. Den Schaum schöpf ab, denn er ist zu nichts nütze, denn zum Vergiften von Kakerlaken. Itzo der Horuschenkern, die Quiniabeeren und die Finage flugs hinzu und das ganze gut warm dorten drei Tage stehen gelassen. Sieh nun nach, ob du nun noch Schaum findest und schöpf ihn wiederum ab. Gib nun die Klütze des Bullen hierbei und laß abermals drei Tage stehen. Nun aber heiz es auf, bis daß gelblicher, heißender Dampf aufsteiget. Nun mußt du es noch heiß in einen Colben filtrirn und umfüllen, welchen du so lange hitzig machst, bis daß er keine Farb mehr hat. Das klare Elixier, was du erhelst, vermag dir wohl sieben Monde lang übermenschliche Kraft verschaffen.«

Rezept für das Kraftelixier

»Ein Mittel, mit welchem ein Mensch in tiefen Schlaf zu versetzen. Nimm den Boronwein, welcher die Sinne trübt, und lege in ihm die Alraun für dreimal sieben Tage ein, derweil du auch das Ilmenblatt mit den Gensefedern zusammen bei wenig Hitze in kupferner Pfanne röstest und abstehen läßt. Hernach mahle es zu feinem Staube und fülle das Pulver zu dem Weine und der Alraun. Sprich nun (tunlichst zur Mitte der Nacht) einen SOMNIGRAVIS über die Mixthur - und siehe da, die Alraun zerfällt. Mische das ganze nun gut durch und lasse es in glesernem Colben köcheln, bis daß es eindickt. Den Syrup kannst du nun der Speise beigeben oder auf einen Dolch streichen, es behelt wohl ein Jahr seine Wirkung.«

Rezept für das Schlafgift

»Löse die Horuschenkerne im heißen Vitriol und lege die Drachenschuppen in diese Mischung, auf daß sie sich in grünen Schleim verwandeln. Nach wohl einem Tage sollte die Mixthur Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe von Wasser unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthur in einer erzenen Pfanne, bis daß nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Berenfett, so erhelst du eine silberne Paste, die jeder Klinge Zaubereigenschaften verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt.«

Rezept für das Waffenbalsam

»Zum Ersten löse das Holz, welches du hast gut trucken werden lassen, in dem Vitriole zu einer schleim-ekten breunlichen Masse, was wohl zwei Stunden dauern mag, wobei du anhaltend umrühren tust. Hernach laß dies in einem irdenen Topfe auf dem Kohlenfeuer warm werden, derweil du die Alraun in einem Mörser zerstöt. Füg selbige nun bei, misch es dreimal (!) unter und sprich darauf die Formel PLUMBUMBARUM, rühr wieder dreimal und laß stehen, wobei sich der Sud vom Satz trennt. Nimm nun nur den Sud, tu hinzu den möglichst frischen Lotos und gib alles in die Retort. Das wenige Destillat, welches du erhelst, macht dem, dem es ins Blute kommt, schwere Glieder und läßt ihn kempfen wie einen altersschwachen Hund. Die Tinctur helt sich wohl 3 Monde lang.«

Rezept für das Halbgift

»Dieses Venenum wird in Anwesenheit von Vitriol dargestellt: In selbiges wirf die Haifischzahn' und die Alraun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann sprich den HORRIPHOBUS auf das Gebreu, worin sich nun speichlige Fäden zeigen sollten. Alsdann füg den Geifer des Irrgengers bei und Faden hebt Faden auf. Prüf itzo mit den Löffeln, ob das Vitriol noch scharf sei. Ist dem so, gib nun das Höllenkraut bei und rühre siebenmal um, auf daß die Masse flüssig werde wie güldner Honig. Zieh hierauf den Staub unter und rühr wieder siebenmal. Gib den Brei dann auf eine kupferne Pfanne und machs hitzig, bis daß nur noch ein gelblich Pulver übrig sei. Dies misch nun unter das Fett des Beren und du erhelst die Paste, die einen jeden in heller Flucht davonstieben leßt, sobald er davon berührt. Dies mag wohl ein und ein halbes Jahr so sein, worauf die Mixthur nicht mehr wert ist denn Dreck.«

Rezept für das Angstgift

»Eine Höllentinktur, in heißem Feuer zu bereiten. Vermisch den Dung gut mit dem Blut und beide Aschen mit der Lake. Mach nun ein Feuer so heiß als du kannst und lass beide Breie in geschlossenem Gefäß drauf ziehen. Derweil lös die Rubinsplitter in dem Vitriole und nimm itzo das Gefäß vom Feuer und laß es kühlen. Gib nun das Vitriol bei und lass es verschlossen wieder kochen. Wiederhole selbiges mit dem Quecksilber. Hierbei lasse äußerste Vorsicht walten! Nun kühl alles durch Übergießen mit kaltem Wasser und schütt die Flüssigkeit weg. Den Brei jedoch kratz aus dem Gefäß und misch ihn mit Talg und Talk zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie helt sich für ein Jahr.«

Rezept für den Drachenspeichel

»Bereite einen Brei aus dem Zinnober, dem getrocknet zerstoßenen Lotos und dem Tran der Salzarele und bilde daraus eine Kugel, welche du in die Haut der Kröte hüllst, wobei deren Warzen nach innen zeigen sollen. Lege dies Beutelchen nun in ein Heptagramm, das du unter dem Lichte von Kor gezeichnet hast, und laß es dorten für drei Nächte, so Kor über dem Horizont steht. Den Stachel der Maraske mußt du vorsichtig ausblasen und nur in einzelnen Tropfen in das heiße Vitriol leeren. Lasse nun das brodelnde Gebräu ein wenig kühlen und füge das Beutelchen hinzu. Wenn jetzt das Vitriol in bleulichem Lichte erglüht, so ist dein Werk fast getan. Hitz es noch einmal auf, bis daß sich das ganze Beutelchen gelöst hat, und füll nun alles um in die Retort. Was du hier nun destillierest, ist klar und ohn Geschmack und Geruch und macht jeden tot, der es nimmt im nächsten Jahre.«

Rezept für den Purpurblitz

»Ein potentes Traummittel, auch Regenbogenstaub geheiß. Thunlichst im Verlaufe einer Nacht im Boron herzustellen. Primo mach eine Mixthur aus Vitriol, Braunöl und Alcohol. Hierzu gib zuerst das Vitriol tröpfelweis ins Braunöl, rühre drei mal drei mal um und gib die Mischung wiederum tröpfelweis dem Alcohol bei, welcher nun in eigner Hitz köchelt und nach Schwefel wie eines Drachen Furz stinkt. Hiernein gib nun den Karbunkel und stell dunkel. Derweil mach aus den Alraunen, der Vragieswurz und den Rauschgurken mit einem silbernen Messer jeweils sieben Scheiben und misch sie untereinander. Den Samthauch und den ganzen Lotos misch ebenfalls und gibs zum Karbunkel. Das Ilmenblatt röst in eherner Pfann, bis daß es ganz trucken, dann reib zu Staub. Itzo sollte der Karbunkel vergangen sein, auf daß du alle andre der nunmehr gelben Brühe beigibst. Es wird so eklig, also sieh, daß du nicht wiedergibst. Verschließ das Gefäß wohl und schüttels dreimal im Kreise, machs wieder auf und sprich ein ABVENENUM drüber. Jetzt wirds so wiederlich, daß es in die Retort muß. Doch nicht das Destillat ist es, welches du suchst (es würde dir das Gedärm von innen verbrennen), sondern das schillernde Pulver, welches am Boden der Retort bleibt. Wahrlich, das ist das gesuchte Mittel, welches du in Wasser wie auch in Wein lösen kannst und was sich wohl ewig helt. Es mögen wohl fünf Dosen sein, doch laß Vorsicht walten und nimm sie mit Bedacht.«

Rezept für das Traumpulver, auch Regenbogenstaub genannt

»Nur zuzubereiten, wenn Kor und Marbo in Quadratur stehen. Zerhau den Opaal inmitten eines großen Heptagramma unter freiem Himmel. Löse nun das Feuerkraut in dem Feuer und stell beides desgleichen ins Pentagramma. Nun mußt du eilig sein: Der Knöterich wird in güldenem Tiegel verrieben, das Blut hinzugefügt und beides vermischt. Hinein nun den Opaalstaub und das Feuer. Tritt zurück, denn itzo feht eine Flamme gen Himmel. Sprich nun einen SAFTKRAFT-MONSTERMACHT auf die Alraun und wirf selbige in die nun brodelnde Mischung, worauf ein weiterer Blitz, diesmal von grüner Farbe, in die Höhe schießt. Laß die Mixthur nun kühlen und schöpf die grünliche Flüssigkeit, die oben steht, ab und fülle sie in ein undurchsichtiges Gefäß. Sie wird sich wohl zwei Jahr halten, und jeden, der sie trinkt, in einen rasenden Irren verwandeln.«

Rezept für das Berserkerelixier

»Ein schwierig Ding zu machen. Primo setz die Kröt in ein Pentagramma, in welches du den Braggu herabrufst. Stirbt die Kröt schwachen Herzens oder ferbt sie sich grünlich vor Angst, so ist alles vergebens, und du mußt dir eine neue besorgen. Bleibt sie aber heile, dann mach sie tot und zieh ihr die Haut und wirf den Unschlitt weg (oder besser noch, verbrenn ihn). Leg nun die Haut, den Granit und die Alraun in die Salzlake und biete sie dem Lichte der aufgehenden Sonne dar. An diesem Tage nun muß das Werk auch vollendet sein. Web ein Netz aus sieben mal sieben der Haare und flicht darein das Thonnys und hängs in die Lake, auf daß es ganz bedeckt sei. Itzo laß das Flüssig Silber Tropfen für Tropfen hineinfallen und sprich über alles den ARCANO PSYCHOSTABILIS und den ABVENENUM PEST UND GALLE. Wenn alles nun zu einer breunlichen eken Masse zerfällt - so hast du wohl getan. Rühre nun dreimal siebenmal um und gibs einer schwarzen Katz zu fressen. Was sie bis zum Abend wiedergibt, das tu in die Retort und destilliers ab. Man kennt als Willenstrunk, der wohl zwei Jahr lang wirkt.«

Rezept für den Willenstrunk

»Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Leßt sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuvörderst mach dich bei einer Coniunct von Marbo mit Kor bei gleichzeitiger Finsternis der Mada unsichtbar und laß dich zur Ader (es mag wohl auch mit einem anderen gehen, jedoch thunlichst mit einem, welcher die KRAFT hat). Itzo misch Bluth und Wasser und wart dann wohl neun und vierzigHerzschlag lang. Hierein schab nun die eußren Schichten von jeder Alraun, bis daß sie nur noch fingerdick und leichenbleich sind. Nun muß Stab und Stein ins Braunöl, worin es grell und hitzig vergeht. Gieß nun vorsichtig das Bluthwasser durch das Spinnennetz ins Braunöl - keinesfalls umgekehrt, denn sonst vergehen das Netz und du wohl auch - und laß alles in eigner Hitzigkeit brodeln, derweil du drei VISIBILI VANITAR darüber sprichst. Wenns dann wieder kalt geworden, fülls in eine Retort aus Elektrum oder Weißem Golde und destilliers ab, bis daß die ersten drei breunlichen Tropfen hervorkommen. Das so gewonnene Elixier ist von höchsten Wert, dieweil es gut sieben Jahr seine Wirkung zeigt.«

Rezept für das Unsichtbarkeitselixier

»Ein Trunk für Weibsbilder, die Burschen verführen wollen und vice versa, auch zur Steigerung der Mannskraft geeignet; herzustellen, wenn Aves im Coniuncto mit Levthan, wenns möglich, desgleichen im Rahjamond. Zerdruck

die Biberklötz mit güldnem Stempel, dito die Alraun. Mach daraus in silberner Schale ein Bett für den Hahnenkamm und die Erd-Beeren, worüber du mit thunlicher Vorsicht die Orchideenpollen steubst. Itzo stellst nach draußen, auf daß kein Decken das Licht der Rahjakinder hindre. Derweil zermahl das trucken Ilmenblatt und gibst ins Feuer, wo es wohl drei Stunden ziehen mag. Nun thue auch den Inhalt der Schale ins Feuer und gib alles nach dreimalig Umrühren aufs Feuer. So es dorten hitzig kocht, sprich darüber: REVERSALIS REVIDUM SUBOHPIRROH ADLERS' AUG UND LUXENS OHR BANNBALADIN - und sieh, wie es in purpurner Flamm' aufleuchtet. Was überbleibt, mag eklig anzusehen sein, doch gibst in die Retort und zieh insgesamt 121 Tropfen, welch von güldner Farbe sind. Dies ist der Liebes-Trunck, von dem wohl zwanzig Tropfen ein wahres Wunder im Gemüt herbeirufen und von dem dreißig Tropfen die Manneskraft bringen. Es helt sich wohl zwei Jahre lang, so du es dunckel aufbewahrst.«
 Rezept für den Liebestrunck

»Laß die Tropfen des Bluthes vorsichtig (!!) in den Alcohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich aufscheumt. So er sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschedigen, und warte nun sieben Tag. Derweil mach einen Brei aus den Alraunen und dem Kairan und laß ihn am achten Tag in den Alcohol gleiten, welcher nach einem neunmaligen Umrühren wohl eine blaue Farbe annehmen soll. Nun hitz es auf, bis daß es brodelt und misch das Quecksilber abermals vorsichtig darunter. Laß nun die Mischung auf gesalzenem Eise kühlen und sprich derweil einen SALANDER auf die Meusemilch, welche du der kalten Mixthur nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann füll alles in die Retort und destillir. Das Destillath wird wohl ein Jahr lang die Macht haben, dich in ein kleines Thier oder gar in einen Vogel zu verwandeln.«
 Rezept für das Verwandlungselixier

Die Magie des Stabes

Format: Trotz des immensen Alters handelt es sich überraschenderweise lediglich um einen Octavo von 160 bis 220 Seiten Umfang, je nach Vollständigkeit. Veröffentlicht wurde das Buch im Jahr 719 v. BF in Bosparan von der Zauberin Jandora, die beinahe schon als Märchengestalt angesehen werden muss. Seitdem wurde das Werk mehrfach überarbeitet und aktualisiert, ist jedoch immer noch weitgehend mit der Urschrift identisch. Regelrechte Großauflagen, wie bei der *Encyclopaedia Magica* (siehe Seite 77), gab es abgesehen von der so genannten „Rohalsversion“ und der „Puniner Ausgabe“ aus der Retozzeit aber keine; bis vor kurzem wurde in Punin zwar noch eine gedruckte Neuauflage vorbereitet, in Anbetracht der Rückkehr des Dämonenmeisters mussten die Magister aber zu wichtigeren Projekten wechseln. Das Buch wurde in nahezu jede Schriftsprache übersetzt, mit Abstand am häufigsten sind aber natürlich Kopien in Garethi, Tulamidya und Bosparano. Der Band ist nur spärlich illustriert, beinhaltet in seinen vollständigen Kopien aber aufschlussreiche Zeichnungen von Körperstellungen und Bewegungsabläufen für den Stabkampf.

Auflage: Insgesamt existieren zweifellos mindestens 700 Abschriften meist aus jüngerer Zeit (was heißt: seit den Magierkriegen), davon wurden wenigstens 400 in unterschiedlich modernem Garethi und je etwa 120 in Bosparano und Tulamidya abgefasst, die restlichen etwa 60 Kopien wurden in anderen Sprachen wie Thorwalsch (die Halle des Windes ist gar im Besitz einer uralten Zweitschrift, die in den kaum noch jemandem geläufigen Hjaldinga-Runen geschrieben wurde) und Alaani verfasst, es sind jedoch auch jeweils eine Handvoll Abschriften in Aureliani, Ur-Tulamidya, Zhayad und sogar Ruuz und Zelemja bekannt. Mit etwa 550 Kopien am weitesten verbreitet ist die als Standard geltende Erweiterte Fassung, in der auf die vier bekannten Ritualgegenstände Zauberstab, Kristallkugel, Schwert und Schale detailliert eingegangen wird. Rund 150 Abschriften enthalten zusätzlich noch die Grundlagen und einige Tricks des Stockfechtens, da diese weitgehend mit der Urfassung identisch sind, werden sie als Jandora-Schrift bezeichnet. Alle weiteren Kopien, insgesamt noch immer mehrere Dutzend, bieten im Normalfall nur eine Kurzfassung, in der lediglich Stab und Kugel beschrieben sind. Das Original Jandoras wurde beim Brand der Bibliothek von Bosparan vernichtet, von den originalen Erstabschriften sind nicht einmal mehr ein Dutzend erhalten geblieben, sie werden ausschließlich in bedeutenden Bibliotheken und Hesindetempeln aufbewahrt, unterscheiden sich inhaltlich aber kaum von einer Komplettfassung.

Inhalt: Das Buch ist die einzig bekannte und vor allem uneingeschränkt anerkannte Monographie über den Zauberstab und die Kristallkugel des Magiers und behandelt als solche fast ausschließlich Themen wie Herstellung, Bezauberung, Einsatz und eingebundene Zauber dieser Utensilien. In einigen Ausgaben finden sich sogar weiterführend die Grundlagen des Stockfechtens. In den meisten Abschriften sind außerdem auch die korrekten Rituale für die Erschaffung von Schwert und Schale enthalten. In jeder Magierakademie und bei jedem besseren Lehrmeister sollte sich dieses Buch finden lassen. Jandora kündigte im Schlusswort ihres Buches einen weiterführenden zweiten Band an, der unter anderem einige weitere Stab- und Kugelzauber zum Thema haben sollte.

Es ist höchst unsicher, ob dieses Buch jemals geschrieben wurde - jedoch gibt es unter den aventurischen Großmeistern der Gildenmagie unzweifelhaft einige wenige, die tatsächlich einen oder sogar zwei unbekannte Stab- und Kugelzauber gemeistert haben!

Wert: Je nach Vollständigkeit ist *Die Magie des Stabes* etwa 80 bis 100 Dukaten wert, nur selten einmal wird mehr geboten, da die Inhalte an nahezu jeder Akademie und bei fast jedem Lehrmeister auch so studiert werden können.

Voraussetzungen:

V11; K6-9; KL 13; RK (Gildenmagie/Alchimie)

Jandora von Bosparan

Eine halbmythologische Magierin aus der lange zurückliegenden Epoche der Friedenskaiser zur Zeit Yulag-Horas', die etwa um das Jahr 720 v. BF gelebt hat. Zu Jandora sind heute nur wenig mehr Fakten bekannt, als dass sie hoch angesehene Magisterin für Artefaktmagie an der Academia Arcomagica Horasiensis Imperatrique zu Bosparan und oberste Hofmagierin des Kaisers war. Sie entwickelte möglicherweise die Stabmagie oder war zumindest die wohl größte Meisterin, die es auf diesem Gebiet gegeben hat, angeblich war sie auch auf dem Gebiet des Stabkampfes unübertroffen. Einen großen Teil ihres diesbezüglichen Wissens schrieb sie in ihrem weithin bekannten Werk nieder, das heute nahezu an jeder arkanen Schule vorgefunden werden kann; nur selten nahm eine Person solch einen Einfluss auf die Nachwelt ihres Berufes ein - ein Magier ohne Zauberstab ist heute kaum mehr vorstellbar. Es kann als gesichert gelten, dass Jandora neben einem Dutzend Stabzauber auch zumindest sieben Kugelzauber und möglicherweise noch weitere, heute gar nicht mehr bekannte Rituale jenes abgesonderten Bereiches der Gildenmagie gemeistert hat. Am Hofe des Kaisers enttarnte sie als Hofmagierin mehrere Attentäter und gefährliche Wesenheiten, konnte Yulag-Horas am Ende aber nur retten, indem sie bei der Abwehr ihr Leben opferte. Ihr legendärer Zauberstab mit dem blauen Silasstein galt noch für Jahrhunderte bis Bosparans Fall als Insignie des jeweiligen Akademieleiters, ging bei der Vernichtung der Schule während der Eroberung aber verloren (soll allerdings noch immer irgendwo in den Ruinen von Alt-Bosparan oder den Kellern des Haupthauses des Ordens vom Pentagramm liegen), wie auch das Original ihres Buches. In Jandoras Namen werden auch heute noch die meisten Hof- und Leibmagier Aventuriens auf ihren Herrscher oder Arbeitgeber eingeschworen, als Ermahnung an ihre Pflichten und zum Vorbild.

Jandora hat tatsächlich ein zweites Werk zur Stabmagie verfasst, dieses war aber nie mehr denn ein oder zwei Dutzend Meistermagiern bekannt und von dem auch kaum Abschriften existieren, so dass es immer als alte Legende galt. Dieses Buch ist auf der folgenden Seite näher beschrieben.

Das Buch im Spiel: (RK Gildenmagie/Alchimie 2/7; in der Fassung, die auch das Stockfechten behandelt zudem Stäbe 5/8) Jandoras Werk ist schlechterdings unerlässlich für die höheren Stab- und Kugelzauber: Alle Proben auf Stab- und Kugelzauber und das Apport-Ritual, in neueren Versionen auch die Schaffung des Bannschwertes und die Weihe der Schale sind um 1 Punkt erleichtert, bei Misslingen des Flammenschwert-Rituals darf ein Punkt vom W6 Wurf abgezogen werden. Obwohl der V. Stabzauber nicht nur in der elementaren Form des Flammenschwertes bekannt ist, wird lediglich diese Variante - die aufgrund der Bedeutung des Buches auch die mit Abstand am weitesten verbreitete ist, es mag nur ein oder zwei Dutzend Magier geben, welche eine andere Variante kennen - genau beschrieben; nur in wenigen sehr alten Abschriften werden auch die weiteren fünf Schwerter kurz angerissen, können aber dennoch nicht daraus erlernt werden. Beim Besitz einer umfangreicheren Ausgabe wird auch die Erschaffung von Schwert und Schale behandelt. Wird im Buch zusätzlich noch auf die Stockfechtereie eingegangen, so kann der Magier seine Fähigkeiten darin verbessern, wenn er sich einen Monat lang intensiv mit den Übungen beschäftigt. Bis auf die Kapitel über den Stabkampf ist einem Nichtmagier lediglich das theoretische Wissen zugänglich.

Hohe Stab- & Crystall-Zauberey

In ihrem weithin bekannten und verbreiteten Standardwerk *Die Magie des Stabes* kündigte die Magierin Jandora von Bosparan ein weiteres Buch über die Stabmagie an, das aber scheinbar nie geschrieben wurde. Eine irrige Annahme, die dadurch begründet ist, dass Jandora diese Fortsetzung kaum jemandem zugänglich machte, so dass selbst bis heute nicht einmal ein Dutzend Abschriften angefertigt wurden, die sich zudem alle im Besitz einiger Verhüllter Meister und ein oder zweier Erzmagier befinden, die die Existenz des Werkes nicht bekannt geben. Das Original selbst wurde wahrscheinlich spätestens beim Falle Bosparans vernichtet, das Konzil der Elemente im Raschtulswall wird allerdings recht gern als jetziger Aufenthaltsort genannt, wenn die Rede auf diese Legende kommt. Es handelt sich um einen spärlich illustrierten Octavo von nur 130 Seiten, der wahrscheinlich etwa 715 v. BF niedergeschrieben wurde. Neben den wenigen Abschriften existieren auch noch eine Handvoll Auszüge, die an Akademien unter Verschluss gehalten werden; die darauf festgehaltenen, leider nur unvollständigen Erkenntnisse sind häufig aber nicht einmal den Spektabilitäten bekannt. Das Buch ist natürlich eine direkte Weiterführung der *Magie des Stabes* und beinhaltet als solche einige weitere Stab- und Kugelzauber nach Maßgabe des Meisters, die heute selbst in ihrer Wirkung fast völlig vergessen sind - so sie jemals weiter verbreitet waren. Zudem ist das Flammenschwert auch in seinen weiteren fünf elementaren Abarten beschrieben. Der Aspekt des Stockfechtens wird allerdings nicht behandelt, der Schwerpunkt liegt eindeutig im magischen Bereich. Neben den Ritualen behandelt das Buch auch einige Zauberunterstützende Aspekte wie besondere Runenschnitzereien oder Knaufformen. Es kann davon ausgegangen werden, dass manche Inhalte heute gar nicht mehr begriffen werden können, wer weiß, welche Geheimnisse Jandora für immer mit zu sich ins Grab nahm; den Legenden nach war ihr Zauberstab mit bald zwei Dutzend Ritualen belegt.

Voraussetzungen:

V0; K13; KL 13; Magiekunde 15, RK Gildenmagie

Das Buch im Spiel: zauberunterstützende Aspekte (Runenschnitzereien & Knaufformen), unbekannte Stab- und Kugelzauber nach Meistermaßgabe, elementare Transitionen des Flammenschwertes für alle Elemente

Zitate:

»...doch nicht nur der soeben in pars totoque beschriebene Stab ist ein solches Artefakt der Macht, dessen Verzauberung nicht des ARCANOVI bedarf: Viel hört man über von Töchtern Satuaris verfluchte (...Objekte...), doch wenig vom Dolche, den die Druiden führen, und welcher ihnen ein Zeichen ist wie uns der Stab. Wenig scheint er zum Kampfe zu taugen, denn er ist obsidianen, was heißt, aus dem schwarzen Glase, welches man an Feuerbergen findet. Ergo ist er wohl ein signum, wenn nicht gar focus ihrer Kraft...«

Appendix II zur Magie des Stabes, Ysilische Ausgabe aus dem Jahr 221 BF

»Setze dich hienieder gen Firun in contemplativer Art, so du gelernt von den Magistri und umfasse den Stab mit beyden Haenden und thue also von der Mitnacht bis zur Mitnacht. Rufe nun aus deynem Geyste herfyr das Draconium welches der Quell deyner Macht und invocire die KRAFFT vermittels des Cantatio welches man nennet Stimme der Sphären und dessen geheymen Name dir bekannt. Alsdann invocire - ad infinitum, ad nauseam, laengstens doch bis zur Mitnacht - wie folgt...«

aus der Anleitung zum ersten Stabzauber; Gareth Version von 571 BF, sog. Rohalsversion, p. 41

»So sey es dem Magus oder der Maga von Reputation nicht verwehret, zu tragen eyne Sphäre von Crystall oder Alchimestencrystall, ihnen zu helfen bey seherischem Werck. Massiv sey sie und mit Feilicht vom Madasilber durchsetzet. Magus und Maga achten sie wohl, denn sie ist von zerbrechlicher Natur. Also will es mir wohl als Modethorheyte scheynen, daß man sie ynsetzet in den Stecken, wie ich selbst zuhauf gesehen im Vinsaltschen Herzogthum.«

aus dem Vorwort zur sog. Elenviner Ausgabe, undatiert, vermutlich um 675 BF

»Ein großes Zeichen seiner Würde ist dem Magus der Stecken oder Stab. Sei deshalb stets bedacht, den Stab offen mit dir zu führen, auf daß ein jeder dich als zum illustren Stande der Zauberer gehörig erkennen möge... Für einen Stab, der das Wohlgefallen der Meister findet, nimm einen geraden Ast von der Blutulme oder der Steineiche, (wahlweise auch von der Zyklopenzeder oder dem Eisenbaume von Marasca, wie uns von Kundigen aus dem Süden berichtet wird), schneide ihn so zu, daß sein oberes Ende dir bis an die Augen reiche und du den Stecken mit der Hand wohl umfassen kannst. Am wirksamsten jedoch seien Stäbe, die aus der Bäume Kernholz selbst geschnitten sind. Achte bei der Wahl des Holzes auch darauf, daß es recht stabil und vom lebenden Baume geschnitten ist! Schließlich kann es geschehen, daß du den Stab in einem Kampf auf Leben und Tod als Waffe verwenden mußt, und nicht immer kann man sich vollständig auf die magische Unzerbrechlichkeit des treuen Stabes verlassen! Sodann schneide die Runen und Zeichen in den Stab, von einem Ende bis zum anderen, nicht jedoch eine Handspanne von beiden Enden entfernt. An dieses Kopf- und Fußstück füge nun Hülsen, am Fuß eine ehernen, am Haupte eine aus Silber oder Mondsilber und umwickle die Mitte des Stabes mit Riemen aus Leder, das aus Schlangen- oder Echsenhaut (niemals jedoch vom Rindvieh oder gar vom Schweine!) gegerbet ist. So du dich darauf verstehst, mit Hilfe des kunstvollen Einsatzes von Feuer und Wasser deinem Stab an einem Ende eine elegante Krümmung - eine Spirale gar - zu verleihen, so zögere nicht, diese Kunstfertigkeit zu gebrauchen. Bedenke hierbei aber stets, daß alles Werk, welches du an deinem Stab verrichtest (vom Fällen des Baumes einmal abgesehen), von eigener Hand getan sein muß, denn sonst mag dir der Stecken wenig von Nutzen sein. Alsdann und zu allerletzt versenk dich und sprich die Formeln auf Holz und Leder, auf Eisen und Silber.«

aus der Puniner Auflage von 978 BF, p. 39f

Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome

Format: Die älteren Ausgaben, die bis etwa 850 BF kompiliert und herausgegeben wurden, sind vor allem im Format eines Folios von etwa 500 Seiten gehalten, während die neueren Exemplare aus den letzten rund 170 Jahren meist in Form zweier eng beschriebener Quartbände mit jeweils 300 bis 400 Seiten Umfang erhältlich sind. Je nach Ausgabe ist das Buch unterschiedlich illustriert und in den meisten Fällen sogar illuminiert. Die älteste Fassung wurde in der Zeit der Klugen Kaiser um 250 BF unter Kaiser Menzel von mehreren Autoren verfasst und ist seitdem etwa alle zwei Generationen überarbeitet und oft sogar völlig neu zusammengestellt worden; einer der wenigen namentlich bekannten Verfasser der Erstausgabe war der damals berühmte Elementarist H'Racon. Die ersten Ausgaben etwa bis in die späte Rohalszeit hinein wurden noch in Bosparano geschrieben, spätere dagegen bereits in Garethi, zusätzlich existieren auch noch einige Abschriften in tulamidischer Sprache, ein Band ist sogar ins Zelemja übersetzt worden.

H'Racon

Einer der wenigen heute noch namentlich bekannten Autoren der ersten Ausgabe der Nichtwelt war der mysteriöse Zauberer H'Racon, der tief in den Sümpfen südlich des Loch Harodröl lebte. Sein genaues Geburtsdatum ist unbekannt, es liegt wahrscheinlich um das Jahr 200 BF. Im Jahre 360 BF (und damit im unglaublichen Alter von etwa 160 Jahren) wurde er von der Erleuchteten Hildemara von Wehrheim nach der Machtergreifung der Geweihtenschaft des Praios in Mengbilla wegen schwarzer Zauberkunst zum Tode verurteilt und mit weiteren Ketzen auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Schon inmitten der Flammen sterbend warf er noch einen Fluch auf seine Mörder (tatsächlich starben sieben Tage danach mehrere Geweihte des Praios an einer unbekannten Krankheit) und warnte vor einer düsteren Entität der echsischen Mythologie mit dem Namen H'Zik'hrar, die irgendwo in den Sümpfen um Loch Harodröl finstere Ränke spinnen solle, und dass jemand diese Wesenheit bewachen müsse, auf dass nicht das Verderben freigelassen würde. Tatsächlich heißt es noch heute, dass der Tulamide irgendetwas bewachte. H'Racon war ein Elementarbeschwörer, der sich vor allem mit Mindergeistern und ungewöhnlichen Manifestationen beschäftigte, er galt als unbestrittene Koryphäe auf jenen Gebieten. Außerdem soll er sich mit Zauberei aus der Zeit der echsischen Herrschaft auseinandergesetzt haben, hatte vielleicht selbst echsisches Blut in den Adern oder verlängerte zumindest sein Leben mittels Ritualen dieses Ursprungs. Kaum bekannt dagegen ist die Tatsache, dass der Magier langjähriger Bewahrer des Codex Sauris (siehe Seite 83) war.

Auflage: Insgesamt gibt es wohl wenigstens 1000 Abschriften, die allerdings je nach Alter sehr unterschiedlich im Inhalt sind. Von der so genannten Kaiser-Menzel-Edition, der Urfassung, sind nur noch zwei Kopien erhalten, sie werden oftmals auch schlicht als Menzel bezeichnet und befinden sich beide im Besitz des Kaiserhauses zu Gareth. Ende 1019 BF wurde eine der Urschriften von Königin Emer an die Akademie zu Perricum verliehen, an der sie gestohlen, glücklicherweise aber rasch wieder gefunden wurde. Die bekannteste Ausgabe ist sicherlich die schmuckvolle Valposchrift, von der alleine etwa 400 Exemplare existieren. Von den Übersetzungen ins Tulamidya sind etwa ein Dutzend Kopien bekannt. Manche Ausgaben wurden auch unter dem weniger bekannten Titel Phantome des Gcstern verbreitet.

Inhalt: Die Nichtwelt enthält vor allem eine ungeordnete, aber sehr phantasie- und stimmungsvoll geschriebene, teils authentische, teils aber auch literarische Sammlung über allerhand Geistererscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, seherischen Erlebnissen, Visionen und Räusche. Das Buch wurde und wird von Magiern, teilweise aber auch anderen Magiebegabten und sogar Laien verfasst und geschätzt. In der Erstausgabe findet sich unter anderem die erste schriftliche Erwähnung solch bekannter Legenden wie - Alrik von Abilacht und der Feenkönig Fabulon - oder - Der Graue Mann vom Ochsenwasser. Der rein magische Teil ist eigentlich nicht sonderlich umfangreich, aber dennoch lesens- und für Beschwörer empfehlenswert.

Wert: Je nach Alter, besonderem Inhalt und Erhaltungszustand werden für eine komplette Ausgabe etwa 120 bis 200 Dukaten verlangt, in seltenen Ausnahmefällen (kleine Auflagen mit nur wenig bekanntem Inhalt oder die reich verzierte Valposchrift) steigt diese Summe auch auf bis zu 250 Dukaten.

Voraussetzungen:

V12; K6-8; KL 12

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/6, KOBOLDOVISION SE/4, MEISTER MINDERER GEISTER SE/5, Geisterwesen 2/9)

Die Nichtwelt beinhaltet die Thesis der notwendigen Formeln zur Geisterbeschwörung und -exorzierung GEISTERRUF (Mag), GEISTERBANN (Mag) und NEKROPATHIA (Mag), außerdem sind ausführliche Andeutungen zum MEISTER MINDERER GEISTER (deren Passagen noch heute auf H'Racon zurückzuführen sind) und der KOBOLDOVISION enthalten. Zudem kann der Leser die Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I (400/2x8/20) aus dem Buch herleiten und die Bann- und Schutzkreise gegen Geister einfach erlernen. Das ausgiebige Studium des Buches (doppelte Studienzzeit) erleichtert Proben beim Verhandeln mit (echten und vernunftbegabten) Geistern, wenn eine IN Probe gelungen ist.

Zitate:

»...Elemente im Übergang, beseelt durch die Kraft.«

die Definition von Mindergeistern durch den Elementaristen H'Racon, aus der Urschrift

»So du willst erkennen das Wesen der Jenseitigen, begib dich nach Briglo oder ins Daimonen-Holtz zu Gareth, oder ins alte Bosparan oder gen Saljeth, denn dort sind viele verstorben. So du glaubst, nicht eine solche Zahl von Geistern ertragen zu können, suche den Sumpf von Havena oder das sewerische Totenmoor auf, denn von dorten berichtet man von Irr-Lichtern und belebtem Nebel. So du aber eine Erscheinung von Macht willst sehen,

begib dich zur Kaltensteinschen Burg im Tobrischen, denn der Geist des Ahnherrn, welcher war ein Zauberer vor dreihundert Jahren, ist noch immer nicht exorciet, obwohl jedes Jahr an seinem Sterbetag der Boroni dreie es versuchen.«

aus einer der vielen enthaltenen Erzählungen in einer Fassung aus dem Jahre 894 BF

»Die Siebente Sphäre wird Pandämonium oder Dämonensphäre genannt. Es heißt, daß Los, der allmächtige Göttervater jene Welt erschuf, um all jenen dunklen Wesen, die da in der Welt wandelten, einen Ort zuzuweisen, wo sie

von den übrigen Welten getrennt sein sollten. Jene Welt wurde daraufhin vom allmächtigen Los versiegelt um die Kreaturen des Chaos von den anderen Sphären fernzuhalten. Aus den jüngeren bosparanischen Sagen wissen wir, daß das Pandämonium ein gar feindlicher Ort ist, in dem ein Menschlein nur wenige Augenblicke leben könnte: Eine ungastliche Wüstenei ist es. Die ganze Landschaft soll in ein verfluchtes Rot getaucht sein, aus der sich dunkle Felsblöcke erheben. Nun leben dort die unterschiedlichsten Wesen im Chaos und Brodem zusammen: verbannte Klageseelen aus Borons Reich, schreckliche Tierwesen, die alles sinnlos angreifen, Kreaturen, die plötzlich aus dem Feuerschlamm oder der Luft selbst entstehen. Und dann sind dort natürlich die Dämonen, welche wiederum in mannigfaltigsten Erscheinungen auftreten: Schwebende Schädel, von Flammen umzingelt; kriechende, alles verschlingende Schuppentiere und auch wilde, geflügelte Bestien, die die Sphäre mit dem Heulen gemarterter Seelen anfüllen.«
aus Kapitel 6

»Mag ein Alb bei Tag stets als Wesen des Lichtes erkennbar sein, erscheint er bei Nacht als fleischgewordene Magie. Unhörbar, als huschender Schatten bewegt er sich, nur das Glänzen seiner magischen Augen verrät seine Anwesenheit.« über die Elfen, Jubiläumsausgabe anlässlich des 300. Jahrestages der Gründung des Informations-Institutes zu Rommilys, 978 BF

»Zaubermächtig müssen jene Alten Alben gewesen sein: sind albische Waisen, die beim Menschen aufwachsen, oft bar jeder Magie, und sind die verstreuten Alben der Auen weit weniger begabt denn die Alben des tiefsten Salamanderforstes, so muß jener Hof der Alten Alben von reinster Magie und reinstem Lichte erschienen sein.«
über die Elfen, Jubiläumsausgabe anlässlich des 300. Jahrestages der Gründung des Informations-Institutes zu Rommilys, 978 BF

»In vielen Quellen wird erwähnt, daß man gen Westen wandern soll, um Tore und Wege in die Lichtwelt zu finden. Es mag sein, daß diese Himmelsrichtung des Sonnenuntergangs, in die täglich das Licht entwindet, den Weg in jene Welt weist, in die auch das Urlicht entchwunden ist. Auch die Einhörner entchwinden angeblich in die Wälder der Feenwelt, und wem es gelingt, einem zu folgen, der wird die Feenwelt finden. Die Alben selbst berichten von Rhiallon, der Insel im Nebel, von der ihre magischen Rösser kommen. Magische Wirkungen hat es, in der Anderswelt zu speisen, zu trinken, zu schlafen oder bei einer Fee zu liegen. Oft wird dadurch ein Bann gesprochen, der den Aventurier an einer Rückkehr hindert oder gar den Wunsch danach entchwinden läßt. Zuweilen ermöglicht aber solch rituelle Handlung erst, einen Bann abzuwerfen. Kein Sterblicher will von dort zurückkehren, so heiter, friedsam und ewiglich sind jene Gefilde. Wiederholt finden wir den Bericht, daß Eindringlinge plötzlich einschlafen und außerhalb des Landes erwachen. Stets mit dem Gefühl, abgelehnt zu sein, nicht oder nicht mehr zu etwas Wunderbaren zu gehören, aber zugleich die Glückseligkeit, es für kurze Zeit erlebt zu haben.«
über die Feenwelt, Jubiläumsausgabe anlässlich des 300. Jahrestages der Gründung des Informations-Institutes zu Rommilys, 978 BF

Die Trilogie der gegenständlichen Magie oder Öcr Telekin (Geisterhand: Die Hand des Geistes und Bauten des Willens und Stillstand: Die unsichtbare Bewegung)

Format: Die drei Octavos mit einem Umfang von 250, 200 und 180 Seiten (in der unter den oben genannten Titeln eingehaltenen Reihenfolge) wurden etwa in den Jahren 490 BF bis 530 BF von einem unbekannten Magier unter dem praktisch nichts sagenden Pseudonym Telekin geschrieben und veröffentlicht. Dieser Telekin darf als begnadeter Meister der Magica Moventia gelten, doch sein wahres Ich konnte nie gelüftet werden, auch wenn er wahrscheinlich aus den mittleren Landen stammte.

Alle drei Bände wurden reichlich und anschaulich illustriert und zudem in leicht verständlichem Garethi geschrieben, stellenweise sind allerdings auch etwas kompliziertere Passagen in Bosparano enthalten. Wegen der vielen enthaltenen Querverweise zwischen den drei Büchern und deren Abhängigkeit voneinander wird das Werk in seiner Gesamtheit hin und wieder auch Die Trilogie der gegenständlichen Magie genannt, bekannter ist allerdings die einfache Kurzbezeichnung Öcr Telekin.

Auflage: Von jedem Band der Trilogie existieren schätzungsweise etwa 250 Abschriften, bei etwa der Hälfte von diesen handelt es sich um neuere, die bereits aus postrohalscher Zeit stammen. Die meisten Exemplare befinden sich in einem recht guten Zustand und sind heute vor allem im gemäßigten Teil des Kontinents und dem nördlichen Aranien verbreitet. Die drei Originale befinden sich angeblich im Besitz einer nicht genannten Privatperson.

Inhalt: Die umfangreiche Trilogie des Zauberers Telekin befasst sich eingehend mit der Bewegungszauberei, und hierbei vor allem mit der willentlichen, körperlosen Beeinflussung von unbelebten Gegenständen unter der Zuhilfenahme von Magie. Daneben geht der Autor noch auf die charakteristische Dynamik, mögliche Aufenthaltsorte und die Konsistenz unbelebter Materie sowie die stufenlose Veränderung dieser Parameter ein. Die drei Bände sind zwar besonders für junge Bewegungsmagier von hohem Interesse, aber auch für Alchimisten, Studiosi der Magica Transformatorica und selbst fortgeschrittene Meister der Bewegung ist die Trilogie lesenswert. In Anbetracht der geringen Zahl von anderen Zauberbüchern, die sich mit diesen Themen beschäftigen (als eines der wenigen wäre hier das Buch der Freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung zu nennen, siehe Seite 38), darf der Telekin auf seinem Gebiet sicherlich als das Standard- und Grundlagenwerk schlechthin gelten.

Wert: Je nach Band und Erhaltungszustand beträgt der Wert eines einzelnen Buches etwa zwischen 80 und 100 Dukaten, für eine komplette Trilogie etwa gleichen Alters werden sogar bis zu 300 Dukaten gezahlt, so wie auch Experten durchaus etwas mehr bieten.

Voraussetzungen:

V3; K6; KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/3+2 pro Band) Aus Band I und Band II kann die Sonderfertigkeit Apport erlernt werden. Die drei Bücher können bei entsprechend ausgiebigem Studium eine recht erstaunliche Zahl von Zauberformeln vermitteln. Dafür ist es aber oft unausweichlich, dass sich der Interessent mit der kompletten Trilogie beschäftigen muss, zumal manche Formeln nur mittels des Studiums der vielen Querverweise hergeleitet werden können. Dabei beschränkt sich der Telekin indirekt nicht nur auf Verweise innerhalb der eigenen Trilogie, sondern benötigt in einem Fall gar ein Zauberbuch, das erst Jahrzehnte später geschrieben wurde - ein klassisches Beispiel für die Mühen und den oft jahrelangen Zeitaufwand, den Akademien bei der Rekonstruktion mancher verschollener Zauber haben können. In Band I und II finden sich jeweils eine recht detailliert dargestellte Thesis des FORAMEN (Mag, 15) und des MOTORICUS (Mag, 14). Weiterhin ist jeweils die Herleitung für die Zauber ANIMATIO (Mag) (700/2x7/10, nur bei Besitz der gesamten Trilogie), aus Band I den KLICKERADOMMS (Mag/Sch), sowie aus Band III HEXENHOLZ (Hex) (1800/3x7/25, dazu wird noch Öruidenrum und Hexenkult benötigt), NIHILIGRAVO (Mag) und OBJECTOFIXO (Mag) (180/1x5/0) möglich. Andeutungsweise beschrieben sind die Formeln TRANSVERSALIS (in Band II) und OBJECTO OBSCURO (in Band I+III). Ebenso ist die Sonderfertigkeit Apport erlernbar.

Die Trollzacker Manuskripte

Format: Ursprünglich bestanden die Manuskripte aus einer recht umfangreichen, allerdings eher zusammenhanglosen Pergamentsammlung. Die verschiedenen Texte stammen von diversen, heute zumeist unbekannten Autoren, die ihre Aufzeichnungen irgendwann im Krieg der Magier in einer Höhle südlich des heutigen Städtchens Altzoll bei den Trollzacken versteckt hatten. Wie, wann und vor allem von wem die vergrabenen Kostbarkeiten entdeckt wurden, ist nie bekannt geworden, doch gelangten die Schriften vor wenigen Jahrzehnten in den Besitz der Academia der Hohen Magie zu Punin. Etwa um das Jahr 1010 BF wurde dort ein großer Teil der noch erhaltenen Pergamente von einer dortigen Arbeitsgruppe kommentarlos nach verschiedenen Kriterien geordnet und schließlich als Quartband von etwa 380 Seiten in Umlauf gebracht. Das Werk ist, von einigen Sprachbeispielen der Koboldssprache und des gewaltigen Drakned der Lindwürmer Abgesehen, durchgehend in verschiedenen Dialekten des Bosparano verfasst. Trotz mangelnder Sortierung sind die Trollzacker Manuskripte leicht verständlich, auch wenn keinerlei Illustrationen zur Auflockerung oder Verdeutlichung enthalten sind.

Auflage: Bis heute wurden insgesamt nicht mehr als etwa 40 Abschriften angefertigt. Sie sind unter Gildenzauberern verschiedenster Profession verbreitet, während allenfalls eine Handvoll Akademien auf ein Exemplar zurückgreifen kann. Der Original-Quartband wird ebenso wie die ursprüngliche, umfangreichere Pergamentsammlung in Punin aufbewahrt, letztere aber nur wenigen Magiern mit einer guten Reputation zugänglich gemacht.

Inhalt: Die verschiedenen Abhandlungen der ehemaligen Pergamentsammlung und des heutigen Buches lassen sich grob auf zwei Themenbereiche verteilen. Etwa die Hälfte der Textsammlung handelt von verschiedenen magischen Kreaturen, vor allem von Einhörnern, Kobolden, Werwesen, Drachen und schließlich auch den Elfen, die seinerzeit im Mittelpunkt der Forschungen standen. Neben nur wenigen umstrittenen und völlig unhaltbaren Kapiteln sind die meisten Ausführungen durchaus kompetent und genügen auch höheren Ansprüchen. Den größten Teil des restlichen Buches bilden ein gleichfalls kompetentes Kaleidoskop allerlei magischer Themen und einige Fragmente aus der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten, und das übrige Werk ist zu guter Letzt mit halbvergessenen Märchen und Sagen gefüllt. Welche weiteren Geheimnisse auf jenen Pergamenten festgehalten sind, die von der Puniner Akademie unter Verschluss gehalten werden und nicht im Buch enthalten sind, wird zwar recht gerne spekuliert, ist jedoch unbekannt. Allgemein wird angenommen, dass es sich entweder um verschlüsselte und noch nicht übersetzte Textstellen sowie Geheimnisse der Siebten Sphäre handelt.

Wert: Ein Band wird für etwa 100 Dukaten gehandelt. Die Mehrzahl der Abschriften wechselt allerdings für Gefallen und Dienste den Besitzer, während Goldpreise eher ungewöhnlich sind.

Voraussetzungen:

V1; K8-12; KL 12; Tierkunde 4

Das Buch im Spiel: (Tierkunde SE/16, Magiekunde SE/10, Drakned-Glyphen SE/8, Koboldisch SE/12, TIERGEDANKEN SE/12) Gelingt beim Studium jeweils eine KL Probe +2, erhält man zusätzlich eine SE auf die oben genannten Talente und Zauber, aber nur bis zum genannten Maximum. Dem Meister ist freigestellt, welche weiteren Vorteile das Studium der unterschiedlichen Kapitel mit sich bringen kann. Die mythologischen Traktate etwa mögen einen Exegeten durchaus auf die Spur verlorener Geheimnisse bringen, so wie das Werk gerade in Verbindung mit anderen Schriften enorme Möglichkeiten bergen dürfte.

Zitate:

»Grosz ist die Macht der Koboide, denn heiszt es nicht, die Junge Goettin habe sie aus nichts denn der Krafft geschaffen? Der Zauberey seyen sie maechtig, und ob sie auch allerley ueblen Schabernack treyben, so fuegen sie doch nur selten einem Mensch oder Thier eyn Leyd zu. Sie sollen aber auch die Kindleyen aus der Wiege stehlen und eynen Banckert zuruecklassen, welcher eyn Quaelgeist für die Eltern. Die gestohlenen Kindleyen heiszt man Schelme, und sie sind allerley Zauberey kundig, ob der manch Magus sie beneyden wuerde. Und was sie nicht von ihrem koboldschen Vater oder Mutter lernen, da ziehen sie aus, um eynen Oheym zu suchen, der ihnen all mehr Zauberverck lehret. Und was sie vom Oheyme beygebracht, sey oft ungleich maechtiger denn ihr bisheriges Wissen.«

»All diese sich widersprechenden Erkenntnisse der Gelehrtschaft und des Volksglaubens bringen mehr Verwirrung denn Klärung in die große Zahl der verbleibenden Fragen: Wer schuf die Vampyre und mit welcher Intention? Wessenthalben erheben sich manche von Vampyren Getöteten zu Vampyren und Andere nicht? oder: Wie entstehen die Blutsauger? Was hat es mit den Meister- oder Erz-Vampyren auf sich? Wie ist die Zauberey der Vampyre beschaffen? Woran erkennt man sie letztgültig? Und: Wie gelingt es wirklich, sie zu töten?«

Beitrag der Nekrologin Levita Paligan

»Wie die Lykanthropie in die Welt kam!

Zu der Zeit, als die Götter noch über Deren wandelten, hatte die weise Göttin HESinde eine liebe Tochter. Mada, wie das Kind hieß, nahm alles, was ihr die Mutter beibringen konnte, in sich auf, lernte die Tiere und Pflanzen Deres zu lieben und zu schätzen. Sie sprach mit ihnen, denn damals konnten sich alle Tiere und Menschen miteinander unterhalten. Die liebsten Geschöpfe^{II} zogen mit der jungen Göttin^{III}, wenn sie PERaine bei der Saat zusah, oder TSA bei einer neuen Schöpfung. Doch sie konnten Mada nicht überallhin folgen, da manche von ihnen nicht schwimmen und andere nicht fliegen konnten, die junge Göttin jedoch mit ihren magischen Kräften reisen konnte, wohin sie

wollte. Als Mada dies nun sah, war sie zutiefst bekümmert. Doch dann besann sie sich ihrer Kräfte und gab den von ihr geliebten Wesen die Kraft der Verwandlung. Wenn nun Mada EFFerd, dem Gott der Meere, einen Besuch abstattete, so verwandelten sich ihre Freunde in Fische und schwammen an ihrer Seite. Und flog Mada hoch in den Himmel, um PHEEx bei seiner leuchtenden Arbeit am Sternenhimmel zuzusehen, so legten sich ihre Freunde ein Federkleid zu. Mit der Zeit jedoch sah Mada, wie sich die sterblichen Geschöpfe Deres für ihr Überleben mühen mußten. Sie sprach zu ihrer Mutter: O HESinde, warum können diese Geschöpfe nicht einfach wie wir die magischen Kräfte^V benutzen? Und HESinde antwortete: Kind, sie können diese Kräfte nicht nutzen. Es ist so vereinbart worden im Mysterium von Kha. Der Elementarherr der Kraft bewacht den Kristall^V, in dem die Herrschaft der Unsterblichen über die Magie festgeschrieben steht. Mada ging zurück auf Deren und rief ihre sterblichen Freunde zu sich. Sie erzählte ihnen von der Magie und bot ihnen an, sie ihnen zu verschaffen. Gemeinsam warteten sie die Nacht ab. Kaum war die Praisoscheibe hinter dem Horizont verschwunden, wurde es stockdunkel, denn das Madamal gab es damals noch nicht und PHEEx hatte noch nicht sehr viele Sterne für's Firmament gesammelt^{VI}. Da öffnete Mada für sich einen Weg zur Feste des Elementarherren der Kraft im Urgrund der Welt und schlüpfte hindurch. Kein sterbliches oder göttliches Wesen hatte sich zuvor in diese Sphäre gewagt. Hier unten trennte sich Sein vom Nichtsein und nur die Elementarherren herrschen hier. Doch in ihrer langen Wacht waren sie unaufmerksam geworden und achteten nicht auf den Eindringling. Mada indes hatte aufmerksam ihrer Mutter zugehört und wußte, wie man den Kristall zerstören konnte^{VII}. Kaum war der Kristall zersprungen, bahnte sich die Kraft ihren Weg hinaus in die Sphären. In tausend leuchtenden Adern wand sie sich durch die Welt. Die Götter gerieten in Aufruhr und schrien Verrat. Der Elementarherr der Kraft ergriff Mada^{VIII} und brachte sie vor PRAios, den Götterfürsten. PRAios war sehr zornig über Madas unbedachte Tat, denn er kannte die finsternen Neigungen in den Herzen der Sterblichen. So verurteilte er sie zu einem ewigen Leben am Firmament und übergab sie PHEEx^{IX},

damit er sie dort hinbringe. Der Fuchs unter den Göttern band sie mit leuchtenden, silbernen Fesseln. Als die sterblichen Freunde Madas sahen, wie sie leuchtend am Himmel stand, wurden sie halb wahnsinnig vor Zorn^x. In Raserei verfallen, liefen sie umher, alles zu zerstören und zu töten, was sich ihnen in den Weg stellte. Mada war sehr bekümmert, als sie dies von oben her sah. Sie sprach zu Phex: Lockere meine Fesseln etwas, damit meine sterblichen Freunde nicht so außer sich geraten. Der Fuchs gab ihr sein Einverständnis und nahm ihr schrittweise die Fesseln ab^{xi}. Mit jeder Fessel ließ auch der Lichtschein nach. Kaum war sie frei, sprang sie wieder hinunter nach Deren, um ihre Freunde zu trösten. Doch Phex holte sie noch vor Morgengrauen zurück, und erneuerte ihre silbernen Fesseln. Und so geschieht es seither Mond für Mond^{xii}. Wenn das Madamal leuchtend am Himmel steht, verwandeln sich ihre Freunde und verbreiten Schrecken und Tod. Zwar schuf der Götterfürst den Roten Drachenschlund^{xiii}, damit die Menschen ein Mittel hatten, den Verwandelten die Gabe Madas wieder zu nehmen, doch es blieben Geschöpfe übrig, die sich beherrschen lernten und Madas Gabe pflegten und weitergaben^{xiv}.«

über die Entstehung der Lykanthropie, mit Anmerkungen versehen ebenfalls abgedruckt in der Kurzausgabe des Hesindespiegels im Bosparanischen Blatt 10 (siehe den Text im Kasten)

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird... Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht, und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben... Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens... Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen... Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zaubern und Gegenzaubern und den Leuchtenden Erleuchteten... Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen...«

Fragmente aus den Orakelsprüchen von Fasar

»Feentore: In exacta conjugationes der realita deris mit der irrealita non deris, in nomen Garethia: Anderwelt. Häufig auf Schwellen, in Toren et non minus anderen von Menschen erbauten Durch- und Übergängen, idem an loci von fraglicher origo, in exempla so gesehen circulum petri im Farindelwald, erectus petri im Einhorngras et cavernus montanus im Steineichenwald, idem als procedere von dubialer Länge in Wäldern, auf Auen, maxime bei Nacht, im Nebel und Sturm. Atqui sie nicht in definitionem beständig, sondern zu differentia tempi geöffnet.«

Autor unbekannt, wahrscheinlich ursprünglich um 575 BF verfaßt

Anmerkungen des Hesindespiegels zu oben aufgeführtem Zitat (gleichfalls abgedruckt im Hesindespiegel des Bosparanischen Blatts, Ausgabe 10)

I) *Allgemeine Anmerkung:* Der Sagentext aus den Trollzacker Manuskripten weicht erheblich von der Urschrift der Madasage aus den Annalen des Götteralters ab. Insbesondere wird Mada hier kaum als Sünderin und Frevlerin am Mysterium von Kha dargestellt, sondern, wie die Überschrift schon zeigt, als Verursacherin der verwerflichen Lykanthropie geradezu verherrlicht.

II) Diese Geschöpfe bezeichnen sich in der Urschrift als die Menschen jener Tage, während in dieser Version eindeutig Tiere gemeint sind und der schaffende Mensch nur einer unter Vielen ist.

III) Obwohl Mada als Tochter Hesindes und eines Menschen gilt, wird sie hier als junge Göttin bezeichnet, was auf einen Madaanhänger bzw. -verblendeten als Autor hindeutet.

IV) Der Autor vertritt hier die Meinung von Noleander Kupfersteins Objektivitätstheorie, nach der sich das göttliche Karma nicht von der Magie der Sterblichen differiert. Es sei hier noch einmal bekräftigt, daß die Kräfte der Götter die von LOS geschenkten Mächte des Waltens der Welt sind und in keinem Zusammenhang mit der Zauberkraft stehen.

V) Elementarherr und Kristall der Kraft sind nicht Elemente der Urfassung, sondern wurden erst zum Ende der Rohalszeit populär.

VI) In diesem und dem folgenden Absatz wirkt Madas Handeln profan, so als wäre sie nur eine Sterbliche. Dies mag darauf hindeuten, daß sich Mada zu diesem Zeitpunkt schon von ihren göttlichen Kräften getrennt hat, da sie sich den Sterblichen verbunden fühlt - dieser Zustand wird in der Urschrift als das Dahinwelken Madas bezeichnet.

VII) Weder hier noch in der Urschrift wird näher beschrieben, wie es Mada gelingen konnte, die Wächter, das vielleicht mächtigste Bollwerk der Sphären, zu umgehen und den Kristall zu zerstören (daß die Elementarherren unaufmerksam waren, ist wg. Dämonenbedrohung schlicht unmöglich). Einige Freidenker behaupten, dieser dunkle Punkt der Sagenüberlieferung ist

entstanden, weil es eine weitgespannte Verflechtung anderer Götter in diesen Frevl gab, die ihre wie auch immer geartete Beteiligung an der Tat nicht an die Sterblichen überliefern wollten. Mag diese Interpretation zu weit gehen, so bleibt doch weiterhin die Frage, wie der Halbgöttin die Zerstörung des Siebten Kristalls gelingen konnte. VIII) Die Urschrift berichtet vom Hohen Drachen Branibor mit den eisernen Flügeln, dem Hüter der Gerechtigkeit, der Mada nach Alveran trug.

IX) Phex wurde Madas Hüter, da Praios seiner Schwester Hesinde hier nicht traute. Mit seinem nächtlichen Bruder hat er in dieser Version der Sage jedoch auch keine gute Wahl getroffen.

X) Dies weist nicht nur auf die Werwesen, sondern auch auf die Zauberkundigen hin, die oft als unberechenbar und schwankend gelten.

XI) Der Codex Dimensionis berichtet hier sehr plausibel von einem Handel zwischen Phex und Mada, der nicht näher erläutert wird, jedoch sicherlich mit der neuen magischen Kraft im Zusammenhang steht. An anderen Stellen (Silaser Symposium, Praiosspiegel) heißt es, der Namenlose hätte Madas Fesseln gelockert.

XII) Die Sage steht hier in Antithese zur gängigen Meinung, Mada sei bei Vollmond, der Zeit vieler magischer Handlungen, am freiesten, während sie bei Neumond nahe bei Praios steht und die Magie schwach ist.

XIII) Einigen Sagen aus dem Nordmärkischen zufolge weihte Praios das Blut eines von den Unsterblichen vernichteten Drachen, damit es zum Heilmittel wurde. Wo in Aventurien das Blut des Drachens hingespritzt war, wuchs der Rote Drachenschlund. Bislang tun sich lediglich Parallelen zur Pyrdacor-Mythologie auf.

XIV) Der Fluch der Lykanthropie als positiv aufzufassende Gabe; vergleiche auch die schizophrene Sichtweise der Nivesen, die Madas Frevl als größte Katastrophe ihrer Geschichte ansehen, dagegen die Lykanthropie für das heilige Wolfserbe im Menschen halten.

Die Wege ohne Namen - Hexerei und Schwarzmagie

Format: Ursprünglich handelte es sich einmal um einen etwa 500-seitigen, schwergewichtig gebundenen und häufig auch metallbeschlagenen Folianten, der vermutlich während der Regierungszeit Fran-Horas des Blutigen vor etwa 1600 Jahren von einem unbekannten Autor, möglicherweise auch einer Gruppe Schwarzmagier verfasst wurde; gerüchteweise sind die nekromantischen Teile auf die ihrerzeit gefürchtete Beschwörerin Aroqa von Punin zurückzuführen. In den folgenden Jahrhunderten wurde das Buch mehrfach umbenannt, erweitert, ergänzend kommentiert, gekürzt, verstümmelt, umgeschrieben und sogar mit anderen Büchern vermengt, so dass heute sicherlich gut ein Dutzend inhaltlich recht unterschiedliche Fassungen unter mehreren Titeln existieren, wenn auch einmal davon abgesehen, dass kaum eine Abschrift einer anderen gleicht. Die meisten Kopien wurden im Bosparano abgefasst, es sind allerdings auch einige Exemplare in Zhayad und Zelemja bekannt. All diesen Abschriften ist aber gemein, dass sie viele finstere Illustrationen beinhalten, die hin und wieder bis in die Niederhöhlen zu reichen scheinen.

Die Varianten der Wege ohne Namen

Das als verrucht verschriene Standardwerk der Schwarzmagie bietet eine erstaunliche Vielfalt an Abarten, die mit der ursprünglichen Schrift nicht mehr allzu viele Inhalte gemein haben, aber trotzdem noch nicht als reich eigenständige Werke gerechnet werden können. Die nachfolgenden Informationen zu den wichtigsten Varianten sollen Ihnen als Meister deshalb vor allem dabei dienlich sein, Ihre eigenen Gedankengänge zu den Wegen ohne Namen leichter umsetzen zu können.

Pfade des Namenlosen

Mit der vermuteten Entstehungszeit irgendwann gegen Ende der Dunklen Zeiten dürfte es sich um eine der ältesten Abarten handeln - und eine der gefährlichsten, denn wenn man den Gerüchten glauben schenken mag, dann handelt es sich um eine 550-seitige Kompilation, in der in erster Linie der finster-dämonologische Teil zu Ungunsten der weiteren Kapitel kräftig ausgebaut wurde und zu allem Überfluss auch noch mehrere Themenbezogene Textstellen aus den unheilvollen XIII Loßpreisungen des Namenlosen (siehe Seite 72) und möglicherweise auch dem Arcanum aufgenommen wurden! Den Zwölfen muss wohl gedankt sein, dass von diesem Werk wahrscheinlich nicht mehr als nur etwa 15 Abschriften existieren.

Kompendium der Schwarzen Zauberei

Eine der noch einigermaßen der Ur- und Standardfassung ähnlichen Abarten, die allerdings auf nur etwa 400 Seiten mehr auf die „gewöhnliche“ Schwarze Magie, insbesondere aus dem Bereich der Controllaria eingeht und weniger dämonische und nekromantische Kapitel beinhaltet. Mit etwa 30 Abschriften handelt es sich zudem um die vermutlich noch am weitesten verbreitete Variante, die von der schwarzmagischen Fachwelt jedoch eher als unbedeutend eingeordnet wird - was die Praioskirche natürlich gänzlich anders sieht. Die Fassung entstand womöglich um Bosparans Fall, dies kann allerdings nur gemutmaßt werden.

Hexen und Hexenmeister

Mit etwa 350 Seiten handelt es sich um die wahrscheinlich kürzeste Variante, die zudem kaum bekannt ist und eher eine gekürzte und überarbeitete Reinfassung darstellt, die sich vornehmlich mit der Fluchmagie und der Controllaria auseinandersetzt, interessanterweise aber auch auf die vergessenen Arkanoglyphen eingeht und verschiedene Hinweise auf die Hexenflüche beinhaltet, die selbst heute noch nicht näher erforscht wurden. Die Entstehungszeit kann nur geschätzt werden, vermutlich ist sie etwa zu Beginn der Rohalszeit zu suchen. Mit etwa 15 Abschriften hat das Buch kaum eine nennenswerte Verbreitung, gilt unter Experten aber als recht lesenswert, insbesondere wegen der nur selten beachteten Bereiche der Fluchmagie und der Zauberszeichen.

Auflage: Es gibt alles in allem etwa 100 Abschriften, die der Urschrift gegenüber mehr oder weniger originalgetreu abgeschrieben wurden und damit auch die eigentlichen Wege ohne Namen im ursprünglichen Sinne darstellen. Unter mehreren verschiedenen, teilweise eher nichts sagenden Titeln mit oft extrem unterschiedlichen Inhalten, sogar hinreichend bis zu Verschmelzungen mit anderen finsternen Werken der Zauberei, existieren nochmals etwa 120 weitere Kopien - weiterführende Informationen zu Inhalt und Auflage sind im nebenstehenden Kasten nachzulesen. Zusätzlich kommen hierzu noch höchstens 10 sehr alte Erstabschriften, die mit der alten Urfassung, welche sehr wahrscheinlich beim Falle Bosparans verloren ging, nahezu völlig identisch sein dürften.

Inhalt: Das Buch gilt - zumindest unter seinem weithin bekannten Originaltitel - als das Standardwerk der Schwarzen Kunst schlechthin, obgleich viele der darin festgehaltenen Kenntnisse, zumindest derer aus den halbwegs originalgetreuen Kopien, als überarbeitungswürdig erscheinen und teilweise bereits auch schon tatsächlich kräftig überholt sind. In seinen Urfassungen beschäftigt sich das Werk vor allem mit den notwendigen Grundkenntnissen der Nekromantie und dem Kontakt zu den Seelen der Verstorbenen, enthält aber auch verschiedene Kapitel über die Beschwörung von Niederen Dämonen, besonders aus dem Reiche Thargunitoos, und die eher wenig bekannte Fluchmagie. Aber auch weiterführende Informationen zu den Niederhöhlen, „typischer“ Schwarzmagie und ähnlich berüchtigter Magie finden sich relativ problemlos, wenn man in dem nicht gerade leicht lesbaren Wust an Themen nicht die Orientierung verliert. Trotz seines schon hohen Alters und der oft bereits in entsprechenden Kreisen bekannten Inhalte gehört das umfangreiche Werk immer noch zum fast unerlässlichen Besitz aller großen Schwarzmagier und Nekromanten oder solcher, die es werden wollen.

Wert: Ein Band ist je nach Inhalt, Erhaltungszustand und Umfang etwa 120 bis 200 Dukaten wert (Richtlinien hierzu finden sich im nebenstehenden Kasten), die Standardfassung liegt bei etwa 150 Dukaten und ist somit eigentlich relativ günstig. Für eine der seltenen und recht begehrten Erstabschriften werden unter günstigen Umständen sicherlich bis zu 350 Dukaten und mehr verlangt. Anhänger bieten jedoch je nach Dringlichkeit auch bis zum Vierfachen, während sich manch ein finsterner Paktierer womöglich ganz andere Wege ausdenkt...

Voraussetzungen:

V3; K14; MU 12, KL 14; Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Beschwörung SE/7, Dämonisch (gesamt) SE/5, Dämonisch (Thargunitoth) 3/5, Geisterwesen SE/5) Je nach Ausgabe und der allgemeinen Qualität der

jeweiligen Abschrift enthalten die Wege ohne Namen die Thesis von INVOCATIO MINOR (Mag), GEISTERRUF (Mag), HORRIPHOBUS (Mag), NEKROPATHIA (Mag), RESPONDAMI (Mag), SCHWARZ UND ROT (Mag) und SKELETTARIUS (Mag, 17). Weiterhin ist die Herleitung von GRANIT UND MARMOR (Mag) (350/1x7/0, nur in Originalabschriften), KARNIFILO (Mag), PANDAEMONIUM (Mag/Hex) (700/3x7/25), MAGISCHER RAUB (Mag/Dru) und ZAUBERZWANG (Mag) (1800/5x9/35) möglich, letzterer soll aber so schwierig sein, dass dies bisher nur dem ehemaligen garethischen Hofmagus Galotta gelungen sein soll. Außerdem sind noch mehrere vage Andeutungen zum TRANSMUTARE enthalten (hierbei wird auf ein so genanntes Buch Thargun (siehe Seite 164) verwiesen, das angeblich die Thesis beinhalten soll); die SF Blutmagie kann erlernt werden, die SF Nekromant sogar zu 3/4 der Kosten, wenn auch nicht aus diesem Buch. Ein erfolgreiches Studium des Buches (400/1x12/0) bringt dem Leser einen Bonus von einem Punkt bei allen künftigen Beschwörungen von Dämonen aus Thargunitoths Domäne (mit Ausnahme der Erzdämonin selbst), wenn er künftig vor den Beschwörungen die entsprechenden Textstellen konsultiert. Allerdings scheint sich das Buch in den dämonischen Kreisen keiner sonderlichen Beliebtheit zu erfreuen: Bei allen Dämonen-Reaktionen (auch bei den Dämonen anderer Domänen und den Erzdämonen) muss ein Punkt zum Wurf addiert werden, und dieser Punkt könnte einmal über Leib und Seele entscheiden...

Neben den eben aufgeführten Abarten existieren noch einige andere, deren Gesamtauflage jedoch bei nicht mehr als etwa 30 Exemplaren liegen dürfte. In ihren Inhalten unterscheiden sie sich oft erheblich von der einstigen Urschrift, als Meister können Sie hier Ihre Ansichten fast nach Belieben verwirklichen.

Zitate:

»Uiberaus vorteilhaft ist eyne groesere Kraftbasis zum Wircken der Formulae. So unser Leib diese aber nicht hergibt, muessen wir sie auszerhalb suchen: Die Kraftspeycher der Alchymie und Thaumaturgie sind solcherart. Cristalle, Perlen und Steyne, welche die astrale Energie in sich aufnehmen und wieder abzugeben vermoegen. Aber es kostet viel zu viel Zeyt sich das Wissen und die Fakultaet anzueignen, diese Artefacte zu schaffen, so dasz es effektiver ist, sich eynem weyt naheliegenderen Kraftspeycher zuzuwenden: dem Zauberkundigen. Die Druidi wissen von einem Cantus, den sie MAGISCHER RAUB nennen [...]«
aus einer Abschrift um 725 BF

Das Schwarze Tor

Diese Variante ist erst vor etwa einem Jahrzehnt, höchstens zurückreichend bis 1007 BF, entstanden. Gegenüber dem ursprünglichen Werk wurden viele Kapitel, die nicht im weiteren Sinne mit finsterner Dämonologie zu tun haben, herausgekürzt und durch Kapitel aus dem vor kurzem entdeckten, als äußerst gefährlich geltenden Codex Oäcmonis (siehe Seite 22) ersetzt, womit sich diese Fassung vor allem mit den Niederhöllen befasst. Das Buch umfasst etwa 450 Seiten, liegt aber aufgrund des hoch begehrten Wissens aus dem schon jetzt berüchtigten Dämonenbuch Rapherians wertmäßig eher im höheren Bereich. Bislang dürften etwa 20 Exemplare angefertigt worden sein und es hat den Anschein, als würden es im borbaradianischen Umfeld noch mehr werden.

Pforten des Grauens

Die jüngste bislang bekannte Abart, die erstmals während der tobrischen Invasion durch die Horden des Dämonenmeisters bekannt wurde. Mit etwas über 400 Seiten ist sie im Vergleich zur Urschrift zwar nicht sonderlich umfangreich, beinhaltet dafür jedoch schwärzestes Wissen: Neben den besonders Dämonologie-intensiven Kapiteln der Urfassung wurden verschiedene Abschnitte sowohl aus dem Arcanum (siehe Seite 35) als auch aus Borbarads Testament (S. 14) und sogar der Metaspekulativen Oämonologie (S. 117) integriert! Durch das enthaltene Wissen, mit dem selbst Laien die borbaradsche Seelenopferung durchführen und auch echte Pakte mit den Niederhöllen schließen können, in dem auch die wichtigen Borbaradianerformeln niedergelegt sind und selbst Experten der Beschwörung auf ihre Kosten kommen, gehört jene Variante wahrscheinlich zu den schlimmsten Abarten. Die Vermutungen über die Anzahl der Abschriften gehen mangels Detailwissen auseinander, dürften aber im Bereich von 10 bis 25 Exemplaren liegen, nur ein einziges Exemplar konnte bislang durch den Orden vom Pentagramm zu Vinsalt sichergestellt und den Gildenräten überbracht werden.

»Wenn du aber willst einen Packt schlieszen mit den Archo-Daimonen, dann genueget es wohl, sie zur rechten Zeyt zu rufen unter eynem ihrer Namen, denn ihr Name ist Legion. Alles was zaehlet ist deyne Verzweyfelung an den Goettern, denn es ist der Wille der Archo-Daimonen, dasz du verzweyfelst an den Zwoelfen, auf dasz den Daimonen eyn Thor wird aufgethan...«

»Um mit deinem Blute oder dem anderer zu zaubern, mußt du einen eisernen Willen haben, denn es ist schiere Kraft am Werk, wo sonst Raffinesse und Kennntnis walten. Bedenke auch, daß es am besten bei der Invokation verwendet wird, wenn es mit Paraphernalia oder Donaria korrespondiert.«
Übersetzung ins neue Garethi

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen

Format: Die meisten der heute existierenden Abschriften (ein Original gibt es wahrscheinlich bereits seit dem Ende der Dunklen Zeiten nicht mehr) liegen in Form eines Octavo vor und umfassen ausnahmslos 13 mal 13 durchnummerierte Seiten. Traditionell wird das Buch gänzlich schwarz eingebunden, selbst die Seitenränder sind schwarz eingefärbt, und der Titel in Purpur geschrieben. Wahrscheinlich wurde das Buch während der Dunklen Zeiten etwa um 300 v. BF von heute unbekannten Verfassern niedergeschrieben, nahe liegender weise muss es sich dabei um einige hohe Anhänger des Namenlosen gehandelt haben, ja gar eines der ominösen Augen des Namenlosen oder gar ein noch höherer Diener mag seinen Teil beigetragen haben. Im Laufe der Jahrhunderte wurde das finstere Werk von Kultisten immer wieder vervielfältigt und an die hohen Geweihten und großen Zirkel weitergegeben, doch durch Zwölfgöttergläubige und sogar andere Kirchen auch in Unmengen dem reinigenden Feuer überantwortet. Die XIII Lobpreisungen sind spärlich, aber auf perverse und morbide Art grausig-makaber illustriert, ansonsten jedoch für den Kult des Namenlosen ungewöhnlich schmucklos anmutend. Lediglich die Initialen stellen kleine Kunstwerke dar, in den meisten Abschriften in Gold oder Purpur gehalten. Das Werk wurde vor allem in vergangenen Zeiten in Hochbosparano verfasst, neuere Fassungen sind gelegentlich aber auch in Frühgarethi, Tulamidya oder sogar Zhayad geschrieben worden. Die Seiten sind sehr dicht beschrieben, aber um auf die „heilige“ Zahl von 169 Seiten zu kommen, nahmen die Diener des Namenlosen dies wohl in Kauf.

Auflage: Es kann davon ausgegangen werden, dass höchstens noch etwa 100 Abschriften existieren und auch zu keiner Zeit mehr als diese Zahl zugleich existiert haben. Allerdings werden alle paar Jahre von Kultisten ein oder zwei neue Kopien angefertigt, so wie auch das Original (von dem es aber auch heißt, dass es seit der Silem-Horas-Zeit in Mantrash'Mor unter Verschluss ist) und viele hundert Kopien im Laufe der Jahrhunderte von Kirchen und anderen Institutionen vernichtet wurden. Man ist sich dort sogar einig, dass nicht einmal der so genannte „Giftschrank“ sicher genug zur Aufbewahrung wäre, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass einzig in der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik und den Bleikammern der Stadt des Lichts je ein Exemplar unter strengstem Verschluss gehalten wird. Allerdings ist dabei der Inhalt unzugänglicher Kammern einiger Akademien und vor allem Privatbibliotheken natürlich nicht näher bekannt...

Inhalt: Das unheilige, berüchtigt-legendäre, dreifach verfluchte und zensierte Buch des Rattenkindes stellt eine schrittweise Einführung in den und verheißungsvolle Verführung zum Kult des Namenlosen dar, ist auf mysteriöse Weise aber nur im Sinne der Autoren zu lesen und zu verstehen. Die 13 Kapitel und 13 Anhänge decken alle relevanten Bereiche ab, von offenem Machtversprechen über unterschwellige Zweifel an den Zwölfgöttern (in einigen der neuen Abschriften sogar auf Rastullah bezogen!) bis hin zur völligen Überwältigung des Lesers, der den Zwölfen, oder wen immer er sonst anbeten mag, abschwört und dem Liegenden Gott unverbrüchliche Treue gelobt. Das unverhohlen, nahezu auf schockierende Weise aufrichtige Werk besticht in seinen Ausführungen vor allem durch eine schier unersättliche Machtgier, brutale Zerstörungslust und endlose Hoffnungslosigkeit. Es scheint, als hätten die einstigen Autoren sämtliches bestehende Götterwissen und die gesamte Historie der Sphären in ihr Buch gepackt, auch die Teile, die besser im Dunklen geblieben wären - und eben diese Wahrheiten in diesen Interpretationen führen unweigerlich zum Namenlosen. Das Buch stellt auf perfide Weise Zusammenhänge her und erklärt alle geschichtlichen und mythischen Ereignisse als Machenschaften des Dreizehnten, begonnen mit der Geburt des Namenlosen als erstem Gott (Kapitel I), über den Niedergang der Kulturen von Echten (X) und Elfen (XI), Verhöhnung der Zwölfgötter (XII) bis hin zu der Prophezeiung des Weltenendes im kommenden Zeitalter (XIII). Beispielsweise enthält die IV. Lobpreisung unter anderem eine zwar kurze, dafür aber beängstigend detaillierte Schilderung von der Entstehung des Vampirismus; in einem der Anhänge finden sich auch weiterführende Informationen über den Raub von Sikaryan und den Aufstieg zum Erzvampir! Eher nebenbei behandelt das Buch in seinen Anhängen die nichtmenschlichen Diener des Dreizehnten und enthält auch deren Wahren Namen und die zu ihrer Beschwörung benötigten Paraphernalia und dergleichen mehr. Aber auch unheilige Anrufungsrituale für den Namenlosen und der Dienst an ihm sind ebenso schnell gefunden wie Riten, mit denen die Aufmerksamkeit von vergessenen Entitäten und Kreaturen an der Schwelle geweckt werden kann.

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen und das Ende des Zeitalters

In Anbetracht der 13 Hauptkapitel des unheiligen Werkes und dem Inhalt dieser liegt schnell die Vermutung nahe, dass jedem der Kapitel von den ursprünglichen Autoren eines der Weltzeitalter zugeordnet wurde. Im gewissen Rahmen ist dies auch richtig, wird doch in der Philosophie des Kultes um den Liegenden Gott angenommen, dass das XIII. Zeitalter das Äon des Sieges ihres Herrn wird. Doch wie bereits dem DSA-Roman Der Lichtvogel entnommen werden kann, ist es mitnichten das XII. Äon, das vor kurzem endete, sondern tatsächlich das XI., das Zeitalter der Elfen der Zwerge, das die Menschen in ihrem Hochmut bereits mit dem Zweiten Drachenkrieg vor 3000 Jahren (Tulamiden) oder der Landung der Gildenländer von 2500 Jahren (Einwanderer) beendet glaubten, während das jetzt begonnene XII. Zeitalter, das des Menschen, eingeläutet wurde. Welche Auswirkungen aber hat diese Differenz zwischen dem Buch und der Schöpfung? Kurz gesagt: praktisch gar keine! Nur die wirklich höchsten Diener des Rattenkindes wissen derzeit um die begonnene Weltzeitwende, und diese Geweihten sind in ihrem Glauben an den Gott ohne Namen bereits so gefestigt, dass sie eine teilweise Falschaussage des heiligen Buches der Kirche nicht mehr zu erschüttern vermag. Es mag aber zu Irritationen im Kult kommen! Umgekehrt kommt es aber einem Anhänger eines anderen Gottes zugute, wenn er um das Karmakorthaeon weiß und das Studium der XIII Lobpreisungen auf sich nimmt: Es ist zu erwarten, dass es nur wenige Jahrzehnte dauern wird, ehe die ersten leicht „korrigierten“ Abschriften der XIII Lobpreisungen in Umlauf kommen. Jene werden sich aber wohl in nur wenigen Kapiteln und Aussagen von den alten Abschriften unterscheiden, aber natürlich eine etwas neue „Wahrheit“ verbreiten. Ohnehin wird der momentane Wechsel des Zeitalters ob der Ignoranz der menschlichen Rasse erst in Jahrhunderten als Tatsache gelten!

Eyn warnend Commentarius zu jenem unheyligen Werck, benannt: »Die dreyzehn Lobpreisungen des Namenlosen«

Unwillkürlich stellt sich die Frage, welch ein Mensch nur auf die wahrhaft wahnwitzige Idee kommen kann, einen Kommentar zu jenem zwölfgötterfeindlichsten Werk zu schreiben. Zu allem Überfluss war der Autor Melahath Lassen sogar ein Geweihter der Hesinde! Während der Jahre 220 bis 240 BF galt Lassen als die wichtigste Autorität auf dem Gebiet der Erforschung und Vereitelung namenloser Umtriebe, insbesondere im westlichen Aventurien. Innerlich zerrissen nach dem Studium eines Exemplars der XIII Lobpreisungen, das ihm bei der Vernichtung eines Zirkels in die Hände gefallen war, den sinistren Einflüsterungen des Buches aber nicht erlegen, fasste er den Entschluss, ein Werk zu schreiben, das anderen gefestigten Gelehrten Einblick in die Lehren des Namenlosen gewährt, sie aber nicht in Versuchung führt, auch das schreckliche Buch selbst zu lesen. Dem Geweihten gelang sein Ziel nur teilweise, er nahm sich nur kurze Zeit nach Abschluss der Arbeiten sein Leben, zu sehr hatte ihn das gewonnene Wissen erschüttert... Im Lieblichen Feld wird Melahath noch heute als Schutzheiliger gegen die namenlosen Schrecken verehrt. Inhaltlich werden vor allem die Aussagen der XIII Lobpreisungen kommentiert und zwölfgöttergefällig „berichtigt“ (welche der beiden Parteien näher an der Wahrheit liegt, ist natürlich eine andere Frage). Zusätzlich finden sich aber auch Abschnitte über die bekannten und vermuteten Diener und Geschöpfe des Namenlosen, Praktiken des Purporkultes und teilweise fundierte Mutmaßungen zu uraltesten Zauberformeln und Anrufungen, mit denen schrecklichste Kreaturen gerufen, möglicherweise aber auch gebannt werden können. Unter Anhängern des Namenlosen ist das Werk, für das neutrale Fachleute etwa 130 Dukaten zahlen würden, nahe liegender weise eher verpönt, da es den Kult verdammt und nicht verherrlicht. Bei dem Commentarius handelt es sich um einen eng beschriebenen Octavo von 13 mal 12 Seiten, der in den meisten Fällen mit einem Schloss um den Einband vor neugierigen Blicken gesichert ist. Sein Studium verkürzt zwar nicht die eventuelle Studiendauer des Hauptwerkes, erleichtert jedoch die dabei anfallenden Proben auf Selbstbeherrschung und die zusätzlichen MR-Proben um je 2 Punkte. Allerdings ist selbst das Studium der Kommentare nicht gänzlich ungefährlich: Für jedes der zwölf Kapitel muss eine AG-Probe abgelegt werden, fällt der Würfel dabei auf eine 1, steigt die Eigenschaft permanent um einen Punkt; Leser ohne diese schlechte Eigenschaft haben ebenfalls eine 5% Chance (20 auf W20), den genannten Nachteil zu erwerben. Trotz eventuell erworbenen oder gestiegenen Aberglaubens bleibt das Studium der eigentlichen Lobpreisungen aber möglich. Diese Nachteile sind der Grund dafür, dass die schätzungsweise 60 Abschriften dieser Kommentare meist unter ebenfalls strengem Verschluss gehalten werden und nur wenigen Gelehrten von unzweifelhafter Reputation zugänglich sind.

Voraussetzungen:

V1; K11; KL 14; kein Aberglaube, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte 7

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/10, Götter/Kulte 2x SE/12, Philosophie SE/10)

Selbstbeherrschungs- und MR-Proben für das Hauptwerk sind um 2 erleichtert

Wert: Einen Goldpreis zu nennen, ist schon aufgrund der Natur des Werkes kaum möglich, neutrale Fachleute würden aber womöglich etwa 200 Dukaten für eine gelungene Abschrift zahlen. Doch echte Interessenten oder gar fanatische Anhänger zahlen sicherlich bis zum Zehnfachen oder gehen über Leichen, um an ein Exemplar zu gelangen. Aber natürlich wird das Buch gewiss nicht öffentlich feilgeboten, das Werk ist durch den Boten des Lichts dreifach zensiert, Verbreitung und auch Besitz ohne einen kirchlichen Dispens (und der wird so gut wie nie gewährt, in der gesamten Geschichte sind nur eine Handvoll Fälle bekannt geworden) unterliegen dem Zwölfgöttlichen Bann und alle aventurische Kirchen, nicht nur die der Zwölfe (selbstverständlich aber mit Ausnahme des Kultes des Güldenens), beschlagnahmen und vernichteten alle entdeckten Kopien und arbeiten hierzu in manchen Fällen - wenn auch sichtlich ungern und misstrauisch - sogar übergreifend zusammen!

Voraussetzungen:

V1; K10; KL 12; Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: Nicht jeder Anhänger des Namenlosen bekommt das Werk, bei dem bereits die bloße Berührung ein deutliches Gefühl der Nähe von etwas absolut Bösem hervorruft, auch nur zu Gesicht und innerhalb des Kultes studieren es lediglich die Geweihten der hohen Weihegrade. Allerdings wird es recht gerne an unentschlossene Naturen gegeben, damit diese doch noch davon „überzeugt“ werden können, einzig dem Dreizehnten zu dienen und die Zwölfe zu bekämpfen. Ein wirklich Außenstehender hat nur sehr geringe Chancen, auch nur auf die Spur einer Abschrift zu stoßen. Die Lobpreisungen des Namenlosen ermöglichen das Erkennen vieler Phänomene, von denen die finsternen Geweihten des Gottes ohne Namen umgeben scheinen, und gewähren natürlich einen tiefen Einblick in Kult, Tradition und Praktiken der Anhänger dessen. Niedergeschrieben sind auch die Wahren Namen und Beschwörungsrituale seiner überderischen, dämonischen Diener, allerdings kann dieses Wissen nur von einem Geweihten des Namenlosen praktisch genutzt werden - ausgenommen dem Wissen um den Wahren Namen, der natürlich auch bei der Bannung Verwendung finden kann. Die Auswirkungen auf Kenntnisse, Geist und Seele des Lesers sind gravierend: Nach jedem einzelnen der 13 Kapitel erhält der Leser je eine SE auf die Talente Geschichtswissen und Götter/Kulte sowie eine SE auf seinen Aberglauben, die er zum Senken dieser schlechten Eigenschaft verwenden kann! Doch anschließend muss er zusätzlich eine Selbstbeherrschungs-Probe mit der jeweiligen Kapitel-Nummer und der Hälfte aller Gieren als Zuschlag ablegen, bei deren Misslingen er wissbegierig und zunehmend mehr fasziniert wie in Trance weiter liest und alle eventuellen Risiken außer Acht lässt. Nach dem Studium des abschließenden 13. Kapitels ist er völlig zum Kult des Namenlosen bekehrt und zu einem treuen Diener dessen geworden, falls die anfallende Probe misslingt! Nicht einmal Mirakel der Geweihten können diese Überzeugung rückgängig machen und selbst die Kraft der Götter mag bei dem Versuch gelegentlich scheitern... Das Buch zielt auf den einigermaßen gebildeten Leser und überzeugt erst einmal durch seine scheinbar logische Beweisführung, was sich in der oben beschriebenen Probe auswirkt - aber nicht nur dadurch: Das Buch gilt als Magisches (?) Artefakt und ist mit starken, fremdartigen Beherrschungszaubern belegt, die zusätzlich zu den obigen Effekten nach jedem Kapitel eine

MR-Probe nötig machen, bei deren Misslingen man automatisch weiter liest und sich gar nicht dagegen wehren kann! Eine „gefährlose“ Lektüre zu den oben genannten Bedingungen (ohne MR-Probe; doch möglicherweise lässt sich der Leser ja auch „freiwillig“ bekehren...) ist erst nach einem erfolgreichen DESTRUCTIBO (unter sehr schwierigen Bedingungen und unter Aufwendung von 13 permanenten ASP!) möglich. Doch dieses Wissen ist im Regelfall nur denjenigen zugänglich, die das Buch bereits vollständig entschlüsselt oder es zumindest einer jahrelangen, gefährvollen arkanen Analyse unterzogen haben... Um es auch deutlich zu betonen: Ein völlig gefahrloses Studium sollte einem Spielerhelden nicht möglich sein. Zwar mag es einer Gruppe durchaus gelingen, nach dem Vernichten eines Zirkels von Anhängern des Namenlosen Gottes eine Abschrift in die Hände zu bekommen, doch wer darin zu lesen beginnt, der ist selbst schuld und kann nur auf Würfelglück oder ein Eingreifen der Götter hoffen - herannahende Bannstrahler werden jedenfalls nicht zögern, die Seele des Lesers durch das Feuer zu erretten... Und ein Spieler mag um den notwendigen DESTRUCTIBO wissen, der Held hat es nicht so einfach! Welche weiteren Inhalte, Fähigkeiten und Besonderheiten der Meister dem Buch zubilligt, liegt ganz in seinem Ermessen. Es sollte jedoch von vornherein klar sein, dass die XIII Lobpreisungen das wohl finsterste Schriftstück von Menschenhand überhaupt darstellen

Zitate:

»^{XXIX} Siehe! Siehe! Siehe! Groß ist SEine Macht, die Deine sein wird, nicht nur über die Würmer des Diesseits, sondern auch über alles Jenseitige, denn ER ist der verstoßene und verratene Herr der 12e, wie auch Meister des Daimonensultans, denn über den Sultan gebietet der Kalif, und ER ist der Kalif der Kalifen, wie ER auch der Kaiser der Kaiser ist...«
aus der 1. Lobpreisung

»^{XLI} Und ER hat sich erwählt die Besten der Daimonen zu SEinem Gefolge und die mindersten der Götter zu SEinen Sklaven...«
aus der 1. Lobpreisung

»^{XLIV} Willst Du aber kein Wurm sein, so folge SEinem Weg, auf daß SEine Kraft bei Dir ist, und Du über Mächte gebietest, die alleine Deinem und SEinem Worte folgen sollen.«
aus der 1. Lobpreisung

»Welch überragende Umsichtigkeit zu weisen SEinen Dienern die Stätten der Macht der Vernichtung und der Vernichtung der Macht. Welch bössartige Brillanz SEine Refugien zu schützen durch die schwarzen Rattenpilze, auf daß kein verblendeter Zwölfgötterscherge sie ohne SEinen Fluch antaste.«
Auszug aus der 4. Lobpreisung

»7. Lobpreisung:
Wem allein mag es gefallen, die Reiche der Wesen zu stürzen zu den Leichen der Gewesenen?
Wer sinnet danach, das Leben zu suchen, auf daß es der sinnlose Selbsthaß zerfrißt?
Er allein, der Verunstalter aller Form, der Gestalter aller Formlosigkeit!
Welch blendende Bosheit, den mutvollen Vater Raschtul zu stürzen, um SEinen trollischen Söhnen zu schenken das Reich von Rakula bis Rauffalgatar!
Welch wissende Wollust, die wachsamem Trolle errichten zu lassen die Zacken, um dann zornig zu befehlen deren Untergang.
Welch vollendete Illusion, den ketzernden Kerbhold zu küren, auf daß seine Söhne glorifizieren Seine ewige Seinlosigkeit!
Welch wutgeifernde Lust, den Ketzer im Großen zu bannen ins endlose Sein!
Welch abgründige Irrnis, den Erben Ilkhold zu tragen weiter denn Alveran, der traurige Held, der Tor.
Welch haßvolle Provokation, SEinem trollischen Volke im Angesicht zu erheben das marmorblaue Isiriel!
Welch perfides Paradoxon, diese Alben zum Schutze vor SEinen Völkerscharen zu versenken im feuchtnassen Grab!
Welch gierend Wutschnauben, deren Brüder, die nicht harren schicksalsergeben zu bannen den Bäumen gleich!
Welch hohnlachender Widersinn, die tapferen Söhne Curobans zu führen in die Schlacht gegen das drachische Abbild, in SEinem Namen, nach dem das Abbild geschaffen war!
Welch erfüllende Rachsucht, den Schlächter Gorbanor zu binden an den Ort seiner Schandtät durch göttlichen Pakt!
Welch abgründiger Hinterhalt, die Zwerge zu verleiten zum Mord an Troll, der ihnen das Gastrecht gewährt!
Welch versuchende Bosart, zu hinterlassen den lachenden Gnom, um dessen Willen der Mord geschah!
Welch eifernde Sünde, den geifernden Horas zu vernichten durch die Vernichtung SEines Volkes, dessen überdrüssig Er war!
Welch ewigliche Untat, die Götter zu bedrohen durch den Größenwahn des menschlichen Gottes!
Welch zeitlose Verschwendung zu schenken den Göttern Macht doch nicht Allmacht, denn Allmacht ist Nichts und Nichts ist Er!

Denn der Gedanke des Denkenden schafft Sein und Sphären, doch der Nicht-Gedanke des Nie-Gedachten ist brandender Jubel für den, dessen achte Lobpreisung du nun erreicht hast...«
aus der 7. Lobpreisung

»11. Lobpreisung:
Wem allein mag es gefallen, die herrlichsten aller Wesen zu verderben?
Wer allein mag solch widernatürliche Ränke ersinnen, die Edelsten zu stürzen?
Er allein, der Zerstörer aller Gestalt, der Gestalter aller Zerstörung!
Welch lustvolle Schandtät, nur dafür die Goldene Binge Umrazim zu zerschmettern!
Welch grinsender Irrlauf, den gebrochenen Königszwerg Aberalm in die Wildnis zu treiben, auf daß er die Alfien treffe!
Welch zersetzend verhetzender Gifthauch, in Jenen, die Alles hatten, den widersinnigen Wunsch nach Mehr zu pflanzen durch der Zwerge geschäftigen Fleißeswahn!
Welch bedeutsame Perfidie, Jene, die die Höchste der Kinder aus dem Licht war, Orima, zu blenden!
Welch geifernder Spott, die blinde Herrin zur Göttergleichen zu erheben!
Welch zerstörerische Verschwendung, Jene, die vor dem gleichen Drachengötzen krochen, Alfien und Levthanim, gegeneinander zu hetzen für Generationen!
Welch umsichtige Rache, Jenen, der just das letzte Geheimnis des Dreizehnten begriffen hatte, Ometheon, im Bruderkrieg zu meucheln!
Welch heimtückische Verblendung, Jene, die das Träumen der Alfien beendet hatten, die sterntragenden Fenvar, zu den Hütern der Träume zu machen!
Welch wahnsinniger Übermut, die frommelnden Alfien jene lächerlichen Götzenwesen bis an die Tore der fünften Sphäre heben zu lassen!
Welch vernichtende Kühnheit, das Band zu brechen; die Anbeter bestraft und im Stich gelassen, die Götzen ihrer Diener beraubt und dem Vergessen ausgeliefert!
Welch wollüstiges Völkermorden, all Jene, die Ihm Feinde sind, gegeneinander zu führen und gegen das gleißende Tie'Shianna!
Welch dämonische Lust, jene Stadt, die aus sinnlosem Schmerz geboren, in sinnlosem Schmerz zu zerschlagen!
Welch großmütige Bosart, Jene, die die letzten Rächer wurden, Lariels Reiter, erst Ernte halten zu lassen unter seinen verzagenden Sklaven und dann zu bannen ins Nichts ihrer eigenen Wut!
Welch giftschleichende Rache, die überlebende Blüte der irrsinnigen Alfien in den Nebel zu bannen, wo sie sich im ewigen Wahnsinn im Kreise drehen, ihr eigenes jenseitiges Leben zur alfischen Hölle gestaltend!
Welch hohnlachender Triumph, Jenen, der ihr Drachengott war, zurückzustoßen vor die Klauen jener unbezwingbaren Löwen-Entität, die den Alfien einzig als Jene ihre Todesgöttin erscheinen mußte!
Welch jahrhundertumspannender Weitblick, solcherart seiner nächsten Kreation freie Bahn zu schaffen, und dazu seinen menschlichen Dienern, die aus ihrem Lande verstoßen, eben bebend die Küsten erklommen!
Ihm allein gebührt dein atemloser Jubel, der du nun die vorletzte Lobpreisung erreicht hast, die nicht durch Zufall die Zahl Zwölf trägt...«
aus der 11. Lobpreisung

»Siehe nun, der du zum Ende der dreizehn Lobpreisungen gekommen bist, daß einzig und allein Ihm zu dienen ist, daß Er dich willkommen heißen wird unter den Siegeln von Schwarz und Purpur. Gepriesen sei Er, gepriesen sei Er! Dreizehnmal gepriesen! Ihm gehört die Ordnung des Chaos, die Zeit der Ewigkeit, der Geist des Körpers, das Leben des Todes, IHM gehörst DU!«
aus der 13. Lobpreisung

Druidentum und Hexenkult - Die Macht des eisernen Willens

Format: Ursprünglich handelte es sich um einen Folio von ungefähr 450 Seiten Umfang, der im Jahr 627 BF von Alhonso di Bethana verfasst wurde. Infolge des nach den Magierkriegen und durch das Garether Pamphlet verhängten Verbotes vieler Zaubersprüche aus Bereichen, auf die der dennoch hoch geachtete Alhonso detaillierter einging, wurden nur äußerst wenige Abschriften angefertigt, von denen einige bei den letzten großen Bücherverbrennungen vor etwas über 200 Jahren ein Opfer der Flammen wurden. Erst als Eldor Verani Bharaspis von der eben aufgebauten Lowanger Halle der Macht das Werk 952 BF leicht umschrieb, auf etwa 350 Seiten kürzte und erneut vorstellte, wurde es dem Titel nach, wenn auch nicht vom ursprünglichen Inhalt her, weithin bekannt, so dass es sich auch schnell und weit verbreitete. Jene gekürzte Version mit der gebräuchlichen Bezeichnung Lowanger Edition oder gelegentlich auch Bharaspis-Schrift stellt damit auch das *Druidentum* und *Hexenkult* dar und ist bei der Nennung im Regelfall gemeint. Beide Fassungen wurden in eher altertümlichem Garethi geschrieben und sind nur recht spärlich illustriert.

Auflage: Von der ursprünglichen Ausgabe Alhonsos existieren vielleicht noch etwa ein Dutzend Exemplare, die sich vor allem im Besitz einiger Magier der Nordlande befinden dürften, an beiden Akademien Lowangens können mit ein wenig beharrlichem Nachfragen Abschriften jener Fassung eingesehen werden. Die heute bekanntere Lowanger Edition wurde insgesamt etwa 250mal kopiert. Das Original ist aller Wahrscheinlichkeit nach im Besitz der legendären Zauberin Nahema, welche einst ein inniges Verhältnis mit Alhonso gehabt haben soll, so dass dieser ihr sein Werk zum Geschenk machte. Bharaspis abgeänderte Originalfassung wird noch heute an der Halle der Macht zu Lowangen aufbewahrt.

Inhalt: *Druidentum* und *Hexenkult* ist ein recht komplexes, aber dennoch erstaunlich leicht verständliches und sogar ungewöhnlich objektives Fachbuch über die Druiden und Hexen, ihre Auffassungen und Einschätzungen, ihre Philosophie und natürlich vor allem ihre den menschlichen und tierischen Geist, aber auch die Umgebung beeinflussende, naturnahe Zauberkunst. In früheren Jahrhunderten nahezu unbekannt und verkannt, hat das Werk mit der Bharaspis-Schrift in den letzten Jahrzehnten einen Wandel zum anerkannten Standardwerk vollzogen, gilt im Lieblichen Feld, den südlichen Provinzen des Mittelreiches und den Reichen weiter im Süden aber noch immer als eher uninteressant - im Norden ist man den Druiden und Hexen halt doch ein wenig näher, auch wenn man sich bei letzteren in dieser Annahme wohl täuscht... Die alte Urversion Alhonsos beschreibt in großer Detailfreude vielerlei Möglichkeiten der transformatorischen Magie und ähnlichen Zaubern, die von Bharaspis in der Lowanger Edition allesamt herausgekürzt wurden, diese Fassung enthält dafür aber verschiedene Hinweise zur Identifikation der fremdartigen Rituale nivesischer Wolfsschamanen, die sonst kaum bekannt sind und in den alten Fassungen nicht gefunden werden können.

Wert: Eine der seltenen, ungekürzten Originalabschriften ist wenigstens 180 Dukaten wert, eher sollte der Interessent mit bis zu 250 Dukaten rechnen und daran denken, es mit einer Rarität zu tun zu haben! Eine der recht verbreiteten Lowanger Ausgaben kostet mit etwa 170 Dukaten nur geringfügig weniger.

Voraussetzungen:

V0; K11; KL 13; Magiekunde 6

Alhonso di Bethana

Der weltoffene Magier, der 562 BF in Bethana als naher Verwandter der herrschenden Familie geboren wurde, erhielt seine Ausbildung an der Akademie von Elenvina (die heimatische Halle des Vollendeten Kampfes hatte damals etwas Zwist mit dem Adel) und beschäftigte sich vor allem mit der Beherrschungs- und Transformationsmagie. Bereits in jungen Jahren setzte er sich für die Verständigung unter den großen Magieausrichtungen ein, die beginnenden Magierkriege machten seine Bemühungen um eine Annäherung jedoch zunichte. Er floh vor den Auseinandersetzungen ins Bornland und hatte dort lange freundschaftlichen Kontakt mit Druiden und Hexen, wohnte gelegentlich auch ihren großen Ritualen bei. Nach den Kriegen, die er nicht direkt beeinflusste, vom Bornland aus aber hart verurteilte, kehrte er wieder nach Elenvina zurück und wurde dort Spektabilität, verhinderte zusammen mit dem großen Erzmagus Hyanon aus dem Argelianischen Gericht eine Radikalisierung des Garether Pamphlets und bewahrte die Akademie von Elenvina vor der Schließung, indem er sich für einen Wechsel zum Bund des Weißen Pentagramms stark machte. Fast 30 Jahre lang hatte er sein Amt inne, wurde auch Convocatus und verfasste ein Jahr nach seiner Abdankung als Akademieleiter sein anfangs kaum beachtetes Werk, das er kurz darauf an seine langjährige Freundin, die junge Nahema, verschenkte. Im Jahr 637 BF, elf Jahre nach seinem Rücktritt, starb Alhonso als geachteter Magier, sein Lebenswerk wurde freilich erst lange später bekannt. Mit seinem Tod wurde die Akademie schließlich doch auf mehrere Jahrzehnte geschlossen, während seine Freundin Nahema nach Khunchom ging.

Das Buch im Spiel: Die kürzere Lowanger Ausgabe enthält zwar keine einfach erlernbare Meisterformel, ermöglicht dafür aber jeweils die Rekonstruktion der Druiden- und Hexenzauber BÖSER BLICK (Dru), HERR ÜBER DAS TIERREICH (Dru) (700/3x12/20), HEXENKNOTEN (Hex) (3000/4x10/30, Voraussetzung: ZfW AURIS 10+), MAGISCHER RAUB (Dru) und TRAUMGESTALT (Hex) (100/3x12/15) und birgt zudem lesenswerte Hinweise zur SEELENWWANDERUNG und der Sonderfertigkeit Druidenrache. Die ungekürzte Originalversion beinhaltet zusätzlich noch die Thesis von DUNKELHEIT (Dru); ermöglicht die Herleitung von HEXENHOLZ (Hex) (1400/3x10/25, zusätzlich benötigtes Buch: *Stillstand - Die unsichtbare Bewegung*), HEXENSPEICHEL (Hex) (hier sind zusätzlich noch die Bücher Geheimnisse des Lebens und Almanach der Wandlungen erforderlich) und HARMLOSE GESTALT und enthält außerdem noch (wenn auch nur ziemlich vage) Hinweise zum BLICK DURCH FREMDE AUGEN, GROSSE GIER, VIPERNBlick, WEISHEIT DER BÄUME und WETTERMEISTERSCHAFT. Der erfolgreiche Leser (150/2x10/10) kann in Zukunft Sprüche in druidischer und satuarischer Repräsentation zu normalen Kosten aktivieren (nicht steigern) und sogar die SF Kraftlinienmagie I erlernen (letzteres nur in der Originalfassung). Die Lowanger Edition beinhaltet im Gegensatz zur Originalfassung noch mancherlei Hinweise zu den Schamanenritualen der Nivesen, der Leser kann diese bei ihrer Anwendung künftig identifizieren und kennt weitere Informationen zu ihnen, selbst

anwenden kann er sie natürlich nicht. Welche Mysterien noch anhand der alten Fassung in Erfahrung gebracht werden können, liegt im Ermessen des Meisters.

Zitate:

»Drey Gruppen Leut aber giebt es, die mit dennen Feen, Nymphen und Land-Geistern in Contact können treten: Zum eynen sind das die Elfen, denn sie stammen, so heisst es, von ihnen ab, zum andern die Schelme, denn sie wurden von ihnen aufgezogen, zum dritten aber Hex und Druid der Nord-Völcker, denn diese kennen die rechten Wege der Magica.«
Druidentum und Hexenkult, p. 259

»Also heißt es auch von den Dienern Sumus, sie zögen KRAFT aus der Erden, indem sie sich ihr ganz hingeben. Ob dies aber Sumus Geschenk oder Raub und Frevel sondergleichen, das vermögen wir nicht zu sagen. Im Tobrischen erzählte mir jedoch ein

Gewährsmann, es gebe in den Hügeln (womit sie die Sichel meinen) Orte, da ist die Erde kreisrund ganz aschen und nur Staub, denn die Druiden haben ihr die Kraft geraubt. Das Landvolk, wie auch Vieh und Wild scheinen diese Orte zu meiden.«

aus einer frühen Kopie der Lowanger Version oder Bharaspis-Schrift, aus dem Jahre 952 BF

»Unfug. Zeugnisse des Rituals deuten eher darauf hin, daß hier flüchtige K. in ewige K. gewandelt wird. Struktur läßt ein mächtiges metamagisches Ritual vermuten.«

Randbemerkung an der Stelle des letzten Zitates

Encyclopædia Magica

Format: Bei diesem wohl bekanntesten Werk über die Magie handelt es sich um sieben Folianten zu jeweils etwa 200 Seiten, die seit ungefähr 805 v. BF rund alle 200 Jahre von den Akademien zu Bosparan (bis zu dessen Fall), Kuslik (letzte Ausgabe von 812 BF) und Punin (neueste Ausgabe aus dem Jahre 1001 BF, zudem die erste gedruckte Fassung, die damit bei gleich gebliebener Seitenzahl umfangreicher als ihre Vorgängerfassungen ausfiel) überarbeitet und neu herausgegeben wurden. Nur während der Herrschaft der Priesterkaiser und in der Folge unter Rohal dem Weisen wurde dieser Rhythmus unterbrochen. Neben den bekannten zehn Auflagen (siehe Kasten) existieren noch einige Zwischenaufgaben in geringen Stückzahlen, die ursprünglich meist als internes Zirkular einer großen Akademie gedacht waren. Berühmt ist hier die aktuelle interne Fassung der Puniner Akademie von 1007 BF, welche aber nur als Verschlussache in einigen Gerüchten existiert. Aufgrund der großen Fortschritte und Geschehnisse der letzten Jahre arbeitet die Akademie angeblich bereits an einer neuen Auflage, die aber nur wenigen renommierten Magistern zugänglich gemacht werden soll. Alle sieben Bände sind reich illustriert und illuminiert und ohne Ausnahme durchgehend in Bosparano verfasst; der Dialekt schwankt natürlich je nach Alter und erinnert vor allem in der Uraufgabe noch sehr stark an das Aureliani aus der Zeit der güldenländischen Besiedelung. Die unterschiedlichen Auflagen variieren in Seitenzahl und Größe teilweise sehr stark, sind inhaltlich aber in etwa vom selben Umfang, wenn man von der aktuellen Ausgabe absieht.

Auflage: Von der Bosparaner Erstauflage sind noch genau drei Bände erhalten, die meisten Originale aus Bosparanischer Zeit sind verschollen oder werden im Kusliker Tempel der Hesinde aufbewahrt. Die Originale aus Kusliker Zeit befinden sich ebenfalls ausschließlich in Kuslik, die jüngeren Auflagen allerdings nicht in der riesigen Tempel-Bibliothek, sondern im Besitz der Halle der Metamorphosen. Der Puniner Urdruck der neuesten Auflage kann an der Akademie zu Punin von jedem Gildenmagier eingesehen werden. Erste vollständige Jahrgänge in mehrfacher Ausführung datieren frühestens aus dem Jahre 200 BF, von der 4. und 5. Auflage existieren nur noch eine Handvoll komplette Editionen. Von jedem Band existieren insgesamt schätzungsweise 1300 bis 1500 Bücher, die sich im Inhalt teilweise sehr unterscheiden (je nach Entstehungszeit), davon je etwa 800 gedruckte und 50 Handkopierte Exemplare der Puniner Neuauflage. Von den letzten beiden Kusliker Auflagen gibt es insgesamt noch etwa 300 bis 500 Abschriften je Band, die restlichen Exemplare verteilen sich auf die Auflagen von vor den Magierkriegen. Hinzu kommen zusätzlich noch insgesamt knapp 70 Exemplare je Band, die aus internen oder persönlich umgeschriebenen Fassungen bestehen. Unter profanen Gildenmagiern (sprich: Spielerhelden) haben sie jedoch kaum Verbreitung gefunden.

Inhalt: Die Encyclopædia Magica ist zweifellos das Basiswerk der allgemeinen Magie und das Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei schlechthin, kaum ein anderes Buch hat diesen Bekanntheits- und Verbreitungsgrad auch nur annähernd erreicht. Sie enthält ein Kompendium der meisten bekannten Formeln (deren Bezeichnungen und die jeweilige ungefähre oder vermutete Wirkung, jedoch nicht

Die Auflagen der Encyclopædia Magica

Zehn verbreitete Auflagen im eigentlichen Sinn hat es vom Standardwerk der aventurischen Magie bisher gegeben, von den verschiedenen Zwischenaufgaben, die kaum einmal ihre Ursprungsakademie verlassen, abgesehen. Die folgende Zusammenstellung soll einen kleinen Überblick über jene zehn Fassungen bieten. Die Bezeichnungen der jeweiligen Auflagen sind in der Gegenwart üblich, auch wenn sie sich von der Namensgebung von vor 200 Jahren unterscheiden mögen.

1. Auflage: um 805 v. BF - Die so genannte -Urfassung

Im Jahr 820 v. BF wurde mit der Kusliker Halle der Metamorphosen die erste Akademie gegründet, die sich eingehend mit der Spruchzauberei beschäftigte, und nur wenige Jahre danach folgte die Academia Arcomagica Horasiensis Imperatrique zu Bosparan. Beide Magierschulen arbeiteten unter der Leitung des schon damals legendären Erzmagiers Basilius des Großen (der drei Jahrhunderte später in der Echsenstadt H'Rabaal das Götterschwert Siebenstreich einsmolz und sich anschließend zum Ewigen Schlaf niederlegte) Hand in Hand zusammen, um das damals bekannte magische Wissen, zum großen Teil noch aus güldenländischer Überlieferung, in einem umfangreichen Nachschlagewerk zusammenzufassen. Heute wird oft behauptet, dass die Horas-Akademie der alleinige Herausgeber war, doch Bosparans Magierschule befand sich zu jenem Zeitpunkt noch im Aufbau und konnte nur einen geringen Teil zu der Zusammenstellung beisteuern.

2. Auflage: 609 v. BF - Die so genannte -Fran-Horas-Edition

Die Horas-Akademie zu Bosparan gewann rasch an Bedeutung und ließ bereits wenige Jahrzehnte nach ihrer Gründung die Halle der Metamorphosen, ebenso wie alle anderen Magierschulen bosparanischer Gründung hinter sich. Gefördert von Fran-Horas dem Blutigen, der später zum Erzmagier erhoben wurde, gewann sie zunehmend an Macht und stellte schließlich im Auftrag und unter Anleitung des Kaisers die zweite Auflage der Encyclopædia Magica zusammen. Gegenüber der 1. Auflage tat sich nur wenig bedeutsames, allerdings traten die magischen Künste, die man noch aus dem Güldenland mitgebracht hatte, langsam in den Hintergrund und eigene Ansichten entstanden. Sehr selten kann man auch heute einen einzelnen Band finden, doch einen vollständigen Jahrgang konnte man bislang noch nicht zusammenstellen.

3. Auflage: um 395 v. BF - Die so genannte -Bosparaner Ausgabe

Auch nach Fran-Horas' mysteriösem Verschwinden vier Jahre nach der Ersten Dämonenschlacht bei Gareth war die Horas-Akademie Bosparans die bedeutendste Magierschule der güldenländischen Einwanderer. Etwa 200 Jahre nach der letzten Auflage stellte die Akademie erneut eine aktualisierte Fassung der Encyclopædia Magica zusammen. Welcher Magier sich hierfür zuständig zeigte, ist nicht überliefert. Aufgrund der herrschenden Dunklen Zeiten gewann diese Auflage jedoch nie große Bedeutung, allerdings gehört sie zu den wenigen Schriftstücken, die jene dunklen Jahrhunderte überstanden und uns auch heute noch von den damaligen güldenmagischen Verhältnissen berichten können.

die Gestiken oder gar Meisterformeln), ein Verzeichnis und eine Beschreibung der zum jeweiligen Zeitpunkt anerkannten und bekannten Akademien, Orden, Bünde und Institutionen, eine grobe Auflistung allerlei bekannter Magier und Magierinnen aus Vergangenheit und Gegenwart, neueste Forschungsergebnisse von größerer Bedeutung, ein Stichwortlexikon zur Magie und vieles andere mehr. Zumindest einige Bände sollte jeder halbwegs gebildete Magier sein Eigen nennen, eine ernstzunehmende Akademie dagegen sollte mindestens jeweils einen kompletten Jahrgang der letzten beiden Auflagen besitzen.

Wert: Durchschnittlich beträgt der Wert eines Bandes etwa 80 Dukaten, er kann jedoch je nach Alter stark schwanken: von 25 Dukaten je Band für die gedruckte Neuauflage bis hin zu über 1000 Dukaten für eine alte bosparanische Ausgabe. Für komplette ältere Jahrgänge muss mit wenigstens 600 bis 3000 Dukaten gerechnet werden (unter der Beachtung, dass eine vollständige Ausgabe von vor etwa 200 BF praktisch nicht mehr erhältlich ist).

Voraussetzungen:

V5-10; K 6 (alte Auflagen bis 10); KL 13

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 2/2+1 pro Band, dazu SE/14 bei Kenntnis aller sieben Bände) Veraltete Fassungen können möglicherweise dazu dienen, den Schöpfer eines bestimmten Artefakts, den vergessenen Wohnsitz eines schon lange verstorbenen Lehrmeisters oder andere Dinge in dieser Richtung herauszufinden. Der Besitz aller sieben Bände der *Encyclopædia Magica* kann als Referenz für alle Zaubersprüche ab Mag 3 dienen, auch das umfangreiche Stichwortlexikon kann immer wieder einmal eine wichtige Hilfe sein. Zudem ist es möglich, die Talentspezialisierung Magiekunde (Magiehistorie) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand zu erlernen. Das Formelverzeichnis mag zwar sehr aufschlussreich sein, doch handelt es sich dabei noch nicht einmal um Fragmente einer Thesis, auch für einen Hinweis sind die Ausführungen zu knapp gehalten, als das das Studium Auswirkungen hat. Bei einer späteren Rekonstruktion aus einer anderen Quelle mögen diese Splitter an Hinweisen aber dienlich sein: Je nach Ermessen des Meisters fällt die Herleitung bei halbwegs verbreiteten Formeln um ein bis mehrere Tage kürzer aus, allerdings sollte bedacht werden, dass etwa der kaum bekannte PLANASTRALE gerade einmal erwähnt wird, während Allgemeingut wie der BALSAM SALABUNDE ohnehin an jeder Akademie erlernt werden kann. Aus der aktuellen Auflage lässt sich zudem die Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I ableiten (800/4x7/20).

Zitate:

»In Fasar findet man die schwarze Akademie der Geistigen Kraft, an welcher man die Beherrschung studiert und lehrt. Die Kunst geht zurück bis auf die Magiermogule vom Gadang, die die Skorpionkriege (siehe diese) auslösten und Gorien durch den Großen Schwarm verheeren ließen. Seitdem sind mehrfach Fasarer Doktoren im Tulamidenland zu beträchtlicher Macht gelangt. Wissenschaftliche Publikationen liegen kaum vor, doch wurden mehrfach Untersuchungen wegen Verstößen gegen den Codex Albyricus eingeleitet.«
aus Bd. I, Abschrift aus dem Jahre 807 BF von der sog. Argelion-Edition

»Man sagt, daß ein Kaiserdrache mit den Magiern zusammen gegen die Feste Borbarads zog, um ihn in die ewige Verdammnis zu schicken. Auch wenn er den direkten Konflikt, die letzte Schlacht aus unbekanntem Grunde mied, so half er doch den gewöhnlichen Menschen und trug des Rohals Truppen hinauf auf des Schwarzkünstlers Heimstatt, die Gor. Was dies mächtige Wesen, sein Name soll Agapyr gewesen sein, zu solchem Tun veranlasst hat, können wir Sterblichen nur vermuten.«
aus Bd. I, Abschrift aus dem Jahre 807 BF von der sog. Argelion-Edition

»Unter dem Begriffe Anti- oder Contramagie (Magica Contraria) verstehen wir all jene Zaubehandlungen, welchselbige zum Ziel haben, primo einen Zauber nicht zur Wirkung kommen zu lassen oder secundo eine bereits eingetretene Wirkung aufzuheben. Zu ersterem Behufe ist meist schiere Kraft vonnöten, während Zweiteres einen tiefen Einblick in die delicaten Muster der Magie erforderlich macht. Aus jenem Grunde auch gilt die Antimagie als Koenigin der Zauberei, denn eine profunde Kenntnis aller Spielarten der Magie ist die conditio sine qua non, um meisterlich contramagische Formeln wirken zu können... Selbiges geschieht, indem man die Faeden oder Linien, welche das Muster eines Zaubers bilden, erkennt, entwirrt und schließlich zerreißt (wobei letzteres oftmals eine für die Kraeffte des Contramagicus fordernde Aufgabe darstellt, nichtsdestotrotz aber dringend vonnöten ist, so man nicht allerlei Nebeneffekte hervorzurufen gedenkt... Als in der Antimagie bewandert gelten vor allem die Magi und Magae, wobei den anderen Zauberkundigen diese Kenntnis jedoch keinesfalls abgeht; allein, sie beschränken sich auf jene Formeln, welche ihrem Wirkungskreise entsprechen... Wider die Heilzauberei und wider die Contramagie selbst sind keinerlei Gegenzaubereien bekannt, ersteres, weil foelgliche dann Schadenszauberei waere, welche es in Wirkung zuhauf gibt, letztere wohl wegen ihrer Irreversibilitaet, will heißen, die meisten antimagischen Formeln lassen ueberhaupt kein Muster entstehen, dasz es zu zerreißen gaebe (obwohl Behauptungen, es gaebe eine Formula der Art Resistenz wider Antimagie sicherlich nicht jeder Grundlage entbehren).«
Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 38

»Als Magica Controllaria (Beherrschungs- oder Controll-Magie) kennen wir all jene Arten der Zauberei, welche in erster Linie und auch fast ohn Ausschluss auf den Geist des Opfers, will heißen, sein Willen, sein Erinnern, gar auf seinen Instincto, nie jedoch auf seine Seele wirken (denn letztere ist der freien Entscheidung zwischen Goettern und Daimonen unterworfen)...

Hierbei mag es scheinen, als gaebe es elementare Aengste und Wuensche, welchselbige in jedem schlummerten, und welche sich der Magus zu Nutzen macht, seien es Angst oder Hasz, Freude oder Ekel... Sie [die Beherrschungszauberei] stellt sich entweder als directes Einwirken eines Willens auf den anderen dar, oder aber, so sie verzoeget und laengerfristig gewircket, als ein Muster, welches wie ein Netz um den Geist des Verzauberten gesponnen, ja bisweilen mag sie gar am Orte fixiert sein, wo sie wirckt, als wuerde das Opfer erneut vom Blicke des Zaubersers getroffen. An jenem Netze vermag ein fuerwahr meisterlicher Hellseher gar erkennen, welcher Zauberer den Bann gesprochen, so er seine Muster kennt. Viele Spielarten der Magica Controllaria gelten allenthalben als Schwartz-Kunst, da sie dem Magus zu groszem Vortheile, dem Opfer jedoch zu Leid gereichen. Deswegen findet man im Codex Albyricus (siehe dort) auch mehr denn genug Eintraege, welch Beherrschungszauberei zu welchem Zwecke denn Gesetzes(wenn auch nie Praios-) gefaellig sei... Die Controllmagie gilt als eine der magischen Grundfertigkeiten, aus der sich manch andere Zauberei und manches Ritual herleitet. Demfoelglich sind in ihr auch alle Zauberer bewandert, ja gar den Coboldsbanckerten ist sie nicht fremd.«
Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 41

»Diese uralte Kunst kennen wir als Invocatio Daimoniae, Magica Conjunctio, Daimonologia (welches auch die Kunde von den transspherischen Wesenheiten), Daimonenpact und unter vielerlei Namen mehr, und es ist erwiesen, dasz sie aus dem Gueldenlande stammt, wo man noch auf den heutigen Tag die Invocatio hoeher schaezt als die Formulae, welche aus der Krafft des Magus selbst und seiner Einstimmung auf die Matrices Astralorum stammen... Wir betrachten die Daimonologia heute in der Tat als Kunde von den Jenseitigen, allweil aehnliche Riten fuer Geist und Daimon Wirkung zeigen, so man sie In Persona invociren will. (Hierbei seien auch die Geisterroesser der Aelffen, wie auch Wesenheiten aus dem Feen- oder Nebenreiche, namentlich die Coboldi, genannt.) Item gehoeret auch zur Daimonologia die Macht, welche man von den Erzniederhoellenfuersten erhaelt, Chimaeren und lebende Stand-Bilder zu machen, Pest und Siechtum zu conjuriren und letztendlich die finstere, boronlaesterliche Necromantia oder Untoten-Erhebung... Ein Daimon ruft man, wenn man seinen wahren Namen kennt, in Zhajado, und indem man ihm ein Tor oeffnet ins Diesseits. Dies kommt daher, dasz sie von selbst nicht kommen koennen, allweil LOS in seiner Weisheit die Goetter vor die Daimonen gesetzt hat. Aber Mada (gelobet!) gab die Magica, indem sie von der 6ten ein Tor ins Diesseits geoeffnet, aber auch (verfluchtet!) die Ordnung zuschanden gemacht, und auch den Jenseitigen Einlasz gwaehret... Darob ist die Invocatio Daimoniae auch goetterlaesterlich, und wer sich nicht gantz den Niederhoellen verschworen, der invociret nur in Zeiten groeszter Not, denn es ist ein Suend wider die Zwoeffe und mag zudem mehr Schaden denn Nutzen bringen... Wo die Daimonologia aber eine solch alte Kunst ist, nimmt es nicht Wunder, daß auch Druid und Hex (welche die Zwoeffe nicht ehren) sie meistern - allein die Aelffen abhorresciren sie und kennen allein die Feen-Roesser...«
Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 46

»Die Invocatio Elementarii, oder Anrufung der Elementare - denn es ist in der Tat eine Invocatio und keine Conjunctio, allweil die Elementarii nicht Jenseitig, sondern sehr wohl der 3ten Sphaere zugeordnet - ist eine alte Kunst, welche den Bosparanern ebenso bekannt war wie den Mogules Magii, welche aber den Aelffen abhold scheinet. Perfecto dagegen und wahre Meister der Sechse sind die Druidi oder Gaiodi der Angroschim, welche die Kraft der Elemente schon wider den gueldden Drach ihrer Legenden warffen... Die Invocationes haben keinen Zwang, sondern sind eine gar dringlich Bitte, weswegen (beachte! nicht wie die Daimonen!) die Elementarii auch kaum ein Groll hegen. Bisweilen mag es gar scheinen, als waere es ihnen eine Freud, den Lebewesen, ohn Ansicht des Standes oder Volkes, gar des Glaubens, dienlich zu sein, denn es heiszt, für ein Stund, welche sie dienen, duerffen sie ein Stund tun, wie ihnen beliebt, und das sei ihnen große Freud... Als Meister der Invocationes Elementarii hat es fuernehmlich die Druidi, welche alle Arten jener Geister kennen und sich zumeist einem Elemente verschoren haben. Secundo hat es die Magi aus dem Tulamidischen, welche allenthalben Dschinne (wie sie sie heissen) invociren, und es scheint kein Trug, dasz ihre Academiae aus dem Ur-Grund der Welt selbst sei, und nur errichtet von den Dschinnen... Allweil die Herren der Elemente doch Giganten und von und durch und aus SUMU daselbst seien, so haben sie Hasz und gerechten Zorn auf die Daimonen, und der Beschworer sei gut beraten, welcher wider einen Daimon nicht einen Conter-Daimon conjuriert, sondern die Elemente selbst um Beistand anfleht...«
 Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 55

»Um die Bewegungsmagie (Magica Moventia) ranken sich viele Deutungsversuche ihrer Abkunft, denn, wie neuere Forschungen zeigen, sind es oftmals die Kraeffte der Elemente, welche vom Bewegungs-Zauberer genutzt und zum Zwecke der Dis- und Translokationen genutzt werden. So gibt es eine klassische Hexalogie elementarer Bewegungen (welche gar zu einer Heptalogie wird, so man den TRANSVERSALIS einbeziehet), und es heiszt, daß bei allen anderen Bewegungs-Zaubern der "luftige Anthel" (will heissen, die Eigenschaft der Beweglichkeit) im verzauberten Object erhoeht wird - was jedoch, je nach Art des Objectums, als eine Mutatio oder Transformatio gelten mueszte... Dem entgegengesetzt sind jedoch die MOTORICUS-Abarten, welche in der Tat auf der Krafft gruenden, welche der Zauberer in eine bewegende Matrix, ist die Vorgabe von Ziel, Richtung und Geschwindigkeit, zu involviren bereit ist. Selbige Magica ist aber frei vom Elementarismus und rein Aus-Druck der Krafft... Die Magica Moventia wird niemandem verwehret, denn sie ist keine Schadens-Zauberei, und wem sie nicht gegeben, dem empfiehlt selbst der Albyricus eynn ContraMagus zu beschaeffigen, welcher Contramagica appliciret wider magisch SchloszBrecherey, denn ob's ein Phexhaken, die rohe Crafft & Ignorantia, oder Zauberwerck und -that, macht's keyn Unterschied, denn es ist wider das Gesetz, so oder so ... Waehrend die schon angesprochene Hexalogie von den Aelffen abkoemmlich ist, gruenden sich die zielgerichteten Object-Bewegungen teils auf der Cobolds-Zauberei, teils in der Gildenmagie, und so nimmt es nicht wunder, dasz die Magica Moventia keinem Zauberkundigen voellig fremd, wiewohl man (so man sich naeher damit beschaeffigt) sehr wohl Schwerpunkte zu setzen weisz.«
 Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 64

»Als Magica Curativa (Heil- oder Curative Magie) kennen wir die Zauberkunst, welche am lebenden Objecte Wunden schlieszet, Siechtum, Gebrechen und Dementia revidiret und allgemein den Leibes-Craefften foerderlich, also stricto verso der Combattiven Magie, welche im Ziele schaedlich sein soll. Die Magica Curative ist ab origine zumeist eine Verwandlungs-Zauberei, welche primo entweder dadurch wircket, dasz sie den Ursprungs-Zustand wieder erstellt, welcher (so hoffet man) ist noch vorhanden in den Matrices, wesfoelglich solche Magica auch dem Heiler, welchselbiger mit der Formula auch die Matrices erkennt, wenig Forderndes entgegengesetzt (was - Hesinden sei Dank! - ein Segen ist). Also geschieht es bei jenen Heilungen, welchselbige auf den Patienten selbst einwirken... Secundo finden wir die Wirkung, dasz eine Verwandlung von Unbelebtem einsetzet, sei es, um gerupftes Craut zu potenciren, sei es, um Gift aufzuloesen... Tertio ist es auch Beherrschung, welche den Coerper zwinget, dem Geiste zu folgen, welchselbiger wiederum den Leib heile sehen will... Darum siehet man, dasz die Magica Curativa eine eclectisch Disciplin, welche aus vielem zehret und doch einem Ziele zugewandt, wie es auch bei der Magica Combattiva und der Magica Communicatia der Fall ist... Die Heil-Kunst in der Zauberei ist im ganzen Weltenrund verbreitet (wenn auch vorherrschend im Norden), so sehr gar, daß vielerorts fuer selben Effect gleiche mehrere Formulae bestehen. Geruehmet in der Heilerei sind die Aelffen und die Toechter Sathuars, was sind die Hexen, und manch Baewerlein sucht ihren Rat und Beistand...«
 Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 71

4. Auflage: um 200 v. BF - Die sogenannte -Usim-Schrift

Ähnliches wie zuvor bei der 3. Auflage gilt auch für diese Fassung, die ebenfalls während der Dunklen Zeiten kompiliert wurde. Ursprünglich hatte sich die zwischenzeitlich wieder erstarkte Halle der Metamorphosen an diese Arbeit gemacht, doch das Veto des Kaisers Usim-Horas II. und der Akademie zu Bosparan stellte die ursprünglichen Machtverhältnisse wieder her, die Encyclopaedia Magica wurde in der Kaiserstadt zusammengestellt. Allerdings ist auch hier der Name des aufsichtsführenden Magiers nicht mehr bekannt. Der Inhalt ist recht deutlich geprägt durch die damaligen Schlachten mit den Orks, die unter ihrem obersten Kriegshauptling Nargazz Blutfaust erstmals große Teile der nördlichen Provinzen überrannten. So wurde der Magica Combattiva und der operationellen Magie für den Gebrauch im Krieg ein recht breiter Raum gewidmet.

5. Auflage: 3 v. BF - Die so genannte -Hela-Horas-Edition

Ein Jahr, nachdem die Schöne Kaiserin zur Erzmagierin ernannt worden war, war es erneut die Horaskaiserliche Akademie zu Bosparan, die im Auftrage Hela-Horas' eine überarbeitete Neuauflage der Encyclopaedia Magica zusammenstellte. Der Leiter des Arbeitskreises war der berühmte tulamidische Erzmagier Rashid Omar, Lehrmeister und Mentor der Kaiserin. Erstmals flossen bei jener Auflage tiefer gehende Erkenntnisse des eben untergegangenen Diamantenen Sultanats mit ein, die Rashid Omar recht freizügig weitergab - wahrscheinlich der Grund dafür, dass er zum Erzmagier ernannt wurde. Ein kaum bekanntes Nebenereignis in diesem Zusammenhang ist die Vernichtung des Alchimistenklosters des Khosalis in der Nähe von Dröl, man wurde beschuldigt, einen Anschlag auf die Magister, welche die Edition zusammenstellten, verübt zu haben. Unter dem Hauptmann Salim al-Tonha von der Kaiserlichen Leibgarde und der Aufsicht Rashid Omars wurde ein Gemetzel durchgeführt, dem keiner entkam, die wahren Beweggründe der Kaiserin blieben unklar. Interessanterweise gehörte Salim al-Tonha mehrere Jahre später zu den Gründern des Theaterordens.

6. Auflage: 211 BF - Die so genannte -Hesinde-Fassung

Mit Bosparans Untergang nach der Zweiten Dämonenschlacht wurden sämtliche Magierakademien im Bereich des Lieblichen Feldes geschlossen, wenn sie im Zuge der Plünderung nicht gleich angesteckt wurden. Die Gildenmagie hatte einen schweren Schlag erlitten und so war es dann auch der erst 30 Jahre zuvor gegründete Tempel der Hesinde zu Kuslik, der in Zusammenarbeit mit einigen bedeutenden Magiern unter der Anleitung des geachteten Erzmagiers Durthan von Erkenstein aus Punin eine völlig überarbeitete Neuauflage verfasste. Die Mitarbeit der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, die über ein halbes Jahrhundert zuvor die erste Akademiegründung des Erzherzogtums Kuslik nach dem Falle Bosparans war, wurde von den Geweihten und zuständigen Magiern abgelehnt. Eine Entscheidung, die längere Zeit für böses Blut zwischen den Parteien sorgte und in der viel späteren Zeit der Priesterkaiser der Grund gewesen sein dürfte, dass die Akademie nicht geschlossen wurde.

7. Auflage: 483 BF - Die so genannte -Rohals-Fassung

Unter der Schreckensherrschaft der Priesterkaiser erlebte auch die (Gilden-)Magie eine ihrer schlimmsten Zeiten. Kaum eine Spielart, die nicht verfolgt und bestraft wurde, erlaubte Formen wurden strengstens überwacht, allorts brannten die Scheiterhaufen mit Zauberkundigen und Büchern. So ist es auch nicht verwunderlich, dass der

Büchern. So ist es auch nicht verwunderlich, dass der Rhythmus unterbrochen wurde und es um das Jahr 400 BF keine Neuauflage der *Encyclopaedia Magica* gegeben hat. Zwar machten der Kusliker Hesinde-Tempel und auch die wenigen Akademien den Versuch, wurden von der Praios-Priesterschaft jedoch daran gehindert. 17 Jahre nach Rohals Thronbesteigung wurde die Arbeit nachgeholt. Die von den Priesterkaisern zurückgelassenen Trümmer wurden gesammelt und soweit möglich wieder zusammengesetzt. Erneut war es der Kusliker Tempel der Hesinde, der sich darum bemühte. Diesmal jedoch nicht im angestrebten Alleingang, sondern aufgrund Rohals Intervention in enger Zusammenarbeit mit der zu dieser Zeit im Wiederaufbau begriffenen Halle der Metamorphosen unter der Anleitung der Erzmagierin Taniya Alhinja von Zorgan.

8. Auflage: 604 BF - Die so genannte -Argelion-Edition

Nur wenige Jahre nach den Magierkriegen und lediglich 120 Jahre nach der letzten Neuauflage - so dass über die achtzehn Jahrhunderte hinweg der 200-jährige Rhythmus erhalten blieb - machte sich die Kusliker Halle der Metamorphosen erneut an die mühsame Arbeit, dieses Mal ohne die Unterstützung des Tempels der Hesinde, und fasste unter Anleitung des Magiers Eremias von Punin die Scherben, die nach den Kriegen übrig geblieben waren, in der 8. Auflage der *Encyclopaedia Magica* zusammen. Beinahe hätte es jene Neufassung nicht gegeben, als sich kurz vor Abschluss der Arbeiten das Volk zusammenrottete um die vermeintlichen Kriegstreiber und Dämonenanbeter auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen. Nur dem hesindegeweihten Magier Argelion Delvendar, Spektabilität der Akademie und aufgrund seiner Taten in den Magierkriegen ein Volksheld (und heute gar ein Heiliger der Hesindekirche), war es zu verdanken, dass die Auseinandersetzungen glimpflich verliefen. Interessant mag auch sein, dass Eremias von Punin bereits gegen Ende der Rohalszeit eine Neuauflage zusammenstellen wollte, doch wurde ihm dies vom Reichsbehüter persönlich untersagt. Möglicherweise ahnte Rohal schon, dass es besser wäre, die nächste Auflage ein oder zwei Jahrzehnte (nach der unausweichlichen Konfrontation mit Borbarad) nach Eremias Wunsch zu erarbeiten, allerdings galt der Magier auch als Speichellecker und Opportunist, der selbst von Tharsonius in seiner Zeit als Spektabilität von Fasar verachtet wurde. Nach den Magierkriegen war er jedoch einer der wenigen, die reputierlich genug für eine solch große Aufgabe waren.

9. Auflage: 812 BF - Die so genannte -Kusliker Ausgabe

Die bislang letzte Kusliker Auflage, diesmal eine enge Zusammenarbeit zwischen der Halle der Metamorphosen und der nach dem Unabhängigkeitskrieg von König Khadan gegründeten Halle der Antimagie, ist auch heute noch weit verbreitet und wird häufig zu Rate gezogen, schließlich war sie bis vor zwei Jahrzehnten noch am weitesten verbreitet, als die jüngste Neuauflage erst in Druck ging. Interessanterweise gab es keinen bestimmenden Repräsentanten der Arbeitsgruppe, was wahrscheinlich vor allem daran gelegen haben dürfte, dass sich die beiden Akademien diesbezüglich nicht einigen konnten. Der politische Streit, welche Akademie die Arbeit in Angriff nehmen sollte, die beiden Akademien von Kuslik oder die einst von Rohal intensiv geförderte Akademie von Punin in Kooperation mit der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, führte fast zu einem erneuten (weltlichen) Krieg zwischen dem Lieblichen Feld und dem Neuen Reich.

»Einen Kern-Zweig, wenn nicht den Stamm moderner Zauberei daselbst, bildet die *Magica Clarobservantia* oder *Hellseherei* (wiewohl sie mehr ist als jene, welches die Volksmeinung die *Hellsicht* oft nennet). Sie wirkt daher, dasz sie *primo* die existierenden Sinne unterstützt, auf dasz sie uebermenschliches zu leisten in der Lage, und dasz sie *secundo* einen Sinn induciret, welchen man *Magiesinn*, bisweilen auch -gespuer nennet (denn es musz nicht immer das Gesicht sein, mit welchem der Zauberer die astralen Kraeffte wahrnimmt). Die *Magica Clarobservantia* wirkt jedoch *primo* mit dem *secundo*, als dasz sie die weltlichen Sinne transformirt mit der Krafft, um Aug oder Ohr durch Waende zu schicken oder ein Bild aus dem Geiste zu lesen. Wo sie aber nur *secundo*, als alleinigliche Krafft wircket, da vermag sie zu sehen, was das wahre Gefueg der Welt... Angemerckt werden musz hier, dasz die *M. Clarobservantia* wohl in der Lage zu erkennen, was tot und was lebt, wie es beschaffen, ob es besessen und vielerlei mehr, doch niemals was Goettlich oder was die Seel ist... Wenn es vermittels der *M. Clarobservantia* auch moeglich, in fremde Raeume zu schauen, zu lauschen, was privatim gesprochen, gar auf den Grund des Wesens und in die Gedanken zu greifen, so ist doch nichts hiervon *Schwartz-Kunst* oder im *Albyricus* genannt. Es ist in der Hand des Zaubernden, zum Wohl oder zum Wehe mit seiner Gabe umzugehen, wie der Gelehrte sein Wissen zu Ruhm und Nutz oder zu Lug und Verberben verwendet... Kein Zweifel ist, dasz die Aelffen grosse Meister dieser Kunst, wohingegen *Magi* und *Magae* sie perfectioniret und dahin gebracht haben, dasz sie in der Lage, die Muster der Zauberei, die *Matrices Astralorum*, zu kennen, ja zu lesen. Allein, fuer jene, die Willens, ist es ohne Widrigkeit, die *Clarobservantia* zu erlernen, ganz gleich, welchem Zweige er oder sie sich zugehoerig fuehlet.«

Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 75

»Eine alte Kunst fuerwahr ist die *Illusions-Zauberei*, *Trugbildnerei* oder *Magica Phantasmagorica*, welche der *Clarobservantia* contra-gerichtet ist, denn es ist ihr einziger Ziel und Zweck, die Sinne zu taesuchen. Zu diesem Ziele bedient sie sich der *Matrices Astralorum*, von welchen sie nur jene erschafft, welche im Diesseits sichtbar, haeuffig gar nur solche, welche auf einen Sinn wirken. Deshalb mag eine *Phantasmagorie* dem Auge ein Trug sein, vor der Hand aber weichen (was man bisweilen of nennet die klassische *Detection* von *Phantasmagorien*). Was der *Illusionszauberei* versagt, ist die Erschaffung einer vollsensorischen *Phantasmagorie*, will heissen, eines *Trugbildes*, welches alle Sinne umfasst. Selbiges gilt als das Letzte Geheimnis der *Phantasmagorica*, und viele bezweifeln, ob es nicht wider Natur und Goetter ist, allweil selbiges ihnen alleine vorbehalten. Die Kundigen aber wissen, es ist nicht Goettlicher Wille, sondern ein Natur-Gesetz, denn wenn man auch die Fuenff Sinne, gar vielleicht den *Instincto* taesuchen kann, so doch nicht die *Clarobservantia*, denn es ist das Gespinst der Magie, welches die *Phantasmagorie* zusammenhaelt, und darob stets als solches zu sehen. Gelaenge es, auch jenen Sinn zu truegen, so waere es fuerwahr *Realitaet*, und eine Erschaffung aus dem Nichts... Dem wahren Wissenschaftler mag die *Phantasmagorica* verachtbar scheinen, doch bereitet sie vielen (und auch solchen, die der Kunst nicht maechtig) grosse Freude, und da sie zwar reiner Trug, aber kaum von Dauer, mag sie auch wenig Schaden anrichten, denn Spott über den bringen, der sieht, was nicht ist. Allhier erkennet man, dasz die *Phantasmagorica* vom Ursprunge her *coboldsch*, weshalb die *Coboldsbanckerte* sie auch leicht erlernen, aber fast gaenzlich unbekannt den *Druidi*, welche Zerstreuung nicht schaeetzen. Hex und Aelff kennen sie, wo sie von Nutzen, und *Magus* und *Maga* erlernen sie zur Erfreuung des *Publicums*, denn sie ist gar jenen zugänglich, denen nur wenig von der Krafft gegeben.«

Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 82

»Bisweilen *Hermetica Destructiva* geheissen, ist die *Magica Combattiva* oder *Kampf-Zauberei* ein *Sammel-Begriff* ueber all jene Zauberei, welche dem Kampfe huefft, sei es eine *Clarobservantia*, die Aug und Hand bei Schuß und Stich sicher fuehret, sei es eine *Mutanda*, welche dem Opfer Unwohlsein induciret, auf dasz es vom Kampfe ablasse, oder eine *Daimonologia* wie die *Schatten-Belebung*... Jenigen Theil der *Magica Combattiva*, welcher die ungeformte Krafft auf den Gegner schleudert, nennen wir den originaeren Theil oder *Hermetica Destructiva*, und die Menschen kennen ihn schon aus dem *Guelden-Lande*, und auch jenen Part, welcher die Kraeffte der *Elemente* invociret (siehe den *Flammen-Ball* und -*Strahl*!), heisset man so, denn sie sind die eigentliche *Kampf-Zauberei*, welche sich nicht um *Difficultaeten* scheret, nicht die *Matrices* achtet, sondern nur einen Canal schafft für die ungestueme Krafft der *Sphaeren*, weshalb sie auch so schwierig zu lencken und controlliren ist... Wenn auch die *Schadens-Zauberei* dem Unkundigen die offensichtlichste Form ueblen Zauberwercks, so ist sie doch direct und ohn Trug, weshalb sie vom *Albyricus* nur genannt wird zauberisch *Meuchelei* und *Mord-That*, was auch dazu gefuehret, dasz viele *Magi* von Reputation sich der *Kampf-Zauberei* erklaret haben. Wiewohl alle Voelcker und Gemeinschaften die *Magica Combattiva* in der einen oder anderen Form kennen, sind es doch die *Magi* und Aelffen, welche sie haeufigst nutzen.«

Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 87

Erst als alle drei Gildenräte unter Berufung auf den Codex Ἀλγυricus zugunsten Kusliks entschieden und mit Sanktionen drohten, endete das laute Murren aus Gareth.

10. Auflage: 1001 BF - Die so genannte -Puniner Ausgabe

Die aktuelle Neuauflage der Encyclopædia Magica wurde erstmals von der Academia der Hohen Magie zu Punin erstellt, die fünfzehn Jahrhunderte nach ihrer Gründung durch Fran-Horas zur bedeutendsten Magierschule Aventuriens herangewachsen war, nicht zuletzt durch den einstigen Einfluß Rohals. Von Kusliker Seite waren seltsamerweise keine Widerworte zu hören, und wenn, dann wurden sie nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen. Auch Kaiser Hal und Amene-Horas (damals noch Königin) hielten sich im Gegensatz zu ihren Vorgängern 200 Jahre zuvor aus dieser Angelegenheit heraus. Unter gemeinschaftlicher Leitung des angesehenen Erzmagus Robak von Punin und der hiesigen Ehrenspektabilität Thalion von Rommilys wurde das Kompendium zur Magie stark überarbeitet und erweitert. Und aufgrund der Erfindung des Buchdrucks auf Maraskan mehrere Jahrzehnte zuvor wurde auch die Encyclopædia Magica mittels dieser neuartigen Technik vervielfältigt und ist damit die bislang auflagenstärkste Fassung. Trotz der aufgrund des Drucks kleineren Lettern wurden traditionell das Folio-Format und die Seitenanzahl beibehalten, so dass diese 10. Auflage insgesamt umfangreicher und ausführlicher ausgefallen ist als die älteren Fassungen.

Sonstige Auflagen:

Neben den weit verbreiteten Auflagen und nur leicht abgeänderten Abschriften existieren noch weitere, meist interne Überarbeitungen, die nie eine größere Verbreitung erlangten. So sind es dann vor allem große oder reiche Akademien wie etwa die Faserer Al'Achami, die Magische Fakultät von Al'Anfa oder die Schulen von Bethana, Festum, Khunchom und vor allem Punin, die entsprechende Studienversionen für ihre Scholaren und Magister zusammengestellt haben. Meist unterscheiden sich diese Fassungen nur in Kleinigkeiten von der aktuellen Hauptausgabe, vor allem in Bereichen, welche die Akademie selbst oder die vorherrschende Region und Kultur betreffen, also etwa das Spezialgebiet oder interne Strukturen. Berichtigt ist allerdings die so genannte Puniner Studienversion, welche als internes Zirkular nur wenigen Magistern zugänglich ist und die einiges an Wissen enthalten soll, das man besser nicht öffentlich diskutiert...

»Ob ihrer Wirkung schwer einem Gebiete beizuordnen ist die Magica Communicatia oder Verstaendigungs-Zauberei, welche sowohl Zuege der Magica Clarobservantia, der M. Controllaria und auch der M. Phantasmagorica in sich traegt. Es ist, dasz sie auf vielerlei Arten wircket, und darob eclectisch, weil von vielerlei Ursprung, und doch auf ein Ziel gerichtet angesehen werden muß... Wo die Clarobservantia, Controllaria oder Phantasmagorica immer ein-seitig, will heißen, mit klarer Subject-Object-Beziehung, ist die Communicatia oftmals beidgerichtet, so dasz willige Objecte ihrerseits wiederum als Subject fungiren. Dies als Conditio Discerna genommen, erfüllet kaum ein Teil dessen, was wir als Verstaendigungs-Zauberei kennen, obige Bedingung, will heißen, es ist mehr an der Communicatia denn ihr Kern (quod erat demonstrandum)... So sind auch die Grenzen der Magica Communicatia nicht gesteckt, und wer denn HESinde mag zu sagen, was uns in Zukunft noch enthuellet... An der Verstaendigungs-Zauberei ist kein Trug und Uebel, wiewohl man die Communicatio mit dem BORons-Reiche auch ungerne siehet, bisweilen gar daimonisch heisset... Es ist ein Unding zu sagen, die M. Communicatia entstamme einem Volcke oder einer zauberischen Richtung, alldieweil sie so vielfaeltig wie die zauberischen Gemeinschaften selbst. Ihr noch am naechsten stehend scheinen die Aelffen, welche auch in ihren Liedern vielfch die Verstaendigung preisen und gar zur Lied-Zauberei erhoben haben.«
Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 99

»Schon seit aeltesten Zeiten bekannt ist uns die Magica Mutanda, die Verwandlungs-Zauberei, welche nur jene Objecte von einer Form in die andere transformiret, welche von Leben erfüllet sind (dabei jedoch gleich ob Pflanz, Thier oder Mensch). Zu diesem Behufe zieht sie einen Teil der Krafft aus dem Leben daselbst, um damit die Matrices der zu veraendernden Wesenheiten zu ueberfuehren vom Vor-Stadium zur End-Form, dabei jedoch belassend die grundsaeztliche Form der Muster, welche Leben ausmachet... Der Act der Transformatio Mutandaque erfordert vom Zaubernnden groszes Geschick, denn die Muster, welche das Wesen formen, sind zumeist delicat und nicht dem magisch unbewehrten Auge offensichtlich. Veraenderungen, welche nur geringer Art, beinhalten zumeist die Benefacation des koerperlichen und geistigen Wohls, wohingegen die klassische Mutatio, sei es jene eines Selbst oder eines Anderen eine Veraenderung groeszter Art ist... Selbige Aenderungen moegen zum Wohl und zum Wehe des transformirten Objectes sein, aus welchem Grunde man die Magica Mutanda auch keiner Philosophia unterordnen kann, wenn auch Formulae bestimmter Art eindeutig schaedigend, gar GOetterlaesterlich sind. Wieder andere Manifestationen der Magica Mutanda lappen eher in andere Bereiche, namentlich die Heilungs-Zauberei oder die Destructive Hermetik und vice versa... Es scheint moeglich, wenn auch mit groessten Schwierigkeiten behaftet, eine Mutatio vorzunehmen, welche auch die Muster des Lebens in solche unbelebter Wesenheiten transformiret (welchselbiges ein Ende des Lebens mit sich bringen wuerde), die Umkehrung jedoch ist noch nicht gelungen... Als klassische Zauberkunst ist die Magica Mutanda bei allen Kuidigen verbreitet, wobei jedoch die Aelffen und Magi das tiefste Wissen besitzen.«

Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 103

»Was wir Veraenderungs- oder Transformationsmagie (Magica Transformatrica) heissen, ist das Wircken der Krafft auf ein Objectum, welches nicht von Leben erfüllet sein darf, oder auf die Matrices der Umgebung, vielmals durch die Invocation elementarer Kraeffte oder Principien. Letzteres stellt auch den Schluessel zum Verstaendnis der Magica Transformatrica dar, denn es ist die Veraenderung von fuenffen der Elemente, ihre Eigenschaften und Manifestationen (welchselbige in veraenderlichem Antheil in jedem unbelebtem Objecte vorhanden), weswegen man die Veraenderungs-Zauberei auch dem Elementarismus beioerden koennte... Hierbei sei erwaehnet, daß die Borbaradiani Transformationen entwickelt haben, welche jedoch eher auf die Invocation von Daimonen-Kraefften beruhen... Allen Transformationen ist gemein, daß sie die elementaren Antheile veraendern, welche in den Mustern des Objectes zu lesen und auch dorten zu manipulieren sind. Das letzte Geheimnis der Magica Transformatrica, das Magnum Opus, ist die Einbindung des sechsten Elementes und seiner Muster in die Transformation. Selbige Moeglichkeit wuerde die Grenzen zwischen der Mutanda und der Transformatrica aufheben, weshalb man das Forschen auch als die Suche nach der Vereinheitlichten Krafft kennt. Somit ist noch verschlossen die Animatio der Materia, will heißen, die Belebung des Unbelebten, so nicht Goetter oder Daimonen wirksam... Es bleibt im Unklaren, ob die Druidi der Angroschim den praaimer Codex der Magica Transformatrica entwickelt haben, ob er von den Aelffen stammt oder aus dem Gueldenlande. Sei es, wie es sei - wir kennen kaum ein Volk, in welchem die Zauberer nicht die ein oder andere Form dieser urspruenglichen Magica kennen und verwenden.«

Von den Unterteilungen der Magie, sog. Kusliker Ausgabe in der Auflage von 812 BF, p. 114

»Der Vampir, auch Blutsauger genannt: Ein Wesen, erfüllt von Unleben, das vermutlich durch Experimente von Schwarzkünstlern entstanden ist, angeblich wurden die ersten Vampire bei Brabak gesehen. Der Vampir erscheint oftmals als bleicher Mensch ohne Herzsschlag und Körperwärme, trotz seiner Schmächtigkeit weist er große Kraft und Behendigkeit auf. Zum Leben brauchen Vampire nichts denn das Blut von Lebewesen, vor allem von Menschen, unter diesen besonders Jungfrauen. Zum Blutsaugen besitzen sie spitze Eckzähne, an denen sie auch leicht zu erkennen sind. Tötet ein Vampir einen Menschen beim Blutsaugen, so wird dieser selbst zum Ungeheuer. Nach magischen Analysen ist ein Vampir von dämonischer Aura umgeben, bisweilen können sie gar selbst zaubern. Vampire gelten als auf normalen Wege unverwundbar, erleiden aber unter besonderen Bedingungen großen Schaden. Sie zerfallen bei Sonnenlicht zu Staub, ein Pflock im Herz tötet sie, während sie Alraune und andere Perraine-Kräuter fernhalten. Diversen Berichten zufolge soll es auch möglich sein, Vampire mit heiligen Symbolen, Silberwaffen und Enthaupten zu töten. Viele Fragen vom Vampirismus harren noch immer ihrer Antworten.«
Inhaltsangabe eines 11 Seiten umfassenden Eintrags über nekromantische Wesenheiten, Fol. 7, Exemplar aus dem Jahr 937 BF

»Die Dämonensphäre:

Die siebte und äußerste Sphäre ist den verdammten Geistern und Dämonen vorbehalten, und nur jene können in dieser lebensfeindlichen Welt leben [...] Bekannte Begriffe sind für Dämonologen auch die sogenannten Dämonenreiche von Kal'hrar und Rh'yyl. Diese Orte sind die Refugien der Mächtigsten unter den Dämonen und Hochburgen von Geisterscharen, die immer über den verdammten Boden schweben. Während der Kreis von Kal'hrar nur aus den unheiligen Staubwolken der Sphäre und deren Verfestigungen besteht, wurde Rh'yyl einst von den Dämonen aus titanischen

Felsblöcken und magischen Metallen errichtet. So ist ganz Rh'yyl von den gigantischen Grundfesten bis zur grausamen Bekrönung ein Inferno des Grauens. Schon ist die riesige Zahl der 1000 Dämonen von Rh'yyl bei uns sprichwörtlich geworden. Weit weniger weiß man von der Ordnung und der Machtstellung im Reich von Chaos und Brodem. Mag es sein, daß die Erzdämonen oder gar der Dämonenkönig über das Pandämonium herrschen, oder Gehörnte Geister aus Borons Reich unterjochen, es wird wohl nie ein Sterblicher erfahren, da die Formel PLANASTRALE ANDERSWELT aus dem Wissen der Weisen verschwunden ist.«
aus Bd. 1, Exemplar der Kusliker Bibliothek, Abschrift aus dem Jahr 962 BF

»Am Anfang stehe immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr folge der Entschluß, in das Walten der Wirklichkeit magisch bewegend einzugreifen. Als nächstes besinne sich der Zaubernde auf die magische Formel oder Handlung, in die die Zaubervirkung eingebunden ist. Hiernach spreche der Zaubernde die Formel aus, ohne Scheu und so laut, daß sie von jedermann zu verstehen sei. Nun wird der Zaubernde in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, daß nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkraften in die Geschehnisse der Welt und ihrer Kreaturen einzugreifen vermag sowie daß sich der Zaubernde mit den astralen Strömen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zaubernden und seine Gefährten entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich gar nicht zu zügeln weiß. Wenn die Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.«
Eine Einführung in die Kunst der praktischen Magie, Anhang der sog. Puniner Ausgabe in der Auflage von 1001 BF, Vol. I

»Tulamidische Märchen berichten, daß es auch noch nach der Niederwerfung des Gottdrachens Ssrkhrsechim in der Umgebung der Oase Yiyimris gab. Es handelt sich wohl um die letzten Überreste der Zaubereichen, die aber alle von tulamidischen Helden besiegt wurden. Noch heute haben die fanatischen Kasimiten des Dorfes einen großen Haß auf alles Echsische und ihre Mawdliyat fordern besonders die strikte Einhaltung der Gesetze Rastullahs, die den Umgang mit den Echsenwesen verbieten. Diese Vorsicht scheint jedoch unangebracht, da die Zeit der gefährlichen Schrecken aus dem Reich der Kaltblüter vorbei ist. Allerdings lebt noch heute der Magier Abdul al Mazered, der sich besonders der Erforschung des Namenlosen und seinem Kult verschrieben hat, in Yiyimris. Dieser Zauberer scheint seine Thesen durch Funde in den alten Ruinen, die südlich der Oase liegen, zu begründen. In den wenigen Werken al Mazeredes, die den Akademien zugänglich gemacht wurden, findet er auch Parallelen in der Dämonologie der namenlosen Kultisten zu der Anbetung alter echsischer Götter. Herr Mazered dürfte auch großes Wissen über die Ssrkhrsechim besitzen, was er aber - wohl aus Gründen der Vorsicht - nicht preisgibt.«
Lexikalischer Teil, Stichwort: Ssrkhrsechim, Puniner Ausgabe in der Auflage von 1001 BF, Vol. VI

»Hervorgegangen sind sie vermutlich wie die Nymphen und Dryaden aus dem Alten Volk der Lichtwelt, dem auch die Holden und die Feen angehören. Diese erscheinen als zaubermächtige Wesen aus lauterem Licht, mit Haaren von fein gesponnenem Silber und purem Gold. Sie sind nicht unserem Zeitfluß unterworfen und manifestieren reinste Lebens- und Astralenergie. Die wichtigste Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien wird auf elfisch sala mandra (in etwa Versammlungsplatz der Magiebegabten) bezeichnet und gemeinhin in den Wäldern nördlich des Neunaugensees lokalisiert.«
Puniner Ausgabe, Kusliker Abschrift aus dem Jahre 1007 BF

»Endurium ist ein schwarzglänzendes Metall (es entsteht angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft), dessen ideale Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl weit überbietet, wenn es richtig verarbeitet worden ist (was nur alchimistisch begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt) [...] Die einzig bekannte aventurische Lagerstätte, an der Endurium (unter unmenschlichen Bedingungen) abgebaut werden kann, befindet sich im Herzen der Maraskankette und wird von der Elite des Neuen Reiches bewacht [...] Obwohl dort sicherlich mehrere hundert Quader Erz im Jahr ans Tageslicht gebracht werden, bleiben nach der Verhüttung vielleicht fünf Stein davon übrig, gerade genug, um daraus ein Kaiserschwert zu schmieden [...] Alles andere Endurium stammt (meist bereits ebenfalls zu Waffen verarbeitet) aus dem Gildenlande. In Grangor bezahlte ein Agent der Nordlandbank (nach zähen Verhandlungen) im Jahre 1007 für einen Stein unverarbeitetes, gildenländisches Endurium die stolze Summe von 12.000 Dukaten...«
aus der sog. Puniner Studienausgabe (unter Verschluss, nur als internes Zirkular für renommierte Magister) aus dem Jahr 1007 BF

»Sieben Formeln der Zeit werden sie genannt, denn von sieben weiß man, und es heißt auch: Ich befehle dir bei den Sieben Formeln der Zeit! All diesen Ritualen ist gemein, daß sie nicht etwa Satinavs Macht herbeifließen, denn er ist gebunden an den Fluß der Zeit, den er bewacht. Vielmehr zwingen sie den Dreizehngehörnten, einen Teil seiner Macht auf den Beschwörer oder den verzauberten Gegenstand zu übertragen... So wenig, wie man den Unaufhaltsamen aufhalten kann, so wenig kann man den Fluß der Zeit bremsen - allein, es ist möglich, eine Insel im Strom zu schaffen... Wenn aber Satinav den Frevler bemerkt, dann fällt seine volle Macht auf den Frevler zurück - und das ist nicht mehr oder weniger, als daß er die gestohlene Zeit in vollem Umfange zurückfordert... So wie niemand die Formeln der Zeit in ihrer Gänze kennt, so weiß auch kein Sterblicher, auch nur eine davon zu Meisterschaft zu führen, wiewohl die mächtigsten Magi ihre Wirkung kannten...« Abstrakte Invokationen, sog. Puniner Studienausgabe (unter Verschluss, nur als internes Zirkular für renommierte Magister) aus dem Jahr 1007 BF, Fol. IV, p. 119f.

Enzyklopaedia Sauria oder Codex Sauris

Format: Ein etwas überformatiger Folio von fast 500 Seiten Umfang, der in das fast unverwüstliche Leder der Hornechse gebunden ist und den Hörnern des Wächters der Zeit zudem durch einen permanenten UNBERÜHRT VON SATINAV trotzt. Das Buch wurde kurz vor dem Fall Bosparans von Cordovan Puriadin zu Fasar aus verschiedenen älteren, vor allem von den alten Echsen und den Magiermogulen stammenden, sowie an der Al'Achami aufbewahrten Quellen und basierend auf eigenen Forschungen zusammengetragen. Nach Abschluss der Arbeiten wurde dem heute kaum mehr bekannten Magier bewusst, wie gefährlich das durch ihn festgehaltene Wissen sein kann, wenn es in falsche oder unbedachte Hände geriete. Trotzdem vernichtete er sein heute berühmtes Werk nicht, sondern rief das Ehrenamt des „Bewahrers“ ins Leben, der das Buch unter Verschluss halten soll, auf dass es eines Tages vielleicht dem Guten helfen kann (siehe auch den Kasten auf dieser Seite). Damit entstanden in den Jahren bis zur Machtergreifung der Priesterkaiser nur wenige, stark gekürzte Teilabschriften von etwa 300 Seiten Umfang, zurückzuführen auf von Puriadin veröffentlichte Auszüge und Andeutungen, sehr häufig mit dem Titel Codex Sauris, unter dem das Werk heute am besten bekannt ist. Das Buch ist anschaulich und vielfältig illustriert und, abgesehen von wenigen Sätzen in Bosparano oder den echsischen Glyphen, durchgehend in Zelemja abgefasst. Die meisten der minderen Abschriften wurden teilweise, gelegentlich auch vollständig ins Bosparano übersetzt. Vermutlich sind diese Kopien auch weniger kompliziert gehalten als die Urschrift, bieten damit aber auch nur einen kleinen Teil des ursprünglichen Inhalts.

Auflage: Heute existieren insgesamt nicht mehr als ein Dutzend Abschriften, zwei davon werden in der Stadt des Lichts zu Gareth und eine im Tempel der Hesinde zu Kuslik unter strengem Verschluss gehalten, sind aber gerade bei letzterem unter bestimmten, wenn auch ungewöhnlichen Umständen noch zugänglich. Die Akademie von Mirham verfügt durch die dortige Spektabilität Salpikon Savertin über eine Abschrift, die aber ebenfalls kaum einzusehen ist. Es mag aber durchaus sein, dass die eine oder andere Kopie noch in einem verschütteten Keller vor sich hin modert, und es gibt auch die noch immer nahezu unbeachtete Selemir Silem-Horas-Bibliothek, in der auch obskure und schrecklichste Wissen gefunden werden kann, fragt sich nur in welchem Zustand... Momentaner Bewahrer des Originals und damit der einzigen ungekürzten Fassung ist der alte Festumer Erzmagier Rakorium Muntagonus, der das gefährliche Werk unter Verschluss hält und niemandem zugänglich macht. Wer dereinst sein Nachfolger wird, ist noch unbekannt.

Inhalt: Das Buch ist wahrhaftig eine sehr, eigentlich schon zu ausführliche Quelle über die komplette Kultur der alten Echsen und ihrem langen Weg durch die Geschichte bis zur Erstellung der Enzyklopaedia Sauria. Durch viele verschiedene Tatsachenberichte, eigene Erfahrungen, Zitate aus älteren und teilweise schon gar nicht mehr existierenden Schriften, aber auch allerhand fundierte Gerüchte und Jahrtausende alte Sagen wird nahezu die komplette Götter-, Götzen- und Heiligenwelt sowie die Priesterschaft der alten Echsenherrscher detailliert beschrieben. Gleiches gilt für die unterschiedlichen, nicht selten sehr fremdartigen, heute ausgestorbenen oder sogar schlichtweg unbekannten

Die Bewahrer der Enzyklopaedia Sauria

Obwohl nicht einmal in den drei Gilden allgemein bekannt (wenn auch im lexikalischen Teil der Enzyklopaedia Cdagica - siehe Seite 77 - aufgeführt), ist das Amt des Bewahrers ein sehr verantwortungsvolles, wird von Außenstehenden aber leider fast völlig ignoriert, missverstanden und nicht gewürdigt. Manch ein Hüter des niedergeschriebenen Wissens wurde darüber verbittert, aber dennoch fügte sich ein jeder diesem Schicksal. Der jeweilige Magier, der zum Bewahrer auserkoren wird, sollte nicht nur recht angesehen sein, sondern muss zumindest über umfassende Kenntnisse der allgemeinen Magie und idealerweise auch der Echsen verfügen, andere Bewahrer waren große Elementaristen oder Exorzisten, gelegentlich auch schon Hüter anderer Geheimnisse. Er muss außerdem bereit sein, das in dem Buch niedergeschriebene Wissen streng zu hüten, höchstens Andeutungen weiterzugeben und über die erschreckenden Inhalte zu schweigen. Nicht umsonst galten die meisten Bewahrer als sehr verschoben, einsiedlerisch, spinnert oder gefürchtet, unter ihnen waren einige große Meister der arkanen Künste und manche waren sogar Erzmagier. Ein Bewahrer ernannt bereits zu seinen Lebzeiten einen geeigneten Nachfolger, dem er das Werk vor dem nahenden Tod übergibt, was meist sogar reibungslos vonstatten ging, auch wenn die Gilden der Magier diese Aufgabe bisweilen posthum übernehmen mussten. Erstaunlicherweise kam es bei diesen Übergaben niemals zu Zwischenfällen, das Buch erreichte immer seinen neuen Hüter. Noch nicht einmal in der Zeit der Priesterkaiser wurde das Amt des Bewahrers angetastet; als der berühmte H'Racon als verurteilter Schwarzmagier auf dem Scheiterhaufen verbrannte, wurde das Werk durch den Boten des Lichts Noralec Praiowar höchstpersönlich dem vom Verurteilten auserwählten Nachfolger übergeben! Man kann noch nicht einmal vermuten, was selbst die Kirche des Praios dazu bewegt, das gefährliche Wissen der Urschrift nicht einfach in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu verschließen, doch ist bekannt, dass Cordovan Puriadin wenige Monate vor seinem Tod den Boten des Lichts Yarum Praiohilm III. aufsuchte und sich mehrere Tage lang mit ihm beriet. Bis heute schweigen die Eingeweihten, Bote des Lichts und Bewahrer, welche Themen damals erörtert, welche Pakte beschlossen wurden. In der Enzyklopaedia Cdagica sind zwar alle bekannt gewordenen Bewahrer genannt, doch nachfolgend sollen nur einige aufgeführt werden. Als wertvoll könnten sich hier die originale Enzyklopaedia Sauria, auf deren letzten leeren Seiten sich alle Bewahrer eintragen, sowie die zahlreichen unveröffentlichten Manuskripte der verschiedenen Bewahrer erweisen. Jene gehen neben der Urschrift gleichfalls von einem Bewahrer auf seinen Nachfolger über und bilden somit nach nunmehr schon über einem Jahrtausend ein riesiges Archiv echsischer Geheimnisse, arkaner Obskuritäten, vergessener Details und düsterer Wahrheiten; Wissen, das gewöhnlichen Menschen den Verstand aus dem Schädel treiben würde.

Der Bewahrer: Cordovan Puriadin

Ein bosparanischer Verwandlungsmagier und einer der größten Vertreter der autoritären oder herrischen Zauberer seiner Zeit. Geboren etwa um das Jahr 50 v. BF, wurde Cordovan schon in vergleichsweise jungen Jahren der Dritte Hofmagus zu Bosparan, musste die Stadt aber nach einem Streit mit Rashid Omar, dem Lehrmeister und Mentor Hela-

Horas', verlassen und flüchtete sich nach Fasar, wo er den tulamidischen Magiern die Bräuche der bosparanischen Gildenmagie aufzuzwingen versuchte (und dabei sogar durchaus Erfolge zu verzeichnen hatte). Durch sein Wissen über eine hier wenig bekannte Ausübungsform der Magie wurde er sogar Conservator der schon damals berühmten Al'Achami. Vor allem aber reiste er lange und häufig durch das Land der Ersten Sonne, erforschte viele Bauwerke und Schriften der Echsen und Magiermogule und schrieb aus seinen Erfahrungen die *Ενzyklopædia Sauria*, deren erster Bewahrer er damit auch wurde. Cordovan wurde schließlich recht bekannt und übte sogar einen gewissen Einfluss aus. Nachdem er aber immer stärker dämonologische Praktiken und die den echsischen Ritualen verwandte Magie verurteilte, wurde er - wenige Jahre nach dem Fall Bosparans (wahrscheinlich 3 BF, es existieren aber auch andere Darstellungen), kurz nachdem er von einer Audienz beim Boten des Lichts zurückgekehrt war, bei einem Besuch in Rashdul gemeuchelt. Dies geschah wahrscheinlich im Auftrag der Pentagramm-Akademie, deren dämonologischer Zweig sich durch ihn gefährdet sah.
Bewahrer bis 3 BF

1. Bewahrer: Drakhard der Geisterschmied

Die ersten Jahre nach Bosparans Fall waren für die Gildenmagie nicht die erfreulichsten. Puriadin hatte nahezu keinerlei Auswahl, was seinen Nachfolger als Bewahrer anging. Obgleich er sich zu diesem Zeitpunkt noch keinen großen Namen als Bannmagier gemacht hatte, wurde der heute sagenhafte Zauberschmied Drakhard, einer der bedeutendsten Magier des ersten nachbosparanischen Jahrhunderts, der 1. Bewahrer nach heute gebräuchlicher Zählung. Näheres zu diesem wahrscheinlich größten Exorzisten und Zauberschmied der Menschen kann auf Seite 162 nachgelesen werden.
Bewahrer von 3 bis 64 BF

2. - 4. Bewahrer: ?

64 bis 238 BF

5. Bewahrer: H'Racon

Hüter des *Codex Sauris* über den unglaublichen Zeitraum von etwa 120 Jahren war jener berühmte Elementarist und Mindergeistbeschwörer, der sich nach seiner Beihilfe an der Erstellung der Erstausgabe der *Nichtwetz* (siehe Seite 65, dort kann auch näheres über den Saurologen nachgelesen werden), tief in die Sümpfe südlich des Loch Harodröl zurückzog, angeblich um eine Wesenheit der echsischen Mythologie in ihrem Gefängnis zu bewachen. Der Zauberer wurde schließlich von der Geweihtenschaft des Praios festgesetzt und in Mengbilla wegen Ausübung der Schwarzen Kunst auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Dennoch wurde das Buch dem von ihm bestimmten Nachfolger übergeben, niemand wagte es, den einst beschlossenen Pakt zu brechen.
Bewahrer von 238 bis 360 BF

6. - 10. Bewahrer: ?

360 - 471 BF

11. Bewahrer: Tuleyman ibn Dunchaban

471 bis 503 BF

12. Bewahrerin: Orian von Llanka

Eine 446 BF geborene Hellsichtsmagierin und Elementaristin, vor allem aber Expertin für Mindergeister in der frühen Rohalszeit, die mehrere Expeditionen durch Dschungel und Sumpf leitete und für die Entdeckung des

Rassen - wie die selbst bei den Achaz sagenhaften Asaari, über die monströsen Leviathanim, tödlichen Marus und anderen halbvergessenen Spezies bis hin zu den heute noch lebenden Völkern und ihrer Kultur. Dazu kommen noch die verschiedenen, stets ausführlichen Hinweise zur teilweise archaisch anmutenden und fremdartigen Zauberkunst der ehemaligen Weltbeherrscher: die nur wenig bekannte Edelsteinmagie, Anrufungen verschiedenster Entitäten und andere arkane und halbrelegiöse Praktiken. Aufgrund der angedeuteten Herkunft einiger Zwölfgötter und Giganten (besonders zu sehen bei Tsa, Hesinde und Satinav), finsternen Wahrheiten über vergangene Zeiten und anderem ominösen Wissen werden alle bekannten Abschriften möglichst im Giftschränk aufbewahrt, und der Erzmagus Muntagonus gibt nur höchst ungern weiterführende, aber auch dann nur vage Informationen aus seinem Original weiter, für das sich sowieso nur die wenigsten interessieren.

Wert: Unter Fachleuten dürfte eine gut erhaltene Abschrift wenigstens 500 Dukaten, eher mehr, kosten. Der Wert der einzigen Urschrift liegt ungleich höher, doch diese wird von ihrem Bewahrer an seinen ausgesuchten Nachfolger weitergegeben und sonst niemandem zugänglich gemacht.

Voraussetzungen:

V0; K9/9/13 (Zelemja/Rssahh/Bosparano der gekürzten Fassung); MU 11, KL 14; Götter und Kulte 10, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Götter & Kulte 10/14, Magiekunde 8/10, Sagen / Legenden 4/7) Neben ihren detaillierten Hinweisen auf längst vergessenes Götterwissen der echsischen Völker, bietet die *Ενzyklopædia Sauria* Details und spekulative Ausführungen über heute kaum mehr bekannte magische Themen. So ist daraus das Zaubersymbol „Glyphe des verfluchten Goldes“ erlernbar, das Zaubersymbol „Fanal der Herrschaft“ lässt sich rekonstruieren (400/3*12/15). Die Lektüre erlaubt außerdem die Talentspezialisierung Sagen/Legenden (echsische Kulturen) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand. Bei einem Zusammentreffen mit einer echsischen Rasse sollte der Meister dem Besitzer hin und wieder auch zusätzliche Hinweise zu deren halbvergessenen Göttern und Magie geben. Welche weiteren Geheimnisse dem Werk entnommen werden können, bleibt dem Meister überlassen, dabei sollte beachtet werden, dass einzig die Urschrift Details und heute kaum bekanntes oder gar bereits verschollenes Wissen der Echsenzeit in großer Zahl enthält, während in den Abschriften die schrecklichsten Dinge und unglaublichsten Wahrheiten schlicht fehlen! Die niedergeschriebenen Mysterien können dem Leser aber auch den Verstand kosten: Bei einer misslungenen KL-Probe +7 erhält der Leser den Nachteil Aberglaube +2, eine misslungene MU-Probe führt zu den Nachteilen Einbildungen und Angst vor Geschuppten +2 - der Leser predigt künftig nur noch von der verschlingenden, sinistren und überlegenen Macht der Hohen und Niederen Echsen, was ihm schnell Schwierigkeiten einbringt... Wenn schon eine Abschrift dem Geist des Lesers schaden kann, um wie viel größerer Gefahr setzen sich dann die Bewahrer der Urfassung aus...? Das erfolgreiche Studium bringt bis zu 75 AP.

Zitate:

»Glaube vor allem nicht, die Göttin verabscheue die Künste der kreativen Former des Lebens - ist doch die stete Umbildung des Alten ihr liebstes Vergnügen; so genießt sie auch den Anblick jener neuen Geschöpfe, die man gemeinhin Chimären nennt - und nur die feigen Memmen behaupten ein anderes.«

Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft; über die Tsa-Kirche

»Denke nicht, die Göttin sei entweder gut oder böse - sie ist das Leben und kennt solche Einteilungen nicht: Ist denn das lebendige Gewimmel der Maden im toten Fleisch gut? Nein, die erhabene Tsa lebt und spielt und schert sich nicht um Moral, und viel halte ich von jenem Bericht, im Fernen Meer gebe es eine Insel der Tsa, wo sie nichts täte als ständig neue Kreaturen zu erschaffen, dem schöpferischen Chaos gleich.«

Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft; über die Tsa-Kirche

»Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen - und manche anderen - als einen der höchsten Götter und Herrn im toten Fleisch verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten - doch der Gott antwortet und reagiert nicht.«

Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft; über Pyrdacor

»Sein heiliges Tier ist die Hornechse, die ein wenig Stier und Rhinoceros gleicht, mit einem Hornkragen von zehn Zacken, so daß sie insgesamt dreizehn Hörner trägt. Über die genannten Tiere erhebt sie, daß sie zwar behäbig und langsam ist, aber einmal in Bewegung durch keine Macht der Welt mehr aufzuhalten.«

über Satinav

»Es will mir sogar scheinen, als wären die Leviathanim wie von einem Zwang getrieben auf der Suche nach ebenbürtigen Gegnern: Arenakämpfe gegen ausgewachsene Sultansechsen - mit bloßen Klauen - dienen der Selbstbestätigung, ebenso wie eine ausgesprochene Duellwut untereinander, die mit Zähne, Klauen, Waffen und Magie ausgetragen wurde. Ihre Aggressivität machte also auch vor ihnen selbst nicht halt - vielleicht ein letzter Kunstgriff des allweisen Los (sofern ihm diese Ungeheuer überhaupt unterstanden), damit diese Rasse nicht völlig ungehemmt wuchern konnte.«

über die Leviathanim

»Unser erster Eindruck war der eines drei Schritt hohen, aufrecht gehenden Riesenfrosches mit schuppiger Haut. Sobald der Leviatan jedoch aus seiner behäbigstumpfsinnigen Lethargie erwachte, erwies er sich als Raubechse, die höchstens einem Schlinger weichen mußte. Das Maul starrte von über vierhundert messerscharfen Zähnen, jeder eine Spanne lang. Dank der mächtigen Beine bewegte sich der Leviatan mit riesenhaften Laufschritten fort. Bei seinem direkten Angriff legte er mit einem einzigen, beidbeinigen Sprung 15 Schritt zurück! Uns, denen der Leviatan als blutgieriges Raubtier erschien, stand die schlimmste Überraschung jedoch erst bevor: Der Leviatan war von einer geradezu dämonischen Intelligenz, verbunden mit der bösartigen Arroganz eines Wesens, daß keine Feinde, sondern nur Opfer kennt. Und der letzte Schlag in das Antlitz von Los ausgewogener Schöpfung: Der Leviatan verfügte über magische Fähigkeiten, die denen eines Drachen in Nichts nachstanden. Kein Wunder, daß diese Wesen Jahrtausende lang Aventurien unangefochten beherrschten!«

aus dem Tagebuch des Erzmagus Rakorium Muntagonus, über eine Begegnung mit N'Chrisszhay, dem Wächter der Stadt Akrabaal, 990 BF

»Die größte Gefahr aber besteht in der Verlockung, die von den echsischen Dingen ausgeht: Ich selbst befand mich mehrmals in Versuchung, alle Vorsicht hintanzustellen und mich mit Haut und Haaren auf eine der alten Zeremonien einzulassen. So hätte ich vielleicht zunächst meinen bohrenden Forscherdrang befriedigt und gar mit diesem Wissen der Menschheit Gutes getan, auf Dauer aber ich zweifellos dem Bösen verfallen und hätte meine Seele verloren.

aus den persönlichen Aufzeichnungen des Erzmagus Rakorium Muntagonus

Schiffswracks in den Regenwäldern von Al'Anfa zur Erzmagierin ernannt wurde, außerdem langjährige Spektabilität der Schule des Erhabenen Blicks zu Llanka und somit Lehrmeisterin der Niobara. Orians Lebenslauf erinnert recht deutlich an den heute lebenden Bewahrer Rakorium Muntagonus, große Kompetenz und Aufsehen erregende Expeditionen in die Einflussgebiete der Echsischen konnte sie ebenso vorweisen, wie sie in fortgeschrittenem Alter auch immer häufiger von sinistren Verschwörungen der älteren Rassen sprach; als Akademieleiterin wurde sie zwei Jahren vor ihrem Tod abgesetzt, nachdem sie in ihrer Paranoia mehrere Spektabilitäten beschuldigte, als Handlanger der Echsen den Untergang der Menschen zu planen. Sie verschwand auf ihrer letzten Unternehmung in den Sümpfen des Loch Harodröl, wo sie das Mysterium um einen ominösen echsischen Stammesgott namens H'Zik'hrar lösen wollte.

Bewahrerin von 503 bis 523 BF

13. - 14. Bewahrer: ?

523 bis 589 BF (evtl. auch Rohal???)

15. Bewahrer: Gandolf von Gareth

Nur kurz nach Rohals Verhüllung tauchte in Gareth ein Magus unbekannter Herkunft auf, der aufgrund seiner Wunderlichkeit und antiker Etikette schon bald als Original der Stadt galt und mit wallendem Bart und Spitzhut das Bild des Magiers bis heute prägte. Er nannte sich Gandolf und war in den düsteren Jahren der Magierkriege der bekannteste Zauberer im Stadtbild, dem der relative Frieden, der in Gareth herrschte, zugeschrieben wird. Heute ist er als der Autor der Ringkunde (siehe Seite 133, dort sind auch weitere Informationen zu ihm zu finden) bekannt. Trotzdem ist er ein Mysterium geblieben, verschwand er doch nach Ende des Krieges der Magiers ebenso plötzlich, wie er gekommen war.

Bewahrer von 589 bis 595 BF

16. Bewahrer: Hyanon

Großmeister der Contraria und Alchimie, der in Gareth schnell auf sich aufmerksam machte und Gesprächspartner Rohals war. Ein rasanter Aufstieg zum Erzmagus und die gleichzeitige Akademieleitung der Schulen von Gareth und Perricum sorgten für Legendenbildung, doch mit dem Ausbruch der Magierkriege legte er seine Ämter nieder und bereiste mit seinem Freund Shaykal verschiedene Provinzen, um den Schrecken entgegenzuwirken. Heute zusammen mit Shaykal bekannt als Autor des klassischen Werkes *Das große Buch der Abschwörungen* (siehe Seite 39, dort können weitere Informationen zu Hyanon gefunden werden), doch wurde er auch ein angesehenes Mitglied im Argelianischen Gericht und Sprecher des Kollegiums zu Perricum (wo das Amt der Spektabilität auf lange Zeit abgeschafft wurde), ehe er starb und sein langjähriger Freund sein Nachfolger wurde. Bewahrer von 595 bis 615 BF.

17. Bewahrer: Shaykal von Khunchom

Anfangs ein Gefolgsmann des Dämonenmeisters, wurde Shaykal von Hyanon noch vor den Magierkriegen auf den rechten Weg zurückgebracht. Erst Schüler, dann Assistent und schließlich auch enger Freund des Erzmagiers, dem er bis zu dessen Tod folgte und mit dem er das *Große Buch der Abschwörungen* (siehe Seite 39, wo sich auch weitere Informationen zu Shaykal finden) verfasste. Als Hyanon starb, kehrte Shaykal nach Khunchom zurück, wo er rasch zur Spektabilität aufstieg und das horasische Alter von 129

Jahren erreichte. Die ihm zugedachte Verleihung des Titels eines Erzmagiers lehnte er jedes Mal ab, doch auch so war er einer der angesehensten Magier seiner Zeit.
Bewahrer von 615 bis 693 BF.

18. - 22. Bewahrer: ?
693 bis 771 BF

23. Bewahrerin: Janana Irsgrim

In jungen Jahren galt die 731 BF geborene Brabakerin und in einem Alchimistenzirkel, aus dem sich später der Rote Salamander entwickelte, ausgebildete Veränderungsmagierin als recht naiv, doch unter der Anleitung des Mirhamer Hofmagiers Al'Gorton, dessen Assistentin sie wurde, entwickelte sie sich zur entschlosskräftigen Zauberin mit großem Organisationstalent. Dennoch stand sie lange Jahre im Schatten des mysteriösen Tulamiden und nahm erst nach der gemeinsamen Gründung der Akademie der Vier Türme zu Mirham 763 BF einen gewissen Einfluss auf das Gildengeschehen, als Al'Gorton niemand anderen als Stellvertreter akzeptieren wollte. Nach dem nie geklärten Verschwinden des alterslosen Magiers rückte sie 774 BF zur Akademieleiterin auf und wurde vier Jahre später schließlich sogar zur Gildensprecherin der Bruderschaft der Wissenden gewählt, beide Ämter führte sie bis zu ihrem Tod im Jahre 798 BF. Janana widmete sich vor allem der borbaradianischen und echsischen Transformationsmagie, galt nach der Akademiegründung als eine der größten Veränderungsmagierinnen ihrer Zeit, die zwar sehr einfühlsam, aber auch unnötig schweigsam war. Als Bewahrerin eher untypisch, hütete sie den Codex Sauris dennoch gewissenhaft, galt durch ihren Mentor Al'Gorton aber auch als Eingeweihte vergessener Geheimnisse aus vergangenen Zeiten.

Bewahrerin von 771 bis 798 BF

24. - 32. Bewahrer: ?
798 bis 969 BF

33. Bewahrer: Ghilianda de Nemiros

Eine extrovertierte Magierin von den Zyklopeninseln, die, 912 BF geboren, unter dem großen Erzmagier Robarius ausgebildet wurde. Ghilianda galt schon in ihren jüngeren Jahren als Spezialistin für Elementarinvokationen und isoastrale Muster, sie war berüchtigt für ihre Zielstrebigkeit und einen unbedingten Ordnungssinn und führte von 963 BF die Große Graue Gilde des Geistes mit strenger Hand und hatte zudem als einzige Person der letzten fünf Jahrzehnte gleichzeitig einen Sitz im Collegium Canonicum. Als Magisterin und später von 960 bis 972 BF Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum war sie die Lehrerin von Rakorium Muntagonus, als Spektabilität der Academia der Hohen Magie zu Punin ab 972 BF gehörte auch Robak von Punin zu ihren Adepten. Aufgrund zahlreicher Verdienste um die Gildenmagie 981 BF, in einem ungewöhnlich hohen Alter, zur Erzmagierin ernannt, verschwand sie im darauf folgenden Jahr im Finsterkamm und wurde nicht mehr gesehen.

Bewahrerin von 969 bis 982 BF

»Die Magie der Echsischen scheint nun ganz fremdartig zu sein: Kaum etwas gleicht dem, was wir als Schulweisheit der arkanen Künste kennen und anerkennen, vielmehr scheint die Echsenmagie ihren eigenen Regeln zu folgen. So steht zu vermuten, daß sich die Zauber der Leviathanim vor allem auf zwei Gebiete richten: Zum einen haben sie die Fähigkeit, gleich wie sie Schlange einen Warmblüter in Bann zu tun und können ihn dann allerlei Qualen erleben lassen, zum anderen aber vermögen sie auch die Körper und Dinge in ihrem Bestand selbst anzugreifen: So können sie nicht Feuer speien, wohl aber Flammen aus einem menschlichen Leib schlagen lassen. Der Gelehrte bemerkt dabei Ähnlichkeiten mit den Zaubern, wie sie den Jüngern Borbarads zugeschrieben werden, scheint mir aber kein anderer Zusammenhang zu sein als die grenzenlose Machtgier der Borbaradianer, die selbst solche verdammungswürdigen Echsenzauber erforschen und sich aneignen. Dabei sei auch verwiesen auf die Verwendung von Diamanten in den Ritualen der Linken Hand, was offenbar den Echsenbräuchen nachempfunden ist.«

aus einem unveröffentlichten Manuskript des Erzmagus Rakorium Muntagonus, ca. 1006 BF

Dies ist denn auch das Schicksal so manchen edlen Magiers aus Tulamidengeblüt: Sie, die so ungleich näher den echsischen Dingen stehen, sind auch in höchster Gefahr, der Faszination zu verfallen - wo immer man das Schuppegezücht erbittert verfolgt, finden sich auch solche, die sich ihm anschließen und ganz seine Sklaven werden. Ach, wie beneide ich doch die Ignoranten im Mittelreich, die nichts von alledem ahnen und mich lächelnd als Wirrkopf abtun!«

»Wie wenig wissen die einfältigen Selemiten am Rand der Echsensümpfe, die in ihren Märchen von der verfluchten Stadt Yha'Rrud erzählen. Tief in den Sümpfen soll sich diese Goldstadt auf einem Hügel erheben, dessen Kuppe von einem gigantischen Tempel des Ranga gekrönt wird. Hier residiert der Echsenkönig und sein Hofstaat, und es heißt, er sei von großen Schätzen umgeben, die er alle durch Zauberei erschaffen hat. Aber die tulamidischen Sagen wagen es nicht, die entsetzlichere Wahrheit auszusprechen. Dieser äonenalte Ort ist von einer solchen Macht durchdrungen, daß - so muß es mir scheinen - es keinem Sterblichen und keinem der Alveraniden gelingen würde, ihn vom Antlitz Deres zu tilgen. In den Tagen der CiszK'Hr wurde dieser Ort der Kraft, der nur noch mit der Schwarzen Feste zu vergleichen ist, errichtet, um die Ankunft des Krsh'Tssh'Kt, einem Verkünder der Erneuerung, vorzubereiten. Nach dem Codex Sauris, meiner wichtigsten Quelle über diesen Ort, war H'Rrudd zu jener Zeit die Tempelstadt einer noch größeren Siedlung, die damals gewiß doppelt so viele Einwohner wie Gareth gehabt haben muß. Von aufrecht gehenden Hornechsen und lebenden Schlangenmonumenten berichtet der Codex, von hohen Priestern der Götter und gar H'Rangarim, die noch heute die religiösen Oberhäupter aller Echsen der Sümpfe sein müssen. Ob dort wirklich ein Echsenkönig im eigentlichen Sinne wohnt, ist mir unbekannt, aber ich weiß, daß alle Achazstämme in den Sümpfen H'Rrudd, das Haus der Götter und die Pyramide des Erwachens, fürchten und verehren.«

aus einem unveröffentlichten Manuskript des Erzmagus Rakorium Muntagonus, ca. 1006 BF

34. Bewahrer: Rakorium Muntagonus Einer der bekanntesten, heute lebenden Zauberer und geradezu als der Archetypus des Graumagiers geltend. Der Festumer Verwandlungsmagier wurde 941 BF geboren und ist, trotzdem er seit einigen Jahren seinem Alter zunehmend Tribut zollen muss, noch immer hoch angesehen. Ohne Beziehungen arbeitete er sich vom kleinen Adepten bis zum einflussreichen Akademieleiter empor und erlangte durch seine Traktate zur südländischen Magie vergangener Epochen solche Berühmtheit, dass er schon bald in den Gildenrat berufen und sogar zum Erzmagier ernannt wurde. Seine vom Handelsmagnaten Stoorrebrandt finanzierten Expeditionen zu den halbvergessenen Relikten altechsischer Zeit oder noch obskureren Orten sind berüchtigt ohnegleichen, da sie immer einen anderen Verlauf nehmen, als geplant. Doch seit Hals Regierungsantritt wurde Muntagonus zunehmend versponnener, von sinistren Verschwörungen der Echsen berichtete er und schrieb gar ketzerische Traktate, so dass man sich von ihm immer deutlicher distanzierte und ihn öffentlich als von Noiona gesegneten Irren ansah. Doch mit Borbarads Rückkehr verstummte alle Kritik. Man erwartet sich nunmehr große Hilfe von der lebenden Legende Rakorium, der bis vor kurzem im Besitz des Kelches der Magie war, einem der Sieben Magischen Kelche, aus denen das Götterschwert Siebenstreich wieder geschmiedet werden konnte, und zahlreiche Relikte der alten Echsen hütet. Durch all dies wird kaum daran gedacht, dass es wohl keinen lebenden	Magus gibt, der so häufig düstere Artefakte vernichtete und südländische Siedlungen davor bewahrte, von den Schrecken vergangener Epochen überrannt zu werden. Bewahrer seit 982 BF 35. Bewahrer: unbekannt Erzmagus Rakorium Muntagonus gilt mittlerweile als Altmagier, der von Satinav schließlich doch noch niedergelassen wurde, wenn auch noch nicht gänzlich besiegt wurde. Es ist abzusehen, dass Boron ihn bald zu sich rufen wird. Unter der Handvoll Experten der Saurologie kursieren dann auch schon mancherlei Gerüchte, wen er zu seinem Nachfolger als Bewahrer des Codex Sauris erwählt. Salpikon Savertin, obwohl nach dem Erzmagus der wahrscheinlich kenntnisreichste Saurologe, wird von Muntagonus eher als Verblendeter angesehen, der zu tief in die echsischen Geheimnisse eindrang und dabei scheiterte, zudem ist die Herkunft des Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden bestenfalls obskur. Die aussichtsreichsten Kandidaten sind derzeit: Hilbert von Puspereiken von der Halle des Quecksilber zu Festum, der aber seit längerem auf Maraskan verschollen ist, die Spektabilität Torben Griebek, Edler von Nostria und bekannter Mythologe und Geschichtskundiger, die geheimnisvolle Khunchomer Elementaristin Tianna Terobis und schließlich noch die zwar sehr junge, aber eindrucksvoll aufstrebende Bannmagierin Cyrene Arkenstab aus Yaquiria.
---	--

Essencia Obscura - Das Wesen des Unbekannten

Format: Ein Foliant von knapp 400 Seiten Umfang, der 331 BF, nur wenige Jahre vor der Machtergreifung der Priesterkaiser, vom Praios-Hochgeweihten Sigban von Ferdok, dem späteren Berater des Priesterkaisers Noralec, geschrieben und veröffentlicht wurde. Über die Zeiten gab es mehrere Dutzend originalgetreue Abschriften durch die Priesterschaft des Praios, vor allem in den Jahren der Priesterkaiser, sowie verschiedene von Magiern „korrigierte“ Versionen in der Rohalszeit. Nach den Magierkriegen wurden schließlich stark gekürzte Abschriften mit etwa 200 Seiten Umfang für reisende Geweihte im Octavoformat kompiliert. Allen Bänden der drei Fassungen ist gemein, dass sie überaus reich illustriert und illuminiert sind und in Kirchenbosparano geschrieben wurden, vor allem die Abschriften aus prärohalscher Zeit müssen dabei als wahre Kunstwerke angesehen werden.

Auflage: Insgesamt existieren etwa 100 praiosgefällige, nahezu immer völlig originalgetreue Abschriften, zur Unterscheidung häufig Tempelversion genannt, die sich fast alle im Besitz von Tempeln des Praios und den wichtigsten (Hoch-)Geweihten befinden, rund die Hälfte von ihnen stammt noch aus der Zeit vor Rohals Amtsantritt. Von den so genannten Studienversionen, die von übereifrigen Magiern umgeschrieben wurden, sind etwa 150 Exemplare bekannt, sie werden von der Kirche des Praios aber nicht gerne gesehen und hin und wieder gar konfisziert (dann aber nicht vernichtet, sondern dem Tempelschatz einverleibt). Weiterhin sind schätzungsweise 300 der gekürzten Feldversionen im Umlauf, ebenfalls häufig im Besitz kleinerer Tempel, Wanderprediger und Inquisitoren. Die Urschrift wird in der Stadt des Lichts zu Gareth aufbewahrt, nahe liegender Weise aber keinem Zauberkundigen zugänglich gemacht, so wie die Tempelversionen allgemein nur schwerlich von Magiebegabten eingesehen werden können.

Nicht mehr verstummen will seit wenigen Jahren das glücklicherweise nicht allgemein bekannte Gerücht, dass ein rachsüchtiger Schwarzmagier, nach anderer Darstellung ein Geweihter des Namenlosen, eine Abschrift (viele vermuten, dass es sich um eine Tempelversion handelt, obwohl eine Studienversion nahe liegender scheint) dahingehend verflucht hat, dass das Studium beim Leser stetig wachsende Selbstzweifel und Misstrauen gegenüber dem Zwölfgötterglauben hervorruft. Wie gesagt, ein Gerücht...

Sigban von Ferdok

Geboren um das Jahr 285 BF wuchs Sigban zu einer Zeit auf, in der Macht und Einfluss der Kirche des Praios stetig anwuchsen. Nach seiner Weihe zog er als Wanderprediger durch die mittleren Lande und kam dabei häufig in Kontakt mit Zauberei, und wie so oft machte auch Sigban schlechte Erfahrungen sehr viel häufiger als gute. Im Jahr 328 BF wurde er Hochgeweihter von Ferdok, wo er auch sein noch heute bekanntes Meisterwerk, die Essencia Obscura, verfasste. Durch seinen Arbeitseifer, einen gewissen Fanatismus und Kompetenz zum Wahrer der Ordnung Mittelreich ab 339 BF ernannt, wurde er zum mächtigsten Geweihten unter dem Kaiser und gleichzeitigem Boten des Lichts, blieb ob der allgegenwärtigen Grausamkeit Aldecs aber weitgehend unbeachtet. Priesterkaiser Noralec erwählte ihn bei seinem Thronbestieg 348 BF zum Vertrauten und Berater, der er auch bis zum Alterstod 359 BF blieb. Noralec galt im Übrigen als weisester Herrscher seiner Epoche.

Inhalt: Die *Essencia Obscura* ist nicht nur innerhalb der Praioskirche ein unumstrittenes Meisterwerk über die mögliche Entdeckung und Identifikation magischer Phänomene. Auch wenn die vielen vorgeschlagenen, oft recht radikal anmutenden Maßnahmen gegen die Magie vom voreingenommenen Standpunkt eines recht fanatischen Priesters aus geschildert werden, zollt selbst die Bruderschaft der Wissenden der arkanen Kompetenz des Werkes ihren Respekt, sofern es sich um Studienversionen handelt. Das Buch ist sehr subjektiv verfasst und voller Vorurteile, und daher für rein magische Forschungen eher wenig geeignet; manch ein Magier würde über den beschriebenen Zusammenhängen und Ursachen nur den Kopf schütteln und mit den Zähnen knirschen. Nicht zuletzt deshalb entstanden in der Rohalszeit wahrscheinlich auch die Studienversionen, die zwar dem Original gegenüber nur wenig verfälscht wiedergeben, die Inhalte dafür aber deutlich verständlicher darstellen und von den Gilden daher bevorzugt werden. Eine besondere Erwähnung verdienen sicherlich die vielen Textstellen magische Formeln betreffend. Obgleich sie selbst natürlich keine arkanen Kräfte aufwiesen, gelang es den Geweihten durch intensive Forschungen und Beobachtungen, genügend Details und sogar Thesisfragmente niederzuschreiben, um in mehreren Fällen eine, wenn auch sehr schwere, Rekonstruktion zu ermöglichen!

Wert: Die Studienversionen sind für etwa 160 Dukaten zu bekommen, nur wenig darüber liegt der Wert einer originalen, einfach gehaltenen Abschrift durch Praiostempel,

allerdings würde kein Geweihter des Praios einem Zauberkundigen eine Kopie verkaufen. Im Regelfall werden Tempelversionen an verdiente Streiter der Praioskirche verschenkt, solcherlei Fälle sind allerdings sehr selten und betreffen noch sehr viel weniger einen Magier. Der Wert einer der stark verzierten Abschriften aus alter Zeit liegt sicherlich beim Doppelten bis Dreifachen! Die Feldversionen kosten etwa 50 Dukaten und werden gelegentlich auch an praiosgläubige Antimagier weitergegeben.

Voraussetzungen:

V1/2/3; K10/9/8; KL 13; Götter/Kulte 6 (Original/Studienversion/Feldversion)

Das Buch im Spiel: Die beiden umfassenderen Varianten des Buches ermöglichen jeweils die Rekonstruktion von ANALYS (Mag), HARMLOSE GESTALT (Hex), OCULUS (Mag), ODEM (Mag) und SENSIBAR (Mag); zudem sind Hinweise auf den XENOGRAPHUS enthalten. Während die Herleitungen in den Studienversionen meist innerhalb einer akzeptablen Zeit von bis zu einem Jahr möglich sind, ist der Inhalt einer Tempelversion derart verzerrt, dass jeweils bis zu mehrere Jahre Aufwand nötig wären, um eine Formel zu rekonstruieren (jeweils 5000/5x10/30). Die gekürzten Feldversionen enthalten jeweils nur einige wenige, nicht gerade detaillierte Hinweise auf die oben genannten Formeln, ohne dass hieraus umfangreicheres thesirelevantes Material erworben werden kann.

Zitate:

»Von den wandernden Leichnamen, Ghulen und anderen Scheußlichkeiten: Die Necromantie (welches ist die Lehre von den Nicht oder Un-Toten) und die Scripta der Boroni lehren uns, welcher Art die Nicht-Toten sind: Wandernde Leich und Skelett, Mumie und Wiedergänger, gar nicht zu erwähnen die schauderlichen Leichenfresser und die Vampyre. Nicht-Tote sind unheilig, denn ihnen fehlt die Kraft zum Leben, weshalb sie selbige von den wahren Kreaturen Los rauben oder von einem üblen Schwartz-Künstler eingegeben bekommen - ja bisweilen fährt gar ein Daimon in sie ein. Alle Nicht-Toten sind gar schauerlich anzuschauen und von üblem Geruch umgeben. Bei Tage werfen sie einen Schatten in alle Richtungen, was ihre Schwärze und Verderbtheit anzeigt. Sogar unschuldige Thiere haben die Necromanten schon aus Grab und Gruft gerufen, um sie zu unterwerfen. Manches Mal mag es vorkommen, daß ein Nicht-Toter sich seinem Meister entreißt und, vom Haß auf alles Lebende getrieben, mordend und reißend durch die Lande streift, bis sich denn ein mutiger Priester seiner erbarmt und ihn in Borons Reich zurückweist.«
nach einer Abschrift um 620 BF

»Vom nachgemachten Leben: Eine groesere Freveltat noch als die Belebung von Toten zu Nicht-Toten (welche die Necromantie lehret) ist das Erschaffen voellig kuenstlichen Lebens, welches allen goettlichen und natuerlichen Gesetzen widerspricht, und daher nur vermittle der Daimonologia zu vollbringen. Bekannt und unheilig berühmt sind die Chimairen, Mischwesen aus Thieren verschiedenster Art und Form, bekannt als Manticor, Gargyl, Kentauer, Harpia und Pferdsgreiff (welcher eine besondere Laesterung des Herre Praios darstellt). Der Jungen Goettin noch laesterlicher und aller Natur spottend sind jedoch die Homunculi, auch Golems oder Lehm-Maenner genannt, welche allein aus Dreck und unheiliger Schwarzkunst entspringen. Sie sind oft von der Stärke eines Riesen und klobiger aeuszerer Form, entbehren jedoch jeglicher Geistesregung und sind so seelenlos wie eine Puppe oder gar wie der Dreck, aus dem sie geschaffen. Den Goettern sei Dank, dasz mit dem Ende der Zauberkriege auch jenes laesterlich Ritual vom Angesicht der Welt getilgt wurde, welches es den Schwarz-Magi erlaubte, den Daimon Asfalot anzurufen, auf dasz er ihnen die Macht ueber solche Wesen gebe. Allein, einige von ihnen durchstreifen wohl noch immer die Lande der Menschen, und es ist goettergefaellig, wenn man sie auf der Stelle todtschlaget, verbrennet und ihre Asche in alle Winde zerstreut.«
nach einer Abschrift um 620 BF

»...so heyszt es denn, Hesinden und Tsa haetten gemacht die Coboldi aus schierer Crafft, auf dasz die Crafft nicht vergeudet oder ueblem Zwecke zugefuehret. So mag es wohl seyn. Aber siehe! Haben nicht die Coboldi seltsame Namen wie Mantuatenikipur oder Isquahatapatakpaetel, und gewinnt man nicht Macht ueber sie, so man ihren Namen kennet? Sind sie nicht allerley Zauberey maechtig, welche den Geyst verwirret? Koennen sie nicht nach Belieben von eynem Orte zum anderen wechseln? Haben sie keyne verzerrte Thiergestalt, so man ihrer wahren Form ansichtig wird? Und sind sie nicht Meyster der Un- und Nicht-Ordnung, geht nicht eyn ieder Scherz von ihnen wider die Ordnung? So moegen sie allwohl gar nicht von goettlicher Hand gemacht, sondern Daimonen seyn, welche verschlagen in die dritte

Sphaire, hier ihr Daseyn fristen, vielleicht verstoszen von Amazeroth ob ihrer minderen Boesartigkeyt, vielleicht so geworden ob der ordnenden Craeffte unserer Sphaire?«
aus einer Version um 665 BF

»Die Familiari der Satuaria-Anbeterinnen, gemeynlich Hexenthier, Zauberthier oder Vertrauther geheissen, seyen allhier insbesondere erwähnt, zumal sie sich von den Famuli der Magi (welche ja sind besessen) wie auch von aller Art ander Thier separieren. Sie sind von besonderem Wuchs und Schoenheit, und sie sind allerley Zauberey maechtig. Bisweylen faehrt auf der Geist der Hex in sie, damit sie Kranckheit und Siech-Thum all jenen bringen, die der Hex uebel gesonnen...«
aus einer originalgetreuen Übersetzung der Sigban-Urschrift, aus dem Jahr 799 BF, p. 237

»...Wo das Volk das schöne Garethi spricht und die Männer und Frauen der Kirche das Bosparano, wie es uns wohlüberliefert seit alten Zeiten, da kennen die Magi und Magae der Schriften unzählige, die sie geheim und zauberkräftig heißen. Mag die Geheimnis-Tuerei noch einen Sinn und Verstand haben, sich dem Lichte des Herrn zu verbergen, so nicht, daß sie Schriften an Zahl haben mehr als Finger an den Händen, von denen das Selemische der dreimal verfluchten Echsen und das daimonische Zhayado noch die bekanntesten...
...Daß sie aber Zeichen in solcher Zahl verwenden, das deutet mir Symbol des Chaos und darob unheilig.«
aus der modernen Hilberian-Übersetzung

»Ein gar eifrig verfolgtes Ziel aller Zauberey-Gilden ist das Wiederfinden von mächtigen Sprüchen und Formalismen. Zu Ehren Hesindes sei die Forschung nach diesen verlorenen Geheimnissen, so sagen sie. Was aber sind dieses für Sprüche? Einer von ihnen, der gar so gierig begehrt ist, daß die Magi sich nicht scheuen würden, sich Daimonen anzubiedern, würden sie die Thesis von diesen erfahren, wird geheissen Infinitum Immerdar. Er soll jede Magie unvergänglich und immerwährend machen können, was - dem Herrn PRAios sei Dank - von Grund auf nimmer ist. Was wäre es, wenn die Magi diesen Zauberey beherrschten? Allerorten würden sie ihr sinistres Zaubereywerk lachend über die Ordnung der Welt stellen und sich zu eigenmächtigen Herren aufwerfen wollen. Nichts als abscheulicher Frevel und übelste Blasphemie ist der Wille, diesen Zauberey zu entdecken. Unheilig Werk, das zu unterbinden war, ist und sein wird!«
aus der modernen Hilberian-Übersetzung

»Die Alfien sint fuer den wahrhaftich Glaubenden fleisch gewurdene Laesterung dero weltlichen und himmlischen Ordnung. Wercken und bauen sie nit, unt ernten sie doch. Gehorchen unt beuwiggen sie sich nit, unt tun sie als wie ienen gefalleth. Scheuen sie unserne Heuser unt Palaester, unt sint sie in Forst unt Feldt gluekklich. Lernen unt kennen sie keine Magia, unt wircken sie doch, als sei es Tagwerck und Kunst unt nit des Namenlosen Gabe! Unt ueber all dies: Kennen unt preisen sie keinen Gott, unt leben doch ewiglich!«
über die Elfen

Etherisches Geflüster

Format: Ein ziemlich verrufener, etwa 300-seitiger Octavo ohne jegliche Verzierung auf dem Bucheinband, in vielen Fällen ist nicht einmal der Titel hinterlegt. Das Buch selbst wurde 740 BF auf Maraskan von mehreren unterschiedlichen Autoren, wahrscheinlich einer der unzähligen und untereinander konkurrierenden maraskanischen Dualisten-Sekten, unter Verwendung einer Vielzahl älterer Dokumente zusammengestellt, basierend vor allem auf den Arbeiten schon damals toter Maraskaner. Die Namen derjenigen, die das Buch zusammenstellten, sind weitgehend unbekannt, doch einige Teile werden dem regional recht bekannten Wandermagus und Traumdeuter Gandajin von Tarschoggyn zugeschrieben. Erst drei Generationen nach der Fertigstellung wurden erste Abschriften auf dem Festland bekannt, zuerst im Aranischen, später auch an den Küsten des Golfs von Perricum. Unter jenen Kopien befindet sich auch eine Ausgabe im ungewöhnlichen Format eines Demi-Octavo. Aber aufgrund seines nicht immer zwölfgöttergefälligen Inhalts, da dieser ja auf den dualistischen Lehren des Rur und Gror Glaubens aufgebaut ist, wurden viele Ausgaben von den Kirchen beschlagnahmt oder sogar mit anderen angeblich schwarzmagischen Schriften verbrannt. Zu besonderen Verfolgungen und Verbrennungen kam es allerdings nicht, da dieses Vorgehen mit der Zerschlagung der Ilaris-Sekte um 810 BF vorbei war. Die heute noch verbreiteten Bände sind allesamt nur spärlich illustriert und auch ansonsten ohne Verzierungen. Häufig befinden sie sich zudem in einem schlechten Zustand. Während die maraskanischen Urschriften ausnahmslos in Tulamidya geschrieben wurden, sind spätere Ausgaben auch in Garethi erhältlich, eine Handvoll Exemplare sind auch im Ruuz der Beni Rurech gehalten.

Auflage: Da das Buch mehrfach das Ziel kirchlicher Bücherverbrennungen war, sind heute nur noch etwa 100 Abschriften vorhanden, und auch diese befinden sich teilweise in einem recht bedauernden Zustand, sind manchmal gar schwer beschädigt und stehen kurz vor dem Verfall. Vom verschollenen Original wird vermutet, dass es vor langer Zeit auf Maraskan vergraben wurde, sich aber auf jeden Fall noch auf der aufständischen Insel befindet - sofern es nicht schon längst verrottet ist. Tatsächlich war es aber bis Anfang 1018 BF an der Schule des Wandelbaren zu Tuzak unter Verschluss, ehe es kürzlich von dem verräterischen KGIA-Agenten Delian von Wiedbrück unter Zwang ausgeliehen und nicht zurückgebracht wurde; nur wenige wissen, dass es sich bei diesem Namen um ein Pseudonym des zurückgekehrten Borbarad handelt, der den echten von Wiedbrück tötete...

Inhalt: Etherisches Geflüster ist eine durch und durch genial-konfuse Ansammlung von verschiedensten Berichten und Beobachtungen über gebräuchliche und unkonventionelle Methoden des Gedankenlesens, der Hellseherei und den Kontakt mit anderen Sphären und Existenzebenen. Besonders interessant sind gerade in Anbetracht der jüngsten Geschehnisse in Aventurien die bis vor kurzem rätselhaften Alanfanischen Prophezeiungen des Nostriacus Thamos (dessen Vorname meist auf „Nostria“ zusammengekürzt ist, was immer wieder für den Irrglauben sorgt, er wäre aus diesem Land gekommen), die inzwischen als die bedeutendsten Vorhersagen der Geschichte gelten, sowie weitere Visionen dieses größten Sehers aller Zeiten. Daneben sind auch noch mehrere recht vollständige Zusammenstellungen von Geistererscheinungen der älteren Vergangenheit enthalten. Da das Werk auf dem traditionellen maraskanischen Dualismus aufbaut, ist es für Nicht-Maraskaner in weiten Teilen nur sehr schwer verständlich. Dennoch erfreut es sich in bestimmten Kreisen einiger Beliebtheit, besonders unter Geisterbeschwörern gilt das Buch als nahezu unentbehrlich.

Wert: Der meist verlangte Preis für eine Abschrift liegt zwischen etwa 150 und 250 Dukaten, ist aber stark abhängig vom Erhaltungszustand der Kopie und den Motivationen des Verkäufers und Käufers, zudem wird der Besitz des Buches zwar nicht bestraft, aber man sollte vorsichtig im Umgang mit den Kirchen handeln.

Voraussetzungen:

V1; K8/8 (Tulamidya und Ruuz/Garethi); KL 15; Philosophie 7, Götter/Kulte 7

Das Buch im Spiel: (GEISTERBANN SE/8, GEISTERRUF SE/8, Geisterwesen 0/2, Hellsicht 0/4) Fast noch interessanter als die Thesis des ohnehin weithin bekannten ODEM (Mag) und den möglichen Herleitungen für die ebenfalls bekannteren Formeln BLICK IN DIE GEDANKEN (Mag), SENSIBAR (Mag) und NEKROPATHIA (Mag) (700/2*7/100)) dürften die vielen, teilweise recht detaillierten Hinweise auf den BLICK DURCH FREMDE AUGEN, den XENOGRAPHUS, den PROJEKIMAGO und die TRAUMGESTALT sein.

Zitate:

»Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergießet,
doch wisse, daß die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.

1. Spruch: Von der Zweitheil der göttlichen Ungaben
Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß.
Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.
Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.
Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.
Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.

2. Spruch: Von Drachen und Kaisern
Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.

Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.

Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimgekehrt und bewiesen, daß der Elfenkönig nimmermehr wahr.
Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.

Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drach bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.

3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges

Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.
Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.
Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.

Wenn aus kristallenem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.
Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme [Übersetzungsproblem: Ghulshachim (Tulamidya) = Geier, böse Geister; aber auch: Belagerungsgerät, Katapulte, Fliegende Teppiche] über den Himmel ziehen.

4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.

Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.

Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.

Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.

Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.

Wenn das geflügelte Geschoß dem Grauen der Götter gilt.

Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.

Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.

Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.

Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.

Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.

Dann wird die Brut den Boden verschlingen.

Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«

die Al'anfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos

»Wie berichtet uns der größte aller Seher, Nostria Thamos, zur Rohalszeit: Elfenreich hier, Riesenland da, Krieg ist ihnen sicher. Voll Hochmut die Einen, Niedertracht nur die Anderen. Kriegszug vom Götterschwert, das Erdteile trennt. Doch wachsam sind Drachen, ihre Bergwacht fest. Da Drachenmacht Riesenkraft bindet, muß Isiriel, Elfenstadt, büßen. Auf wirft sich Erdreich, zerteilt den Strom. Hier flutet Wasser, dort stürmen Wellen. Elfenbeinmauern, Türme nichtsahnend, zum letzten Mal zaubern Elfen. Still liegt sarggleich der See, und doch: Neckelfen, auf Delphin reiten ich seh! Wie so viele der Prophezeiungen dieses Weisen bleibt uns auch diese unverständlich. Wohl erkennen wir das Eherne Schwert und die Drachensteine erwähnt. Wohl errahnen wir den Ysli-See, der so seltsam neben dem größten Strom Tobriens liegt, durch einen Bergwall getrennt. Doch wie wenig wissen wir von der elfischen Geschichte. Und allzuvorderst: Was in Hesindes Namen sollten die erwähnten Neckelfen sein?«

Foliant der Kreuterkunde

Format: Wie bereits aus dem Titel hervorgeht, handelt es sich um einen Folio, der in diesem Fall einen Umfang von exakt 396 eng beschriebenen Seiten hat. Die Ursprünge des Buches reichen bis in die Dunklen Zeiten zurück, wahrscheinlich bis etwa 400 v. BF, seitdem wurde das Werk vor allem von Hesindetempeln, Nandus-Priestern und der Schwesternschaft der Mada, aber auch Curativen Schulen verbreitet und gelegentlich ohne schwerwiegende Änderungen überarbeitet und angepasst. Zuletzt gab es in Grangor, wo allem Anschein nach auch schon früher die meisten Abschriften angefertigt wurden, eine gedruckte Neuauflage im Jahr 1003 BF, welche die älteren Kopien schnell verdrängte. Die älteren Ausgaben sind fast ausschließlich in Bosparano verfasst, einige sind aber auch in Tulamidya erhältlich, die gedruckte Neufassung wurde dagegen komplett ins Garethi übersetzt. Es existieren sogar einige sehr alte Ausgaben, die teilweise in einer Bilderschrift (!) abgefasst wurden; im ersten Moment ist das Studium darin zwar sehr ungewohnt, gerade für belesene Gelehrte, nach einiger Zeit gibt sich das aber, und natürlich kommen nicht des Lesens Mächtige einfacher damit zurecht. Alle bekannten Bände sind durchgehend sehr detailreich illustriert, vor allem handelt es sich dabei natürlich um Zeichnungen von Pflanzen.

Auflage: Insgesamt existieren sicherlich über 700 Abschriften aller Varianten, darunter sind etwa 500 Drucke der Neuauflage aus den letzten knapp zwei Jahrzehnten. Das ursprüngliche Original ging wahrscheinlich schon in den Dunklen Zeiten verloren, so wie auch viele weitere Kopien Satinavs Hörnern zum Opfer fielen, der Erstdruck der Auflage von 1003 BF befindet sich im Besitz des Rahja-Tempels zu Grangor. Die uralte Erstabschrift (zumindest immer so bezeichnet, auch wenn sie nachweislich über 1300 Jahre alt ist) war lange Zeit im Besitz der Markgrafen zu Warunk, ist beim Fall der Stadt aber sehr wahrscheinlich in den Besitz Borbarads übergegangen, so dass ihr heutiger Aufbewahrungsort nicht einmal vermutet werden kann.

Inhalt: Das Werk ist eine praktisch vollständige Sammlung von kurzen Beschreibungen aller wissenschaftlich erfassten Heil-, Nutz-, Gift-, aber auch Duft- und Zierpflanzen Aventuriens sowohl zu Lande als auch im Wasser. Zu fast allen beschriebenen Gewächsen ist eine anschauliche Illustration enthalten, häufig nicht nur zur eigentlichen Pflanze, sondern auch Detailzeichnungen zu einzelnen Blättern, Blüten oder Früchten, gar dem Wurzelwerk. Dazu kommen noch Hinweise auf bekannte Verbreitungsgebiete, empfohlene Erntezeiten, korrekte Aufbewahrung und Aufbereitung, vorgesehene Verwendungszwecke und dergleichen Informationen mehr. Abgerundet wird das Buch durch etwa 100 verschiedene Rezepte zur Herstellung heilender und/oder wohlthuender Mittel. Obwohl kürzlich mit dem *Herbarium Kuslikum* des Kusliker Hesindetempels (siehe Seite 227) eine umfassendere und kompetentere Enzyklopädie der aventurischen Pflanzenwelt erschienen ist, die zunehmend an Bedeutung und Verbreitung gewinnt, gilt der Foliant der Kreuterkunde auf seinem Gebiet nach wie vor als das Standardwerk schlechthin.

Wert: Je nach Alter und Qualität kostet eine Abschrift etwa 30 bis 70 Dukaten, sicherlich auch abhängig von den speziellen Interessen des Käufers und der verwendeten Sprache - Bilderschrift ist eben nicht jedermanns Sache, mag aber Liebhaber finden, die gar noch höhere Preise bieten. Eine gedruckte Ausgabe ist neu für 50 Dukaten zu erwerben.

Voraussetzungen:

V2/8 (Abschriften/Drucke), K10/8/8 (Bosparano/Garethi/Tulamidya); KL 11

Das Buch im Spiel: (Pflanzenkunde 2/10, Heilkunde Gift SE/8, Heilkunde Krankheiten SE/8, Heilkunde Wunden SE/8) Der Foliant der Kreuterkunde bietet nicht nur umfassende Kenntnisse zu den aventurischen Gewächsen, sondern ist natürlich auch für die Medici und Apotheker aller Länder nahezu unentbehrlich für die Ausübung ihrer Tätigkeit. Jede Talentspezialisierung Pflanzenkunde kann zu halben Kosten erlernt werden, zudem erleichtert eine Abschrift (sofern sie griffbereit ist und dann auch benutzt wird) alle Proben auf Heilkunde Gift und Heilkunde Krankheit um jeweils einen Punkt. Magisch verwertbare Informationen sind nicht enthalten, wohl aber sind die Inhalte sicherlich auch für die Alchimie zu gebrauchen und es werden zudem diverse von Magie durchdrungene Pflanzen beschrieben.

Zitate:

»Ein hinterhaeltig Ding ist's mit der Shurinknoll. So laszen sich der Pflanten Teile all, zu feiner Salb gar rasch geruehret, alstoedlich Gifft sowohl in Speis als wie auf der Klingen Schneide applicieren. Doch nicht genug der Tueck, wohl erst ein halben Stundt hintan beginnt der Salben greuszlich Werck und fanget an, der aermlich Creature Korpus jammervoll von inne zu verzehren.« über den Shurinstrauch, Kapitel Von der Pflanten destructiven Kraft, Grangorer Fassung, etwa 200 v. BF

»Als zuverlaessig Helfer bei manch schroecklich Wund hat sich die Tarneel erwiesen. Geeignet Zeith zum Pfluecken ist gekommen, wenn einladend travienroth die Blueth auf dem Stiele sich erhebt. Man klaub der Blumen Stiel und Blatt, worin die heilend Kraefte innewohnen. Doch eilends Handeln ist vonnoeten, denn leicht vergaenglich ist der Pflanze Krafft, und nur zu rasch vergeht des Stengels Safft. Man verbringe die Tarneel in einen Moerser, um sie sorgsam zu zermahlen, zwei, drei Tropfen hochprozentig Alchhole sind an dieser Stell ein wirksam Ding. Alsbald soll dieser Brei dann mit Bedacht auf zu versorgend Wund gerieben werden - schnell vergeht darauf zunvoerderst der Injurien Peron, doch vor allem mit den Nachtes Ruh kommet die heilend Wirkung dann hinzu. Bewahren laesst sich der Pflanten Brei besterdings zu Salb geruehrt. Dazu schlage man gesammelt Tau - doch auch einer Quellen Nass ist dem Zweck wohl angemessen - mit einem pflanzlich Oele - ebenso tierisch Trane erfuellt diesen Dienst - auf und gebe dies Gemisch mit unter. Auch wird der Wunden Narb dadurch geringer.« über die Tarnelle, aus einer Grangorer Fassung, etwa 200 BF

»Der Satuariensbusch, so heit es, sei das Geschenk der Tochter Sumus an ihre Kinder, ein Gewchs von zauberkrftiger Art: So weit sich seine ste in den Himmel und seine Wurzeln in den Leib Sumus erstrecken, so weit reicht auch seine Macht, Geister, Nachtmahre, Wiedergnger, ja sogar Dmonen fernzuhalten. Darum gilt der Busch als Schutz vor berderischen Wesenheiten, sein Saft findet aber auch in vielen satuarienischen und anderen heilkrftigen Trnken und Salben Verwendung.« ber den Satuariensbusch, neueste Ausgabe von 1003 BF

»Ein guts Mittelchen gegen allerlei Fieberfall, Schad- und Dumpfbrtere ist der Donfhalm. Doch Vorsicht ist bei dem violetten Blher angemahnt, da der Donfhalm von koboldischem Naturell ist. Der wchst ja nur im Sumpf und auf unsicherem Grund, also grad dort, wo die Kranke sich nicht hintrauen sollt. Verliert sich ja bei der Such nach Linderung doch leicht, was eigentlich gerettet werden sollt, nmlich das Leben...« ber den Donf, eine Grangorer Ausgabe von etwa 595 BF

»Es ist fr den Unkundigen nicht einfach, die ntzlichen von den unntzen oder gar giftigen Pilzen zu unterscheiden. So sollte man dies also tunlichst dem Pflanzenkundigen berlassen und nicht aufs Geratewohl in den Wald gehen und einen Pilz pflcken, der hbsch aussieht, und dann darauf hoffen, da er nach dem Kochen oder Braten mundet. Andernfalls kann man oftmals eine boronische berraschung erleben. Einige der giftigsten Pilze, wie der

gelbrot gesprenkelte Eitrige Krötenschemel, die kalkweißen Bleichen Alaras oder die feuerrotgelbe Daimonenklaue, sind eindeutig zu erkennen und von den eßbaren Pilzen zu unterscheiden. Doch wer vermag noch einen eßbaren Steinpilz von einem gefährlichen Marbotäubling zu unterscheiden? Man kann zwar die Regel aufstellen, all jene Pilze, die einen leuchtend bunten, roten, gelben oder grünen Pilzhut haben, seien zu meiden, doch auch dies ist nicht immer verlässlich. So ist der gelbhütige Praiosschirmling ebenso wohlschmeckend wie die ölig schwarzglänzende, spitzhütige Boronsmütze oder die rosa Levthansmorchel. Als bekannteste Speisepilze gelten Shamahampion, Steinpilz, Rohalskappe, Dukatenstempel sowie Pfifferling; der Riesenbovist kann gar eine ganze Familie satt machen. Die verschiedenen Pilzarten bieten indes auch anderen Nutzen als nur die reine Gaumenfreude. Von Bedeutung sind der gefahrbringende Pestsporenpilz, aus dem man eine Salbe herstellen kann, mit der man im Dunkeln zu sehen vermag, und der leuchtende Phosphorpilz, der Licht in dunklen Höhlen spendet. Am bekanntesten dürfte jedoch der Zunderschwamm sein, der ast in jedem Hause zu finden ist und dem Feuermachen dient. Tulamiden und Ferkinas kennen einige Pilzarten, die, geraucht oder gegessen, zu verschiedenen Rauschzuständen führen. Eine Überdosis dieser Pilze, zu denen auch Marbotäubling und Cherkemal zählen, führt jedoch ebenfalls auf direktem Wege in Borons Hallen. Besonders die Tulamiden - aber nicht nur diese - verzehren Pilze, besonders die Levthansmorchel, um die Lust zu steigern. Es gibt so manchen Aberglauben, der sich um Pilz oder Morchel dreht. Vom Zunderschwamm heißt es, derjenige, dessen Zunder nicht brennen wolle, würde keine Kinder mehr zeugen können - daher ist das Feuermachen oft Frauensache. Es ist so manchem Bauern auch nicht auszureden, den ersten Pilz stehen zu lassen, damit er noch mehr findet, oder einen Teil der gepflückten Pilze zurückzulassen, den Waldgeistern zum Opfer. Und von der Rohalskappe berichtet man gar, sie würde demjenigen, der sie verzehre - mehr - Weisheit schenken. Einige Pilze wie der Schleimiger Sumpfknocher, Praiosschirmling, Pfifferling oder das weiße Feenkäppchen wachsen kreisförmig in sogenannten Kobold- oder Hexenringen. Tore in die Anderswelt sollen sie sein; Kinder, die dort oder in der Nähe geboren werden, würden von Kobolden entführt, heißt es. So sind sie also scheinbar Indikatoren für die Tore in die Anderswelt der Feenkreaturen. Findet man gar mehrere konzentrische Pilzkreise, gilt dies als sicheres Zeichen für einen Ort, an dem besonders machtvolle satuarische und Feenmagie wirksam ist oder werden kann. Eine andere Sage berichtet, daß man einer Hexe verfällt, wenn man sie in einem Hexenring küßt, weshalb man niemals jungen Frauen, die man nicht kennt, in den Wald folgen darf. Auch dort, wo sich die Hexen zweimal im Jahr treffen, um ihre Feste zu feiern, soll man Hexenkreise finden, doch es erscheint nicht sehr wahrscheinlich, daß es derartig viele Hexen oder Kobolde gibt, daß sie überall dort tanzen könnten, wo sich ein solcher Pilzring erhebt. Ein Tanzplatz besonderer Art ist das Feenkäppchen; dort treffen sich die Blütenjungfern und Ladifaahris zum Reigen. Und tatsächlich, dort, wo die Feen tanzen, im Reichsforst, im Farindelwald und den Wäldern der Salamandersteine, ist das Feenkäppchen genießbar, an anderen Orten, dort, wo man keine Feenwesen vermutet, ruft er ein arges Bauchgrimmen hervor. Was jedoch die Feen davon halten, wenn man ihren Tanzgrund abpflückt, ist nicht überliefert, aber sicherlich nicht sehr erfreulich für den Betroffenen. Zurück zum Tanze; im Tobrischen streuen die jungen Burschen Schnipsel der als anregend bekannten Levthansmorchel auf den Tanzboden, um so den Frauen den Kopf zu verdrehen. Im Weidenschen ist es üblich, ungewaschen auf die Pilzsuche zu gehen. Dies erhöht ebenso die Aussicht auf einen guten Fund wie die Liebfelder Sitte, sich mit dem ersten gefundenen Pilz die Augen auszuwaschen, oder die andernorts verbreitete Unart, sich beim ersten Donner eines Gewitters auf der Erde zu wälzen, um seine Pilzernte zu fördern. Man mag sich fragen, was Rondras Zorn mit dem Wachstum der Pilze zu tun hat. Doch es ist richtig, daß alle bekannten Pilze die Feuchtigkeit lieben, die ein solches Gewitter meist mit sich bringt, denn sie wachsen zumeist im Schatten, dort wo der Boden feucht und locker ist. Aus diesem Grunde kann man aus Pilzen lesen wie das Wetter wird. Haben sie schlechte, faule Stiele, wird das Wetter feucht und naß. Verschiedene Arten gedeihen ebenso schmarotzenderweise auf und an Bäumen. Dies sind vor allem die meisten Schwammarten oder Pilze wie der Püschling, der am liebsten in Baumhöhlungen wuchert. Daß Pilze gerne der Sonne weichen, erkennt man auch daran, daß einige wie z.B. Minenschwamm oder Phosphorpilz in künstlichen und natürlichen Höhlungen wachsen. Der beliebte Shamahampion wird gar in Höhlen regelrecht kultiviert. Einige Pilzarten kann man das ganze Jahr über sammeln, andere nur zu bestimmten Jahreszeiten. Doch dies ist je nach Region unterschiedlich, weshalb man keine einheitliche Regel aufstellen kann. Ein unschönes Kapitel der Pilzgeschichte sind die giftigen ihrer Art. Nicht zuletzt aus dem Grunde, daß man sie bisweilen benutzt hat, um unliebsame Personen zu beseitigen. Der gerade noch mit Genuß verzehrte Leckerbissen wurde so manchem Herrscher oder dessen Vorkoster zum Henkersbissen. Falls man in solch einem Fall überhaupt den vermeintlich Schuldigen fangen konnte, so war es oftmals der unschuldige Koch. Führen einige der Giftpilze wie die Daimonenklaue zum sofortigen Tode, so lassen andere das unschuldige Opfer in einen langen todesähnlichen Schlaf sinken, wie im Falle des Marbotäubling. Wenn dann kein Borongeweihtr zugegen ist, der die heiligen Totenrituale vollführen kann und die angemessene Ruhezeit des Leichnams nicht eingehalten und er vorher in der Erde versenkt wird, ist dies ein grauenhaftes Schicksal für das Opfer.«

aus der neuesten Auflage, 1003 BF

»Im Nostrischen kennt man einen gefährlichen, feisten Pilz von brauner Farbe, dessen Aussehen an ein Hirn gemahnt. Schon so mancher Wanderer ist elendiglich daran zugrund gegangen, daß er versehens auf einen solchen trat, worauf sich ein schrecklich Miasma erhebt, von dem ein schwacher Mensch auf der Stell tot umfällt. Es heißt, daß der Pestpilz dem Orkenpilz und dem alananischen Mörderpilz ähnlich komme.«
über den Pestsporenpilz, aus einer Vinsalter Fassung, 802 BF

»Eine Pflanze, die ihren Nutzen erst auf den zweiten Blick offenbart ist der Egelschreck: Jeder stolze Besitzer eines Gemüsegartens kennt das bis zu einem Spann große dunkelgrüne Kraut, das wie der ähnliche aussehende Fette Wegerich als Unkraut zwischen den tobischen Kohlköpfen wuchert. Und doch ist der Egelschreck zu gebrauchen, wenn man ihn im späten Sommer erntet. Verreibt man die aromatisch riechenden Blätter mit Fett und Kalk zu einer grünweißen Paste, so kann diese nicht nur Blutungen stoppen, sondern auf der Haut aufgetragen auch - wie der Name schon sagt - Egel, Blutflieden und andere Parasiten, die dem Menschen den Lebenssaft rauben wollen, vertreiben. Denn der Egelschreck macht das Blut säuerlich, so daß es leichter gerinnt und auch den Blutsaugern nicht mehr schmeckt, in manchen Gegenden versucht man gar, die Vampire damit abzuhalten.«
über den Egelschreck, Ausgabe von 946 BF

»Atanax ist ein seltenes und doch gefragtes Heilmittel, das bei Krankheit fiebersenkend wirkt und den Patient oft unerwartet genesen läßt. Der braune Sud läßt sich in dunklen Gefäßen weit länger lagern als dies selbst mit getrocknetem Belmart möglich ist. Zudem sind keinerlei Nebenwirkungen wie das gefürchtete Belmartfieber bekannt - eine wahre Freude für jeden Heiler. Doch leider findet sich die Atan-Kiefer nicht in jedem Forst - nur in den unzugänglichen Höhen des sturmumtosten Ehernen Schwerts wächst diese Krüppelkiefer. Man steht ihr erst gegenüber, wenn man sich durch die Wildnis tief eingeschnittener Täler und hoher Bergsattel gekämpft hat, wo man auch noch von den Berglöwen oder steinschleudernden Riesenalcken attackiert werden kann. Tapfer ist jenes kleine Grüppchen von Atanax-Sammlern, die alle Wochen im Dienste der paavischen Händler und Heiler in die Bergwelt ziehen. Nur eine kleine, vom Wind gebeugte Kiefer ist es, die nur schwerlich von den anderen unterschieden werden kann. Die dünne Rinde muß abgeschält werden und in einem dunklen Beutel zu Tal gebracht werden, wo sie im Kessel schließlich verarbeitet wird. Achte darauf, daß du dem Baum nicht seine ganze Rinde raubst, da er dadurch nicht mehr vor Wind und Wetter geschützt ist und eingeht.«
über die Atan-Kiefer, Ausgabe von 946 BF

»Die heimtückische Würgedattel, die farbenfrohe Kannenrose und die mysteriöse Schattenranke sind bereits beeindruckende Vertreter der carnivores - doch die Königin der fleischfressenden Pflanzen ist die Disdychonda. Nur in den Regenwäldern des Südens wächst sie - zum Glück, muß man sagen, denn es sind nicht nur Tiere, die ihr zum Opfer fallen, sondern auch der ein oder andere Mensch, der sich in die Reichweite der Disdychonda verirrt. Zentrum der Pflanze ist der mit 4 Spann eigentlich sehr kleine Stamm mit der violetten Blüte, die durch ihre vielen Blütenkränze besticht. Dem grünbraunen Stamm entwachsen in Bodennähe vier riesige Blätter von dunkelgrüner Farbe. Wie Tulamidentepiche liegen diese Blätter auf dem Boden und warten nur darauf, daß ein Tier - sei es klein wie ein Mungo oder groß wie ein Jaguar - sie betritt. Wenn dies geschieht, rollt sich das betreffende Blatt gierig zusammen, umschlingt das zappelnde Opfer. Das Tier wird vom Pflanzengift gelähmt, das Nesseln auf den Blättern enthalten. Es heißt, durch diese Lebensweise - königlich auf das Opfer zu warten und sich nicht selbst bewegen zu müssen - sei die Disdychonda die wahre Herrscherin des Dschungels und nicht der Tiger. Das lähmende Gift der Disdychonda ist bei den Giftmischern und Venenikern der Südlichen Stadtstaaten gefragt. Aus dem Pflanzensaft eines Blattes kann das wertvolle Kelmongift gewonnen werden, das seine Opfer selten tötet, aber wirkungsvoll alle Glieder erstarren läßt. Dschungelgänger und Mohas spielen für drei Goldstücke - der übliche Preis eines Blattes - im Angesicht der gnadenlosen Disdychonda mit ihrem Leben. Nicht selten werden die Jäger durch Raubtiere und die Raubpflanze im Regenwald selbst zu Gefagten.«
über die Disdychonda, Ausgabe von 946 BF

»Von den Blutflieden: Blutgierige Insekten hat die Daimonin Mishkara sonder Zahl gemacht. Stechmücken, Mirbelfliegen, Kribbelmücken, Wadenstecher, Stechfliegen und Bremsen kommen zuhauf, Schnake und Orkbremse sind gar so groß, daß sie es alleine wagen, doch kannst du dir nie sicher sein, daß nicht weitere von ihnen folgen. Allesamt sind sie hinter dem Lebenssaft her und Feinde Borons zudem, denn hast du eine in der Stube, nimmt dir schon ihr Summen den Schlaf. Da gereichen uns Peraines Gaben zum Segen, die die Sauger verbannen, sei es Knoblauch, Schnaps, Pfeifenkraut, Rauch, Zedernöl, Peraineäpfelblüten, Fliegenleim vom Orasal, Egelschreck, Sansaropaste oder am besten Mirbelstein.«

»Sey aber zu iederzeiten auf der Hut vor allerley Scharlatanerey, welche an vielen Orten - Herrin HESinden seys geklagt - betrieben wird. Auf dem Markte zaehlt gar nur das gute Gold der Kunden und nit deren Heil, das sie mit einem Kraut zu erwerben trachten. Anstatt Wuersel und Belmart drehen die Quacksalber und Krauterpanscher nit mehr als ihre eyegenen Tincturen an, deren Wirksamkeit sie lauthals anpreysen, die aber in Wahrheit so erbaermlich oder gar noch gefaehrlich sint, dasz sie sie selbstn nimmer zu sich nehmen wuerden. In Herzoglich Trallop, wo der Aberglaube dem wahren Wissen noch immer voransteht, sah ich die falschen Krauterer und Heiler zuhauf. Eyne alte Hex wollt mir die Silberlinge mit eynem

weißgruenlichen Knollengewaechs aus der Tasche ziehen. Zauberkraeffte haette diese Kwasselwurz, so wuerde iemand, der sie einnehme, ohne Paus quasseln und schnattern, als es wie es die schwatzhaften Gaense tun. Und dabei wuerd der Unglueckselige auch noch ausplappern, was er besser bey sich behalten haett - ja es sey moeglich, ihm damit seyne groeßten Geheimnisse zu entreissen. Ich wies die Quacksalberin zurecht und fuehrte ihr vor die verblendeten Augen, daß Herre PRAios nimmer ein solches Kraut in PERainens Garten auf Dere dulden wuerd, denn es deucht mir doch wie finstere Magie.«

Randnotiz zur Quasselwurz, Exemplar von 482 BF

Geheimnisse des Lebens

Format: Ein recht schwerer Foliant, der auf rund 600 Seiten niedergeschrieben wurde. Das Werk wurde erstmals um 580 BF von der nur wenige Jahre zuvor gegründeten Anatomischen Akademie zu Vinsalt aus vielen älteren Dokumentationen und Berichten zusammengestellt, von kundigen Curativmagiern ergänzt und schließlich veröffentlicht. Doch erst mehrere Jahre nach dem Ende der Magierkriege konnte mit einer Neuauflage eine größere Verbreitung erreicht werden, seitdem gab es mehrere weitere Überarbeitungen, zuletzt eine gedruckte Fassung aus dem Jahre 997 BF (Informationen zu den einzelnen Auflagen sind im nebenstehenden Kasten zu finden), ohne den eigentlichen Inhalt großartig zu verändern. Alle bislang aufgelegten Bände sind reich und anschaulich illustriert, die letzte Überarbeitung wurde sogar handkoloriert (und ist dennoch äußerst günstig), und wurden in Garethi abgefasst, allerdings mit häufigen Passagen in Bosparano und natürlich im jeweils vorherrschenden Sprachgebrauch.

Auflage: Insgesamt gibt es sicherlich weit über 1500 Abschriften der unterschiedlichen Auflagen, unter diesen sind 500 gedruckte Exemplare der letzten Neuauflage aus dem Jahre 997 BF. Von der Erstauflage etwa ein Jahrzehnt vor Beginn der Magierkriege existieren heute nur noch wenige Kopien, die sich meist im Besitz einiger Tempel und großer Akademien des mittleren Aventuriens befinden. Die Originale aller Auflagen und natürlich auch der wenige Jahre alte Erstdruck werden an der Vinsalter Akademie aufbewahrt und können dort eingesehen werden. Auch die Detailstudien zum Körperbau verschiedener Tiere fehlten damals noch.

Inhalt: Geheimnisse des Lebens gilt unter vielen Experten als das definitive Kompendium zum häufig nicht beachteten Gebiet der Heilmagie, dem nur das viel ältere, aber ebenfalls sehr kompetente Buch *Wunderbare Heilungen ohne Wunder* (siehe Seite 149) in etwa gleichwertig ist. Gemessen an den vielen enthaltenen anatomischen Detailstudien zu Menschen und sogar einigen ausgewählten Tierarten ist es nur mit Strathus' völkerkundlichem Werk *Menschen und Nichtmenschen* (S. 110) zu vergleichen. Vor allem beschreiben die Kapitel aber weniger die Magie in der Heilkunde, sondern die eher handwerklichen Methoden vom Anlegen eines Verbandes, über das Zahnreißen, bis hin zur Amputation eines Beines mit der Knochensäge. Das Buch beinhaltet aber auch sehr umfangreiche Sektionen über Heilpflanzen und wirksame Kräuter, ihre Standorte, Verarbeitung und Anwendung. Mit seinem Inhalt richtet sich das Werk nicht nur an Gildenmagier, sondern es ist auch nahezu unentbehrlich für die großen profanen Heiler unserer Zeit, aber auch all die finsternen Nekromanten und Leichenschänder finden sicherlich Gefallen am Studium.

Wert: Eine alte handschriftliche Version kostet etwa 120 Dukaten, für eines der wenigen noch erhaltenen Exemplare der Erstauflage werden auch ein wenig mehr Goldstücke verlangt. Die gegenüber den alten Auflagen etwas höherwertigen Kopien der gedruckten Neuauflage sind dagegen bereits für 50 Dukaten erhältlich.

Voraussetzungen:

V11/6 (Handschriften/gedruckte Neuauflage); K7; KL 12

Die Auflagen der Geheimnisse des Lebens

Natürlich gab es neben den nachfolgend kurz angerissenen Auflagen der Anatomischen Akademie zu Vinsalt noch viele weitere Fassungen, sei es, weil ein Kopist eigene Erfahrungen (ob nun richtig oder falsch...) mit einbrachte oder weil er mit dem stehenden Inhalt nicht so ganz einverstanden war. Der weitaus größte Teil der Abschriften wurde aber originalgetreu nach den jeweiligen Auflagen angefertigt. Zwar wurden viele der Texte in den nachfolgenden Auflagen zwar überarbeitet, ergänzt und fehlerhafte Erkenntnisse durch neue ersetzt oder gestrichen, dennoch sind selbst in der gedruckten Neuauflage noch immer ein paar Textstellen aus der Erstauflage enthalten, da sie bis heute nichts von ihrer Gültigkeit eingebüßt haben.

1. Auflage: um 580 BF

Im Jahr 569 BF gestattete Rohal der Weise den Wiederaufbau des geschliffenen Bosparan unter dem neuen Namen Vinsalt. Rasch siedelten sich viele Menschen an und bereits fünf Jahre später ließ der Reichsbehüter die Vinsalter Academia Magica mit dem Spezialgebiet der Curativen Zauberei gründen. Noch während der jahrelangen Aufbauphase machte man sich an die Arbeit, in einem Schulzauberbuch den momentanen Stand der Medizin festzuhalten. Das fertige Werk fand nach der Veröffentlichung großen Zuspruch in der arkanen und profanen Fachwelt und auch Rohal selbst soll sich von dem Ergebnis beeindruckt gezeigt haben. Da sich das Buch vor allem mit der herkömmlichen Heilkunde befasste, entfallen die Erleichterungen auf Heilkunde Seele.

2. Auflage: 612 BF

Bereits anderthalb Jahrzehnte nach Ende der Magierkriege begann die Akademie zu Vinsalt mit einer leichten Überarbeitung ihres Werkes. Zwar überstanden nur einige Dutzend Abschriften der ersten Auflage die Jahre nach Rohals Verhüllung und mit dem bekannten Hesindemagier Argelion hatte man auch einen sehr angesehenen Fürsprecher, doch böse Gerüchte behaupteten damals, dass die Neuauflage nur dem Zwecke diene, die durch Gründung und Kriegsjahre leeren Kassen der Akademie wieder aufzufüllen. Suchten doch zu jener Zeit viele Akademien, Orden und Gildenmagier händeringend nach geeigneten Büchern zum Wiederaufbau ihrer Bibliotheken, für die sie hohe Preise zahlten. Man muss den Vinsaltern allerdings auch zugute halten, dass sich die Überarbeitung eingehend mit der Seelenheilkunde und Möglichkeiten der Behandlung von Besessenheiten beschäftigte - nach den Jahren der Wirren schon fast eine Notwendigkeit. Als einzige Auflage enthält diese dann auch vage Hinweise auf den PENTAGRAMMA und mehrere recht detaillierte zum GEISTERBANN. Bedingt durch die Verbote des Garethi Pamphlets entfielen allerdings weitgehend die Kapitel zur Anatomie. Noch heute existieren über 200 Abschriften jener Auflage, und gerade im Falle von Besessenheiten wird sie den Nachfolgern recht gerne vorgezogen.

Das Buch im Spiel: (Anatomie 4/8 (nicht in der 2. Auflage), Pflanzenkunde SE/7 (1.–3. Auflage), Pflanzenkunde SE/8 (4. und 5. Auflage), Tierkunde SE/8 (nur 4. Auflage), Alchimie SE/6, alle Heilkunde Talente SE/8 (in der 1. Auflage mit Ausnahme HK Seele), Heilung 2/7)

Als das Standardwerk der Curativen Magie enthält das Buch die Thesis von BALSAM (Mag, 15), KLARUM PURUM (Mag, 17), und ATTRIBUTO (Mag) und ermöglicht jeweils die Rekonstruktion für ÄNGSTE LINDERN (Hex/Mag) (dieser ist jedoch nur in der gedruckten Neuauflage enthalten) und HEXENSPEICHEL (Hex) (1400/3x10/20, für diesen werden zusätzlich noch die Bücher Almanach der Wandlungen und Oruidentum und Hexenkult benötigt).

Zitate:

»(In den Dunklen Zeiten) brach aus die Queste nach dem Ewigen Leben. Dero Weysen jagten die Alfen undt die Ecksenwesen, dero Schergen trieben die Priester der Tsa undt die Hexen zusammen, um solchen ihr vermeindtliche Geheymnus zu entreissen. Es hiesz, die Alfen haetten zuferderst ersonnen die Formula: IMMORTALIS JUVENIR - Gib das ewge Leben mir! Die Ecksen aber undt die Anbether dero Ecksengoetter Tsa undt Hexinde haetten solch Geheymnus gewonnen, undt lebten fuerderhin undt immerdar.«
über die Elfen; aus der Originalschrift

3. Auflage: 771 BF - Die so genannte „König-Khadan-Ausgabe“

Zwei Jahre nach dem Tode König Khadans, der das Liebliche Feld und seine gebeutelten Einwohner in die ersehnte Unabhängigkeit geführt hatte, erschien nach mehrjähriger Arbeit die Neuauflage des mittlerweile bereits hoch angesehenen Werkes. Nun, da die Magierkriege schon lange zurücklagen und die Magie wieder an Ansehen gewonnen hatte, konnte sich die Akademie auch wieder verstärkt der Anatomie widmen, auch wenn noch immer die Studien zu ausgewählten Tierarten fehlten. Die heute noch existierenden etwa 500 Exemplare dieser Auflage unterscheiden sich regeltechnisch nicht von den in der eigentlichen Buchbeschreibung angegebenen Daten und können in vielen Bibliotheken gefunden werden.

4. Auflage: 926 BF

Die vorletzte Auflage der Geheimnisse des Lebens unterscheidet sich ebenfalls kaum noch von der aktuellen Neufassung. Nachdem die anatomischen Studien am Menschen bereits beim letzten Mal enthalten waren, wurden sie diesmal noch um die der tierischen Anatomie ergänzt, so dass auch Tierheiler erstmals auf ihre Kosten kamen. Gegenüber den bisherigen Ausgaben wurden außerdem die Kapitel über Heilkräuter und wichtige Pflanzen ergänzt. Regeltechnisch unterscheiden sich die etwa 300 erhaltenen Exemplare der 4. Auflage nicht von den angegebenen Daten und Regelungen.

5. Auflage: 997 BF

Die bislang letzte Überarbeitung des heilkundlichen Werkes war das erste Buch der Magie, das mit der maraskanischen Kunst des Buchdrucks mit beweglichen Lettern gefertigt wurde. Diese Entscheidung der Akademie verursachte innerhalb der Gilden so manche Diskussion. Doch recht schnell war man von der neuen Methode überzeugt, wie die vier Jahre später erschienene und sehr erfolgreiche Puniner Neuauflage der Encyclopaedia Magica und weitere Drucklegungen zeigen. Noch sehr viel reicher als bisher wurde diese Auflage anschaulich illustriert und nachträglich sogar noch koloriert. Nicht zuletzt mit den neu eingebrachten Erfahrungen wurde die Vinsalter Akademie zur führenden Heilerschule Aventuriens, noch vor der Norburger Halle des Lebens und der Chamib el Etba, der Heilkundlichen Fakultät Al'Anfas. Auf die 5. Auflage treffen alle in der Beschreibung genannten Regeln zu.

»Krafft und Standhaftigkeyit gibt eyligst der Gulmontstrauch zurueck. Seyne gruenbraunen Blaetter werden zerrieben ins siedende Wasser gethan, als wie es auch mit dem Tee gemacht wird.

Laß sie lange ziehen, um moeglichst viel von der Essentia des Gulmonts zu erhalten. Der Tee weckt im Koerper des Gesunden wie auch Verletzten ungeahnte Kraeffte. Da diese Kraefftesteygerung jedoch nur eine kurzzeitige Illusio ist, nützet der Gulmont wenig bey einer langdauernden Laesur - zumal der Patient unter der Wirkung des Tees glauben wuerde, gesundet zu seyn und unvernuenftig handeln mag. Dieserhalben sollte der Tee nur in critica, in der das Leben des Patienten in Frage stehet, (wie der Fieberschub der namenlosen Pokken oder der zu große Blutverlust nach eyner Schlacht) appliciert werden, so daß diese Lebensgefahr ueberwunden werden kann.«
über den Gulmond, Abschrift von 605 BF

»Der Wuersel ist in allen Landen zwischen dem eysig kalten Yeti-Landt und dem Regenwaldt des Regengeberges zu finden und darob der Inbegriff des heyhenden Krautts geworden. Es muß lediglich unbehandelt auf die Wund gelegt werden, so daß es seine volle Wirkung entfalten mag. Der Wuersel kann auch innerlich angewendet werden, dann jedoch ist seyne Heilkrafft nit so groß, so daß hierbey besser auf das Vierblatt zurückgegriffen werden sollt. Eine seltsam Bewandnis hat es mit den Twergeren der Berge. Sie achten nit Peraines heylandes Krautt und geben es laesterlich wieder von sich - sie sindt halt doch ein gottlos Volk.«
über das Wurselkraut, Abschrift von 605 BF

»...Das Kindbettfieber scheint den Elben gänzlich unbekannt, ebenso all die Altersleiden und so manches Gift und der Star, vom Wundfieber genesen sie alsbald. Doch verwundert man sich, sieht man den prächt'gen Alben darben am Schlachtenfieber und Wechselfieber [...] Und so trägt bei ihnen vielfach die Musik der Heilung bei, wird am Bett des Kranken gesungen, er gewiegt und zart gestreichelt...«
über die Elfen, Abschrift von 643 BF

»Die Entstehung des Lebens ist ein Wunder aus der tödlichen Vereinigung der Urprinzipien. Das magische Prinzip stammt von LOS, die schiere Lebenskraft von SUMU. Manche Kreaturen haben mehr vom Ersten, andere mehr vom Zweiten, und wo sie sich im Gleichmaß mengen, dort entstand das schöpferische Wesen des Menschen und seiner Schwestervölker. Daß die Prinzipien Leben und Magie Dinge in einen höheren Zustand versetzen, verrät einem das natürliche Volksempfinden ebenso wie die theoretische Magie, die etliche mächtige Zauber kennt, die vor Lebendem, Magischen und insbesondere Denkendem Halt machen müssen. Am Anfang floß SUMUS Lebenskraft - Weise nennen sie das Sikaryan - in Strömen. Noch am Ende des Großen Kampfes gebar Sumu die Giganten, die Drachen und die Riesen. Im Überfluß der sprudelnden Lebenskraft entstanden so wundersame Wesen wie die Drachenschildkröte Lata, ja, Wälder und Flüße, ganze Berge und Inseln wurden belebt und beseelt. Doch da in der sterbenden SUMU immer weniger Atem war, wurden alle ihre später geborenen Kreaturen sterblich. Die Bäume, Sträucher und Gräser, die im Ersten Garten entstanden, erhielten noch die Gabe der Wiedergeburt. Aber schon die Blumen, später von der Lieblichen Tsa erschaffen, sind sterblich wie wir - für die das Leben nur mehr eine Leihgabe ist. So ist auch bei allen Lebewesen die Lebenskraft im jenem von ihnen am stärksten, das als erstes entstand: Die Tierkönige und Baumkönige sind alle unsterblich. Zwar leben diese Wesen inmitten der ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund. Die Baumkönige tragen goldene Früchte das ganze Jahr, und die Tierherren wie der Adlerkönig, der Hirschkönig und der Katzenkönig sind prächtig anzuschauen mit goldenem Hauptgefieder, Geweih oder Mähnhaar, und Zierde und Ebenmaß ihrer Art. Kurz: Mit Recht sucht der Mensch nach der Unsterblichkeit, die andernorts so großzügig verschenkt wurde, und es mag ihm wohl eines Tages gelingen, dieses letztes Geheimnis des Lebens zu lösen.«
König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF, aufbewahrt in der Anatomischen Akademie Vinsalt

»Aus der Stirn ragt dem Unicornu ein etwa Halbschritt langes Alicorn, das, zu Staub zermahlen und in einem Getränk aufgelöst, ein sicheres Mittel auch gegen das stärkste Gift abgibt. Wer aus diesen Hörnern trinkt, wenn sie zu Gefäßen verarbeitet sind, soll gegen jegliche Krankheit gefeit sein. Auch gegen Gift ist man gefeit, wenn man Wein, Wasser oder was sonst immer aus solchen Gefäßen trinkt, wobei es gleichgültig ist, ob man das Gift vorher oder nachher zu sich nimmt. Und: Man musz es nicht töten, um das Alicorn zu erhalten. Denn alle zweimal zehn Jahre verjüngt sich eines und wirft dabei sein wundertätig Alicorn zu Boden, auf dasz es der Kundige zu erhalten und zu nutzen weisz.«
aus der König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF

»Von den Schild-Kroeten: In einen Harnisch von Schildpatt kleyden sich die SchildKroeten. Droht du ihnen, ziehen sie den langen faltigen Hals ein, schlieszen mit den kurzen Beynen die Pforten und sind fuerderhin auch mit dem Haumesser nicht zu verletzen. Dazu haben sie einen scharfen Schnabel. Wie so viele Echslinge hausen sie zu Landt und zu Wasser, aber jede Art bleibt stets, wo sie ist. So haben die Landkroeten Fuesz: Die braune Taschenschildkroete miszt kaum eine Handbreyt. Die Stachelschildkroete schuetzt sich zudem igelgleich. Diamantschildkroete, in alten Schriften Kha geheissen, galt den Althulamyden als Abbild Sumus. Dazumals musz es wohl gar Riesenschildkroeten gegeben haben, hausen doch in H'Rabaal zu Brabak noch heut die Leut in ihren Schalen. Die Kroeten in Flusz und See haben Paddelfuesz. Da gibt es die Teichschildkroete, die zwei Handbreyt hat. Die Dornrand-Schildkroete hat wiederum fuerdere Wehr. Gar bissig ist die Schnappschildkroete, die bisweylen armgrosz wird und die einem Fischer glatt die abgebissen. Im Meer endlich gibt es die groszen Kroeten, und haben sie Paddelfuesz. Die schrittgroße braune Suppenschildkroete gilt im Golf von Tuzak als Delikatesse. Die Benbuccula-Schildkroete ist gruen und weisz kariert und miszt ueber einen Schritt, so daz die Echsenmenschen sie gar reiten. Zu Sylla, zu Havena und zu Tuzak soll es heut noch eine schiffsgrosze Riesenschildkroete geben, wo die havenische gar sprechen kann, und es heiszt, dasz sie all eine Fehde gegen die zehnmarmigen Kraken fuehren wie die Wale gegen die Seeschlangen.«
aus der König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF

»Die wahrlichen Ur-Aventurier, so hiero gelebet vom Anbeginn der Zeithen, das seynt die Fasarer oder althen Tulamiden, sintemalen die Nivesen und Mohas seynt Mensch geworden Thiere, geschaffen von iene zwey Antlitzer dero Natura, welche sich zeygen in Wolff und Raubkatz.«
zur Lykanthropie, aus der König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF

»Vielmehr verbergen sich unter dem Begriff der Lykanthropie ein Dutzend unterschiedlicher Verwandlungen. Vom Jagdgott Firun berichtet manche Legende, daß er Jagdfrevler mit dem Fluche, Gläubige mit der Gnade belegte, sich in einen Bären zu verwandeln. Von etlichen Geweihten sind Wunder der Verwandlung in heilige Tiere wie Fuchs und Delphin bekannt geworden. In Nordaventurien kennt man Ifirns Silberschwäne und die Svanjars von Waskir sowie den Mannwidder Levthan. Die Nivesen erzählen traurige Robbenmärchen. Die mohischen Schamanen sollen einen Werschlängenfluch kennen und selbst Jaguargestalt annehmen können. Manch mißlungene Chimäre mag keine der vermengten Gestalten vollständig beibehalten können. Im Nivesenland, in den Walbergen und in den Sichelbergen soll es ganze Dörfer von Wulfen geben. Viele Naturvölker legen die Felle von wilden Tieren an, um deren Macht zu gewinnen; man denke an die Tiergewänder der Waldelfen. Manche Menschen sind von Geburt an verdammt, regelmäßig in die Haut des Tieres zu schlüpfen: Hirsch und Reh in Garetien, Stier und Schwein in Albernja, Affe und Schakal in Aranien, Tiger und Krokodil im Süden. Mittelländer, die ihre tierische Hälfte annehmen, kennt man als Wulfsarker (Wolfhäuter) oder - durch das bornländische Wappentier - als Berserker (Bärenhäuter), vergleichbar mit den Walwütigen unter den Thorwalern. Manche Piraten sollen Werhaie gewesen sein. Die im Berserkerkrieg (Magierkriege) berüchtigt gewordenen Zauber wecken wohl auch nur das Tier im Menschen.«
aus der König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF

»...wissen wir, daß auf anderen Kontinenten gar wundersame Bäume zu finden sind. Genannt seien der güldenländische Zerrharzbaum, dessen erstarrter Saft besonders elastisch ist, der schwarze Vizrangyi-Baum, dessen wasserfestes Holz bisweilen aus dem Riesland angetrieben wird, und die eine Meile großen Riesenbäume, die im Güldenland die Elementare Zitadelle des Humus umgeben sollen.«
aus der König-Khadan-Ausgabe, Auflage von 771 BF

»Alle Elben sind überaus heilkundig, was den Leib und die Seele angeht, und zeigen ein angeborenes Verständnis für natürliche Vorgänge. Dabei scheinen sie alle Erkenntnisse zu ignorieren, die unsere Medikusse und Magikusse in Jahrhunderten über die Funktion einzelner Organe und die Bedeutung einzelner Gefühle erworben haben. Das BALSAMSALABUNDE, der berühmteste Heilzauber überhaupt, ist elbischen Ursprungs; das Zauberwort stammt nicht - wie so viele andere - aus dem Bosparano, sondern ist eine Verballhornung der elbischen Worte bhalsama sala bian da o, die in etwa mit den Begriffen Heilung und Sicherheit, Haar und Fleisch zu übersetzen sind. Noch kaum gelüftet ist das Geheimnis des Heilschlafes, der vermutlich Ursprung der Berichte über ein Zweites Leben der Firnelbenmagie ist. Schon Kinder der Winterelben können ihre verletzten Gefährten instinktiv in Heilschlaf versetzen, während der entsprechende neu-garethische Zauberspruch, den wir entwickelt haben und der in Vinsalt und zwei Akademien des Nordens gelehrt wird, enorme Konzentration erfordert. Fast scheint es, als ob die Kanalisierung heilender Energien durch den Kopf diese mehr hemmt als fördert, und als ob diese Energien un gelenkt besser fließen können. Dafür spricht auch die fast kindliche Anwendung anderer Heilzauber. Die meisten Elben verstehen es, den Körper von Giften zu reinigen und jene Ängste zu lindern, die uns alle dann und wann überkommen, indem sie das Opfer umarmen und wiegen und dabei nur beiläufig jene Gesten zu Herz oder Schultern ausführen, die unsere Lehrer für die entscheidenden halten. Und all diese Nachlässigkeiten bei der Unterscheidung von Wunden und Vergiftungen, von Körper und Geist erscheinen geringfügig, wenn man sieht, daß Elben Tiere ebenso besprechen und liebkosen - und dabei wie zum Hohn beste Erfolge erzielen! Die wenigen Erklärungen beschränken sich stets auf elbische Tiefsinnigkeiten der Art, daß Leben und Lieben und Heilen das Gleiche seien, daß man nicht die Wunde, sondern den Patienten heilen müsse, und der naiven Gegenfrage: Welche Unterschiede?«
aus einer Überarbeitung der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, Auflage von 926 BF

»Außerhalb des Kreises von Werden und Vergehen stehen viele Geschöpfe der Unnatürlichkeit [...] Der Vampir hat die Fähigkeit, von den Lebewesen den Hauch des Lebens, von Rohal als Sikaryan bezeichnet, zu rauben. Dies gelingt ihm per Beißen und Blutsaugen der Opfer, die dadurch meist Leben und Seele verlieren. Ein solcher Frevel an den Gaben der Götter kann nur auf eine finster-daimonische Art der Vampire schließen. Kann ein Vampir nicht genug Blut erhalten, so muß er sich zum Schläfe begeben. Gelingt es ihm auch danach nicht, Blut zu saugen, so verliert er seine dämonische Kraft und wird zu einem einfältigen Wesen, das oftmals in Gruften haust und leichter verwundet wird.«
aus der gedruckten Neuauflage

Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen

Format: Ursprünglich ein etwas überformatiger Octavo von etwa 260 Seiten, der traditionellerweise mit gewichtigen Edelmetallbeschlägen versehen ist, bei einigen älteren Ausgaben handelt es sich dabei sogar um Mindorium und Arkanium! Das Buch wurde etwa 345 BF von einem namentlich nicht genannten Magus in Havena verfasst. Während der Herrschaft der Priesterkaiser konnten naheliegenderweise nur wenige Kopien angefertigt werden, und trotz einer kurzzeitigen Blüte in der Rohalszeit geriet das Werk nach den Magierkriegen zunehmend in Vergessenheit. Der überwiegende Teil der Abschriften, die zumeist gegen Ende der Rohalszeit entstanden, wurden fast allesamt auf etwa 190 Seiten gekürzt, in jüngerer Zeit gab es kaum weitere Kopien. Beide Fassungen enthalten nur wenige Illustrationen und wurden in der Sprache des Bosparano mit den Schriftzeichen des Nanduria geschrieben. Es sind aber auch einige Passagen in Zhayad und sogar der außerhalb der Boron-Kirche fast unbekannten Rabensprache (!) zu finden.

Auflage: Es existieren höchstens noch etwa 40 ungekürzte Erstabschriften, jedoch ist niemand bekannt, der eine solche Kopie sein Eigen nennt. Von der gekürzten Fassung sind dagegen etwa 100 Exemplare im Umlauf, allerdings dringen auch hier nur selten einmal Gerüchte von einer Abschrift nach außen, so dass zwar einige Akademien und Magier auf die Inhalte zurückgreifen können, das Werk aber nicht allzu bekannt ist. Das Original soll angeblich im verfluchten Turm Nahemas in Havena liegen, aber von denen, die dies überprüfen wollten, ist noch keiner zurückgekehrt... Einer anderen, weniger verbreiteten Meinung nach soll es sich einst in Borbarads Besitz befunden haben, womit es bei seinem Sturz im Krieg der Magier höchstwahrscheinlich vernichtet wurde.

Inhalt: Das von den Gelehrten halbvergessene Werk wurde zur Zeit der Machtübernahme der Priesterkaiser geschrieben und bietet nicht zuletzt aufgrund eben dieser Epoche der Verfolgung und Überwachungen zahlreiche Anleitungen zum Schutz der Wohnsitze und Besitztümer eines Magiers gegen weltliche, magische und sogar geistliche Mächte. Das Buch beschäftigt sich vor allem mit Möglichkeiten der Versiegelung von Büchern und Schriften, sowie Sicherungen für allerlei Gegenstände. Es enthält weiterhin sehr ausführliche Darlegungen zum Thema Schutzrunen, seien sie nun magischer Art oder auch heilige Schutzzeichen des PRAios, BORon, HESinde und deren Geschwister, die sich gegen unheilige Wesen niederer Macht vorzüglich eignen. Damit ist das Buch fast unabdingbar für große Artefaktmagier und noch mehr für Zauberkundige, die ihr Heim vor Eindringlingen schützen wollen. Die Erstabschriften beschreiben zu jeder magischen Sicherung schließlich auch noch Wege zur Umgehung derselben, was das Buch wiederum für so genannte „Abenteurer“ interessant macht. Selbige Umgehungsmaßnahmen wurden später aus allen weiteren Abschriften entfernt, um den Schutz des eigenen Heims nicht zu sehr zu gefährden.

Trotz einer doch relativ respektablen Verbreitung haben die Hermetischen Verschlüsse niemals größere Bekanntheit oder Bedeutung erlangt. Paradoxerweise genießt das Werk dennoch einen halblegendären Ruf und ist hoch begehrt. Tharsonius von Bethana soll sein Exemplar einst als eines der Glanzstücke seiner Sammlung bezeichnet haben. Kann es also vielleicht sein, dass sich das Buch durch eine verborgene Magie davor schützt, zu große Verbreitung zu erlangen? Die Puniner Arkanologen haben diese Vermutung jedenfalls schon einmal geäußert - auch wenn sie eigenen Angaben zufolge auf keine Abschrift zurückgreifen konnten - und glauben an einen modifizierten, archaischen IGNORANTIA oder gar eine Art WIDERWILLE. Es wäre auch im Sinn des unbekannten Autors gewesen, denn wer weiß, wie ein Schloss oder eine Falle gebaut ist, der mag sie auch leicht entschärfen können. Einige der Erstabschriften wurden zudem durch einen applizierten Feuerzauber (IGNIFAXIUS mit normalerweise 21 AsP nach innen und außen, das Buch vernichtet sich selbst und verletzt den Benutzer) gegen unbefugte Benutzung gesichert! Meist handelt es sich dabei um die mit Magischen Metallen beschlagenen Exemplare des Werkes, und bekanntermaßen ist Mindorium darüber hinaus nicht selten eine Heimstatt für Geister und Dämonen...

Wert: Eine der umfassenderen Erstabschriften ist sicherlich etwa 450 Dukaten wert, wohingegen für die eher auffindbaren, aber gekürzten Fassungen immer noch um die 170 Dukaten geboten werden. Mit Magischen Metallen beschlagene Kopien können außerdem leicht mehrere hundert Dukaten zusätzlich kosten!

Voraussetzungen:

V0/1 (Erstabschrift/Kopie); K12; KL 13; Kryptographie 4

Das Buch im Spiel: (Kryptographie 4/8; bei Urschriften 4/12 sowie Schlösser knacken SE/8, FORAMEN 4/7) Die Hermetischen Verschlüsse beinhalten in beiden Fassungen mehrere interessante Formeln, auch wenn diese häufig schon bekannt sind. Dabei handelt es sich jeweils um die Thesis von CRYPTOGRAPHO (Mag), APPLICATUS (Mag), CLAUDIBUS (Mag), OBJECTOFIXO (Mag) und CUSTODOSIGIL (Mag). Ansonsten wird nur mehrmals über die Formeln INFINITUM, VERSCHWINDIBUS und WIDERWILLE UNGEMACH spekuliert, ohne dass sich hier ein Zauber auch nur im Ansatz rekonstruieren ließe. Zudem finden sich die Zaubersymbole „Singendes Zeichen“, „Hermetisches Siegel“ und „Schutzsiegel“, das „Auge der ewigen Wacht“ ist unter Hinzunahme des Codex Oämonis rekonstruierbar (1200/4*8/20) und für das „Ungesehene Zeichen“ finden sich detaillierte Hinweise. Durch die Kenntnis des Inhalts spart der Leser künftig die Hälfte der permanenten Astralenergie bei der Schaffung von Versiegelungs- und Schutzartefakten sowie ein Drittel der Kosten bei Untoten und Dämonen, die den Dienst Wache ausführen. Im Umgang mit magischen Fallen kann das Buch als Referenz benutzt werden. Mit der Urfassung ist es übrigens durchaus möglich, dass der Leser alle magischen Fallen kennt, die sich der Meister mühsam ausgedacht hat (erst recht, wenn auch die Hundert Dinge zu schrecken den Oieö - siehe Seite 101 - bekannt sind!); dem Leser sollte hier ab und an ein Bonuspunkt bei verschiedenen Proben zugestanden werden (was immer noch Meisterentscheid bleibt).

Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten

Format: Ein weithin bekannter Octavo von nur rund 100 Seiten Umfang mit wenigen Blatt Spielraum in seinen verschiedenen Fassungen. Die Uraufgabe wurde um das Jahr 715 BF von der Drachenei-Akademie zu Khunchom unter der Spektabilität Ganshev ay Marhisch herausgegeben - auch wenn immer wieder scheinbar ältere Ausgaben auftauchen, die wohl nur dem Zweck dienen, dem ahnungslosen Käufer das Gold aus der Tasche zu ziehen, da für alte Kopien bereits Liebhaberpreise gezahlt werden. Seit dem Erscheinen gab es sehr häufig inhaltlich unterschiedlichste Kopien, meist den jeweiligen Erfordernissen der herausgebenden Akademie oder den regionalen Gegebenheiten angepasst, so dass es von Süd nach Nord die verschiedensten Themen und Inhalte gibt. Nachdem sich das Werk über gut drei Jahrhunderte hinweg bereits in handschriftlicher Form enorm verbreitet hat, wurden ab 1017 BF auch mehrere gedruckte Auflagen angefertigt, die den Hilffreychen Leytfaden zum heute meist verbreiteten Werk der arkanen Künste machten (zur Verbreitung und den unterschiedlichen Varianten siehe den nebenstehenden Kasten). Alle Abschriften, ob von der Hand eines Kopisten oder den Lettern des Druckstocks, sind zwischen recht spärlich und ziemlich prächtig illustriert, nie aber illuminiert, und wurden ausschließlich entweder in Sprache und Schrift des Garethi oder aber des Tulamidyfa verfasst, sind aber auch von unterschiedlichen Dialekten der jeweiligen Lande geprägt. Rein äußerlich ist das Werk eher einfach gehalten und meist nur in einfaches Leder gebunden.

Auflage: Von der einstigen Khunchomer Ursprungsausgabe des Ganshev existieren heute vielleicht noch etwa 50 Exemplare, für die bereits recht beachtliche Liebhaberpreise bezahlt werden. Von allen weiteren handschriftlichen Abschriften sind, ungeachtet der Herkunft und des Alters, insgesamt etwa 900 Kopien im Umlauf, während von den in jüngster Zeit angefertigten Drucken bereits rund 1000 zusätzliche Ausgaben existieren. Weitere gedruckte Auflagen sollen sich an den verschiedensten Akademien in Vorbereitung befinden und nur die Reaktionen auf den zurückgekehrten Dämonenmeister sorgen wohl für einige Verzögerungen bei der Fertigstellung. Die Urschrift der Originalausgabe wird auch heute noch in der ehrwürdigen Drachenei-Akademie aufbewahrt und kann dort eingesehen werden, während die Erstdrucke im Besitz der jeweiligen Herausgeber sind.

Inhalt: In diesem Vademecum, das ob seiner schieren Auflage schon beinahe als Allgemeingut bezeichnet werden könnte, findet sich eigentlich alles, was der reisende Magier unmittelbar nach seiner Examination zum ersten „Überleben“ außerhalb der schützenden Akademiemauern benötigt. Hierzu gehören insbesondere Hinweise zur empfohlenen Reisekleidung, Möglichkeiten der Reiseplanung und gebräuchliche Reisearten, Anleitungen für das Feilschen auf Märkten und in Herbergen (in den tulamidischen Fassungen sehr interessant, während andere Varianten einen Geweihten des Phex zum Lachen oder gar zum Weinen bringen könnten), Hinweise zum korrekten Auftreten gegenüber den verschiedenen Ständen, mehrere leicht erlernbare Wanderlieder, einfache und leicht verständliche Erklärungen zur Zauberei für das einfache (und meist abergläubische) Volk, einige derographische Grundlagen der jeweiligen Region und das Aufzeigen der gesellschaftlichen Strukturen des Landes. Es finden sich aber auch allgemeine Tipps, in welcher Situation welcher

Die Varianten des Hilffreychen Leytfaden

Das heute vor allem in den tulamidischen Landen und dem Horasiat bekannte Handbuch hat sich seit seiner Erstaufgabe in Khunchom vor nunmehr über 300 Jahren äußerst weit verbreitet und dürfte mittlerweile neben der *Encyclopaedia Magica* (siehe Seite 77) und dem *Codex Albyricus* (S. 16) das bekannteste Werk der Magie überhaupt darstellen. Da der Inhalt für den gesamten Kontinent im Verlaufe mehrerer Jahrhunderte kaum allgemeingültig gehalten werden konnte, wie es den weltfremden Absolventen der Zauberschulen zweifellos entgegenkommen würde, sind die zahlreichen Kopien natürlich recht unterschiedlich abgefasst und auf bestimmte Regionen oder gar Akademien zugeschnitten. Nachfolgend soll eine grobe regionale Einteilung einen Überblick zu den bekannten Varianten geben:

Liebliches Feld: In einem reichen Land, in dem ein relativer Überfluss herrscht und die arkanen Kräfte und zahlreiche andere Wissenschaften sehr angesehen sind, kann es nicht verwundern, dass man sich ernsthafte Gedanken über eine regional gültige Auflage gemacht hat. Während etwa 250 der alten handschriftlichen Kopien ihren Ursprung im Horasreich hatten, wurden in den letzten Jahren im Auftrag der drei Akademien von Kuslik und des Haupttempels der Hesinde insgesamt bereits 500 Exemplare gedruckt, die von den verschiedenen Akademien des Landes aufgekauft wurden, um sie nach und nach an ihre künftigen Abgänger zu verteilen. Somit sind verhältnismäßig viele Magier des Königreiches am Yaquir im Besitz einer Kopie und ein Ende der Verbreitung ist nunmehr langsam abzusehen. Inhaltlich liegt der Schwerpunkt der hiesigen Fassung vor allem auf den im Lieblichen Feld doch recht komplizierten gesellschaftlichen Strukturen, aber auch eine informative Auflistung empfehlenswerter Stätten zur Weiterbildung und für den Wanderadepten interessanter Logen fehlen nicht.

Tulamidenlande: In dem an Historie und Magie reichen Ursprungsland des Handbuchs ist dieses natürlich weithin verbreitet und wird auch von Scharlatanen und sogar Laien gelegentlich gelesen. Neben etwa 300 handschriftlichen Kopien, die bis zur Uraufgabe zurückreichen, druckte die Akademie zu Khunchom in den Jahren 1017/1018 BF insgesamt 300, die Al'Achami zu Fasar etwa 100 Exemplare einer auf Mhanadistan bezogenen Fassung, die sich beide zwar vornehmlich im Kalifat und den angrenzenden Städten verbreitet haben, aber auch in Aranien, wo die Schule des Seienden Scheins in Zusammenarbeit mit der Schreiberschule 100 Drucke anfertigte, und sogar auf Maraskan recht zahlreich zu finden ist. Die Zauberschule des Kalifen zu Mherwed bereitet angeblich schon seit einiger Zeit eine rastullahgefällige Fassung vor, kommt dabei aber anscheinend immer wieder in Streit mit den konservativen Mawdliyat, so dass es nicht so recht vorangehen mag. Das Hauptaugenmerk der tulamidischen Varianten liegt insbesondere auf den vielfältigen Gebräuchen und der unterschiedlichen Derographie im Land der Ersten Sonne, aber auch Kleidungsvorschläge finden sich einige, sind doch die vorherrschenden Klimabedingungen höchst verschieden.

Mittelreich: Im mittleren Aventurien ist das Vademecum noch relativ wenig verbreitet, „nur“ etwa 250 Kopien von Hand sind bislang im Umlauf, meist im Besitz noch junger Adepten, und erst nach und nach findet man Gefallen an der Idee des Leytfadens.

Zauber angebracht scheint, und ähnliche Dinge mehr. Je nach Ausgabe variieren die Inhalte selbstverständlich enorm, so dürfte eine Festumer Variante sicherlich gänzlich andere Reisekleidung empfehlen als eine Brabaker Ausgabe - eine grobe Unterscheidung nach Regionen kann im Kasten nachgelesen werden.

Wert: Von Sammlern werden für eine der älteren Ausgaben, insbesondere natürlich für die durchaus begehrten Abschriften der Urausgabe, nicht selten bis zu 50 Dukaten geboten, neuere Versionen in Druckform hingegen sind je nach Umständen und Herausgeber für 15 bis selten mehr als 20 Dukaten erhältlich und werden von den arkanen Schulen häufig an die eben examinierten Adepten verschenkt, meist als Zweitbuch neben dem eigentlichen Buch der Weihe und nur bei den wirklich armen Akademien (wie die Bannakademie zu Ysilia vor deren Untergang) als erstes Zauberbuch.

Voraussetzungen:

V20; K6; KL 13

Das Buch im Spiel: (Etikette SE/6, Geographie SE/4, Sagen/Legenden SE/4) Das weithin bekannte Buch enthält, von einigen einfachen und daher auch von frisch gebackenen Adepten recht schnell erlernbaren Verhaltensregeln für reisende Magier abgesehen, keine wirklich spieltechnisch verwertbaren Informationen, dafür findet es sich heute aber bereits bei fast jedem zweiten Jungmagus. Der Meister kann einem niedrigstufigen Helden und/oder vor allem einem in DSA unerfahrenen Spieler verschiedene Tipps und Hinweise zukommen lassen, wie man in verschiedenen Situationen des aventurischen (Magie-)Alltags möglicherweise etwas einfacher weiterkommen kann.

Zitate:

» I° AM ANFANG stehe stets und immer die moralische Selbstprüfung des Zauberkundigen. Nur aus ihr folge der Entschluß, in das Walten der Welt magisch bewegend einzugreifen.

II° ALS NÄCHSTES besinne sich der Zauberkundige auf die magische Formel oder Handlung, in welchselbige die Zaubervirkung eingebunden ist.

III° HIERNACH SPRECHE der Zaubernde die Formel aus, ohne Scheu und so laut und vernehmlich, daß sie von jedermann zu verstehen sei.

IV° NUN WIRD der Zaubernde in sich verspüren, wie die magische Kraft seine Person erschüttert. Er erlebt eine Prüfung, die gewährleistet, daß nur der körperlich und geistig kraftvolle und gesunde Magier mit seinen Zauberkraften in die Geschicke der Welt eingzugreifen vermag, sowie daß sich der Zaubernde mit den astralen Strömungen, die unsere Welt durchziehen, just in diesem Augenblick im Einklang befindet. Denn großes Unheil würde für den Zaubernden und seine Umgebung entstehen, wenn jedermann mit arkanen Kräften spielt, die er womöglich gar nicht zu zügeln weiß.

V° WENN DIE Prüfung vorüber ist, kann der Zauberkundige sich entweder an der Wirkung seiner Magie erfreuen oder aber er wird nur eine große Leere und den Verlust eines Teils seiner inneren Kraft verspüren.«
ursprünglich übernommen aus der Encyclopaedia Magica

»Führe auch stets ein Schwert bei dir, nicht auf daß du dich weltlicher Gefahren erwehren kannst, denn daß du es nutzt zu Ritualen der Trennung, namentlich aller Entschöpfung.«
aus einer Rashduler Ausgabe, angeblich etwa 615 BF, wahrscheinlich jedoch 955 BF (siehe auch weiter unten)

»Von Eisen sei das Schwert und von mindestens zwei Spannen Länge und einem Finger Breite die Klinge, welche gezeichnet ist mit den Zeichen und Runen, die der Bannung dienen. Die Scheide dazu sei aus dem Holze, aus dem auch der Stab, oder von Echsen- oder Schlangeneder...«
aus einer Rashduler Ausgabe, angeblich etwa 615 BF, wahrscheinlich jedoch 955 BF (siehe auch weiter unten)

»Dem Magus und der Maga geziemend ist die einfache Lebensart, sei es in der Stube oder auf der Reise. Es sei ihm und auch ihr daher ein Greuel, sich mit Schmuck im Übermaße zu behängen. Ein besonderer Greuel seien dem Magus das Gold und das Eisen, ersteres, weil es als König der Metalle von eigener Kraft ist und sich vielmals in den Einklang der Sphären nicht einfügen will, letzteres, weil es - wenn im Übermaß getragen - die arkanen Kräfte hemmt. Jedoch muß man es nicht zu Wahn und Kult treiben, wie es die Sumudien vorexerzieren, denen jegliches Eisen striktum verboten ist... Eine Freude sind jedoch Silber und Mondsilber, denn ihre Kraft kommt aus den Sphären daselbst und auch das Sternen- oder Meteoreisen, welches ein mächtiges Geschenk der Götter ist. Mit edlen Steinen mag sich der Magier zieren, wie es ihm beliebt, es sei jedoch Vorsicht geboten, da die Gemmen höchst unterschiedliche Affinitäten zu den Göttern, den Sphären und den sechs Elementen besitzen (hier sei auf den Codex Emeraldus des werten Meisters Alaar Zhavino verwiesen).«

aus einer Rashduler Ausgabe, aus der auch die zwei vorhergehenden Zitate entnommen wurden, angeblich etwa 615 BF, wahrscheinlich jedoch 955 BF, da der erwähnte Codex Emeraldus erst im Jahr 880 BF verfasst wurde

Die großen Akademien von Punin, Rommilys und Beilunk (bzw. Gareth) haben mittlerweile zwar schon jeweils eine eigene gedruckte Variante angekündigt, doch mit der Ankunft des Dämonenmeisters und dem beginnenden Zerfall des Kaiserreiches im Osten hatte man natürlich wichtigere Dinge zu tun.

Der Norden: Die meisten der hier etwa 100 verbreiteten, fast ausschließlich von Hand angefertigten Kopien sind im Bornland, weniger schon dem Sveltland und dem restlichen „zivilisierten“ Nordosten des Kontinents verbreitet. In Festum hat man nach dem Zurückschlagen der Schwarzen Horden angeblich begonnen, eine gedruckte Variante vorzubereiten, doch ob es sich dabei um mehr als nur ein Gerücht handelt, das den gefährvollen Weg in die mittleren Lande gefunden hat, ist unsicher. Im freigeistigen und wilden Thorwal macht man sich naturbedingt eher weniger Gedanken um eine eigene Variante, hier sammeln die Adepten ihre Erfahrungen selbst, was für das kühle Olport noch mehr gilt als für die zugänglichere Stadt Thorwal selbst. In den ewig verfeindeten Königreichen Nostria und Andergast hat man naheliegenderweise gänzlich andere Probleme und die Kartoffelpresse wird für Kriegspropaganda missbraucht, aber selbstverständlich wachen die beiden Akademien eifersüchtig auf die eventuellen Planungen des jeweiligen Nachbarn und werden entsprechend darauf reagieren...

Der Süden: Die nur wenigen Dutzend Abschriften, die sich hier seit etwa einem Jahrhundert im Umlauf befinden, sind zumeist tulamidischen Ursprungs und orientieren sich im Wesentlichen an der mhanadischen Fassung. Eigene Varianten hat man hier noch nicht, doch eine gedruckte Auflage soll sich schon seit längerem in Al'Anfa in Vorbereitung befinden und auch in der finsternen Dämonenbrutstätte von Brabak scheint man diesen Gedanken schon gefasst zu haben. Doch wieviel weiß man von diesen Schulen wirklich, nachdem sich der Konvent der Verfinsterten Sonnenscheibe mehr oder weniger offen zu Borbarad bekannt hat und die Magische Fakultät der Universität der Pestbeule des Südens hin und her gerissen scheint?

Hundert Dinge zu schrecken den Dieb

Format: Der Octavo von etwa 150 eng beschriebenen Seiten Umfang wurde um das Jahr 760 BF vom seinerzeit recht bekannten tulamidischen Artefaktmagier Galhey ay Marhisch, basierend auf dessen eigenen Erfahrungen mit Langfingern, geschrieben und in der Praxis erprobt. Während das Original interessanterweise in Garethi verfasst wurde, sind die meisten der wenigen Abschriften in Tulamidya gehalten, wohl wegen der hauptsächlichlichen Verbreitung im Lande des Kalifen und in Aranien. Bis auf einige wenige Illustrationen ist das Werk nicht ausgeschmückt, und auch diese Zeichnungen stellen größtenteils beispielgebende, wenn auch detailreiche, Skizzen dar.

Galhey ay Marhisch

Geboren um 725 BF als Sohn der langjährigen Khunchomer Spektabilität Garun ay Marhisch, beschäftigte sich Galhey eingehend mit der Artefaktmagie, gab in der dynastischen Nachfolge das Amt der Spektabilität aber gleich an seinen Sohn weiter, um sich auch weiterhin keinen typisch akademischen Dogmen unterwerfen zu müssen. Zwar galt er als gesellig und insgesamt eher uneigennützig, zugleich aber auch als so geizig, dass er sein luxuriöses Haus mit allerlei magischen Fallen sicherte. Der örtliche Tempel des Pheh nahm sich der stillschweigenden Herausforderung an und nutzte die Villa als Prüfstein für seine Novizen. Im ewigen Wettstreit des Besitzers gegen die Diebe, der sich über Jahrzehnte hinzog, schrieb Galhey basierend auf diesen Erfahrungen die *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*, auf dass anderen Magiern sein Los erspart bliebe. Acht Jahre vor seinem Tod gab der Meistermagier jedoch entnervt auf und ließ sein Haus angeblich von einem Djinn nach Zorgan tragen, wo er 790 BF schließlich starb. Zu seinen Nachkommen gehört der bekannte Khadil Okharim, der heutige Leiter der Drachenei-Akademie.

Auflage: Insgesamt existieren höchstens 25 originalgetreue Abschriften in tulamidischer Sprache und weitere 10 in Garethi, alleine drei Exemplare befinden sich angeblich im Besitz der Drachenei-Akademie zu Khunchom. Die übrigen Abschriften verteilen sich überwiegend auf den tulamidischen Raum und das nördlicher gelegene Aranien, weiter gen Firun kennen höchstens ein paar Experten den Buchtitel. Das Original ist auf verschlungenen Pfaden in den Besitz des Magiers Rhuban Al'Riftah gelangt, Oberhaupt der Magierfamilie Al'Riftah, die einen engen Kontakt zu Gauklern pflegt und in einer verrufenen Höhle des Berges Al'Saffach (tulam. für Todesschlaf), südlich des Städtchens Chefe in den Awalakim-Bergen nahe Khunchom lebt (siehe hierzu das Abenteuer „Wenn der Zirkus kommt“, dem auch mehrere detailliertere praktische Anregungen zum Inhalt des Buches entnommen werden können). Meister Rhuban gibt seine Urschrift leider nur sehr ungern aus der Hand, so dass es leichter sein mag, in Khunchom eine Abschrift anfertigen zu lassen...

Inhalt: Das Buch ist eine nicht unbedingt detaillierte, aber doch recht umfangreiche und zu eigenen Ideen anregende Abhandlung über die Verwandlung von Gegenständen, in erster Linie zum Zwecke der Diebstahlsicherung dienlich. So finden sich neben unterschiedlichen Hinweisen auf echte Verwandlungsauber auch einige aus den Bereichen der Phantasmagorica, Controllaria oder gar auf einfache Zauber der Hermetica Destructiva. Auf keine Formel wird wirklich tiefer eingegangen, es finden sich jedoch mehrere Verweise auf Werke und Akademien, die bei einer Thesiserstellung behilflich sein können. Der kundige Magier kann mit Hilfe der Informationen des Werkes und ein wenig Einfallsreichtum sicherlich eine Unzahl von Dieben abwehren und in der Folge noch mehr abschrecken (oder aber der dann kursierenden Gerüchte über gigantische Schätze wegen erst anlocken...).

Wert: Interessierte bieten sicherlich um die 80 Dukaten für eine Abschrift, ein genauer Preis ist aber aufgrund mangelnder Verbreitung nicht zu ermitteln. Nicht verwunderlich dürfte sein, dass ein Diebstahl eher schwer fällt...

Voraussetzungen:

VI; K7; KL 12; Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Für den umherwandernden Spielermagier dürfte das Buch bis auf einige mal mehr, mal weniger amüsante Abschreckungsmethoden eher uninteressant sein, es stellt allerdings auch eine äußerst brauchbare Hilfe dar, wenn es um das Eindringen in die magisch gesicherte Festung eines Magiers gehen soll. Für eben solche „standorttreuen“ Zauberer sind die *Hundert Dinge* in der Tat nicht zu verachten. Neben den Zauberzeichen „Singendes Zeichen“ und „Siegel der Seelenruhe“ und einer Rekonstruktionsmöglichkeit für die klassischen Zauber der Artefakterstellung ARCANOVI und APPLICATUS (jeweils 180/2x9/10) finden sich Gerüchte und nicht verwertbare Hinweise unterschiedlicher Vollständigkeit zu Dutzenden von Zauberformeln aus den Bereichen Objekt, Illusion, Beherrschung, Schaden und sogar Form. Sie ermöglichen jedoch keine Möglichkeit der Herleitung oder bieten gar die Thesis, mögen aber nützlich sein, eine entsprechende Quelle in Erfahrung zu bringen. Dem eingeweihten Leser dürfte jedoch auffallen, dass der Autor von so manchem Spruch kaum eine Ahnung hatte und lediglich einige, wenn auch äußerst geschickte, Vermutungen anstellte. Welche Hinweise dies genau sind, bleibt der Entscheidung des Spielleiters überlassen. Trotzdem sollte der Meister dem Leser künftig einen Bonuspunkt beim Entdecken, Anlegen und Entschärfen von sowie im Umgang mit magischen Fallen gewähren.

Liber Methelessae

Format: Der Quarto von etwas über 200 Seiten Umfang wurde erstmals im Jahr 1002 BF in der Hafenstadt Grangor von der wohl größten Illusionistin unserer Zeit, Methellessa ya Comari, veröffentlicht und ist heute in dieser, nur wenig illustrierten Form als so genannte Grangorer Abschrift bekannt. Ungleich prächtiger illustriert und mit 250 Seiten auch umfangreicher (und demzufolge natürlich auch wesentlich teurer...) erschien das bereits hoch gelobte Buch 1010 BF in einer sonst fast unveränderten Form in Zorgan erneut, bekannt als die Zorganer Version. Diese zweite Fassung verbreitete sich bislang etwas stärker, hat dafür aber auch fast ausschließlich im tulamidischen Einflussgebiet (in welchem die Illusionistik und Scharlatanerei ja auch angesehener sind) Verbreitung gefunden. Eine kommentierte Puniner Studienausgabe ist zwar seit längerem in Vorbereitung und sollte eigentlich bereits 1018 BF erscheinen, doch hat man sich dort dringenderen Problemen zugewandt und die Arbeit für unbestimmte Zeit aufgeschoben. Beide Fassungen wurden in Garethi abgefasst - wobei sich insbesondere in der älteren Version der Einschlag des Horathi nicht verleugnen lässt - enthalten aber auch mehrere kurze Passagen in Bosparano.

Auflage: Es existieren fünf Originale von Methellessas Hand; drei von diesen sind mittlerweile im Besitz der Akademien von Grangor, Zorgan und Punin, eines war mehrere Jahre lang im Besitz des Erzmagiers Lygdoron von Maziroc, ging nach dessen Tod aber an die Autorin zurück, die natürlich noch über ein eigenes Exemplar verfügt. Von der ursprünglichen Grangorer Abschrift wurden bis jetzt etwa 35 Kopien angefertigt, die vor allem im Lieblichen Feld und in Almada verbreitet sind, während von der ungleich prächtigeren Zorganer Version bereits rund 40 Nachschriften in Aranien und den Tulamidenlanden im Umlauf sind. Weitere Exemplare sind bislang nicht bekannt.

Inhalt: Im Liber Methelessae beschreibt die aventurienweit bekannte und anerkannte Magierin vor allem ihren erklärten Lieblingszauber AURIS NASUS in praktisch allen möglichen und unmöglichen Variationen. Es werden aber auch allerlei allgemeine Informationen zur Phantasmagorica nicht zurückgehalten. Die vielen, zumeist hochtheoretischen Ausführungen zu dieser allgemein bekannten Kernformel der illusionistischen Zaubereien und die ziemlich wüst anmutende Vermengung von Thesis-Exzerpten und erklärendem Text samt eingeflochtenen praktischen Beispielen machen die Lektüre jedoch nicht unbedingt leicht, insbesondere solide Kenntnisse in dieser grundlegenden Illusionsformel sind deshalb unabdingbar. Und eben dieses Manko hat bis jetzt auch die drucktechnische Vervielfältigung in einer höheren Auflage verhindert, wie sie mit der Puniner Studienausgabe eigentlich angestrebt wird - wenn man die borbaradschen Umtriebe der letzten Jahre einmal außer Acht lässt. Das Werk gilt bereits jetzt, nur wenige Jahre nach seinem Erscheinen, als eines der elementaren Bücher der Illusionsmagie und wird wahrscheinlich auch in ferner Zukunft noch von Bedeutung als ein achtbares Standardwerk sein.

Methellessa ya Comari

Die heutige Spektabilität der zu Unrecht belächelten Schule des Seienden Scheins zu Zorgan machte schon früh auf sich aufmerksam. Geboren im Jahr 972 BF als Tochter eines liebfeldischen Adligen besuchte sie die in Grangor ansässige Illusions-Akademie und war bereits mit 15 Jahren so weit in ihren Studien fortgeschritten, dass man ihr kaum mehr etwas beibringen konnte. Deshalb begann Methellessa, die schon in jungen Jahren graue Haare hatte, mit der (Wieder-)Entwicklung verschiedener phantasmagorischer Zauber und einer frühen Magistertätigkeit. In Grangor, Punin und schließlich Zorgan entwickelte oder entdeckte sie wahrscheinlich mehr neue Formeln, als irgendein anderer lebender Magier und in den Gilden sagt man nicht ohne Neid, sie hätte die Magica Phantasmagorica erst zur Wissenschaft gemacht. Die gelegentlichen Gerüchte, sie würde in naher Zukunft mit dem Titel einer Erzmagierin geehrt, sind bislang aber noch nicht fundiert. Heute lehrt sie nur noch selten, wie vor einigen Jahren in Al'Anfa oder heute in Zorgan und gelegentlich auch in Silas, wo die eitle Magierin die Kinder reicher Leute und ihren eigenen Sohn unterrichtet. Sie gilt als die teuerste Lehrmeisterin auf dem Kontinent und kann sich mit ihrem Reichtum auch größere Sprünge und gleich drei Barden und Charmeure leisten.

Wert: Eine Abschrift hat trotz der gleichwertigen Inhalte einen recht unterschiedlichen Wert, der bei relativ günstigen etwa 50 Dukaten für eine Grangorer Abschrift beginnt und bis etwa 120 Dukaten für eine Zorganer Version reicht. Echte Interessenten bieten auch ein wenig mehr, während für die angestrebte Puniner Studienausgabe noch kein Preisrahmen angedacht wurde. Methellessas Originalfassungen gleichen zwar bis auf Einzelheiten der Grangorer Abschrift, sind aber natürlich unverkäuflich.

Voraussetzungen:

V1; K12/10 (Grangorer Abschrift u. Zorganer Version/ Puniner Studienausgabe); KL 15; Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (AURIS NASUS 5/18, Illusion 4/9) Das zu Recht hoch gelobte Werk enthält eine glänzende Thesis des AURIS NASUS (Mag, 21) und bietet ferner noch die jeweils recht leicht erlernbaren Meisterformeln der Illusionen LUCIFERI (Mag), MENETEKEL (Mag) und VOCOLIMBO (Mag). Zusätzlich ermöglicht das intensivere Studium der Inhalte auch noch die Herleitungen der Zauber AUREOLUS (Mag), DELICIOSO (Mag) und sogar HARMLOSE GESTALT (Hex). Die Kenntnis der vielfältigen Ausführungen zu den Phantasmagorien erleichtert künftig das Erkennen und Enttarnen von zauberischen Illusionen, insbesondere wenn sie gildenmagischen Ursprungs sind. Der Meister sollte hierbei Tipps oder Bonuspunkte geben. Zukünftige Zauberwerkstatt Proben, um den AURIS NASUS abzuwandeln, fallen um 3 Punkte leichter aus.

Libër Zhammorica per Satinav

Format: Ein übergroßer und dicker Foliant mit großzügig abgerundeten Kanten. Auf hellem, fast weißem Leder zeichnen sich mehrere grünen Schriftzeichen ab. Bei näherer Betrachtung erkennt man feine grüne Linien mit winzigen Glyphen, die sich kreuz und quer über den ganzen Bucheinband ziehen.

Aufgeschlagen riecht das Buch ein wenig nach Fäulnis und Erde. Auf jeder Pergamentseite hebt sich aus der schwarzen Glyphenschrift ein großes verschlungenes Emblem in rot oder grün hervor. Gelegentlich beherrschen auch archaisch anmutende Zeichnungen von Echsen, Bestien, Pflanzen und Ritualen die Seiten.

Inhalt: Ein sehr ausführliches und verstörendes Werk über die echsische Zauberei und die dazugehörige Götterwelt, zu deren Pantheon vielerlei Anrufungs- und Opferrituale beschrieben werden: Kraftzeremonien des Krr'Thon'Chh, Vogelbeherrschung des Chr'Ssir'Ssr, Geschlechterwandlung der H'Szint, Fruchtbarkeits- und Feldsegenrituale der Zsahh und die Sonnenverschleierung des Pprsss. Die bedeutendsten Zauberei und Rituale sind jedoch Ssad'Navv gwidmet, dem unaufhaltsamen Herren der Zeit. Jedes Ritual ist klar abgegrenzt beschrieben und lässt sich mit ein wenig Zeit und Willen rekonstruieren und erlernen, bedroht jedoch den Verstand des Lesers. Einem treuen Anhänger der

Zwölfe kommt bei der Lektüre aber das Grausen der Gewissheit, dass die Menschen seit Jahrtausenden alte Echsen götter anbeten.

Hintergrund: Es gibt Legenden über die Entstehung dieses mindestens 2.500 Jahre alten Werkes: Die Priester der Urtulamiden sollen hierin alles finstere Wissen der Echsen versteckt haben, damit es die Welt nicht mehr behellige. Einer anderen Sage zufolge soll es das heilige Zauberbuch der H'Szint-Priester von Yash'Hualay gewesen sein, bis es die Menschen geraubt haben. Am bekanntesten ist jedoch die Annahme, das L.Z.S. sei nichts anderes als Abschrift und Übersetzung der mysteriösen Zeichen, die auf den Ruinen von Zamorrah erscheinen. In den Dunklen Zeiten entstand wohl die heutige Buchform. Bis zur Zeit der Priesterkaiser wurden mehrere Abschriften angefertigt, obwohl auch damals nur Wenige die Inhalte kannten. Bereits in der Rohalszeit war das Buch nur noch tulamidischen Fachleuten ein Begriff. Nach den Magierkriegen ging das Werk schließlich vollends verloren, so dass es heute nur noch als düstere Legende durch die Köpfe der Zauberei geistert. Gegenwärtig existieren wohl noch sechs oder sieben Kopien, darunter ein Exemplar in der Hand von Rakorium Muntagonus, eines in der Stadt des Lichts und eines in den Hallen der Weisheit zu Kuslik unter Verschluss.

Der L.Z.S. dürfte neben der Urschrift des Codex Sauris (siehe Seite 83) das umfangreichste Wissen über die vergangene Kultur der Echsenrassen bieten, und es ist davon auszugehen, dass dessen Kompilator Cordovan Puridan für sein, seit einem Jahrtausend unter Verschluss gehaltenes, Werk unter anderem auf diese ältere Schrift zurückgriff.

Wert: für Kenner nahezu unbezahlbar, allerdings schrecken viele Bibliotheken abergläubisch davor zurück, dieses „Dämonenwerk“ zu erstehen. Der Mirhamer Akademieleiter Salpikon Savartin ist bereit, bis zu 1.500 Dukaten zu bieten – bevor er zu Meuchlermethoden greift.

Voraussetzungen: V0; K 14/10 (Zelemja/Zelemja-Schrift) und 10 (Proto-Zelemja); MU 12, KL 15, Götter/Kulte 10, Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (2x Götter/Kulte 10/14, 3x Magiekunde 12/18) Nach erfolgreichem Studium können die folgenden magischen Sonderfertigkeiten aus dem Buch verbilligt erlernt werden. Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, Kraftkontrolle sowie Merkmalskenntnis Temporal (jeweils 150/3x6/15). Ebenso kann die kristallomantische Repräsentation zu einem Drittel der Kosten erlernt werden (800/4x10/20).

Um einzelne Zauberei zu lernen oder zu rekonstruieren, müssen auf jeden Fall auch die Passagen in Proto-Zelemja verstanden werden (siehe Kasten). Das Buch enthält die kristallomantischen Thesen von ADAMANTIUM, LEIB DER ERDE, SEELENWANDERUNG, SERPENTIALIS und TEMPUS STASIS. Rekonstruiert werden können REPTILEA (50/2x3/0), CHRONOKLASSIS (150/3x4/20), LAST DES ALTERS (200/3x8/10), UNBERÜHRT VON SATINAV (400/3x8/15), TRANSFORMATIO (700/4x8/15), CHRONONAUTUS (1000/4x8/20) und IMMORTALIS (2000/5x10/30) – alle in kristallomantischer Repräsentation. Darüber hinaus kann man noch zwei Handvoll weiterer unbekannter Rituale und Zaubereiwirkungen nach Maßgabe des Spielleiters herleiten und findet Dutzende von Hinweisen.

Für jede aus dem Buch erlernte Sonderfertigkeit oder Formel ist eine MU-Probe fällig, die beim ersten Mal unmodifiziert, bei jedem folgenden Mal um einen Punkt leichter als zuvor ist. Bei jedem Misslingen erhält der Leser einen passenden Nachteil im Wert von 2 GP, z.B. Aberglaube +2 oder Angst vor Achaz +4. Da in dem Zauberbuch selbst magische Muster aktiv sind, kann das Opfer auch ein Fluch treffen, wie etwa Lichtscheu, Schnelle Alterung, Schlafstörungen oder ein geeignetes Stigma.

Passagen in Proto-Zelemja

Soll kurzfristig ein Zauberei erlernt werden, gilt pro beschriebenen Zauberei ein Wortumfang von 3W20 x 300 Wörter im Sinne des XENOGRAPHUS (LC 186).

Mittels des 'Wörterbuches' von Schwester Laniare (s. „Alptraum ohne Ende“ oder „Rückkehr der Finsternis“) kann Proto-Zelemja wie mit einem Lehrmeister erlernt werden: Nach Spalte B, allerdings nur bis zu einer Maximalkomplexität von 12. Zum Erlernen der Zauberei aus dem L.Z.S. muss es zumindest bis zu einem Wert von 10 erlernt werden.

Magie - Macht der Überzeugung

Format: Dieser 120-seitige Octavo kursiert seit etwa 1003 BF an allen Magierakademien und hat in noch nicht einmal 20 Jahren bereits eine solche Verbreitung erlangt, dass nahezu alle anderen Schriftsteller blass vor Neid werden könnten. Angeblich wurde das Buch von Belwen Rutenstab, dem einstigen, seit mehr denn zehn Jahren verschwundenen Hofzauberer Herzog Waldemars, in Weiden verfasst. Im Buch selbst wird allerdings kein Autor genannt, so dass eine Bestätigung ausbleibt. Anhand der inhaltlichen Ausführungen kann immerhin gefolgert werden, dass es sich zumindest um einen Mann gehandelt haben dürfte. Ebenfalls kann man darüber streiten, wo und wann genau die ersten Kopien aufgetaucht sind, im mittleren Aventurien wurde die Schrift aber zuerst bekannt und erfuhr sogleich eine rasante Verbreitung. Das Buch enthält nur wenige Illustrationen, meist Skizzen und Schnittmuster, und wurde in einem ziemlich gestelzten Garethi geschrieben.

Belwen Rutenstab

Im Jahr 960 BF im Kosch geboren, arbeitete sich Belwen, vor allem aufgrund guter Verbindungen, 999 BF zum Hofmagus von Weiden empor. Dort war der affektierte Geck ganz offensichtlich fehl am Platze. Bekannt und berühmt war er durch seine gekonnten Verknüpfungen von Illusionen und Verwandlungen, die allerdings mehr seiner ausgeprägten Eitelkeit zugute kamen und keine ernsthaften Forschungen darstellten. Ob er tatsächlich der Autor dieses Buches ist, lässt sich leider nicht mehr feststellen, da er 1008 BF nach einem katastrophal verpatzten Zauber mit einem furchtbar entstellten Gesicht die Bärenburg verließ und danach nie wieder gesehen wurde. Angeblich soll er heute irgendwo am Ochsenwasser leben.

Auflage: Mittlerweile sind sicherlich 1400 Exemplare dieser „Flugschrift“ im Umlauf, es scheint aber so, als würde die Zahl der Neuabschriften nun stetig zurückgehen, nachdem bereits etwa jeder vierte Magier eine Kopie sein Eigen nennen kann. Eine inhaltlich identische, gedruckte Auflage mit beigelegten, handschriftlich abgefassten Thesissblättern soll mehrere Jahre lang in Vorbereitung gewesen sein, wahrscheinlich aber wurde dieses Vorhaben aufgegeben, zumal man praktisch überall und ohne Probleme eine vollwertige Abschrift bekommen kann. Die Existenz eines Originals ist ungewiss, es dürfte noch im Besitz des Autors sein, doch der Aufenthaltsort Belwen Rutenstabs - so er das Buch geschrieben hat - ist unbekannt.

Inhalt: Das Buch ist streng in einen belehrenden Teil und eine Formelsammlung unterteilt und befasst sich leicht verständlich und sehr detailliert damit, wie man als Magier bei nahezu allen Ständen vom armen Bäuerchen bis hin zum einflussreichen Adligen Eindruck schinden (und dadurch Vorteile erreichen) kann und wie man es bewerkstelligt, mehr darzustellen, als man tatsächlich ist. Neben einigen arkanen Formeln zur Verbesserung des eigenen Erscheinungsbildes, unterschiedlichen Verhaltenshinweisen und äußerst eindrucksvollen Redewendungen enthält das Werk sogar eine umfangreiche Liste empfehlenswerter Duftwässerchen ganz Aventuriens sowie mehrerer besonderer Bartschnitte und Frisuren, sogar ein detailliertes Schnittmuster für eine prächtige Magierrobe wird nicht vorenthalten. Da sich die meisten Inhalte und Empfehlungen auf typisch männliche Bereiche beziehen, scheint dies darauf hinweisen, dass das Buch ebenfalls von einem Mann geschrieben wurde. Es ist deshalb auch leicht nachvollziehbar, dass vor allem männliche Magier eine Abschrift in ihrem Besitz haben, wohingegen die Damenwelt mit manchen Inhalten nichts anzufangen weiß.

Wert: Je nach Ausprägung der Eitelkeit des Käufers und dem Verhandlungsgeschick des Verkäufers ist eine der zahllosen Abschriften für bis zu 80 Dukaten erhältlich. Im Mittel liegt der Preis bei etwa 50 bis 60 Dukaten, scheint allerdings weiter abzusinken, nachdem immer mehr Kopien angefertigt werden.

Voraussetzungen:

V17; K9; KL 12

Das Buch im Spiel: (Betören SE/7, Etikette SE/10, Überzeugen SE/9) Das weithin bekannte Werk, das der thorwalsche Transformationsmagier aus Olport ebenso kennen könnte wie der finstere Daimonologe aus Brabak, enthält jeweils die leicht verständliche Thesis der „Eitelkeitsformeln“ AUREOLUS (Mag), REFLECTIMAGO (Mag), ATTRIBUTO (CHARISMA) (Mag), PECTETONDO (Mag), ACCURATUM (Mag) und SAPEFACTA (Mag). Dem eifrigen Leser ist zusätzlich auch die schnelle Herleitung von VOGELZWITSCHERN (Mag) und WEIHRAUCHWOLKE (Mag) fast problemlos möglich. Durch die eindeutig auf Männer bezogene Sichtweise des Autors haben Gerüchten zufolge einige Magae im Lieblichen Feld bereits eine Loge gegründet, um das Buch entsprechend umzuschreiben...

Magie im Kampf - Kämpfende Magie

Format: Ein Quarto von 500 Seiten Umfang, der auf einem schweren, besonders behandelten und daher recht widerstandsfähigen Pergament geschrieben wurde. Aufgrund eben dieses Pergaments ist das Buch selbst für seine große Seitenanzahl noch ungewöhnlich dick und folglich schwer. Das Standardwerk wurde in den ersten Jahren der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes um das Jahr 760 BF von der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, basierend auf den während jener Zeit gewonnenen Erkenntnissen, zusammengestellt und herausgegeben. Rasch gewann das Buch an Verbreitung, auch wenn immer wieder Exemplare Unfällen zum Opfer fallen. Doch seit den Erbfolgekriegen des Mittelreiches vor einem Jahrhundert sind es fast nur noch leicht geänderte, etwas weniger kompetente Abschriften, die heute das Gros der Verbreitung stellen. Die bekannten Ausgaben sind fast ausnahmslos reich illustriert, unter anderem sind Beispiele von Zaubergesten und deren Abwandlungen, taktische Positionierung im magischen Kampf und dergleichen mehr enthalten. Selbst Experten zeigen sich von dieser Liebe zum Detail begeistert. Das Werk wurde im knappen militärischen Handbuch-Stil in klassischem Bosparano verfasst, aber auch mehrere Abschriften in Garethi und sogar Tulamidya wurden angefertigt.

Auflage: Es mögen insgesamt vielleicht etwa 200 Erstabschriften existiert haben, doch von diesen sind heute nur noch rund 140 Exemplare erhalten geblieben. Allerdings wurden von diesen etwa 200 weitere, sowohl von der Aufmachung, als auch inhaltlich schlechtere Kopien angefertigt. Neben diesen sind noch weitere rund 50 Abschriften in Garethi und gut 30 in Tulamidya bekannt, die jeweils von wechselnder, aber nie hochklassiger Qualität sind. Die Urschrift wird seit jeher in der Bibliothek der Akademie von Bethana aufbewahrt und Interessenten gegen ein Dukatenbeutelchen kurz zugänglich gemacht, wenn auch nicht verliehen. Die meisten der Erstabschriften verteilen sich auf die Akademien der Magie, vornehmlich der combattiven Ausrichtung, und erfahrene Kampfmagier und sind somit nur schwer erhältlich.

Inhalt: Magie im Kampf vermittelt großes Wissen und zahlreiche Details zu den meisten der zum Zeitpunkt der Zusammenstellung des Werkes bekannten Kampfzauber. Aber auch Gedankengänge und zumindest auf den ersten Blick absurd scheinende Spekulationen zu möglichen und verschollenen Einsätzen der Zauberei im Kampf fehlen ebenso wenig wie grundlegende und auch fortgeschrittene Methoden der Kriegsführung im kleineren Umfang. Als einziges allgemein bekanntes Buch bietet es in einem Anhang die Beschreibung einer Handvoll Schlachten aus den Magierkriegen und wie in jenen die Zauberei zum Einsatz gebracht wurde, gerade aufgrund der jüngsten Geschehnisse in Ostaventurien von zentralem Interesse. Da es aber in erster Linie vom Standpunkt der militärisch nutzbaren Magie aus verfasst wurde, kann auch der reisende Magus der heutigen Zeit aus dem Buch viel für den täglichen (Kampf-)Einsatz lernen. Auch wenn man es erwarten mag, ist der Stabfechtereie kein Raum in diesem Werk zuteil geworden, gleiches gilt auch für andere „weltliche“ Methoden des Kampfes. Einzig das Flammenschwert findet Erwähnung, wenn auch nur am Rande. Erwähnt werden soll hier auch ein Anhangskapitel, das sich mit Recht und Gesetz der Kampfmagie auseinandersetzt und hierfür die entsprechenden Inhalte des Codex *Λόγicus* (siehe Seite 16) zusammenfasst. Allerdings sind diese Zusammenfassungen verständlicherweise gerade in den ältesten Abschriften kaum auf dem aktuellen Stand.

Wert: Je nach Erhaltungszustand und inhaltlicher Qualität wird eine gewöhnliche Kopie für bis zu 150 Dukaten gehandelt. Für eine der hoch begehrten, besonders gut erhaltenen Erstabschriften werden auch schon einmal bis 260 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen:

V2/3 (Erstabschrift/Kopie); K7; KL 13, GE 10

Das Buch im Spiel: (Kriegskunst 2/5, Schaden 4/8) Das damals wie heute als wichtiges Grundlagenwerk der Destruktiven Hermetik bekannte und anerkannte Buch enthält einen großen Schatz an Formeln: In ihm sind die Meisterformeln von GARDIANUM (Mag), HORRIPHOBUS (Mag), BLITZ DICH FIND (Mag), EISENROST (Mag), FULMINICTUS (Mag), IGNIFAXIUS (Mag), PLUMBUMBARUM (Mag), ARMATRUTZ (Mag), ATTRIBUTO (Mag), PARALYSIS (Mag) und in einigen der neueren Versionen noch des Zaubers ADAMANTIUM (Mag) niedergelegt. Weiterhin wird jeweils die Rekonstruktion von KULMINATIO (Mag) (700/2*7/10), KARNIFILIO (Mag), SENSATTACCO (Mag) (350/2*7/10) und DUPLICATUS (Mag) ermöglicht. Schließlich sind noch mehrere Hinweise auf ECLIPTIFACTUS und IGNISPHAERO vorhanden. Neben seinen arkanen Themen enthält Magie im Kampf auch noch taktische und strategische Ausführungen.

Zitate:

»Mit dem magischen Donnerkeil Fial Minniza (= Pelz und Mut hinweg; FULMINICTUS), der Zauberrüstung Ama Tharza (= Gefährte gegen Waffen; ARMATRUTZ), und dem Bannspruch Thar Taubraza (= Kampf ohne Zauberei; KAMPFZAUBER STÖREN) verfügen die Auelfen über ein kleines, aber erprobtes Arsenal schnell wirkender Sprüche, das bis heute Vorbild jeder Ausbildung zum Kampfmagier ist.«

Magische Schilde

Format: Es handelt sich um einen Quartband von 360 Seiten Umfang, auf dessen tiefgrünem Buchdeckel in goldenen Lettern ein einfaches Pentagramm und der Titel prangen. Das schon lange angekündigte Werk - wenn auch nur in Fachkreisen, weshalb die Präsentation für enorme Aufregung sorgte - wurde in den Jahren 1012 bis 1020 BF von der Erzmagierin und Spektabilität zu Gareth, Racalla von Horsen-Rabenmund, unter der Mithilfe des Meisterexorzisten Jarhalan erstellt; im Praiosmond 1021 BF wurde es in Gareth der Öffentlichkeit vorgestellt. Das durchgehend in Bosparano verfasste Buch ist an sich eher schmucklos und enthält nur wenige unumgängliche Zeichnungen und Illustrationen.

Racalla von Horsen-Rabenmund

Als eine der bekanntesten Vertreterinnen der arkanen Künste, äußerst einflussreiche Convocata der Weißen Gilde, Spektabilität der bedeutenden Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth und angesehene Erzmagierin steht die Schwägerin des geächteten Thronräubers Answin von Rabenmund fast ständig im Mittelpunkt der neureichischen Politik. Geboren im Jahr 964 BF, wurde sie bereits mit Hals Regierungsantritt eine ständige Beraterin am Kaiserhof, die heute noch unter den Schutz des Reiches durch Hofmagier organisiert; eine von ihr gewissenhaft ausgeführte Aufgabe. Sie hat noch immer nicht das offensichtliche Versagen Chiranor Feyamuns verwunden, dem sie bei jeder Gelegenheit indirekt zu verstehen gibt, dass er ihrer Meinung nach die Schuld am Verschwinden Kaiser Hals trägt. Häufig ist sie bei den wichtigen höfischen Veranstaltungen anwesend und ihrer großen Kompetenz und wichtigen Ämter wegen immer gefragt, nimmt sie doch direkt und indirekt Einfluss auf das Kaiserhaus und zählt mit ihrer Stellung zu den Mächtigen der Stadt. Auch die verwandtschaftlichen Beziehungen zum Hause derer von Rabenmund konnten ihr nicht im Geringsten schaden, sie soll gar in einem halbwegs freundschaftlichen Kontakt mit dem gefürchteten KGIA-Leiter Dexter Nemrod stehen. Mit den magischen Zwischenfällen der vergangenen Jahre und insbesondere Borbarads niederhöllischer Invasion in Tobrien wird sogar schon gemutmaßt, dass Reichsbehüter Brin in naher Zukunft eine Kanzlei für magische Angelegenheiten ins Leben rufen will, als deren Reichsrätin eigentlich nur die Erzmagierin in Frage kommen kann.

Auflage: Das lange Jahre von der eingeweihten Fachwelt sehnlichst erwartete Werk wird derzeit eiligst von der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, dem Informations-Institut zu Rommily und der Academia der Hohen Magie zu Punin kopiert. Bislang wurden lediglich zwei Dutzend Abschriften angefertigt, die sich allesamt im Besitz ausgesuchter Magier und Akademien befinden. Die Kopierarbeit erfolgt auf Wunsch von Meisterin Racalla ausnahmslos handschriftlich, so dass die vielen eingehenden Anfragen kaum befriedigt werden können. Das Original ist im Besitz der Erzmagierin, eine Erstabschrift von ihrer Hand wurde zur Mahnung an Chiranor Feyamun, dem zweiten Hofmagus des Reichsbehüters und Begleiter Kaiser Hals auf dessen letzter Reise, übergeben.

Inhalt: Das sehr anspruchsvolle Werk stellt vor allem eine ungewöhnlich umfassende Beschreibung der Aufgaben des Leib- und Hofmagiers dar und dient als schlüssige und innovative Anleitung für diesen, wie Herr und Hof effektiv mittels magischer Schilde bzw. arkaner Kräfte allgemein geschützt werden können. Durch die Rückkehr Borbarads bekam das Thema eine immense Aktualität, so dass quasi im letzten Moment verschiedene weitere Kapitel und Anmerkungen zur Protektion vor den Machenschaften des Dämonenmeisters hinzugefügt wurden. Magische Schilde setzt dabei ein umfangreiches Grundwissen auf dem Gebiet der Antimagie voraus und verweist in elementaren Dingen häufig auf das Große Buch der Abschwörungen (siehe Seite 39). Beschrieben sind vor allem Anwendungsgebiete und Kombinationen der Zauberei GARDIANUM,

PSYCHOSTABILIS und ARMATRUTZ, Möglichkeiten zur Unschädlichmachung und Austreibung von Dämonen, Schutz durch Amulette und magische Sicherungen sowie Rettung in buchstäblich letzter Sekunde. Interessanterweise stellt die weißmagische Racalla von Horsen-Rabenmund das Ziel, den Schutz durch und vor Magie, in den Vordergrund und billigt in diesem Zusammenhang gar dunkelgraue bis eindeutig schwarze Magie. Aufgrund der Rückkehr des Dämonenmeisters wurde alles bekannte Wissen über diesen und seine Vorgehensweise systematisch dargelegt (ist in dieser Hinsicht jedoch noch teilweise naiv und voller Spekulationen, da von Borbarads einstigem Wirken nur wenig Objektives überliefert ist und heute trotz aller Ereignisse kein definitiver Beweis für seine tatsächliche Rückkehr allgemein bekannt ist) und dringlichst zur Zusammenarbeit aller magischen Institutionen mit den weltlichen und geistlichen Mächten Aventuriens aufgerufen.

Wert: Obwohl das Buch heiß begeht ist (es sind bereits in den ersten Monaten nach der Fertigstellung über 200 Anfragen aus ganz Aventurien eingegangen - es ist fraglich, ob diese Masse mittels handschriftlicher Vervielfältigung überhaupt befriedigt werden kann), hat sich die Autorin entschlossen, nicht den Meistbietenden zuerst ein Exemplar zukommen zu lassen, sondern jenen, die es am Nötigsten haben, und dies sind im Wesentlichen die Hof- und Leibmagier der wichtigen Herrscher und Handelsherren Aventuriens. Bemerkenswerterweise beschränkt sich die Erzmagierin dabei nicht nur auf das Mittelreich, eine Handvoll Exemplare sind bereits in das Liebliche Feld veräußert worden. Der konsequent verlangte Standardpreis beläuft sich derzeit aber dennoch auf 250 Dukaten.

Voraussetzungen:

V1; K8; KL 15; Gardianum 7, Psychostabilis 7, Armatrutz 7

Das Buch im Spiel: (auf PENTAGRAMMA, PSYCHOSTABILIS, APPLICATUS, ARMATRUTZ, GARDIANUM, INVERCANO und KLARUM PURUM jeweils eine SE) Das ultimative Werk für den engagierten Leibmagier! Zu finden ist jeweils die Thesis von PENTAGRAMMA (Mag, 15, von Meisterentschwörer Jarhalan persönlich!) und PSYCHOSTABILIS (Mag, 16). Aus dem Buch können die SF Verbotene Pforten und Exorzist erlernt werden, schließlich soll man sich für seinen Herren aufopfern können. Zudem finden sich auch die Bann- und Schutzkreise gegen niedere Dämonen und es wird gar eine Rekonstruktionsmöglichkeit für den HERZSCHLAG RUHE! (Bor) aufgezeigt (700/4*10/20), der natürlich nur in der allerhöchsten Not und in Verbindung mit dem REVERSALIS angewandt werden soll - zudem die einzige gebilligte Anwendung der Formel, mit deren Kenntnis man sich gerade in den heutigen Tagen nicht brüsten sollte.

Zitate:

»Stab erlischt, Kraft verschwunden.

Der Daimon gehalten, doch nicht verwunden:

Donnerbrechend Hörnerhufe,

der Kaiser blaß, hört BORons Rufe.

Jandora eilt hervor, verwegen,

wo der Stab nicht half, gab sie ihr Leben.«

zitiert aus der Legende der Jandora von Bosparan, Hofmagierin Kaiser Yulag-Horas; aus dem Vorwort zur Ermahnung an alle Leibmagier

Ma'zakaroth Schamaschtu - Das Æimonicon

Format: Ein extrem überformatiger Folio (mit den äußerst sperrigen Ausmaßen von 30 auf 38 Fingern - in geschlossenem Zustand wohlgemerkt!) von 200 Seiten Umfang, der traditionellerweise in Höhlendracheneder gebunden und schwer mit Mondsilber beschlagen ist. Viele Ausgaben besitzen am oberen Ende des Buchrückens auch einen stabilen Ring aus Meteoreisen, der es ermöglichen soll, das kostbare Stück an einem ausreichend großen Buchständer anzuketten. Das Werk ist vermutlich die Transkription einer Schriftrollensammlung, die während der Skorpionkriege um 1330 v. BF von den Magiermogulen vom Gadang verfasst wurde. Wahrscheinlich gab es alle etwa 200 Jahre einige Abschriften, in späteren Zeiten des gildenländischen Einflusses auch in Buchform, doch nur wenige Fassungen haben Satinavs Hörnern bis heute widerstanden. Die Abschriften sind von Kopie zu Kopie unterschiedlich, aber immer auf abscheulich niederhöllische Weise illustriert und wurden in nur schwer verständlichem Rssahh in den Glyphen des Zelemja abgefasst, düsteren Andeutungen zufolge soll es angeblich auch eine oder zwei Übersetzungen jüngerer Datums ins Ur-Tulamidya geben. Zusätzlich sind einige mittels CRYPTOGRAPHO nur schwer übersetzbare Zitate in, für Menschen ohnehin unverständlichem, Ur-Rssahh mit den praktisch unbekannten Glyphen des H'Chuchas enthalten, die wohl noch grauenvollere Details zum Thema zu bieten haben. Interessant mutet der eigentliche Haupttitel an, es handelt sich dabei um die Namen zweier extrem machtvoller Dämonen, des Siebengehörnten Verteidigers von Yha'Rrud und der Achtgehörnten Fürstin der Seeschlangen.

Auflage: Es gibt wahrscheinlich nur noch höchstens 10 Abschriften, die sich teilweise in einem sehr schlechten Erhaltungszustand befinden. Die älteste Kopie soll angeblich im Besitz der selbst unter den Elfen nur als vorzeitliche Legende bekannten Dunkelfe Pardona sein, aber wer möchte schon gerne losziehen, um ihr diese in ihrem Domizil viele Tagesreisen nördlich von Yeti-Land abzukaufen... Die einstige Urschrift sowie die dazugehörnde, ursprüngliche Schriftrollensammlung sind wahrscheinlich schon längst vernichtet oder mit ihren Besitzern in die Niederhöhlen verschleppt worden - wie sicherlich auch so manche Abschrift.

Inhalt: Das Æimonicon (hin und wieder auch Æimonicum genannt) enthält die wohl kompetenteste Dämonologie und Domänologie der Niederhöhlen, soweit dies überhaupt möglich ist. Die festgehaltenen Geheimnisse der endlosen Verdammnis und niedergeschriebenen Wahrheiten niederhöllischen Schreckens basieren vor allem auf den Berichten einiger - verblüffend kooperativer - Niederer Dämonen und den Erfahrungen der Magiermogule. Bei vielem handelt es sich damit wohl auch um heute verschüttetes Wissen aus der Zeit der Echsenherrschaft - und tatsächlich gehen manche der Inhalte direkt auf das unbekannte $\mathcal{T}r'Aszizss\ cchz\ \mathcal{P}pyr'dacorr$ (siehe Seite 202) zurück. Eigentlich kaum vorstellbar, aber das Buch beinhaltet sogar ausführlichste Vorschläge zum wirkungsvollen Einsatz Gehörnter Dämonen! Für die schwärzesten Beschwörer dürften vor allem die aus Sagen und Legenden berühmten letzten sieben Seiten von größtem Interesse sein, auf diesen wurden unter anderem Pakt und Wahrer Name der meisten der zwölf Erzdämonen (wenn auch in den einzelnen Abschriften nur wenige richtig transkribiert wurden, weshalb die Verwendung gefährlich für Leib und Seele sein kann) niedergeschrieben, aber auch der meisten bekannten (und sogar einiger unbekannten) Niederen und Gehörnten Dämonen - es gibt zudem kaum eine niederhöllische Wesenheit, die im Æimonicon nicht zumindest Erwähnung findet, wenn auch nicht immer unter ihrem Wahren Namen. Im Übrigen handelt es sich um eines der wenigen Bücher, denen ganze Legenden gewidmet wurden, die aber im Fall des Æimonicon immer in der Verdammnis und nie im Guten endeten...

Wert: Eine Abschrift ist selbst für größte und erfahrenste Dämonologen und finsterste Paktierer in den innersten Kreisen der Verdammnis unbezahlbar (und damit ist auch unbezahlbar gemeint), selbst Borbarad hat seine Kopie als sein wertvollstes Schriftstück angesehen. Bereits für Fragmente von nur wenigen Dutzend kaum zusammenhängenden Seiten Umfang, wie sie immerhin alle paar Jahrhunderte im Verborgen angeboten werden, werden drei- bis vierstellige Dukatensummen gezahlt, unerkannt mag das Buch vielleicht als eine Art überdimensionierter „Briefbeschwerer“ oder „Brennmaterial“ für 10 Silbertaler über den Ladentisch gehen, auch wenn bereits der Materialwert weitaus höher liegt. Wer allerdings mag sich vorstellen, zu welchen Mitteln ein Conjurator greifen mag, wenn er das Werk um jeden Preis in seinen Besitz bringen will...

Voraussetzungen:

V0; K12/14 (Rssahh/Ur-Tulamidya); MU 16; Invocatio Minor 8, Invocatio Maior 10, Xenographus 10

Das Buch im Spiel: (AUGE DES LIMBUS 7/10, INVOCATIO MINOR 8/20, INVOCATIO MAIOR 10/18, Beschwörung 10/20, Dämonisch (gesamt) 10/18) Das legendäre Dämonenwerk richtet sich eindeutig an den wirklich erfahrenen Dämonologen und ist dabei dennoch relativ leicht verständlich - wenn einem die nichtmenschlichen Sprachen und die gleichfalls archaischen Schriftsymbole geläufig sind. Aufgrund seiner Zielgruppe enthält das Buch keinerlei Theses oder Rekonstruktionsmöglichkeit für allgemein bekannte Zauberformeln, wohl aber mehrere der finstersten heptasphärischen Anrufungen und auch das eine oder andere dämonische Ritual - darunter die SF Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Dämonenbindung I, Dämonenbindung II, die SF Höhere Dämonenbindung ist rekonstruierbar (300/4*8/20). Wenn man das Buch vor einer Beschwörung konsultiert, gilt für jede Beschwörung einer beliebigen Wesenheit der Siebten Sphäre ein Bonus von 2 Punkten, wenn vorher eine Magiekunde-Probe +5 gelingt. Der Besitzer (sic!) des Buches erhält einen Bonus von einem Punkt auf Beherrschungs- und Paktproben. Nach Ermessen des Meisters können dem Buch auch noch weitere niederhöllische Geheimnisse und Obsküritäten entnommen werden. Die schrecklich endenden Legenden, die sich um das Æimonicon ranken, sind wahrhaftig nicht unbegründet: Bei jeder Benutzung des Buches (und dazu zählt auch schon das neugierige Aufschlagen des Buchdeckels!) besteht eine Chance, dass ein Erzdämon sich durch limbische und sphärologische Schwankungen irritiert fühlt und sich (alle paar Generationen) vor dem Buchständer manifestiert, und das kann eigentlich gar nicht zu Gunsten des Bedauernswerten enden... - es ist nicht der Dämonensultan, der eingreift, wie immer wieder in verschiedenen Legenden aus jüngerer Zeit behauptet wird; zwar wurde die Schwarze Pardona wahrscheinlich tatsächlich von diesem höchstpersönlich eingekerkert, doch ob das Buch damals schon existierte ist unklar. Tatsächlich ist es wohl so, daß die Siebte Sphäre das finstere Werk auch nicht gerade toleriert...

Zitate:

»Somit können wir sagen, daß das Außen für alle Welten gleich ist, will heißen, daß es also Welten geben kann, die nicht unsere Götter kennen, deren Sternenhimmel gänzlich anders ist oder die ein anderes Totenreich oder gar keine haben. Ewig aber, weil unveränderlich veränderlich, sind die Dämonen!«

»Belhalhars Reich aber ist Schlachtfeld und Beinhaus in einem, wo abgeschlagene Gliedmaßen aus dem Boden ragen, um die Verdammten zu zerreißen, die doch nicht sterben können und Wunde um Wunde erleiden müssen. Vom ewig blut- und flammenroten Himmel, der nach dem öligen Rauch verbrannter Leiber riecht, stoßen fünfköpfige Vögel, um ihnen die Augen auszuhacken, und in den Wassern, die brennendes Pech sind, lauern schwarzgepanzerte Duodekapoden auf ihre Beute... Und es ist kein Ort, wo es kein Hauen und Stechen und Morden und Schänden gibt, denn wenn du glaubst, du magst Ruhe gefunden haben, dann wird ein Fels dich zerquetschen oder eine Waberlohe herabfahren, um dich zu verbrennen. Und sie werden dich höhnen ob deiner Feigheit und dir ihre gezackten Lanzen in den Rücken bohren... Im Herzen dieses Gemetzels aber, in einem See aus Blut, in dem die nie verwesenden Leiber der Verdammten treiben, um Äon um Äon von Wärmern zerfressen werden, erhebt sich ein Turm aus Stahl, eine Feste, die in schwindelnde Höhen reicht. Und dort, in den höchsten Höhen, regiert Belhalhar in seiner Pracht, in einem Saal voller glühender Waffen. Und wer ihm treu gedient bis ans Ende seiner Tage, den schlägt er zum Zant, welches ist ein Ritter, oder zum Karmoth, einem gräflichen General des Blutroten Höllenbanners, auf daß er führt im ewigen Krieg wider Dämon, Gott und Sterbliche.«

Daimonicon , p. 26

»In den tiefsten Tiefen der Meere aber haust die Tiefe Tochter, denn das schwarze Wasser reicht vom Limbus bis in unsere Welt. Sie gebiert Tag für Tag neue Seeschlangen, um die Reihen ihrer unterseischen Legionen aufzufüllen, die im ewigen Kampfe mit der Macht der Elemente stehen. Aus schwarzem Golde sind auch die Festungen der Tiefe, in denen ihre vielentakligen Diener Waffen für den Kampf gegen die Oberen formen. Die Zitadelle aber ist ein Strudel am tiefsten Punkte der Tiefen, wo giftige Muränen die Ammen und die lebende, niemals sterbende Nahrung der Kinder der Tiefen Tochter sind. So es dich aber nach dort verschlägt, wappne dich gegen das äonenlange Ersaufen und die Qual, nie wieder das Licht zu sehen und doch von ihm zu deinem eigenen Verderben angezogen zu werden.«

»Ein ewiges Heulen und Zähneklappern aber ist im Reich der Thargunitoth, wo die Seelen der Verdammten hausen. Finsterste Nacht und Grauer Nebel wallen wie ein pestiger Hauch, und allzeit sieht man die Verfluchten in ihrem fauligen Leib einherschreiten, denn nur hier dürfen sie voller Schmerzen in Fleisch und Bein wandeln, was ihnen auf Dere nicht gewährt. Ihr Geist ist umnachtet von Wahn, und aus den Schatten der Finsternis erhebt sich bisweilen ein Alp, um sie zu peinigen, wie es der Wille der dämonischen Herrin ist. In der Mitte ihres Reiches erhebt sich aber eine Feste aus reinsten Nacht, in deren Mitte die Seelenmühle steht, wo die gefallenen Seelen ein Äon lang in kleinste Stücke zerrieben werden, um ihr als Dämon zu entstehen. Wer aber im Diesseits ein Meister der Necromantia, ohne um Gnade und Beistand zu winseln, den erhebt die Pracht der Finsternis zu einem mächtigen Morcanen, dem in Zukunft und alle Zeit ein Banner oder gar Regiment der Verwesten Legionen untertan.«

Daimonicon , p. 31

»Amazeroth ist sein Name, Irrwitz und Täuschung sind sein linker und rechter Fuß, seine Hände aber sind Qok-Maloth, die Hexerei, und Xamanoth, das verbotene Wissen. Und die Hand Uridabash führt den Stab und die Hand Beel-Ymash das Schwert. Und er hält den Schlüssel zu Gnaph'Caor. Und eine Zunge spricht Wahr und eine Zunge spricht Falsch. Und sein Auge heißt Mhek-Thagor, und es ist blind und sieht doch alles. Und es ist die dritte Zunge und spricht Tod.«

»Von unvergleichlicher Pracht ist das Reich des Herrn Iribaar, aber wer die Pracht schaut, den packt der Irrsinn, denn es ist ein Reich des Friedens und der Schönheit, und doch ohne Götter. Und wer dies einmal erkannt, für den wird alle Schönheit schal und leer, und er sieht hinter den Schein: Und da sind Schrecken von solcher Vielzahl und Spiegel, mit denen man ins innerste der eigenen Seele schauen kann, und Bücher, deren Name allein den Wahn bringt. Fürwahr, es ist eine Domäne von Traum und Alptraum, welche bewohnt wird von irrinnigen Seeliten und ihren dämonischen Herren, die sich fürwahr niederhöllisch amüsieren über die Streiche, die sie den Verdammten antun: Da werden die Koschammernzungen im Hals zu kalten Fröschen, da werden die Armseligen von Mobiliar aus teuren Hölzern erdrückt und gewürgt, da wird lieblicher Elfenklang zur Kakophonie. Und im Herzen all jenen Irrsinns sitzt der Kind-König Amazeroth huldvoll lächelnd auf seinem Thron aus Lotos in einem Palast, der tausendmal größer und goldener ist als der zu Bosparan, und läßt sich aufwarten von Kurtisanen und Oktopoden, von Lustknaben und stinkenden Drachen. Und er lacht glockenhell, und wer es hört, dem schwinden die Sinne, um nie mehr wiederzukehren.«

Daimonicon , p. 34

»Wie auch in Blakharaz Reich, so gilt auch für den Verdammten, der in Belshirashs Domäne schmachtet, daß auf ihm allzeit der Fluch ewiger

Verfolgung liegt, denn (siehe!) stets scheint ein Pfeil auf seinen Rücken gerichtet, eine Schlinge für ihn ausgelegt - und dies in einem Lande, das kein Entkommen und kein Verstecken kennt: Ewiges Eis herrscht hier, denn es ist jener Teil chaotischer, elementarer Macht, den Nagrach Widharcas abgetrotzt hat. Strahlende, weiße Helligkeit schmerzt die Augen und läßt sie erblinden, Kälte kriecht in Gebein und Herz (wo selbige die Knochen lähmt und das Herz verhärten läßt), Hagelschlag zerschmettert den Sphärenwanderer, und seine Überreste finden sich allerorten als groteske Säulen heulenden Eises, über die der Firnwind streicht... In der Mitte der Domäne erhebt sich eine Feste wie ein großer Kristall, und in ihr hausen der eisige Jäger, sein Hofstaat und seine Meute: Der gehörnte Umdoreel ist sein Jagdmeister, Yash'Natam sein Roß, die Usuzoreel und die Kharmanthi oder Höllenhunde sind seine Treiber und Hetzer...«

Daimonicon , p. 44

»Goldene Pracht ist das Zeichen von Tasfarels Hallen, denn sie sind zur Gänze erbaut aus geraubten Schätzen, errichtet von verdammten Zwergen und Feilschern und unvergleichlich in ihrer Pracht. Du aber bist nichts und hast nichts, denn du bist der ewig bestohlene Dieb, der betrogene Betrüger. Die Zitadelle Tasfarels aber braucht keinen Vergleich mit Alveran selbst zu scheuen, denn sie ist zur Gänze errichtet aus Diamant und spiegelndem Kristall, mit Fenstern aus blutigem Rubin und Zinnen aus feinsten Jade. Dort aber residiert Zholvar auf einem Thron, der aus einem einzigen Karfunkel geschnitten ist, und er mag dir eine Gnade gewähren, so dein Angebot ihm genehm ist. Wenn aber nicht, so mag er dich auch in eine Statue aus lauterem Golde oder weißem Marmor verwandeln. Die eigentliche Schatzkammer unter Zholvars Palast wird bewacht vom dreigehörnten Balkha'bul, dem höchsten Diener seines Herrn, der mit Ketten aus Zwergengold an die Pforte aus Mondsilber gekettet ist.«

»Fürwahr ein wimmelndes Chaos ist Belzorashs Reich, denn dort ist Leben in seiner verabscheuungswürdigsten Form. In den Tümpeln aus Vitriol schwimmen weißbäuchige Maden, hausgroße Mistkäfer stolpern einher, um den Verirrten - oder beliebige Opfer - in ihren Zangen zu zermahlen. Vom Himmel regnen Eiter und Galle, und untrinkbare Salzlake tropft von den Bäumen, die allüberall mit galligen Knoten überzogen sind. Und kein Strauch bleibt Strauch, und kein Berg bleibt Berg, denn alles entsteht neu und in Schmerzen, und der Himmel ist grün wie ein lang vergessener Haferschleim. Das Herz der Domäne aber ist die Brutstätte aller Pestilenzen, denn dort schlüpfen aus Eiern, deren Schale Schädelkappen sind, und Hüllen, die aus laugigem blauen Speichel gesponnen wurden, immer neue dämonische Monstrositäten, die keinen Namen kennen außer Siechtum und Tod. Und es ist Belzorash selbst, die in ihrer Brutkammer sitzt wie eine Königin der Bienen, und ihre vielfach gespaltenen Augen sehen überall dorthin, wo Pestilenz gedeiht, und sie lächelt huldvoll. Und das Leben wächst und gedeiht, obwohl es keine Wärme hat, denn es ist das Leben der Niederhöllen, und statt Blut oder Harz fließt nur kalter, niederhöllischer, siechenbringender Schweiß durch seine Adern...«

Daimonicon , p. 61

»Agrimoths Reich mag den Besucher zuerst an unsere eigene Welt erinnern, bis er das Fehlen von Wasser in jeglicher Form - als Eis, flüssig oder als Dampf - gewahrt wird, und er zu dürsten beginnt, wenn er nicht schwarze Erde fressen will. Die Erde aber ist verflucht wie der Wind, der nie weniger ist als Wirbelsturm oder Gluthauch, das Feuer, das nicht wärmt, sondern nur verbrennt, und das Erz, das belebt ist von seinen Kreaturen, und aus dem sich nur Tod und Vernichtung schmieden lassen. Die Berge aber sind nicht Majestät, sondern Drohung und Alptraum, und auf ihren höchsten Spitzen findet du den Weg in Belshirashs Domäne, wie von den tiefsten Tiefen und den vertrockneten Ufern der Weg gen Charyptoroth weist. Alles aber, was nicht von Dämonenklau, sondern von Menschenhand gemacht ist, ist verderbt und Irrwitz und Besessenheit und um seiner selbst willen, und es mag sich so leicht gegen den verfluchten Handwerker wie gegen den Besucher zu wenden, wie es geschafften ist, um gegen Feinde zu bestehen. Herz der Domäne ist aber der Feuerthron auf dem höchsten Gipfel, umtost vom weltenerstürzenden Sturm aus dem Nichts, dem nur Widharcas Eisen widersteht.«

»Achorhobai, Weißer Wurm, der Du die Tage der bleichen Sonne beherrscht, mächtiger und weiser Diener Agrimoths, Herr der erzenen Tiefe, großer Alchimist; Dir befehle ich im Namen Deines Herren Widharcas-Agrimoth und bei Deiner Furcht vor der Großen Schlange, bei der Sieben und der Dreizehn, bei den blutroten Schatten von Guruk-Phaor und beim verfluchten Adamanten von Na Phai...«

Daimonicon , p. 69

»Unter den Unsterblichen der Höheren Sphären war einer, der sich nicht in seiner Macht beschränken lassen wollte durch Pakte und Verträge. Darum stieg JENER hinab in die Dritte Sphäre und erbaute sich selbst einen Tempel. Die Rieslinge hatten nach dem Fall ihres Schöpfers und Vaters Raschtul lange getrauert und einen gewaltigen Berg errichtet, über seinen Schlaf zu wachen. Als das JENER sah, offenbarte er sich den Rieslingen und ließ sie im Goldenen Wald ein Heiligtum errichten, wo er sich leibhaftig verehren ließ. Auch unter den Riesen selbst fand er Anhänger, die den Drachengöttern zürnten.«

über den Namenlosen

Menschen und Nichtmenschen - ein phänotypischer Vergleich

Format: Ursprünglich wurde das Werk in einer mühseligen und langwierigen Arbeit während der Jahre 503 BF bis 518 BF vom meist umherreisenden Hesinde-Geweihten Strathus vor allem in den Städten Silas, Angbar und Baliho in Form eines recht eng beschriebenen Folio mit 120 Seiten Umfang, basierend auf jahrzehntelang gesammelten Notizen, verfasst und schließlich in Wehrheim veröffentlicht. Bereits vier Jahre später hatte der Geweihte aufgrund zahlreicher energischer Proteste von Seiten der zwergischen Bergkönige eine nur leicht abgeänderte Fassung fertig gestellt. Auch in den nachfolgenden Jahrhunderten wurden weitere Varianten angefertigt, die meist als Demi-Folio oder Quarto von 100 bis 300 Seiten im Umlauf sind; selbige wurden aber teilweise auf die drei Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge gekürzt, seltener einmal auch leicht um andere Kulturen erweitert (die so genannte Donnerbacher Ausgabe, als die umfassendste, ist hier recht bekannt). Alle bekannten Bände sind reich und teilweise auch peinlich genau illustriert, Illuminationen und nicht zweckdienliche Zeichnungen finden sich dagegen nicht. Während die Exemplare aus der Rohalszeit und damit natürlich auch viele Abschriften der beiden originalen Strathus-Fassungen durchgehend in Bosparano niedergeschrieben wurden, sind neuere Ausgaben überwiegend in Garethi abgefasst; Kopien in anderen Sprachen sind nicht bekannt, aber natürlich finden sich in jedem Exemplar kurze Worterklärungen zu anderssprachlichen Termini.

Auflage: Von den ursprünglichen Fassungen aus den Jahren 518 und 522 BF, wie sie einst von Strathus niedergeschrieben wurden, existieren insgesamt etwa 100 zumeist originalgetreue Abschriften im Folio-Format. Von allen anderen Fassungen zusammen, ob gekürzt oder gar erweitert, sind etwa 250 Nachschriften verschiedenen Formats und Umfangs im Umlauf (siehe Kasten). Die Urfassung wie auch die Erstschriften einiger Nachfolger sind heute im Besitz des Kaiserlichen Kriegerseminars zu Wehrheim, wo natürlich nicht ein jeder nach Belieben ein- und ausgehen kann. Die limitierte Neuauflage, die derzeit im Tempel von Pertakis in Vorbereitung ist, wird wahrscheinlich nur wenige Dutzend Exemplare umfassen.

Inhalt: Bei Menschen und Nichtmenschen handelt es sich um eine detaillierte Beschreibung von Menschen, Elfen, Zwergen, Orks, Goblins, Echsenmenschen und anderen so genannten „Kulturschaffenden Zweibeinern“. Dabei beschreibt das Werk nicht nur den Körperbau einschließlich der Anatomie, sondern auch die Denkweise und sogar die Kultur der jeweiligen Völker. Erstaunlicherweise ist das Buch in diesen Themen ungewöhnlich unvoreingenommen und bietet - von Ausnahmen abgesehen - sehr objektive Schilderungen. Vor allem in gekürzten oder anderweitig minderwertigen Kopien wirkt das Buch aber teilweise recht rassistisch. Daß selbst der sonst so weltoffene Strathus seine Vorurteile hatte, wird auch dadurch bewiesen, dass er die Zwerge anfangs fälschlicherweise den Goblins zurechnete und erst nach verschiedenen Einwänden von Seiten des Kleinen Volkes nachbesserte. Vom rein wissenschaftlichen Standpunkt aus betrachtet ist das Werk irgendwo zwischen der Anatomie und der Völkerkunde anzusiedeln. Mit der Magie an sich hat der Inhalt dann auch kaum etwas zu tun, auch wenn Strathus hin und wieder darauf zu sprechen kommt. Für erfahrene Ärzte und vor allem Chirurgen ist das Werk unbedingt empfehlenswert, zumal die einzigen wirklichen Alternativen das Buch der Leiber (siehe Seite 219) und die Geheimnisse des Lebens

Die verbreiteten Varianten von Menschen und Nichtmenschen

Bei der ursprünglichen Fassung des Buches, wie Strathus es einstmals verfasst hatte, blieb es nicht, schon der Völkerkundler selbst überarbeitete sein Werk wenige Jahre nach Erscheinen. Die wichtigsten Varianten, von anderen abgeänderten Abschriften mit einer vermuteten Gesamtauflage von vielleicht noch 30 weiteren Exemplaren abgesehen, sind nachfolgend etwas genauer beschrieben.

518 BF - Die „Strathus-Fassung“

Hierbei handelt es sich um die einstige Urschrift, wie sie von Strathus nach seinen persönlichen Erfahrungen und Ansichten niedergeschrieben wurde. Neben dem Original, das sich seit den Magierkriegen in der Verwahrung des Kaiserlichen Kriegerseminars zu Wehrheim befindet, existieren heute noch etwa 15 Kopien, die allesamt im Besitz von Heilerschulen oder großen Tempeln sind. Eine kuriose Bekanntheit erlangte das Werk vor allem dadurch, dass in dieser Variante das Volk der Zwerge noch unter den Goblinsen Zweibeinern (zu denen auch die Orks und Goblins gezählt werden) zu finden waren, was zu erbitterten Protesten der Bergkönige führte. Strathus gestand seinen Fehler nach anfänglichem Sträuben ein und machte sich an eine Überarbeitung (siehe nachfolgenden Eintrag), die er kurz vor seinem Tod fertig stellen konnte.

522 BF - Die „Korrigierte Strathus-Fassung“

Im Wesentlichen handelt es sich um eine nahezu identische Version zu der Urfassung. Neben einigen wenigen Detailverbesserungen wurde hier lediglich der angestaute Grimm der Zwerge besänftigt, die nun nicht mehr neben den Goblins und Orks zu suchen waren. Dennoch kann man auch heute nicht gerade sagen, dass das Kleine Volk der Fassung wohl gesonnen gegenübersteht, die Erinnerung reicht eben weit in die Vergangenheit zurück. Das Original der Überarbeitung befindet sich seit jeher im Besitz des Tempels der Hesinde von Silas, wo Strathus es in seiner Stellung als Erzwissensbewahrer kurz vor seinem Tod auch geschrieben hat. Daneben existieren etwa 85 Abschriften, die vor allem in den Landen am Yaquir Verbreitung gefunden haben.

759 BF - Die „Garethi Abschrift“

Lange Jahre steuerte Satinav sein Schiff durch den Strom der Zeit, die Korrigierte Strathus-Fassung galt unter den Experten als das Standardwerk schlechthin, doch große Verbreitung hatte sie nicht gefunden. Es waren nur wenige Jahre seit dem Frieden von Kuslik vergangen, als man in Wehrheim, basierend auf dem Original der Urfassung, eine eigene Fassung mit den notwendigsten Inhalten für das Kriegerseminar zusammenstellte. Dass man die Variante als Garethi Abschrift bezeichnete, mag möglicherweise eine Provokation gegenüber dem nunmehr unabhängigen Lieblichen Feld gewesen sein. Doch Fakt ist auch, dass es sich bei dieser Überarbeitung, die lediglich die Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge beinhalten, um die noch heute am stärksten verstümmelte Fassung von Strathus' Werk handelt. Dennoch sind noch heute etwa 100 Abschriften im Umlauf, so dass jene Fassung auch die am meisten verbreitete darstellt. Das Original wird gleichfalls in Wehrheim aufbewahrt.

(S. 95) sind.

Wert: Je nach Umfang und Ausgabe beträgt der Wert einer Abschrift zwischen 20 (für die alte Garether Abschrift) und 100 Dukaten (für die erweiterte Donnerbacher Ausgabe). Der Preis für eine originalgetreue Kopie von einer der beiden Strathus-Fassungen liegt bei etwa 80 Dukaten, während die meisten anderen Varianten, welche oft auch nur Einzelexemplare darstellen, normalerweise eher billiger sind. Für die Pertakis-Edition wird ein Preis von wenigstens 200 Goldstücken erwartet.

Voraussetzungen:

V4; K6; KL 12

Das Buch im Spiel: (Anatomie SE/7, Geographie SE/5, Sagen/Legenden 2/8) Das nicht nur unter Laien hoch angesehene, sondern auch von führenden Fachleuten anerkannte Werk (wenn es sich nicht gerade um eine der rassistischen Varianten handelt) ermöglicht bzw. erleichtert das fachkundliche Erkennen verschiedener phäno- und kulturtypischer Erscheinungen (wie z.B. Fußabdrücke von Goblins oder orkische Götzenbilder). Der Meister sollte dem eifrigen Leser des Buches bei einem Zusammentreffen mit einer der beschriebenen Kulturen gelegentlich Bonuspunkte nach eigenem Ermessen auf die verschiedenen, nahe liegenden Talente zugestehen. Durch die ebenfalls enthaltenen anatomischen Kapitel kommen bei allen Proben auf Heilkunde Wunden keine Abzüge zum Tragen, wenn es sich bei dem Patienten um den Angehörigen eines Volkes handelt, das im Buch detailliert beschrieben wird, im Zweifelsfall entscheidet der Meister, ob eine Rasse im Buch beschrieben wird und ob jene Informationen ausreichend sind. Je nach Qualität der Ausgabe kann der Meister diese Boni auch vermindern, abändern und weglassen lassen oder auf bestimmte Rassen beschränken - bei besonders misslungenen, stark mit Vorurteilen belasteten Varianten sind sogar Mali möglich.

Zitate:

»Gar nicht toth zu machen scheynt die Mär von dero Wüstenelben, so seyen ein verluren vierthes Volck. Gar manche Seltsamlickeyt schreybtt man ienen zu, und grad die miraculösen Ding darunt erscheynen mir (bey einem Elbenvolck) viel glaublicher denn manch Behauptnis, so eher zu einem unbekannten Stamm der Wüsten passet: Dasz sie keyn Spuren im Sand hinterlaszen und gar invisibel seyn, lasset wohl auf echte Elben denken. Auch dasz sie das Geheymnus ewger Jugend haben täthen, mag ich noch als Unverständnis von elbischer Langlebigkeit verstehn. Doch dasz sie eyne alte Stadt bewachen sullen und dasz sie gar zu irgendwelchen Göttern bethen, das lasset mir eher vermuten, dasz es doch verluren Kinder des Menschengeschlechtes seyn. Und so es doch wahr seyn mag, dann musz ich wohl sagen, dasz sie noch mehr denn die Auelben von ihrem überirdischen Erbtheil verloren haben, sodasz sie heut wohl nit mehr denn zauberkundich, spitzzohriche Wüstenmenschen seyn.«
über die Beni Geraut Schie

»So unterschiedlich wie die Kulturen der Warmblüter scheinen auch die Echsenmenschen zu sein: Was beim einen Stamm gang und gäbe ist, kennen die Nachbarn vielleicht schon gar nicht mehr. Das gilt besonders im Gebiet des Handwerks und der Künste - die verwendeten Stoffe, die Feinheit der Arbeit und die Muster und Verzierungen sind von Dorf zu Dorf so verschieden, daß es dem Beschreiber ein Graus ist: Wenn der eine Stamm seine Speere mit den Hornspitzen von Herrenechsen besteckt und kostbar mit Schnitzereien verziert, so verwenden ihre nächsten Nachbarn grob bearbeitete Eisenspitzen und binden die bunten Federn von Sumpfhühnern daran. Deshalb kann dieser Text auch nur die wenigen Züge aufzählen die zumindest die Mehrheit der Echsenmenschen gemeinsam hat: So verehren sie eigentlich alle eine Göttin, die von ihrer Gestalt ist und die sie H'Ranga nennen. Der Überlieferung nach handelt es sich um eine fruchtbarkeitsspendende Göttin der Erneuerung, so daß nicht wenige vermuten, die ewig junge Tsa habe sich den Echsischen offenbart. Denn wie die Geweihten jener Göttin kennen auch die meisten Stämme keine feste Ordnung, sondern wählen ihre Herrscher von Zeit zu Zeit neu. Manche meinen auch, so käme es, daß heute friedliche Stämme alsbald, durch neue Häuptlinge aufgehetzt, in wilde Raserei verfallen und ihre Nachbarn attackieren - doch dies muß fraglich erscheinen wo doch auch einzeln lebende

831 BF - Die „Donnerbacher Ausgabe“

Dem einst unter Rohal gegründeten Donnerbacher Seminar der Elfischen Verständigung & Natürlichen Heilung ist die bis heute umfassendste Variante zu verdanken. Die Nachschrift, die selbst die beiden Ausgaben Strathus' in ihren Ausführungen, , was den qualitativ hochwertigen Umfang angeht, noch übertrifft, wurde in mehrjähriger Arbeit zusammengetragen. Ursprünglich wollte man für das Werk auf Strathus' alte Aufzeichnungen aus Kuslik zurückgreifen, doch scheiterte das Vorhaben an politischen Differenzen zwischen dem Alten und dem Neuen Reich. Dennoch gelang ein kleines Meisterwerk, und wenn man heute von dem Standardwerk Menschen und Nichtmenschen spricht, dann ist meist die Donnerbacher Ausgabe gemeint. Neben den beiden Garether Abschriften stellt sie heute zudem die bekannteste Variante dar, auch wenn nur etwa 70 Abschriften existieren. Das Original wird natürlich in der Akademie zu Donnerbach aufbewahrt.

1000 BF - Die „Neue Garether Abschrift“

Gegenüber der ursprünglichen Auflage des Wehrheimer Kriegerseminars aus dem Jahre 759 BF wurden nur leichte Veränderungen, immerhin auch kleine Erweiterungen vorgenommen. Und tatsächlich blieb es im Wesentlichen bei einer gekürzten Fassung der Urvariante, die sich auf die drei wichtigsten Völker des Kontinents beschränkt. Lediglich die Beschreibungen fielen etwas umfassender aus. Im Gegensatz zur einstigen Fassung der Garether Abschrift zeichneten sich mehrere Institutionen der Kaiserstadt für die Neuauflage verantwortlich, die Akademie der Magischen Rüstung, der Tempel der Hesinde und die Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert arbeiteten weitgehend zusammen. Ob das Werk alleine schon wegen dem Jahr seiner Veröffentlichung wieder eine Provokation gegenüber dem Lieblichen Feld darstellen sollte, sei dahingestellt - immerhin erstaunlich, dass man das Buch bereits zwei Jahre zuvor veröffentlichen hätte können... Bislang konnte sich das Werk mit etwa 50 Abschriften aber nicht sonderlich verbreiten, das Original kann ohne Probleme im Hesinde-Tempel Gareths eingesehen werden.

1022 BF - Die „Pertakis-Edition“

Noch in Arbeit befindlich ist die für die nahe Zukunft geplante Pertakis-Edition. Der Tempel der Hesinde der großen Stadt am Yaquir plant diese bereits seit einigen Jahren zum 500. Todestag Strathus', eines der größten Söhne der Stadt. Dachte man lange Zeit, es würde sich um eine zwar schmuckvolle, aber unveränderte Wiederauflage der Korrigierten Strathus-Fassung von 522 BF handeln, so wurde dies erst kürzlich dementiert. Tatsächlich plant man eine völlige Neubearbeitung, basierend zwar auf den beiden Urfassungen, doch ergänzt um die in einem halben Jahrtausend neu gewonnen Erfahrungen und die nie veröffentlichten Schriften des Volkskundlers. Hierfür arbeitet man Hand in Hand mit den Hallen der Weisheit zu Kuslik zusammen und hat sich auch der Unterstützung der beiden führenden Anatomen aller Lande des Kontinents versichert: Trondan Hanskar von der Anatomischen Akademie und Salpikon Savartin, dem Gildensprecher der Bruderschaft der Wissenden. Man kann also gespannt sein, welches Meisterwerk dereinst präsentiert werden wird.

Echsenmenschen nachweislich Abrupten Stimmungswandeln unterworfen sind.«

über die Echsenmenschen

*»Ich habe mit Wüstensöhnen gespeist und mit Thorwalpiraten gezecht, mit Nivesen gegessen und sogar mit schwarzpelzigen Orken gefressen. Aber von allen menschnahen Rassen ist die Ernährung der Waldmenschen wohl die merkwürdigste und widerwärtigste...«
über die Mohas*

Strathus von Pertakis

Eigentlich 442 BF als Alricio Corden in Pertakis geboren, lebte der wissensdurstige Junge nicht ganz ungefährlich und machte mehr als einmal die misstrauische Geweihtenschaft des Praios auf sich aufmerksam, ehe er vom örtlichen Tempel in die Lehren der Hesinde eingewiesen wurde, wo man auch sein eidetisches Gedächtnis zu nutzen wusste. Nur kurz nach dem Sturz der Priesterkaiser studierte der Geweihte, der sich mittlerweile Strathus nannte, unter anderem Anatomie und in Punin sogar theoretische Magie, obwohl er selbst keine arkanen Kräfte besaß, und übertraf seine Lehrmeister binnen kürzester Zeit. Etwa ab 475 BF begann er mit seinen ausgedehnten Reisen in ferne Länder, bis er im Alter von etwa 70 Jahren schließlich körperlich nicht mehr uneingeschränkt hierzu in der Lage war, auch wenn man ihn sicherlich nicht gebrechlich nennen konnte. Auf seinen Reisen durchwanderte Strathus nahezu den gesamten Kontinent und drang mit verschiedenen Expeditionen von Niobara, Orian von Llanka, Melcher Taragis und anderen Forschern gar in die Gebiete der Goblins, das Orkland, nach Yeti-Land, die Salamandersteine, die Echsen Sümpfe, die Gipfel des Regengebirges und auf die Waldinseln vor! Überall befasste er sich eingehend mit Kultur und Erscheinung aller Rassen, lebte ohne Vorbehalte unter ihnen und erlernte fast alle bekannten Sprachen. Nachdem er kurz nach der Jahrhundertwende mit der Arbeit an seinem Buch begann, fanden seine Reisen nicht mehr allzu häufig statt, Rohal ernannte ihn 495 BF zudem zu einem seiner Berater. 511/512 BF nahm Strathus an der Expedition zu Fuldigor ins Eherne Schwert teil, wo er von allen Teilnehmern nach dem Zuneigegehen der Essensvorräte als fidelster zurückkehrte, da er selbst allerhand Getier genüsslich verspeiste, und die Gesandtschaft schockierte, als er den Alten Drachen nach den Ursachen des Untergangs der drachischen Zivilisation befragte (Fuldigors Antworten wurden nie bekannt gegeben). Im Jahr 516 BF kehrte er von seiner letzten Expedition aus den Trollzacken zurück und beendete sein Buch schließlich in Baliho. Seine lebenslange Arbeit wurde von der Kirche gewürdigt und sein noch immer perfektes Gedächtnis sorgte für einen späten, aber raschen Aufstieg in der Hierarchie: 519 BF Hoher Lehrmeister von Pertakis, ein Jahr später Mitglied im Hohen Schlangenrat und kurz darauf sogar Erzwissensbewahrer zu Silas. Vermutlich wäre Strathus, an Jahren jünger, bis zum Magister der Magister emporgestiegen, so jedoch starb er als hoch angesehener Geweihter im Jahr 522 BF, kurz nachdem er sein leicht korrigiertes Werk erneut veröffentlicht hatte. Seine unzähligen Traktate und Forschungsberichte, die nicht einmal annähernd in Menschen und Nichtmenschen Eingang finden konnten, stellen heute einen wertvollen Schatz in der Bibliothek der Hesinde zu Kuslik dar.

*»Mögen aus einiger Entfernung das Auffälligste an einem Elfen die Ohren sein, wenn du ihm gegenüberstehst, sind es seine Augen, die dich gefangen nehmen. Sie stehen schräg wie Katzenaugen und erscheinen fast doppelt so groß wie beim Menschen. Gelingt es dir im hellen Tageslicht, seinem Blick standzuhalten, so scheint es fast, daß die Pupille sich nach Katzenart verschmälert und öffnet. Zusammen mit den hohen Wangenknochen ergibt das den Eindruck, in ein Raubtiergesicht zu blicken. Die meiste Faszination geht jedoch von der Iris dieser Augen aus, die magisch wie ein Edelstein leuchtet. In Augen wie Amethyst, Bernstein und - am beunruhigendsten - Rubin habe ich geschaut. Doch auch jene Farben, die man vom Menschen kennt, erscheinen eigentümlich, seien es saphirblau, smaragdgrün oder eisgrau.«
über die Elfen*

*»Das eigentümlich geformte Elfenohr hingegen scheint wie geschaffen, die leisesten Geräusche der Wildnis aufzufangen. Fast jeder Jäger oder Pfadfinder mag von der schieren Unmöglichkeit, einen Elfen zu beschleichen oder sich ihm ohne sein Wissen zu nähern berichten. Stets wenden sie dir im letzten Augenblick das Antlitz zu - mit jenem Lächeln, mit dem unsereins den herantobenden kleinen Bruder erwartet...«
über die Elfen*

*»Bis heute ist es mir nicht gelungen zu bestimmen, was die Haut der Elfen von der unseren unterscheidet. Ich habe die rosigen Wangen mancher Elfenmaid gesehen, das wettergegerbte Bronzegegesicht manches Elfenjägers, und die fast unheimliche Albinoblässe manches Waldelfen, sowie jede Schattierung, die man beim Menschen finden kann. Und dennoch: über der Haut des Elfen liegt stets ein Hauch von Vitalität und Natürlichkeit, die man beim gesündesten Menschen nicht finden kann.«
über die Elfen*

*»Mit elfischer Geschicklichkeit - dieser Ausdruck ist zum geflügelten Wort geworden. Kein anderes kulturschaffendes Wesen beherrscht seinen Körper derart. Wie Katzen kommen sie daher, lang und schlank gewachsen, zuweilen weit über zwei Schritt groß, tänzelnd, lauernd, geschmeidig. Als Gaukler sind sie so elegant wie als Tänzer, unübertroffen aber, wenn sie als Jäger und Sucher mit ihrer Umwelt verschmelzen, sich verbergen und schleichen wie ein Lichtstrahl, der durch die Bäume gleitet.«
über die Elfen*

*»Die Krankheiten der Menschen sind ihnen fremd. Nie sah ich einen Elf mit dem unvermeidlichen Orklandschnupfen, nie hörte ich von Kindern, die sich den Karmesin oder die Gänsepesteln eingefangen hätten, und auch die Tollwut kennen sie nicht, obwohl sie inmitten der gefährdeten Wildtiere leben. Es dünkt mich, daß der Elfenleib viel mehr als der des Menschen die Lust des Lebens an sich selbst verkörpert und daß ihm so die Natur wenig anhaben kann und will. Dies umso mehr, da das Morden des Menschen die Elfen über die Maßen betrifft! Das Wundfieber können sie noch recht leicht bezwingen, geradeso als ob ihnen die Krankheit selbst nichts könne, der Wunsch zu Töten aber giftig sei. Das Schlachtfeldfieber aber ist der sichere Tod für Elfen. Als käme ihm hierdurch erst in den Sinn, was Tod bedeutet, welkt er binnen vier Tagen dahin und verfällt wie ein Mensch.«
über die Elfen*

*»Merkwürdig ist der Frieden unter den Clans und Völkern der Elfen. Bei allen anderen Wilden - ob Menschen oder Nichtmenschen, seien es die Waldmenschen der Regenwälder, die barbarischen Schwarzpelze, die karentreibenden Nivesen oder die seltsamen Echsenwesen der Selesümpfe - gehört der Kampf gegen die Artgenossen zum täglichen Leben. Bei manchen beruhen Ruhm und Reichtum des Einzelnen, ja die ganze Kultur des Volkes auf der Auseinandersetzung um Jagdgründe, Beute, Blutrache oder um ihrer selbst willen. Alle Völker der Elfen dagegen leben friedlich zusammen - oder gehen sich vielmehr wie selbstverständlich aus dem Weg. Wohl kennen sie Lieder von alten Zwistigkeiten, von Kriegen gar, die fruchtbarstes Auland in Wüsten wandelte, aber all die Streiter und Krieger dieser Lieder gelten ihnen als über die Maßen wahnsinnig - so wie uns der Bruder, der wortlos vom gemeinsamen Tische aufsteht und den Bruder erschlägt! Kein Waldelf, den ich befragte, konnte sich entsinnen, daß zu seinen Lebzeiten ein Elf seines oder eines benachbarten Clans durch Elfenhand zu Tode gekommen sei, und auch beim Auvolk kamen mir nur zwei Totschläge in überaus tragischer Verkettung zu Ohren.«
über die Elfen*

*»In Gruppen von der Größe einer Familie oder Sippe - einige Dutzend Elfen - gibt es stets einen, der sich durch natürliche Autorität hervorhebt und ganz unvermittelt als Sprecher anerkannt wird. Das mögen in verschiedenen Belangen - Jagd, Arbeitsteilung und Brauchtum - auch verschiedene Personen sein. So folgt die Sippe einmal dem Ältesten, dann dem Jagdmeister, hier dem besten Pfadfinder, dort der kunstfertigsten Meisterin, heute der zaubermächtigsten Heilerin, morgen dem Einen, der alle zum Lachen bringt.«
über die Elfen*

*»Es scheint, daß Rahjas Macht über den Elfenleib weit größer ist als die Peraines. Obwohl die Elfen, jung wie alt, viel Zeit dem Liebespiel widmen, zeugen die meisten Männer nur zwei oder drei Kinder in den hundert Jahren ihres Lebens. Und es meint auch jedes Paar, ihr Nachwuchs sei mehr durch einen gemeinsamen Willensakt in die Welt gerufen denn durch ihr Liebespiel, das sie in so vielen anderen Tagen und Nächten getrieben. Nun erscheint mir auch die Liebesbrunst der Elfen verständlich, die auch manch Menschenmann oder Weib verführen und wenig Sinn zeigen für deren Sorgen, was die vermeintlichen Folgen ihres Tuns angeht.«
über die Elfen*

*»Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen die Menschen den Elfen seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten wir auf solche Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür der Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet, und die jede Bemühung, jede Frage, ja selbst jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten.«
über die Elfen*

»Natürlich gilt jene Ablehnung nicht nur den „Rosenohren“, den Menschen. Seit ihrem Erscheinen weichen die Elfen vor den Wildhaarigen, den Orks zurück, umso mehr, da sie die einzigen sind, die von Orks niemals als Sklaven genommen werden. Mit den Rotstruppigen, den Goblins, führen sie einen Kleinkrieg, bei dem man sich so lange aus dem Weg geht, bis man unweigerlich zusammenstößt. Über die unbedeutenden Echsenwesen des Südens haben sie mancherlei Traditionen, sie scheuen die Unaussprechlichen und ihr Bannland wie unsereins den Namenlosen. (Wenn es zwei Sprachen gibt, die nichts gemein haben, dann sind es das lautmalende, melodiose Elfish und das fast nur aus fremdartigen Konsonanten aufgebaute Echsisch.) Über ihre Haßliebe zu den Kleinbärten, den Zwergen, hat man so viele Witze gemacht, daß es sich fast erübrigt, Weiteres auszuführen.«
über die Elfen

»Die meiste Zeit stellt er mit Pfeil und Bogen Pfeifhase, Rotpüschel und Feh (Eichhorn), Auerhahn, Fasan, Schweiftrappe und Specht nach. Aber auch den kleinen Streifendachs, Wiesel, Iltis, Wildkatze, Smaragdnatter, Eule und Rotfuchs jagt er nicht nur wegen Pelz, Haut und Federn, sondern um sie zu verspeisen. Die ganze Sippe ist mir Jagdspieß und Bogen unterwegs, wenn es gilt, Wildschwein, Kronenhirsch, Auerochs und Elch zu bezwingen. Und dann und wann stellt er sich auch dem Kampf gegen den Waldwolf, Sippe gegen Rudel, gegen den Sonnenluchs, der ihm auf die höchsten Eichen entflieht, gegen den hellen Waldlöwen und gegen den griesgrämigen Schwarzbär, zuweilen sogar gegen den silbermähigen Säbelzahnträger aus den Steppen. Die Wolfsratte aber - die dem Waldmensch des Südens ein Leckerbissen ist - gilt dem Elf als unreines Tier. Mit Einhorn und Riesenaffe schließlich unterhält er sich lieber als sie zu bejagen.«
über die Waldelfen

»Doch ist der Elf ein weniger ausdauernder Jäger als beispielsweise der Waldmensch. Wenn eine Beute ihm zweimal entweicht, so hat sie seinen Respekt verdient. Es ist nicht ihr Los, erlegt zu werden und als Nahrung zu dienen. Die Wälder danken es dem Elf und schicken ihm eine andere Beute.«
über die Waldelfen

»Überhaupt haben Elfen sehr lose und großzügige Zeitvorstellungen. Wenn sich Jäger verschiedener Clans weit ab von ihren Wäldern verabreden, um gemeinsam zu jagen, zu handeln, zu feiern oder sich einfach wiederzusehen, verabreden sie sich für wenn sich die Blüten der Pandlarilie öffnen oder wenn die Spitzen der Salamandersteine ganz weiß von Schnee sind. Kein Jäger der Wildnis hat Bedenken, an so einem Treffpunkt einige Wochen zu lagern, auf die Jagd zu gehen und Vorräte anzulegen, sich gar einen Unterstand zu bauen.«
über die Waldelfen

»Die übliche Tracht des Waldelfen ist das wildlederne Jagdhemd. Das feine Leder des rotbraunen Kronenhirsches, zuweilen auch das des Weißhirsches oder des schwarzen Waldwolves, wird roh gegerbt und mit der Fellseite nach außen auf den Leib geschneidert, bis zur Taille, oft aber auch bis Oberschenkel oder Knie. Daran kommen feinste Verzierungen, wie sie nur mit dem Geschick und im friedlichen Wohlstand der Waldelfen geschaffen werden können. Lederne Fransen, die Schwungfedern von Eule, Fasan, Buntspecht und Schweiftrappe, sowie die Schwänze von Wiesel, Weißhirsch, Wildkatze und Rotfuchs betonen Schultern, Ellenbogen, Brust oder Brüste, Hüfte und Saum. Die schönsten Jagdhemden werden mit wertvollen Trophäen veredelt: Die Schultermähnen vom Waldlöwen, hellweiß, vom Bär, braunschwarz, und am prunkvollsten vom Säbelzahnträger, silbrig, lassen den Träger selbst wie ein mächtiges Raubtier erscheinen. Ergänzt wird das Jagdhemd, zumindest in den dichterem Wäldern, durch das Lendentuch, zweimal durch einen Gürtel geschlungen, oder eng anliegende Leggings aus weichstem Leder oder Bausch. Die berühmten Elfenstiefel sind stets blütenkelchartig ausgeschnitten und mit einem weichen Innenfutter versehen, das sich binnen weniger Tage makellos dem Fuße anpaßt. Auf die Stiefel wird kein zusätzliches Sohlenleder gefügt, sodaß der Jäger durch das dünne Leder genug Boden spürt, um schleichen zu können oder Bäume zu erklettern. Oft ist auf der Innenseite eine Art Messerscheide oder Futteral eingepaßt, in der der Elf sein Jagdmesser oder seine Flöte verbirgt. Im Winter, bei Festlichkeiten, auf Brautschau und wenn der Elf die Wälder verläßt legt er oft einen Überwurf an. Da gibt es weite, oft ärmellose Mäntel aus Leder, Fell oder reinem Pelz, je nachdem mit ledernen Fransen oder Pelzbesatz verziert; weiters bauschene Wetterflecken, wie sie auch die Auelfen tragen, aber auch prachtvolle Federhemden, die den Träger wie einen fremdartigen Vogel erscheinen lassen, und die geheimnisvoll geflochtenen Nesselhemden, aus lebenden Pflanzen geformt und erst kurz vor dem Anlegen abgeschnitten, sodaß der Träger für einige Tage fast unberührbar ist.«
über die Waldelfen

»Der Städter kann sich kaum vorstellen, welche Vielfalt die unberührten Elfenwälder bieten, zudem wenn man solche Macht über die Pflanzen hat wie der Waldelf. Die Laubbäume schenken ihm Eicheln, wilde Kastanien, junges Espenlaub und Eibentriebe. Von den roten, blauen und schwarzen Tannen pflückt er die kleinsten Wipfeln, die Tannenzapfen bergen feinste Samen, die er zudem fast unbegrenzt aufbewahren kann. Er sammelt Walderdbeeren, Brombeeren, Himbeeren und wilde Kirschen. Er pupt die jungen Triebe von Schachtelhalm und Waldmeister, und von Elbenkraut, Lavendel, Brennessel und Brunnenkresse nimmt er die ganze Pflanze. Von eßbaren Schwämmen kennt der Elfenwald mehr denn das übrige Aventurien, insbesondere Pfifferling, Dukatenstempel und Riesenstäuberich. Ernten kann der Elf das

ganze Jahr: Wenn die Frucht noch nicht gereift ist, der Sproß noch nicht geerntet hat, der Schößling noch nicht ausgeschlagen hat, so legt der Elf seine Hände auf die Pflanze, und sie folgt seinem Willen. Auch scheint der hungrige Elf wenig Bedenken zu haben, ungenießbare Pflanzen zu sich zu nehmen, behauptet er doch, sogar Gift und Fäulnis aus Nahrung bannen zu können. Auch mancherlei Delikatesse birgt der Wald. Findet der Elf einen Stock wilder Bienen, dann legt er ein glosendes Holzschiff oder ein Blatt vom Mirbelstein hinein, damit die Tiere die Flucht ergreifen. Manch alter Elf deutet ihnen gar bloß, und die Bienen gehorchen ihm und überlassen ihm den Honig. Stets achtet er aber darauf, daß die Bienen den Stock wieder beziehen und noch etwas Honig vorfinden. Schon das Kind versteht es, einen Ahorn mit Zaubermacht zu formen, sodaß sein Saft in eine Rindenschale tropft. Dieser wird dann erhitzt, bis er als brauner Zucker auskristallisiert. Und auch aus den Wipfeln von Tannen und anderen Bäumen versteht der Elf Honig zu kochen. Schließlich gewinnt er auch die Säfte von Obst und Gemüse, und meistens greift er mit der einen Hand nach der Pflanze und hält mit der anderen ein Gefäß darunter, den Saft aufzufangen. Es ist ein rechtschaffenes Wunder um die Elfenmagie!«
über die Waldelfen

»Rüstungen finden bei den wild lebenden Elfen verständlicherweise kaum Verwendung. In den wenigen Fällen, wo es gilt, gegen einen Lindwurm, Baumdrachen oder andere Raubtiere mit ungewöhnlich starkem Eigenwillen, gegen überhand nehmende Waldspinnen oder gegen menschliche Landräuber und Mordbrenner vorzugehen, werden meist eigens Rüstungen angefertigt. Entweder greift der Elf zu Wildschweinleder, das mehrlagig genäht und in Wasser und Feuer gehärtet wird, oder er formt Rinde und Borke einer Steineiche noch am Baum, so daß sie dann abgenommen und wie eine zweite Haut angelegt werden kann.«
über die Waldelfen

»Zu den bedeutendsten Handwerkern gehört die Flechtere. Von Körben über Windschirme bis zu Matten werden zahlreiche Gebrauchsgegenstände aus Weidenruten geflochten. Oft wird dieses Flechtwerk mit Blüten oder grünen Trieben verziert, die die wunderbare Elfenmagie lange Zeit am Grünen zu erhalten vermag. Ähnliches gilt für die Pfeilmacherei und die Speerschnidekunst, bei der die Schäfte stets eher geformt als geschnitten werden, und die den Mangel an Metall durch die ausgewogene Form wettmachen.«
über die Waldelfen

»Geschlechtliche Verbindungen zwischen Mensch und Elf sind in Grenzen fruchtbar. Sicher ist, daß nur Elfenfrauen von Menschenmännern schwanger werden. Fast immer wird die Mutter eine Auelfe sein, geben sich die anderen Völker doch kaum mit Menschen ab. Bei den Vätern findet man Mittelländer und Nivesen, selten auch Norbarden und Thorwaler. Halbelfen nennt man aber nicht nur Mischlinge der ersten Generation, sondern auch alle Abkömmlinge von Halbelfen bis ins dritte Glied. Gerade in Städten wie Gerasim, Oblarasim, Kvirasim und Norburg findet man Bastarde, die sich über viele Generationen hin und her vermengt haben, so daß man den Anteil an Elfenblut und Menschenblut gar nicht mehr rechnen kann. So findet man denn auch phänotypisch jedwede Mischform. Die Ohren mögen katzenleich sein oder mit zierlichen Spitzchen. Die Augen haben vom überirdischen Feuer der Elfen oder nur eine eigentümliche Farbe. Ihr Leib erscheint stets schlank und geschickt. Halbelfen können meist zaubern wie ihre Mütter, vor allem, wenn sie von jenen unterwiesen werden. Wenn sie aber allein aufwachsen, verödet die Gabe oft. Die Lebenserwartung eines Halbelfen beträgt selten mehr als 100 Jahre, doch bleiben sie meist bis auf ein kurzes Greisenalter jugendlich, wie es ihrem mütterlichen Erbteil entspricht.«
über die Halbelfen

»Die meisten Menschen, die von den Elfen sprechen, meinen die Auelfen, die sich in den lichten Wäldern und Hügeln längs der Flußläufe niedergelassen und dort allen Angriffen von Orks, Goblins und anderen Feinden getrotzt hatten. Auch die güldenländischen und norbarden Siedler mußten feststellen, daß die Auelfen nicht bereit waren, sich vertreiben zu lassen, wohl aber friedlich mit jedem zusammenzuleben, der sich in ihrer Nachbarschaft niederließ.«
über die Auelfen

»In den fruchtbaren Auen Mittelaventuriens, namentlich in Garetien und Almada, sind die Elfen ein eher vertrauter Anblick, leben sie dort doch seit Menschengedenken. Ja, die Elfen behaupten gar, daß sie diese Auen schon zu Urzeiten gegen Orks und vor allem gegen Echsen verteidigt haben, gegen die auch die ersten Helden der Menschen ziehen mußten.«
über die Auelfen

»Wildlebende Auelfen in ihren Pfahldörfern in den Flußauen findet man wohl nur noch in Nordaventurien, größtenteils an den drei großen Flüssen der Taiga. Am flachen Oblomon mit seinen walddreichen Ufern wechselt ihre Besiedelung mit der echter Waldelfen ab; vor allem im Mittellauf, nahe eines norbarden Handelsstützpunktes namens Oblarasim, sind ihre Dörfer recht leicht zu finden. Am und im Alavi-See stehen gleich Dutzend der Pfahldörfer, und entlang des kalten Frisunds leben etliche Sippen. Auch an der Letta, in den lichten Wäldern nördlich von Bjaldorn, sind die Auelfen leicht zu finden. Dort, wo keine großen Ströme das Land bewässern, leben einige Sippen, oft als Reitervolk. Kinder des Windes nennen sich diese Steppenelfen selbst. Solche Gebiete sind erstens das Einhorngras, das

Hochland zwischen dem Mittellauf des Kvill und dem Brinask, zweitens die Grüne Ebene, eine nur vom Regen getränkte Senke, drittens jenes Hochland zwischen Gerasim am Oblomon und dem Rabenpaß über die Kleine Sichel, das die Elfen goblinda nennen, und viertens die südlichen Ausläufer jener Weite zwischen Frisund und Letta, die unter dem nivesisch-elfischen Wort tundra bekannt geworden ist.«
über die Auelfen

»Der Auelf - so er noch nicht vom Menschen gelernt hat - ist Jäger und Fischer zugleich. In der Au ist es nicht so schwer, das Wild zu erspähen, zumal wenn man die magischen Sinne eines Elfen hat. Somals sich keine Tiere zeigen, kennt der Elf die Au genau und weiß, wo er suchen muß. Es bereitet ihm wenig Mühe, an seine Beute heran zu kommen. Unhörbar schleicht er durch Gras und Busch und Schilf und Wasser, denn wenn der Elf es wünscht, dann kann man rings um ihn keinen Laut mehr hören. Unsichtbar nähert er sich den Tieren, denn wenn der Elf es wünscht, dann kann man ihn nicht sehen. Dann hebt er geschwind den Bogen, zielt und trifft das Wild - sei es im Gras, im Schilf, in der Luft oder unter Wasser - mit sicherem Blattschuß. Auch ist der Auelf ein großer Taucher, kann er doch sogar unter Wasser atmen. Manch einer bedient sich eines handzahnigen Blaufalken oder Sturmfalken, mit dem er brüderlich spricht, jagt und die Beute teilt. Der wilde Auelf ist auch der einzige, dem es zuweilen - alle zwanzig Jahre hört man davon - gelingt, ein Einhorn kurz vor seiner magischen Verjüngung aufzuspuhen und so an das frisch abgeworfene Horn zu geraten.«
über die Auelfen

»Manchmal bilden die Elfen in einer Menschenstadt eigene Gemeinschaften und bewohnen ganze Viertel oder Gassen. Die meisten Elfen leben jedoch nur im Familienkreis oder sogar als Einzelwesen. Natürlich wird kaum einem Elf das Bürgerrecht zugestanden, und so dürfen sie nicht nur innerhalb der Stadtmauern keinen Grund erwerben, sondern sind auch in der Berufswahl eingeschränkt. Städtische Elfen sind ebenso selten Jäger, Pfadfinder oder Wildhüter wie städtische Menschen, sondern gehen meist typisch elfischen Handwerken nach. Allerdings bekämpfen die Gilden und Zünfte, namentlich die Bogner, Kürschner, Tucher, Färber und Apotheker, ihre Konkurrenz erbittert, und in den meisten Städten müssen die Elfen den jeweiligen unehrlichen Berufen nachgehen. Außerdem gibt es verhältnismäßig viele Gaukler, Kurtisanen und Diebe unter den Stadtelven. Manche ihrer Broterwerbe jedoch sind, nicht zuletzt dank des Talents der Elfen, angesehener als die zünftigen Berufe. Beispiele sind Lehrmeister für Magie, Bogenschießen, Kunst, sowie Wunderheiler und Kräuterkundige, und viele Künstler, etwa Barden, Dichter, Freskomaler oder Schauspieler.«
über die Auelfen

»Grundsätzlich ist der Auelf äußerst friedliebend - von Begegnungen mit seinen alten Erbfeinden abgesehen. Zwischen Ork und Auelf kommt es fast immer zum Kampf. Dies umso mehr, da der Ork stets im Rudel auftritt und sich stark fühlt, dieweil der Auelf, auf seine Geschwindigkeit und Magie vertrauend, sofort gegen die Bedrohung vorgeht. Auch mit den Goblins, insbesondere Angehörigen jener starken Stämme, die Wildsauen und Ponys reiten, kann es aus gleichen Gründen schnell zum Streit kommen. Drei oder vier Goblins dagegen, die einzeln jagen, ziehen es jederzeit vor, einen Auelf nur aus der Entfernung zu beschimpfen. Und da beide Seiten den offenen Kampf grundsätzlich meiden, gehen sie sich meist wieder aus dem Weg. Mit den anderen nomadischen Steppenvölkern kommt es naturgemäß nur selten zu Zusammenstößen. Der Auelf akzeptiert heute, daß Karene mit bunten B ändern im Gehörn den Nivesen gehören, weil diese nur mit so vielen Tieren ziehen, wie sie zum Überleben brauchen. Die Beziehung zwischen Elf und Zwerg wird mehr von Mißverständnissen denn von Feindschaft geprägt. Doch wird sie - in zahlreichen Witzchen beschrieben - überschätzt. Fast nur in den großen Städten treffen die Beiden aufeinander. Die Geschichte beider Völker kennt Legenden über ihre ersten Begegnungen. Dabei belegten sie einander mit zahlreichen Bezeichnungen - hatten doch beide Sprachen kaum Begriffe auch nur für die Welt, in der das andere Volk lebte. Die zwergischen Ausdrücke sind direkte Beleidigungen, entspringend der Wut auf eine Kultur, die die wichtigsten zwergischen Tugenden, Eigentum und wehrhaftes Heim, als gefährlichen Schwachsinn empfindet. Die elfischen Bezeichnungen dagegen sind arrogant, aber eigentlich recht treffend, und bekommen erst in der garethischen und vor allem in der zwergischen Übersetzung beleidigenden Charakter: tenza gramorla etwa enthält das fassungslose Staunen über ein Wesen, das stundenlang den Boden aufwühlt und fluchend wertlose Steinfunde hinter sich wirft - die Übersetzung Bimssteinbuddler wird dem kaum gerecht. Die Elfen finden es auch bezeichnend, daß Zwerge und Katzen einander nicht ausstehen können. Zu echten Auseinandersetzungen zwischen Auelfen und Zwergen kam es während der Dunklen Zeiten, als die sich ausbreitenden Zwerge bei der Suche nach Grubenholz als Waldfrevler attackiert wurden. (Bis heute hält sich bei den Elfen der Aberglaube, daß Zwerge Holz abschneiden und es unter die Erde schaffen, um sie eines Tages anzuzünden.) Erst anläßlich des ersten großen Ork-Angriffes regelten die beiden Völker 141 v. BF im Saljeth-Pakt ihre Beziehungen, sodaß das Unverständnis dieser zwei so gegensätzlichen Kulturen sich heute nur noch in Streitigkeiten Einzelner entlädt. Äußerst gleichmütig nimmt der Elf dagegen die Missionsversuche kaiserlicher Geweihter hin. Alle zwei Tagesmärsche findet man in Au und Steppe verfallende oder verfallene Tempelchen, Schreine und Klausen. Sofern sie noch von Zwölfgötterdienern bewohnt werden, sind diese meist im vergelichen Bemühen alt und kauzig geworden.«
über die Auelfen

»Die Kleidung des Auelfs wird geprägt von jenem wundersamen Stoff, den man Bausch oder Elfenhaar nennt. Das kurze Hemd, die enganliegenden Hosen, der Umhang - sie alle werden aus den Bällchen der Bauschbinse gemacht. Der baumwollartige Stoff wird in natürlichem Rot, Blau oder Weiß verwendet, oder auch gefärbt, meist Schilfgrün durch bestimmte Wurzelfarben. Die auelfischen Kleider sind eng geschnitten, schützen aber dennoch vor Kälte und sogar Nässe. Alle Kleider werden über und über bestickt, das Auge kann stundenlang über die bunten Muster gleiten und stets Neues entdecken. Zuweilen findet man auch wie bei den Waldelfen Pelzbesatz oder die weiße Schwanzquaste eines Firunshirsches. In der Wildnis ist der Bauschmantel das wichtigste Kleidungsstück. Eigentlich nur ein Umhang ohne Ärmel, hält ein guter Bauschmantel viele Jahrzehnte und ist so wasserdicht, daß man über kurze Strecken sogar Wasser darin transportieren kann. Mann wie Frau trägt ein Hemd, das bis zum Schenkel reicht. Zumindest die Sommerhemden - die meisten Auelfen haben nämlich zwei Hemden - haben oft kurze Ärmel oder sogar weite Ausschnitte am Schulter und Brust. Solcherart gekleidet versteht die Elfenfrau es wohl, ihre Rahjasfrüchte zu betonen. In der kalten Jahreshälfte wird dazu eine enge Hose getragen. Auch mit dieser kann man notfalls einige Schritte durchs Wasser waten. Und sollte doch Wasser eindringen, so wird dies - oh Wunder - so schnell körperwarm, daß es kurze Zeit richtig gemütlich ist. Im Sommer dagegen werden zuweilen knappe Röcke zum Hemd getragen, oft überlappend wie Blütenblätter, und bei Mann und Frau so kurz, daß manch Fremder sich recht neugierig zu bücken beginnt. Häufig trägt der Auelf dazu ein Bauschtuch, das als Schärpe um Taille oder Hüfte gewickelt wird und für vielerlei andere Zwecke - vom Wundverband bis zum Tragbeutel - verwendet werden kann. Im Winter schützt er sich zusätzlich mit Pelzschaals und Halstüchern aus Bausch, die mehrfach um Kopf und Schultern gewickelt werden. Die Schuhe der Elfen sind aus feinem Wildleder, oft auch noch mit Bausch gefüttert. Die wilderen Auelfen tragen wie ihre Brüder hohe kelchartige Stiefel, die auch fast wasserdicht sind. Die mittlereichischen Auelfen dagegen haben Stiefelchen oder leichte Schuhe an den Füßen.«
über die Auelfen

»Die Pfahlbauten sind sicherlich verwandt mit den Baumhäusern der Waldelfen. Doch fanden sich in den lichten Wäldern der Au zu wenig mächtige Ulmen, Ahornbäume und Linden, um ein ganzes Dorf darauf zu gründen. So wählten die Auelfen den Schutz des Wasser, dessen Unergründlichkeit die Orks und die meisten Drachen meiden. Zwar geben auch die Auelfen dann und wann einem lebenden Baum eine neue Form, doch im Wasser kann kaum ein Stamm wurzeln und überleben. So gingen sie bald dazu über, Pfähle aus totem, bearbeitetem Holz in den Uferschlick zu rammen und diese mit Balken und Plattformen zu belegen. Man könnte meinen, daß diese Siedlungen in den Niederungen weithin zu sehen sind. Doch fügen sie sich harmonisch zwischen Wasserflächen, Schilf, Bäumen und Hügeln ein, und die natürlich gewachsenen Formen der Häuser mit dem intensiven Pflanzenbewuchs tun ihr übriges, um die Form zu verhüllen. Denn auf den Plattformen wird sehr wohl Erdrreich verteilt, das zahlreichen Pflanzen Boden bietet. Kletterrosen, Brombeerranken und Efeue schützen die Pfähle, Brücken und Wände. Flieder, Weiden und Trollbirnen schmücken die Häuser und nähren die Einwohner zugleich. Herrliche Blumen und nahrhafte und heilende Kräuter sprießen allerorten aus Beeten und Körbchen. Auf dem Wasser, zwischen den Pfählen, schwimmen Teichrosen, Wasserrausch und manchmal sogar Lotos, und ihre Stengel und ihr Duft machen es Schwimmer, Taucher und Ruderer schwer, ins Dorf zu kommen. Die Auelfen selbst jedoch kennen und pflegen manchen Weg durchs Wasserdickicht, wo sie ihr tägliches Bad nehmen oder zum Fischfang ausfahren. Auch das Innere so eines Dorfes ist für den Fremden ein Labyrinth. Jeder der grünenden Hauskegel kann mehrere Etagen und Halbstockwerke, versteckte Ausgänge, Fenster und Klapptüren haben, und es ist schwer feststellbar, wie man zu den höher liegenden Verbindungswegen, die die Häuser in fünf Schritt Höhe verbinden, gelangen kann. Manche der Brücken und Stege sind sogar echte Fallen, die, nach Jahren erneuerungsbedürftig und vermorscht, von den Bewohnern gemieden werden, unter dem Eindringling jedoch zusammenbrechen. Viele Dörfer weiter im Süden erstrecken sich auch noch am Land weiter. Blühende Obstthaine und vielleicht eine elfische Gänsemagd verraten nur dem Ortskundigen, daß hier Auelfen die Sicherheit des Kaiserreiches genießen.«
über die Auelfen

»Zur Beute des auelfischen Jägers, Fischers und Sammlers gehören vor allem Großwild, Vögel und Fische. Die stattlichsten Tiere sind der Auerochs und die Halmar-Antilope im Einhorngras und im Svelltal, sowie der Elch und das Karen in der Grünen Ebene und am Oblomon, weiters, wie fast überall, Kronenhirsch und Wildschwein. Natürlich werden auch Pfeifhase und Rotpüschel bejagt. Bei den Vögeln sind es vor allem Fasan, Auerhahn, Wildgans, Prachtente, Eiderente und Stockente, bei den Fischen Regenbogenforelle und Tobritze, und im Frühjahr Salm und Lachs bei ihrer Wanderung.«
über die Auelfen

»Die Auelfen gehören wohl zu den besten Handwerkern Aventuriens, wenn es um die sinnreiche Verarbeitung von Holz und Bein geht. Entsprechend der Bedeutung in ihrer Kultur sind ihre Musikinstrumente - neben den Bögen - die vollendetsten Artefakte. Da gibt es zierliche, langstielige Flöten aus Mammuten oder Lindenholz, Hirtenflöten aus vier, sechs, acht oder gar zwölf Schilfpfeifen, und die kleinen, kühn geschwungenen Handharfen, mit ineinander gezwirbelten Haaren des Musikanten selbst bespannt, zuweilen auch eine Zither aus dem Panzer einer Teichschildkröte. Auch bei der

Schnitzerei mit Edelholz, Elfenbein, Knochen und Schildpatt erzeugen sie wahre Kunstwerke, die zudem ob ihrer rahja-gefälligen oder mystischen Gestaltung begehrte Sammlerstücke sind. Bausch zupfen die Auelfen in ganz Aventurien, Tüll weben sie vor allem im Bosquirtal, und die Silbergespinste können auch unter ihnen nur einige Schleiermachermeister fertigen. Die Webkunst mit dem Webrahnen kennen sie wohl zumeist, doch hat sie neben der Kürschnerei und dem Bauschzupfen nie große Bedeutung erlangt. Auch die Schmiedekunst wurde erst durch den Kontakt mit Menschen eingeführt, obwohl Berichte den Eindruck machen, daß sie dieses Handwerk schon gemeistert und dann vergessen hatten. Sicher ist jedoch, daß die Elfen - wahrscheinlich als einziges Volk Aventuriens - keinen Alkohol brauen oder brennen und auch der Zubereitung von Rauschkräutern aller Art abgeneigt sind, obwohl sie sonst Meister der Apothekerei sind.«
über die Auelfen

»Nördlich der Eiszinnen und der Nebelzinnen leben nur noch die Winterelfen. Die meisten Sippen hausen im eisigen Hochland einige hundert Meilen nördlich von Paavi, manche im Norden der Brecheis-Bucht, insbesondere bei den vulkanischen Bären-Inseln, einige auch in der Bernstein-Bucht und in den bausch-umflorten Nebelzinnen, deren Gipfel kaum einmal ein Sterblicher gesehen hat. Der eigentliche Lebensraum der Winterelfen aber ist das vergletscherte Hochland der Grimmfrostöde. Welches Schicksal, welcher Wille kann lebende, empfindsame Wesen in diese Öde verschlagen? Und was muß ein Volk für ein Geheimnis haben, daß es in so einer Umgebung sogar bleibt?«
über die Firnelfen

»Der Winterelf ist ein begnadeter Eisläufer und ungemein widerstandsfähig gegen die Unbilden der Natur. Über Tiefschnee, Gletscher und Eisschollen geht er mit der sprichwörtlichen elfischen Sicherheit. Auch große Wildtiere sind nicht mehr sehr gefährlich, wenn sie bis zum Bauch im Harsch einbrechen, während der elfische Jäger über die Schneeflächen eilen kann. Dennoch empfindet der Winterelf zuweilen schon das Auftauchen eines einzelnen fremden Jägers als Bedrohung. Jedes Tier, das jener erlegt, geht der Sippe verloren. Der Winterelf ist auch der einzigen der Wilden, der kein heiliges Gastrecht kennt. Schiffbrüchigen und Verirrten hilft er zwar meist, aber es scheint, daß er diese Menschen doch so schnell wie möglich loswerden will - was ja meist auch in deren Sinn ist.«
über die Firnelfen

»Die wundersamen Behausungen der Winterelfen sind unverkennbar, doch recht unterschiedlich. Im Hochland der Grimmfrostöde, wo der Schnee zumindest in zwei Monden im Jahr schmilzt, werden Kegel aus Schnee und Eis zusammengetragen und ausgeformt - jedes Jahr aufs Neue. Im ewigen Eis dagegen entstehen echte Paläste, die fast unbegrenzt bestehen; nur in der Nähe der Eiszinnen zerstört zuweilen ein Vulkanausbruch eines der Gebäude. Sie werden in die Gletscher getrieben, in Schluchten an den Wänden hochgezogen, oder auf freiem Feld errichtet. Über die Generationen sind oft gewaltige Anlagen entstanden. Wie es scheint, bevorzugen sie kegel- oder tropfenförmige Türme, die oben spitz zulaufen, im Inneren aber kuppelartige Räume haben. Diese Form hat sich als besonders widerstandsfähig, wärmespeichernd und elegant bewährt. Der Winterelf hat keine Schmiedekunst, kaum Brennstoff, keine nennenswerten Werkzeuge. So ist es völlig unverstündlich, vermittels welcher Technik diese Türme (aus einem Stück!) geformt werden, und womit die fingerdicken Reliefs und Verzierungen, die man von weither sehen kann.«
über die Firnelfen

»Die Besonderheiten des Isdira sind das Fehlen einer Grammatik und die Feinheit der Lautmelodie. Beispielsweise kann das Wort var gleichermaßen Behüter , behüten und behütet bedeuten - also Haupt-, Zeit- oder Eigenschaftswort sein. Hinzu kommt, daß viele Laute, insbesondere die Vokale, für ein Wort nicht direkt festgelegt sind. Der Elf benützt jene Laute, die der Satzmelodie, seinem Stil, seiner und der Zuhörer Stimmung, und der allgemeinen Lage am angemessensten sind. Dementsprechend haben Elfen ein ungemein feines Gefühl für Lautunterschiede. Die meisten Sprachlektionen zwischen einem Elfen und einem Nichtelfen beginnen damit, daß der Elf - nach Meinung des Schülers - ein Dutzend Mal das gleiche Wort wiederholt, während der darauf besteht, daß er alleine das a in der Mitte jedes Mal unterschiedlich ausgesprochen hat. Bis heute kann ich, wenn man mir das Wort sala sagt, daraus nicht entnehmen, ob wir in Sicherheit , zuhause oder auf dem Versammlungsplatz sind. Alleine das Verdunkeln der Vokale und das langsame Hinzukommen eines tiefkehligen Knurrens macht ein zufriedenes fey oder fae aus, ein freundliches feya , ein grimmiges feyra oder ein brüllendes feygra - mit einem Bedeutungswandel von ich , Freund , Feind bis Unmensch . Als besonders geeignetes Lehrbeispiel erscheint mir das Elfenwort ama oder iama , das ich, in 42 verschiedenen Aussprachen, mit Garethi-Begriffen wie Freund, Geliebter, Bruder, Lehrer, Geburtsinstrument, Gabe, Beziehung, Natur, Fauna, Schicksal und Sinn übersetzen muß. Wie die meisten Linguisten muß ich zugeben, daß ich auch nach jahrzehntelangem Studium des Isdira dessen Tiefe noch immer nicht annähernd ausgelotet habe.«
über die Elfen

»Hinzu kommt der typische reiche Wortschatz aller Völker der Wildnis, wenn es um deren Beschreibung geht. So erkennt der Elf natürlich in seinem Lebensraum zahllose entscheidende Unterschiede, wo der Fremde undifferenziert das gleiche Wort benützt. Was wir Menschen unterschiedslos als Aulandschaft bezeichnen, benennt der Elf je nach Fruchtbarkeit, Bewuchs, Wasserverteilung, ja selbst Jahreszeit und Tageszeit mit biunda (besonders fruchtbares Flußgrasland), dene (feuchte Niederung, eher baumlos), alwa (Flußufer) oder zwei Dutzend weiterer Begriffe. Der Waldelf kennt mindestens sechzig Wörter, wo wir im Garethi mit Wald , Forst und Hain sowie Wäldchen , Urwald und ähnlichen Ableitungen auskommen. Und für viele firmelfischen Worte für Schnee müssen wir gar auf nivesisches und thorwalsches Vokabular wie Neuschnee , Firn oder Harsch zurückgreifen, ohne dabei auch nur annähernd die gleiche Präzision zu erreichen. Ein Waldelf, dem du mitteilst, daß du neulich im Wald eine besonders schöne Glockenblume gesehen hast , fühlt sich genauso genasführt wie ein Mittelreicher, dem du erzählst, daß du in einer Stadt einen besonders großen Menschen getroffen hast .«
über die Elfen

»Die Schrift des Isdira ist ebenso eigentümlich wie die Sprache. Die 27 Schriftzeichen sind kunstvolle Schnörkel und Schleifen, offensichtlich dazu gedacht, in die gekrümmte Oberfläche von Ästen und Stämmen lebenden Holzes geprägt zu werden. Es gibt drei Gruppen von Zeichen: erstens die einzigen zehn Konsonanten, die das Isdira kennt, zweitens die elf grundsätzlichen Selbst- und Zwielaute, und drittens sechs Laufdürbungen, die, mit den Lautzeichen vielfach verschlungen und kombiniert, der Laufülle des Isdira gerecht werden. Für den Laien ist geschriebenes Isdira meist nicht zu erkennen, oft wird es einfach mit wunderschönen, verzierenden Gravuren verwechselt. Tatsächlich verbergen elfische Meister ihre Texte gerne zwischen rein ornamentalen Spiralen, Schleifen und Kreisfiguren. Die Schriftlichkeit der Elfenvölker scheint deutlich ausgeprägter zu sein als die der Menschen. Zwar können die wenigsten Waldelfen lesen und schreiben, die anderen Völker als direkte Nachkommen der Hochelfen jedoch sehr wohl.«
über die Elfen

»Ein Elf trägt üblicherweise zwei, eigentlich drei Namen. Der Erstname entstammt meist einem besonders lyrischen Isdira, seine Bedeutung soll Platz und Sinn des Elfen in seiner Welt bestimmen. Dieser Name wird dem Kind schon verliehen, sobald sich sein Kommen am Leib der Mutter erkennbar macht.«
über die Elfen

»Der Zweitname ist oft allen Mitgliedern einer Familie oder einer Sippe gemeinsam, sei es, daß dreißig nahe verwandte Firnelfen den Namen Kristallglanz tragen, sei es, daß sich einige hundert Auelfen zusammengehörig fühlen, deren Name das Wort Farn enthält. Bei vielen Waldelfen enthält der Zweitname die Bezeichnung eines Tieres, mit dem sich der Elf verbunden fühlt und dessen Gestalt er annehmen kann. Dies kann seiner ganzen Familie gemeinsam sein oder eine persönliche Eigenheit. Denn ebenso häufig ist der Zweitname ein ganz persönliches Attribut, das der Elf erst während seines Lebens erwirbt, Spitzname, Kosename, eine Art Berufsbezeichnung innerhalb der Sippe, oder Erinnerung an ein ungewöhnliches Ereignis.«
über die Elfen

»Einen häufigen Namen wie Alrik oder Hagen bei den Menschen gibt es nicht. Ein Elf ist ein einzigartiges, unverwechselbares Wesen, und das drückt auch sein Name aus. Unter hundert Elfen mag es bei einem geschehen, daß er einen Namen erhält, den schon einmal ein anderer (toter) Elf, an den man sich noch erinnern kann, getragen hat. Insbesondere würde kein Elf einen der Namen der Legenden tragen, sofern er sich nicht als vollständige Wiedergeburt des betreffenden Helden empfindet. Der Reichtum der elfischen Sprache unterstützt noch, daß es so gut wie nie zu einer Wiederholung kommt.«
über die Elfen

»Der dritte Name - obwohl dieser Ausdruck kaum angebracht ist - scheint der Geheime oder Wahre Name des Elfen zu sein, der nur ihm alleine bekannt ist. Der Elf erfährt ihn angeblich in einem Weistraum oder im Augenblick erster Lebensgefahr, vielleicht auch, wenn er zu einem besonders mystischen Zeitpunkt danach sucht. Es heißt, daß der Elf plötzlich erkennt, daß dieser Name die vollkommene Beschreibung seines Wesens ist. Manch ein Elf wartet aber auch sein ganzes Leben auf die Erkenntnis. Viele Auelfen und Halbelfen halten den Wahren Namen eines Elfen gar für ein Waldelfenmärchen. Naturgemäß zeigen die Elfen besonderen Widerwillen, über dieses Thema insbesondere einem Menschen genaue Angaben zu machen. Seinen Wahren Namen zu teilen, bedeutet sich völlig auszuliefern. Nur in einigen wenigen Liebesliedern wird davon berichtet, daß ein Paar wechselseitig den Wahren Namen teilt, eine Seelenhochzeit , die auch bei den Elfen nur alle hundert Jahre vorkommt. Alle derartigen Lieder erzählen denn auch von einem gleichzeitigen Tod der Liebenden, selbst wenn Hunderte von Meilen zwischen ihnen liegen.«
über die Elfen

»Die besondere Vorstellung des Elfen von der Bedeutung seiner Namen führt auch dazu, daß er diese nicht als völlig unveränderlich betrachtet. (wenn man vielleicht vom Geheimnamen absieht). Besonders wenn der Zweitname mehr Spitzname ist, dann werden Auftauchen oder Verschwinden besonderer Merkmale oder Eigenheiten, sowie ungewöhnliche Ereignisse sich auch in einem neuen Zweitnamen niederschlagen. Wenn ungewöhnliche, meist katastrophale Ereignisse den Elf fühlen lassen, daß er ein anderer Elf geworden ist, dann ist es naheliegend, auch seinen Hauptnamen zu ändern.«
über die Elfen

»Hinzu kommt die stärkere Vermehrung der zivilisierten Elfen und ihre Vermischung mit Menschen. Halbelfen haben stets elfische Mütter und wachsen daher üblicherweise bei Elfen auf. Meist haben sie auch wieder mit Elfen Kinder. Aus diesem Grund haben heute viele Auelfen Menschenblut in ihren Adern.«
über die Elfen

»Das klassische und ursprüngliche Elfeninstrument ist die Beinflöte. Für den wildlebenden Elfen ist Musik etwas so Lebendiges, daß auch sein Instrument von Leben erfüllt sein muß. Er glaubt, daß kein Wesen so vollkommen stirbt, daß nicht seinem Gebein noch Leben anhaftet. Darum wirft er mit Knochen Orakel, fertigt seinen Bogen daraus, und formt sein Instrument. Naturgemäß wählt der Elf jene Tiere seiner Umwelt mit den längsten Gliedmaßen aus. Der Waldelf bevorzugt Löwen- oder Hirschbein, der Firnelf Seetigerhauer oder Wolfsknochen, Angehörige aller drei Völker aber Elfenbein. (Der Name Elfenbein beruht übrigens auf dem Aberglauben der güldenländischen Siedler, die Elfen schnitzten ihre Flöten sogar aus den Knochen ihrer Toten. Als der Ursprung der Stoßzähne, das Mammut, dann entdeckt wurde, nannten es die Menschen zunächst Elfenfant, dann Elefant.) Auch die Holzflöten werden mit elfischer Magie aus lebendem Holz geformt. Hierfür zieht der Waldelf die magisch-rötliche Blutulme und die Eibe vor, der Auelf die Linde. Der Firnelf nimmt auch hierfür gerne den Kristall des Eisigels. Neben der etwa ellenlangen Blockflöte haben die Auelfen auch die Hirtenflöte erfunden, die aus zahlreichen, nebeneinandergesetzten Röhren zunehmender Länge besteht. Die Hirten Weidens und Greifenfurts haben sie später aus Schilfrohr nachgebaut, und heute findet man diese Variante auch bei den Auelfen. Zur Elfenhochzeit entstand wohl das erste Saiteninstrument, die Elfen- oder Handharfe. Ursprünglich wohl wieder aus einem Tierleib, nämlich dem Panzer der Schildkröte, der mit dem ineinander gedrehten Haar des Musikers selbst gespannt wird, wurde sie bald aus feinsten Hölzern gebaut und verschwenderisch verziert. Die Auelfen stellen bis heute die besten Harfenbauer Aventuriens.«
über die Elfen

»Alle Völker der Elfen sehen die Welt als ein Ganzes, das vom Gleichgewicht der Gegensätze erhalten wird. Das Werden und das Vergehen sind ihnen gleichwertige Kräfte. Das nurdra ist Wachsen, Blühen und Gedeihen; es ist der Drang aller Dinge, die Welt mit dem eigenen Wesen zu erfüllen. Das zerza ist Vergehen, aber auch willentliches Zerstören oder gar Vernichten; es ist die Kraft, die alle Dingen, die ihren Sinn verloren haben, beseitigt, um sinnvolleren Platz zu schaffen. Ohne nurdra wäre die Welt abgrundtief leer, aber ohne zerza wäre sie übertoll, bis zum Wahnsinn gefüllt, in aller Fülle sinnlos. Keines der Völker der Elfen hat eine besonders entwickelte Kulturtradition, was Leben und Welten jenseits des Aventurischen angeht. Im Großen und Ganzen beschäftigen sie sich nicht mit diesen Fragen. Ihre Einstellung und Erfahrung besagt gleichermaßen banal wie weise, daß jeder Elf sein Leben zu leben hat, und wenn er es gelebt hat, dann ist es zu Ende. Am Ende so eines ausgelebten elfischen Lebens bleiben keine Bedürfnisse oder Ängste über, und daher hat der Tod weder Schrecken noch Bedeutung. Darüber hinaus besteht die vorherrschende Vorstellung darin, daß das Licht eines Elfen weiterlebt. Sei es, daß es in einem neuen Elfenleib mit nur ungenauen Erinnerungen an sein Vorleben wiedergeboren wird, sei es, daß es in eine andere Welt geht, um dort in einem neuen Körper - möglicherweise dem des Totentieres - zu erwachen, sei es, daß es sich mit dem Großen Licht vereinigt, aus dem dereinst alle Elfen gekommen sind.«
über die Elfen

»Zu Raubtieren, insbesondere den Katzentieren wie Wildkatze, Sonnenluchs und Waldlöwe, hat der Elf eine brüderliche, fast mystische Beziehung. Wenn sie einander begegnen und keiner den anderen als Beute betrachtet, sprechen sie miteinander, und nicht nur Waldfelfen scheinen tatsächlich zu verstehen, was die Katze sagt. Manche Elfen behaupten gar, man könnte der Katze Grüße an die Daheimgebliebenen ausrichten, und glauben umgekehrt, daß der wissende Blick einer Katze bedeutet, daß gerade ein Freund an den Elfen denkt. Bei vielen Auelfen und in jüngster Zeit auch bei einigen Waldfelfen rings um den Rondratempel bei Donnerbach hat sich die Vorstellung einer Katzengottheit der Jagd, des Kampfes und des Todes eingeschlichen, wie man sie bei fast allen Kriegern und Jägern bis hin zu den Waldmenschen des Südens beobachten kann.«
über die Elfen

»Die Bestattung ist bei den Elfen ein recht bemerkenswertes Fest. Im Wesentlichen geht es den Elfen darum, den toten, von seinem Licht verlassenen Körper einem neuen Sinn zuzuführen. Nicht der Leichnam wird als der Dahingegangene betrachtet, sondern sein Leben, für alle sichtbar in seinen Kindern, in seinen Werken, und in den Liedern - sowohl jenen, die er gesungen hat, als auch jenen, die seine Angehörigen über ihn zu singen haben. So erscheint eine Bestattung vor allem als Zusammenkunft all Jener, die den Verstorbenen kannten, und ihrer Bemühung, sein Leben wahrzunehmen. Fast scheint es, als ob die Sippe bemüht ist, mit ihren Liedern und Erzählungen ein Bild zu malen - so, wie man den Toten in Erinnerung behalten möchte, so, wie der Tote war. Dazu gehört die fast leichenfledderische Verteilung der wenigen Güter des Verstorbenen. Da tritt der Sohn hinzu und berichtet, wie ihn der Tote das Speerwerfen lehrte, daß jener Speer Sinnbild ihrer gemeinsamen Zeit ist - und wie selbstverständlich trägt er die Waffe von dannen. Da erinnert ein Verwandter daran, daß ihm sein Jagdhemd oder Bauschmantel unlängst zerrissen ist, und daß er jenes Stück nähme, das der Tote nun nicht mehr brauchte. All dies geschieht in fröhlichem Ernste, ohne Gier und ohne Streit. So bleibt denn eher manches gute Stück übrig als daß zwei an einem übergroßen Gefallen fänden. Dann kommen diese Habseligkeiten - zumindest sind es Bogen und Flöte, die ohnedies nur dem Verstorbenen angehören - zum Leichname hinzu. Denn nun, nach Stunden des Singens, Erzählens und Besinnens, gilt es, der Welt zurückzugeben, was der Elf aus ihr genommen hat: seinen Leib. So wird der Leichnam wie schlafend in eine Baumkrone gelegt, seltener auch auf einen Hügel. Die städtischen Auelfen haben zuweilen Türme eigens dafür erbaut; im großen Festum teilen sich die Elfen gar den Turm des Schweigens mit den tulamidischen Siedlern! In jedem Fall ist jener Platz abseits der Wohnungen, wo Geruch und Anblick nicht stören, aber auch nicht weiter, als unsereins seinen Unrat trägt. Den Elfen ist es selbstverständlich, daß Rabe und Habicht, Schmeißfliege und Schmetterling sich göttlich tun am moderneren Leib, daß Pilze und Zweige daraus sprießen, und daß schließlich die blanken Gebeine zu Boden fallen und dort zu dem selbigen werden. Nur selten fühlt die Sippe tiefe Trauer um einen Tod. Dies geschieht, wenn ein Elf offensichtlich von Unheil oder Unfall aus seinem Leben gerissen dieses nicht vollenden konnte. Naturgemäß findet man solch sinnloses Sterben eher bei den kämpferischen Auelfen. Da finden sich dann mancherlei Bräuche, um dem Verstorbenen Kraft für ein zweites Leben zu geben. Lieder, die ihn loben, geleiten und beraten. Das Hintreten eines Elfenpaares mit den Worten, daß man dem Toten in dieser Nacht einen neuen Leib zeugen wolle. Das Pflanzen und Aufziehen eines Baumes oder einer Blume über dem Leichnam, dessen Blühen und Gedeihen, von der Magie der Sippe gefördert, als Symbol eines neuen Lebens gilt.«
über die Elfen

»Die Elfen verbinden mit dem Neunaugensee vielerlei Traditionen. Die meisten Zuflüsse tragen elfische Namen. Interessanterweise wird dabei nicht das übliche Wort awa für Fluß verwendet, sondern nril, das wie lir (Meer) zur Wortfamilie unheimlicher Gewässer gehört. Der Mandlaril (Zaubervaldstrom) mündet im Nordosten, der Rathil (Strom der Feinde , wohl der Goblins) am Ostufer, der Bandlaril Strom zwischen Wald und Gras) im Süden.«
über die Elfen und den Neunaugensee

»Gar wundersam: Freybeuter hat es wohl nur bey den Menschen. Orks sind so wasserscheu als wie Zwerge und Elben. Nur Echsische und Ziliithen findt man zuweyl unther den Seeraubern.«

»Von den Trollen gibt es heute nur noch einige Hundert. Dereinst aber beherrschten sie das Land wie heute die Menschen. Ihre Festungen, die sie aus herausgebrochenem Gestein und entwurzelten Bäumen auftrümmten, ragten bis zum Himmel. Das Land beherrschten sie von einem berghohen Bollwerk aus, das die Trolle selbst aufgetürmt hatten - den Trollzacken. Im Garethischen und Tobrischen hört man immer wieder Legenden vom Trollkönig, und uralte, mächtige Gemäuer, deren Entstehung aus Menschenhand sich einfache Aventurier nicht erklären können, werden als Zyklopenmauern und Trollburgen bezeichnet. Wie mir der Trollschamane Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch, erklärte - meines Wissens der einzige Vertreter seines Volkes, der sich jemals zu einem Menschen über weltanschauliche Themen äußerte -, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und das älteste Volk überhaupt, die, zunehmend mißmutig, die Ankunft aller anderen Völker beobachtet hatte - wohl mit Ausnahme der Drachen, von denen sich die Riesen ja stets übervorteilt fühlten. Daß die Trolle als eines der Urvölker besondere Beziehung zu den Unsterblichen haben, erscheint merkwürdig, aber warum bedienten sich die Götter ihrer, um das Alte Reich zu strafen, als sich Kaiser Belen-Horas freverlich zum Gott ausrufen ließ? Und dann bedenke man die Rolle, die die Trolle in manchen Sagen vom Sturz des Namenlosen spielen...«
den Trollen

»Sowohl beim Menschen wie auch bei Elfen, Zwergen und Pelzigen befinden sich die tsagefälligen Reproductions-Cörper des männlichen Geschlechtes in einer recht exponierten Position und sind extrem druckempfindlich.«

Metaspekulative Dämonologie

Format: Ein sehr dicht beschriebener Octavband von etwa 300 Seiten Umfang, in dem angeblich auch zwischen den Zeilen gelesen werden kann. Das Werk wurde wahrscheinlich um das Jahr 570 BF (auf jeden Fall aber erst nach dem Erscheinen von Rohals *Systemata Magia* (siehe Seite 139), auf das hin und wieder verwiesen wird) von Borbarad persönlich in seiner Schwarzen Feste inmitten der Gorischen Wüste unter dem Originaltitel *Metaspekulative Dämonologia* verfasst. Seine vertrauenswürdigen Schüler fertigten während der folgenden Jahre bis zum Ausbruch des Krieges der Magier mehrere exakte Kopien an, von denen aber keine einzige außerhalb der frühen Zirkel der Borbaradianer bekannt wurde. Erst während der Kriege und der anschließenden Maßnahmen durch das Garether Pamphlet und das Argelianische Gericht stieß man auf einige Exemplare und vernichtete sie ausnahmslos. Heute ist das Werk nahezu völlig unbekannt und nur wenigen Experten auch nur dem Titel nach ein Begriff. Das Buch wurde in einer nicht menschlichen Weise abstoßend und faszinierend zugleich illustriert und in das schwarze Leder einer vollkommen unbekannten Kreatur gebunden, bei den Kopien wurde das Leder möglichst wenig bekannter und obskurer Wesen verwendet, wie in einem Fall etwa die Haut eines Schwarzzegers. Alle Exemplare, die jemals existiert haben, wurden durchgehend in Zhayad niedergeschrieben.

Tharsonius von Bethana, genannt „Borbarad“

Gewissermaßen ein Schrecken aus der Vergangenheit, der nicht nur nach seinem Tod das Leben vieler Menschen bestimmte, sondern aus der Ewigen Verdammnis sogar zurückgekehrt ist und neues Unheil mit sich brachte. Geburt und Jugend des Dämonenmeisters liegen im Dunkeln, es kann aber angenommen werden, dass er tatsächlich aus Bethana stammte, wo er seiner ersten Lehrmeisterin begegnete. Auch über seine Lehrzeit gibt es unterschiedliche Annahmen, es gibt Hinweise auf Bethana, die Halle der Metamorphosen, Punin und Rashdul. Manches spricht für Bethana, wo er ganz sicher die Grundlagen für viele seiner späteren Zauberei studierte. Zu Kuslik und Punin sind allerdings die meisten Informationen bekannt, wohingegen Rashdul unwahrscheinlich ist. Es heißt, in Punin hätte Tharsonius seine Weihe erhalten, anschließend lebte er für längere Zeit am Kaiserpalast Gareths, tatsächlich wurde er von vielen als Bruder oder gar Sohn Rohals angesehen, dem er sehr ähnlich sah. Scheinbar kam es zu einem Streit zwischen den beiden, denn der mit 36 Jahren bis dahin jüngste Erzmagier überhaupt wanderte nach Fasar ab, wo er sich den Magiermogulen vom Gadang widmete und das Amt der Spektabilität inne hatte. Später hat er sich inmitten der Gorischen Wüste seine berühmte Schwarze Feste erbaut, angeblich auf den Trümmern von Niobaras Observatorium. In der Schlacht an der Schwarzen Feste verging er, doch seine Anhänger hielten seine Lehren über die Jahrhunderte in Ehren und versuchten des Öfteren, ihren Meister wieder ins Leben zu rufen. Dies gelang ihnen vor wenigen Jahren auch und nunmehr marschieren die Truppen des Dämonenmeisters und zermalmen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Die mittelreichische Provinz Tobrien ist bereits verloren, Aventurien liegt in den letzten Zügen, ein Dunkles Zeitalter ist angebrochen. Borbarad gilt als einer der mächtigsten Magier dieses Zeitalters, als vollendeter Dämonenbeschwörer und alleiniger Kenner uraltester Geheimnisse der Echsen und Magiermogule, doch was soll hier dem allgemein bekannten noch hinzugefügt werden? Es sind mehrere weitere Schriften Borbarads bekannt, zwar sind möglicherweise auch die *Gorischen Fragmente* (siehe Seite 178) auf ihn zurückzuführen, aber am bekanntesten ist sicherlich *Borbarads Testament* (S. 14). Einige völlig unbekannte Werke sind in der Magischen Bibliothek kurz angerissen, und wer weiß, was sonst noch alles existiert, verborgen, aber gefährlich...

später weiterführte. Aus dem dämonologischen Teil, der einen Großteil des hochkomplizierten Werkes ausmacht, lässt sich deutlich erkennen, daß Borbarad vor allem bei der Beschwörung von Amazeroth und Asfaloth große Erfolge erzielte, die nur sehr wenigen Zaubern vor oder nach ihm gegeben waren.

Auflage: Bis zur großen Schlacht an der Schwarzen Feste mögen insgesamt vielleicht rund 10 Abschriften existiert haben, doch abgesehen von maximal nur drei oder vier Exemplaren wurden sie alle während der Magierkriege und der darauf folgenden Bücherverbrennungen vernichtet. Das letzte Mal, dass ein Exemplar sichergestellt werden konnte, war kurz nach der Zerschlagung der ketzerischen Ilaris-Sekte vor über 200 Jahren, als von der Inquisition große Hexenjagen veranstaltet wurden, jene Abschrift ruht heute sicher in den Bleikammern der Stadt des Lichts. Da in der letzten Zeit aber Gerüchte einer Variante der *Ueße* ohne Namen (siehe Seite 70), die einige Inhalte aus Borbarads großem Werk enthalten soll, kursieren, kann dies auch bedeuten, dass der zurückgekehrte Dämonenmeister sein vor 450 Jahren niedergeschriebenes Wissen heute erneut an seine hohen Diener weitergibt. Gerüchten zufolge ist der weithin bekannte Metamagier und Dämonologe Taphîrel 'ar Ralahan aus Vallusa im Besitz eines dieser letzten noch existierenden Exemplare, er hat es wohl aus dem Vermächtnis des Erzmagiers Robarius, unter dem er einst ausgebildet wurde. Borbarads einstige Urschrift dürfte bei der Zerstörung der Schwarzen Feste vernichtet worden sein.

Inhalt: Das Buch beschreibt die großen, teils vergessenen Geheimnisse aventurischer Dämonologie und Arkanologie sowie deren gegenseitigen Wechselwirkungen und Abhängigkeiten, oder anders gesagt: das was Rohal in seinen *Systemen der Magie* ganz bewusst verschwiegen hat... - und tatsächlich verweist Borbarad häufig auf das Werk des großen Kaisers und hat seine Metaspekulative Dämonologie teilweise als eine Art Fortsetzung und Kommentarsammlung verfasst. Unter anderem sind auch die theoretischen Grundlagen enthalten, um einem Nichtzauberer mittels Dämonenpakten die Kraft zu geben und bereits bestehende Zaubersprüche dahingehend umzuwandeln, dass ein Laie diese auch anwenden kann, hierzu wird mehrmals auf das ältere *Borbarads Testament* (siehe Seite 14) verwiesen. Auch wird auf die Kraftlinien und den Limbus und deren Nutzung bei komplizierten Beschwörungen und Ritualen eingegangen, selbst die Auswirkungen astralintensiver Beschwörungen auf den Zeitenfluss und die Sphärenharmonie werden angesprochen, ein sehr komplexes Thema, das der berühmte Borbaradianer Liscom von Fasar mit seinen *Auswirkungen extraderischer Beschwörungen* (S. 205) viele Jahre

Wert: Eine der noch existierenden Abschriften kostet im Falle einer Veräußerung sicherlich über 2000 Dukaten, allerdings haben nur einige wenige Experten auch nur die Kenntnis von der Existenz des Buches, und von diesen würden die fanatischen Interessenten sicherlich auch über Leichen gehen, um ein Exemplar zu bekommen.

Voraussetzungen:

V0; K13; MU 15, KL 18; Magiekunde 15; INVOCATIO MAIOR 12

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (Amazeroth und Asfaloth) 10/18) Das borbaradsche Hauptwerk richtet sich eindeutig an wirkliche Meister der Zauberei und setzt große Kenntnisse in magietheoretischen und dämonologischen Bereichen unbedingt voraus. Damit vermittelt das Studium die Kenntnis nur einer einzigen Formel, die zudem noch über die Seiten des ganzen Buches verteilt ist und mühevoll zusammengesucht werden muss. Dabei handelt es sich um die These des kaum bekannten Spruchs LAST DES ALTERS (Mag/Bor). Allerdings finden sich mehr oder minder verschlüsselte, aber aufschlussreiche Hinweise auf den gesamten borbaradianischen Formelschatz, der verschiedenen Gerüchten zufolge vor Borbarads Sturz insgesamt 77 (!) Formeln umfasste (alle bekannten Borbaradianer-Formeln sind in einer Tabelle im Anhang aufgeführt). Dadurch kann die borbaradianische Repräsentation zu halben Kosten erlernt werden, gleiches gilt für die Sonderfertigkeiten Blutmagie und Verbotene Pforten, die SF Dämonenbindung I ist zudem rekonstruierbar ($300/2 \cdot 10/10$). Wer bei monatlich wiederholbaren Magiekunde-Proben +20 insgesamt 70 TaP* akkumuliert, der ist in Zukunft dazu in der Lage, bei der Verwandlung eines Zaubers aus gildenmagischen in die borbaradianischen Repräsentation (und umgekehrt) die Magiekunde- und die Zauberproben um je 4 Punkte erleichtert abzulegen. Die genauen Ausführungen zu Amazeroth und Asfaloth wirken sich künftig in einem Bonus von je zwei Punkten bei Beschwörung, Beherrschung und Pakt von Dämonen dieser beiden Domänen aus. Das Studium des Buches bringt dem Leser 75 AP.

Zitate:

»Der Geweihte sagt: Der Erzdämonen gibt es zwölf, denn sie sind die Feinde der Götter; ihrer Hohen Diener sind zwölfmal zwölf, und jedem von ihnen dienen wiederum zwölf. Der Daimonologe, der dem Namenlosen anhängt, aber sagt: Der Daimonen sind dreihundert und fünf und sechzig, denn das sind die Tage des Jahres, und der Daimon des ersten Tages ist schwach, denn es ist der Tag des Praios, und der Daimon am dreihundertfünfundsiebzehnten Tage ist gottgleich, denn sie alle dienen dem, dessen Namen man nicht nennt, was ist der Namenlose, und es ist der fünfte und höchste seiner Tage. Ich aber sage euch: Der Daimonen sind so viele, daß selbst die tulamidische Zahlenmystik sie nicht erfassen kann, denn im Al'Gebra findet sich keine Zahl, die so groß ist, sie zur Beschreibung heranzuziehen. Dies mag daher kommen, daß all jene unendlich viele Daimonen, die wir kennen, prinzipiell nur als Klasse unendlich vieler Wesenheiten existieren. Was aber ist unendlich mal unendlich?«

aus der Einleitung zu Borbarads Testament , in ähnlicher, aber weitaus detaillierterer Form auch in Borbarads Hauptwerk Metaspekulative Dämonologie

Niobaras Sternkundliche Tafeln oder Der Foliant

Format: Ein extrem überformatiger Foliant mit den äußerst ungewöhnlichen Ausmaßen von 20 auf 35 Finger, so dass das aufgeschlagene Buch annähernd quadratisch ist (und womit der weithin bekannte Titel nur wenig mit der Größe des Buches zu tun hat...), er hat fast 400 Seiten Umfang und ist somit nicht nur ziemlich sperrig, sondern auch recht schwer. Das Werk wurde von Niobara irgendwann während der Rohlszeit zusammengestellt, frühestens aber um 530 BF, wahrscheinlicher jedoch um 545 BF, und schlug in der Fachwelt ein wie ein verpatzter IGNISPHERO. Unter Sternkundigen, Wahrsagern, Geweihten der Hesinde und in den Gilden der Magier verbreitete sich die Sammlung von Sterntafeln trotz einer enormen Zahl an Abschriften allerdings weniger stark als in der Schifffahrt, denn in seinen wesentlichen Grundzügen ist das Werk auf fast jedem größeren Schiff in den Händen des Navigatoren zu finden. Das Buch ist vollständig, häufig sogar doppelseitig illustriert, vornehmlich natürlich keine Illustrationen im eigentlichen Sinne, sondern Sternkarten aller Art, und wurde in einigen luxuriöseren Varianten auch überaus reich illuminiert. Ursprünglich wurde das Werk in Garethi verfasst, mittlerweile gibt es aber auch viele Abschriften in Tulamidya - der schriftliche Teil nimmt sich allerdings eher schmal aus und führt neben den vielen Sterntafeln ein Schattendasein.

Auflage: Von den niobarschen Urfassungen existieren heute nur noch drei Exemplare, die im Besitz der Khunchomer Drachenei-Akademie, der kaiserlichen Bibliothek zu Gareth und des Hesinde-Tempels zu Kuslik sind. Dazu kommen aber sicherlich etwa 350 weitere Abschriften in unterschiedlicher Aufmachung, die im Inhalt jedoch möglichst peinlich genau kopiert und teilweise ergänzt wurden. In der Seefahrt und ihrem Umfeld finden sich zudem sicherlich noch einige hundert weitere Kopien, ausschließlich unter der gebräuchlichen Bezeichnung *Der Foliant*, diese beschränken sich oft aber auf das Wesentliche und umfassen meist nur wenige Dutzend Seiten in kleineren Formaten, sie sind überwiegend im Besitz erfahrener Schiffsnavigatoren, der Kriegsmarinern und ihren Schulen, Efferd-Tempeln und Hafenmeistereien.

Inhalt: Das sicherlich bekannteste und wahrscheinlich heute noch kompetenteste Werk in der Kartographierung des nächtlichen Himmels besteht neben einer kurzen Einleitung zur Astronomie und Astrologie fast ausschließlich aus einer Vielzahl von Sterntafeln, welche die Stellung der Gestirne zu bestimmten Zeitpunkten und an bestimmten Orten von Olport bis in die Charyptik darstellen. Damit ist das Werk nahezu unentbehrlich für alle komplexen Verzauberungen, Beschwörungen und Rituale, die eine bestimmte Sternkonstellation oder auch deren Vorausberechnung erfordern. Außerdem werden noch einige einfache Methoden angesprochen, mit denen sich der Zeitraum zwischen den festgelegten Daten annähernd berechnen lässt, die dazugehörigen Berechnungstabellen haben ihre Gültigkeit bis heute nicht verloren. Letztere sind auch in den Kurzfassungen der Schifffahrt enthalten, da sie für die Navigation nach den Sternen fast unentbehrlich sind. Obgleich der Foliant relativ leicht verständlich ist, handelt es sich gewissermaßen um die praktische Behandlung des Themas der Astronomie, während das ebenfalls von Niobara stammende und kompliziertere *Astrale Geheimnisse* (siehe Seite 12) als die theoretische Grundlage für das Hauptwerk der großen Zauberin gilt.

Wert: Je nach Aufmachung, Erhaltungszustand (Schifffahrt ist für ein Buch selten bekömmlich) und Qualität der Sterntafeln kostet eine Abschrift zwischen 80 und 1000 Dukaten, je nach Belieben des Meisters, für eine gute Abschrift werden etwa 250 bis 350 Dukaten verlangt. Die zusammen gekürzten Fassungen der Navigatoren sind teilweise aber bereits billiger erhältlich, werden hin und wieder auch vom Schiffseigner gestellt, während es in den Marinen jeweils einheitliche Fassungen gibt.

Voraussetzungen:

V4/4 (Garethi/Tulamidya); K6; KL 12; Sternkunde 7

Das Buch im Spiel: (Sternkunde 7/10, aktualisierte Fassung 7/13, Schiffsfolianten SE/8) *Der Foliant* ermöglicht jede Talentspezialisierung Sternkunde zu halben Kosten. Für die Zauberei eignen sich hin und wieder natürlich besondere Sternkonstellationen, vor allem bei Beschwörungen ist die Beachtung der Gestirne oft unabdingbar, doch Niobaras Werk kann hier selbstverständlich nur dabei behilflich sein, eine entsprechende Konstellation zu berechnen; wann diese dann auch am Himmel steht, ist schon wieder eine andere, kompliziertere Sache (eine Idealkonstellation kann Boni bei Beschwörung und Beherrschung bringen - aber möglicherweise muss man auf diese Konstellation viele hundert Jahre und länger warten...). Der Meister kann daher bei Beschwörungen und komplexen Ritualen nach eigenem Ermessen (und evtl. den TaP* einer Sternkunde Probe) Bonuspunkte (und bei ungünstigen Konstellationen auch Mali) verteilen.

EINE AUSWAHL ASTROLOGISCHER SYMBOLE AUS NIOBARAS STERNKUNDLICHEN TAFELN											
Die Zwölfgötter											
Praios	Rondra	Efferd	Travia	Boron	Hesinde	Firun	Tsa	Phex	Peraine	Ingerimm	Rahja
Halbgötter											
Horas	Ucuri	Marbo	Kor	Nandus	Levthan	Aves	Simia	Mada	Mada	Mada	Mada
Die Phasen des Madamals											
Der Namenlose											

Offenbarung des Nayrakis oder Kunde von den Sphären oder Sphairologia

Format: Die Entstehung dieses enorm dicken Quartos mit dem gewaltigen Umfang von 1200 (!) Seiten liegt fast völlig im Dunkeln verborgen. Wahrscheinlich wurde das Buch kurz nach den Magierkriegen irgendwann zwischen den Jahren 600 und 625 BF verfasst. Der Autor ist unbekannt, verwendete aber das Pseudonym Manu al-Planes (allerdings ist der Name auch in mehreren Varianten bekannt, siehe den Kasten auf dieser Seite); viele vermuten jedoch, dass es sich dabei um den wenige Jahre zuvor verschwunden Kaiser Rohal den Weisen persönlich handelt! Erstaunlich rasch wurde das Buch bekannt, doch es nahm nicht lange Zeit in Anspruch, ehe die Kirche des Praios in Übereinstimmung mit den anderen elf Kulturen die allgemeine Verbreitung untersagte, wenn auch nicht direkt den Besitz. Bedingt durch die zahlreichen Seiten ist das Werk trotz des verwendeten, sehr feinen Pergaments gut einen Spann dick und somit aufgrund des Formats eher weniger schwer als vielmehr extrem unhandlich. Das Buch ist nur spärlich illustriert und wurde in hoch kompliziertem Bosparano niedergeschrieben, allerdings durchmengt mit allerlei Fremdwörtern und Fachausdrücken zahlreicher Sprachen, so dass auch eine gehörige Portion Wissen auf diesem Gebiet vorgewiesen werden muss, um ein vollständiges Studium durchführen zu können. Einige wenige Exemplare, allenfalls eine Handvoll, wurden auch ins Tulamidia übersetzt.

Auflage: Insgesamt mögen vielleicht knapp 50 originalgetreue Abschriften im Besitz verschiedener Akademien oder auch sehr erfahrener Magietheoretiker sein. Kaum einmal aber wird man ein Exemplar in einer frei zugänglichen Bibliothek finden, da die Sphairologia - gelegentlich auch Sphaerologia geschrieben - von den Kirchen geächtet wurde, was erstaunlicherweise nicht jeder weiß - somit muss man schon sehr gewichtige Gründe (die durchaus nicht in Gold gemessen werden) vorbringen können, um Einsicht zu erhalten. Weitere etwa 50 Exemplare wurden im Lauf der letzten Jahrhunderte von den Kirchen konfisziert und überwiegend in den Bleikammern der Stadt des Lichts weggeschlossen. Der Verbleib des Originals ist seit jeher unbekannt, sollte das Buch tatsächlich von Rohal geschrieben worden sein, so könnte es sich noch immer in seinem Besitz befinden - gesetzt den Fall, der alte Kaiser lebt noch immer, was man ja gerade dieser Tage sehnlichst hofft. Die Erstabschrift oder einfach das älteste bekannte Exemplar wurde eines Morgens in der Küche der Puniner Akademie gefunden, deutlich sichtbar auf dem Tisch liegend, auf dem gewöhnlicherweise die frischen Brotlaibe zum Kühlen abgelegt werden.

Inhalt: Die Sphairologia ist den Kennern zufolge ganz offensichtlich die Weiterführung von Rohals Hauptwerk Systeme der Magie (siehe Seite 139). Doch wurde sie gegenüber diesem nochmals um eine Stufe komplizierter geschrieben, wozu auch gehört, dass der Autor halbvergessene Fachausdrücke benutzte, welche selbst einem Puniner Arkanologen nicht immer auf Anhieb geläufig sind. Angeblich sind die Themen durch den direkten Kontakt mit dem Nayrakis (dem allgegenwärtigen Geist LOS' im Limbus) inspiriert worden. Neben mehreren anderen, fast immer ungeheuer komplexen Themen enthält das Werk basierend auf den Geschichten der Illumnestra, der bis heute anerkannten Grundlage der Sieben-Sphären-Theorie. In Beziehung hierzu gesetzt, aber auch eigenständig einsetzbar, sind äußerst brisante Thesen zum Wesen des Zeitflusses, dem Aufbau des Limbus' und dem Wesen (und der möglichen Beeinflussung!) des Schicksals. Aber auch mehrere Ausführungen zur wahren Gestalt der Gestaltlosen und vor allem umfassende und grandios aufschlussreiche Kapitel zur vereinheitlichten Magietheorie fehlen keineswegs. Obwohl es nicht direkt offensichtlich ist, ziehen sich Teile der Magierphilosophie durch das komplette Buch, der ausschlaggebende Grund für die abwertende Meinung der Kirchen. Allgemein wird vermutet, dass das Werk vom legendären Kaiser Rohal selbst verfasst oder doch zumindest von ihm autorisiert wurde. Aufgrund der auffallenden Parallelen zu älteren Aussagen eine nahe liegende Meinung, auch wenn die Schrift einige davon korrigiert. Ein bedeutendes Buch, das noch mehr Weisheit als Intelligenz erfordert.

Wert: Eine Abschrift ist mindestens 1000 Dukaten wert; finden sich gar mehrere Interessenten auf ein Kaufangebot hin ein, wird sicherlich auch rasch der doppelte Betrag geboten! Es ist allerdings ziemlich unwahrscheinlich, dass ein Exemplar einmal auch nur halbwegs öffentlich zum Verkauf stehen sollte, zumal das Verbreiten des Werkes (nicht unbedingt der Besitz) eigentlich verboten ist. Und das Interesse der Inquisition und vergleichbarer Institutionen zu unterschätzen, könnte sich als sehr groß - weil letzter - Fehler erweisen...

Voraussetzungen:

V1; K16; KL 17, IN 16; Götter/Kulte 12, Magiekunde 14, Sternkunde 12

Manu al-Planes

...ist die am weitesten bekannte und allgemein angewandte Schreibweise dieses Pseudonyms. Gelegentlich stößt man aber auch auf Manual Planes oder Manu Al'Planes, nur selten dagegen auf Emanuel Planes. In jenen vier Varianten erkennt man zwei unterschiedliche Ausdrücke, die im Bosparano soviel wie „Hand der Sphären“ einerseits, aber auch „Handbuch der Sphären“ andererseits bedeuten - eine wahrhaft auffallende und nachdenklich stimmende Doppeldeutigkeit! Das Pseudonym des Verfassers dieses wohl bedeutendsten und lehrreichsten kosmologischen und Magietheoretischen Werkes (zumindest soweit es die Menschen betrifft) konnte niemals gelüftet werden, auch wenn selbst gestandene Experten der Meinung sind, dass es sich dabei um niemand geringeren als den großen Rohal selbst handeln müsste! Allerdings wurde das Werk nachweislich erst mehrere Jahre nach den Magierkriegen verfasst, und Rohal wurde während der Schlacht an der Schwarzen Feste entrückt. Andererseits sind aber natürlich auch nie die Gerüchte verstummt, dass er gesehen wurde, und ist nicht auch Borbarad zurückgekehrt? In jedem Fall muss der Autor aber zumindest einer der größten Sphärologen, Zeitforscher und Arkanologen der Menschheitsgeschichte gewesen sein!

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 12/16, Magiekunde 14/24, Sternkunde 12/16, alle Steigerungen dieser Talente nach Spalte A zu halben Kosten; Kraft 4/14, Metamagie 6/14, Temporal 4/7) Das berühmte Werk bietet nicht die geringste Spur einer These oder auch nur die Möglichkeit einer Rekonstruktion, bietet dem Leser aber - unter der Berücksichtigung, dass ein größeres magisches Wissen vorausgesetzt wird - ein schier überwältigendes magietheoretisches Wissen, das praktisch ohne Vergleich ist: Nach dem langwierigen, fast endlos scheinendem Studium kann der Leser die Merkmalskenntnis Metamagie zu halben Kosten erlernen sowie die Talentspezialisierungen Magiekunde (Magietheorie und Sphärologie) ohne Zeitaufwand und ebenfalls zu halben Kosten erwerben. Bei tief religiösen Menschen kann das Buch jedoch eine erschütternde Glaubenskrisen auslösen, die unter Umständen gar in einem fanatischen Wahn enden kann - Geweihte zählen in diesem Sinne nicht als tief religiös, da sie wiederum gefestigt in ihrer Weltsicht sind, wohl aber wären etwa Laien oder Ordensritter ohne Weihe betroffen. Neben all dem theoretischen Wissen sind die jeweils nur schwer verständlichen Hinweise auf die praktisch unbekannten Formeln CHRONONAUTUS, CHRONOKLASSIS, INFINITUM und PLANASTRALE schon fast unbedeutend, zumal sie derart verwickelt in die verschiedenen Kapitel eingebettet wurden, dass sich die Fragmente beim Versuch einer Thesiserstellung als nur wenig hilfreich erweisen. Sie ermöglichen immerhin das problemlose Erkennen dieser Zauber, so man sie einmal in der Anwendung sieht. Das Studium des Buches bringt dem Leser 100 AP.

Zitate:

»II Und siehe! Nachdem Los Sumu erschlagen hatte und nachdem Er um Sie geweint hatte, und nachdem alle Götter und Drachen und Riesen und Menschen und Tiere aus Ihr entsprungen waren, entschied sich der Höchste, ihnen einen Platz zuzuweisen.

III Und Er trennte die Sphäre der Lebenden von der Sphäre der Toten, und Er trennte die Sphäre der Ordnung von der Sphäre des Chaos und die Sphäre der Sterne von Deres Sphäre.

IV Und Er wies Seinen Erstgeborenen eine Sphäre zu.

V Und er nannte die erste Sphäre Ordnung und Stillstand und die zweite Dere und Feste und die dritte Leben und Fruchtbarkeit und die vierte Tod und Vergehen.

VI Die fünfte Sphäre war den Göttern vorbehalten, auf daß die Lebenden sie nur nach ihrem Gang durch das Totenreich schauen konnten.

VII Und die sechste Sphäre hieß Er Sterne und Kraft und die siebte Chaos und Brodem, VIII denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze.

IX Und Er hieß sie getrennt zu sein, eine von der anderen.

X Und als Er sah, daß es geraten war, da ward Er Zeit und Ewigkeit,

XI und Er ward das Gleichgewicht und alle Sphären zugleich,

XII auf daß Er ward und doch nicht ward und

XIII auf daß Er ist und sein wird...«

Originalversion, VII 2-13

»Das direkte Eingreifen eines Gottes in der Dritten Sphäre ist stets einem Tippen an den Waagschalen gleich. Doch dieses Tippen an den Waagschalen, eine kleine Geste der Gottheit, bedeutet für die Dritte Sphäre Kataklysmen: Heerscharen, Städte, ganze Reiche können untergehen, ja selbst der Lauf von Los (Schicksals), Sumu (Welt) oder Satinav (Zeit) mag sich ändern. Das Los einzelner Menschen zählt wenig. Nur Helden und Herrscher, die das Karma begleitet, können die Dritte Sphäre nachhaltig beeinflussen. Kurz: Es mag gewaltige Veränderungen geben. Doch letztlich kippt die Waagschale zurück, und das Gleichgewicht der Sphären ist wieder hergestellt. Den Preis jenes Eingreifens in der Dritten Sphäre jedoch tragen jene, die es am wenigsten erwarten: die gänzlich Unschuldigen - und die Verursacher!«

»CLXII LOS ist die Sphären und die Trennung, welche man den Limbus nennet. Nein! Nein!

CLXIV So man die Sphären und den Limbus von innen betrachtet, mag man erkennen, daß das, was wir die Siebte Sphäre nennen, gar keine Sphäre ist, sondern all jenes, was außerhalb der Sphären...

CLXV Heißt es nicht: Denn wie die erste Sphäre Eins war und ohne Ausdehnung, so war die siebte Sphäre alles und ohne Grenze?

CLXVI Also ist es: Die Siebente kennt keine Ausdehnung und kein Maß, nicht in Raum und nicht in Zeit,

CLXVII denn sie war vor LOS, und es ist SEIN Werk, daß es der Sphären sechse gibt, welche uns beschützen vor der Siebenten.

CLXIII Ist ER also auch der Herr der Dämonen? Hat ER sie gar geschaffen? Nein! Nein! Nein!

CLXVIII Denn SEIN ist die Ordnung und die Zeit.«

Kapitel IX 152-158

»Wie kam es zum Kataklysmus, der ebenso Vereinigung wie Urkampf zwischen Allgott und Urriesin war? Der Ewige LOS sah sich von SUMUS Wirklichkeit angezogen. Denn SUMU ist alles, was wirklich ist, und LOS ist alles, was möglich ist. Das Mögliche kann die Wirklichkeit nicht ertragen und muß sie verändern - und das Wirkliche fürchtet die Möglichkeit, die immer drängt, eine neue Wirklichkeit zu schaffen. Die Umklammerung von LOS und SUMU hat niemals geendet. Denn sie sind eins und all geworden: Himmel und Erde, die nur durch das Miteinander existieren. Von SUMU kommen die elementaren Gewalten wie das Urfeuer, das Welteis und die Muttererde, aber auch die Urkraft des Lebens, von LOS alles, was überirdisch ist, wie die Sonne, das Weltengesetz, das Heldentum, die Magie und der schöpferische Geist. Im Kataklysmus haben beide verloren, was ihr Wesen ausmachte: SUMU verlor ihre Wirklichkeit, denn ihr Wirken geht dem Ende zu, das Sikaryan, ihre Lebenskraft, verhaucht mit jedem Wesen, das geboren wird. Aber auch LOS verlor; er verlor seine Möglichkeit, denn er erschrak über sein tun und beobachtet nur noch in Ewigkeit. Als LOS SUMU umklammerte, wurde er zu den Sphären, und das Nayrakis, sein schaffender Geist, ergoß

sich, gebunden in Reue, allgegenwärtig in den Limbus zwischen den Sphären.«

eine vereinfachte Überarbeitung für jene Leser, die sich nicht mit Arkanophysik befassen

»Seit der Deliberation der Energia Astrala - vulgo Madas Frevel, da sie dem Siebenten Waechter den Crystall der Kraft geraubt und seyne Heptessentia freigesetzt - perflukuierte selbige limbisch das Continuum der sechs Inneren Sphaeren.

Darob sah nominale der Gott ohne Namen die opportune Fuegung, seyne Macht zu erneuern und seyne Rache zu ueben, sintemalen ihn der Alveranier Anathema bereits vor jene Limitatio gebannet, welche die Sechs Sphaeren von der Siebenten separiert. Er akkumulierte seyn Karma gesamt - und in der Sechsten Sphaere dortselbst hat ein Immortalis auch Karma, so man ihm jede derische Influenz genommen - und brach eyne Ruptur in jene Limitatio, vulgo das Bollwerk des Sternenwalles versus die Niederhoellen. Diesselbige Tath erwies sich in zweierley Betracht als Catastrophe der Sphaerologia. Ad primum ward es nun possibel, dasz die schiere Potentia der gesamten Pancreatio, die Seelen ins Paradeis erwahlet, dasz selbige Potentia aufsteigen und in Chaos und Brodem entweichen konnte, alldorten des Feindes Potentia zu staerken. Ad sekundum waren die Circumstantia in effecto die selbigen, da sich eyne belagerte Feste mit einer Breschen im Mauerwerk befindet: Jeglicher extraderischer Entiaet, vulgo Daimonen und Gehoernten, ward der Zugang zu Sternen und Kraft ermoeeglicht, und von da durch die limbischen Systemata in iede andere Sphaere. Kurz: Die Pancreatio ward korrumpiert bis in die primordialste Struktur, vulgo die Welt sollte nie mehr so sein wie ehedem.«

aus der Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin

»Immer gleich sind jedoch die Niederhöhlen, auch wenn man in anderen Welten vielleicht andere Herrscher der Dämonensphäre kennt. Immer gleich ist auch der Urgrund der Existenz, dann nur aus dem Sein kann Welt werden.«

aus der sog. Anchopaler Abschrift

»Nicht zum Orbis sphairologicum oder gar zum Orbis dererum zugehörig ist die sogenannte Licht- oder Feenwelt, deren Existenz viele gern als Volksmär abtun. Jene Globule, vulgo Nebenwelt, ward bei der Pancreatio der Sieben Sphären nicht von diesen umschlossen, so daß jene Welt nicht mehr den Gesetzen des Mysteriums folgen mußte und sowohl dem allgegenwärtigen Lauf Satinav als auch den - für diese Wesen verderblichen - Weg der sich wandelnden Sumu nicht mehr unterworfen war. Siehe dazu auch das Buch Liber Nac Armalium. Nach dem Nayrakis aber sind die Creaturen der Lichtwelt in der Gewalt von Los und Los Gewalten, nicht aber in der Gewalt einer der Sieben Sphären oder ihrer Bewohner, weder Dämon noch Alveranid sind sie untertan. Bemerkenswerteste Abnormität ist jedoch die potentielle Kraft den dreizehngehörnten Wächter zu umgehen, respektive ihm gar nicht untertan zu sein. Als aber einige von ihnen durch des Namenlosen Äon aus dem Großen Licht gingen, verließen sie die Pfade des ewig constanten Los und beschritten den Weg der sterbenden Sumu - sie wurden zu astralen Wesenheiten, welche wir Elfen nennen.«

aus dem Exemplar des Arcanen Instituts zu Punin

»Die potentia des Nayrakis ist dergestalt immens, daß durch jede possible und eintretende Actio et Eventio sein Weg nimmer koerkiert, vielmehr plurifiziert (Anm.: nicht eingeschränkt sondern vervielfältigt) wird: Mag es uns als Subjectum in unserer relativen Perspektive auch scheinen, daß die infinite Möglichkeit durch jede initiierte Actio immer mehr in der Wirklichkeit festgesetzt wird, so formt die Möglichkeit re vera die Wirklichkeit, indem sie permanent neue Wirklichkeiten generiert: Es entstehen Globulen, welche von signifikanter Analogie zu Dere sind, jedoch ab einem kausalen tempus certus in der Historie abberrieren (Anm.: Abweichen), denn in dieser Welt ist besagter tempus certus anders prozessiert als auf Dere.«

aus dem Exemplar des Arcanen Instituts zu Punin in modernem Garethi mit Anmerkungen

Commentariolus zu al'Planes Sphaikologia

Bereits in jungen Jahren galt Maga Dirionya Dailani als eine der brilliantesten Arkanologinnen und Magiethoretikerinnen ihrer Zeit, wenn nicht sogar als die brillianteste. Wie schon im Falle Niobaras eigentlich eine Zauberin mit den unbestreitbaren Fähigkeiten einer Erzmagierin, die diesen Titel seltsamerweise jedoch nie erhielt. Nach mehreren Aufsehen erregenden Traktaten verfasste sie bereits im Alter von nur 33 Jahren im Jahr 649 BF ihre weithin berühmten Anmerkungen und Kommentare zu der damals noch relativ neuen Offenbarung des Nayrakis. Nach Veröffentlichung der Schrift erhielt sie unmittelbar daraufhin ihre Berufung in den Gildenrat. Allein schon der Titel von Dailanis Arbeit ist eher irreführend, handelt es sich doch nicht um eine herkömmliche Kommentarsammlung, sondern um einen wohlgefüllten Quartband von rund 180 Seiten hochkomplizierten Inhalts - dabei aber noch immer leichter verständlich als Al'Planes Buch. Meisterin Dailani bemühte sich darum, die Inhalte des großen Zauberbuches leichter verständlich zu machen und brachte einige weitere Überlegungen ein, die den Gesamtnutzen der beiden Werke in ihrer Abhängigkeit erhöhen sollen. Spieltechnisch wirkt sich dies dahingehend aus, daß das Studium des Commentariolus das spätere oder gleichzeitige Studium des Hauptwerkes deutlich verkürzt. Insgesamt existieren etwa 30 Abschriften des Werkes, die jedoch nur vergleichsweise selten zusammen mit dem Hauptwerk verkauft werden - wenn überhaupt. Und selbst im Falle einer Veräußerung werden mindestens 200 Dukaten verlangt! Obgleich die Kommentare bei weitem nicht so sehr in der Kritik der Kirchen stehen, kann damit gerechnet werden, daß noch einige weitere Abschriften in Praios-Tempeln unter Verschluss sind. Der wichtigste Grund in diesem Fall ist aber wohl vor allem darin zu suchen, daß Dailani die letzten drei Jahrzehnte ihres Lebens von der Inquisition verfolgt wurde, nachdem sie es gewagt hatte, die Heiligkeit der Horas-Apokryphen in Frage zu stellen (ein Manifest, in dem gerade in letzter Zeit wieder etwas gerüttelt wurde, ohne ein direktes Eingreifen der Praioskirche!). Das Original befindet sich im Besitz des Kusliker Hesinde-Tempels, wo die Magierin bis zu ihrem Tode im Jahr 697 BF Asyl fand. Die Arkanologin verfasste übrigens auch eine Kommentarsammlung zu den schwarzmagischen Wegen ohne Namen (siehe Seite 70), die jedoch kaum nennenswerte Verbreitung gefunden hat und auch dem Vergleich mit dem hier beschriebenen Werk bei weitem nicht standhält.

Voraussetzungen:

V0; K14; KL 16, IN 13; Götter & Kulte 8, Magiekunde 12, Sternkunde 10

Zitate:

»Das groeszte Mystherium am Mystherium von Kha ist aber nicht das WeltenGesetz, sondern wie der Crystalle sieben in der 1ten Sphaire liegen sollen, wo doch die 1te Sphaire ohn Ausdehnung ist. Dies mag wohl eher heissen, dasz die 1te Sphaire ist Urgrund und Fundamento des Welten-Gesetzes, welches ja alle 6e der geordneten Sphairen durchziehet. Auch soll dorten fahren das Schiff der Zeyth, an welches gekettet ist Satinav. Wahrlich, das nenne ich Mystherium!«
aus dem Original

»Von welcher Consistenz aber der Limbus ist, welcher alle Sphairen trennt, das mag uns noch eyn Raitzel bleyben, denn bisweylen ist er dem Sphairen-Wanderer - was ja heyszen mueszte: Limbus-Wanderer - zugenglich, bisweylen sperrt er sich aber jeder Bewegung. Das mag so seyn, weyl er hier durchzogen mit der Krafft und da in urspruenglicher Form, der Sphairenwanderer aber sich stets bewegt entlang der Krafft.«
aus dem Original

Zitat Rohal der Weise (Gespräche, Band 11, Seite 44): Sehet, es war in den Lichtwesen die reinste Form des Nayrakis, und es war bestimmt, daß jene, die auch am Anfang aller Zeit die ersten Wesen Los' waren, bis zum Ende aller Zeit das Nayrakis mit sich tragen. Doch war ihnen auch in ihrer Nebenwelt die Freiheit gegeben, selbst zu entscheiden. So kam es, als der Namenlose ein Äon über die Dritte Sphäre herrschte, sein Geist auch in die Feenwelt vordrang und die Reinheit zerstörte. Da kam es einigen Feenwesen, von der Kraft des Sikaryan erschüttert, in die Welt zu treten und aus der Wahrheit, die sie alle gesehen hatten das Wirkliche zu erschaffen. Herrschaft des Namenlosen wird allgemein als Äon des Namenlosen bezeichnet, chronologisch erfaßt im 5. Teil des Dokuments von Tqelin-Raid, zeitliche Ansiedlung der elfischen Entstehung scheint damit möglich: vor ca. 10 000 Jahren (?), weitere Forschungen vonnöten.«

Kommentar zu vorherigem Zitat, Exemplar des Arcanen Instituts zu Punin

Eine sehr interessante These der Offenbarung des Nayrakis ist die zu den sogenannten Sphärischen Similaritäten, die im Buch auf den Seiten 57ff. niedergelegt wurde. Sie besagt unter anderem, daß die magische Kraft von Eisen und einigen anderen Metallen deshalb so gering ist, weil sich eben diese Metalle nahe der Zweiten Sphäre (Dere und Feste) oder gar der Ersten Sphäre (Ordnung und Stillstand) befinden und daher zu weit von der Sechsten Sphäre (Sterne und Kraft) entfernt sind, als daß sie empfänglich für magische Kräfte wären. Deshalb sind auch vor allem Meteoreisen und Mondsilber, aber auch Magische Metalle und einige andere Erze, darunter auch Gold, weitaus stärker und aufnahmefähiger in ihrer Kraft, eben weil sie vom Himmel gefallen sind und daher eigentlich aus der Fünften (Alveran) oder Sechsten Sphäre stammen. Wie mag es hier bei uns unbekannten Metallen aus der Siebten Sphäre aussehen?

Ominibus et Portentis

Format: Es handelt sich um einen leicht überformatigen und unscheinbaren Folianten von nur etwa 130 Seiten Umfang, der höchstwahrscheinlich irgendwann um das Jahr 450 BF verfasst wurde, in jedem Fall aber noch während der Herrschaft der Priesterkaiser, da aus einer kleinen und an sich unbedeutenden Textstelle eine Prophezeiung zu deren Sturz herausgelesen werden kann. Der Name des Autors konnte bis heute nicht in Erfahrung gebracht werden, er verwendete auch kein Pseudonym - die Annahme einer der zahlreichen maraskanischen Dualistensekten, dass es sich um Nostria Thamos gehandelt haben muss, kann getrost bezweifelt werden, war der berühmte Seher zu jenem Zeitpunkt schließlich noch nicht einmal geboren. Bis zu den Magierkriegen wurden viele Abschriften angefertigt, in den anschließenden Wirren geriet das Werk aber weitgehend in Vergessenheit, die Kirche des Praios tat anschließend ihr übriges, um den Restbestand weiter zu dezimieren, nicht aufgrund ketzerischer Inhalte (die kaum enthalten sind), sondern vielmehr aus Prinzip. Das Buch enthält außer wenigen Sterntafeln und Symbolskizzen keinerlei Illustrationen und wurde durchgehend in Bosparano geschrieben.

Auflage: Insgesamt mögen einmal 200 Abschriften existiert haben, doch hiervon sind nunmehr höchstens noch etwa 80 Kopien erhalten geblieben, einige von diesen befinden sich in einem sehr schlechten Zustand und werden die kommenden Jahrzehnte wahrscheinlich kaum überstehen. Das Original und die meisten der nicht mehr existierenden Abschriften gingen im Krieg der Magier verloren.

Inhalt: Unter den wenigen Experten auf diesem Gebiet gilt *Ominibus et Portentis* als eines der wirklich großen und bedeutenden Werke betreffend alle möglichen und unmöglichen Prophezeiungen und Vorhersehungen. Vor allem werden die verschiedenen, nicht immer gängigen Vorgehensweisen und Interpretationsmöglichkeiten allerhand verschiedener Omen erläutert und diskutiert, wie beispielsweise beim Vogelflug und auch dem Runenwerfen. Es ist heute noch bekannt, dass Rohal und Niobara dem Buch viel Zeit widmeten, und auch der Dämonenmeister Borbarad soll es in jener Epoche oft zu Rate gezogen haben! Zu erwähnen wäre auch noch ein kurzer Anhang von einer Handvoll Seiten, auf denen der geneigte Leser mehrere theoretische Grundlagen über die Herstellung von zauberkräftigen Runensteinen findet, eine heute nahezu völlig vergessene Spielart der Magie. Die Informationen sind allerdings zu knapp, als dass jemand damit etwas anfangen könnte. Immerhin mögen sie hilfreich sein, wenn es um dieses Thema geht.

Wert: Je nach Zustand ist eine Abschrift bis zu 100 Dukaten wert, wahre Interessenten und Fachleute zahlen aber sicherlich auch sehr schnell das Doppelte, haben sie doch eine Ahnung um die Inhalte und schiere Kompetenz des Buches, das die meisten Seher bereits nicht mehr kennen.

Voraussetzungen:

V1; K8; KL 11, IN 14; Kryptographie 4, Rechnen 4

Das Buch im Spiel: (Kryptographie SE/6, Prophezeien 5/9) Für den echten und vor allem an der eigentlichen Zauberei interessierten Magier besitzt das Werk einen weniger großen Wert als für die Hellseher und Wahrsager unserer Länder - schließlich geht es auf die Magie als solche nicht ein - abgesehen von den kaum verwertbaren Informationen zur Runenmagie, die Ausführungen erlauben es aber immerhin, die Schicksalsrunen zu rekonstruieren (180/3*6/10). Nach abgeschlossener Lektüre ermöglicht es die Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Es finden sich aufschlussreiche Hinweise zu ADLERAUGE, TRAUMGESTALT (Herleitungsmöglichkeit mit Schlüssel zur magischen Verständigung) und sogar WEISHEIT DER BÄUME. In bestimmten Fällen und wenn das Buch sehr gut verstanden wurde (Meisterentscheid) kann der Meister dem jeweiligen Spieler gelegentlich auch eine äußerst vage Andeutung über ein kurz bevorstehendes Geschehnis zukommen lassen, die der Held fast instinktiv aus seinen allgemeinen Beobachtungen folgert.

Format: Ursprünglich handelte es sich um eine Sammlung mehrerer Einzelschriften und Traktate, die vom Elfen Elon Carhelan über einen Zeitraum von etwa einem Jahrzehnt bis kurz vor dem Fall Bosparans verbreitet wurden, basierend auf den Lehren Ometheons (siehe Seite 128). Etwa zehn Jahre nach dem Tod Hela-Horas' (manche abergläubische Naturen sprechen von exakt 13 Jahren!) stellte der undurchschaubare Garethische Hofmagier Sarthalus Cirendo die zahlreichen Manuskripte chronologisch zu einem Demi-Folio von gut 270 Seiten Umfang zusammen und veröffentlichte dieses Buch unter seinem heute weithin bekannten Titel. Carhelan verfasste seine Abhandlungen und Miszellen rund um das Thema weitestgehend in Bosparano, brachte aber auch zahlreiche, meist glücklicherweise nur kurze Passagen oder Einzelsätze in Ur-Tulamida, Aureliani, Isdira und sogar Asdharia - Cirendo übernahm für seine Kompilation nahezu alles originalgetreu. Im Gegensatz zu den vielen Sprachen sind Illustrationen recht dünn gesät und dienen auch ausschließlich der Auflockerung des trockenen Stoffs. Trotz eines totalen Verbots durch die Kirchen konnten viele Abschriften von unterschiedlichstem Format und Umfang angefertigt werden, wenn die Geweihten diese auch beinahe ebenso häufig beschlagnahmten oder vernichteten konnten. An die Vollständigkeit von Cirendos Kompilation reichte jedoch nur ein geringer Teil der Exemplare hin, so wie auch zahllose Auszüge und Zusammenfassungen angefertigt wurden. Während der Herrschaft der Priesterkaiser wurden die Kopien größtenteils vernichtet und die Magierphilosophie geriet wieder in Vergessenheit, vom gelegentlichen Aufblitzen wie mit der Objektivistentheorie (S. 225) zur Rohalszeit abgesehen. Die vielen Bücherverbrennungen in den Jahren nach den Magierkriegen und nach der Zerschlagung der Ilaris-Sekte taten ihr übriges. Es war das Jahr 982 BF, in dem die Lehre und mehr als ein Dutzend neue Abschriften mysteriöserweise wieder aus der Versenkung auftauchten. Seitdem hat die Magierphilosophie nicht zuletzt durch die Fürsprache solcher Autoritäten wie Galotta und Ambareth erneut sehr große Bekanntheit erlangt und ist vor allem unter Schwarz- und Graumagiern, insbesondere letzteren recht verbreitet und teilweise auch anerkannt.

Elon Carhelan

Eine legendäre Elfengestalt, die schon vor der Landung der Gildenländer immer wieder einmal in die Geschichte einging. Carhelan ist oder war einer der letzten Hochelfen, der seinem Lehrer Ometheon hoch in den Norden zum sagenhaften Himmelsturm folgte, vor ca. 5000 Jahren! Er übernahm von seinem Mentor dessen ausformulierte Magierphilosophie, lernte die Schwarze Parda kennen und überlebte ihre Machtergreifung, begegnete der Menschheit häufig unbekannten Gestalten der elfischen Mythologie wie Fenvari und Ppyrr, erlebte die elfische Diaspora und kämpfte gegen die Horden des Namenlosen, nach heutigen elfischen Maßstäben wäre er badoc und fey zugleich. Etwa zwei Jahrzehnte vor Bosparans Fall erschien er - den Menschen natürlich unbekannt - im heutigen Lieblichen Feld und bekam aufgrund seines überwältigenden Wissens trotz aller Vorbehalte einen Lehrstuhl an der Academia Magica Bosparans, wo er auch die Magierphilosophie seines schon lange toten Lehrers verbreitete. Durch verschiedenste Veröffentlichungen zu diversen Bereichen der theoretischen und praktischen Magie wurde er schließlich als einziger elfischer Magister in der Geschichte zum Erzmagus erhoben. Doch als er wenige Jahre vor dem Fall Bosparans einen leibhaftigen Erzdämon (angeblich Iribaar oder Tasfarel) zur Untermauerung seiner Thesen beschwor und ihm seinen Willen aufzwang, brachte er die Bevölkerung gegen sich auf und musste fliehen. Zwei Jahrzehnte später soll er kurz in Gareth gelebt haben, wo er Kontakt mit dem Hofmagus Sarthalus Cirendo hatte, welcher sogar Rohal den Weisen in seinen Schriften beeinflusste und die *Philosophia Magica* zusammenstellte. Während der Regierung Rohals sah man ihn angeblich mehrmals in der Kaiserstadt, möglicherweise ist er sogar identisch mit dem damaligen Magierphilosophen Noleander Kupferstein! Und bislang weiß niemand, wer die Magierphilosophie während Retos Herrschaft erneut verbreitete... Von welchen Dingen könnte ein solcher Zauberer aus 5000 Jahren Erfahrung berichten?

Auflage: In den rund zehn Jahrhunderten seit der Veröffentlichung von Carhelans Einzeltraktaten und deren darauf folgenden Zusammenstellung wurden alleine von der Buchvorlage wenigstens 100 Exemplare durch alle Kirchen beschlagnahmt und sicherlich etwa 200 weitere vernichtet. Wie vielen Auszügen das gleiche Schicksal beschieden war, kann nicht einmal annähernd ermessen werden, nach den Kriegen der Magier sollen manche Scheiterhaufen gar ausschließlich aus solchen Schriften bestanden haben! Bis zur Wiederveröffentlichung vor vier Jahrzehnten waren höchstens noch 20 ältere der kompilierten Kopien im Umlauf. Seitdem wurden jedoch etwa 60 neue, wahrscheinlich einigermaßen originalgetreue Exemplare angefertigt. Sämtliche dieser heutigen Abschriften sind von verschiedenster Vollständigkeit, in jeder Hinsicht komplett sind allenfalls gerade einmal ein Dutzend Fassungen, während die übrigen zwischen recht kompetent und um die Hälfte gekürzt gehalten sind. Eine künftige weitere Verbreitung ist ungewiss, könnte aber vor allem im Süden des Kontinents auch weiterhin erfolgen - unter Borbaradianern ist die Magierphilosophie jedoch trotz aller Verschiedenheit nicht sonderlich verbreitet, des Dämonenmeisters Meinung ist das unbekannt... Die meisten der alten Einzelschriften existieren heutzutage gleichfalls nicht mehr, es kursieren aber sicherlich noch hunderte von Auszügen, Einzeltraktaten und Kapitelabschriften neueren Datums ebenso wie die eigenen Studien und Elaborate anderer Magierphilosophen. Die originalen Schriften sind seit Carhelans Verschwinden verschollen, doch da er noch immer leben könnte, sind sie vielleicht noch heute in seinem Besitz. Cirendos kompilierte Erstschrift in Buchform gilt spätestens seit der Ära der Priester-Kaiser als verschollen und befindet sich wahrscheinlich in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter strengstem Verschluss.

Inhalt: Die *Philosophia Magica* ist schon alleine von ihrem unverkennbaren Namen her das bei weitem bekannteste Werk der Magierphilosophie - jedoch beziehen sich

nicht alle Erwähnungen dieser Lehre auch auf jenes Werk. Das Buch veranschaulicht detailliert die Grundlagen des legendären ersten Firnelven Ometheon, der vor vielen Jahrtausenden lebte. Das, was sich die meisten Magier auf der einen und die Geweihten auf der anderen Seite vor allem unter der Magierphilosophie vorstellen (die Götter und Dämonen unterscheiden sich lediglich in ihrer Macht und können trotz aller Machtfülle allesamt beschworen und beherrscht werden),

ist nur ein Teil dessen, was Ometheon einst vermutet und gefolgert hat. So berichtet auch Carhelan über junge, alte und gestürzte Götter aus allen Äonen und setzt sich mit der Entstehung, Erschaffung und dem Bestehen göttlichen, derischen, dämonischen und künstlichen Lebens auseinander - und dem Übergang von einem zum anderen! Weiterhin wird über die Gestalt des Universums, den Lauf des Schicksals und den Strom der Zeit spekuliert. Auch die Macht der Träume und die Philosophie von Wahrheit und Wirklichkeit fehlen nicht. Als einziges bekanntes Schriftstück enthält das Buch wirklich detaillierte Hinweise auf die Dunkelfeife Pardona, berichtet über ihre Entstehung, ihre ehemalige Aufgabe und ihre eigenhändige Erhebung zur Göttin. Wen wundert es also bei diesen Inhalten, dass die Kirchen kaum etwas Schlimmeres kennen?

Wert: Da zumindest die grundlegenden Inhalte vielen Magiern gleich welcher Ausrichtung durch allerlei Traktate verschiedensten Ursprungs zum Teil vertraut sind, werden für eine weitgehend vollständige Abschrift selten mehr als 200 Dukaten geboten. Wirkliche Anhänger der Magierphilosophie, die noch auf der Suche nach einigen unbekannten Textstücken sind, bieten auch schon einmal bis zu 350 Dukaten. Ein komplettes Exemplar, in dem sämtliche von Carhelans eigenen Schriften zu diesem Thema enthalten sind, dürfte hingegen kaum für unter 500 Dukaten erhältlich sein! Es sollte aber auch nicht verschwiegen werden, dass die *Philosophia Magica* für die Kirchen eine namenlose, wenn nicht sogar dämonische Schrift darstellt und die Inquisition und vergleichbare Einrichtungen entsprechend reagieren...

Voraussetzungen:

V1; K5-15; KL 15, IN 15; Götter/Kulte 7, Magiekunde 9, Philosophie 6

Das Buch im Spiel: (Götter und Kulte 7/10, Geschichtswissen SE/9, Magiekunde 9/12, Philosophie 6/10; lässt der Leser sich von der Magierphilosophie überzeugen gilt zusätzlich: Überzeugen SE/9, Magiekunde 9/18) Carhelans gleichermaßen gepriesenes und verdammtes Werk bietet nur sehr wenig wirklich magisches Wissen, ist in seinen umfangreichen theoretischen Ausführungen aber am ehesten noch mit den Schriften Rohals zu vergleichen! Ungeachtet der Einstellung des Lesers zur Magierphilosophie stehen ihm nach dem Studium die oben genannten Boni zu! Der eigentliche Nutzen ergibt sich aber, wenn der Leser die Magierphilosophie anerkennt (näheres hierzu ist in dem Kasten auf dieser Seite nachzulesen). In diesem Fall kann er die zusätzlichen Auswirkungen (s.o.) nutzen, ein eventueller Aberglaube sinkt um einen Punkt, doch auch der MU Wert sinkt um einen Punkt. Wer die Magierphilosophie anerkennt, verliert sein Geburtsgeschenk und Gläubige reagieren abweisend bis feindlich. Künftige Beschwörungs- und Beherrschungsproben (ungeachtet dessen, ob es sich dabei um Dämonen, Elementare, Geister oder andere Wesenheiten handelt) sind um einen Punkt erleichtert - im Gegenzug hierzu sind zukünftige Paktproben um jeweils einen Punkt erschwert, da Carhelans Lehre auch Erzdämonen „nur“ als Entitäten ansieht, die zwar sehr mächtig sind, deswegen aber längst nicht mittels eines Dämonenpaktes als Herren angesehen werden müssen. Das Studium bringt dem Leser 100 AP ein. Alle hier gemachten Angaben treffen nur auf eine komplette *Philosophia Magica*, wie sie von Cirendo zusammengestellt wurde, zu. Je nach Umfang und Qualität übriger Abschriften fallen die Boni niedriger aus, können sich gar in Mali wandeln, oder fallen schlicht weg. Der Meister sollte hier nach eigenem Ermessen von Fall zu Fall entscheiden. Zu Bedenken gilt auch, dass tatsächlich nur sehr wenige vollständige Exemplare existieren. Bei den unzähligen Kapitelabschriften, Einzeltraktaten und ihren Varianten ist gleichfalls der Meister gefordert, zumal sie sich ohnehin nicht mehr in Einklang mit der hier gegebenen Beschreibung bringen lassen.

Zitate:

»Die Existenz eines Wahren Namens kennen Kundige der Beherrschungsmagie auch von Kobolden, Geistern und Dämonen, die ja allesamt Wesen zweier Welten sind, einer Wirklichen und einer Wahren. Und bräuchte es noch einen Beweis für die überirdische Herkunft der Elben, dies wäre er. Unser Wahrer Name ist also Grund für das Fehlen einer Religion der Elben, der letzte Funke jenes Lichtes, aus dem wir alle gekommen sind. Bei der Astralen Meditation, beim Singen der Alten Lieder, insbesondere bei der Erschaffung persönlicher magischer Artefakte, und in intimsten Augenblicken wie der größten Trauer, der Todesstunde oder der Selbstentlebung ist der Wahre Name Leuchtfener, Kristallisationskern oder Anker für jenen filigranen Augenblick zwischen den beiden Welten von Sein und Traum.«
über die Elfen

»Aber noch mehr noch als eine Weltflucht erlebten sie eine stete Umwandlung. Je mehr die Elben die Gesetze der Welt annahmen, desto mehr wurden sie gezwungen, eben dies zu tun.«
über die Elfen

Konsequenzen der Magierphilosophie

Spielerhelden neigen dazu, sich in den meisten Fällen nicht um die Götter zu kümmern. Und doch erwarten sie, dass die Zwölfe oder wer auch immer ein Auge auf sie haben und vielleicht auch einmal rettend eingreifen. In einer Welt, in der göttliche Wesen real sind, ist ein magiephilosophisches Verhalten jedoch bei weitem nicht an der Tagesordnung und bringt nicht nur Vorteile in Form von gelegentlichen zusätzlichen SE's bei Studien mit sich. Wer die Magierphilosophie akzeptiert, trennt sich von den Göttern, bestreitet zwar nicht ihre Existenz und respektiert ihre Macht, distanziert sich jedoch von der Verehrung dieser Wesen. Bereits der große Schritt von den Göttern weg hin zu den Lehren Ometheons ist nicht so einfach machbar. Keinesfalls genügt das „jawoll, das mach' ich!“ des Spielers, der nur in den Genuss weiterer Boni kommen will. Meister und Spieler sollten sich darüber beraten, wieso ein Held diesen Schritt wagt. Liegen bereits von vornherein keine echten Gründe vor (etwa wenn man erlebt hat, wie die Macht eines Gottes scheitert, und sei es nur in einem etwas bedeutenderen Mirakel eines Geweihten), sollte das Vorhaben sogleich aufgegeben werden. Machen Sie klar, welche Folgen eine Abkehr von den Göttern mit sich bringt: Man wird nicht mehr auf göttlichen Beistand hoffen können, wenn nicht die Schöpfung selbst auf dem Spiel steht, die Wunder des Gruppengeweihten zeigen auf den Magierphilosophen keine unterstützenden Wirkung, die Kirchen reagieren äußerst abweisend, insbesondere die Inquisition, etc.

»Für Götter ist in diesem unseren Weltbild kaum Platz. Nichts, was Aventuriens Gottheiten für ihre Gläubigen vollbracht haben, konnte uns Elben nachhaltig davon überzeugen, daß sie nicht einfach nur mächtige Wesen sind. Mächtiger als Drachen und Riesen, mächtiger als Erzdämonen und Alte Drachen gar, aber keineswegs die überirdischen, allwissenden, über alle Zweifel erhabenen Entitäten, für die sie der zitternde Sterbliche so gerne hält. Das Herbeirufen dieser Entitäten, ob man es Beschwörung, Nekromantia oder Wunder nennt, ist ein übermütiges Spielen mit Mächten, die der in Aventurien Gebundene - per Definition - niemals völlig kontrollieren kann. Anderes zu glauben ist zerstörerische Selbstüberschätzung, die die Harmonie von nurdra und mandra gefährdet. Unsere Traditionen berichten uns, daß auch die mächtigsten Elben niemals wirklich wußten, was sie taten, und letztlich schufen und bewirkten, was sie nicht wollten: Simia-der-aus-dem-Licht-trat, Dagal der Wahnsinnige, die blinde Orima, Pardona-die-alles-vergiftet, und selbst mein Lehrer Ometheon, der das Licht der Elben wieder zum Licht des Himmels machen wollte - sie alle scheiterten letztlich in und an dem, was sie riefen.«
über die Elfen

»Eine der undurchsichtigsten Figuren der Geschichte meines Volkes ist Dagal der Wahnsinnige, der das Lied der Unendlichkeit, welches nicht einmal den Göttern bestimmt war, sondern wohl nur den Größten der Elfen, sang. Doch er scheiterte an dem, was er beschworen hatte, denn es waren sog. göttliche Mächte (wohl die des Namenlosen, der sich in das Lied der Unendlichkeit einmischen wollte) mit denen er spielte. Nun weiß niemand, ob Dagal nur die Suche nach der Unsterblichkeit, die wohl zum badoc führen mußte, der Hochelfen symbolisiert, oder er wirklich der einzige Sänger in den Sieben Sphären war, der das unendliche Lied sang. Auch ist es bemerkenswert, daß sein Verschwinden aus der Wirklichkeit nicht zum Dasein der Wahrheit führte. Entweder gelang es Dagal aus eigener Kraft, einfach zu verschwinden, oder er wurde von anderen Mächten und Entitäten von dem Angesicht der Welt getilgt. Jedenfalls ist die Beeinflussung von Dagals Geist durch den Namenlosen ein Beispiel für die unfaßbare Wirklichkeit, daß andere Mächte das Schicksal der Elfen lenkten, wie bereits erwähnt wurde.«

»Den Großteil unseres jetzigen Seins verdanken wir der träumenden Madaya, die ihre Wirklichkeit aufgab, um uns die Wirklichkeit zu erleichtern. Denn sie brachte auch das in die Welt, was ihr Menschen Magie nennt. Sie war weise zu erkennen, daß das mandra in uns fortan ein Teil der Lichtwelt sein wird und wir alle etwas von dieser in uns tragen. Doch war es ihr nicht gegeben, zu erkennen, daß andere Wesen und Kreaturen mit dieser Gabe schändlich verfuhrten und aus dem mandra die taubra und zertraubra formten - so wie die Hohen Elfen und die Menschen der späteren Zeiten.«

Das folgende Traktat aus dem Nachlass des G. C. E. Galotta, vormals Hofmagus zu Gareth, stellt eine interessante und offenherzige Formulierung der neuzeitlichen Magierphilosophie dar und ist insofern beachtenswert, als es deutlich die Abkehr von jeglicher Götterverehrung fordert, wohingegen man heutzutage oft hört, Galotta sei ein Diener des Namenlosen gewesen.

Tractatus betreffend die Natürliche & Über-Natürliche Philosophie

von Gaius Cordovan Eslam Galotta

»Höret die neue Kunde vom Wesen der Götter, von ihrer Kraft, ihrer Bestimmung und den Beziehungen zu uns Sterblichen! Wie uns schon lange bekannt ist, sind die Hohen Wesen Der Fünften Sphäre, gemeinhin auch die Götter genannt, Wesen von großer Macht und Vollkommenheit, verehrungswürdig für die Einen, achtenswert für die Anderen. Über alle Zweifel erhaben ist Ihre Existenz, seien es nun Die Zwölf, Der Ohne Namen, Rastullah, Herr des Sandes, Der Jaguar oder auch Brazoragh und die Gottheiten der Orks.¹⁾ oder der Nurti gewahr. Ich erlaube mir deshalb, folgende - anscheinend gewagte These aufzustellen:

1^{tens} existieren die Götter in ihrer Sphäre unabhängig von allen anderen Wesen, wie wir existieren unabhängig von den Göttern.

2^{tens} sind die Götter von unterschiedlicher Macht, mächtiger jedoch als die, die wir Dämonen und Geister heißen.

3^{tens} sind die Macht und der Einfluß, die diese Wesen in unserer Sphäre besitzen, abhängig von der Zahl der Gläubigen in dieser Sphäre, von deren Inbrunst, wie auch vom grundlegend natürlichen Prinzip, welches die Götter verkörpern. Ich stütze mich hier auch auf ein Werk des hochgeschätzten Rohal, nämlich die Kunde von den Sphären, ein Werk, das leider in den Archiven der Praios-Priesterschaft verschlossen gehalten wird.²⁾

Bezweifelt werden muß jedoch neuerdings die Macht, die diese Wesen in unserer Sphäre, der der Sterblichen, besitzen. Lasset mich die Gründe anführen, die diesen Zweifel mit Berechtigung erfüllen sollen!

Wir wissen, daß Praios, das mächtigste dieser Wesen, auch gleichzeitig das am meisten verehrte ist, sei es durch den Volksglauben, sei es durch Zwang und Gewalt - ist doch Praios der Gott des Neuen Reiches. Von ebensolcher Macht seien Boron und Rondra, die zwei mächtige Prinzipien verkörpern: die Angst vor dem Tod und die allen Menschen innewohnende Blutgier. Beide zählen zu den anerkannten Göttern. Weniger mächtig sind jedoch Firun und Phex, der Eine, weil nur wenige Jäger und Nordleute ihn verehren, der Andere, weil sein Kult fast überall verboten ist und nur von wenigen praktiziert wird. Ganz ohne Macht scheinen mir die elfischen Göttinnen und die orkischen Götter, sind doch die Gruppen der Gläubigen sehr klein - nie wurde ein Mensch zum Beispiel eines Wunders des Brazoragh

Ergo folgere ich

1^{tens}, daß ein Gott, dessen Verehrung schwindet, auch an Macht in unserer Sphäre verliert, so stark sogar, daß er in seiner Heimat gebannt werden kann - ein Vorgang, welcher bisweilen als Tod eines Gottes bezeichnet wird;

2^{tens}, daß eine kleine Gruppe fanatischer und inbrünstiger Verehrer unter Zuhilfenahme von Menschen- und Selbstopfern eine Religionsgemeinschaft zu schaffen vermag, die an Macht in nichts den Zwölfen nachsteht.

Die finale Schluss aus diesen Folgerungen ist der, daß zur Schaffung eines Gemeinwesens freier Geister jegliche Form religiöser Verehrung zu untersagen, respektive durch Bildung zu vermindern ist. Dies bietet gleichermaßen ein Mittel gegen den perversen Kult des Namenlosen, der an Kriecherei in nichts zu überbieten ist. «

¹⁾ Galotta bezieht sich hier eben auf Elon Carhelans Magierphilosophie, (die ja wiederum auf den Thesen Ometheons basiert, der sogar noch weitergeht und die Existenz der Götter der - elfischen - Vorstellungskraft zuschreibt), die alle Götter als mächtige, übernatürliche Wesen ansieht, die zwar wegen ihrer Macht geachtet, nicht jedoch verehrt werden müssen. Alle seine Thesen hierzu sind in seinem Werk *Philosophia Magica* vorgestellt worden.

²⁾ Auch bekannt als *Offenbarung des Nagrakis* oder einfach *Sphairologia* (siehe Seite 121). Die Praioskirche verweist die bloße Existenz dieses Werkes aufs schärfste ins Reich der überspannten Phantasie des ehemaligen Hofmagiers zu Gareth.

Die Lehren Ometheons

Die Ursprünge der Magierphilosophie, wie Elon Carhelan sie vor 1000 Jahren formulierte, basierten auf den Thesen des Ometheon, der vor über 5000 Jahren den heute selbst unter den Elfen sagenumwobenen Himmelsturm im ewigen Eis schuf. Nach der Vollendung des Bauwerkes begann sich der Hochelf (unter den heutigen Elfen wird er als erster der Firmelfen bezeichnet, was die Wissenschaften der Menschen ohne Kenntnis der Hintergründe akzeptiert haben) zahlreiche Gedanken über das Wesen, die Hintergründe und den Ursprung der Göttlichkeit zu machen. Nach und nach stellte er immer deutlicher die Behauptung auf, dass die Götter nur deshalb existieren würden, weil man an sie glaubt und sie verehrt. Da ein Gott seine Kraft Ometheon zufolge aus eben der Verehrung seiner Anhänger zieht, würde er den größten Teil seiner Kraft verlieren, wenn niemand mehr an ihn glaubt. Je weiter dieser Kraftverlust fortschreitet, desto mehr Macht würde der Gott einbüßen, schließlich zu sterben beginnen und irgendwann aufhören zu existieren. Der Magierphilosoph - auch wenn diese Bezeichnung erst seit Carhelan existiert - ging in seinen Thesen gar noch weiter und folgerte aus seinen Behauptungen, dass ein jeder Elf durch seinen eigenen, festen Glauben an sich selbst und seine Fähigkeiten selbst zu einem göttlichen Wesen werden kann und - die Verehrung von eigenen Anhängern vorausgesetzt - einem Gott an Macht gleichkommen oder ihn gar übertreffen könnte! Als Beweis für diese Annahmen führte er die unbestreitbar immer stärker werdenden magischen Kräfte an, die den Hochelfen gegeben waren. Ometheon erkannte, dass die Götter seines Volkes gar erst durch die Verehrung entstanden sein, die Parallelen zur elfischen Philosophie von Wahrheit und Wirklichkeit sind offensichtlich. Die „erdachten“ Elfengötter zitterten um ihre Existenz und schufen Pardona, die Ometheon von seinen Lehren abbringen sollte. Doch durch das Eingreifen des Namenlosen scheiterte das Vorhaben, die Elfengötter hatten ihren eigenen Untergang eingeleitet. Obgleich Pardona Ometheon ermordete und zahlreiche ihrer eigenen Gegner hinrichten ließ, wurde die Lehre nicht vergessen, nicht zuletzt deswegen, da Pardona sich selbst als Göttin verehren ließ. Die Riesin Chalwen war es, die dem Volk der Elfen, schon vom badoc zerfressen, in ihrem Großen Orakel die Falschheit ihrer Götter offenbarte. Selbst das Eingreifen des Alten Drachen Pyrdacor, der den Thron Chalwens im Meer versinken ließ, konnte den Abfall der Elfen von ihrem Glauben nicht mehr verhindern. Mit dem einsetzenden Zweiten Drachenkrieg gingen die Reiche der Hochelfen und Echsen unter, Pyrdacor wurde von Famerlor gestürzt. Seitdem ist der alte Glaube an den Elfengötter bestenfalls noch schwach am Glimmen, sie wurden zu Sterbenden Göttern und sind in ihrer Macht enorm eingeschränkt. Elon Carhelan entkam sowohl Pardona als auch dem Untergang seines Volkes und erkannte, was die Verehrung gerade von falschen Göttern bewirken kann: Weltenbrand. Seine Magierphilosophie war der Versuch, dagegen anzugehen. Jene vorstehenden Informationen sind einem Helden und auch den meisten Meisterpersonen im Regelfall nicht zugänglich, selbst die Elfen ahnen lediglich, was in den vergangenen Jahrtausenden geschehen sein könnte. Und nur, wer sämtliche Schriften Carhelans zur Magierphilosophie und andere, nahezu völlig vergessene Werke aus zahllosen Jahrhunderten, geschrieben von Menschen-, Elfen- und Echsenhand genau studiert, mag vielleicht die näheren Umstände der Entstehung und des Untergangs der angeblich nicht existenten Elfengötter in Erfahrung bringen.

»Die Elben existieren sicherlich wie auch die Zwerge nicht seit Anbeginn der Welt. Die Elben sind aber insofern einzigartig im All, als sie entstanden sind und nicht erschaffen wurden, also aus eigener Kraft in die Welt getreten sind. Gleichzeitig berichten unsere Überlieferungen aber, daß das Schicksal unseres Volkes - das die meisten Völker als ihr eigenes Werk betrachten - eindeutig von fremden Mächten geformt wurde. Denn die unfassbare Wahrheit ist, daß wir Elben uns selbst geträumt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schloß der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die derische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit. Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder. Dies ist der Ursprung der Lichtelfen und ihrer Nachfahren, der Waldelben. Und die unfassbare Wirklichkeit ist, daß das Schicksal der anderen Elbenvölker das Werk sogenannter göttlicher, aber keineswegs wohlgesonnener Mächte ist: Zunächst war es jenes Namenlose, daß die Auelben trieb und zwang, denn - wie die Menschen sagen - der ganzen Schöpfung ist es bestimmt, zu gieren, zu kämpfen und sich zu verbinden. Und dies, so fremd es dem Lichtwesen der ersten Elben auch war, ist, was den Auelben geschah. Unsere ältesten Lieder berichten von Simia-der-aus-dem-Licht-trat. Die tulamidischen Sterndeuter kennen Simia als den dritthellsten der acht Planeten, die bosparanischen Priester ehren ihn als Sohn des Ingerimm und der Tsa. Welche Macht auch über Simia gekommen sein mag, und so fremd dies auch den Auelben war, Simia wurde der erste Elbenkönig und gab der ersten Stadt der Hochelben seinen Namen. Eines der größten Lieder schließlich erzählt von dem Elbenbarden Dagal dem Wahnsinnigen, dem die Winde irgendwo in der Gelben Sichel einen Thron aus Achat erbauten. Dort sang er das Lied der Unendlichkeit, das keinem Sterblichen, ja nicht einmal einem Gott bestimmt ist. Dagal's Wahnsinn wuchs und formte das Schicksal der Hochelben: zunächst grenzenloser Aufstieg, dann, als Dagal das unendliche Lied beenden wollte, Tod und Untergang. Dies ist der Ursprung der Hochelben und ihrer Nachfahren, der Auelben und Firmelfen.«

Porta Acherica - Tore in den Ächer

Format: Ein dick gebundener, etwas überformatiger Folio von rund 280 Seiten Umfang, der etwa 110 v. BF vom gemiedenen Sphärenkundler Onithios von Teremon geschrieben wurde. Bis etwa 500 BF sind mehrere annähernd originalgetreue Kopien angefertigt worden, aber kurz nach den Magierkriegen verbrannten einige davon auf den zahlreichen Scheiterhaufen und die Schrift wurde schließlich zur berüchtigten Legende. Das Buch ist auf abscheulich menschenverachtende Weise in einer fast unerträglichen, gar gefährlichen Art und Weise illustriert und wurde in älterem Bosparano mit einigen Passagen in Zhayad verfasst, manche Kopien sind sogar ausschließlich in der Magiersprache angefertigt worden. Unerklärlich allerdings sind mehrere, selbst in ältesten Abschriften vorhandene Textstellen, die dem Garethi aus der Zeit der Klugen Kaiser ähneln - obwohl das Buch mehrere hundert Jahre älter als dieser Dialekt ist!

Auflage: Insgesamt existieren über den ganzen Kontinent verstreut noch etwa zwei Dutzend Exemplare des Werkes. Über den Verbleib der Urschrift ist nichts bekannt, so sie denn überhaupt noch existiert; auf den Zyklopeninseln wird gar gemunkelt, dass Onithios nicht starb, sondern einfach verschwand und heute noch immer irgendwo in einem der Feenwälder lebt. Andererseits gilt es als sicher, dass der Greifenfurter Beschwörer Thiosino (um 200 BF) das Original besaß, ehe er verschwand und nie mehr gesehen wurde. Zwar existieren nicht gerade sehr viele Abschriften, doch in Anbetracht des gefährlichen Inhalts kann es durchaus möglich sein, daß einige der Kopien mehr als magisches Wissen enthalten, möglicherweise einen gebundenen Gehörnten oder gar einen reißenden Strudel in den Limbus...

Inhalt: *Tore in den Ächer* ist ein legendäres, fast schon sinistres Werk über Sphärenreisen und das Wesen der Niederhöhlen. Der Autor muss über wahrhaft großes Wissen verfügt haben, denn seine diesbezüglichen Ausführungen beschäftigen sich nicht nur mit der Gestalt und dem Aufbau der Welt sowie den Geheimnissen der Dämonenbeschwörung (wenn auch keine Wahren Namen niedergeschrieben sind), sondern befassen sich vor allem mit verschiedenen Möglichkeiten des persönlichen Übergangs in die Siebte und auch andere der Sphären. Eher ungewöhnlich ist dabei, dass auch Kapitel über die Probleme bei der Beschwörung von Gehörnten Dämonen und heute bereits vergessene Austreibungsmöglichkeiten zu finden sind, aber auch allerlei Möglichkeiten für Astralreisen und Hinweise auf Nebenwelten. Die wenigen noch existierenden Exemplare sind allesamt hoch begehrt, wenn sie und ihr Besitzer bekannt werden sollten und die Kirchen keinen Einspruch gegen die Weitergabe einlegen. Der Inhalt ist jedoch abscheulich detailliert und dabei gefährlich informativ für Leib und Seele. Höchst mysteriös ist im übrigen, dass das Buch auf Erzmagus Durthan von Erkensteins Werk *Die Astralebene* (siehe Seite 176) verweist und manche Inhalte aufgreift, selbiges Buch wurde aber erst drei Jahrhunderte später verfasst! Auch ein enthaltener Hinweis auf die erst nach Onithios' Verschwinden gegründete Silem-Horas-Bibliothek ist unerklärlich.

Onithios von Teremon

Ein höchst mysteriöser Dämonologe und Sphärenkundler unbekannter Herkunft, der in den ausgehenden Dunklen Zeiten wie aus dem Nichts auftauchte, mehrere Jahre in einer Grotte auf Pailos lebte und viel auf den Zyklopeninseln herumkam. Den vielen düsteren Geschichten nach, die über ihn erzählt werden, war er ein graubärtiger Mann, gekleidet in purpurne Gewänder, weshalb ihm auch der Pakt mit dem Namenlosen nachgesagt wurde. Onithios hatte offenbar seherische Begabungen, wie sich schon allein einigen Textstellen seines Buches entnehmen lässt, unter anderem sprach er sogar vom Fall Bosparans! Angeblich soll er auch weitere Schriften verfasst haben, die unter anderem Hela-Horas vielleicht ihre Erzdämonenbeschwörung ermöglichten. Der Zaubermeister verschwand ebenso plötzlich, wie er gekommen war, als sich der Felsen mit seiner Höhle von der Insel trennte und in ein graues Wabern gerissen wurde. Allerdings heißt es in anderen Geschichten, er hätte die Feenwälder auf Phrygaios besucht und sei nicht wieder zurückgekehrt. Kommen die Legenden auf die Zauberei des düsteren Mannes, fühlen sich Experten interessanterweise eher an druidische denn gildenmagische Eigenheiten erinnert.

Wert: Beim unwissenden Trödler mag eine gut erhaltene Abschrift bereits für „nur“ etwa 500 Dukaten über den Tresen gehen, echte Kenner würden aber auch ohne zu Feilschen das Dreifache zahlen - oder möglicherweise zu gänzlich anderen, für den Verkäufer weniger erfreulichen Methoden greifen...

Voraussetzungen:

V0; K10; KL 16; Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (INVOCATIO MAIOR SE/12, Limbus 4/9) Die von Onithios festgehaltenen Geheimnisse über Sphärologie und Dämonologie können sich wahrhaft sehen lassen: Neben einer kompetenten Thesis des ANALYS (Mag, 14) wird dem Leser die Herleitung der meist kaum geläufigen Formeln PENTAGRAMMA (Mag), AUGE DES LIMBUS (Mag) (500/1x7/5), PLANASTRALE (Mag) (700/4x8/20), VERSCHWINDIBUS (Sch) (100/2x6/25) und OCULUS ASTRALIS unter insgesamt recht einfachen Umständen ermöglicht. Weiterhin erlaubt das Buch aufgrund seiner tiefer gehenden Informationen zur Sphärologie das Erlernen der Sonderfertigkeiten Kraftlinienmagie I und II zu normalen Kosten. Die außerordentlich detailfreudige Schreibweise und Illustrierung des Werkes macht es allerdings unumgänglich, dass der eifrig Studierende in jedem Monat, den er sich mit dem Buch beschäftigt, eine MU-Probe ablegen muss, bei deren Misslingen er für mindestens einen weiteren Monat nicht in der Lage ist, das Buch wieder aufzuschlagen. Ein Patzer erhöht die Nachteile Aberglaube um 1 und Angst vor dem Limbus um 3.

Zitate:

»So scheint die Bezeichnung Anderwelt besonders passend für jene Dimension, in der schier alles verkehrt und gegenteilig zugeht. Oft ist es dem Sterblichen gerade dann nicht möglich, solche Elfenwälder zu finden, zu betreten oder zu verlassen, wenn er sich bemüht. Die Märchen erzählen uns von Tölpeln, denen gelingt, was die weisesten Magier nicht vollbringen können. Von Reitern, die dreimal scheitern, ehe sie, mit geschlossenen Augen den Schwanz des Pferdes festhaltend, diesem die Führung überlassen. Von schlaun Bauernburschen, die den Weg finden, weil sie stets rückwärts wandern. Auch der Zeitfluß ist anders geartet oder sogar widersprüchlich. Von den Dryaden, jenen verführerischen Baumnympfen, wissen wir, daß sie junge Männer in ihren Baum entführen. Manch einer, der zurückkehrte, berichtete von wenigen rahjagefälligen Stunden oder Tagen, dieweil draußen Wochen oder Monate vergangen sind. Sogar von Elfen wird berichtet, die in ihr Dorf zurückkehrten und niemanden mehr voranden, der sie kannte, weil Jahrhunderte vergangen waren.«
aus Kapitel 1

»Im weitesten Sinne umfaßt der Begriff Lichtwelt, den das unwissende Bäuerlein bisweilen in Märchen gebraucht, die ganzen Globulen der Holden Feen, sowie deren Randgebiete, die offensichtlich an manche Sphären grenzen. Allerdings wird auch in vielen elfischen Liedern die Lichtwelt oder das Große Licht als ihre letzte Heimat genannt. Es scheint, daß die Lichtwelt ein Teil der Feenwelt ist. So man aber weiterforscht in den geheimen Quellen, die sich heutzutage nur noch in der Silem-Horas finden, so erkennt man, daß das Große Licht die Mitte der großen Anderswelt ist, ja sogar von einer solchen reinen Kraft erfüllt, daß wohl die ganzen Globulen der Feen aus ihnen entstanden sein müssen.«
aus einer Abschrift von etwa 500 BF

Praios' größtes Geschenk - Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen

Format: Das Buch wurde in Form eines Octavo von 200 Seiten Umfang in den Jahren 421 bis 425 BF unter der Redaktion des gehassten Priesterkaisers Helus I. in Gareth niedergeschrieben. Es heißt, dass Helus manchmal mehrere Monate lang keine Stunde Arbeit für sein Werk erübrigte, dafür dann aber den zuständigen Schreiber häufig mitten in der Nacht zu sich bringen ließ, um nur wenige Sätze oder gar lediglich einzelne Worte schriftlich festzuhalten. Nach der Fertigstellung wurden im Auftrag des Erhabenen während einiger Praios-Seminare mehrfach originalgetreue Abschriften angefertigt, nach seinem Tod blieb das Werk dann aber nahezu unbeachtet, bis es die Geweihtenschaft nach dem Sturz der Priesterkaiser in den Archiven fand und weitere Kopien anfertigte. Irgendwann nach den Magierkriegen wurde das Buch von einem Gildenmagier leicht verstümmelt und unter seinem Untertitel weiterverbreitet. Jene Variante gleicht dem Original aber weitgehend, es wurden lediglich verschiedene Kommentare mit insgesamt nur etwa 20 Seiten Umfang weggekürzt. Beide Fassungen wurden zwar mit sehr schmuckvollen Buchstaben in Kirchenbosparano verfasst, insbesondere das Original kann in seiner Pracht wohl kaum mehr übertroffen werden, enthalten aber keinerlei Illustrationen.

Auflage: Von der ursprünglichen Helus-Ausgabe existieren etwa 120 Abschriften, die sich aber fast alle im Besitz von Praios-Tempeln befinden, so dass der Zugriff auf sie im Regelfall nicht so ohne weiteres möglich ist (was insbesondere natürlich für Zauberkundige gilt...). Von der später verstümmelten Fassung sind nur etwa 50 weitere Kopien im Umlauf, die vor allem im mittleren Aventurien verbreitet und dort weniger im Besitz von Magiern und Akademien als vielmehr bei Seelenheilern und Praios-Fanatikern zu finden sind. Tatsächlich ist das Werk nur selten im arkanen Umfeld zu finden, trotz seiner nicht bestreitbaren Bedeutung für die Randbereiche der Magie. Die Urschrift liegt natürlich im Tempel des Lichts zu Gareth, ist jedoch nur einflussreichen Geweihten zugänglich.

Inhalt: Bei Praios' größtem Geschenk handelt es sich auf den ersten Blick hin eigentlich durchgehend um fanatische, religiöse Propaganda, natürlich für die Praioskirche. Die vielschichtigen Inhalte, welche die von Praios gegebene Intelligenz als die alleinige Eigenschaft der Menschen darstellen und als einzig mögliche und richtige Konsequenz die bedingungslose Hinwendung zum Sonnengott und seinen Geweihten verlangen, sind wissenschaftlich allerdings in weiten Teilen fundiert. Auch wenn Helus als wahrer Despot galt, hat er mit seinem Buch ein geniales Meisterwerk über die Möglichkeiten der Beeinflussung großer Menschenmengen durch Rede und Ausdruck verfasst, das seit der Rohalszeit unter vielen Göttergläubigen (und nicht nur unter Anhängern des Praios oder auch nur der Zwölfe) als das Grundlagenwerk über die Seelenheilkunde gilt. Die später verstümmelten Abschriften unterscheiden sich von der Vorlage nicht einmal so sehr. Der damalige Kopist, wahrscheinlich ein relativ unvoreingenommener Gildenmagier, kürzte lediglich einige der etwas weiterführenden Bemerkungen des Priesterkaisers heraus, womit das Buch nur ein wenig schwerer verständlich wurde. Jene gekürzte Variante ist im Regelfall auch die einzige, die selten einmal angeboten wird, denn die Kopien der Helus-Ausgabe werden bis auf wenige Ausnahmen in Tempeln des Praios aufbewahrt.

Wert: Eine Abschrift der originalgetreuen Helus-Ausgabe ist bereits für etwa 20 bis 25 Dukaten erhältlich - so sie jemals angeboten werden sollte. Eine minderwertige Fassung liegt dagegen paradoxerweise ein wenig höher im Preis, wird aber gleichfalls kaum einmal feilgeboten. Bei der Nachfrage an einem Tempel des Praios werden die meisten Interessenten (insbesondere Magier und andere Zauberkundige) allerdings abgewiesen, selbst was die einfache Einsichtnahme angeht, so dass auch nur selten einmal eine Kopie angeboten wird.

Voraussetzungen:

V2; K12; KL 12; Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: (Überzeugen SE/10, Menschenkenntnis SE/8, Lehren SE/8, Heilkunde Seele 4/8) Rein regeltechnisch betrachtet unterscheiden sich die beiden Varianten des Buches kaum. Je nachdem, ob der Leser eine der originalgetreuen oder der eher „weltlichen“ Abschriften gelesen hat, mag dies unter Umständen Persönlichkeitsverändernde Einflüsse auf seinen (Götter-)Glauben und auch seine Philosophie haben (die genaue Entscheidung und eventuelle Auswirkung liegt, wie meistens, im Ermessen des Meisters, sollte bei dramatischen Änderungen aber vorher mit dem Spieler abgesprochen werden). Tatsache ist denn auch, dass eingefleischte Magierphilosophen ihre Probleme mit dem Buch und seinem Inhalt haben.

Helus Praiodan I.

Der als einer der despotischsten und verhasstesten Priesterkaiser angesehene Geweihte wurde wahrscheinlich 381 BF geboren und wuchs bemerkenswerterweise als Ziehsohn des amtierenden Priesterkaisers Gurvan Praiobur I. auf. Doch Gurvan, dem das Wohlwollen Praios scheinbar nie zuteil geworden war, wurde einzig durch seine zahlreichen Gardisten auf dem Thron gehalten, und so war es ein leichtes für Helus, die Mehrzahl der korrupten Sonnenlegionäre zu bestechen und seinen Mentor ins Exil nach Al'Anfa zu vertreiben. Helus wurde im Jahr 419 BF neuer Bote des Lichts und damit auch Kaiser des Neuen Reiches. Zugleich verursachte er aber, da Helioban Gurvan noch immer lebte und gleichsam einige treue Anhänger hatte, die Erste Kirchenspaltung des Praios. Als großer Baumeister schenkte er der noch in der Entstehung begriffenen Stadt des Lichts kaum Beachtung, errichtete unter anderem jedoch sieben Lustschlösser in Garetien (die nach seinem Tod von Gurvan wieder geschliffen wurden) und beutelte die Bürger und Bauern durch die dabei entstehenden, wahrhaft alveranischen Kosten schier endlos aus, erfand vielerlei neue Steuern und Zölle. Nur kurz nachdem er - ganz offenbar im Wahn - befohlen hatte, „das lästerliche Gareth zu Praios' Wohlgefallen anzuzünden“, wurde er 441 BF von den Wahrern der Ordnung erschlagen. Sein Nachfolger im Amt wurde der aus dem Exil zurückkehrende Gurvan.

Zitate:

»Jegliches Zusammenleben kulturschaffender Wesen beruht auf Einführung und Beachtung von Verhaltensvorschriften und der Regelung von Verstößen dagegen - ja, dies ist sogar wesentlichster Teil der Kultur überhaupt.«
Kap. 3: Das Gesetz

»Vor Urzeiten, im güldenen Lande, lebte PRAios bei seinen Kindern, denen er Urteilkraft und freien Willen gegeben hatte, und er war ebensovielen Tage im wundersamen Balaan Cantara wie in den Gefilden von Alveran. Doch die Menschen dankten es ihm schlecht und lebten wider alle Gesetze. Da erhob sich PRAios von dem Thron, den ihm die Menschen inmitten ihrer Stadt gebaut, und sprach ein letztes Mal Gericht: Die übelsten Frevler gegen den Willen der Götter bannte er, nach dem fernen Land Aventurien zu gehen. Dann verließ der Götterfürst erbost das Güldenland und zog sich in das Land der Erwählten zurück. Die verbannten Sünder aber fuhren schlecht im neuen Land Aventurien, und wenn ihnen PRAios nicht seinen göttlichen Sohn Horas gesandt, sie wären alle dahingegangen. So aber machten sie das Land urbar und unterwarfen es sich.«

Ringkunde für Anfänger

Ringkunde für Fortgeschrittene

Format: Zwei Quartbände zu 120 bzw. exakt 160 Seiten, die während der Magierkriege vom wunderlichen und damals wie heute kaum näher bekannten Magier Gandolf von Gareth in selbiger Stadt niedergeschrieben wurden. Die beiden Bücher wurden seitdem häufig in verschiedenen Versionen abgeschrieben, ergänzt, gekürzt, kommentiert und erweitert, sind inhaltlich aber immer weitgehend gleich geblieben. Die Kopien, von denen gerade in den letzten Jahren sehr viele angefertigt wurden, sind allesamt in Garethi verfasst, die ältesten Abschriften allerdings in einem alten Dialekt, wie er im Jahrhundert nach Bosparans Fall geschrieben wurde, und enthalten einige wenige Illustrationen.

Auflage: Von beiden Bänden existieren jeweils noch etwa 10 Erstabschriften, die sich jedoch gut zur Hälfte im Besitz wichtiger Akademien des Mittelreiches, der Drachenei-Akademie zu Khunchom und des Kusliker Hesinde-Tempels befinden, dazu kommen noch je weit über 300 Kopien, diese meist neueren Datums und teilweise stark Abgeändert, inhaltlich aber fast völlig gleichwertig. Da allein in den letzten 20 Jahren mehr als 100 Abschriften von jedem Band angefertigt wurden, hegen viele junge Zauberkundige die Hoffnung, dass es in den nächsten Jahren auch weiterhin so viele Neuabschriften gibt - in Anbetracht der momentanen Verhältnisse aber eher unwahrscheinlich. Die beiden Originale wurden vor langer Zeit bei einem Brand in Gareth zerstört.

Gandolf von Gareth

Über den Artefaktmagier ist damals wie heute kaum etwas bekannt, von seinen beiden Büchern einmal abgesehen. Kurz nach Rohals Verhüllung wurde er erstmals in Gareth gesehen und aufgrund seiner antiquierten Höflichkeit, seines seltsamen garethischen Dialekts und seines leicht wunderlichen Benehmens galt er schon bald als Gareth's Original, der mit Spitzhut und wallendem Bart das heute typische Bild des Magiers prägte und der bekannteste Zauberer im Stadtbild war. Die Zeit des relativen Friedens, der während jener Jahre in Gareth herrschte, während in anderen Provinzen Schlachten niederhöllischen Ausgangs geschlagen wurden, wird auch heute noch seiner Anwesenheit zugesprochen. Dafür spricht, dass er am Ende der Magierkriege ebenso plötzlich verschwand, wie er wenige Jahre vorher aufgetaucht war. Die Meinungen über seine Herkunft gehen auseinander. Während die einen darauf bestehen, dass er aus einer anderen Welt stammte, schwören die anderen darauf, dass er aus dem Gildenland kam. Einigkeit herrscht jedenfalls darüber, dass er etwas (positives) zu verbergen gehabt hatte.

Inhalt: Die beiden Bände der Ringkunde gelten seit den Magierkriegen als das kompetente Basiswerk der Artefaktmagie und dienen auch heute noch insbesondere zur zuverlässigen Identifikation magischer Utensilien aller Art, vor allem von Ringen und Amuletten. Zu seiner Zeit sicherlich modern und infolge des in den Magierkriegen verlorenen Wissens als äußerst wichtig angesehen gilt das Werk mittlerweile zwar als veraltet, ist aber noch immer von großem Nutzen, wenn man es häufiger mit alten Schätzen und magischen Artefakten vor allem aus West- und Nordaventurien zu tun hat. Im Inhalt mutet allerdings ein wenig seltsam an, dass der Autor auch kurz die Sieben Magischen Kelche und ihre Bedeutung eingegangen ist und sich näher mit Möglichkeiten der Wiederschmiedung Siebenstreichs auseinandersetzt. Beide Werke befassen sich zwar vor allem mit der Hohen Alchimie, doch die Ringkunde für Fortgeschrittene enthält nebenbei noch einige Rezepturen für Elixiere, die selbst noch einmal verzaubert werden müssen, um ihre Wirkung zu erlangen.

Wert: Je nach Ähnlichkeit zu den Originalen ist die Abschrift eines Bandes etwa 60 bis 75 Dukaten wert, der weiterführende zweite Band liegt mit 70 bis 90 Dukaten nur wenig darüber. Kopien beider Bände gleichen Alters fallen zusammen mit 160 bis 200 Dukaten ein wenig wertvoller als Einzelstücke aus. Der Wert von Erstabschriften geht sogar bis zum Fünffachen, obwohl sie genau genommen kaum Vorteile mit sich bringen.

Voraussetzungen:

V10; K8; KL 13; Magiekunde 7 (Ringkunde für Anfänger)

V4; K10; KL 13; Magiekunde 7 (Ringkunde für Fortgeschrittene)

Das Buch im Spiel: Der zweite, wichtigere Band enthält die Theses von DESTRUCTIBO (Mag), ANALYS (Mag) und ARCANOVI (Mag, 13; sehr ausführlich auf den Seiten 148 bis 156 niedergelegt, so dass das Studium nur die halbe Zeit in Anspruch nimmt), also die grundsätzlichen Formeln der Artefaktmagie. Diese drei Formeln lassen sich aus dem ersten Band lediglich unter großen Mühen herleiten. Weiterhin erlaubt die Ringkunde für Fortgeschrittene noch die Rekonstruktion des APPLICATUS (Mag) (270/2x7/10) und bietet verschiedene Hinweise zum ANIMATIO und zum SIGILLUS CUSTODIS, die beide weitere Informationen zu der Natur von Zauberwerk aller Art geben. Aus beiden Bänden kann die SF Stapeleffekt erlernt werden, der zweite Band bietet noch eine Möglichkeit der Rekonstruktion der SF Vielfache Entladung (300/2*10/12). Die ANALYS-Probe zur Untersuchung magischer Artefakte ist für Besitzer des ersten Bandes um einen Punkt erleichtert, gleiches gilt für den zweiten Band. Die stolzen Besitzer beider Bände können sogar insgesamt zwei Punkte von ihrem Wurf abziehen. Diese Regelung gilt jedoch nur für Artefakte, die aus dem Westen oder Norden Aventuriens stammen, ansonsten gilt das Wort des Meisters.

Zitate:

»Keine Ausrichtung der Magie ist so anspruchsvoll wie die Creation von Zauberdingen, magischen Artefakten: Mag die Contraria die Kenntnis aller Magieformen fordern, die Daimonologia gefährlich sein für Leib & Leben, so ist doch die Hohe Alchimie die Krönung aller Zauberei, die wahre Kunst der Hermetik, die hesindianischste Form der Magie. Der Magus gibt einen Teil seiner Kraft und forciert sie in einem Opus des creativen Geistes, um ein Kunstwerk zu konstruieren, ja ein Leben zu erschaffen.«
Ringkunde für Anfänger , Bearbeitung von 934 BF

»Kraftspeicher - Herstellung und Anwendung: p.161«
aus der Inhaltsangabe der Ringkunde für Fortgeschrittene , die allerdings nur 160 Seiten umfaßt...

»Tatsächlich erscheinen beim vollendeten Artefakt aber bisweilen Effekte auf, die nicht der Destination des Thaumaturgums entsprechen und die nicht auf die Wirkenden Sprüche, welche vom Schöpfer appliciert wurden, zurückzuführen sind. Dies sind die Nebeneffekte oder Parenthesen, die unvermutet entstehen und uns immer wieder vor Augen führen wie unberechenbar das Element Kraft doch ist. Die Parenthesen mögen für den

Anwender willkommen, geduldet oder aber unhaltbar sein, so daß sie den Wert eines Artefaktes steigern oder vermindern können. Die willentliche Implikation von Nebeneffekten ist leider nicht möglich, auch wenn man immer wieder Magierbosparano darüber hört.«
Ringkunde für Fortgeschrittene , Bearbeitung von 934 BF

»Neben der immanenten Permanenz ist die scheinbar absolute Autarkie eines infinitisierten Artefakts von allen Weltmächten bemerkenswert. Nicht nur das zu allen Zeiten die Gelehrten bewegende Mysterium der fortwährenden Kraftfädenerneuerung, sondern auch die augenscheinliche Unangreifbarkeit durch elementare Kräfte oder den destruktiven Willen des Menschen, will heißen die Unverwüstlichkeit, zeigen, wie fremd dieser Zauberspruch doch ist und sich über alle Weltengesetze erhebt.

[...]

Einzigartig ist der Infinitum auch in der arkanen Analyse: Gleich ob der Hellscher die Matrix dieses herausragenden Spruches schon einmal gesehen hat oder nicht, er erkennt das Muster sogleich. Nur der Infinitum hat eine derart klar strukturierte Zentralmatrix und interphasische Paramatrices.«
Ringkunde für Fortgeschrittene , Bearbeitung von 934 BF

Schlüssel zur magischen Verständigung

Format: Ursprünglich wurde dieses Sammelurium von wissenschaftlichen Abhandlungen und Texten zur Magica Practica etwa um das Jahr 617 BF aus den heute verschollenen Tagebüchern und Notizen des legendären Erzmagiers Asteratus Deliberas nach dessen Tod von einem seiner Schüler zusammengestellt und herausgegeben, wenn auch nicht sortiert. Wahrscheinlich handelte es sich bei der Erstschrift um einen Folio von etwa 450 Seiten Umfang, jedoch wurde das Werk seitdem in unzähligen Varianten verbreitet, unterschiedlich in Form und Umfang, inhaltlich aber meist identisch. Das Buch selbst - ob nun die Urschrift oder die verschiedenen Abarten - enthält nur wenige Illustrationen und wurde durchgehend zu etwa gleichen Teilen in Garethi, Bosparano und Isdira verfasst.

Auflage: Alles in allem existieren wahrscheinlich etwa 300 Abschriften der unterschiedlichen Fassungen, die sich vor allem über weite Teile des mittleren und nördlichen Aventuriens verbreitet haben. Über den Verbleib des Originals ist allerdings nichts bekannt. Es soll zwar über obskure Wege in den Besitz des Ordens vom Auge gelangt sein, doch eine Bestätigung steht (natürlich) aus. Anderen Gerüchten zufolge soll die Magierin Janana Irsgrimm, einstige Mitbegründerin der Akademie von Mirham, die letzte Besitzerin gewesen sein. Die ursprünglichen Notizen und Schriftwerke Deliberas' sind gänzlich verschollen, sollen jedoch in Fragmenten über zahlreiche Bibliotheken des Nordens verteilt sein.

Inhalt: Das anerkannte Werk aus dem Nachlass eines der legendärsten Zauberer seit dem Ende der Magierkriege enthält eine Vielzahl ausführlicher Betrachtungen über die verschiedenen Verständigungs-, aber auch mehrerer Hellsichtzauber, vor allem aber grundlegendes Wissen jener zwei Spezialgebiete. Daneben beinhaltet es - wenn auch außer unter den wenigen Experten kaum beachtet - einen hochinteressanten und vor allem sehr umfassenden Abriss über die Spielart der Traummagie. Aufgrund dieses Teilbereiches des Schlüssels zur magischen Verständigung wird auch häufig auf die zwei Herrscher der Träume - Totengott Boron und die Erzdämonin Thargunitoth - und ihre Diener verwiesen. Zudem enthält das Buch die noch immer einzig brauchbare Erwähnung und Beschreibung des Kreises der Einfühlung in den Salamandersteinen und des [ædhar] (siehe Seite 220), die selbst unter Elfen legendäre Chronologie ihres Volkes. Leider ist das Werk bei all seiner Liebe zum Detail und seiner unbestrittenen Klasse insgesamt miserabel geordnet, so dass man eine wahrhaft enorme Ausdauer zum Lesen benötigt. Der Schüler, der den Nachlass seines Meisters zu einem Buch zusammenstellte, bemühte sich nicht im Geringsten um Ordnung und Übersicht. Wer jedoch die Zeit und Ausdauer zum Studium aufbringt, wird die Communicatia und Clarobservantia besser verstehen lernen.

Asteratus Deliberas

Beinahe eine geheimnisumwitterte Sagengestalt und einer der geachteten Magier der ersten Jahre nach den Magierkriegen. Geboren etwa um 560 BF besuchte der aufgeschlossene Asteratus vermutlich die Donnerbacher Akademie, die Unterlagen jener Zeit gingen jedoch verloren, so dass diese Vermutung nicht nachgeprüft werden kann. Bewandert vor allem in der Hellsicht und der Verständigung durchreiste der Magier bereits in jungen Jahren den mittleren Norden und beschäftigte sich intensiv mit der elfischen Zauberei und Geschichte, ständig auf der Suche nach Magischen Phänomenen. Während der Magierkriege verhielt er sich neutral, schlichtete aber, wann immer er konnte, und vollbrachte in der Sveltebene einige unerklärbare Wundertaten. Obwohl er im Gildenwesen kaum aktiv war, wurde er wegen dieses Einsatzes als erster Magier nach den Kriegen zum Erzmagus erhoben. Asteratus aber zog sich in die elfischen Wälder zurück und rief möglicherweise gar den Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen ins Leben. Die letzten Jahre seines Lebens verbrachte er in Riva, wo er mehrere Schüler unterrichtete. Er starb dort schließlich im Jahr 616 BF eines natürlichen Todes, wenn auch noch relativ jung an Jahren. Bis zuletzt hatte er Kontakt mit den Elfen und eine Waldelfe soll sogar seine Lebensgefährtin gewesen sein. Seinen gesamten Besitz, fast ausschließlich von wissenschaftlichem Wert, vermachte er seinen Schülern, von denen einer begann, die Schriften des Meisters grob zu sortieren und im Schlüssel zur magischen Verständigung zu kompilieren. Auch die ersten Abschriften wurden von Asteratus' Schülerschaft angefertigt, doch erst mehrere Jahrzehnte später erlangte das Buch eine größere Verbreitung.

Wert: Eine Abschrift kostet je nach Erhaltungszustand und Qualität durchschnittlich nur etwa um die 100 Dukaten, was in Anbetracht des gebotenen Inhalts sehr günstig ist. In seltenen Fällen werden aber auch schon einmal bis zu 150 Dukaten geboten, meist im Falle sehr alter Exemplare, die noch von Deliberas Schülern angefertigt wurden und daher am ehesten identisch dem Original gegenüber sind.

Voraussetzungen:

V3; K10-14; KL 15; Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Verständigung 4/9) Das Werk beschreibt eine nicht allzu umfangreiche Zahl verschiedener bekannter bis fast unbekannter Zauberformeln, diese dafür jedoch ziemlich detailliert. So vermittelt es jeweils eine recht gute These der Sprüche OBJECTOVOCO (Mag), UNITATIO (Mag) und VOCOLIMBO (Mag) und ermöglicht die einfache Rekonstruktion von BLICK IN DIE GEDANKEN (Mag) und MENETEKEL (Mag). Daneben kann der Leser auch mehrere recht ausführliche Hinweise auf BLICK DURCH FREMDE AUGEN, ELFENSTIMME, PROJECTIMAGO und die TRAUMGESTALT finden, letzterer kann mit Hilfe des Buches Ominiös et Dorcentis (s. S.124) sogar rekonstruiert werden. Nach der Lektüre weiß der Leser außerdem, wie er in die Träume anderer eindringen kann, wie dies zu bewerkstelligen ist und wie er diese Träume in gewissen Grenzen steuern und in ihnen agieren kann (Rekonstruktion der SF Traumgänger möglich (400/4x6/15)). Weiter ist es möglich, den Schutzbereich gegen Traumgänger aus diesem Buch zu erlernen.

Zitate:

»Die Sprache der untergegangenen Hochelfen, das Asdharia, gilt schlichtweg als die schwerste Sprache Aventuriens. Es ist fast unumgänglich, die Sprache zweistimmig zu sprechen oder zu singen, wenn man die sinnreichen und geheimnisvollen Harmonien des Asdharia bilden will. Selbst Weise, die die Gewaltige Sprache der Drachen oder die zungenzerfetzende Konsonantik der Echsenmenschen erlernten, sind daran gescheitert. Die Elfen dagegen geben das Alt-Elfische bis heute an ihre Nachkommen weiter. Während bei uns höchstens Magieradepten oder Zwölfgötternovizen ihre Hochsprache, das nur einige Jahrhunderte alte Bosparano, erlernen, wachsen Elfenkinder grundsätzlich mit ausreichenden Grundkenntnissen des seit Jahrtausenden toten Asdharia auf, um die alten Zauberslieder singen zu können. Zu einer echten Konservierung im Alt-Elfischen sind aber auch bei den Elfen nur wenige Gelehrte imstande.«

»Waldelfen, die ihre Seelenkraft vertiefen wollen, besuchen oft erfahrenere Elfenmagier in den nördlichen Salamandersteinen. Diese Treffen möchte ich, der ich als einer der wenigen Menschen daran teilnehmen konnte, als Kreis der Einfühlung bezeichnen. Natürlich handelt es sich um keine Akademie im eigentlichen Sinn, treffen sich Lehrende und Lernende doch einfach spontan in einem beliebigen Waldgebiet. Wer nicht über die übersinnliche Fähigkeit verfügt, den Treffpunkt zu erfahren, hat dort ohnehin nichts zu suchen!«

»Auch soll jenes Alte Volk ein magisches Buch besessen haben, in welchem ihre ältesten Sagen und Märchen, aber auch ihre gesamte Geschichte verzeichnet ist. Dieses Werk wird Faedhari genannt, was im Isdira etwa die Bedeutung von langer Weg der Elfen, Weg des Volkes hat. Würde das Faedhari noch heute existieren und einem Elfenfreund zugänglich sein, so würden sich große Lücken in der elfischen Geschichte und ihrer Verständigungsmagie schließen.«

Sphaerenklänge - Harmonien der Dimensionen

Format: Der etwa 300-seitige, äußerlich reich verzierte Quartband wurde von Paquamon von Punin wahrscheinlich etwa im Jahr 569 BF irgendwo nahe der almadanischen Stadt verfasst, wenige Jahre nach seinem Hinauswurf aus der örtlichen Akademie. Erst nach mehreren Jahren, als Paquamons Sohn das Werk nach Punin brachte, erlangte es geringe Bekanntheit, wurde insgesamt aber kaum beachtet, obwohl Rohal höchstpersönlich sein Lob aussprach. Vor allem in den etwa 60 Jahren des aufblühenden Postrohalismus nach den Magierkriegen, als sich die Gildenmagie intensiver als gewöhnlich mit den Elfen und ihrer Zauberei auseinandersetzte, verbreitete sich das Buch unter den aufgeschlosseneren Jungmagiern. Doch dann verschwanden die meisten Kopien nach und nach in den verstaubten Regalen der Akademien oder unbeachtet in Privatbibliotheken. Yehodin Paquamon war es, der um 643 BF mit der Bethaner Abschrift eine sprachlich leicht modernere Variante anfertigte, aber auch er konnte das Vergessen nicht völlig verhindern. Das heute kaum mehr auch nur dem Titel nach bekannte Buch enthält mehrere anschauliche Illustrationen, welche den Sinn des Autors für Harmonie verdeutlichen. Von stellenweisen Passagen in Bosparano und Isdira abgesehen, wurden die Kapitel in einem auf dem ersten Blick hin recht komplizierten Mittelhochgarethi geschrieben. Die Kopien der Bethaner Abschrift sowie ein großer Teil der Exemplare aus jüngerer Zeit wurden allerdings häufig in etwas modernerem Garethi niedergelegt.

Auflage: Es existieren insgesamt etwa 200, inhaltlich überwiegend originalgetreue Abschriften, die vor allem im Lieblichen Feld und den westlichen Provinzen des Mittelreiches Verbreitung gefunden haben. Etwas über die Hälfte dieser Exemplare entstanden am Ende der Rohalszeit und in den ersten Jahrzehnten nach den Kriegen der Magier. Bei den anderen fast 100 Kopien handelt es sich überwiegend um die sprachlich angepassten Bücher, darunter rund 20 Exemplare der Bethaner Abschrift und schätzungsweise 65 Abschriften aus dem Zeitraum der letzten etwa 200 Jahre, gut die Hälfte von diesen in modernem Garethi. Jedoch wurden seit dem Ende der Regierung der Kaiserlichen Zwillinge keine neuen Kopien angefertigt. Das Original war lange Jahrzehnte im Besitz des großen Komponisten Dorgando Paquamon, der letzte bekannte Nachfahr des Autors. Seit dessen kürzlichen Tod ist der Verbleib des Buches ungewiss, vermutlich ging es wie der gesamte Besitz des Musikers an die Vinsalter Oper, wo man die Bedeutung der Inhalte aber kaum erkennen dürfte. Das Urexemplar der Bethaner Abschrift wird in der Bibliothek des Kusliker Hesinde-Tempels aufbewahrt.

Inhalt: Sphaerenklänge ist ein recht anspruchsvolles und intelligent geschriebenes Werk, das mit ein wenig Einfühlungsvermögen aber leicht verstanden werden kann. Angeblich stand sogar Rohal der Weise dem Autoren

höchstpersönlich mit einigen Ratschlägen zur Seite, und tatsächlich lässt sich so manche Ähnlichkeit zu den Weisheiten des Kaisers erkennen. Dem Autor lag es offenbar vor allem daran, die Gesetze der Harmonie (im eigentlichen Sinn) und Musik mit den astralen Harmonien und sphärischen Schwingungen in Verbindung zu bringen, zweifellos war Paquamon ein Kenner der elfischen Musik. Neben einigen Beschreibungen elfischer Musikinstrumente und des Salasandra (dieses leider recht mangelhaft; siehe hierzu auch MWW S. 47 u. AZ S. 32) finden sich auch mehrere Zauber aus passenden Bereichen, ursprünglich wohl zum Begreifen und Verdeutlichen elfischer Gedankengänge gedacht. Daneben bietet das Werk als eines der wenigen auch noch mehrere aufschlussreiche Hinweise auf die sagenumwobenen Elfenlieder. Vor allem dreht sich der Inhalt aber natürlich um Musik und Gesang und ihren möglichen Einfluss auf die Zauberei. Paquamon hielt immer an der Meinung fest, dass zwischen jener Kunst und der Wissenschaft enge Wechselbeziehungen bestehen und jene sich auch kontrollieren lassen können. Paquamons fundamentale Erkenntnis ist dabei der sog. „Satz der Tonalitäten“, die Beschreibung des Zusammenhangs zwischen dem Klang von Haupt- und Obertönen einerseits und der erzeugten Matrixform andererseits. Hiermit stellte der Autor eine komplette und völlig neuartige Theorie der Magieharmonie auf, wonach vom Zauberer in den Zaubervorgang eingebundene Klangzusammenspiele unter bestimmten Bedingungen die Wirkungsmatrix der Formel besonders im dreidimensionalen Bereich derart erweitern können, dass sich der Zauber zum Teil selbst formt und die eigentlich zur Formung der Matrix notwendigen Gestiken nur noch eine untergeordnete Rolle spielen oder gar gänzlich entfallen mögen. Ganz deutlich eine Anlehnung an die gesungenen Formeln der Elfen. In einem Anhang widmet sich das Buch auch den tatsächlichen Sphärenklängen, den limbischen Dissonanzen, kakophonischen Tönen und im wahrsten Sinne des Wortes bezaubernden Lauten, die einen Reisenden durch den eigentlich ewig lautlosen Limbus gelegentlich verwirren und eines der großen Rätsel der Sphärologie darstellen.

Wert: Da das Thema der Magie in der Musik für die normale Gildenmagie trotz eines vorhandenen - wenn auch geringen - Wissens um die elfischen Zaubersprüche doch eher untypisch ist und von den meisten Akademikern bereits von vornherein abgelehnt wird, werden für eine Abschrift selten mehr als 90 Dukaten geboten. Entsprechende Kenner und der Musik frönende Magier oder auch betuchte Scharlatane zahlen zwar schon einmal bis zu 170 Dukaten, sind dafür aber ziemlich dünn gesät.

Paquamon von Punin

Den meisten Almadaner Magiern vor allem bekannt als ein umstrittener Magier der Rohalszeit, der sich in erster Linie als Musiker einen Namen machte (der Name kommt vom bosparanischen „Paqua“, eine Abart der Laute und das Lieblingsinstrument des Magiers). Der 526 BF geborene Paquamon wuchs bei den Elfen auf, musste die Sippe jedoch aufgrund seines Jähzorns verlassen und schlug sich nach Punin durch, wo man ihn nach einigen Jahren zum Studium an der Akademie zuließ. Nach seinem Abschluss war er ob seines Auftretens nicht mehr gerne gesehen, zumal Paquamon ausgedehnte Studienreisen unternahm, doch einem einflussreichen Fürsprecher - es wird gar von Rohal gemunkelt - ist es zu verdanken, dass er eine Magistertätigkeit aufnehmen konnte. Doch den Magier interessierte vor allem die Musik und er trat stets für gesungene Formeln als Matrixrepräsentationen ein, konnte seine Forschungen jedoch nicht zu Ende bringen, nachdem er in einem Anfall von Wut die Bibliothek verwüstete und die Magister als Banausen beschimpfte. Er zog zurück zu den Auelfen am Yaquir und nahm eine Halbfelge zur Frau. In seinen letzten Lebensjahren schrieb er sein Werk nieder, ehe er 572 BF jung an Jahren starb.

Voraussetzungen:

V2; K15/12 (altes/modernes Garethi); KL 13, IN 13; Musizieren oder Singen 8, das andere auf 4

Das Buch im Spiel: (Bei gelungenem Studium (IN Probe +7) macht der Leser jeweils eine SE auf Musizieren, Singen und Stimmen imitieren) Die Sphaerenklaenge werden völlig zu Unrecht geflissentlich übersehen, auch wenn die behandelten Themen zugegebenermaßen gänzlich untypisch für die doch eher verknöcherte und theoretische Gildenmagie sind. Zwar sind die hier niedergelegten Meisterformeln von SENSIBAR (Mag), AURIS NASUS (Mag), VOCOLIMBO (Mag, 8) und VOGELZWITSCHERN (Mag, 16) vielerorts erlernbar und auch der Hinweis auf den fast vergessenen ELFENSTIMME FLÖTENTON interessiert wahrscheinlich nur wenige. Doch wenn der Leser bereits ist, das aus dem Buch erlernte Wissen auch praktisch umzusetzen (d.h. Zauber mit Hilfe instrumentaler Musik oder Gesang zu wirken, so kann er auf Zauber-Proben künftig einen Bonuspunkt verrechnen, wenn er sich mindestens eine Spielrunde lang auf den zu wirkenden Zauber vorbereiten konnte. Natürlich gilt zu bedenken, dass man bei Anwendung solcher Methoden große Aufmerksamkeit auf sich lenkt und von den meisten gildenmagischen Kollegen als - wenn auch harmloser - Verrückter angesehen wird... Geschickte Magier können aus zahlreich verstreuten Textstellen in langwieriger Arbeit möglicherweise auch noch die Zauber GEDANKENBILDER (Elf), BLICK IN DIE GEDANKEN (Elf), UNITATIO (Elf) und sogar den OCLUS ASTRALIS (Mag) ableiten. Die Hinweise zu den Elfenliedern lassen sich natürlich nur theoretisch verwerten, ermöglichen aber das Erkennen der Anwendung.

Zitate:

»Alldieweyl ists auch moeglich, dasz der gebildete Magus die Elffen nit ernstzunehmen bereyt sey mit ihrer frivolen Kunst; woran er aber gar nit gut thuet, sint die Elffen doch zu den aeltesten Magie-Wirckenden zu zaehlen & nach Meinung eyniger hoch-geschaetzten Collegae nit anderes denn Repraesentationen der Energia Astrala, vulgo fleyschgewordne KRAFFT (was ich iedoch fuer groben Unfug halte, sintemalen iene solcherart mit den Coboldi aequalisieret, vulgo gleychgesetzt werden, & iedes Kind vermag dir den Unterschied zu nennen). So ists nur als groeszter Verdienst fuer Reich & Wissenschaft zu nennen, dasz unser guter Meister Rohal der Weise juengst das Seminar zu Donnerbach gestiftet haett, wo uns die Elffen gerne bereyt sint, grosze Geheymnisse des Alten Volckes kundtuthun, & die auch fuer den vermeyntlich so erfahrenen Magus, noch allerley wundersame Geheymnisse zu kuenden sich bereit erklaret haben.«
aus dem Vorwort und der Einleitung der Originalausgabe, p. 7f

»Ists nit so, dasz der Elffen Lieder von groeszrer Zaubermacht sint denn die kleinen Magus Formulae, dasz die Elffen wahrlich Meister ihrer Kunst sint, selbige zu intonieren & deshalben grosze Macht auszuueben in der Lage sint? Item folger ich: So schon nit des menschlichen Magus Stimme faehig sey, derartige Wunder zu wircken, so sey ihm doch des fleyszigen Exercierens in den musicalischen Kuensten angeraten. Sintemalen er, so er nur die Harmonien der Musica erkennt, hiermit auch die der SPHAEREN, und merke! Nit umsonst traegt dies Buch seynen Titel - perceptieret & aus diesen wiederum Rueck-Schluesze auf die polyphonischen Canti, vulgo Formulae Magicae der Gilden-Zauberey (den Elffen wol bekannt & geschaetzet als MANDRA; vgl. dazu Cap. 7, pp. 137ff.) zu ziehen in der Lage iszt.«
aus dem Vorwort und der Einleitung der Originalausgabe, p. 8f

»Der gebildete Magus wird wol eynen tieferen Grund erblicken darin, wie n ahverwandt die edlen Kuenste der Magie & Musica, als dasz die Gelehrten im alten Bosparano, welches sich ja vom Alten Gueldenlaendischen ableytet, hinsichtlich des gebraeuchlicheren Weges, die KRAFFT zu manifestieren, nicht etwa von Dicta, den Spruechen (im modernen Garethi, wie sie gemeinhin genennet), sondern vielmehr von Canti oder gar (in der Artefaktmagie) polyphonen Canti (respective Gesaengen & Mehrstimmigen Gesaengen) sprechen. Hingegen & wie schon erwaehneth, hat es bei dem Alten Volcke manchen Zauber ausschliesslich als Lied, wie auch in der urspruenglichsten & altvorderen Magie alleyne ueblich. (...) Daher ists nicht vermessen, vielmehr logisch aus dem Gesagten folgernd, zu behaupten, dasz die ersten Magiewirckenden Wesen (welches sind die Draken), wie auch alle nachfolgenden Scharen wie Elffen, Ecksen, Zwergs & auch die kleinglaebigen Menschen: Ihre Magie, die erste Magie der sterblichen Wesen, nicht sprachen, sondern SANGEN; denn sie hoerten den Klang der SPHAEREN, durch Madas Frevel geeint, durch Ihr Werk den sterblichen Voelckern offenbart, & sie SANGEN die SPHAERENKLAENGE; so wurde die Erste Magie bewirckt. Obwohl alle andern Voelcker spaeter, im Laufe ihrer Geschichte, diese Faehigkeit verlueren (mit Ausnahme der Elffen), & auf gesprochene Formeln zurueckgreifen muszten, so liegen die Wurzeln eben dieser Liedzauberey (so sag ich) in iedem Volck, wenn auch manchesmal tief schlummernd & dem Bewusstsein verborgen. Nicht umsonst traegt dieses Buch den Namen, den es traegt.«
aus der sog. Bethaner Abschrift des Jahres 643 BF; Schlüsselstelle des Cap. 1, Madas Zeiten , p. 30f

Systemata Magia - Systeme der Magie

Format: Der voluminöse Quartband von rund 700 Seiten Umfang ist sicherlich das Zauberbuch schlechthin. Dies dürfte vor allem am Autor liegen, denn das Buch wurde während der Jahre 543 bis 563 BF von keinem geringeren als Rohal dem Weisen selbst verfasst! In den letzten Jahren vor seinem mysteriösen Verschwinden und den ersten Jahren nach Ende der Magierkriege gab es mehrere penibel genaue Abschriften durch die Hand seiner Schüler und auch spätere Kopisten hielten sich an ihre Vorlage, die jüngsten Kopien sind jedoch schon über 200 Jahre alt und die großen Akademien machen die ihre nur sehr selten zugänglich, so dass nur wenige Magister in den Genuss des Studiums kommen. Das Buch enthält keinerlei Illustrationen oder sonstigen Schmuck und wurde, mit Ausnahme dreier Exemplare in Tulamidya, in Bosparano abgefasst.

Auflage: Insgesamt mag es höchstens 30 Abschriften geben, die vor allem im mittleren Aventurien zu finden sein dürften, im Regelfall im Besitz äußerst zahlungskräftiger und erfahrener Magier, großer Akademien und Hesindetempeln. Ein paar weitere Kopien werden höchstwahrscheinlich in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschluss gehalten. Die Urschrift Rohals gilt seit seiner Verhüllung als verschollen, womöglich ist sie immer noch im Besitz des Erzmagiers, wenn er noch leben sollte, was die Bevölkerung gerade in heutiger Zeit wieder hofft. Eine Erstschrift von seiner Hand machte er persönlich der Akademie von Punin zum Geschenk, ebenso wie eine frühe Notizsammlung bei der Adeptenweihe des Tharsonius von Bethana...

Inhalt: Systeme der Magie ist wohl das intelligenteste aller (besser bekannten) Zauberbücher und wurde im Gegensatz zu den von seinen Schülern zusammen gestellten und eher philosophischen 21 Bänden der Gespräche Rohals (siehe Seite 56) höchst kompliziert verfasst. Kaum ein Aventurier kann von sich behaupten, das Werk zu verstehen - und dennoch gilt bereits der Besitz des Buches als das Zeichen für umfangreiche magische Bildung schlechthin! Das äußerst komplexe Werk des hoch angesehenen Reichsbehüters gilt trotz seiner geringen Verbreitung als das Standardwerk der theoretischen Magie. Als solches enthält es die nur schwer begreifbaren Grundlagen der Arkanologie, der Magodynamik, der als Kaiserdisziplin in der Magie geltenden und ungeheuer schwer vermittelbaren Metamagica und schließlich natürlich auch der Sphärentheorie. So wie auch Zeitgenossen ihn schilderten, beschränkte sich Rohal in seinem Buch vor allem auf die komplizierten Zusammenhänge und Sachverhalte und verweist häufig auf ältere Schriften und Quellen, in denen Genaueres nachzulesen oder in Erfahrung zu bringen ist. Eigentlich nicht weiter schlimm, wenn es sich gerade bei den erwähnten Büchern nicht um häufig kaum mehr bekannte oder gar völlig unbekannte Schriftstücke handeln würde!

Wert: Unter 1000 Dukaten ist eine Abschrift auf keinen Fall erhältlich, wenn sich überhaupt einmal ein Meistermagier von seiner Ausgabe trennen mag und dafür nicht einen (eventuell gar zusätzlichen) besonderen Dienst verlangt.

Voraussetzungen:

V0; K15; KL 17, IN 12; Magiekunde 14

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 14/21 nach Spalte A zu halben Kosten, Kraft 4/12, Metamagie 4/12, Temporal 2/5) Die Systemata Magia beinhaltet die uneingeschränkt brillante Rohalsche Meisterformel des ANALYS (Mag, 29!) und ermöglicht außerdem die Herleitung der Formeln XENOGRAPHUS (Mag) (400/3x10/15) und REVERSALIS (Mag) (350/1x12/5). Mehr als einmal findet der geduldige Leser langatmige Hinweise - meist extrem kompliziert umschrieben - auf die legendären Satinav-Anrufungen CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS. Noch viel wertvoller ist das Werk jedoch in magietheoretischer Hinsicht: Die Merkmalskenntnis Metamagie kann zu halben Kosten, die SF Kraftlinienmagie I und II zu normalen Kosten erlernt werden, zudem ermöglicht das Studium des Buches die Talentspezialisierung Magiekunde (Magietheorie und Sphärologie) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Hier läßt sich auch die SF Semipermanenz I (200/2*7/8) rekonstruieren. Zwar sehr verwirrend, aber dennoch aufschlussreich sind die häufigen Verweise auf ältere Schriften, die inhaltlich kaum jemanden bekannt sind, ja hin und wieder hat noch nie jemand von ihnen gehört! Die Systeme der Magie legen dem Leser die Existenz

Rohal der Weise

Was gibt es über eine der mysteriösesten Gestalten der aventurischen Geschichte noch zu berichten, wo doch trotz seines langen Wirkens eben fast nur Dinge über dieses Wirken bekannt sind? Im geschätzten Lebensalter von 70 Jahren führte Rohal, angeblich ein Tulamide, Maraskaner oder gar Halbgott mit Nandus als Vater, den Aufstand gegen die Priesterkaiser und beendete deren Tyrannei. Von 466 BF an herrschte er anschließend unglaubliche 123 Jahre lang über das Neue Reich, wenn er sich auch nie Kaiser nennen ließ, bestenfalls als Reichsbehüter, und auch die Krone nicht annahm, ebenso teilte er das Linke und das Rechte Szepter nicht wieder. In seine Amtszeit fallen Neuerungen auf allen Gebieten, eine Blütezeit der Magie und ein lange währender Frieden. Schließlich aber trat er zurück, ohne einen Nachfolger zu benennen, woraufhin ein heftiger Streit entbrannte, der schließlich in die Magierkriege mündete. Rohal indes sammelte 590 BF in Aranien eine große Zahl Kämpfer, Zauberkundiger und Geweihter um sich und stürzte mit deren Hilfe den berüchtigten Dämonenmeister Borbarad in der Gorischen Wüste. In jener Schlacht wurde er das letzte Mal gesehen, wenn auch immer wieder einmal Gerüchte über seinen Aufenthaltsort kursieren. Viele weitere Bücher der Zauberei wurden von Rohal verfasst oder sind auf ihn zurückzuführen: Unter seiner Anleitung entstanden die Gesetzeswerke zur Magie Lex Magica (siehe Seite 20) und Codex Albyricus (S.16), seine Schüler sammelten in generationenlanger Arbeit viele seiner Weisheiten in den Gesprächen Rohals des Weisen (S. 56) und der Erzmagier selbst verfasste mehrere weitere Traktate, darunter das kaum bekannte Wie wirkt die Wirklichkeit? (S. 208). Mehrere seiner Schriften wurden in Am 50. Tor (S. 8) veröffentlicht, während sich das Buch Rohal, der Zauberer (S. 196) mit seinem Wirken beschäftigt. Und schließlich soll Rohal unter dem Pseudonym Manu al-Planes auch die Offenbarung des Nagrakis (S. 121) verfasst haben, die noch schwerer verständlicher ist, als das hier beschriebene Werk! Daneben existieren natürlich noch unzählige weitere auf Rohal zurückzuführende Werke, die in seiner Eigenschaft als Kaiser zusammengestellt wurden.

einiger Zauberbücher also überhaupt erst nahe, was aber natürlich nicht bedeuten muss, dass von jenen Werken noch Abschriften existieren. Das Studium des Buches bringt dem Leser 100 AP.

Zitate:

»Keine arkanologische Theoretik kann umhin, sich mit der elfischen Magie in ihrer primordialen Ursprünglichkeit zu befassen. Elfische Freizauberer identifizieren ihre astrale Energie als Mandra, oder, wenn sie Garethi sprechen, als Seelenkraft. Respektive angewendet in Sala Mandra (in etwa Heim der Magiebegabten) oder Mandragora (dem elfischen Namen der Alraune). Mandra entspricht dem natürlichen Fluß der Magie. Im Gegensatz dazu steht Taubra, das willkürliche Eingreifen ins astrale Kontinuum. Rezipiert in unserer Sprache als Zauberei (gängigerweise als unheilig und hochmütig belegt). Die magischen Liederzyklen der Elfen sind die älteste uns bekannte, fokusierte Magie (im Gegensatz zur spontan-manifestierenden Magie der Kobolde und Minderen Geister). Die Harmonie von Melodie, Sprache und Meditation dient der Synchronisierung mit dem Astralen Kontinuum. Nachvollziehbar auch für den Laien durch eine Aura von Frieden, Glück und Sinn, die durch reines Erleben des magischen Rituals empfunden wird. Die Verwendung elfischer Urwörter, die dem Wahren Namen der Dinge entsprechen, manifestiert kosmische Astralenergien, die originär seit dem Großen Zusammenprall (Schöpfung durch den Kampf Los gegen Sumu) bestehen. Unsere güldenländische Magie kann derartige Konzepte durch Zaubersprüche in Zhayad, Bosparano oder gereimten Garethi nur noch zunehmend verwässert imitieren. Die Elfen selbst haben viel von dieser astral-kosmischen Urtümllichkeit aufgegeben, seit sie Zaubersprechen, nicht singen. Insbesondere während ihres vermeintlichen Aufstieges zur hochelfischen Zivilisationsmagie haben sie zugunsten interessanter Effekte weit effektivere generelle Ideen aufgegeben und vergessen.«
aus der Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin (in einer vereinfachten Überarbeitung mit Erläuterungen für jene Leser, die sich nicht seit Jahrzehnten mit Theoretischer Metamagie und Spekulativer Arkanologie befassen)

»Horribel für einen jeden Contramagus wäre die Invention einer Meta-Contraria, die jeden adversiv nihilierenden Cantus der Antimagie ad absurdum führt.«

»Nur wenige Exceptiones negieren diese Nicht-Akzeptanz des Subastralosidiums (Anm.: der Kraftfundus jedes Zauberkundigen - die Astralenergie) gegenüber fremder energia astrala: Eyne solche ist der Kairanhalm, der es vermag, beim Nutznießer das Subastralosidium temporär zu amplifizieren und zu komplizieren (Anm.: zu vergrößern und aufzufüllen), so daß dem Magus in diesem Zeitraum mehr von der energia astrala für seyne cantiones oder invocationes zur Verfuegung steht. Kairan - der dem unbewehrten Aug als simpler, dunkelgruen pigmentierter Schachtelhalm erscheint, dem oculus astralis jedoch als Compluvium der Kraft - waechst, was in Sumus Reich einzigartig seyn mag, mit verdrehten Segmenten, welche die Flußmatrices der Kraft simulieren, auf daß sich astralophile und astralophobe Pflanzenglieder konstruktiv polarisieren (s. hierzu Cirendos Arkanoktium p. 89ff.) und die freie Kraft zu kompensieren vermoegen. Die im Liquiden des Kairanhalmes konservierte Kraft kann von jedem Individuum mit einem harmonischen Subastralosidium - hierzu zaehlen jedwede bekannten menschaehnlichen Magiewircker - konvertiert und absorbiert werden. Die addierte energia astrala ist exakt 2 mal 7 Stunden nutzbar, postum verfluechtigt sie sich als freie Kraft. Durch die Concentratio der Kraft auf minimalen Raum ist zwar eyne Exorbitanz der kritischen Essenz nicht zu befuerchten, jedoch ein gehaeuftes Auftreten von spiriti astrali, deren Praesenz den Effekt des Kairans fuer den Anwender in nicht zu prognostizierender Weise verändert.«

Thaumaturgia

Format: Ein überformatiger Foliant (Ausmaße 24 auf 29 Finger) von etwa 380 Seiten Umfang, der Einband ist traditionell in tiefem Schwarz gehalten und mit Gold beschlagen. Angeblich soll das Buch auf der verschollenen Formelsammlung des Fran-Horas (siehe Seite 224) beruhen, was angesichts der Kompetenz jedoch abwegig sein dürfte; sicher ist in jedem Fall, dass es zu Beginn der Dunklen Zeiten etwa um 550 v. BF von zwei heute nicht mehr bekannten (und im Buch gleichfalls ungenannten) Autoren verfasst wurde. Nachdem das Werk viele Jahrhunderte lang fast völlig unbekannt war, gab es im Krieg der Magier plötzlich mehrere Abschriften, bei den später folgenden Bücherverbrennungen wurden aber fast alle angefertigten Exemplare wieder vernichtet, so dass heute nur noch wenige Kopien existieren, die mit der Urschrift vielleicht gar nicht mehr viel gemeinsam haben. Das Buch ist nur sporadisch illustriert und wurde in einer komplizierten Schreibweise in älterem Bosparano abgefasst, die wichtigsten Passagen sind zudem in Zhayad gehalten.

Auflage: Heute existieren höchstens noch etwa 10 Drittschriften, die wahrscheinlich vor allem über das mittlere Aventurien zwischen Dröl und Lowangen verstreut und kaum auffindbar sind, die Akademie zu Beilunk soll angeblich eine Kopie besitzen und unter Verschluss halten (an sich ungewöhnlich, da man hier alle zweifelhaften Schriften eigentlich an die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth weitergibt), doch sonst scheinen nur Privatleute im Besitz der Bücher zu sein. Das Original wurde nachgewiesenermaßen beim Fall Bosparans und dem Brand der dortigen Akademie vernichtet, die Erstabschriften gelten spätestens seit dem Krieg der Magier ausnahmslos als verschollen.

Inhalt: Die Thaumaturgia beschreibt vor allem die klassische Hermetica Destructiva nach altem güldenländischen Vorbild, ist dabei aber derart mit kleinlichen Ritualdetails für Dämonenbeschwörungen und anderen Vorsichtsmaßnahmen gespickt, dass sich nur unerwartet wenige Meisterformeln extrahieren lassen und auch sonst kaum großartige Geheimnisse der Magie zu finden sind. Dazu kommt, dass die Kapitel recht kompliziert gehalten sind, so dass man gute Kenntnisse nicht nur in der Magie, sondern auch in der Sternkunde und der Mathematik benötigt, um den Inhalt zu verstehen. Es mag zwar verschlüsselte Kapitel geben, denen sich weiterführende Dinge entnehmen lassen. Doch für diejenigen Zauberkundigen, die sich von Fran-Horas die ultimative Kampf magie erwarten, ist das Werk eine ziemlich herbe Enttäuschung! Auch wenn das enthaltene, teilweise unbekannte, Wissen - darunter auch ungewöhnliche Methoden der Beschwörung - vielleicht darüber hinwegzutrösten vermag, bleibt die Nützlichkeit hinter den Gerüchten um Entstehung und Inhalt zurück.

Wert: Für eine einigermaßen gut erhaltene Abschrift werden sicherlich etwa 300 Dukaten verlangt, Fachleute zahlen möglicherweise sogar bis zu 600 Dukaten. Ein viel zu teurer Preis für das niedergeschriebene Wissen, wie der Käufer schließlich voll Enttäuschung feststellen wird.

Voraussetzungen:

V0; K12; KL 14, IN 11; Magiekunde 10, Rechnen 10, Sternkunde 12, Malen/Zeichnen 8

Das Buch im Spiel: (je SE/8 für die aufgeführten Zauber) Das niedergeschriebene Wissen ist tatsächlich als eher mager anzusehen. Unheimlich kompliziert und verdreht, wurde jeweils die Thesis der Zauber GARDIANUM (Mag), INVOCATIO MINOR (Mag) (allerdings in einer Variante, die nur Zant-Beschwörungen ermöglicht. Dafür sinken die Kosten auf 9AsP, der Zant erscheint nach W20 Aktionen.), HORRIPHOBUS (Mag), SKELETTARIUS (Mag) und ADAMANTIUM (Mag) niedergeschrieben. Bis auf Ausnahmen handelt es sich also um bereits recht bekannte Formeln, die der hoffnungsvolle Käufer des Buches zu großen Teilen wahrscheinlich schon mehr oder weniger beherrscht. Möglicherweise lassen sich aus den sonstig beschriebenen Ritualen ebenfalls verwertbare Anwendungsmöglichkeiten rekonstruieren, dies liegt - wie immer - im Ermessen des Meisters, ebenso was sonstige verwertbare Hinweise auf die klassische Destructive Hermetik angeht.

Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung

Format: Ein äußerlich fast schmuckloser Folio von etwa 200 Seiten Umfang, lediglich der Buchtitel wurde in kunstvoll verschlungen Lettern aufgebracht. Das heute nicht mehr all zu sehr bekannte Werk wurde im Jahr 817 BF vom seinerzeit berühmt-berüchtigten Seher Serafin zu Perricum veröffentlicht. Serafin, der eigentlich Raburion vom Großen Fluss hieß und der Herzogsfamilie von Nordmarken entstammte, hat in den ersten Jahren nach Abschluss seiner Arbeiten mit eigener Hand ein knappes Dutzend originalgetreue Abschriften angefertigt, die er auch signierte, heute ein Zeichen für eine exakte Kopie. In späteren Jahren wurde das Buch mehrfach weitgehend originalgetreu abgeschrieben, nur einige knappe Inhalte wurden ob ihrer Brisanz herausgenommen. Alle bekannten Abschriften sind illustriert und durchgehend in Garethi verfasst.

Auflage: Insgesamt gibt es knapp 100, in den meisten Fällen weitgehend originalgetreue Abschriften, 10 von diese wurden von Serafin handsigniert, daneben halten sich nur eine Handvoll weitere wortgetreu an die Urschrift. Unter den nicht völlig getreuen Kopien aus den Jahren nach Serafin finden sich etwa ein halbes Dutzend Fassungen, die zwar auf den ersten Blick vom Autor signiert wurden, jedoch handelt es sich dabei um gefälschte Schriftzüge, um den Verkaufspreis in die Höhe zu treiben. Das Original wird seit Serafins Tod in der Schule der Austreibung zu Perricum aufbewahrt und kann durchaus eingesehen werden.

Serafin der Seher

Im Jahr 752 BF eigentlich unter dem Namen Raburion vom Großen Fluss geboren, womit er der Bruder des Herzogs der Nordmarken war, legte Serafin seinen Adelsnamen ab und studierte im entfernten Thorwal die arkanen Künste. Angeblich soll er in späteren Jahren auch mit mehreren Hexenzirkeln in Kontakt gestanden haben, was aber bis heute umstritten ist. Verschiedene Prophezeiungen über die nähere Zukunft (vor allem über einen Zeitraum von wenigen Wochen) brachten ihm einen gewissen Ruhm, so dass er heute als größter Seher des 2. Jhd. vor Hal gilt. Mit dem Auffinden der gestohlenen Kaiserkrone wurde er zwar zum 2. Hofmagus zu Gareth ernannt, musste aber nur sechs Jahre später, im Jahr 815 BF, nach Perricum fliehen, als ihn seine reaktionären Gegner der Hexerei bezichtigten. Er gründete dort eine Familie und bildete bis ins hohe Alter hinein als privater Lehrmeister seine Schüler aus, ehe er 844 BF starb.

Inhalt: Die vom Namen her bekannte, wenn auch nicht allzu verbreitete Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, vor 200 Jahren von der Fachwelt hoch gelobt, wird heute nur noch als ein eher umstrittenes und vor allem aber sehr eigenwilliges Werk angesehen, gilt jedoch noch immer als unumgänglich vor allem für die großen Wahrsager, Seher und Illusionisten unserer Zeit und wird auch an Akademien der Hellsicht und Illusion nach wie vor geschätzt, man arbeitet sich nicht selten Inhalte für die Schulzauberbücher heraus. Die enthaltene Herangehensweise an die Illusionsmagie gilt mittlerweile zwar als veraltet, gerade im Hinblick auf den vor wenigen Jahren erschienenen *Liber Oethelessae* (siehe Seite 102), aber das Buch enthält einen wahren Schatz an Formeln, der es auch in der Gegenwart noch höchst begehrenswert macht. Vor allem die ausgefeilte ODEM-These Serafins verdient höchste Beachtung.

Wert: Der Preis für eine der gewöhnlichen Abschriften liegt mit etwa 60 Dukaten recht günstig, die wenigen handsignierten Ausgaben, die im Falle eines Verkaufs recht begehrt sind und Magier von weit her anziehen, sind mit zumindest 80 Dukaten allerdings ein wenig teurer, ebenso die völlig originalgetreuen Kopien ohne Signum, sofern sie erkannt werden. Manch ein Experte - oder ein solcher, der sich dafür hält - würde unter gewissen Umständen aber auch den dreifachen Betrag für einen Band zahlen.

Voraussetzungen:

V1; K10; KL 15

Das Buch im Spiel: (Hellsicht 4/12, Illusion 4/8) Serafins Theorie bietet für seinen seitenmäßig eher geringen Umfang eine erstaunlich umfangreiche Sammlung von Zaubersprüchen. Das Werk beinhaltet jeweils die These der Formeln ANALYS (Mag, 12), BLICK AUFS WESEN (Mag, 9), eine geniale und heute weit verbreitete Meisterformel des ODEM (Mag, 20), weiterhin noch den PENETRIZZEL (Mag, 11), den OBJECTOVOCO (Mag, 6) und schließlich auch noch den AURIS NASUS (Mag, 8). Außerdem ermöglicht ein ausgiebiges Studium zusätzlich die Rekonstruktion der Zauber ADLERAUGE (Mag), TIERGEDANKEN (Mag), DUPLICATUS (Mag), PROJECTIMAGO (Mag) (700/2x12/10), BLICK IN DIE GEDANKEN (Mag), REFLECTIMAGO (Mag), SENSIBAR (Mag) (200/4x4/25), VISIBILI (Mag) und VOGELZWITSCHERN (Mag). Schließlich sind auch noch verschiedene Hinweise zum BLICK DURCH FREMDE AUGEN, dem MEMORANS, dem EXPOSAMI sowie einige recht wüste Thesen und Vermutungen zum KOBOLDGESCHENK enthalten. In der signierten Urfassung und einigen wenigen Erstabschriften ist zudem noch die These des damals wie heute durch den *Codex Aegyrius* (S. 16) gebannten IMPERSONA MASKENBILD (Mag, 11) enthalten, der Zauber wurde aus späteren Abschriften jedoch von den Kopisten (oder den Zensoren?) entfernt.

Zitate:

»Unbestritten sind die hellseherischen Fähigkeiten der Elfen. Jedes Elfenkind vermag Wundertaten der Empathie, der Telepathie und der Hellsichtigkeit zu vollbringen, die einem erfahrenen Magier das Neidgelb aufsteigen lassen. Nur der Experte kann die Grenzen ihrer Fähigkeit feststellen, zu spüren, wo Magie, Lebewesen oder Gefahren lauern; der Laie muß schlichtweg davon ausgehen, daß ein Elf stets alles weiß, was er wissen möchte.«
über die Elfen

»Selbst für einen Hellseher gehört es zu den schwierigsten Aufgaben, einen Gegenstand oder eine Person zu finden, von der er nichts kennt als ihren Aufenthaltsort vor einigen Jahrzehnten.«

Tractatus Septelementaricum oder Von 7 Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie

Format: Ein 220-seitiger Octavo, der vom ebenso bekannten wie umstrittenen Hellsichtsmagier Aleya Ambareth während der Jahre 1004 bis 1012 BF an der Schule der Hellsicht zu Thorwal zusammengetragen wurde. Bereits die Ankündigungen des Magisters riefen im Mittelreich und unter den Kirchen große Empörung hervor, beide setzten den Besitz des Werkes unter Strafe, noch bevor es überhaupt fertig geschrieben war. Meister Ambareth indes wollte seinem Werk von Beginn an eine größere Verbreitung zuteil werden lassen, was nur mit der Kunst des Buchdrucks möglich war. Jedoch abgeschreckt durch das Verbot der Kirchen brauchte es längere Verhandlungen, bevor das fertige Werk schließlich 1014 BF in Khunchom gedruckt werden konnte. Das Buch wurde in Garethi geschrieben, besitzt aber auch mehrere Passagen in Bosparano, Zhayad und sogar Ur-Tulamidya. Illustrationen sind dagegen kaum enthalten.

Auflage: Bislang wurden etwa 200 Exemplare gedruckt, weitere (handschriftliche) Kopien existieren wahrscheinlich nur eine Handvoll, da das Werk im Mittelreich bereits vor seinem Erscheinen verboten wurde und auch die Praioskirche hat es ungelesen auf den Index gesetzt, womit einerseits eine größere Verbreitung schon vorab im Keim erstickt wurde und andererseits kaum ein Magier aus den mittleren Landen zugeben würde, eine Abschrift zu besitzen. Magister Ambareth hat 50 der gedruckten Exemplare handsigniert, was sie aber nur im Wert steigen lässt. Sowohl die eigentliche Urschrift als auch der Khunchomer Erstdruck befinden sich im Besitz des Autors.

Inhalt: Der Tractatus Septelementaricum ist - wie der Titel vielleicht vermuten lässt - kein Werk über die Elemente und der sie beeinflussenden Magie (obwohl Betrachtungen über die Sechs Elemente und insbesondere natürlich auch die Kraft durchaus ihren Platz im Buch gefunden haben), sondern vor allem ein durch und durch philosophisch-magietheoretisches Werk, das trotz seines gehobenen Inhalts sogar noch von jüngeren Adepten ohne größere Schwierigkeiten verstanden werden kann. Ambareth propagiert in seinem Buch vehement die von den Kirchen geächtete Magierphilosophie, wie sie von dem legendären ersten Firmelfen Omethoon entwickelt und seinem Schüler Elon Carhelan in der Philosophia Magica (siehe Seite 125) formuliert wurde, und macht auch einige höchst dubiose Andeutungen über die wahre Gestalt des Universums. Eher nebensächlich wird in den Anhängen auch auf die Clarobservantia eingegangen, in welcher der Autor als äußerst kompetent gilt, seine freigeistigen Theorien sind aber mitunter auch in Kollegenkreisen recht umstritten.

Wert: Während eine der gedruckten Ausgaben bereits für sehr günstige etwa 20 Dukaten erhältlich ist, sofern sich überhaupt die Möglichkeit eines Kaufs ergeben sollte, werden für einen der von Ambareth signierten Erstdrucke bereits etwa 50 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen:

V2; K9; KL 14; Magiekunde 6

Aleya Ambareth

Der 978 BF geborene Magier unterrichtet als Vize-Spektabilität seit langem an der thorwalschen Schule der Hellsicht in magischer Analyse, Sprachen und Philosophie. Obwohl er als Experte anerkannt ist und dazu sicherlich zu den kompetentesten Hellsichtsmagiern des Kontinents gehört, gilt er in der Weißen und sogar der Grauen Gilde bisweilen als heftig umstritten. Eigentlich aus Brabak stammend, durchwanderte der Magier weite Teile des Kontinents und konnte sich sogar unter dem bekannten Erzmagus Robak von Punin weiterbilden, dem er an Wissen mittlerweile gleichkommt, obgleich noch sehr viel jünger an Jahren. Obwohl er mit seiner atheistischen Einstellung und einigen lästerlichen Traktaten vor allem im Mittelreich bereits als Dämonenpaktierer und Nekromant schlimmster Sorte gilt, ist Meister Ambareth einer der beliebtesten Gastautoren in den weit verbreiteten Periodika Salamander und dem düsteren Spiegel der Schwarzmagie, in denen er viele halb wahre Behaupten von Laien widerlegt und Unwahrheiten aufdeckt. Seltsamerweise unterrichtet der Magier immer nur etwa die Hälfte des Jahres in Thorwal und ist ansonsten nirgendwo anzutreffen; angeblich soll er sich zu diesen Zeiten in Almada aufhalten. Auch wenn bislang noch unbestätigt, so geht doch das Gerücht um, dass Meister Ambareth an einer umfassenden Arbeit über den OCLUS ASTRALIS arbeitet, die von den Fachleuten bereits ungeduldig erwartet wird, zumal Meister Ambareth die Formel als einer der besten meistert.

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 8/15 (bei Anerkennung der Magierphilosophie), Philosophie SE/8). Offensichtlich ist der Autor im PLANASTRALE ANDERWELT bewandert, denn zu diesem finden sich diverse ausführliche Hinweise, ebenso wie auf den Limbus und andere Sphären. Allerdings ist aus diesen Hinweisen keine eigentliche Thesiserstellung möglich. Im Anhang des Buches findet sich jedoch eine neuartige, exzellente Thesis zum ANALYS (Mag, 18) und eine mögliche Herleitung des OCLUS (Mag). Der eigentliche Wert des Werkes ergibt sich jedoch aus seinen magietheoretischen Kapiteln: Wenn der Leser bereit ist, die Magierphilosophie anzuerkennen und sich von den Göttern zu trennen (und dazu gehört mehr als nur ein einfaches „ja, ich will“ des Spielers, ein solcher Schritt sollte zwischen diesem und dem Meister gut diskutiert werden, denn der Spieler würde die Götter als seine obersten Herrscher leugnen!), so kann er die oben genannten Vorteile nutzen.

Zitate:

»Feenwelt, Anderland, Nebelreich, Traumebenen, Grenzland, Land Jenseits, Zauberland, Verwünschtes Reich - es gibt so viele Namen für die Welt der Feen, daß der Gelehrte sich fragen muß, ob hier wirklich ein und dasselbe gemeint ist oder es nicht gar viele voneinander unabhängige Orte gibt, an denen Feen und Feenartige leben. Die interessante Frage ist allerdings, ob diese Orte alle von gleicher Beschaffenheit sind. So weiß man doch, daß Berichte derjenigen, die den Silvanden Fae den Karen im Bornland betraten, sich sehr von den wenigen Glücklichen unterscheiden, die einen Weg zurück aus dem Blautann in Weiden fanden.«

Trilogie der Kontrolle

Format: Die Trilogie besteht aus drei Quartos, die jeweils einen Umfang von 333 Seiten aufweisen und allesamt in tiefschwarzes Leder mit Titel in weißen Lettern gebunden wurden. Über den oder die Verfasser - möglicherweise Borbaradianer, zumindest aber Schwarzmagier - können bestenfalls Vermutungen angestellt werden. Auch das Entstehungsdatum ist heute unbekannt, jedoch stammt das Werk frühestens aus der Zeit nach den Magierkriegen und verbreitete sich vor allem etwa zwischen 650 und 670 BF im südlichen Aranien und in der Gegend von Fasar, so dass man hier näher nach den Ursprüngen forschen müsste. Alle drei Bände sind nur wenig illustriert und wurden in Garethi niedergeschrieben, enthalten aber auch verschiedene tulamidische Passagen.

Auflage: Von den Bänden I und II existieren jeweils nur etwa 80 Exemplare, von Band III dagegen dürften rund 300 Abschriften verbreitet sein. Fast alle Kopien scheinen in etwa aus der gleichen Zeit etwa um 660 BF zu stammen, neuere Abschriften sind bislang nur sehr wenige bekannt. Einzig Band III scheint auch über die Jahrzehnte hinweg immer wieder abgeschrieben zu werden. Über den Verbleib der Originale kann nur spekuliert werden, manche vermuten sie im Besitz Nahemas - welch ein Zufall, dass ihr Name in Band III gleich mehrmals erwähnt wird...

Inhalt: Das insgesamt äußerst umfangreiche Werk befasst sich in seinen ersten beiden Bänden hauptsächlich mit den unterschiedlichsten Belangen der Beherrschungsmagie, besonders mit jenen Spielarten, die vor allem unter den satuarischen und druidischen Zauberkundigen Verbreitung gefunden haben. Auf diese wird derart detailliert eingegangen, daß sich bei der Lektüre unweigerlich die Frage aufdrängt, woher der unbekannte Verfasser sein ungewöhnlich umfangreiches Wissen dazu hatte. Während die Bände I und II also wirklich lesenswert sind, scheint der Band III entbehrlich zu sein, da er in erster Linie umfangreiche Schmähschriften gegen die so genannte „graue“ Magie und die heute legendäre, zur Zeit des Verfassers aber noch nicht so bekannte Zauberin Nahema enthält. Angeblich soll es sich bei dem Autor um einen Borbaradianer gehandelt haben, was aber insbesondere von den Anhängern des Werkes energisch bestritten wird. Wirklich borbaradianisches Brauchtum ist tatsächlich aber nicht zu finden. Erwähnenswert ist sicherlich auch, dass Band III einen anderen Schreibstil aufweist als I und II.

Wert: Während die begehrteren Bände I und II jeweils um die 300 Dukaten wert sein dürften, ist Band III bereits für etwa 80 Dukaten erhältlich, ein Zeichen des mangelnden Interesses an diesem weniger kompetenten Teil. Eine unbeschädigte Komplettausgabe stellt mit bis zu 800 Dukaten allerdings schon ein kleines Vermögen dar.

Voraussetzungen:

V1/3; K10/8; KL 13

Das Buch im Spiel: (Herrschaft und Einfluss jeweils 4/5 +2 je Band, aber kein Bonus für Band III) In den ersten beiden Bänden findet sich jeweils die Thesis von BANNBALADIN (Mag) (Band 1), HORRIPHOBUS (Mag) (Band 2) und RESPONDAMI (Mag) (Band 1). Weiterhin ermöglicht ein der Band 2 die Herleitung des KARNIFILO (Mag) und beide Bände enthalten einige unterschiedliche Hinweise auf den SOMNIGRAVIS. Werden für diese vorgenannten Formeln beide Bände zum Studium herangezogen, so ist Aktivierung der entsprechenden Zauber in satuarischer und druidischer Repräsentationen zu normalen Kosten erlaubt. Von ganz besonderem Interesse dürften allerdings auch die sehr detaillierten Beschreibungen vieler Beherrschungsformeln satuarischen und druidischen Ursprungs sein. Natürlich erleichtert das Vorwissen auch das Erkennen der Wirkung solcher Sprüche. Der dritte Band alleine bringt keine größeren Vorteile mit sich. Immerhin können durch das Studium verschiedene Bräuche der Schwarzmagier in Erfahrung gebracht werden. Sollte der Leser einmal der Sagengestalt Nahema gegenüberstehen, kann der Meister ein paar alte Geschichten über die Zauberin zum Besten geben - was aber nicht heißen muss, dass diese sich davon beeindruckt zeigt...

Zitate:

»Der klassische Zauber der Beherrschung dient eigentlich der Befreundung. Die Zauberformel, die heute als BANNBALADIN gelehrt wird, lautet bei den Elfen eigentlich bian bha la da'in, worin wir die Gegensatzpaare Gras und Geist, Wald und Körper finden können. Ursprünglich ging es darum, aus dem (rationell) denkenden Graslandbewohner, also dem Nichtelf, einen instinktmäßig reagierenden und daher freundlichen Waldbewohner zu machen. So benutzen die meisten Elfen diese Magie auch bis heute nur, um einen Feindseligen zu harmonisieren - insbesondere aber lehnen sie jeden Einsatz gegen einen anderen Elf ab. Es ist wohl bezeichnend, daß die Magier der Menschheit die Zauberformel heute besser beherrschen als die Elfen selber!«

aus Bd. I, kommentierte Abschrift der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, 1009 BF

Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft

Format: Ein etwa 80-seitiger Octavo, der im Jahr 581 BF von einem heute namentlich nicht mehr bekannten Tulamiden in Punin verfasst wurde - um einen Magister der Academia der Hohen Magie hat es sich aber sicherlich nicht gehandelt. Nach wenigen genauen Abschriften in Tulamidya und noch selteneren Übersetzungen ins Garethi geriet das Buch nach den bald darauf folgenden Magierkriegen wie so vieles andere in Vergessenheit oder verlor aufgrund seines ohnehin allgemein bekannten Inhalts an Aufmerksamkeit, ist heute auch dem Titel nach kaum noch bekannt. Erst kürzlich wurde aber angeblich eine Kopie in Albenhus an eine namenlos gebliebene Jungmagierin versteigert. Außer einer Handvoll laienhafter Illustrationen ohne direkten Bezug zum Inhalt ist das Buch schmucklos.

Auflage: Heute mögen noch etwa 20 Abschriften in Tulamidya, vor allem im südlichen Aranien verbreitet, und rund 15 weitere in Garethi, vor allem in Almada, existieren. Das Original wird seit den Magierkriegen an der Akademie zu Punin aufbewahrt und jedem Interessierten zugänglich gemacht; nicht, dass sich da viele melden würden, aber immerhin...

Inhalt: Vergessene Wege mag zu seiner Zeit ein gutes und vielleicht sogar lehrreiches Buch für Scholaren und Jung-Adepten gewesen sein, heute jedoch ist der Inhalt oft sogar schon fortgeschrittenen Schülern bekannt, auch wenn diese nicht unbedingt alle beschriebenen Formeln beherrschen mögen. Immerhin mag aber selbst ein eben examinierter Adept mit diesem Werk ein paar spezielle Kenntnisse vertiefen können. Der hochtrabend klingende Titel, der uralte Geheimnisse verspricht, hält auf keinen Fall das, was der Leser auf den Seiten wahrscheinlich vorzufinden hofft.

Wert: Für eine gut erhaltene Abschrift werden etwa 80 Dukaten geboten, wirklich Interessierte zahlen in Ausnahmefällen (vielleicht in einem Anfall von Nostalgie und Schwärmerei für die gute alte Zeit?) vielleicht auch bis zu 110 Dukaten, Erzmagier winken nach einem kurzen Blättern aber sicherlich schon wieder ab. Es mag aber auch nicht weiter verwunderlich sein, dass aufgrund des Titels vielleicht gar mehrere hundert Dukaten den Besitzer wechseln, doch dürfte der hoffnungsvolle Käufer nach dem Studium äußerst gereizt auf den Anbieter reagieren...

Voraussetzungen:

V1; K6; KL 10

Das Buch im Spiel: Wie bereits angedeutet, ist das Buch nach heutigem Wissenstand fast schon mehr als nur veraltet. Verloren geglaubte Geheimnisse wird der Studierende nie und nimmer vorfinden. Bei misslungener KL-Probe +5 (erleichtert um die halbe Magiekunde) sinkt der Magiekundewert um einen Punkt, bei einem Patzer steigt der Aberglaube gar zusätzlich um 2 Punkte. Insgesamt ist das Buch ein beredtes Beispiel dafür, wie man es besser nicht macht, so dass der Leser eine SE auf Lehren erhält, wenn oben genannte KL Probe gelungen ist (dann auch Sagen und Legenden 0/3).. Dennoch ist das Werk nicht völlig ohne Nutzen: Bei einem Zauber niedriger Komplexität steigt der ZfW um einen Punkt auf den Maximalwert von 1 (Meisterentscheid).

Zitate:

»Ein recht brauchbarer Zauber ist auch der Impflimitus Immerdar, mit dem man so lange zaubern kann, wie der Wind in der Khôm weht. Sein Geheimnis ist so kompliziert, daß kein Buch Platz findet, um es zu beschreiben. Deswegen wollen wir ihn auch ruhen lassen und wenden uns lieber einem anderen Spruch zu [...].«
recht verwirrendes Gefasel über den legendären Zauberspruch INFINITUM
IMMERDAR

Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen und Chimæren & Nyöriden

Format: In seiner ursprünglichen Form ein äußerst eng beschriebener Folio von 210 Seiten, der in langwierigen Mühen während der Jahre 963 BF bis 988 BF vom berühmten Zurbaran von Frigorn niedergeschrieben wurde, große Teile dieser Arbeit soll er angeblich im Wengenholmschen hinter sich gebracht haben, unbehelligt von Recht und Gesetz. Das Werk ist reich und äußerst detailfreudig illustriert und wurde in Garethi, allerdings mit großen Teilen in Bosparano und sogar einigen Passagen in Zhayad, abgefasst. Um Hals Thronbestieg fanden wenige Urabschriften den Weg von Zurbarans Domizil in den Eiswüsten am Blauen See nach Süden, wurden aber rasch „sichergestellt“. Dennoch gab es in den ersten Jahren nach Zurbarans Tod mehrere Abschriften, die sich aber vor allem auf den „handwerklichen“ Teil konzentrieren und daher nur stark gekürzt als Quartbände von etwa 160 Seiten Umfang und nur wenigen Illustrationen verbreitet wurden. Jene minderwertigen, tatsächlich aber noch immer hochklassigen und aufgrund des Themas hoch begehrten Versionen sind als Chimæren & Nyöriden bekannt.

Auflage: Wahrscheinlich gibt es insgesamt nur drei existierende Urschriften, alle von Zurbarans eigener Hand stammend und damit identisch. Sie werden in der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, im Kusliker Hesinde-Tempel und in den Bleikammern der Stadt des Lichts zu Gareth unter strengem Verschluss gehalten. Unterschiedlichen Gerüchten zufolge soll aber auch die Academia der Hohen Magie zu Punin im Besitz einer vierten Originalabschrift sein, bestätigt wurde dies bislang aber natürlich nicht. Und vor etwa einem Jahrzehnt drang aus Riva das Gerücht einer weiteren Urabschrift, die dem Hohen Borbaradianer Toranor bei seinen Götterverachtenden Experimenten dienlich gewesen sein soll. Jedoch hat sich seit Toranors Tod im Jahr 1011 BF niemand in seinen Turm gewagt, in dem er finsternen Machenschaften nachging, angeblich hat man das Werk zudem verbrannt. Der Verbleib des tatsächlichen Originals ist unbekannt, doch kann davon ausgegangen werden, dass es mit Zurbarans Tod vernichtet wurde, und nur die verrücktesten Magier behaupten, eine Hochelfe aus dem höchsten Norden hätte es in ihren Besitz gebracht. Von den minderwertigeren Chimæren & Nyöriden sind alles in allem etwa 30 Abschriften angefertigt worden; angeblich soll alleine der tulamidische Chimärologe Abu Terfas zum Zeitpunkt seines Verschwindens rund ein halbes Dutzend Exemplare besessen haben! Jener Magier hatte auch die Rashduler Ur-Abschrift in seinen Besitz gebracht, doch einigen mutigen Helden war es zu verdanken, dass diese schnell und unbeschädigt wieder zurückgeholt werden konnte.

Inhalt: In diesem begehrten Manuskript hat der genial-wahnsinnige Schwarzmagier Zurbaran die meisten Ergebnisse seiner vielen Chimären- und Golemexperimente penibel dokumentiert. So finden sich die speziellen Rituale zur Anrufung der Erzdämonin Asfaloth, besonders geeignete Tierarten (jedoch nur gelegentliche Hinweise auf die Verschmelzung von Pflanzen) für die schwarzmagischen Experimente, Bannkreise, um die ursprünglichen und die entstandenen Wesen ruhig zu halten, Schutzrunen, Anleitungen zur Erschaffung von und dem Umgang mit unnatürlichen Wesenheiten, hilfreiche Sternkonstellationen und die Zeichen der wichtigsten Tagesherrscher und dergleichen mehr. Im großen und ganzen sind beide Versionen des Buches gleichwertig, die Urfassung geht lediglich sehr viel tiefer ins Detail und erörtert unter anderem auch die eventuell entstehenden Probleme der niederhöllischen Anrufungen und deren mögliche Bewältigung (was sich aber als sehr nützlich oder gar notwendig erweisen könnte). Für die Chimärologen besonders interessant dürfte außerdem die Rezeptur für „Zurbarans Tinktur“ - seltener auch „Farlorner Eiswasser“ genannt - sein, welche die Verschmelzung von Wesen im größeren Umfang überhaupt erst möglich macht; das Rezept ist in beiden Versionen des Werks enthalten. Neben dem unzweifelhaften Wert für die Dämonologie und Schwarzmagie offenbart sich hier der große Geist eines zwar zweifellos brillanten, aber nichtsdestotrotz wahnsinnigen und verblendeten Wissenschaftlers - Zurbaran galt als größter Chimärologe der Gegenwart. Der Magier schuf mit diesem Buch ein eindrucksvolles Werk, das noch in vielen Jahren zu den bedeutendsten und begehrtesten gehören dürfte, eines der kompetentesten Zauberbücher des letzten Jahrhunderts, das derzeit wichtigste Werk der Chimärologie!

Wert: Ein Anhänger Asfaloths würde sicherlich 5000 Dukaten für eine der drei Urschriften zahlen (oder dem Besitzer einen Dämon auf den Hals hetzen), aber glücklicherweise befinden sich alle (?) Originalfassungen

Zurbaran von Frigorn

Sicherlich einer der bekanntesten (oder besser einer der berühmtesten) und besten Chimärologen seit den Magierkriegen, war der südaventurische Zauberer, der schon heute als finstere Legende gilt. Seinem jahrelangen Forschen ist es zu verdanken, dass die Möglichkeiten der Hybridschaffung heute wieder um vieles bekannter sind als noch vor drei Jahrzehnten. Geboren in Hôt-Alem irgendwann zur Zeit Kaiser Pervals, hat Zurbaran verschiedenen Geschichten zufolge die Begegnung mit einer Chimäre - angeblich einer Wolfsechse - zu dem Entschluss gebracht, selbst einmal solche unheiligen Wesenheiten zu erschaffen. Er studierte die Dämonologie in Brabak und später auch Rashdul und suchte gemeinsam mit einer Freundin, die er nach dem Erfolg meuchelte, auf dem gesamten Kontinent nach den Geheimnissen der eigentlich schon längst vergessenen Asfaloth-Anrufungen, die er schließlich auch fand und rekonstruieren konnte. Lange Zeit soll er sich im Wengenholmschen aufgehalten haben, wo er wohl auch mit der Arbeit an seinem Buch begann. Noch heute werden dort von ihm zahlreiche zurückgelassene Dokumente vermutet, für die viele Magier zweifelhafter Herkunft große Summen zahlen würden - gefunden haben aber weder Zauberer noch die Inquisition etwas. Später reiste Zurbaran dann in den Norden, auf der Suche nach einer „Altmeisterin der Chimärologie“, wie er sich ausdrückte. Der Freund des tulamidischen Chimärenmeisters Abu Terfas' ließ sich schließlich im eisigen Frigorn am nördlichen Ufer des Blauen Sees nieder und begehrte vergeblich die elfische Eisprinzessin Lysira, eine Geschichte, die schon heute allerlei Sagenstoff gebildet hat. Im Jahr 997 BF kam er durch das Eingreifen einer Expeditionsgruppe ums Leben, als sich diese mit Lysira zusammenschlossen und den Magier töteten. Zurück blieb sein magisches Erbe und seine Magischen Stillleben, die nur mit einem echten Seemond zu vergleichen sind.

in sicherer Verwahrung. Eine der nicht so detaillierten, aber immer noch begehrenswerten Kopien des Zweitwerkes könnte bereits schon für etwa 500 Dukaten erhältlich sein und ist damit noch immer nicht gerade billig. Der Chimärologe Abu Terfas hatte schon mehrere Jahre vor seinem kürzlichen Tod für die Beschaffung eines Originals die Belohnung von nahezu unvorstellbaren 6666 Marawedis ausgesetzt; die Helden, die das 1019 BF gestohlene Buch nach einer gefährlichen Queste zurückbrachten, sollen von der Rashduler Akademie sogar 7777 Marawedis Belohnung für die Rückführung erhalten haben! Erstaunlich ist in diesem Zusammenhang allerdings, dass Zurbaran, der ein guter Freund des berüchtigten Tulamiden gewesen sein soll, diesem keine Abschrift zukommen hat lassen.

Voraussetzungen:

V0; K12; KL 16; Magiekunde 8, Tierkunde 5

Das Buch im Spiel: Aus dem unbestrittenen Meisterwerk der asfalothschen Transmutationen Vom Leben... lassen sich die beiden für den Chimärologen unabdingbaren Formeln CHIMAEROFORM und STEIN WANDLE problemlos erlernen, das gekürzte Chimacren & Hybriden ermöglicht dagegen „nur“ die jeweils langwierige Rekonstruktion beider Zauber (CHIMAEROFORM (1500/2*7/20), STEIN WANDLE (3500/6*12/30)). Aufgrund der vielen enthaltenen kleinen und großen Details zu allerlei Asfaloth-Anrufungen erhält der Besitzer eines dieser beiden Bücher einen Bonus von je einem Punkt auf Beschwörungs-, Beherrschungs- und Pakt-Proben, jedoch nur die Domäne der Vielfarbigen Herzogin des wimmelnden Chaos betreffend; im Falle eines Urexemplars sollte im Zweifelsfall zudem immer zugunsten des Magiers entschieden werden. Ebenso werden Empfehlungen zur Erschaffung eines Homunculus gegeben, zudem sind die Rezeptur für Zurbarans Tinktur und der Bannkreis gegen Chimären enthalten. Der Meister kann dem Chimärologen auch weitere Zugeständnisse machen, was Details und Vorgehensweisen angeht, gerade die Urfassung dürfte ihresgleichen suchen und ungewöhnliche Praktiken ebenso wie überwältigende Geheimnisse nicht nur zu den „einfachen“ Vorgehensweisen und „herkömmlichen“ Transmutationen bieten.

Zitate:

»Wer klagt da an, die Chimärologie wäre anmaßend und wolle den Menschen mit den Göttern auf eine Stufe stellen? Seit jeher hat der Mensch Gegenstände geformt, erschaffen und wieder zerstört. Wie kann es da ein Verbrechen sein, lebende Wesen zu formen, neu zu erschaffen oder zu vernichten?«
aus dem Vorwort der Urschrift

»Weiterhin ist die Reanimatio eines lebenden Wesens zu einer vampirischen Lebensform ein großes Geheimnis der Chimärologie. Kein Zauber vollbringt jenes Meisterwerk aus Dämonenmacht und Lebensfleisch, dem das Siegel des Dreizehnten aufgedrückt, es ist das Wesen der Welt, des allgroßen Los selbst,

denn er hat es als Nehmer erschaffen, das das Leben nicht über alle Grenzen wuchern läßt. Sieh also, daß ebensowenig wie mit Magie ein Vampir erschaffen werden kann, ebensowenig kannst du ihn beeinflussen mit arkanen Mitteln, er ist resistent. Solltest du glauben, ein erwachter Vampir kann dir von Nutzen sein, so beträufle einen schlafenden oder auch vernichteten Blutsauger mit dem Saft des Lebens. Es gibt ein Ritual, mit dem du dir einen Teil des Blutes, das der Vampir den Lebenden saugt, nutzbar machen kannst für ein Magnum Opus, doch sei gewarnt vor der Potentia des Blutes.«
aus Chimären & Hybriden

Wind- und Flautenzauberei

Format: Ein 170-seitiger Quartband, der traditionellerweise auf sehr robustem Pergament niedergeschrieben und in einen wasserfesten, fast immer blau gehaltenen Einband gebunden wird. Wann das Buch geschrieben wurde, kann heute nur geschätzt werden, wahrscheinlich etwa um 300 BF, da sowohl die Seeschlacht vor Salza als auch Kaiser Rude I. erwähnt werden; beim Autor handelte es sich möglicherweise um einen Schiffsmagier der mittelreichischen Westflotte, es finden sich allerdings keine stichhaltigen Anhaltspunkte für diese Theorie. Aufgrund des Themengebietes blieb dem Werk eine größere Verbreitung innerhalb des Kontinents natürlich untersagt, aber dennoch sind viele Schiffsmagier und Akademien in Küstenstädten vor allem des Westens im Besitz eines Bandes. Das Buch enthält nur einige Illustrationen, darunter auch Sterntafeln und sogar Küstenkarten, und ist durchgehend in älterem Garethi verfasst.

Auflage: Insgesamt existieren etwa 180 weitgehend originalgetreue Abschriften, die meisten Exemplare sind im Besitz von Schiffsmagiern vor allem der Westküste, aber auch Al'Anfas, auch in Küstenstädten findet sich manch ein Lehrmeister mit einer Kopie. Trotz dieser nicht wenigen Exemplare ist das Werk eher unbekannt, denn landeinwärts interessieren sich die Magier naturgemäß recht wenig für die Seefahrt. Das Original wird vom Efferd-Tempel zu Harben aufbewahrt und soll dort angeblich von der einstigen Baronin Nahema von Dela zur Zeit der Flutwelle hinterlegt worden sein.

Inhalt: Das einzig bekanntere und einigermaßen verbreitete Buch für den Schiffsmagus - denn Orudenfüße im Meer (siehe Seite 183) ist nur wenigen bekannt und widmet sich vor allem der Beschwörung von Wesenheiten des Wassers - beschreibt natürlich ausgiebig die Zauberei auf See. Vor allem erläutert das Werk die Beeinflussung von und durch Wind- und Wasserelementare(n), aber auch in geringerem Umfang Dämonen, bietet mögliche Schutzrunen gegen Seeungeheuer an Bug und Heck, schlägt magische Vorgehensweisen bei Flaute, Sturm, Ebbe und Flut vor und geht auf weitere ähnliche Themen ein. Abgeschlossen wird es durch eine (nichtmagische) Einführung in die Schifffahrt, eine Auflistung wichtiger Häfen aller Küsten (allerdings hat sich in den 700 Jahren seit der Erstschrift einiges getan...), zeigt verschiedene Routen und dort vorherrschende Winde und Ströme auf und enthält im Anhang auch einen brauchbaren Glossar zur Seemannssprache (nicht dem Charypto der südländischen Piraten, das schon eher eine Art echte Sprache darstellt). Für einen Magier, der viel zu Wasser unterwegs ist, ist dieses Werk fast unentbehrlich.

Wert: Je nach Erhaltungszustand kostet eine Abschrift bis hin zu etwa 120 Dukaten, echte Experten und anderweitige Interessenten zahlen aber möglicherweise auch bis zu 180 Dukaten.

Voraussetzungen:

V3; K8; KL 14

Das Buch im Spiel: (Boote fahren SE/5, Seefahrt SE/5, WINDSTILLE SE/4, WETTERMEISTERSCHAFT SE/4) Neben dem eher praktischen Teil der Schifffahrt wurde im Buch eine interessante Thematik des ADLERAUGE (Mag) niedergelegt, außerdem ist aus der Al'Anfanischen Fassung die Rekonstruktion des FORTIFEX möglich. Die vielen Hinweise auf BÖSER BLICK (nur Furcht), MEISTER DER ELEMENTE, WELLENLAUF, WASSERATEM, MAHLSTROM, WINDSTILLE und WETTERMEISTERSCHAFT sind zwar hochinteressant, helfen insgesamt aber nicht großartig weiter, immerhin entfällt künftig der Malus beim Erlernen eben dieser Zauberei (ob nach Akademie, Repräsentation...). Lesenswert sind aber auch die Andeutungen auf die ominösen Sieben magischen Winde, eine angeblich verschollene Zauberformel, die nur noch der Schiffsmagier Arachnor von Shoy'Rina kennt, in Wirklichkeit aber eine ungewöhnliche und recht eigensinnige Kombination von herkömmlicher elementarer und dämonischer Beschwörung, die es einem ermöglicht, die Luft in fast jeder Form einsetzen zu können. Das Buch gilt als Referenz bei Proben mit Wasser- und Windelementaren (Bonus von einem Punkt), weiterhin sind daraus die Drachenrunen und die Furchtrune erlernbar. Die Kenntnis der anderen Inhalte kann sicherlich auch in der einen oder anderen seemännischen Situation weiterhelfen, je nach Entscheidung des Meisters.

Wunderbare Heilungen ohne Wunder

Format: Ein sehr schmuckvoller und kunstverständlich gebundener Foliant mit dem enormen Umfang von etwa 700 Seiten und folglich einem äußerst imposanten Gewicht von etwa 10 Stein! Angeblich wurde das Buch von einem Auelfenpaar aus Weiden verfasst, näheres lässt sich hierzu aber nicht sagen. Der prächtige Einband, die verschlungenen Buchstaben und die überaus reichlich vorhandenen und kunstvollen Illustrationen scheinen dieses Gerücht aber zu bestätigen. Auch das genaue Entstehungsdatum ist unbekannt, jedoch ist das Buch höchstwahrscheinlich irgendwann zwischen den Jahren 50 BF und 250 BF zusammengestellt worden. Während das Werk bis etwa zur Mitte der Rohalszeit in einer frühen und sehr blumigen Variante des Garethi und Isdira geschrieben und kopiert wurde, sind spätere Abschriften auch in neuerem Garethi erhältlich.

Auflage: Insgesamt mögen vielleicht noch etwa 100 nahezu originalgetreue Abschriften existieren. Daneben gibt es aber auch noch etwa 550 billige Exemplare geringer Güte, teilweise sogar äußerst geschickte Fälschungen, die das Original immer wieder in ein schlechtes Licht rücken und für Unsicherheit sorgen. Der Verbleib der Urschrift ist ungewiss, sie scheint schon seit dem Auftauchen der ersten Abschriften vor über 700 Jahren verschollen zu sein.

Inhalt: Die Wunderbaren Heilungen enthalten hauptsächlich eine Unmenge ausführlichster Beschreibungen zur Erkennung und Behandlung von allerlei Wunden, Brüchen, Krankheiten, Verbrennungen, Erfrierungen, Vergiftungen und ähnlichen Unbilden des Körpers. Somit gilt das Buch als unschätzbare und unentbehrliches Nachschlagewerk für jeden gewissenhaften Heiler, sei er nun ein Zauberkundiger oder „nur“ ein einfacher Medicus. Die Magica Curativa wie auch die magischen Kräfte allgemein werden dabei lediglich als ein natürlicher und unterstützender Teil des Heilungsprozesses angesehen, weswegen um die einzelnen Formeln auch nur wenig Aufhebens gemacht wird. Gerade diese Einstellung des oder der Autoren lässt tatsächlich auf Elfen schließen, die ja ebenfalls diese Ansicht inne haben und gerade die Heilzauberei nahezu intuitiv beherrschen.

Wert: Bis zu 200 Dukaten müssen für eine originalgetreue Abschrift gezahlt werden. Für eine besonders gut erhaltene Abschrift werden sogar bis zu 350 Dukaten verlangt, während eine der lückenhaften Kopien bereits für bis zu 80 Dukaten erhältlich ist, in Ausnahmefällen sind es auch bis zu 140 Dukaten - sofern sie nicht ohnehin als Fälschungen oder billige, wenn auch recht geschickte Nachahmungen durchgehen und dann ebenfalls erst ab einem „normalen“ Preis den Besitzer wechseln.

Voraussetzungen:

V1/5 (Erstabschrift/Kopie); K12; KL 12, IN 11; Heilkunde Wunden 5, Heilkunde Krankheiten 5

Das Buch im Spiel: (Heilkunde Wunden 5/10, Heilkunde Krankheiten 5/10, BALSAM SE/10, RUHE KÖRPER SE/10) Für die eigentliche Magie bringt Wunderbare Heilungen eher wenig neues Wissen, immerhin aber ermöglicht das Buch die jeweils flotte und unkomplizierte Herleitung des BALSAM (Elf) (wer ihn denn tatsächlich noch nicht kennen sollte) und des RUHE KÖRPER (Elf) (der auch nicht gerade unbekannt ist). Zusätzlich versetzt das Studium aber den Heiler in die Lage, Krankheiten besser zu erkennen (-2 bei entsprechenden Proben) und ermöglicht bessere Erstmaßnahmen bei Verwundungen (-2 bei Proben, um festzustellen, ob der Patient an Wundfieber erkrankt). Inwieweit eine der zahlreichen minderwertigen Abschriften von den angegebenen Vergünstigungen abweicht, sollte nach Bedarf vom Meister festgelegt werden. Je nach Qualität sind kaum Unterschiede auszumachen oder aber es entsteht keinerlei bis nur wenig Nutzen, ja möglicherweise verschlimmert sich im Falle eines Falsifikates sogar der Zustand des Patienten! Wen also wundert es, wenn das Werk immer wieder in Verruf gerät?

Zitate:

»Pardona erschuf die Nachtelben, und diese zeugten mit Elfen die wahnsinnigen Feylamias, die sich vom Licht eines Elfen nähren, aber auch andere Kreaturen jagen. Man kann sie nur im Mondlicht töten, und auch dann schlafen sie nur für hundert Jahre. Aber es heißt, sie können keine Linien aus Olporter Kreide übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.«
aus dem Anhang einer Übersetzung ins neuzeitliche Garethi von unbekannter Hand, 966 BF

Zauberkräfte der Natur - Die Magie der Nichtmenschen (Reisebericht der Tamara)

Format: Der 300-seitige Folio wurde ursprünglich etwa um 620 BF von der Magierin Tamara in Gerasim unter dem heute kaum mehr geläufigen Titel *Reisebericht der Tamara* verfasst. In den folgenden Jahrzehnten, als das gildenmagische Interesse an der Elfenmagie am größten war, haben eifrige Schüler des von Tamara gegründeten Zirkels und verschiedene Wandermagi immer wieder möglichst originalgetreue Abschriften angefertigt, dann allerdings fast ausnahmslos unter seinem heute recht bekannten Titel, der ein wenig eindrucks- und verheißungsvoller klingt. Alle Kopien sind anschaulich illustriert und wurden in Garethi abgefasst, enthalten allerdings auch ausführliche Zitate in Isdira.

Auflage: Insgesamt gibt es heute etwa 300 Abschriften, die meisten von ihnen orientieren sich weitgehend am Original. Jenes wird noch heute an der etwas belächelten Akademie zu Gerasim aufbewahrt, aber kaum jemandem zur Verfügung gestellt (schon gar nicht Fremden), zum Studium steht allerdings eine in fast allen Kleinigkeiten identische Kopie bereit.

Inhalt: Das heute noch anerkannte Werk ist eine längere Abhandlung, in großen Teilen in Form eines Berichtes oder Tagebuches gehalten, über die Zauberkraft der Wald- und Firnelfen, aber auch über den nur wenig erforschten nivesischen Schamanismus, wie er sonst nur in Alhonsos *Orakulentum* und *Hexenkult* detaillierter erörtert wird, und verschiedene Naturgeister. Aber natürlich kommt auch die Magie der Auelfen nicht zu kurz. Das Buch gilt zudem als erste vollständige Erwähnung der nahezu unbekannten Firnelfenmagie (der bis dato bei Menschen tatsächlich unbekannte Spruch *FLIM FLAM*, der heute schon häufig von Scholaren beherrscht wird, hieß in seinen ersten Jahren noch Tamaras Leuchtende Hand, auch heute noch wird er häufig von einigen reaktionären Magistern in Akademien des Nordens so benannt und gar gelehrt). Einige Aussagen sind in den Jahrhunderten seit Tamaras Forschungen jedoch zweifelsfrei als fehlerhaft entlarvt worden und die Ausführungen über den Schamanismus gelten heute ebenfalls weitgehend als überholt. Aber selbst jene Kapitel sind noch immer recht lesenswert.

Wert: Eine gut erhaltene Ausgabe ist etwa 120 Dukaten wert, mit nur wenigen Dukaten Bandbreite in beide Richtungen.

Voraussetzungen:

V3; K9; KL 12

Das Buch im Spiel:

Zauberkräfte der Natur enthält eine nahezu unglaubliche Vielzahl von Zauberformeln, vor allem aber hin und wieder ausführliche, meist jedoch nur vage Hinweise auf einen damals kaum bekannten Formelschatz, die aber dennoch sehr lesenswert sind, verweisen sie doch sogar auf einige Dinge, die selbst heute nicht einmal ansatzweise bekannt sind - jedenfalls in der verknöcherten Gildenmagie. Das Buch beinhaltet die Thesen der Zauber *SOMNIGRAVIS* (Mag), *BLICK IN DIE GEDANKEN* (Mag), *BLITZ* (Mag), *UNITATIO* (Mag), *ATTRIBUTO* (Mag), *ABVENENUM* (Mag), *AEOLITUS* (Mag) und natürlich *FLIM FLAM* (Mag, 16). Weiterhin sind die Rekonstruktion von *SOMNIGRAVIS* (Elf) (350/2x10/10, dies nur in älteren Schriften), *TIERGEDANKEN* (Elf), *EXPOSAMI* (Elf), *HASELBUSCH* (Elf) (3000/4x12/30, dazu muss der Almanach der Wandlungen und Geheimnisse des Lebens vorhanden sein), *RUHE KÖRPER* (Elf), *FALKENAUGE* (Elf), *FIRNLAUF* (Elf) und *NEBELWAND* (Elf) (180/1x7/0) möglich. Oftmals kaum verwertbar, aber dennoch sicherlich interessant ist die insgesamt enorme Masse an Hinweisen zu *AXXELERATUS*, *BAND UND FESSEL*, *CHAMAEIONI* (in älteren Abschriften sogar als Rekonstruktion möglich: Elf (5000/5x8/40)), *GEDANKENBILDER*, *METAMORPHO GLETSCHERFORM*, *SOLIDRID*, *SPURLOS TRITTLLOS* und *WINDSTILLE*. Leser des Werkes zahlen beim Erlernen von Zaubersprüchen in der elfischen Repräsentation künftig keine erhöhten Aktivierungskosten. Besonders lesenswert sind die zahlreichen Hinweise auf die elfischen Zauberslieder, mit denen sich die Gildenmagie nur höchst selten befasst und über die neben dem meist missachteten Werk *Sphärenklänge* (siehe Seite 137) keine detaillierteren Schriften existieren. Magier können die Textstellen selbstverständlich nicht zum praktischen Gebrauch auswerten, wohl aber ermöglicht das Wissen das Erkennen der verbreiteten Zauberslieder bei ihrer Anwendung.

Zitate:

»Nie werde ich den ersten Elben vergessen, den ich sah. Keinen der zivilisierten Obstbauern des Mittellandes, sondern einen echten Jägersänger der Kvillwälder. Er war wunderschön, ein Wesen der Wildnis, ein Kind der reinsten Magie Aventuriens. Aus seinem jungen Gesicht blickten uralte Augen auf mich. Weit über zwei Schritt war er groß. Von den Schläfen hingen ihm zwei in die Haare eingeflochtene Falkenfedern, sein Jagdhemd war mit blaugrauem Fuchspelz besetzt. Und mit einer eigentümlich schwingenden

Tamara von Gerasim

Über ihre Herkunft wurden schon immer Vermutungen angestellt, manche Zeitgenossen sollen sie gar für ein ausgesetztes Feenkind gehalten haben, was aber angesichts ihrer offensichtlichen akademischen Einstellung nur wenig wahrscheinlich sein dürfte. Allerdings gilt es als gesichert, dass Tamara etwa um 585 BF geboren wurde und möglicherweise die Akademie der Verformungen zu Lowangen besuchte, wo sie als naive, aber sehr fleißige Schülerin bekannt war. Über anderthalb Jahrzehnte nach den Magierkriegen, in denen sie ihre rechte Hand verlor, zog sie sich in die nördlichen Wälder und Steppen zurück und lebte lange unter verschiedenen Sippen der Au- und Walfelfen, aber auch der Nivesen. Schließlich ließ sie sich in Gerasim nieder und verfasste ihren *Reisebericht*, in dem sie ihre Erfahrungen mit den Nivesen, vor allem aber mit den Elfen niederschrieb. Etwa ab 625 BF unterrichtete sie auch einige Schüler, anfangs noch alleine, später zunehmend mit Hilfe einiger Wandermagier. Daraus entwickelte sich in mehreren Jahrzehnten die heutige Schule des Direkten Weges. Im Jahr 645 BF starb Tamara, heute gilt sie als wichtigste Erforscherin der elfischen Magie.

Stimme, als ob ein Mann lache und zugleich eine Frau singe, sagte er: Mein Name ist Albion Wind-in-den-Erlen... «

»So ich auf meinen Reisen feststellen konnte, besteht die Magie der Elfen zumeist aus der Gegenüberstellung und Identifizierung zweier Gegensätze (im Isdira, versteht sich); so gilt: Was gemeinsam genannt wird, ist identisch. Vor allem wird dies bei Zaubern kenntlich, die sich auf die Bewegung beziehen,

wo sie den ihnen bekannten Untergrund mit dem fremden gleichsetzen, um die widrigen Wirkungen des letzteren zu bannen; aber auch bei Verwandlungen, welche die Form und auch die Seele gleichsetzen sollen. Häufig finden wir hierbei die dao, dhao oder dau-Silbe, die mit dem Leibe gleichgesetzt wird. Im folgenden habe ich mir erlaubt, einige der Zauber, derer ich Zeuge werden konnte, in verständlichem Garethi, respective in bosparanisierender Form, wiederzugeben:

KAMPFZAUBER STÖREN = thar taubraza;
BAND UND FESSEL = bhanda fialza dhao ra (dies ist ein Zauber des Waldvolkes);
BANNBALADIN = bian bha la da in;
SANFTMUT = valva iama (ein Zauber, der Tiere besänftigen soll, und von welchem auch von den Satuarierinnen berichtet wird);
SEIDENZUNGE = saya uida za eo gra e fey var (ich habe diesen Zauber so genannt, wiewohl ich seinen Sinn nicht entschlüsseln konnte, doch erschien mir alles, was der Elf daraufhin sagte, als wahr);
AXXELERATUS = a sela dhao biundawin (wiederm vom Waldvolk, ein Zauber, welcher die Bewegung beschleunigt);
LEIB DES EISES = ia bha a sela diundra fir ye (vom Firnvolke, die Bewegung über eisglattes Terrain ermöglichend);
LEIB DER WOGEN = ia bha a sela biunda awa e (von gleicher Art, jedoch der Bewegung auf Wassern dienend);
LEIB DER ERDE = ia bha a sela lala a lee (diesen Zauber soll es beim Waldvolke geben, er entspricht den oberen, dient jedoch der Wanderung in dichtem Gestrüpp);
BALSAM SALABUNDE = bha sama sala bian da o;
BLICK IN DIE GEDANKEN = i bhanda dhara feya dendra (vom Firnvolk und der sprachlosen Verständigung dienend);
ODEM ARCANUM = uida mandra sanya ray;
SENSIBAR = sanya bha vara la;
CHAMAEIONI = iama lamia mini rai (ein potenter Versteckzauber des Waldvolkes);
BLITZ DICH FIND = bha iza dha feyra (den wir ja vom Auvolke kennen, der wohl aber ursprünglich vom Waldvolke stammt);
FULMINICTUS = fial miniza dao ka;
TIERGEDANKEN = dha sanya fiala valva (eine mir recht unverständliche Hellseherei an Tieren);
ADLERSCHWINGE = a dhao valva iama (es folgt der Name des Tieres, in welches der Elf sich verwandeln will, ein oft gesehener, jedoch für den Nicht-Elfen kaum nachzuvollziehender Spruch);
ARMATRUTZ = ama tharza;
SALANDER = sala ra a dhao mandra (zusätzlich der Name der neuen Form; man beachte, daß unser SALANDER somit wohl aus dem Elfishen entlehnt scheint; sie selbst verwenden ihn nicht, kennen ihn aber wohl als taubra, was heißt Schwarzmagie);
FLIM FLAM = feya feiama i ungra (ein hochinteressanter Lichtzauber, der gänzlich ohne elementare Beschwörung auskommt, und den ich bereits erlernt habe);
METAMORPHO = mandra mha firndra sha ka (ein firnelfisher Zauber, welcher Eis verformt)...«
aus dem Reisebericht der Tamara , der Urschrift von Zauberkraften der Natur , etwa aus dem Jahre 620 BF

»Auch vom Elbenhaar geht ein seltsamer Zauber aus. Die blondlockigen Auelben, die silberweißen Winterelben und die Waldelben mit ihren ungezähmten Mähnen in der Farbe von Nacht oder Tag, sie alle tragen Haar, das mehr von Licht denn von Stoff zu sein scheint. Die wenigen Male, da ich es berühren durfte, spürte ich eine Feinheit und ein Leben wie nicht im feinsten Nerzpelz. Gar schienen sich die Locken wie magisch um meine Finger zu schmiegen. Niemals aber sah ich rote Haare, die man doch gerade bei Zauberrern, Hexen und Kobolden so oft findet. Wohl gab manch einer oder eine aber zu, daß ihm oder ihr die Rotherhaaren unter den Menschen die liebsten oder schönsten seien, und daß man mit jenen mehr zu lachen hat. Doch tragen sie nur Haupthaar, weder Bart noch Leibhaare habe ich gesehen, wohl aber zierlichste Schamlocken, da sie sich ihrer Nacktheit noch weniger schämen als wir.«

»Ehe ein Mensch hoffen kann die Waldelben zu verstehen, muß er erst versuchen, die Wälder selbst zu verstehen. Doch wie soll man sie verstehen, wenn man sie nicht gesehen hat, und wie soll man sie finden, wenn man sie nicht versteht?«

»Dabei läßt sich keinerlei Unterschied zwischen den Geschlechtern feststellen. Das elbische Leben beruht so sehr auf Gewandtheit, Sinnesschärfe und Fingerfertigkeit, in der sich Elbenmann und Elbenfrau ebenbürtig sind, daß es nur von persönlichen Vorlieben und Begabung abhängen mag, wer den Kronenhirsch beschleicht und wer der Kleinelben rosige Popos pflegt.«

»Elben sind grundsätzlich dagegen, Dinge zu benennen, wie wir Menschen es tun, weil man diese Dinge damit ihrer Freiheit und ihrer Möglichkeiten beraubt. Um überhaupt miteinander sprechen zu können, ist es wichtig, den inneren Namen der Dinge zu kennen, mit dem sie sich in die Weltenharmonie einfügen. Das ist der Grund, warum so viele Elbenwörter als wahrer und echter als unsere eigenen Bezeichnungen erscheinen.«

»Jedes Elbenlied - oder besser: jeder Zyklus - umfaßt bis zu einem Dutzend alter Lieder. Einzeln gesungen gehören sie zum altelbischen Liedgut, sind

Geschichte und Unterhaltung zugleich. Erst in der richtigen Abfolge erzeugen sie magische Effekte; Rohal spricht von astraler Harmonie, die den grundsätzlich positiven Wunsch des Zauberrnden wirklich werden läßt. Das Sorgenlied ist typisch für eine Gruppe von Liedern, die dem elbischen Zusammengehörigkeitsgefühl entspringen. Der kurze Zyklus umfaßt ein Sippenlied (eine Art Hymne, die gemeinsame Tradition jeweils einer Familie ist), ein Herzenslied (jedes Paar zweier Elben hat, wenn es eine innigere Beziehung hat, auch ein ureigenes Lied, meist zusammen gedichtet oder ausgewählt) und das Katzenlied (das berichtet, daß man durch den Blick einer Katze Grüße an entfernte Freunde ausrichten und empfangen kann). Ähnlichen Beziehungen entspringen das Schwurlied, mit dem ein Elb, der fortziehen muß, seine unmündigen Kinder einem Vertrauten übergibt und sie an ihn bindet, und das Bannlied der Ausgestoßenen, mit dem die Sippe Verbrecher buchstäblich verschwinden läßt. Das Friedenslied dagegen ist ein einstündiger Zyklus aus zwölf Liedern, größtenteils Fabeln und Sagen, die berichten, wie Freundschaft und Heim, Liebe und Frieden sich letztlich durchsetzen und Allen Leben und Glück schenken. Eine zweite Gruppe von Liedern widmet sich der Arbeit, der Herstellung von Gegenständen des täglichen Gebrauchs oder auch machtvoller Artefakte. Keines dieser Lieder ist mehr allen Völkern bekannt, oft sogar nur einigen Sippen. Da gibt es das Bauschlied der Auelben, der das überirdische Fingerspitzengefühl für das Zupfen verleiht. Der kurze Zyklus aus drei Liedern beschreibt im Wesentlichen die Arbeit des Zupfens und das fertige Kleidungsstück, wird aber über Stunden oder gar Tage immer wieder wiederholt. Bei der Herstellung von Tiergewändern zur Gestaltwandlung, Tarnkappen, Zauberruten, Elbenstiefeln oder Elbsignalthörnern, deren Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar ist, werden oder wurden ähnliche Liederzyklen verwendet; diese bestehen jedoch aus hundert einzelnen Liedern, und kaum noch ein lebender Elb beherrscht diese sich über Tage erstreckenden Überlieferungen in kunstvollstem Alt-Elbisch.«

»Von den Einhörnern haben es die Auelben gelernt und von diesen dann ihre Vettern, milchweiße Stuten aus der Nebelwelt herbeizurufen. Diweil die Zauberrhengste - und es sind ja stets Hengste - die Magie nutzen, um sich Gefährtinnen und Gespielinnen zu rufen und ihre Füllen zu zeugen, bitten die Elben die Tiere, sie auf ihrem Rücken zu tragen. Ein erfahrener Elb mag auf so einem Zauberroß binnen zwölf Stunden durch halb Aventurien gelangen!«

»Die Feste der Elben sind wie die der Feen mit dem Zauber der Andersweltlichkeit umgeben. Es heißt, wenn Elben tanzen, dürfen Menschen sie nicht stören, ja nicht einmal beobachten. Umso glücklicher schätze ich mich, einmal Gast einer auelbischen Hochzeit gewesen zu sein. Ein solches Fest ist beim Zaubervolk weit seltener als bei den Menschen, leben doch viele Elben frei und ungebunden ihrer Liebe, und nur alle Jahre beschließen zwei, ihre Leben miteinander zu verbinden. Als ich abends das Dorf am Obblom erreichte, war schon alles vorbereitet. An allen Häusern im Wasser und am Land und an allen Bäumen hingen Blätterlampen mit Glühwürmchen, leuchtende Gwen-Petryl-Steine und glitzernde Kristalle. Der Wohlgeruch zahlreicher Blüten, insbesondere Baldrian und Veilchen, lag über allem. Braut und Bräutigam erschienen im Geleit ihrer ganzen Sippe, wobei jeder Elb auf seiner Flöte oder Harfe aufs Lieblichste musizierte. Beide waren überaus verführerisch anzusehen, gekleidet in einer unbeschreiblichen Mischung aus edlen Pelzen, Bausch, Blütenkränzen, frischen Blättern, Tüll und viel nackter Haut. Unter dem Schmuck erkannte ich die blaßrosafarbenen Blüten und Früchte des Wasserrausches - ein sinnevernebelndes Rahjaikum. So ähnlich die Kostüme der beiden auf den ersten Blick waren, so sehr wirkte doch er männlich und sie weiblich, wie man es von Pantherkatzen kennt. Die beiden Gruppen ließen sich gegenüber und in einem großen Kreis nieder, das Brautpaar von Angesicht zu Angesicht. Nun stimmten die beiden Sippen ihr jeweiliges Sippenlied an, und wie es die wundersame Elbenmusik will, waren beide, schöner als jeder Kusliker Kanon, im Zusammenklang harmonisch und doch auch ein eigenes Lied. Ehe ich mich's versah, war der Chor verebbt und wurde von dem Herzenslied der Liebenden gefolgt. Kaum hatten die Beiden geendet und ihre Hände gefaßt, als mir der Atem stockte: Seltsame Kreaturen drangen fauchend in den Kreis ein. Halb elbische Gestalten, von Pelzen und Federn verhüllt, die Gesichter mit buntem Lehm und Beerenfarben verschmiert, dazwischen auch das eine oder andere Raubtier. Die Biestinger waren wohl darauf aus, das Paar voneinander zu reißen, doch kein Elb kam ihnen zu Hilfe. Braut und Bräutigam alleine verteidigten ihre Gemeinschaft. Sie warf Pfeile, wie vom Bogen geschossen, vorsichtig nach den Kreaturen, er wob Zauber, und manche Geste war vom irrisierenden Sprühen ungelenkter Astralenergie begleitet. Erst nach spannendem Kampf hatten sich alle Biestinger verflüchtigt. (Wie ich erfuhr, ist es vornehmste Pflicht der jungen Jäger beider Sippen, in Maske oder Tiergestalt jene Mächte der Welt darzustellen, die jede Gemeinschaft bedrohen könnten - und sie legen allen Ehrgeiz darin, wirklich bedrohlich zu wirken.) Nun sprangen alle Gäste hinzu, fielen einander in die Arme und begannen ekstatisch zu tanzen. Viele Stunden gaben sich die Elben nun Musik, Tanz und Liebe hin. Ich bin vom Fest der Freuden im Rahjamond einiges gewohnt, doch muß ich schon sagen, daß die Elben diese Hochzeit mit besonderer Ungezwungenheit zelebrierten. Beeindruckend auch, daß die Elben keinerlei Rauschmittel, nicht einmal Speisen zu sich nahmen, wenn man von den betörenden Gerüchen des Wasserrausches absieht. Viel mehr war es ihre Magie und ihre eigentümliche Wildheit, die sie in einen unbeschreiblichen Taumel der Lebenslust versetzte. Ich muß gestehen, daß diese Lebenslust sogar meine sonst eher akademische Persönlichkeit überwältigte und nicht nur ein junger Elb mich im Laufe dieses Abends als Gast ehrte...«

Zauberstern und Silberhaar - Geheimnisse der Elfenmagie

Format: Ein leicht überformatiger Foliant von etwa 400 Seiten Umfang, der vermutlich während der Regierungszeit Belen-Horas - in etwa um das Jahr 860 v. BF - von mehreren Begleitern der Sanin-Admiräle, wahrscheinlich vor allem Magier, zusammengestellt wurde, um die ersten intensiven Begegnungen mit den Elfen ausführlich zu dokumentieren. Über die einstige Verbreitung des Buches ist heute kaum noch etwas bekannt, wahrscheinlich wurden viele Abschriften angefertigt, da das Interesse an unbekannten Zaubereien natürlich groß war. Doch bereits zum Ende der Dunklen Zeiten gab es nur noch wenige Exemplare. Nach dem Fall des Hunderttürmigen Bosparans wurde das Werk deshalb in Havena leicht überarbeitet und neu herausgegeben, spätestens nach dem Traloper Vertrag über die Unantastbarkeit des Elfenreiches war dies wohl auch beinahe schon eine Notwendigkeit. Heute gibt es nur noch Abschriften jener mittlerweile auch schon sehr alten Überarbeitung, diese dafür aber in erklecklicher Zahl. Das Buch ist reich und anschaulich illustriert und wurde mit Ausnahme einiger in Isdira gehaltenen Textstellen, um den Leser in diese Sprache einzuführen, in Bosparano verfasst.

Auflage: Keines der Ur-Exemplare aus der Zeit vor dem Fall Bosparans hat Satinavs Hörnern bis heute widerstanden, die letzten Bände gingen wahrscheinlich während der Herrschaft der Priesterkaiser verloren. Von der überarbeiteten Havener Auflage, die auch Grundlage aller späteren Kopien bis in unsere Jahre ist, existieren dagegen noch etwa 400 Abschriften, vor allem aus der Rohalszeit stammend und daher nicht immer im besten Erhaltungszustand.

Inhalt: Das Buch ist eigentlich weniger ein Zauberbuch im herkömmlich-wissenschaftlichen Stile, sondern vielmehr ein sehr ausführlicher Forschungsbericht aus der Zeit der ersten Kontakte der Menschen mit den Auelfen, ihrer Lebensweise und vor allem ihrer natürlichen (von den Menschen damals, aber auch heute noch oftmals als niederträchtig angesehenen) Magie. Hochinteressant und aufschlussreich sind insbesondere die Stellungnahmen der Autoren, aus denen sich leicht folgern lässt, dass sich die gildenländischen Einwanderer anfangs fast ausschließlich auf die Beschwörungsmagie verstanden - wenn auch invokative Zauber darunter waren, die uns heute gänzlich unbekannt sind. Obwohl das Buch in heutiger Zeit teilweise stark überholt ist, wird es als Reisedokumentation und Expeditionsbericht immer noch als lesenswert und lehrreich empfohlen. Zudem enthält es unter anderem auch noch eine kompetente Einführung in die harmonische Sprache des Isdira.

Wert: Trotz seines nicht mehr aktuellen, von alten Ansichten geprägten Inhalts ist ein Band mindestens 120 Dukaten wert, die seltenen Liebhaber zahlen auch ein wenig mehr.

Voraussetzungen:

V4; K12; KL 11

Das Buch im Spiel: (Geographie SE/5, Lesen/Schreiben (Isdira) 0/5, Sprachen kennen (Isdira) 0/4) *Zauberstern und Silberhaar* enthält zwar keine Thesis (womit sich die Theorie erhärtet, dass es sich bei der gildenländischen Zauberei vor allem um fremdartige Beschwörungsmagie handelte), ermöglicht aber die Rekonstruktion allerlei Zaubersprüche elfischen Ursprungs, die meisten von ihnen zählen heute jedoch schon beinahe zum Allgemeinwissen eines Magiers und sind dementsprechend fast schon uninteressant. Es handelt sich dabei um die Formeln *ADLERAUGE* (Elf), *ADLERSCHWINGE* (Elf) (700/1x12/0), *ARMATRUTZ* (Elf), *BANNBALADIN* (Elf), *BLICK AUF ESSEN* (Elf), *FULMINICTUS* (Elf), *ODEM ARCANUM* (Elf), *SENSIBAR* (Elf) und *SILENTIUM* (Elf). Außerdem finden sich verschiedene Hinweise auf den *UNITATIO*.

Zitate:

»Im Dorffe sah ich woll drey Dutzent Elfen. Am schlancken Leyb trugen sie in der Farb von gruinem Schilffe schmiegsame Umhaeng ohne Aermel, mit feynem Ledergurt geschnuirt. Manch eyne zierthe um den Hals eyne Kette von opalisirendem Blawstein. Eynige hatten Dolche von Cupffer oder Eysen. Es war eyne schoene Anblick, wie sie wandelten und schlichen als wie Pantherkatzen.«

Bearbeitung der Academie der Hohen Magie zu Punin, 37 BF

»Das Elfenhaar aber berget eyne guten Theil der elfischen Magia. Itzo maget dir mislingen, Elfenmann und Elfenweib zu trennen, traget doch eyne wie der anderne seyn Haar bis weyth uiber die Schulthern, unt sprieszet keynem eyne Barth. Itzo verstehet die Elfen sich darauff, aus ihrem Haar jenem ihrer Anverwandten wundersam feyne Tuche zu weben, anschnieglicher denn Garether Pluisch unt gefaelliger denn Brabacker Seyde.«

Bearbeitung der Academie der Hohen Magie zu Punin, 37 BF

»Das Dorff ward halbens in des Sees Wasser erbawt. Jeglich Hausel stund auff Stempfen, so in des Ufer Boden getrieben, undt ward zwey Schritth ob dem Wasser, dem Schilffe oder dem Landt. Dermitten waren all Hausel mit Steg und Bruicken verbunden, so du von eynem Hausel zum andern gelangest, ohn jemals deyn Fusz auff Sumus Leib settest. Die Hausel selb waren wunderlich Kugeln und Kegeln wie vom Webevogel unt Korbbflechter erbawt, aber gruinent und bluihend alluiber.«

Bearbeitung der Academie der Hohen Magie zu Punin, 37 BF

»2. Rondratag, 4. Belen-Horas Jahr: Wir haben nicht mehr genug Wasser unter dem Kiel, um die Erkundung fortzusetzen. Daher befahl ich, Anker zu werfen und an Land zu gehen. Nicht fern vom Ufer stießen wir auf eine menschliche Ansiedlung, die wir hier niemals erwartet hätten. Die Bewohner erwiesen sich als mißtrauisch, aber im Grunde freundlich. Die Verständigung fiel schwer, da weder sie die unsere, noch wir ihre Sprache verstehen. Wir tauschten ein paar kleine Gegenstände. Seltsamerweise sind die Fremden kaum an Silbertälern oder Glasperlen interessiert, eher schon an Messern oder Angelhaken. Sie besitzen sehr lange, offenbar höchst wirkungsvolle

Bögen, die sie zunächst partout nicht eintauschen wollten; erst als sie eine Laute entdeckten, die unser Koch selbst aus einem Schildkrötenpanzer gefertigt hatte, waren sie zu einem Handel bereit. Wir bekamen zwei Bögen für das Instrument, das einer der Fremden fast auf Anhieb zu spielen verstand.

3. Rondra, 4 n.B.H. Es hat sich herausgestellt, daß einer unserer Zwergenruderer die Sprache der Fremden versteht. Er sagt, sie seien keine Menschen sondern Effen. Möglicherweise wollte er Affen sagen, denn er scheint die Fremden nicht zu mögen. Eventuell hat er recht mit der Behauptung, daß es sich bei ihnen nicht um echte Menschen handele, denn die Wesen besitzen auffällig lange und scharf zugespitzte Ohren, wie ich sie noch bei keinem Menschen, sondern eher bei manchen Raubtieren (z.B. Sandkatzen) gesehen habe. Im Durchschnitt scheinen die Fremden etwas größer als wir zu sein - und womöglich auch schlanker, aber das kann an unzureichender Ernährung liegen. Wir haben lockige Kinder gesehen, aber alle Erwachsenen tragen glattes, langes Haar, Rot- und Blondtöne überwiegen. Den Männern fehlt jeglicher Bartwuchs, die Bärte meiner Matrosen riefen bei den Fremden Belustigung, bei einigen Frauen aber auch starkes Interesse hervor.

4. Rondra, 4 n.B.H. Mit Hilfe unseres Übersetzers erfuhren wir einige neue Dinge: Die Fremden behaupten, daß sie zu einem Stamm gehören, der sich Kinder der Auen oder auch Auvolk nennt. Außer diesem soll es tiefer im nördlichen Landesinneren noch zwei weitere große Stämme geben, das Waldvolk und das Firnvolk, welches letzteres eine unwirtliche Eisregion bewohnen soll. Diese Stämme oder Völker sind undurchschaubarer Natur, denn es scheint keine Anführer, Häuptlinge oder Könige in ihnen zu geben. Auch scheint der einzelne Effen sich wenig für den Zusammenhalt und das Wohlergehen seines Stammes zu interessieren. Wir brachen das Gespräch mit den Fremden ab, als plötzlich eins ihrer Kinder sich vor unseren Augen in Luft auflöste. Sasfan, unser Bordmagier, ist der Meinung, daß uns diese

dreiste magische Demonstration provozieren sollte. Es wurde der Beschluß gefaßt, den Effen mit Vorsicht zu begegnen.

5. Rondra 4 n.B.H. Wir fahren wieder stromab. Die Begegnung mit den Effen endete in Unfrieden: Da sie sich nicht für Gold und Schmuckstücke interessierten, hatte in der Mannschaft die Überzeugung Fuß gefaßt, die Fremden besäßen womöglich übergenug von solchen Dingen. Einer Durchsuchung ihrer Laubhütten widersetzten sich die Spitzohren jedoch mit überraschender Heftigkeit. Es kam zu einem kurzen Kampf, in dessen Verlauf ich vier Mann, darunter den Bordmagier, verlor. Auch unter den Effen gab es Tote, obwohl sie sich während der Auseinandersetzung einer niederträchtigen Magie bedienten. Wir sind nun gewarnt und werden uns bei eventuellen weiteren Begegnungen mit solchen Spitzohren nicht wieder so gutmütig gebärden.

Logbuch des Admiral Sanin des Älteren, Tommel-Expedition, entweder 877 oder wahrscheinlicher 870 v. B

Inoffizieller Teil

Das Konvertierungsteam von dsa4.de nach einer Vorlage von
Peter Diehn, Gregor Rot, Anton Weste und vielen anderen

Alchemistische Exkurse

Format: Ein wahrscheinlich knapp 200 Jahre altes, damals wie heute kaum bekanntes Quartheft mit nur etwa 40 Seiten. Von einem ungenannten Autor - wahrscheinlich ein Alchemist - nahe der Kaiserstadt Gareth oder sogar in der Metropole selbst verfasst. Da man in dieser Zeit in der Nähe des Haupttempels des Praios nicht ganz ungefährlich lebte - die ketzerische Ilaris-Sekte war erst wenige Jahre zuvor zerschlagen worden und vor allem in Aranien loderten Scheiterhaufen für Bücher und Menschen gleichermaßen - wurde nur eine mäßige Zahl an Kopien dieses Werkes angefertigt und es hat selbst heute höchstens regionale Bedeutung; immerhin findet sich eine Abschrift aber bei vielen garetischen Alchimisten. Das Buch ist nicht illustriert, enthält nicht einmal einfache Skizzen, und wurde in kleiner Handschrift durchgehend in Garethi verfasst.

Auflage: Insgesamt mögen etwa 70 Abschriften existieren, diese befinden sich aber vor allem im Besitz verschiedener Alchimisten aus Garetien und Darpatien. Allerdings sind sowohl die Academia der Hohen Magie zu Punin als auch die Drachenei-Akademie zu Khunchom im Besitz je dreier Exemplare, die auch frei zugänglich sind; nicht dass sich für diese jemand interessieren würde, das Werk ist schließlich kaum bekannt. Das Original und eine Handvoll weiterer Abschriften werden seit jeher im Hesinde-Tempel zu Gareth aufbewahrt und können von anerkannten Gelehrten ebenfalls ohne besondere Hürden eingesehen werden.

Inhalt: Die Alchemistischen Exkurse sind mit ihrem knappen Umfang natürlich nicht unbedingt im großen Rahmen nützlich, aber immerhin sogar schon für Laien nicht unverständlich - auch wenn sich das Buch mit seinem Inhalt eher an den fortgeschrittenen Alchimisten richtet. So beinhaltet es einige Ratschläge zur Anschaffung und Verwendung gehobener (und damit auch teurer) Laborausstattung und gibt vor allem allerlei Hinweise auf verschiedene alchimistische Zutaten aus dem garetischen Raum und wie diese einfach beschafft werden können (wobei natürlich auch zu bedenken gilt, dass sich in den letzten 200 Jahren so einiges in Garetien verändert hat...). Der Autor fand aber sogar noch Platz, um kurz über ein paar Spezialfälle zu diskutieren, und für den Praktiker sind sicherlich eine Handvoll einfacher, aber sonst wenig bekannter Rezepturen von Interesse.

Wert: Eine gute Kopie ist bereits ab etwa 25 Dukaten erhältlich. Außerhalb des zentralen Mittelreiches, vor allem im Norden, weniger dagegen im Süden, wo man der Alchimie schon von der Kultur her wieder etwas näher steht, wird mangels Bekanntheit aber oftmals auch der doppelte Preis verlangt. Fortgeschrittene Alchimisten mit bekannt südaventurischem Temperament sollten vor dem Verkaufsabschluss auf den Inhalt hingewiesen werden, bevor sie dem Anbieter nach dem Studium schlimme Dinge androhen...

Voraussetzungen:

V 1; K10 (Garethi); KL 14, Alchemie 5

Das Buch im Spiel: (2x Alchemie SE/10) Im Buch finden sich einige mehr oder weniger bekannten Rezepturen (je nach Meisterentscheid, jedoch nichts wirklich Außergewöhnliches). Hält sich der Leser in Garetien auf und ist dort auf der Suche nach alchimistischen Ingredienzien, so sollte er vom Meister je nach den vorherrschenden Umständen kleine Hinweise hierfür bekommen (da das Buch jedoch schon 200 Jahre alt ist, können solche Hinweise natürlich auch schon veraltet sein). Für die Magie an sich ist das Buch eher nutzlos und auch die wenigen Hinweise auf kompliziertere Vorgänge mögen durchaus mehr Schaden nach sich ziehen können, als sie dem Anwender nutzen.

Angst - Das menschliche Phänomen und Phobia

Format: Ein Octavband mit einem Umfang von etwa 200 Seiten, der im Jahr 937 BF vom seinerzeit recht bekannten bornländischen Druiden Wassilaw Junkhoff verfasst wurde. Obzwar in den folgenden Jahren einige wenige Abschriften angefertigt wurden, verbreitete sich das Buch trotz seines kompetenten Inhalts kaum. Vielleicht waren am mangelnden Interesse auch Verblendung und Misstrauen gegenüber dem Druiden ausschlaggebend. Erst als das Buch 958 BF, wenige Jahre nach dem Tod Junkhoffs, von einem Unbekannten in stark gekürzter Form als Octavo mit 80 Seiten unter dem Titel Phobia neu herausgegeben wurde, erlangte es in Fachkreisen endlich eine größere Bekanntheit, wenn beide Fassungen sich auch nie wirklich weit verbreiteten. Beide Bände enthalten mehrere eher schlechte denn rechte Illustrationen und wurden durchgehend in Garethi niedergeschrieben.

Wassilaw Junkhoff

Ein um 890 BF, wahrscheinlich im südlichen Bornland geborener Bastard eines kleinen Adligen, der ausgesetzt und von einem Druiden aufgezogen wurde. Wassilaw galt nicht nur für einen Druiden als äußerst aufgeschlossen, sondern er unternahm sogar mehrere ausgedehnte Reisen in den Süden und soll sich gar mit den Göttern und der Magie der alten Echsen befasst haben! Etwa um 930 BF ließ er sich als Seelenheiler in Festum nieder, wo er sich sogar eine Frau nahm, die allerdings 939 BF an einem Fieber starb. Daraufhin zog sich Wassilaw in den Bornwald zurück, wo er um 950 BF starb, auch wenn nie nähere Umstände seines Todes bekannt wurden. Gerüchten zufolge soll er sich sogar mit dem Riesen Milzenis gut verstanden haben!

Auflage: Von den originalgetreuen Abschriften der Urfassung existieren wahrscheinlich etwa 65 Abschriften, dazu kommen knapp 50 Kopien der zweiten Fassung. Die meisten Bücher sind im Besitz von Seelenheilern des mittleren Aventuriens und des Bornlandes, nur sehr wenige große Bibliotheken können gleichfalls auf eine Abschrift zurückgreifen. Interessanterweise gehört das Buch zu den wenigen Schriften, für die sich auch viele der sonst eher weltfremden Druiden interessieren, was natürlich am Thema der menschlichen Seele liegen dürfte. Die Originale beider Versionen sind vermutlich im Besitz des Druiden Archon Megalon, wenn sie seinerzeit beim Palastbrand von Havena nicht zerstört wurden.

Inhalt: Das Buch ist ein brillantes und tiefgründiges Werk über die tief im Menschen (in Grenzen auch auf Elfen und Zwerge zu gebrauchen, während andere Rassen fast schon zu unterschiedlich sind) lauernden Ängste, worin sie ihre Ursachen haben, wie sie sich zeigen und zu was sie führen können - und auch, wie man sie bekämpfen kann. Der Autor beschrieb hier einen Bereich, der vielen Druiden, aber nur selten Magiern wichtig erscheint, so schrieb Archon Megalon auf Grundlage dieses Werkes seine Überlegungen zum magischen Potenzial der Angst (siehe Seite 204) und das schon vor seinem Erscheinen berühmte Werk Die Angst - Betrachtungen (S. 49). Erstaunlicherweise handelt es sich dabei scheinbar um ein Thema, mit dem die eher wissenschaftlich vorgehenden Magier nur wenig anfangen können. Seelenheiler profitieren allerdings ebenfalls sehr stark von den hier niedergelegten Kenntnissen, und sie besitzen meist nicht die reaktionäre Einstellung eines verknöcherten Gildenmagiers...

Wert: Während für eine Kopie der Urfassung sicherlich etwa 130 Dukaten verlangt werden, ist eine gekürzte Phobia bereits ab etwa 60 Dukaten erhältlich. Der Interessent wird es in beiden Fällen aber wahrscheinlich eher schwer haben, auch nur einen bereitwilligen Verkäufer zu finden.

Voraussetzungen:

V1; K11 (Garethi); KL14, Heilkunde Seele 5 (Angst – das menschliche Phänomen)

V1; K11 (Garethi); KL14, Heilkunde Seele 5 (Phobia)

Das Buch im Spiel: (Heilkunde Seele 5/10) Beide Bücher wurden weniger für die funkensprühenden Zauberer als vielmehr für gute Seelenheiler geschrieben, weshalb sie auch kein direktes magisches Wissen zu bieten haben. In Angst - Das menschliche Phänomen ging Junkhoff zudem derart geschickt auf die inneren Ängste der Menschen ein, dass sich die daraus gewonnen (Selbst-) Erkenntnisse so auswirken, dass sich Aberglaube oder eine Angst 2x um eine Spalte billiger senken lassen (z.B. 2x Totenangst oder 1x Angst vor Spinnen und 1x Raumangst)! Das eher minderwertige Phobia ermöglicht hier immerhin noch einen der angegebenen Nachteile 1x um eine Spalte billiger senken. Nach der Lektüre des Originalwerkes mag der Leser vielleicht sogar in der Lage sein, andere Menschen durch ihre Ängste für seine Zwecke einzusetzen. Da sich beide Werke auf die Psyche des Menschen konzentrieren, können die Effekte bei Elfen und Zwergen etwas anders ausfallen. Was andere Rassen angeht, so obliegt die Entscheidung wieder einmal dem Meister.

Zitate:

»Magst du auch glauben, der schieren Gewalt trotzen zu können, eines ist noch fürchterlicher: Die lautlose Tücke, die Hinterlist. Ihn hörst du nicht, der ohn Geräusch heranschwebt hinter, über dir, der dich packt mit einem Griff und hinaufhebt in die Welt der Lüfte - doch nicht dich zu zerfetzen mit seinen Klauen ist sein Wille, nein, er hebt dich immer höher und lässt dann unvermittelt los. Wie die Katze die gefangene Maus umkreist er dich dann, in steilen Schrauben, während du hinab fällst, unaufhaltsam, unabwendbar, voller Angst, doch unversehrt bis zum Moment des Aufpralls. Das Grauen in deinem Gesicht - das ist seine Freude.«

Gerüchte über den Todbringenden Chr'Ssir'Ssr

»So lässt sich die Begegnung des Geistes mit dem Verstand auf Seiten des Geistes charakterisieren als eine Auseinandersetzung durch Umarmung. Der Geist übernimmt im Denken die zentralen Angstbilder des Verstandes und wandelt dieselben auf eine Weise um, daß sie ihre Fremdheit verlieren und der Gedankenwelt des Geistes einverleibt werden können. Doch die obigen Angaben bedürfen der Präzisierung. Dies gilt sowohl für den Begriff Geist als auch für die Abgrenzung gegenüber Verstand und Denken, die von einem schwarzen Neben verschleiert liegt...«

»Du magst aus Worten, Verhalten und Erfahrungen glauben, er sei dir wohlgesonnen, ein Freund, der dir niemals in den Rücken fallen würde - doch kein Mensch kann in diese Seele eines anderen blicken. Wer mag zu erraten, welche Abgründe sich hinter der Fassade eines rechtschaffenen Menschen verbergen, welche Gelüste, welche Ängste.«

Aus Dunchabans Labor - Wie man aus der Alchemie Nutzen zieht - für Fortgeschrittene

Format: Ein 110-seitiger Quartband, der in jahrelanger und sicherlich nicht ungefährlicher Arbeit ab 971 BF vom in Fachkreisen sehr renommierten Alchimisten Dunchaban ibn Nastraddon an der Drachenei-Akademie zu Khunchom verfasst wurde. Von einigen internen und unvollständigen Zirkularen innerhalb der Akademie abgesehen, wurden jedoch keine Kopien der Aufzeichnungen angefertigt. Erst Dunchabans Sohn Haschan veröffentlichte das Werk im Jahr 993 BF, nur kurz nach dem Tod des bekannten Magisters. Das Buch wurde fast durchgehend in Tulamidya verfasst, manche Rezepturen sind aufgrund ihrer Gefährlichkeit jedoch in Ur-Tulamidya niedergelegt worden, auf dass sie unerfahrenen Alchimisten kaum zu etwas nütze sind. Da sich Dunchabans Werk unter den Alchimisten und Magiern der großen Stadt und ihrer Umgebung steigender Beliebtheit erfreut, wird mittlerweile angeblich schon an einer Übersetzung ins Garethi gearbeitet, damit eine größere Verbreitung sichergestellt ist. Mit der kürzlichen Offenbarung des Dämonenmeisters wird nun allerdings spekuliert, ob das Buch eventuell um seine Borbaradianerformeln gekürzt wird. Von vielerlei Skizzen und Planzeichnungen - vor allem von alchimistischen Geräten - abgesehen, sind keine weiteren Illustrationen enthalten.

Auflage: Bis jetzt existieren zwar etwa 70 nahezu originalgetreue Abschriften, diese befinden sich jedoch überwiegend im Besitz verschiedener tulamidischer Alchimisten und Akademien - allerdings sind manche Bände durch Laborunfälle bereits in arge Mitleidenschaft gezogen worden. Mit der geplanten Übersetzung sind weitere Kopien aber schon fast gewiss, so dass wahrscheinlich in ein oder zwei Jahrzehnten auch in Aranien, Almada und den südlichen Landen Exemplare gefunden werden können. Das Original ist im Besitz von Haschan ibn Dunchaban, dem Sohn des Autors.

Dunchaban ibn Nastraddon

Einer der sicherlich bekanntesten und wohl auch erfolgreichsten Alchimisten der letzten Jahrzehnte zwischen den Erbfolgekriegen im Mittelreich und der Inthronisation Kaiser Hals war sicherlich Dunchaban, geboren 930 BF in Khunchom; er galt außerdem als neutraler und moralisch gefestigter Erforscher der borbaradianischen Transformationsmagie, die er allerdings nur für seine Alchemie anwandte und ansonsten strikt ablehnte. Er lehrte etwa drei Jahrzehnte an der Drachenei-Akademie zu Khunchom und wurde mit seinem Eifer und seiner Zielstrebigkeit immer als Vorbild angesehen, galt als eine der bekanntesten Persönlichkeiten im Stadtbild; die heutige Spektabilität Khadil Okharim arbeitete zeitweise als sein Assistent. Obwohl Dunchaban während seiner Experimente sechsmal verschiedene Keller und Labore der Akademie abbrannte, kamen seine großen Erfahrungen und alchimistischen Kenntnisse der Akademie immer zugute. Nur kurz bevor sein Sohn Haschan das Buch schließlich veröffentlichte, starb Dunchaban überraschend im Jahr 992 BF.

Inhalt: Das Buch ist eine komplexe Dissertation Dunchabans über seine jahrzehntelangen alchimistischen Forschungen an der Khunchomer Akademie und präsentiert die daraus gewonnenen Erkenntnisse. Ein relativ großer Teil des Inhalts geht außerdem auf seltene und teure alchimistische Geräte ein und bietet sogar detaillierte Pläne zum Nachbauen. Die umfangreichen Anhänge stellen das eigentliche Lebenswerk des Alchimisten dar, sie enthalten Rezepturen für manche bekannten oder von Dunchaban selbst entwickelten Elixiere, es wird aufgezeigt, wie man aus ihnen Nutzen zieht und sich das Leben damit erleichtern kann (bzw. anderen dieses erschwert...). Aus seinen jahrelangen Erfahrungen gibt der Autor außerdem reichlich gute Ratschläge und weitergehende Kommentare ab. Die Zielgruppe des Buches liegt aber dennoch eher bei den Alchimisten mit mehrjähriger Erfahrung, da Dunchaban auf eine Einführung in diesen Themenkomplex verzichtete - wie ja bereits aus dem Untertitel hervorgeht.

Wert: Interessierte und bereits fortgeschrittene Alchimisten und aufgeschlossene Transformationsmagier bieten je nach

Zustand einer Abschrift sicherlich bis hin zu etwa 90 Dukaten, gelegentlich vielleicht auch etwas mehr. Außerhalb der Stadt Khunchom und deren weiträumigen Umgebung kann sich der Preis leicht verdoppeln, sollte die Übersetzung in den nächsten Jahren erscheinen und sich entsprechend verbreiten, dürfte sich dieser Betrag aber wieder nach und nach senken.

Voraussetzungen: V 1; K10 (Urtulamidya), K11 (Tulamidya/Garethi); KL 15, Alchemie 10

Das Buch im Spiel: (Alchemie SE/15; wenn man die Rezepte lesen kann: Sprachen kennen (Ur-Tulamidya) SE/10; Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidya) SE/10; Glyphe der elementaren Bannung) Hier findet sich eine Unmenge von mal mehr und mal weniger bekannten Rezepturen (um welche es sich genau handelt, bleibt dem Meister überlassen, der sich hierzu auch an anderen Werken orientieren sollte; Regeln zu den in den Zitaten angegebenen Mittelchen können im Bosparanischen Blatt, Ausgaben 3 und 4 nachgelesen werden) für allerhand alchimistische Tinkturen. Als noch interessanter, gerade im arkanen Bereich, könnte sich aber die jeweils nicht allzu schwierige Möglichkeit der Herleitung der beiden borbaradianischen Transformationszauber HARTES SCHMELZE! und WEICHES ERSTARRE! erweisen - aufgrund der jüngsten Geschehnisse ist zu erwarten, dass die jeweiligen Textstellen in der angestrebten Übersetzung gestrichen werden oder durch die Thesen der de-borbaradianisierten Formeln ersetzt werden.

Zitate:

»Verbrenne die Federn im Phexmond zu feiner Asche. Mische die Spucke des Diebes mit dem Vitriol, tu es in eine Schale und rühr es um mit der Katzenpfote. Erwärme es sodann über dem Feuer, höre aber nicht auf zu rühren. Tu dann die Asche der Federn und den Silberstaub dazu. Rühre es insgesamt gut 20 Mal und nehme dann die Katzenpfote heraus, zünde sie an, sie wird in einer blauen Flamme verbrennen, und tu sie brennend wieder in das Gemisch. Paß aber wohl auf, denn es wird mit greller Flamme explodieren. Und siehe, ein Kristall hat sich nach der Explosion um das Innere der Schale gebildet. Kratze es sorgfältig ab, denn dieses ist das

wertvolle Schleichpulver. Streue es über die Schuh, und du wirst leiser sein als die Katz. Wenn du nach diesem Rezept arbeitest reicht das Pulver für eine Anwendung, und es hält sich wohl 2 Jahr.«

Rezept für das Schleichpulver

»Nimm eine eiserne Pfann, und erhitze diese zuvörderst. Tu nun die Haare vom Orkenbiest in die Pfann, und auch das zu Staub zermahlene Horn eines Ochsen. Siehe, die Haare verbrennen. Nun gieß thunlichst das Blut eines Verrückten in die heiße Pfann in welcher sich der Staub und die Asche

befinden. Nach Augenblicken wirds zur braunen und klumpigen Masse. Nachdem der Klumpen abgekühlt ist, zermahl es mit dem Mörser zu feinem Staube. Den Staub tu nun in eine Pfann, und auch das Vitriol und das Salz. Siehe es brodeln, und der Staub verändert seine Farbe. Schütte das Gebräu nun über ein weißes Leinentuch, so, daß das Pulver am Tuche bleibt. Sei nun vorsichtig, denn das weiße Pulver, welches du erhalten, ist die pure Essenz des Balsams, welche schon bei der Berührung mit der Haut wirkt. Nimm nun 2 kleine Löffel, und mische das Pulver mit dem Bärenfett und du erhältst ein Balsam, durch welches sich jedes Wesen deinem Zauber fügen wird. Das Balsam reicht für 2 Anwendungen, und hält sich wohl ewig.«

Rezept für einen Balsam, welches den Magiewiderstand mindert

»Zuvörderst zerpresse das Mirbelrohr und das Ilmenblatt solange, bis due 5 Unzen Saft aus den Pflanzen erhältst. Lege nun die schon getrocknete Schlangenzunge hinein. Koche dann die Vragieswurzel in geweihtem Wasser, welches sich bald vertribt. Schneide nun die Alraunen in kleine Scheiben. Lege sie dann schleunigst in das Wasser, und siehe, es schimmert in allen Farben. Nehme dann die Schlangenzunge, die den Saft aus dem Mirbelrohr und dem Ilmenblatt in sich aufgenommen hat, und mische damit das Wasser, welches wieder klar wird. Verbrenn danach die Schlangenzunge, und tu die Asche in das nun fast fertige Gebräu. Nehme nun die Träne eines Weisen, tropfe sie in das Gebräu und sprich: Satinavs Macht mir die Zukunft offenbart. Wenn das Gebräu sich purpurn verfärbt hat, ist das Elixier gelungen, wenn nicht, dann schütte es schnellstens weg, denn eine starke Säure ist entstanden. Das Elixier kannst du nur einmal verwenden, und dieses solltest du innerhalb eines Jahres tun.«

Rezept für einen Weissagungstrank

»Zuvörderst koche den Gulmond in einem eisernen Topfe, im Zwiestedillate. Füge dem Wasser dann einen zu Staub zermahlenen Schädel eines Nashorns zu, so, daß sich das Zwiestedillat dunkel färbe. Tu sodann den Eisenstaub hinzu. Dann nehme das Stück der Rüstung und lege es vorsichtig in das Gemisch. Und siehe, wenn sich auf dem Stück der Rüstung keine Bläschen bilden, hast du es wohl getan. Als nächstes gieße vorsichtig das Wasser vom Wasserfalle in das Gebräu, tu den Deckel auf den Topf, halte ihn kräftig zu, und schütte es 3 Mal. Wenn du den Deckel wieder hochhebst, ist nur noch

eine schleimige, eisenfarbige Masse übriggeblieben, und das Rüstungsstück hat sich aufgelöst. Tu nun noch das Bärenfett hinein, erhitze es kräftig, so du nach dem Erkalten ein Balsam erhältst, mit welchem jede Rüstung undurchdringbar wird. Das Balsam hält sich wohl ewig.«

Rezept für den Rüstungsbalsam

»Bei Rondras Mond stell es her, damit es seine Wirkung entfalte. Primo schneid den Krötenschemel in kleine Stückchen und leg es in das Blut der Maraskantarantel. Warte nun 2 Tag, bis sich der Pilz auflöst und eine Lauge entsteht. Stell die Lauge nun in ein Pentagramm mit den Namen der Alten Drachen versehen. Secundo zermahle den Khömsand und den Basalt zu feinem Staube. Tertio tu den purpurnen Lotos in die Säure. Warte nun bis der Lotos sich auflöst. Tu die Nägel und Augen zum Pulver aus dem Khömsand und dem Basalt und vermische und zermahle diese. Nun tu die Säure und die Lauge zum Gemisch, welches dann stark zu brodeln und zu dampfen anfängt. Sei nun ganz vorsichtig, denn es ist das Gas welches du brauchst, so fange es auf. Fülle dann das rote Gas in ein Glasfläschchen, und wenn du dieses dann auf dem Boden zerschellen läßt, so wird der Drachenatem sein Werk verrichten.«

Rezept für den Drachenatem

»Zuvörderst zerstoße die Beeren des Vierblattes mit dem Schnabel des Storches. Tu es solange, bis es nur noch ein Brei ist und tu dann 2 Unzen reinen Alkohol dazu und schütz es vor dem Lichte des Praios. Als nächstes nehme die Alraun, mache sie naß, und streu die heilige Asche des Knoblauchs darüber, damit sie Peraines Segen erhalte. Nun zerstoße die Alraun mit dem Schnabel des Storches, wie zuvor auch die Beeren, bis du eine Salbe erhältst. Die eingelegten Beeren mische nun mit dieser, auch mit dem Schnabel rührend. Alsdann nehme die Unauer Salzlake, und streue sie über die Salbe, das elementare Symbol des Humus zeichnend. Tu nun den restlichen Alkohol und das Zwergengold hinzu, und siehe wie sich der Trank verfärbt. Tu den Trank nun in ein Fläschchen, leg den gebrauchten Schnabel hinein, und verschließ es zügig. Wenn du nun das Fläschchen zerstörst, wird eine Wolke aufsteigen, die dir Heilung gibt, und sich einen halben Götterlauf zu halten vermag, wenn sie nicht zu starker Sonne ausgesetzt wird.«

Rezept für die Heilwolke

Codex Artefact et Mechanicus

Format: Ein erst jüngst erschienener Foliant von etwa 100 Seiten Umfang, der auf dickem, recht widerstandsfähigem Pergament geschrieben wurde. Das Buch wurde erst 1020 BF von der Lehrakademie des hesindianischen Draconiter-Ordens zu Shenilo, ein eher loser Zusammenschluß von einigen Lehrmeistern denn eine „echte Magierakademie“, unter der Aufsicht von „Spektabilität“ Defranda Defrus zusammengestellt. Gedacht war es anfangs als Schulzauberbuch für den Bereich der Clarobservantia und der Artefaktmagie, doch entschieden Akademie und Orden, dass der Inhalt allgemein zugänglich gemacht werden sollte. Das bislang kaum bekannte Werk ist nur recht spärlich illustriert und wurde durchgehend in Bosparano abgefasst, ein tulamidischer Magister der Akademie hat aber bereits eine Übersetzung ins Tulamidya vorgenommen.

Auflage: Da die Veröffentlichung erst vor kurzem erfolgte und es sich mehr um ein Schulzauberbuch denn ein Allgemeinwerk handelt, werden außer dem Original auch die meisten der zur Zeit etwa 15 Abschriften im Sheniloer Draconiter-Institut aufbewahrt. Je ein Exemplar wurde aber dem Hesinde-Tempel zu Kuslik, der Puniner Academia der Hohen Magie, der Methumiser Akademie des Magischen Wissens, dem Rommilyser Informationsinstitut, dem örtlichen Haus der Draconiter und auch dem Oktogon der Draconiter zu Thegûn als Geschenk überreicht. Eine der drei Kopien in Tulamidya ist im Besitz der Drachenei-Akademie zu Khunchom, welche in nächster Zeit auch weitere Abschriften anzufertigen gedenkt.

Inhalt: Das Werk stellt vor allem eine Art Forschungsbericht über magische Artefakte im Allgemeinen dar, wie sie der Akademie zur Untersuchung vorgelegt wurden, besondere Erwähnung finden vor allem kleinere Statuetten und andere Dekorationsgegenstände, die beispielsweise als Buchständer oder Briefbeschwerer dienen können. Alle Magischen Eigenschaften der beschriebenen Artefakte wurden vom Draconiter-Institut in den letzten Jahren erforscht, weswegen Interessenten auch problemlos nähere Informationen an der Akademie einholen können. Abgerundet wird das Buch durch präzise Angaben über die Vorgehensweise bei Entschlüsselungen von Artefaktzaubern, kleineren mechanischen Spielereien zur Erleichterung von bestimmten Verzauberungen und schließlich einige Theorien über die Magica Transformatorica. Abgesehen von den Beschreibungen bestimmter Artefakte ist das Buch sehr allgemein gehalten, damit es auch von Laien - Schülern eben! - leichter verstanden wird.

Wert: An der Akademie zu Shenilo werden für ein Exemplar um die 50 Dukaten verlangt. Da die vorhandenen Abschriften jedoch fast ausschließlich für den Unterricht gebraucht werden und die Schüler sie oft ebenfalls für solche Zwecke abschreiben, bleibt dem Interessenten meist nichts anderes übrig, als selbst Hand anzulegen. Die Khunchomer Drachenei-Akademie wird wahrscheinlich einen ähnlichen Preis verlangen.

Voraussetzungen:

V1*; K10 (Tulamidya/Garethi); KL 13

Das Buch im Spiel: (Magiekunde SE/10, Feinmechanik SE/5) Der Codex Artefact et Mechanicus ist als reines Schulzauberbuch natürlich von eher geringem Wert. Dennoch ermöglicht das Buch die einfache Rekonstruktion der beiden grundlegenden, aber natürlich auch weithin bekannten Hellsichtzauber ANALYS (Mag) und ODEM (Mag) und enthält außerdem mehrere lehrreiche Hinweise und Spekulationen auf die Zauber PENETRIZZEL, GEFUNDEN, XENOGRAPHUS und natürlich auch zum ARCANOVI. Eher ohne große Bedeutung, aber dennoch ungewöhnlich ist, dass auch eine Anleitung für den I. Stabzauber niedergelegt wurde.

Zitate:

»Ein riesiger Monolith kann sicherlich beeindruckend sein, doch selbst der kleinste Stein könnte mehr Macht besitzen. Es erscheint selbst ohne astralen Einsatz möglich, die Macht mancher Artefakte zu spüren...«

»Die Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung verrät uns einige der wohl wichtigsten Sprüche für die Entschlüsselung magischer Eigenschaften. Der von den Elfen erwähnte ODEM ARCANUM sei ebenso wenig verschwiegen wie der allseits bekannte ANALYS ARCANSTRUKTUR.«

»Der Stab war ein gar köstlich Ding, solange sich in dem Feind verding, doch griff er mich dann einmal an - verzaubert, ein Dämonenbann... - Lied über den untreuen Stab des Magiers Ogrus ta Helatheir. So ist selbst der Magierstab ein Artefakt, welches entzaubert und bezaubert werden kann, wenn es sich auch schwierig gestalten mag, dies gegen den Willen des Besitzers zu tun...«

Öaimonenbannung

Format: Ursprünglich wurde das Werk in Form einer Pergamentrollensammlung verfasst, doch ein Großteil der später angefertigten Abschriften liegt im Folio-Format vor. Der Umfang der originalen Pergamente entspricht dabei den etwa 120 Seiten der Buchvariante, auch wenn die Schrift in beiden Fassungen großzügig angelegt ist. Das Buch wurde vom trahelischen Magier Thorn Murgor Margatnep in den Tagen und Wochen nach der so genannten Daimonenschlacht zu Seku Kesen verfasst, die im Jahr 1016 BF stattfand. Anfänglich wurden recht viele Abschriften angefertigt, doch mittlerweile ist das Interesse stark zurückgegangen, zumal weder der Autor noch das Werk allzu bekannt sind und der Magus mit seinen abwegigen Theorien gerne übersehen wird. Außer einigen spärlichen Skizzen - darunter auch Übersichtskarten, Beschwörungs- und Bannkreise, die während der geschilderten Geschehnisse Verwendung fanden - sind keine Illustrationen enthalten, allerdings ist die Schrift fast durchweg in einem leicht verständlichen Garethi abgefasst.

Von der Beschwörungsmagie des INVOCATIO INTEGRA

Jenes Ritual stellt eine gleichwohl noch weitgehend unerforschte wie wirksame Form der Herbeirufung von Dämonen und anderen Sphärenwesen, welche sich bereits in der diesseitigen Dritten Sphäre befinden, dar. Geeignet ist der INVOCATIO INTEGRA daher am ehesten für bereits beschworene Kreaturen, die sich dem räumlichen Einfluss des Magiers entziehen konnten und ungebunden umherstreifen. Voraussetzungen für die Durchführung sind die Kenntnis von der derischen Erscheinungsform und einem bereits erfolgten Kontakt mit der Wesenheit, obwohl diese zweite Bedingung eventuell auch durch Einsatz von Paraphernalia, die vom Wesen selbst stammen (z.B. Speichel, Klauen oder Schuppen, auch wenn die Beschaffung hiervon bei sphärischen Wesen nicht gerade einfach sein dürfte), ersetzt werden könnte. Und natürlich sollten grundlegende Kenntnisse der Beschwörung bereits vorhanden sein. Der INVOCATIO INTEGRA stellt bei der Beschwörung gleichzeitig einen wirkungsvollen Bannkreis dar, den zu durchbrechen für den Dämonen kaum möglich ist, wobei aber ein paar Dinge zu beachten sind: Die Größe des INVOCATIO INTEGRA muss der Kreatur angeglichen sein, die spezifischen Schutzzeichen in Beziehung zu den astrologischen Aspekten müssen gegeben sein und die Kraft des Magiers muss im Verhältnis zu dem Wesen stehen (Beherrschung und Willen). Die Magie des INVOCATIO INTEGRA ist weniger kraftraubend und ungleich sicherer als eine herkömmliche Beschwörung. Die genauen Vorgehensweisen und regeltechnischen Belange siehe MGS 39.

Autor als INVOCATIO INTEGRA bezeichnet (siehe auch den nebenstehenden Kasten). Ein weiteres Buch Margatneps, CDagische Theorien, ist auf Seite 191 näher beschrieben, ebenso sind dort Informationen zum Autoren nachzulesen.

Wert: Je nach Interesse werden für eine Abschrift zwischen 70 und 110 Dukaten geboten. Wissbegierige Dämonologen und Antimagier zahlen möglicherweise sogar ein wenig mehr. Da die Buchform gegenüber den weniger handlichen Schriftrollen bevorzugt wird, fällt jene Variante im Regelfall ein wenig teurer aus.

Voraussetzungen:

V1; K10 (Garethi); MU 14, KL 14

Das Buch im Spiel: (PENTAGRAMMA SE/10, BLITZ SE/10, AUGES DES LIMBUS SE/5)

Das Werk enthält unterschiedliche, trotz ihrer Beiläufigkeit aber recht gute Hinweise zu den Zaubern PENTAGRAMMA, BLITZ und AUGES DES LIMBUS. Neben verschiedenen Details zu bekannten und ungewöhnlichen Vorgehensweisen, die sich bei dämonischen Ritualen als hilfreich erweisen könnten, dürfte aber von noch größerem Interesse die Rekonstruktionsmöglichkeit der Ritualversion des INVOCATIO MAIOR mit der Bezeichnung INVOCATIO INTEGRA.

Zitate:

»Mit dem Fortschreiten der Arbeiten erwachte die Zeichnung zögerlich zum Leben, immer wenn einer der Magier die Linien des Neunsterns berührte sprühten bläuliche Funken meterweit, völlig unkontrolliert in alle Richtungen. Besorgnis spiegelte sich auf den Gesichtern der Meister dieser hohen Künste wieder. Immer wieder blickte Dio de Cavazo zum Himmel, nahm den Stand der Sonne zur Kenntnis und schien mit komplizierten Bewegungen Richtungen, Positionen und Laufbahnen an seine Kollegen weiterzugeben, die von Terorn Derwell verarbeitet und vom Zardek in der Zeichnung wiedergegeben wurden. Die bläulichen Entladungen wurden immer heftiger, unkontrollierter, gefährlicher. Nur noch unter großer Vorsicht arbeiteten die Beschwörer weiter, während die Soldaten, die in einer Entfernung von

Auflage: Während des anfänglichen, großen Interesses wurden annähernd 100 Abschriften angefertigt, bei etwa zwei Dritteln von diesen handelt es sich um Fassungen im Buchformat. Die meisten Abschriften sind im Besitz von verdienten Streitern der in Öaimonenbannung beschriebenen Schlacht und verschiedenen wichtigen Institutionen des südlichen Aventuriens. Nördlich einer Linie Dröl-Selem gibt es höchstens eine Handvoll Kopien, ansonsten sind sie ausschließlich im Süden des Kontinents verbreitet. Die ursprüngliche Schriftrollensammlung und einige Abschriften werden an der Schola Irregulare zu Váhyt aufbewahrt, an welcher der Autor das Amt der Spektabilität ausübt.

Inhalt: Öaimonenbannung ist ein ausführlicher Erlebnisbericht, zusammengestellt aus mehreren Augenzeugenberichten (darunter natürlich auch und insbesondere des Autors), Vermutungen und Rapporten, über die erst vor wenigen Jahren siegreich geschlagene trahelische Schlacht gegen einen übermächtigen Dämonen und namenloses Treiben. Das Werk beschreibt nicht nur fortlaufend die Ereignisse, sondern beinhaltet zudem eine detaillierte Chronologie der im Zusammenhang stattgefundenen Vorgänge, bietet unter anderem Informationen über die verwendeten Zaubersprüche und äußert allerlei Vermutungen über Art und Wesen des Dämonen und seiner Namensgebung. In erster Linie jedoch handelt es sich aber natürlich um eine kompilierte Sammlung authentischer Augenzeugenberichte. Recht detailliert wird auf eine spezielle, bislang wenig bekannte Form der Dämonenbeschwörung eingegangen, die der

nebenstehenden Kasten). Ein weiteres Buch Margatneps,

zweihundert Schritt um die Zeichnung aufgestellt waren mit wachsendem Entsetzen die Vorgänge beobachteten.

[...]

Wie auf Kommando traten die Magier von ihrem Werk zurück, blaßblaue Lichtblitze erhellten den Platz, die in alle Richtungen davon schoßen, als Terorn Derwell zum letzten Mal Hand an den Neunstern legte. Mit einem langen Kreidestrich verband er die Ecken des Neunsterns zu einem umfassenden Kreis, der sofort zur undurchdringbaren Wand für die Lichterosionen wurde. Die Magier stellten sich an den einzelnen Ecken des Sterns auf, so daß lediglich ein Zacken unbesetzt blieb, der bald von Zir, dem Echsenkrieger eingenommen wurde. Sie entzündeten Kerzen aus schwarzem

Wachs und stellten sie vor sich, genau auf die äußersten der Zeichnung und traten dann einen Schritt zurück.«

Der Kampf ist vorüber: Der Dämon, der Kemi neun Monde in Angst und Schrecken versetzt hatte, der Tod, Verderben und Trauer hinterließ, existiert nicht mehr auf Dere. Es hat sich bewiesen, wenn die Kemi einig zusammen stehen, wenn Neid und Mißgunst einer höheren Aufgabe weichen, kann dieses Volk allen Gefahren trotzen. Unter der Führung ihrer Königin gelang es einem wild zusammengewürfelten Haufen über die Kräfte des Namenlosen zu triumphieren - jedenfalls für dieses Mal. Wen interessiert es noch, ob es sich bei der Kreatur der Niederhöllen wirklich um den sagenhaften Sphärenspalter Shihayazad gehandelt hat, oder ob es sich um einen anderen, weniger machtvollen, Dämonen gedreht hat, angekommen ist es auf die Zusammenarbeit von vielen verschiedenen Individuen für eine gemeinsame Überzeugung.

Heute, vier Tage nach der Dämonenschlacht zu Seku Kesen, bis hin in alle Ewigkeit, haben einige Männer und Frauen einen marmorenen Gedenkstein in der Ebene am Rande der Kal-Öde aufgestellt. Eingemeißelt sind die Namen derjenigen, die für ihr Vaterland, nicht für persönliche Interessen, ihr Leben ließen. Ohne Titel steht der Name des einfachen Soldaten neben dem seines

gefallenen Vorgesetzten, der Echsenname neben dem des Novadis, Elfen, Bornländer oder Mittelreichschem, denn hier zählte nicht die Position oder Herkunft, sondern der Einsatz, den sie für ihre Überzeugung, für ihre Königin, gelassen haben, ihr höchstes Gut - ihr Leben.

Zwei Namen jedoch fehlen auf dem Marmorblock, diejenigen von Myria, der Hofgeweihten zu Semjet, und des Sa's Ni Nechet, Gerdorn Wolf. Niemand weiß, ob sie in Borons Hallen eingegangen oder haltlos im ewigen Nichts treiben, keine Kunde erreichte Dere. Vielleicht wird sich irgendwann einmal ein tapferer Streiter, ein wißbegieriger Magier oder ein alter Freund aufmachen, um Gewißheit zu bekommen. Die Worte in einem kleinen unscheinbaren Granitfelsen, gleich neben der Marmortafel, erinnern an diese Aufgabe:

Zum Gedenken an meinen guten Freund Gerdorn Wolf, den ich in den Jahren gemeinsamen Lebens und Erlebens schätzen gelernt habe. Das Band unserer Freundschaft kann auch das Schicksal, dem du erlagst, nicht zerschneiden, sowie an die Hofgeweihte zu Semjet, Myria, diejenige Frau, die durch ihr Opfer mein Leben gerettet hat. Zur Ermahnung an die Ermöglichung eurer Rückkehr.«

Schlußwort

Das Buch des Großen Drachenbanns

Format: Ein etwas überformatiger Foliant (22 auf 26 Finger) von knapp über 300 Seiten Umfang, der etwa um das Jahr 20 BF von drei Magiern aus Tsakelchen, einem Dorf inmitten der Goldfelsen, niedergeschrieben wurde. Zwei der drei Magier sind namentlich nicht mehr bekannt und haben wahrscheinlich nur unwesentlich zum Inhalt beigetragen, denn der dritte und sicherlich bekannteste war der legendäre Drakhard, der den Beinamen „Geisterschmied“ trug. Für jeden der drei Magier wurde eine Fassung angefertigt, doch außer ihren Nachfahren weiß heute fast niemand um das Buch, und alle diese kommen mit den hochkomplizierten Inhalten nicht zurecht. Der Text wurde zu weiten Teilen in Bosparano verfaßt, enthält aber auch größere und schwer verständliche Abschnitte in Aureliani. Abgesehen von mehreren Sterntafeln und Skizzen sind keine Illustrationen enthalten.

Drakhard der Geisterschmied

Ungewöhnlicherweise ein Magier, der sich intensiv mit der Schmiedekunst beschäftigte und der vermutlich der größte Zauberschmied der Menschen gewesen sein dürfte. Geboren wahrscheinlich 38 v. BF, wurde Drakhard vom gleichfalls schon zu Lebzeiten legendären Thaumaturgen Khosalis ausgebildet und zog - schon in jungen Jahren mit grauen Haaren - nach seiner Weihe auf die Zyklopeninseln, wo er in die Dienste des Seekönigs Odenius trat, diesen bei seinen Arbeiten unterstützte und angeblich auch die Arbeiten der Zyklopienschmiede studierte. Auch der Verlust seines linken Arms, der durch eine Metallklaue ersetzt wurde, konnte seiner Schaffenskraft nichts anhaben, um Bosparans Fall kehrte er auf das Festland zurück und gründete mit zwei befreundeten Magiern das Dörfchen Tsakelchen in den Goldfelsen. Nach langen Vorbereitungen gelang es der Gruppe, den grausamen Drachen Raclador mit einem komplexen Bannspruch zu bewerkeln, so daß das Gebirge von einer großen Heimsuchung befreit war. In seinem Domizil, einer großen Schmiede, fertigte der Thaumaturg in den folgenden Jahrzehnten eine Vielzahl von Artefakten zum Einsatz gegen Sphärenkreaturen und Geistwesen, mit Ketten aus feinstem Mindorium fesselte er viele Geister im geschliffenen Bosparan und hervorbrechende Dämonen im ganzen Reich, so daß angeblich selbst die Götter auf ihn aufmerksam wurden und ihn mit mehreren Unzen Titanium und sogar Eternium beschenkten, aus denen das Mitglied des frühen Ordens vom Pentagramm seine größten Artefakte fertigte: den erst kürzlich wiederentdeckten Sonnenring zur Bannung und Vernichtung unheiliger Kreaturen und das nach wie vor verschollene Yrando-Emblem, das sein größtes Werk sein soll. So verdiente er sich den Beinamen „Geisterschmied“ und findet noch heute Verehrung als Schutzheiligen gegen Geisterwesen. Drakhard führte seinen letzten Kampf 64 BF in den Windhagbergen, wo er sich selbst an einen Felsen kettete und einem Achtgehörnten den alten Leib als Gefängnis anbot, um ihn durch seinen eigenen Tod zu bannen. Noch heute lassen sich viele Artefakte aller Art und oft großer Macht auf Drakhard zurückführen, seien es Schmuckstücke, Behältnisse, Mobiliar oder auch Kriegszeug. Die große Zahl seiner Hinterlassenschaften, die oftmals noch heute Wirkung zeigen, lassen vermuten, daß der Geisterschmied zu den größten Thaumaturgen der Menschheit gehörte. Seine Schmiede wird auch heute (auf gewöhnliche Art) noch immer genutzt. Der Drache Raclador zerstörte bei seiner Rückkehr vor wenigen Jahren beinahe das Dorf Tsakelchen, doch mit viel Glück und drei von Drakhard für diesen Fall geschaffenen Artefakten gelang es, ihn zurückzuschlagen und zum Verlassen Aventuriens aufzufordern. Ras'Tana Zanta, verstorbene Besitzerin des dritten Originals, war hier beteiligt.

Auflage: Von den drei Originalen werden noch immer zwei in Tsakelchen aufbewahrt, sie befinden sich im Besitz des Magiers Mandaron und Hauptmanns Gaarn von den Dorfbütteln, beide sind direkte Nachfahren der drei Autoren. Das dritte Original war einige Zeit im Privatbesitz der mittlerweile verschollenen Al'Anfaner Magisterin Ras'Tana Zanta und wurde über einen Umweg der yaquirischen Bannmagierin Cyrene Arkenstab vermacht. Möglicherweise ist auch die Akademie von Punin im Besitz einer verstümmelten Teilabschrift, doch wenn, dann scheint sich niemand für diese zu interessieren. Keiner der Besitzer ist bereit, Wissen aus seinem Exemplar weiterzugeben oder gar eine Kopie anzufertigen, nicht weiter ein besonderes Problem, da die Existenz des Folianten ohnehin praktisch unbekannt ist und Drakhard eigentlich „nur“ als größter Bannmagier und Zauberschmied seiner Zeit oder gar der Menschheit einen Namen hat.

Inhalt: Das Buch ist ein vollständiges, aber hochkompliziertes Protokoll der Bannung des seinerzeit berüchtigten Herrendrachen Raclador, der seit den Dunklen Zeiten bis 18 BF in den Goldfelsen wütete und dabei immer wieder die wehrlosen Gebirgsdörfer heimsuchte. Nach langen Vorbereitungen gelang es Drakhard und zwei weiteren Magiern, den Wurm mit einem der komplexesten Bannsprüche der letzten Jahrtausende zu belegen und in den Schlaf zu zwingen. Neben verschiedenen, heute fast immer völlig unbekannten Bannsprüchen und -ritualen aus uralter Zeit, die bei dem Drachenbann Verwendung fanden oder in Erwägung gezogen wurden, werden auch obskure Anrufungen von (teilweise unbekannten) Göttern und Schutzheiligen sowie alle dabei denkbaren, begleitenden Paraphernalia aufgeführt. Ein Werk, das selbst den heutigen Meisterexorzisten Jarhalan in Verzückung setzen würde, und dessen arkane Inhalte nur wenig mit den heutigen Methoden und Formalismen der Gildenmagie gemein haben. Der umfangreiche Bannspruch für den Drachen ist auf über 40 Seiten ausführlichst beschrieben, naheliegenderweise aber nicht mehr verwendbar: Gerüchten zufolge ist Raclador nach einem tausendjährigem Schlaf im Jahr 1018 BF erwacht und konnte nur mit viel Glück und einigen magischen Artefakten Drakhards, die für eben jenen Fall hergestellt worden waren, für immer vertrieben werden, damit sind große Inhalte des Werkes in ihrer ursprünglichen Form leider nahezu unbrauchbar geworden.

Wert: Sollten genauere Inhalte des Buches jemals näher bekannt werden, so dürften von Interessenten wohl mindestens 1000 Dukaten geboten werden, im Falle der legendären Fünften Formel der Zeit sind auch fünfstellige Dukatenbeträge und gänzlich andere Methoden nicht

ausgeschlossen. Ohne Kenntnis des enthaltenen Wissens kann der Preis um einiges niedriger liegen, allerdings gehören zwei Originale zum persönlichen Besitz der Erben und der Verbleib des dritten Exemplares ist neben Adeptin Arkenstab nur einem persönlichen Vertrauten bekannt.

Voraussetzungen:

V0; K11 (Bosparano), K11 (Aureliani); KL17, IN 16, Magiekunde 16, Rechnen 10, Sternkunde 12, Alchimie 10

Das Buch im Spiel: (Bosparano 11/16, Aureliani 11/16, Magiekunde 16/19, Geschichtswissen SE/10, Sterkunde 2xSE/15, Alchimie 2xSE/15) Das Lernen aus diesem alten Werk ist sehr schwierig, erst nach 2 Jahre Studium (2920 ZE und 4 Magiekunde-Proben + 12) hat der Leser den tiefgehenden Inhalt verstanden und kann ihn sich auch zunutze machen. Die Belohnung für die investierte Arbeit besteht in großen Kenntnissen im Bereich Sprachen und Wissen. Einige der beschriebenen Bannsprüche, die beim Drachenbann wohl Verwendung fanden, weisen große Ähnlichkeiten zu den Zaubern BAND UND FESSEL (Mag) und SOMNIVGRAVIS (Mag) auf, regeltechnisch wird dies wie ein Thesis gehandhabt. Aus den Passagen um den BAND UND FESSEL kann in langwieriger Arbeit eine Variante rekonstruiert werden, welche ausschließlich gegen heptasphärische Wesenheiten wirkt. Es könnte auch die Möglichkeit bestehen, dass sich der in allen Details beschriebene Bannspruch für Raclador mittels Hinzuziehung der weiteren Inhalte derart abändern lässt, dass damit auch eine andere mächtige Kreatur gebannt werden könnte. Am begehrenswertesten dürfte aber wohl die erstaunlich leichte Rekonstruktion des legendären INFINITUM (Mag (1500/8x16/76)) sein! Welche weiteren, oftmals sehr ungewöhnlichen Möglichkeiten der Bannung sphärischer Wesenheiten noch aus dem Buch herausgelesen werden können, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters.

Zitate:

*»Wenn der Drache kommt, dann steht bereit,
Wohl gerüstet, mit Lanze und Schild,
Widersteht der Ritter jederzeit.*

*Beim ersten Schlag die Lanze bricht,
Die Flügel schlagen wild,
Beim zweiten Schlag im Flammenlicht.*

*Der Schild erglüht im Drachenhauch,
Ritter schlägt,
Doch unverwundbar ist der Drachenbauch.*

*Der Drache kehrt wieder,
Sein Flügel ihn trägt,
Zerfetzt den Schild, schlägt den Ritter nieder.*

*Des Ritters Tod ist nah,
Des Drachen Herz in seiner Hand,
Hält den Drachen wunderbar.*

*Der Bann ist nicht mehr,
Friede im Land,
Keines Drachen Wiederkehr.«*
die bereits eingetretene Prophezeiung über den endgültigen Kampf gegen den Drachen Raclador

*»Das Zeitalter vergeht, der Bann bricht,
Müt einen fremden Krieger senden,
Rüste Dich, wappne Dich,
Der Drache kommt, verdeckt das Sonnenlicht,
Das nächste Zeitalter zu wenden,
Zerfetzt Dich, verbrennt Dich,
Siegen kannst Du nicht,
Hältst Du nicht sein Herz in Händen.«*
die bereits eingetretene Prophezeiung über die Rückkehr des Drachen Raclador nach 1000 Jahren des Schlafes, geweissagt von Tsakan, dem Sohn eines drei Magier; etwa um 40 BF

Das Buch Thargun

Format: Ein extrem, mehr als ein Spann dicker Foliant mit jedoch nur 77 Blatt, einseitig beschrieben, Umfang. Auf den Rückseiten der Pergamente wurden Illustrationen von solcher Grausamkeit gezeichnet, daß sie nicht einmal mehr dem Wahnsinn eines Schwarzmagiers entsprungen sein können, höchstens den finsternen Gedanken eines niederhöllisch grinsenden Dämonen! Das Werk hat eigentlich keinen Namen, wird aber von den wenigen, die Kenntnis von seiner möglichen Existenz haben (die Wege ohne Namen - siehe Seite 70 - verweisen darauf), Das Buch Thargun genannt. Der enorm breite Buchrücken hat seinen makabren Grund: Auf ihm ist die Vorderseite eines menschlichen Totenschädels befestigt, in die Augenhöhlen sind böse funkelnde Rubine eingelassen, während die überdicken Buchdeckel und der -rücken aus magisch geformten Menschenknochen bestehen! Autor und Entstehungsdatum sind unbekannt, vermutlich wurde das Buch in den beginnenden Dunklen Zeiten oder wahrscheinlich noch früher, in der Zeit der ersten güldenländischen Besiedelung, verfasst. Es gab bis Bosparans Fall wenige Abschriften, die meisten wurden nach und nach aber vernichtet, zuletzt bei den Bücherverbrennungen nach der Zerschlagung der Ilaris-Sekte vor etwa 200 Jahren. Das Original ist den wenigen Gerichten zufolge durch einen UNBERÜHRT VON SATINAV oder gar dämonische Kräfte vor dem Verfall geschützt und wurde in liturgisch anmutenden Aureliani mit Menschenblut - das auf widerwärtige Weise noch immer fühlbar pulsiert! - auf Menschenhaut niedergeschrieben, so dass das gesamte Werk - abgesehen von den Rubinen - aus menschlichen Körpern erstellt wurde und sicherlich viele Menschen ihr Leben und wahrscheinlich auch ihre Seele gekostet hat. Die Abschriften sind meist zu großen Teilen in Zhayad gehalten, meist aber auch sehr dämonisch anmutend gestaltet.

Auflage: Es existieren heute höchstens noch ein Dutzend, wahrscheinlich weniger Exemplare, über deren Verbleib aber nichts bekannt ist. Die älteste Abschrift wird angeblich in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschluss gehalten, doch das sagt man von den meisten anderen gefährlichen Büchern bekanntlich auch. Über den Aufbewahrungsort des Originals weiß man gar nichts; manche Gildenmagier vermuten es in vergessenen Katakomben des Boron-Tempels von Al'Anfa oder einer Gruft in der bornländischen Stadt der Toten, zur Fran-Horas-Zeit soll die gefürchtete Nekromantin die Besitzerin der Schrift gewesen sein, angesichts der ihr zugeschriebenen Fähigkeiten nicht unwahrscheinlich.

Inhalt: Das Buch der endgültigen erzdämonischen Macht der finsternen Thargunitoth, ein Traum für jeden Nekromanten, aber auch für Laien verständlich und teilweise sogar nutzbar! In einem düster-klerikalem Schreibstil werden die unheilige Macht des Blutes und der Gebeine enthüllt, Riten und Anrufungen der Erzdämonin dargelegt, eine detaillierte Anleitung zur Erschaffung und Beherrschung von Untoten und anderen nekromantischen Wesenheiten gegeben, die Meisterung des finsternen Yaq-Hai ermöglicht, Kräfte der dunklen Träume erörtert, eine detaillierte Beschreibung des Magnum Opus der Nekromantie zugänglich und die Invokationen der Heulenden Finsternis leicht gemacht. Außerdem hofft manch ein Schwarzkünstler, auf den Seiten großes Wissen über die menschliche Anatomie zu finden. Ein Trugschluß, den der eifrige Student leicht mit dem Wahnsinn, der hinter dem geheimen Wissen niederhöllischen Ursprungs lauert, bezahlen könnte... Alles in allem legt der Inhalt dieses Werkes dem Leser nahe, daß der oder die Autoren in einer Welt lebten, in der nicht Boron der Herr des Todes war, sondern Thargunitoth an seiner Stelle ein grausames Regiment führte. Die Geweihtenschaft des Praios lebt in dem Glauben, alle damals noch verbliebenden Exemplare dieses Dämonenwerkes vor gut 200 Jahren verbrannt zu haben, so daß damit nur noch - wenn überhaupt - das Exemplar aus den Bleikammern existiert.

Wie und wann auch immer auch das Werk entstanden sein mag, die Experten fragen sich bei den eindeutig nekromantischen Inhalten und die völlige Bezogenheit auf einen Erzdämon, ob nicht auch zu den anderen erzdämonischen Entitäten ähnliche oder gleichartige Bücher existieren. Vom Dreifachen Hockenzwang (siehe Seite 214) heißt es ja, er bietet Macht über eine Splitterdomäne der Niederhöhlen, die unheiligen XIII Lobpreisungen des Namenlosen (S. 72) sind zwar ein gänzlich anderer Fall, können aber ebenfalls als ein ähnliches Werk angesehen werden, und der Zhamorrahianische Almanach (S. 174) wird angesichts seines kaum bekannten zweiten Titels Der Große Schwarm der Mishkara zugeordnet. Nahezu als sicher gilt, daß unter dem Titel Der Weg zum Wohlstand (S. ss3) auch ein Buch des des Gierigen Feischers Zholvans existiert, ebenso wie der im Norden recht verbreitete Freie Schutz (S. 222) auf den eisigen Nagrach eingeht, warum also nicht auch zu weiteren Erzdämonen...

Wert: Eine gelungene Abschrift ist sicherlich nicht für unter 2000 Dukaten zu erhalten, doch diejenigen, die Kenntnis über das Buch und skrupelloses Verlangen danach besitzen, werden auch über Leichen gehen, um das Wissen um die Niederhöhlen zu erlangen - und die toten Körper danach wiedererwecken...

Voraussetzungen:

V 0; K12 (Aureliani); MU 14, kein Aberglaube und keine Totenangst (Original)
V 0; K10 (Zhayad); MU 14, kein Aberglaube und keine Totenangst (Abschriften)

Das Buch im Spiel: Das boronverachtende Werk enthält die Thesis von SKELETTARIUS (Mag, 17), TOTES HANDLE (Mag, 13), STEIN WANDLE (Mag, 13) und NEKROPATHIA (Mag, 10). Aus dem Buch sind die Merkmalskenntnis Dämonisch(Thargunitoth) zu 3/4 der Kosten erlernbar, sowie die Sonderfertigkeiten Nekromant, Blutmagie und Traumgänger (jeweils zu normalen Kosten). Die detaillierten Hinweise auf die allgemeine Dämonologie ermöglichen das Erlernen der Sonderfertigkeiten Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Dämonenbindung I/II und Höhere Dämonenbindung zu 3/4 der Kosten, jedoch nicht aus diesem Buch. Beschwörungs- und Beherrschungsproben für Dämonen aus Tijakools Domäne und Untote sind künftig um 1 Punkt erleichtert, ebenso kann der Pakt mit der Herrin der Untoten leichter geschlossen werden. Doch dieses überwältigende Wissen ist nicht ungefährlich: Wem beim erstmaligen Lesen keine Selbstbeherrschungs-Probe +10 auf (MU/MU/IN) gelingt, wird von der Verheißung von Macht überwältigt und ruft die erzdämonische Entität unverzüglich zum Zwecke eines Pakts an. Bei jeder Lektüre des Buches muss der Leser zudem eine MU-Probe ablegen, erschwert um 1 je

angefangene 10 Seiten. Bei Misslingen klappt er den Buchdeckel sofort wieder zu und faßt das Buch so viele Wochen nicht mehr an, wie er daneben gewürfelt hat. Würfelt er gar einen Patzer, so setzt er einen im Buch gebundenen Morcanen frei, der vom Leser des Werkes Besitz ergreifen kann und für seine Umgebung niederhöllische Alptraumwelten erschafft - und den arglosen Leser natürlich davon zu überzeugen versucht, seine Herrin anzurufen... Gleiches kann einem Leser, der den Nachteil Alpträume hat, auch ohne einem Patzer widerfahren. Nach drei Patzern verfällt der Leser dem endgültigen Wahnsinn, er betritt den Ersten Kreis der Verdammnis, seine Seele muß als verloren angesehen werden und gehört der Erzdämonin. Dieses Werk ist natürlich in keinsten Weise dazu vorgesehen, jemals in den dauerhaften Besitz eines Spielermagiers zu gelangen, denn allem Anschein nach handelt es sich hierbei um eine machtverheißende Falle der niederhöllischen Herrscher. Schon bei Berührung ist die böse Macht deutlich fühlbar, doch bereits beim schnellen Blättern beginnt die infernalische Kraft Wirkung zu zeigen.

Zitate:

»Blut. Blut und Gebeine. Blut, Gebeine und Fleisch. All dies gehört Dir, kann Dir gehören, wenn Du IHR gehorchst, all dies wird tun, was Du sagst. Das FLEISCH wird gehorchen und sich bewegen wie DU es willst, wie DU es befehlst; die GEBEINE werden gehorchen und brechen, wenn DU es willst, zusammenbleiben, wenn DU es befehlst; das BLUT wird DIR gehören, es wird kochen, wenn DU es willst, wird töten, wenn DU es befehlst. DU muß nur fragen, es nur ernsthaft wollen, und keine Angst haben vor IHR, denn SIE hat Macht über Tod, SIE hat Kraft gegen Leben; frage SIE, denn SIE wird IHRE Macht gerne mit DIR teilen. DU bist IHR.«
aus dem Vorwort

Das Pandaemonium

Format: Ein überformatiger Foliant (Ausmaße 23 auf 28 Finger) von etwa 500 Seiten Umfang, gebunden in die steinharte, blaugrüne Schuppenhaut einer unbekannten Kreatur. Das Alter des Buches ist nicht annähernd datierbar, dürfte aber wahrscheinlich bei über 2000 Jahren zu liegen und ist sicherlich alttulamidischer Herkunft; dies mutet recht ungewöhnlich an, zu jener Zeit wurden in diesem Teil Aventuriens bekanntlich noch Schriftrollen aus Papyrus verwendet und die gildenländische Buchkunst war unbekannt. Der eigentliche Inhalt beruht aber vermutlich auf dem heute verschütteten Wissen der Magiermogule. In späteren Jahren bis etwa in die Zeit von Bosparans Fall wurden nur sehr wenige Kopien angefertigt, so daß das Werk niemals auch nur eine vage Bekanntheit erlangte und selbst den heutigen Priesterschaften von Praios und Hesinde nicht geläufig ist. Das Buch ist im noch vollständig erhaltenen Original mannigfaltig illustriert, enthält eine Unzahl äußerst lebensecht wirkender Bilder und von offensichtlich magischer Natur, jene Qualität auf dem Niveau eines Golodion Seemond wird in den wenigen Abschriften nicht annähernd erreicht, doch auch in diesen wirken sie immer noch sehr beeindruckend. Die Urschrift scheint außerdem mit einem unbekannten Zauber belegt zu sein, der den Khunchomer Experten zufolge ähnlich dem Unberührt von Satinav wirkt. Sämtliche der heute noch erhaltenen Ausgaben wurden in Ur-Tulamidya abgefaßt, die ältesten Abschriften und das Original erinnern allerdings eher an eine archaischere Zwischenstufe jener Sprache mit dem Zelemja.

Auflage: Heute dürften wohl kaum mehr denn 10 Abschriften existieren, die teilweise auch in einem beklagenswerten Zustand oder unvollständig sind. Verbreitet sind sie vor allem im südlichen Aventurien, meist findet man sie im Besitz von Magierschulen wie die zu Brabak oder Fasar. Das noch vollkommen erhaltene Original ist im Besitz der Drachenei-Akademie zu Khunchom und wird zwar unter Verschuß gehalten, jedoch jedem seriös erscheinendem Interessenten im Beisein eines Magisters vorgezeigt, wenn auch nicht zur Verfügung gestellt - natürlich müßte man aber erst einmal in Erfahrung bringen, daß die Akademie das Buch besitzt, oder aber zumindest hartnäckig nach Informationen zu einzelnen Dämonen fragen.

Inhalt: Das unter den wenigen Kennern gerühmte Werk ist kein Zauberbuch im eigentlichen Sinne, sondern eher ein sehr umfangreiches Bestiarium der anderen Sphären: In Wort und häufig auch in Bild werden eine Unzahl von Dämonen, elementaren Erscheinungen, Geistern und anderen extraderischen Kreaturen dargestellt. In den Textbeschreibungen kommen vor allem die bekannten Bezeichnungen (aber keinerlei Wahre Namen!), Erscheinungsbild und Motivationen zum Tragen, während die zugeordnete Illustration die Entität in einer typischen Pose zeigt (auch wenn hier scheinbar einige Klischees zugrundeliegen) - der oder die Autoren müssen wahrhaft gewaltige Kenntnisse der Sphären besessen haben, vermutlich basiert vieles aber auch auf sehr viel älterem Wissen und Vermutungen - oder aber die Schrift ist nicht auf einen Menschen, Elfen oder Zwergen zurückzuführen... Der größte Teil des Werkes geht auf die Siebte Sphäre und ihre niederhöllischen Bewohner ein, aber auch andere Sphärenwesen kommen nicht zu kurz, und obwohl die eigentliche Beschwörung keine Rolle spielt, können die zahlreichen, unschätzbar wertvollen Hinweise auf viele überderische Wesenheiten dies mehr als wett machen und schier unbezahlbare Vorteile mit sich bringen.

Wert: Selbst für schlecht erhaltene Abschriften werden sicherlich bis zu 800 Dukaten verlangt, eher noch mehr, das Original selbst dürfte ob der lebensechten Bilder nahezu unbezahlbar sein, aber natürlich denkt die Khunchomer Akademie nicht an einen Verkauf.

Voraussetzungen:

V1*; K11(Zelemja); MU 15, KL 12, kein Aberglaube, Magiekunde 10 (Original)

V1*; K13(Ur-Tulamidya); MU 15, KL 12, kein Aberglaube, Magiekunde 10 (Abschriften)

Das Buch im Spiel: Weder auf Zauber noch auf Ritual geht das Werk auch nur in Ansätzen ein, von praktisch nicht verwertbaren Hinweisen in den vielen Texten abgesehen. Trotzdem ist der Wert für echte Beschwörer wohl unermesslich: Nach dem Studium des Pandaemonium sind Beschwörungs-, Beherrschungs- und sonstige Proben im engeren Zusammenhang mit Beschwörungen von Sphärenwesen um jeweils einen Punkt erleichtert. Und natürlich erleichtert die Kenntnis des Inhalts auch das Erkennen der entsprechenden Entitäten; verschiedene weitere Vorteile, die sich daraus ergeben, liegen im Ermessen des Meisters. Im Falle des Originals könnte der Meister noch weitere Zugeständnisse gewähren, doch woher dieses Exemplar nehmen? Doch selbst eine einfache Abschrift mag einen Leser in den Wahnsinn treiben: Bei jeder Lektüre ist wegen der schauerlichen Bilder eine MU-Probe, erschwert um diverse Ängste (beim Original zusätzlich um weitere 5 Punkte) erforderlich. Bei einem Scheitern schlägt der Leser das Buch sofort wieder zu und muß sich unweigerlich übergeben, womit auch das Interesse am Buch für die nächsten Stunden erlischt. Bei einem Patzer sollte tunlichst ein sehr guter Seelenheiler in der Nähe sein, um die schlimmsten Folgen des eintretenden Wahnsinns abzumildern... Sensible Naturen weigern sich gleich von vornherein, genauere Blicke auf die Seiten zu werfen.

Zitate:

»Gewaltige Schwingen, ein massiger, unbehaarter Körper und ein Kopf, der von einer Ratte stammen könnte, machen Shihayazads Gestalt aus. Am markantesten aber sind die sieben purpurnen Hörner, die aus seinem Dämonenrücken ragen.«

aus dem Khunchomer Original

De Magica Phantasmagorica - Illusionen und Halluzinationen

Format: Ein einfach wirkender Quartband von insgesamt nur 95 Seiten Inhalt, der im Jahr 773 BF vom damals regional recht bekannten und anerkannten Illusionisten Yeldahan Sandtfort in Grangor verfaßt wurde. Die dort ansässige Akademie der Erscheinungen pflegte das schmale Buch nach dem Tod des Magiers bis heute weiter, brachte aber bereits 781 BF eine neue, fast unveränderte Auflage heraus, sehr zum Unwillen Meister Sandtforts, der erbost reagierte und mit der Schule brach. Seitdem wurde das Werk alle etwa 45 Jahre nahezu originalgetreu erneut aufgelegt, zum letzten Mal geschah dies Ende des Jahres 1010 BF mit der sogenannten „Amene-Horas-Ausgabe“. Erstaunlicherweise blieb dem Buch bis heute nicht nur eine größere Verbreitung versagt, auch fielen die Abschriften (und auch so mancher Besitzer) ungewöhnlich häufig Unfällen zum Opfer; heute kursiert bereits der Aberglaube, Yeldahan Sandtfort sei keines natürlichen Todes gestorben und habe sein Werk äußerst wirksam verflucht!

Yeldahan Sandtfort

Ein um das Jahr 725 BF geborener Phantasmagoriker, dessen Nachkommen noch heute zu den bedeutendsten Bürgern Grangors zählen. Yeldahan war vor allem ein brillanter Theoretiker, der sich viele Nächte mit seinen Studien beschäftigte und die zu seiner Zeit bekannten Illusionsformeln metamagisch in ihre Bestandteile aufschlüsselte und neu zusammensetzte, dabei widmete er sich auch den Grenzbereichen der Phantasmagorica zur Controllaria und der Communicatia; seine kompliziertesten Abhandlungen, die heute fast allesamt in Punin aufbewahrt werden, können nur von solchen Arkanologen wie Robak von Punin oder Taphirel ar'Ralahan nachvollzogen werden. Tatsächlich studierte der Magus auch in Punin, seine vielen Traktate bildeten indirekt auch die Grundlage so mancher Forschungen der Academia der Hohen Magie in den letzten 200 Jahren. Im fortgeschrittenen Alter nach seinem Bruch mit der Akademie der Erscheinungen kam Yeldahan irgendwie zu Reichtum, wenn auch nicht unbedingt Ansehen, doch über seinen mysteriösen Tod im Jahr 287 BF - er wurde eines Morgens zusammengesunken in einem Dodekagramm gefunden, das umliegende Labor von einem Feuer tief geschwärzt - schwieg sich die Patrizierfamilie bis heute aus. Allgemein wird gemunkelt, es habe etwas mit einem düsteren Fluch zu tun, der nun auch auf den Büchern liegt. Sicher ist jedenfalls, daß Yeldahan einmal einen heftigen Streit mit dem Akademievorstand vom Zaume gerissen hat und die Schule deshalb verbittert verließ.

Der Fluch

Während die näheren Todesumstände Yeldahan Sandtforts auch weiterhin ungeklärt bleiben müssen, so kann hier zumindest das Geheimnis um die Gerüchte zum gelegentlich vermuteten Fluch des Magiers ansatzweise gelöst werden. Worum immer es auch im Streit Yeldahans mit der Akademie ursächlich ging, der Grund schien ausreichend, daß der Magier einen unheiligen Pakt mit dem Schwarzen Mann Blakharaz, dem erzdämonischen Herrn der Rache schloß. Seitdem kann es einem Leser in manchen Nächten - vor allem um den Tagen des Namenlosen, interessanterweise jedoch nicht während dieser - passieren, daß sich beim Blättern im Buch aus diesem plötzlich eine dunkle Wolke formt - möglicherweise ein Daimonide - und dabei nicht nur das Buch zu einem verrotteten Haufen Pergament macht, sondern dem Magier eventuell gar in Hals und Lunge dringt und ihn sterbend zurückläßt. Möglicherweise also ist Yeldahans nie aufgeklärter Tod auf den Herrn der Rache zurückzuführen, der seinerseits auf Erfüllung des Paktes bestand, oder aber auf einen mißlungenen Versuch der Lösung dieses Paktes...

Während sämtliche Ausgaben durchgehend in Bosparano abgefaßt wurden und sich im Inhalt nahezu überhaupt nicht unterscheiden, sind sie, je nach Auflage, gar nicht (erste Auflage) bis spärlich illuminiert (neuste, sechste Auflage), jedoch niemals illustriert. Äußerst auffällig sind eine

Auflage: Von der ersten Grangorer Auflage - nach der originalen Sandtfort-Schrift - aus dem Jahr 781 BF existieren heute nur noch drei Exemplare, eines von diesen wird an der Zauberschule selbst aufbewahrt, so wie sich auch das Original von Yeldahans Hand noch im Besitz der Akademie der Erscheinungen befindet. Insgesamt dürften von den sechs Auflagen nur etwa 90 Kopien im Umlauf sein, die vor allem im Lieblichen Feld und hier in den illusionistischen Zentren Grangor und Methumis verbreitet sind. Knapp ein Drittel aller Exemplare beruht auf der neuesten Ausgabe, doch da sich die Inhalte kaum unterscheiden, wirkt sich dies nicht weiter aus. Die Akademie selbst besitzt neben den beiden Originalen noch alle Erstfassungen der verschiedenen Auflagen und sogar noch weitere etwa 10 Exemplare aus allen bisherigen Auflagen, so daß man bei einer Suche am ehesten in der Hafenstadt selbst Erfolg hat. Den teilweise recht obskuren Unfällen sind im Lauf der 250 Jahre sicherlich ein halbes Hundert Kopien zum Opfer gefallen.

Inhalt: Trotz der für ein Zauberbuch eher ungewöhnlich geringen Seitenzahl von mittlerem Format, handelt es sich um ein äußerst kompliziertes und professionelles Werk über die Struktur und den Aufbau aller Illusionsmagie. Der Autor ging mit dem brillanten Verständnis eines erfahrenen Puniner Theoretikers und Arkanologen an dieses Spezialgebiet heran und läßt damit auch heute noch so manches wesentlich umfangreicheres Werk hinter sich. Neben einer systematischen Auflistung der damals bekannten Illusionsformeln aus dem gildenmagischen Bereich (nicht zu verwechseln mit den weiter unten aufgeführten Hinweisen auf verschiedene Zaubersprüche) wird auch auf die eher intuitive Zauberei der Töchter Saturias und sogar der Schelme eingegangen. Daneben finden sich zudem auch Beschreibungen diverser metamagischer Grenzbereiche zur Magica Controllaria und Magica Communicatia, welche ja beide in verschiedenen Fällen durchaus illusorische Effekte mit sich bringen. Für einen jeden Meisterillusionisten ist Sandtforts Buch eigentlich unabdingbar, unter Fachkreisen gilt es noch immer als theoretisches Standardwerk und selbst Methellessa ya Comari, die größte Illusionistin unserer Zeit, schwört auf dieses Werk. Andere als Meister ihres Fachs können mit dem Band allerdings auch nicht allzuviel anfangen, da sie nur die Hälfte verstehen würden, wobei weniger Intelligenz als vielmehr langjährige Erfahrung notwendig sind.

Wert: An der Akademie der Erscheinungen zu Grangor sind gute Abschriften von der jeweils aktuellen Fassung bereits für etwa 120 Dukaten erhältlich - allerdings nur, sofern sie feilgeboten werden, was meist nur dann geschehen dürfte, wenn erst kurz zuvor eine neue Überarbeitung fertiggestellt wurde, wie es zuletzt vor etwa einem Jahrzehnt der Fall war; anderenfalls muß der wißbegierige Magus mit der recht schwer zu beschaffenden Erlaubnis des Akademieleiters

Handvoll fast unübersetzbare Zeichen des Arkanil in der Mitte des Buches; sie scheinen keine Bedeutung aufzuweisen, sollen aber mit dem angeblichen Fluch zu tun haben, der jedoch auch dann zu wirken scheint, wenn man die Zeichen außen vor läßt.

selbst zur Feder greifen. Anderenorts als an der Heimatakademie des Werkes verlangen die gelegentlichen Verkäufer schnell schon einmal bis zum Doppelten.

Voraussetzungen:

V 1; K 12; Magiekunde 10, Rechnen 7, AURIS NASUS 10

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 10/14; Illusion 8/12, für Sprüche in gildenmagischer Repräsentation 8/14) (außer dem 1. Praios), kann der Besitzer des Buches (so er das Buch mit sich führt und in ihm studiert), Einflüsterungen, Versuchungen bzw. Paktangebote von Blakharaz erhalten.

Das Werk steht heute natürlich im Schatten des hochgerühmten *Liber Oethelssae* (siehe Seite 102), war allerdings auch vorher nur in Fachkreisen der Trugbildnerei ein Begriff. Deshalb sollte es aber noch nicht unterschätzt oder gar ohne jegliche Beachtung zur Seite gelegt werden, immerhin vermittelt das Buch die Thesi der Formeln *IGNORANTIA* (Mag, 13; durch recht zerstückelte Absätze ist allerdings die doppelte Studienzeit erforderlich), *MENETEKEL* (Mag, 10), *VOCOLIMBO* (Mag, 9) und außerdem einen ungewöhnlich exzellent ausgearbeiteten *PROJECTIMAGO* (Mag, 17). Weiterhin werden auch die Herleitungen der etwas weniger bekannten Zaubersprüche *HALLUZINATION* (Dru), *IMPERSONA* (Mag), *BLENDWERK* (Sch) sowie schließlich des *SCHELMENMASKE* (Sch) ermöglicht, letzterer ist gar so detailliert ausgefallen, daß der ZfW anhand des Buches bis 10 gesteigert werden kann, wenn der ZfW des Lesers im *AURIS NASUS* zumindest 15 beträgt. Außerdem enthält *Oe Magica Phantasmagorica* auch noch verschiedene Hinweise auf die in der Gildenmagie nahezu unbekannten Zaubereien *HARMLOSE GESTALT*, *KOBOLDGESCHENK* und *TRAUMGESTALT*. Was den ominösen Fluch angeht, werter Meister (siehe auch den Kasten), da können Sie durchaus fies sein, wenn Ihnen der Sinn danach steht. Besonders während der 7 Tage vor und der 7 Tage nach den Namenlosen Tagen - nicht jedoch an diesen und dem 1. Praios - sollte im Zweifelsfall (etwa wenn der Würfel „brennt“) immer zu Ungunsten des Besitzers des Buches entschieden werden, und mit dämonischem Gezucht legt man sich besser erst gar nicht an...

De Pactis cum Archidaimoniibus

Format: Ein leicht überformatiger Folio von knapp über 250 Seiten Umfang, der etwa um das Jahr 970 BF vom regional berühmtem Magiergrafen Bärleif von Ask verfaßt wurde, möglicherweise mit dem (nicht sehr uneigennützigem) Beistand mancher niederhöllischer Mächte. Dem Werk war nicht einmal eine auch nur geringe Verbreitung beschieden, selbst Fachleuten der Dämonologie und Kennern bornischer Geschehnisse ist selten auch nur der Titel geläufig, und mit dem recht ungewöhnlichen Tod Bärleifs wenige Jahre später verschwand auch das Buch selbst, als wäre es vom Angesicht Deres getilgt worden, wenn natürlich auch immer wieder allerlei Gerüchte dazu kursieren. Das Buch wurde in sauberer Handschrift in Garethi mit deutlichen Einschlügen des bornländischen Sprachgebrauchs niedergeschrieben, enthält allerdings auch Worte in vielerlei Sprachen, und weist nur wenige, aber detailfreudige Illustrationen auf.

Auflage: Von der Urfassung sollen angeblich nur zwei Exemplare existieren. Eine wird seit Mitte 1020 BF in den Bleikammern der Stadt des Lichts unter Verschuß gehalten, nachdem sie von Graf Wahnfried von Ask (dem Enkel des Autoren!) einem Zirkel von tobrischen Dämonenanbetern entrissen wurde. Die zweite Schrift, das Original, gilt als verschollen, wird von manchen aber noch immer auf Burg Ask im Bornland vermutet, angeblich ist sie in einem der Türme eingemauert. Weitere Abschriften sind unwahrscheinlich, aber nicht auszuschließen.

Bärleif, 2. Graf von Ask

Einer der einflußreichsten unter den letzten sewerischen Großgrundbesitzern war der 934 BF als Sohn Bornwolfs von Ask geborene Bärleif, der sich einen Namen als großer Beschwörer machte, auch wenn er nur wenige, vor allem briefliche Kontakte hatte und Zeit seines Lebens sehr verschlossen war. Über seine arkanen Forschungen ist kaum etwas der Nachwelt überliefert, hinter vorgehaltener Hand wir ihm vor allem nachgesagt, daß er durch geschlechtliche Verbindung mit Belkelel Wesen von halb dämonischer und halb menschlicher Natur zeugen wollte, die dereinst alle derischen Lande bevölkern sollten. Offensichtlich konnte Bärleif seinen niederhöllischen Pakt mit der Herrin der Blutigen Ekstase nicht erfüllen und siechte deshalb zunehmend dahin, ehe er im Jahr 974 BF starb - sein Tod sorgte für einige Unruhe unter den hiesigen Beschwörern, deren Zirkel sich in vielen Fällen auflösten. So starb auch ein weiterer Autor eines Dämonenbuches der letzten Jahrzehnte keines natürlichen Todes: Ein Vierteljahrhundert zuvor brachte der Contramagier und Dämonologe Rapherian zu Gareth keinen Lebenswillen mehr auf und starb kurz nach dem Abschluß seines Codex Dämonis (siehe Seite 164) im Wahnsinn. Bärleifs Enkel Wahnfried, heute 4. Graf von Ask und Überwinder von Borbarads Horden, hat im Verborgenen noch immer mit den Folgen des großväterlichen Paktes zu kämpfen, angeblich liegt ein erzdämonischer Fluch auf der Familie. Lordmagus Allonar Hombar, Autor des neutralen Tractatus Dämonicus (S. 198) und angesehenes Mitglied im Orden der Jagd zu Ask, hat übrigens recht gute Beziehungen zum heutigen Grafen und Ordensgroßmeister, soll gar mit manchen der düsteren Geheimnisse vertraut sein.

Inhalt: Als einziges, wenn auch nur vage bekanntes Schriftwerk beschäftigt sich das De Pactis ausführlich und fast ausschließlich mit allerlei Beschwörungsritualen von Erzdämonen! Zwar mögen andere grausige Bücher wie das legendäre Dämonicon (siehe Seite 108) oder das finstere Buch Thargun (S. 164) ebenfalls schrecklichste Geheimnisse der Dämonologie im allgemeinen bzw. die Herrin der Untoten betreffend enthalten, doch auch diese Schreckenswerke stehen in der Erz-Dämonologie hinter Bärleifs Aufzeichnungen zurück. Nicht nur, daß detailreiche Erfahrungsberichte von Begegnungen mit den zwölf Erzdämonen und sogar anderen Herrschern von Splitterdomänen nachzulesen sind - auch wenn angenommen werden kann, daß einige hiervon auf ältere Geschehnisse zurückzuführen sind und von Bärleif interpretiert und weiterverwendet wurden -, die schwärzesten Dämonologen finden ferner Pakt und die vermuteten Wahren Namen aller Erzzwölfe und einiger Gehörter Dämonen, transkribiert in den meisten bekannten Sprachen und Schriften der letzten Jahrtausende. Außerdem spekuliert das Buch über die Eigenarten und das Wirken des Dämonensultans, schlägt sogar mehrere (für Leib und Seele gefährlich unbrauchbare) Methoden vor, jenen vermuteten Herrn der Niederhöllen persönlich zu kontaktieren!

Wert: Aufgrund der mangelnden Verbreitung ist ein Goldpreis nicht zu ermitteln, alleine der Name Bärleif und der vermutete Inhalt lassen aber mindestens 300 Dukaten erwarten, Fachleute bieten auf Anhieb sicherlich das Doppelte, und fanatische Dämonenanbeter wählen sowieso gänzlich andere Wege der Beschaffung...

Voraussetzungen:

V 0; K12 (Garethi), K1/4(viele Sprachen und Schriften); KL 15; Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/8, LEVTHANS FEUER SE/7, INVOCATIO MINOR SE/7, INVOCATIO MAIOR SE/7, AUGE DES LIMBUS SE) Das in eingeweihten Kreisen berühmte Werk richtet sich eindeutig an den fortgeschrittenen Dämonologen und setzt grundlegendes Beschwörerwissen an sich voraus, ist aber auch von Laien leicht zu verstehen, denen aber natürlich die Möglichkeit einer herkömmlichen Invokation nicht gegeben ist. Hier findet der Leser die Wahren Namen aller Erzdämonen und der von ihnen unabhängigen Mächte; die Einsichten in die Herrschersitze der Niederhöllen erleichtern dem Leser den Pakt mit den genannten Entitäten.

Zitate:

»5 Praios, 967 BF.

Es ist glückt. Ich habe sie endlich erreycht! Die langen Sommer des Warthens, der bangen Hoffnung sind vorbei! Alle Kosten und Mühen haben sich schluszendlich gelohnt. D. musste mir persönlich erscheynen. Welch eyn Augenblick! Kaum kunnt ich das Zeremoniell ohn Fehl beenden, so sehre war ich am Zithern ob der Erwarthung, doch sie wurde von der Wahrheyth noch übertroffen. Hesindes Macht hat mir D. unterthan gemacht!
[...]

20 Phex, 968 BF.

D. ist itzo worden die Dame Darlaika und gantz worden wie eyn Mensch, wie sie mir zuvor versprochen. Mit all ihrer Dienerey, gar vielen adretten Zofen und Dienern, hat sie heuer Eynzug gehalten auf Ask. Ich aber habe ihr versprochen, sie zur Frouw zu nehmen, dasz sie mir Nachkommen schencket, welche sich verbreythen auf gantzem Dererund. Gar unwiderstehlich schoen werden sie seyn ohn Ausnahme.
[...]

27 Hesinde, 974 BF.

Mit mir ist's wohl aus. Schon jetzt im Herbst frieret es mich im Innersten und ich spür wohl auch schon die Schwingen über mir rauschen. Verloren hab ich an Gewicht wie auch an Willen. Will nicht mehr schreyben, Will ruhn.»

Auszüge aus dem Tagebuch des Bärleif, 2. Graf von Ask

»29 Hesinde, 974 BF.

Vater ist tot. Sein Sterben begann schon mit der Ankunft jener verderbten Dame Darlaika, welche er nach Mutters schrecklichem Ende so schnell zu seiner Gattin machte.

[...]

30 Hesinde, 974 BF.

Die düstere Darlaika ist verschwunden und mit ihr der gesamte dunkle Hofstaat. Wie vom Boden Deres getilgt. Das einzige, was von ihr geblieben

ist, ist ihr Gemälde im Kaminzimmer, sowie die Statue in Vaters Laboratorium, die wohl ihr gehört.

[...]

28 Peraine, 998 BF.

In Stein! In Stein! Der Wandermagister hat es recht gewußt. Durch Stein dringt ihre Kraft nicht, und ihr Fokus ist die Statuette. Jetzt ist die unschädlich, fest im Mauerwerke des Torturms eingeschlossen. Nun schöpfe ich wieder Hoffnung. Dank sei der Göttin Hesinde für diesen Beweis göttlicher Überlegenheit. Dank sei Ingerimms Handwerksvolk für die meisterliche Arbeit. Dank sei der schönen Rahja, daß mir ihre Gaben auch ohne die Kraft Darlaikas erhalten geblieben sind.»

Auszüge aus dem Tagebuch des Cordovan, 3. Graf von Ask

De terra Illusionae

Format: Ein mit großzügiger Schrift bedachter Folio von etwa 300 Seiten Umfang, der während der Jahre 1012 bis 1015 BF vom selbst in Fachkreisen nur wenig bekannten Illusionisten Gedeon ter Effrah in einem der südlichen Reiche verfaßt wurde. Es wird jedoch gemunkelt, daß der Magier sein Werk lediglich aus Dokumenten eines Mentors zusammengestellt und dabei mit seinem persönlichen Stil versehen hat, möglicherweise immerhin mit Zustimmung dieses Mentors. Das Buch ist durchgehend reich illustriert, unter anderem werden auch Wirkungsweisen von Zaubern sowie deren erforderliche Zaubertechniken beispielhaft mit Handgesten, Schrittfolgen und ähnlichem dargestellt. Das Buch ist durchgehend in Garethi niedergeschrieben worden, jedoch auffallend durchsetzt vom Dialekt des südländischen Brabaci.

Auflage: Seit der Veröffentlichung wurden bereits etwa 50 meist genaue Abschriften angefertigt, bei den Kopisten handelte es sich zumeist um Studiosi verschiedener Akademien, in deren Besitz sich die jeweilige Abschrift häufig auch befindet. Aber auch ein paar Akademie-Bibliotheken konnten sich ihre Exemplare natürlich ergattern. Das Original ist wahrscheinlich noch im Besitz des Autors, der sich zur Zeit entweder in den Nordmarken oder aber irgendwo im tiefen Süden aufhalten soll.

Inhalt: Gedeon ter Effrah beschreibt in seinem sehr gelungenen Werk, das bislang jedoch nur in Fachkreisen Beachtung gefunden hat, vor allem die unterschiedlichen Spielarten der Illusionsmagie. Insbesondere geht er dabei auf die theoretischen und praktischen, eher allgemein gehaltenen Grundlagen zur Erschaffung von Trugbildern und anderen Phantasmagorien aller Art und deren Aufrechterhaltung ein, doch auch ein paar nicht allgemein bekannte und verbreitete Zaubersprüche wurden niedergelegt und zudem beispielhaft mit Zeichnungen und Skizzen der notwendigen Zaubertechniken bedacht. Gerade für die noch eher unerfahrenen Adepten ist das Buch besonders wegen seiner theoretischen Inhalte empfehlenswert. Eher zartbesaitete Naturen könnten beim Studium ihre Probleme haben, wenn sie auf verschiedene, recht sinistre Bemerkungen oder gar dämonisch-boshaft anmutende Illustrationen stoßen, die aber keine nähere Bedeutung zum Buchinhalt aufweisen. Leider hatte der Autor mit diesem Buch eher Pech, es steht trotz seiner unbestreitbaren Klasse im Schatten des mehrere Jahre zuvor erschienenem *Liber Methellessae* (siehe Seite 102) der berühmten Illusionistin unserer Tage.

Wert: Für eine Abschrift werden bis zu 60 Dukaten verlangt, in Anbetracht des Inhalts ein sehr günstiger Preis. Jedoch ist das Buch trotz seiner unbestreitbaren Kompetenz kaum bekannt und steht im Schatten von Methellessas weithin berühmten Werk.

Voraussetzungen:

V1; K11 (Garethi); CH 13; kein Aberglaube

Das Buch im Spiel: (AURIS NASUS SE/5, AURIS NASUS SE/10, Illusion 4/9) Neben der jeweils recht bekannten Thesis von AURIS NASUS (Mag, 11), AUREOLUS (Mag, 12), DUPLICATUS (Mag, 9) und MENETEKEL (Mag, 10), die höchstens noch dem Anfänger unbekannt sein mögen, sind die Meisterformeln des CHAMAELIONI (Mag, 9) und des IGNORANTIA (Mag, 8) sicherlich auch noch für erfahrenere Illusionisten von größerem Interesse. Ebenfalls sehr begehrenswert dürfte die erstaunlich unkomplizierte Rekonstruktionsmöglichkeit für den Zauber BLENDWERK (Sch) sein, der bloß wenigen Magiern auch nur dem Namen nach bekannt ist. Die vielen und leicht verständlichen theoretischen Grundlagen der Phantasmagorica sind insbesondere für jüngere Magier von großem Wert.

Der Bück in den Regenbogen

Format: Ein Quarto von ursprünglich knapp 200 Seiten Umfang, der etwa um 550 BF von mehreren, namentlich nicht bekannten Autoren verfaßt wurde, wahrscheinlich handelte es sich dabei um anerkannte Seher und Geweihte der Hesinde und der Tsa. Durch seinen der Jungen Göttin gefälligen Inhalt galt das Buch schon nach wenigen Jahrzehnten als Heiliges Buch der Kirche und wurde von da an in verschiedenen, relativ wichtigen Tempeln des Kultes aufbewahrt. Kurz nach den Magierkriegen wurde das Buch noch um mehrere kurze Textstellen ergänzt, alles in allem jedoch nicht mehr als eine Handvoll zusätzlicher Seiten. Da von Anfang an nur vergleichsweise wenige Abschriften angefertigt wurden, erlangte das Werk nie eine größere Verbreitung oder Bekanntheit, interessanterweise in der Antithese zu den Lehren der Tsa, daß alles vergänglich und veränderlich ist - gleichsam in ähnlicher Gegensätzlichkeit wurde es später nicht mehr erweitert. Das Buch ist nur wenig illustriert, dafür jedoch in allen Farben des Regenbogens auf prächtige Weise illuminiert, und wurde in einem etwas altertümlichen, nicht gerade leicht verständlichen Garethi geschrieben, der es zudem unabdingbar macht, mancherlei Passagen frei zu interpretieren oder erst einmal zu überspringen.

Auflage: Insgesamt mögen noch etwa 25 Abschriften erhalten geblieben sein, viele davon sind jedoch in einem erbärmlichen Zustand und werden das nächste Jahrhundert wohl nicht mehr erleben. Glücklicherweise werden aber alle paar Jahre ein oder zwei neue originalgetreue Abschriften von Geweihten des Praios (!) und der Hesinde und anerkannten Fachkundigen angefertigt. Das noch gänzlich erhaltene Original wird derzeit im Tsa-Tempel zu Punin aufbewahrt und nur Gelehrten mit einem einwandfreien Leumund zugänglich gemacht, immerhin gilt es als Heiliges Buch des Kultes. In ein oder zwei Jahren soll es nach Grangor gebracht werden.

Inhalt: Das Werk beschäftigt sich unter anderem mit der Vorhersage künftiger Ereignisse und bedient sich dabei auch den verschiedenen Sternkonstellationen der Sechsten Sphäre. Doch in erster Linie geht es auf den Lauf der Welt und der Zeit, die Weltzeitalter und Weltzeitwenden, die Vergänglichkeit und Erneuerung, Kreisläufe des Schicksals, das Zusammenspiel von Los, Sumu und Satinav und ihre gegenseitigen Wechselwirkungen sowie verschiedene weitreichende Prophezeiungen ein und soll auch dazu dienen, die Zeichen der Götter zu gegebener Zeit zu erkennen und richtig auszulegen. Gerade in Anbetracht der jüngsten Geschehnisse erinnern sich manche Gelehrte an den Inhalt und insbesondere die Abschnitte, die sich um die Weltzeitalter und das Karmakorthäon, die Weltzeitwende drehen.

Wert: Für eine Abschrift werden wenigstens etwa 250 bis 350 Dukaten verlangt und auch bezahlt, je nach Erhaltungszustand. Experten und vergleichbare Interessenten zahlen aber sogar bis zu 600 Dukaten. Vom Verkäufer wird allerdings erwartet, daß er einen größeren Teil dieser Einkünfte dem nächsten Tsa-Tempel spendet, möglicherweise ein Grund für den doch eher teuren Preis.

Voraussetzungen:

V1*; K10 (Garethi); KL 12, IN 14; Sternkunde 5, Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: (Sternkunde 5/8, Götter/Kulte 5/8, Philosophie SE/8, Prophezeien SE (falls der Leser die Gabe hat), Prophezeien SE (bei Praktizieren der beschriebenen Art der Prophezeiung – Meisterentscheid!); Liturgiekenntnis (Tsa) SE/8, Liturgiekenntnis (Hesinde, Rahja) SE/5) Die vielen enthaltenen Informationen zu den Themen Erneuerung, Wiedergeburt, Zeitalter und dergleichen mögen zwar sehr interessant und lesenswert sein (gerade in der heutigen Zeit), sind für den Magier an sich aber weitgehend unbedeutend. Durch das Studium des Buches kann der Leser jedoch den intensiven Wunsch fühlen, der Jungen Göttin, der Allweisen Göttin oder der Lieblichen Göttin zu dienen, außer er ist bereits Geweihter eines Gottes. Hierfür würfelt man mit dem W20:

1-5: keine

6-10: Hesinde

11-15: Tsa

16-20: Rahja

Ein weiterer Wurf mit dem W20 gibt an wie intensiv das Bedürfnis ist:

1-5: Eremitage (kann nach Absprache mit dem Meister auch in Geweihtenlaufbahn geändert werden)

6-10: Geweihtenlaufbahn (inklusive Initiation, falls noch nicht) (Spätweihe kostet dann nur $\frac{3}{4}$ der Kosten)

11-15: Akoluth der jeweiligen Kirche (inklusive Initiation, falls noch nicht)

16-20: Held betet betreffende Göttin in Zukunft als Hauptgöttin an.

Es kann sich natürlich auch frei entschieden werden, ob der Held seine Glaubenseinstellung ändert. Es soll aber schon mehrere Male vorgekommen sein, daß der Leser seinen erlernten Beruf an den Nagel gehängt hat und sein Leben anschließend den Göttern weihte.

Zitate:

»Es ist nicht leicht, der Wächter des gesamten Weltalles zu sein. Alle 500 Jahre muß der Ewige LOS zwinkern. Wenn er die Augen auch sofort wieder öffnet, hat sich indessen die Welt dennoch von Grund auf geändert. LOS Blick, der über die Welt schweift, erscheint als der goldene Allvogel. Alljährlich erneuert er sich, indem er sich im Raschtulswall in den grösten aller Vulkane stürzt - und verjüngt daraus hervorgeht. Wenn aber diese jährliche Wiedergeburt ausbleibt, dann bricht jede Ordnung zusammen, bis der Allvogel zurückkehrt. Seit den ersten schriftlichen Überlieferungen können wir solche Zeiten der Veränderung und solche des Zusammenbruchs beobachten, ob es der Ausbruch der Dunklen Zeiten, der Untergang des Alten Reiches oder die Magierkriege waren. Weiter heißt es, daß der Ewige LOS bisweilen von der Müdigkeit übermannt wird und kurz einnickt. Dann geht ein sogenanntes Äon zu Ende, ein enormer, aber dennoch endlicher Zeitraum wie

das Zeitalter der Drachen, das der Riesen, das der Ersten Menschen oder das der Echsen. Keiner, nicht einmal der Urgott selbst, kann sagen, wann der Große Schlaf wieder über ihn kommt. Doch es heißt auch, daß man der Ermüdung des Weltalles vorbeugen kann, und daß dies die Aufgabe aller Wesen guten Willens ist. Andererseits zeigt uns das Schicksal von Riesen, Drachen und Echsen, daß der Niedergang einer Herrscherrasse irgendwann unvermeidlich ist!«

»Die weitreichste aller Prophezeiungen beschreibt das Ende des Weltalles. Am Ende aller Zeit, in einer Million Jahren, lodert das Urfeuer auf, das LOS entfacht hat.

Alt geworden über die Maßen, empfängt es den Leichnam der SUMU und damit alles Seiende. Aber auch LOS tut Buße und wird vom Urfeuer umhüllt.

*Schließlich verglimmt auch das Urfeuer, fällt in sich zusammen, und die Asche verweht, bis Nichts ist.
Doch der Wind der frei gewordenen Zeit entfacht erneut die Glut, und aus dem Urfeuer treten LOS und SUMU, wiedergeboren und versöhnt, und das neue Alles beginnt.«*

Der Zhamorrahianische Almanach oder Der Grosze Schwarzm

Format: Ein extrem überformatiger Folio (Ausmaße 28 auf 35 Finger) mit 230 Seiten Umfang, der auf dickem Pergament von Ochsenhaut niedergeschrieben wurde. Das legendäre Werk ist in einen, wahrscheinlich auf magische Weise geformten, irisierendgrünen Chitinpanzer unbekannter Herkunft gebunden und wurde mit Mondsilber und Emeralden beschlagen, verziert mit Splittern von Adamanten und Almandinen. Wie beim noch berühmteren *Öaimonicon* (siehe S. 108) handelt es sich bei diesem Buch um die Transkription einer mehr als 2300 Jahre alten Schriftrollensammlung der Magiermogule vom Gadang. Der Almanach in seiner heutigen Buchform und die wenigen Abschriften dürften etwa 200 v. BF absolut originalgetreu zusammengestellt worden sein, das Originalbuch wird allem Anschein nach auch durch einen urchimlichen Unberührt von Satinav vor dem Verfall bewahrt. Das Werk ist in einem ältlichen Ur-Tulamida geschrieben, enthält aber auch einige Passagen in Zelemja und sogar dem nur schwer übersetzbaren Rssahh in den Glyphen von Yash'Hualay. Nur wenige, dafür aber auf grauenvollste Weise lebensecht wirkende Illustrationen sind enthalten. Das originale Buch in Chitin wie auch die wenigen Abschriften sondern zudem einen gerade noch wahrnehmbaren, miasmatischen Geruch ab, der der Gesundheit aber sicherlich nicht bekömmlich und vor allem für Elfen fast unerträglich ist.

Die Schriftrollen von Alshinar

Voraussetzungen:

V0; K14 (Shaldurin); MU 15, KL 16; Zelemja 15+, Ur-Tulamida 15+, Sprachenkunde 10

Das Buch im Spiel: (Magiekunde SE, Götter/Kulte SE, Sagen/Legenden SE, Geschichtswissen SE) Um die gesamten Geheimnisse des Zhamorrahianischen Almanachs entschlüsseln und gefahrlos anwenden zu können, sind diese drei Schriftrollen nötig, welche sich bis vor kurzem ebenfalls im Besitz von Perhiman al-Melazar befanden, aber seit seinem mysteriösen Tod verschollen sind. Sie wurden in einer entfernt an Zelemja und Ur-Tulamida erinnernden Schrift - dem Shaldurin, der Zaubersprache der Magiermogule - auf festem Hornechenleder niedergeschrieben und gleichfalls von einem UNBERÜHRT VON SATINAV vor den Hörnern des Wächters der Zeit geschützt, sind im Gegensatz zum Buch im Chitinpanzer aber noch unmittelbar von den Magiermogulen selbst abgefaßt und vor ihrem Untergang verborgen worden. Ihre Existenz ist praktisch unbekannt, da nur der Almanach selbst auf sie verweist. Ihren Namen haben sie von jenem pyramidenförmigen Berg Alshinar im Khoram-Gebirge, in dem sie von einer von Perhiman ausgesandten Gruppe tapferer (oder auch leichtgläubiger?) Mercenarios gefunden und geborgen wurden. Eine der Schriftrollen trägt das Zeichen einer Heuschrecke, eine weitere ein alttulamidisches Symbol für die Erzdämonin Mishkara, die dritte die Glyphe für die von elementaren Gewalten geschliffene Stadt Zhamorrah in der fast völlig vergessenen Shaldurin-Sprache der Magiermogule. Die Rollen bilden die wichtigen Grundlagen für den Almanach und sind auch nur mit dem Wissen aus diesem Werk verständlich, da sie gegenseitige Wechselbeziehungen aufweisen. In ihrer Einheit ermöglichen die Rollen mit der aufgezeichneten Heuschrecke und dem Symbol der Mishkara das korrekte, vollständige Ritual des MAGNUM OPUS DER PESTILENZ - die Beschwörung und Lenkung eines Groszen Schwarms aus den Tiefen der Niederhöhlen und die dämonische Verbreitung gefährlicher Seuchen; ohne diese Rolle ist die Anwendung des Großen Werkes der Erzdämonin nur unter größten Gefahren für Leib und Seele möglich. Die Rolle mit der Shaldurin-Glyphe für Zhamorrah geht hingegen auf die anderen Inhalte des Hauptbuches ein und befaßt sich vor allem mit den Sterbenden Göttern und den Toren in den Äther. Zur Entzifferung einer Rolle muss sich der Leser mindestens ein Jahr lang intensiv mit dieser beschäftigen. Während dieser Zeit müssen ihm 4 Magiekundeproben +10 sowie 4 Sprachenkundeproben +10 gelingen oder nach Meistermaßgabe auch mehr.

Auflage: Womöglich handelt es sich bei der Originaltranskription, welche sich bis vor kurzem noch im Besitz des verstorbenen Fasarer Magiers Perhiman al-Melazar befand, um das einzige noch gut erhaltene Exemplar, jedoch gilt dieses mittlerweile als verschollen. Es kann allerdings nicht ausgeschlossen werden, daß in vergessenen tulamidischen Gräften und alten Tempeln Mhanadistans ein oder zwei weitere Exemplare zu finden sind, wahrscheinlich sind diese dann aber nur noch unvollständig erhalten. Zumindest eine weitere, allerdings stark vom Zerfall bedrohte Abschrift wird in den unzugänglichen Gewölben der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem aufbewahrt. Der Verbleib der Urschriften, auf deren Basis die Transkription entstand, ist gänzlich ungewiß.

Inhalt: Während das ebenfalls legendäre *Öaimonicon* ein schier unglaubliches Wissen über die direkte Dämonenbeschwörung und die Geheimnisse der Siebten Sphäre enthält, finden sich in diesem weniger bekannten Werk all jene spezielleren Anrufungen und Invokationen, die größtenteils schon seit langer Zeit vergessen geglaubt sind. Hierzu gehören unter anderem die Grundlagen der Chimärologie und Asfaloth-Anrufungen, große Teile des MAGNUM OPUS DER PESTILENZ - die Beschwörung und Beherrschung daimonider Heuschreckenschwärme und anderer Insekten sowie die magische Verbreitung gefährlicher Pestilenzen aus dem Schlund der Niederhöhlen, die Errichtung und Nutzung von Dämonentunneln und Dunklen Pforten, Informationen über den Dämonenbaum, Anrufungen der grausamen unter den Sterbenden Göttern sowie allerlei kleinere Geheimnisse der Echsen und Edelsteinmagie; insbesondere befaßt sich das Buch aber mit dem Erzdämon Belzhorash und Invokationen des Ewigen Siechtums. Eher nebenbei werden auch noch mögliche Schutzmaßnahmen gegen göttliche Interventionen, die das dämonische Treiben nicht dulden wollen, und die Austreibung von Elementaren beschrieben.

Das Werk kann in heutiger Zeit gar nicht mehr in seiner Gänze erfaßt werden, und tatsächlich wird gleich zu Beginn auf die Schriftrollen von Alshinar (siehe nebenstehenden Kasten) verwiesen, welche die Grundlagen des Buches und den Schlüssel zur Macht über Siechtum und Ungeziefer enthalten sollen.

Wert: Akademien und Erzmagier würden sich nicht mit Geld aufhalten, um das verschollene Werk in ihren Besitz zu bekommen, sein Wert ist fast unermesslich und alleine der Materialwert ist enorm. Die skrupellosen Schwarzmagier greifen aber sicherlich auch zu anderen, weniger angenehmen Mitteln...

Voraussetzungen:

V0; K13 (Ur-Tulamidy), K10 (Zelemja), K9 (Rssahh), K10 (Yash-Hualay); KL 15, CH 14; XENOGRAPHUS 5; kein Aberglaube

Das Buch im Spiel: (Magiekunde SE, Götter/Kulte SE, Sagen/Legenden SE, Geschichtswissen SE) Es ist einige Zeit intensiven Studiums nötig, um die weitergehenden Inhalte des Buches zu erfassen (2920 ZE, 8x Magiekunde +10), der Aufwand lohnt aber für den gierigen Dämonologen. Der Leser erhält jeweils die Thesis von KRABBELNDER SCHRECKEN (Mag), CHIMAEROFORM (Mag), PANDÄMONIUM (Mag), ARACHNEA (Mag), TLALUCS ODEM (Mag) und FLUCH DER PESTILENZ (Mag), außerdem ist die Herleitung des REPTILEA (Ach) möglich. Die Sonderfertigkeiten Dämonenbindung I/II und Höhere Dämonenbindung sind fortan zu 3/4 der Kosten erlernbar, aber nicht aus diesem Buch; weiterhin sind die Zauberzeichen: Bann- und Schutzkreis gegen Reptilien, Bann- und Schutzkreis gegen Ungeziefer, Auge des Basilisken, Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen, Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen, Bann- und Schutzkreis gegen Elementare zu erlernen. Alle Beschwörungen von Dämonen aus den Domänen von Amazeroth, Asfaloth, Lolgramoth und Belkelel sind künftig um einen Punkt erleichtert, bei Belzhorashs Dienern sind es gar 3 Punkte; der Pakt mit Belzhorash ist erleichtert. Zusammen mit den Schriftrollen von Alshinar ermöglicht der Almanach das fehlerfreie MAGNUM OPUS DER PESTILENZ und die Beschwörung und Beherrschung eines Groszen Schwarms; ohne diese Schriftrollen ist die Beschwörung jedoch ein unkalkulierbares Risiko. Weiter finden sich im Almanach die Grundlagen der Chimärologie und Anrufungen der Grausamen unter den Sterbenden Göttern. Welch weiteren schrecklichen Rituale und Anrufungen (ausschließlich mit dem Merkmal Dämonisch (Mishkara)) noch in Erfahrung gebracht werden können, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. An magietheoretisch nutzbarem Wissen findet sich im Almanach die korrekten Rituale zur Errichtung und Nutzung von Dämonentunneln und Dunklen Pforten, sowie tiefgreifendes Wissen zur Echsischen und Edelsteinmagie (die genauen Auswirkungen bleiben dem Meister überlassen, denkbar ist das Erlernen der kristallomantischen Repräsentation zu ¾ der Kosten). Die Beschäftigung mit dem Dämonenwerk ist aber nicht gerade ungefährlich: Jedesmal (bei längerem Studium höchstens aber wöchentlich), wenn jemand im Buch lesen will, muß eine Probe auf Selbstbeherrschung (Elfen +15) gelingen, will man sich ob der niederhöllischen Dünste nicht übergeben und sieben Tage lang mit einer Übelkeit leben. Fällt bei der Probe ein Patzer, so infiziert sich der Leser mit der Duglumspest - und wer weiß, vielleicht ruft dann der Kranke in der Hoffnung auf Heilung die Erzdämonin Mishkara an...

Die Astralebene

Format: Es handelt sich um ein 600-seitiges, in graues Leder gebundenes Werk im Format eines Quartos, dem äußerlich jegliche Verzierungen fehlen. Das trotz relativ respektabler Verbreitung kaum bekannte Buch wurde in den Jahren 188 BF bis 205 BF von Erzmagus Durthan von Erkenstein zu Punin in Tagebuchform geschrieben. Nach der Vertreibung der Priesterkaiser wurden mehrere nahezu originalgetreue Abschriften angefertigt, während ein heute unbekannter Zauberer nach den Magierkriegen verschiedene weitere Kapitel mit etwa 120 zusätzlichen Seiten einfügte und sich seitdem jene neue Variante weiterverbreitete. Das Werk enthält mehrere detaillierte Illustrationen, jedoch ohne eine allzugroße Beziehung zum eigentlichen Inhalt. Alle bekannten Abschriften wurden in Bosparano und in mehreren Kapiteln in einer noch immer nicht entschlüsselten Geheimschrift verfaßt, letztere Textstellen wurden zwar auch in die erweiterten Fassungen übernommen, sind dem Original gegenüber aber nur mehr in wenigen Fällen getreu.

Auflage: Während von der später erweiterten Fassung schätzungsweise um die 90 Exemplare existieren, sind nur noch knapp 40 originalgetreue Erstabschriften, fast ausschließlich aus der Zeit von vor den Magierkriegen stammend, von der Urfassung bekannt. Die meisten Kopien - ungeachtet der Version - befinden sich in Privatbesitz von Weltenreisenden, Sphärologen, Magietheoretikern und Selbstbewegungsmagiern, nur einige wenige Akademiebibliotheken können auf ein Exemplar zurückgreifen. Das Original von Erkensteins wird noch immer in Punin aufbewahrt, aber niemandem ohne wichtige Gründe zugänglich gemacht, während die Erstabschrift mit ein wenig Glück in der Mirhamer Akademie eingesehen werden kann.

Inhalt: Bei Erzmagus von Erkensteins Werk handelt es sich um einen ausführlichen und daher noch relativ leicht verständlichen Forschungsbericht über das Spiegelbild der diesseitigen Welt in der Astralebene. Das Buch beschreibt die Struktur und Kartographie des nahen Limbus, zieht Parallelen und Grenzen zwischen dem Näheren und dem Tieferen Limbus innerhalb der Dritten Ebene, schweift auch auf andere zugängliche Ebenen ab und bietet außerdem einige Theorien und Erfahrungen zur Umformung der Zaubermatrix im Limbus. Es behandelte als erstes Buch jene Themen in ausführlicher Form und nur einige noch ältere Werke wie der *Codex Dimensionis* (siehe Seite 24) hatten sich bereits zuvor mit dem Thema Sphärenreise auch nur beschäftigt. Die mehrere Jahrhunderte später hinzugefügten Seiten enthalten zusätzlich einige aufschlußreiche Hinweise zum Aufspüren von Astralwesenheiten im Limbus und auf Dere, bieten aber auch obskure Behauptungen über die Sinne der Dämonen, mit denen sie angeblich Zauberkundige aufspüren. Alles in allem handelt es sich um ein hochwissenschaftliches Werk für einen gebildeten Sphärologen und Arkanologen, geschrieben von einer der Koryphäen in dem Themenbereich des Buches. Durch die angewandte Tagebuchform erfährt man auch einiges über das Leben eines Puniner Hochmagiers.

Wert: Sowohl die originalgetreuen und damit älteren Exemplare als auch die nach den Magierkriegen erweiterten Abschriften sind etwa 300 Dukaten wert, oft wird sogar deutlich mehr verlangt. Zwischen den beiden Varianten gibt es von den Kosten her trotz der inhaltlicher Unterschiede nur geringe Abweichungen.

Voraussetzungen:

V1* (Originalabschrift); K13 (Bosparano); KL 15; Magiekunde 15

V1 (erweiterte Fassung); K13 (Bosparano); KL 15; Magiekunde 15

Durthan von Erkenstein

Ein brillanter Magier unbekannter Herkunft, der von sich stets behauptete, aus dem Raschtulswall zu kommen, wo er eigenen Aussagen zufolge einen Turm hatte, der jedoch nie gefunden wurde. Erstaunlich ist auch sein Beiname, wurde das Wehrdorf Erkenstein doch erst viele Jahre nach seinem Tod gegründet, was Anlaß zu den wildesten Spekulationen gibt. Durthan, soweit bekannt im Jahr 140 BF geboren, gilt als einer der frühen Vertreter der Limbuserforscher, der an der Akademie zu Punin studierte und dort auch von 189 BF bis zu seinem Tod im Jahr 212 BF die Schulleitung inne hatte. Durch seine Forschungen, bei denen unter anderem die PLANASTRALE-Formel neu entdeckt wurde (die allerdings während der Magierkriege wieder verloren ging, ehe sie kürzlich erneut rekonstruiert werden konnte), wurde er im Alter von 56 Jahren zum Erzmagus ernannt. Die letzten Jahre seines Lebens, in denen er ausgezehrt und erschöpft wirkte, leitete er die Zusammenstellung der Neuauflage der sog. Hesinde-Fassung der *Encyclopaedia Magica* (siehe Seite 77), die schließlich im Jahr 211 BF, wenige Monde vor seinem Tod, erschien. Seltsam ist übrigens, daß bereits der ominöse Zauberer Onithios von Teremon in seinem *Core* in den *Ächer* (S. 129) auf Durthans Werk verweist, doch Onithios lebte und verfaßte sein berichtigtes Buch mehrere Jahrhunderte vor dem Limbuserforscher..

Das Buch im Spiel: (Kraftlinienmagie I, Kraftlinienmagie II (200/2x10/10)) Die *Astralebene* („Astralebene“ war einst schlichtweg eine andere, vor allem vor der Priesterkaiserzeit gebräuchliche Bezeichnung für Limbus, Nichtsphären, Zwischenraum, oder wie auch immer die grau wabernde Leere zwischen den Sphären sonst noch bezeichnet wurde oder noch wird) ermöglicht in beiden Versionen jeweils die Rekonstruktion der beiden grundlegenden Formeln zum Erreichen des Limbus und der astralen Wahrnehmung an jenem Ort, des *OCULUS ASTRALIS* (Mag) und *PLANASTRALE ANDERWELT* (Mag). Die Herleitung ist zwar relativ einfach und in kurzer Zeit zu bewerkstelligen, doch selbst bei einem intensiven Studium nur schwer zu entdecken: Eine Probe auf Magiekunde +15 gibt Aufschluß darüber, ob der Magier die Textstellen entsprechend interpretiert, bei Kenntnis des Merkmals: Metamagie ist die Probe nur noch um +10 erschwert; ist der Zauberer einigermaßen versiert – mehr als 15 ZfW in Zaubern mit dem Merkmal Limbus (etwa *TRANSVERSALIS* oder *AUGE DES LIMBUS*) oder beherrscht er gar das Merkmal: Limbus, so ist nur die herkömmliche Magiekunde-Probe als Nachweis erforderlich. Außerdem lassen sich verschiedene interessante Hinweise zur auch heute noch selbst unter Druiden kaum bekannten *KÖRPERLOSE REISE* und dem *VERSCHWINDIBUS* nachlesen. Die vielen anschaulichen Beschreibungen ermöglichen sowohl die Orientierung im Limbus (Proben auf Sinnesschärfe um 4 Punkte erleichtert) als auch während der Wirkung eines *OCULUS*. Im Falle der erweiterten Fassung fallen diese Boni nochmals um zwei Punkte höher aus, wenn es darum geht, Astralwesenheiten aufzuspüren. Was in den verschlüsselten Kapiteln gefunden werden kann, sei Ihnen als Meister überlassen. Die angegebenen

Werte beziehen sich auf den allgemein zugänglichen Teil des Buches. Zumindest eines jener Kapitel behandelt die Erschaffung einer Durthanschen Sphäre, eines beeindruckenden Artefakts, mit dem die Nichtsphären durcheilt werden können; allerdings mag die Schaffung eines solchen Werkes die Kräfte selbst großer Magier übersteigen.

Zitate:

»Die Erkundung der Astralebene ist die größte Aufgabe, die jemals vom Kosmos an die Gildenzauberer gestellt wurde. Der Limbus ist die tiefere Essenz jeder Sphäre und Globule, nur weil er existiert, können Welten existieren. Er trennt und verbindet zugleich, er eröffnet dem Wagemutigen undenkbar viele Wege und Pfade - wer seine Bedeutung verkennt ist ein Narr.«

aus dem Original

Die Gorischen Fragmente

Format: Ursprünglich handelte es sich um eine lose Pergamentsammlung einiger Schwarzmagier, darunter wahrscheinlich mehrere frühe Borbaradianer, die überwiegend etwa in den Jahren 500 bis 590 BF verfaßt wurde, also während des Wirkens des Dämonenmeisters Borbarad. Woher die Schriften wirklich kamen und weshalb sie erst nach Jahrhunderten auch nur schemenhaft bekannt sind, darüber kursieren die verschiedensten Gerüchte und Spekulationen (siehe auch den Kasten auf dieser Seite). Fakt ist aber, daß die Gorischen Fragmente existieren, irgendwann nach den Magierkriegen wurde das, was von den unterschiedlichen Schriftstücken noch nicht verrottet war, von unbekannter Stelle zu einem Quarto von rund 200 Seiten Umfang zusammengestellt, doch die wenigen Abschriften erreichten nie auch nur eine geringe Bekanntheit. Erst seit 1007 BF kursieren in den Tulamidenlanden allerhand Gerüchte über den Fund des Werkes, Beweise stehen allerdings noch immer aus, zumal alle bedeutenden Stellen die Existenz der Schriftensammlung bestreiten. Von einigen wenigen Sterntafeln und schwer zu deutenden Skizzen abgesehen, enthält die verschollene Manuskriptsammlung keinerlei Illustrationen; die unterschiedlichen Texte wurden zwar größtenteils in Bosparano und älterem Tulamidya abgefaßt, es sind aber auch zahlreiche Passagen in ällichem Garethi, Ur-Tulamidya, Zelemja, Zhayad und sogar Aureliani enthalten, so daß die komplette Sammlung ein nur schwer lesbares Sammelsurium zur Schwarzen Kunst darstellt.

Der Ursprung der Gorischen Fragmente

Viele Gedanken haben sich die drei Gilden und auch unabhängige oder gar ausgestoßene Magier (darunter natürlich auch Borbaradianer) bereits über die eventuelle Existenz und die mögliche Herkunft der halb legendären, halb berüchtigten, aber auf jeden Fall heißdiskutierten Sammlung schwarzmagischer Praktiken gemacht. Einige Möglichkeiten scheinen dabei wahrscheinlicher als andere. Eine, die womöglich sehr nahe an der Wahrheit liegt, soll nachfolgend näher in Augenschein genommen werden. Die anerkannten Annahmen, daß alle Anhänger Borbarads vor dessen ersten Sturz in den Magierkriegen einen engeren Kontakt mit ihrem Meister hatten, ihre Magie Außenstehenden nahezu unbekannt war und die Fragmente einen Teil borbaradianischen Wissens in ihrer unverfälschten, ursprünglichen Form beinhalten, lassen in Verbindung mit dem seltsamen Titel - von dem niemand so recht weiß, wie er denn eigentlich entstand - den Schluß zu, daß sie in der Gorischen Wüste entstanden. Es bleibt aber natürlich die Frage, wie sie von dort in die Städte kamen. Einigen alten Niederschriften läßt sich entnehmen, daß der tulamidische Boron-Heilige Khalid al-Ghunar bei seiner Expedition in die Gor im Jahre 611 BF - er wollte die Gefallenen aus Rohals Heer borongefällig zur letzten Ruhe setzen - etwas Interessantes fand und an der Drachenei-Akademie zu Khunchom hinterlegen ließ, möglicherweise wurde die ursprüngliche Schriftensammlung vor der Schlacht an der Schwarzen Feste in der Wüste vergraben - die Frage wäre dann nur, wer dies aus welchen Gründen getan hat? Und wie fand der Geweihte die Texte in den Weiten der todbringenden Ödnis? Tatsächlich soll an der Khunchomer Akademie längere Zeit große Aufregung unter den damaligen Magistern geherrscht haben, was auf einen wirklich bemerkenswerten Fund schließen läßt. Doch man schwieg sich aus und präsentierte auch Jahre später keine neuen Erkenntnisse. Vor etwa 20 Jahren gab es an der Akademie allerdings einen spektakulären Einbruch, bei dem einige wertvolle Schriften und Artefakte abhanden kamen, manche näheren Umstände wurden aber scheinbar verschwiegen. Der Raub wird seitdem einem Handlanger Sultan Hasrabals zugeschrieben, der in seiner autarken Palaststadt aber als unangreifbar gilt und alles bestreitet. Nur wenige Jahre darauf begannen die Gerüchte über die Manuskriptsammlung zu kursieren.

Auflage: Es gibt sicherlich höchstens nur 15 Kopien, die sich angeblich fast alle im Besitz Sultan Hasrabals von Gorien befinden sollen; zumindest jeweils eine Abschrift wird aber an den Akademien zu Punin, Khunchom und Rashdul sowie der Ordensburg der Grauen Stäbe zu Anchopal, eventuell auch noch an der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar unter Verschuß gehalten - auch wenn dies von den jeweiligen Spektabilitäten, Großmeistern und Conservatoren heftig bestritten wird. Die originale, lose Schriftensammlung ist heute wahrscheinlich ebenfalls im Besitz des gefürchteten Sultans von Gorien.

Inhalt: Die Existenz der Gorischen Fragmente ist allen Dementi der Gelehrten zum Trotz eine Gewißheit, auch wenn nur sehr wenige Magier das Buch jemals zu Gesicht bekamen, geschweige denn darin blättern. Und so ranken sich natürlich alle möglichen und unmöglichen Gerüchte um den Inhalt, der aber weniger bedeutend ist, als man dem Werk gemeinhin zuschreibt. Vor allem handelt es sich um eine schwer lesbare, da eigentlich weitgehend zusammenhanglose und unvollständige bzw. teils zerstörte Sammlung verschiedenster Schriftstücke zu ausgefalleneren Themen der Schwarzen Künste, weite Teile der zahlreichen Kapitel stammen aus frühborbaradianischer Zeit und sind indirekt wohl auch auf den Dämonenmeister und seine höheren Gefolgsleute zurückzuführen. So finden sich neben Hinweisen zu obskuren Beschwörungsritualen auch Herleitungsmöglichkeiten und viele bruchstückhafte und damit nicht verwertbare Hinweise zu kaum bekannten Zaubersformeln, ebenso wie kurze Anleitungen zum Mischen dämonischer Elixiere und Berichte über Borbarads Wirken. Ungewiß ist auch, inwieweit die wenigen umlaufenden Kopien der originalen Loseblattsammlung entsprechen, ob jene gekürzt oder abgeändert wurde. Nur selten hat ein arkanes Schriftstück für solchen Diskussionsstoff gesorgt, wie in diesem Fall.

Wert: Sollte endlich einmal eine Abschrift allgemein bekannt und verfügbar werden, so würden wohl Angebote von wenigstens etwa 500 Dukaten, eher noch mehr erfolgen. Aber bislang wird die mysteriöse Schriftensammlung noch immer als grundloses Gerücht abgetan.

Voraussetzungen:

V0; K12 (Aureliani), K13 (Bosparano), K13 (Ur-Tulamidya), K12 (Tulamidya), K12 (Garethi), K12 (Zelemja), K10 (Zhayad); KL 14; Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Das legendäre Werk wird zumeist gewaltig überschätzt, wenn es denn tatsächlich einmal von den Gelehrten als existent angenommen wird. Auch sind die Inhalte nicht mehr vollständig erhalten, so daß mancherlei magische Geheimnisse nur bruchstückhaft angesprochen werden, und der Lesefluß ist damit natürlich auch nicht gerade ideal zu

nennen. Somit ist dem Leser „nur“ die (zwar jeweils kurzweilige, aber recht schwere) Rekonstruktion der Sprüche AEROGEL (Mag) und UNBERÜHRT VON SATINAV (Mag), sowie BRENNE TOTER STOFF! (Bor), HARTES SCHMELZE! (Bor), und WEICHES ERSTARRE! (Bor) möglich. Dazu kommen aber auch noch die Thesis von PANIK ÜBERKOMME EUCH! (Bor) und verschiedene, meist aber nur bruchstückhafte Hinweise auf PENTAGRAMMA, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH!, SCHWARZER SCHRECKEN, ECLIPTIFACTUS, HÖLLENPEIN und AEROFUGO. Welche weiteren Geheimnisse in diesem Wirrwarr verkrüppelter Schriften noch zu finden sind, bleibt dem Meister überlassen, dieser sollte dem Leser auch hin und wieder einen Bonuspunkt bei älteren schwarzmagischen Praktiken zugestehen, die mit der bekannten, herkömmlichen Spruch- und Beschwörungsmagie nur noch wenig zu tun haben.

Zitate:

»So du Blakharaz Reich betriffst, so sei dir sicher, daß jedes Gesetz, das du nicht kennst, neu mit deinem eigenen Blut geschrieben wird. Feie dich gegen Schmerzen, gegen Folter und Meuchelmord, und laß dir ein drittes Auge wachsen auf der rechten Schulter, denn jeder ist hier ein Verfolger eines jeden, verdammt für die ewige Hatz auf seinesgleichen, vielleicht gar auf sich selbst, die er doch nie zum Erfolge führen kann. Das Reich des Tyakraman kennt noch die Gesetze der Ordnung, denn es liegt nahe bei der Großen Bresche. Zeichen des Gesetzes wirst du überall sehen: auf ein dorniges Rad aus lebendem Feuer geflochtene Diebe, enthauptete Philosophen, die zu viel gedacht haben, schlangenleibige Richter, schweinsköpfige Vögte und Streckbänke von drei Meilen Länge, auf denen die Verurteilten nicht nur gedehnt, sondern dann zu einem Tau geflochten werden...

So du dich aber einmal - wahrlich, nur einmal! - dem Namenlosen verschrieben hattest, so dauert deine Folter ein Äon, und du wirst ein weiteres Äon vor deinem Richter stehen und ein drittes Äon die Feste bewachen, bevor dir Gnade durch die Seelenmühle zuteil wird. Das Herz der Domäne ist eine Festung aus unüberwindlichen schwarzen und roten Flammen, und die Fackeln sind die Leiber der Verdamnten, und ihre Seele nährt die Flammen. In der gleißenden Halle aber sitzt Blakharaz auf seinem Richterstuhl, und sein Zeichen ist der Stab der tausend Augen, die noch weit jenseits der Tiefen deiner Seele Geheimnisse ergründen können, die auch dich seinem Richtspruch unterwerfen.«

eine Vision, die angeblich aus den Gorischen Fragmenten stammen soll, aber eher Yamaz ibn Mhurati, einem Fasarer Seher des Jahres 616 BF, zugerechnet werden muß. In einigen Abschriften könnte der Text aber natürlich dennoch enthalten sein

Die Macht Charr-Ulthars

Format: Ursprünglich ein Quarto von rund 200 Seiten Umfang, gebunden in ein schwarzes, seltsam feuchtglänzendes Leder. Der Einband erweckt den Eindruck, als sei das Buch von einem Wasserfilm überzogen. Die verwendeten Pergamentseiten stammen von keiner bekannten Kreatur. Mittels einer Schnalle mit einem magischen Schloß ist das Buch vor dem Zugriff Unbefugter weitgehend geschützt, doch vermag jeder Paktierer Charyptoroths, den Verschuß mittels bloßer Berührung zu öffnen. Äußerst ungewöhnlich ist, daß das finstere Werk in einer mit sinistren Beschwörungszeichen versehenen Truhe aus einer Art Holz einer unbekannten Wasserpflanze aufbewahrt wird, die bis oben hin mit nie verdunstendem Wasser gefüllt ist, das das Buch vor dem Verfall bei Kontakt mit der Luft (!) schützen soll. Das Werk wurde etwa zur frühen Regierungszeit Fran-Horas (ca. 600 v. BF) von einigen Kultisten und Dämonenanbetern unter Brigon dem Ertränker in Aureliani verfaßt, möglicherweise beruht der Inhalt sogar noch auf älterem güldenländischen oder echsischen Wissen. Über Jahrhunderte blieb das Buch nach Brigons Tod verschollen, doch um 90 v. BF überarbeitete Silem-Horas' Hofmagier Gandarev das Buch von Grund auf, übernahm wichtige Inhalte aber nicht. Der verrufene Zauberer verfaßte die Variante in einer recht simplen Geheimschrift, die mittlerweile seit langer Zeit an vielen Magierakademien bekannt ist, aber selbst von arkanen Laien relativ schnell ins Bosparano übersetzt werden kann. Diese gekürzte Version umfaßt lediglich etwa 150 Seiten mit wesentlich unterschiedlichen Inhalten; beide Fassungen besitzen hingegen einige wenige, aber grauenvolle Illustrationen.

Die Macht Charr-Ulthars, ein finstere Kult

Die tatsächlichen Ursprünge dieses grausamen Kultes um Nachtblaue Tiefen und Unbarmherzige Ersäufnis liegen tief im Dunkel der Zeit verborgen. Wahrscheinlich stammt er aus dem alten Güldenland oder gar noch von den alten Echsen, die in ihrem Pantheon eine Wesenheit verehrten, die den Namen C SSR'Lthar trug und ein Sohn der beiden grausamsten H'Rangarim Charyb'Yzz und Kr'Thon'Chh sein soll. Es war der Charyptoroth-Paktierer Brigon, genannt „der Ertränker“, durch den die (bereits menschliche) Anhängerschaft der heptasphärischen Entität vor etwa 1600 Jahren erstmals bekannter wurde. Der Zauberer ließ das Herz des Reiches zunehmend verheeren und opferte zahllose Menschen auf den Altären des Dämonen, so daß sich der Blutkaiser Fran-Horas dazu gezwungen sah, persönlich gegen die ernstzunehmende Gefahr vorzugehen. Der Erzmagier und seine Truppen verhinderten die Beschwörung Charr-Ulthars und vernichteten den Kult fast völlig. Brigon verging in einem Feuersturm. Doch die Dunklen Zeiten hindurch erstarkte die Anhängerschaft wieder. Der aus dem Güldenland nach Aventurien geflohene Gandarev, Hofmagier zu Bosparan unter der Herrschaft Silem-Horas', ließ den Kult wieder aufleben und trotzte dem Zwölfgötter-Edikt, angeblich hatte er seine Informationen über Charr-Ulthar aus den bereits vergessenen Schriften Fran-Horas'. Als er aufgrund seiner Intrigen und deren Aufdeckung durch den legendären Alchimisten Khosalis schließlich vom Hofe verbannt wurde, wagte er die Beschwörung seines Herrn und scheiterte: er und die meisten seiner Anhänger starben, der Kult geriet in Vergessenheit, auch wenn in Yaquiria immer wieder Fälle von Charyptoroth-Paktierern bekannt wurden. Erst in jüngerer Zeit kam es zu einem erneuten Aufbäumen, als eine angebliche Räuberbande aus dem Arinkelwald zunehmend Menschen verschleppte und gar gegen die Soldaten der Domäne Pertakis bestehen konnte. Nachdem in einem verlassenen Herrenhaus Shenilos eine kleine Academia Magica des Heiligen Drachenordens der Hesinde eingerichtet wurde und die brutalen Übergriffe der vermeintlichen Räuber heftiger wurden, gelang es Magiern und Soldaten, hinter das Geheimnis zu kommen und den Kult erfolgreich zu bekämpfen. Charr-Ulthar scheint wieder gebannt, doch mehrere Vorfälle der letzten Zeit lassen vermuten, daß noch immer einige Kultisten leben.

Auflage: Von der jüngeren, abgeänderten Version mögen vielleicht noch 3 oder 4 Exemplare existieren. Keine dieser Kopien ist außerhalb eingeweihter Kreise bekannt, wahrscheinlich befinden sie sich in Händen der letzten noch existierenden Mitglieder des dämonischen Kultes oder yaquirischer Beschwörer und Charyptoroth-Paktierer. Das Original selbst galt nach dem Tod Gandarevs als verschollen - die Existenz war aber auch nur einer Handvoll Menschen bekannt -, wurde aber vor wenigen Jahren bei einem erneuten Erstarken des Kultes in der Grafschaft Yaquiria wiedergefunden. Nachdem es bei der Zerschlagung der Kultisten behilflich war und dabei leicht beschädigt wurde, soll es angeblich vernichtet worden sein, allerdings wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß das Draconiter-Institut zu Shenilo neben einer einfachen Abschrift noch immer im Besitz der Urschrift ist und diese unter strengstem Verschuß hält.

Inhalt: Das Buch befaßt sich fast ausschließlich mit dem kaum bekannten Gehörten Charr-Ulthar und den um ihn entstandenen Kult (siehe nebenstehenden Kasten), eher nebenbei werden auch einige gewöhnliche Charyptoroth-Anrufungen vorgestellt. Während im Original die Formel zur Beschwörung, die Vorbereitung des Rituals, bei dem offenbar auch Menschenopfer notwendig sein sollen, und die Auswirkungen ausführlichst beschrieben wurden, finden sich davon in der abgeänderten Variante nicht einmal mehr einfachste Hinweise. Diese jüngeren Überarbeitungen enthalten im Gegensatz zur Urschrift aber fundierte Vermutungen Gandarevs, weshalb die versuchte Bindung des Dämons vor langer Zeit scheiterte, Hintergründe zum seinerzeitigen Verlust der Urschrift und eine recht ausführliche Chronologie des Kultes der Dämonenanbeter. Beide Fassungen beschreiben die traditionellen Gebräuche des Kultes und bieten Informationen über dessen Entstehung sowie den Dämon und dessen niederhöllische Eigenarten selbst.

Wert: Trotz des ungenauen und damit höchst gefährlichen Inhalts würden finstere Beschwörer für eine mindere Kopie wahrscheinlich 400 Dukaten und mehr bieten, die Ernüchterung folgt dann aber recht schnell und der Käufer mag sich betrogen fühlen ... Anhänger des Kultes und der

Erzdämonin Globomong dürften hingegen schon zur Beschaffung zu drastischeren Mitteln greifen

Voraussetzungen:

V0; K14 (Aureliani); MU 14, KL 13 (Original)

V0; K12 (Geheimschrift/Bosparano); MU 14, KL 13 (gekürzte Abschrift)

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte SE/6; Merkmal Dämonisch: Charyptoroth zu 3/4 der Kosten) Neben einigen gewöhnlichen Hinweisen auf Beschwörungs- und Anrufungsrituale der Erzdämonin Charyptoroth und ihrer Diener bietet das

Werk den Wahren Namen (Qualität 4 für die gekürzte Abschrift, Qualität 6 für das Original) des Gehörnten Charr-Ulthar und natürlich verschiedenen Informationen über den Kult der Erzdämonin. Das Buch erleichtert den Umgang mit den Wesenheiten aus Charyptoroths Domäne: Beschwörung und Beherrschung sind je um einen Punkt erleichtert. Der Meister kann dem Leser aber auch hin und wieder Tips zukommen lassen, wenn es um die Unbarmherzige Ersäuerin, Nachtblaue Tiefen und vor allem den Charr-Ulthar-Kult geht. Das einzigartige Original mag möglicherweise noch gänzlich andere, finsterste Dinge bieten, doch wäre die Beschäftigung mit ihm nicht ganz ungefährlich: Dadurch, daß das Buch nicht seiner Truhe entnommen werden darf, sondern im unheiligen Wasser bleiben muß, nimmt ein Leser für jede Stunde des Studiums 1W6 Schadenspunkte, sofern er nicht im Pakt mit den niederhöllischen Schrecken steht. Wird das Buch an der derischen Luft gelesen, so beginnt ein relativ schneller Zerfall, der die ohnehin schon leicht geschädigten Pergamente innerhalb einer knappen Stunde völlig zersetzen würde.

Zitate:

»...ist Er der mächtigste Gebieter und wird einst Dere beherrschen und uns führen gegen unsere Feinde, die Seine Existenz leugnen und Götzen dienen...«

»...erhebet euch nicht und vor Ihm und blickt niemals in Sein Antlitz, welches euch verdirbt. Werfet euch nieder vor Ihm und kriecht in den Staub, denn Er ist die Macht und das Wahre, was ihr euch wünscht zu sein und ihr nur als Seine Diener erreichen könnt...«

»...opfere man Ihm von allem Leben und der Mensch hat zu leiden, damit Er sich Seiner Diener erbarmt und sie führt. So nehmet zu Seinem Wohlgefallen alle zehn Jahr und zwei darauf den Kampf mit Seinen Feinden auf und vernichtet sie. Im zehnten Jahr versammelt euch und bereitet euch vor und kämpft mit euren Waffen, damit euer Herr sieht, wie sehr ihr Ihn ehrt und fürchtet, denn nur dann läßt Er sich von euch auf Dere bannen, wenn ihr im zweiten Jahr darauf zu euren einfachen Waffen die des Charr-Ulthar nehmt und sie mit Ihm vereint und ihr euch gegenseitig führen werdet. So opfert denn all die vierten Teile eines Jahres von allem Leben, welches ihr kennt und setzt diese Zeremonien all die zwei Jahr vom zehnten bis zum zweiten darauf fort...«

»Willst Du Charr-Ulthar sehen, mußt Du nicht sehr weit gehen. Jeden See und jedes Meer mag der Wässrige sehr. Der Vielgehörnte kommt zu Zeiten, in denen das Madamal muß leiden. Ein lebend Opfer braucht er auf Deren, von jeder Lebensform muß er zehren. Groß und mächtig, klein und schwächig, Vielgestalt ist sein Erscheinen, im Großen wie im Kleinen. Sprich [...der Autor weigert sich, nicht nur wegen des Vetos der Inquisition, den gefährlichen Wahren N amen dieser schrecklichen Entität aus den Tiefen der Niederhöhlen hier wiederzugeben...] und in Bälde merkst Du an der Kälte, Und am Herzen beklommen, Charr-Ulthar ist gekommen! Der Herzogin der Tiefen allein beugt er sein Haupt, den anderen er den Schlaf raubt. Wahnbringer und Alptraumbote, Pesthauch und tausend Tode, Herrschaft und Untergang, er lauscht dem Totenglockenklang. Astrale Kraft, astrale Macht, gebunden in Stein in der Nacht. Stärkt den Arm und den Geist, dort ist sein Wille zumeist. Nagt an Deinem Willen, seinen Durst zu stillen. Sein Geist aus Wasser gekommen, sein Geist in Wasser genommen. Deres Fluch trifft ihn nicht, solange sein Geist nicht bricht.«
weitergegebenes Wissen des Dreigehörnten Nishkakats, scheinheiliger Diener der dreiköpfigen Echse von Nabuleth und Angehöriger des Gefolges des Amazeroth

Die Welt der Elemente

Format: Das außer unter Fachleuten nahezu unbekannte Werk umfaßt drei Quartos zu jeweils etwa 100 Seiten, nur bei zwei oder drei Abschriften handelt es sich um die in einem Band zusammengefaßte Trilogie. Verfaßt wurde sie während der Jahre 763 bis 773 BF von Ralim ibn Dazur zu Fasar, verbreitete sich anfangs aber trotz seiner durchaus kompetenten Inhalte nur recht spärlich, möglicherweise spielten hier die etwa ein halbes Jahrhundert nach der Veröffentlichung stattgefundenen Bücherverbrennungen in Folge der Zerschlagung der Ilaris-Sekte eine wichtige Rolle. Erst nachdem die Bände im Jahr 813 BF (bereits wenige Jahre nach dem Untergang der Sekte von Ilaris) von der Sprachforscherin Selande Triduan vom Tulamidya ins Garethi übersetzt wurden, verbreiteten sich diese Übersetzungen etwas stärker, wenn es auch noch nicht bis zur allgemeinen Bekanntheit reichte. Die drei Bände sind sowohl in den Urabschriften als auch den Übersetzungen nur spärlich und inhaltsbezogen illustriert.

Ralim ibn Dazur

Ein Fasarer Elementarbeschwörer, der 723 BF eigentlich unter dem Namen Maril ibn Razut geboren wurde. Mit Ausnahme seiner Buchreihe ist heute kaum mehr etwas über ihn bekannt, doch Gerüchten zufolge war er nicht immer Herr seines Geistes, so daß angenommen wird, daß die meisten der von ihm erwähnten unbekannten Formeln, die nicht einmal einem gebildeten Puniner Theoretiker bekannt vorkommen, seiner Einbildung entsprungen sind und folglich auch nicht weiter ernst genommen werden sollten. Ralim starb 780 BF unter nicht mehr bekannten Umständen.

Auflage: Je Band existieren ungefähr 20 Abschriften in Tulamidya und jeweils weitere etwa 50 Abschriften in der erfolgten Garethischen Übersetzung. Allerdings ist der dritte Band selbst bei ausgiebiger Suche meist nur sehr schwer erhältlich, da er sich unter Alchimisten großer Beliebtheit erfreut und diese sich nur ungern von ihrem Exemplar trennen. Die meisten bekannten Kopien verteilen sich auf den tulamidischen und aranischen Raum, während die drei Originalfassungen im Hesinde-Tempel zu Kuslik aufbewahrt werden.

Inhalt: Das Werk beschäftigt sich insbesondere mit vielen theoretischen und philosophischen Überlegungen über die Sechs Elemente (die Kraft als Siebtes Element erfährt keine Beachtung). Während der erste und wahrscheinlich auch bekannteste Band überwiegend auf den Ursprung und die Geschichte des Elementarismus eingeht, wenn auch in erster Linie auf die tulamidische Geschichte beschränkt, und sogar spärliche Hinweise auf völlig unbekannte Formeln gibt, geht der zweite, für Magier wichtigere Band ausgiebig auf die Beschwörung elementarer Wesen und Manifestationen ein, erörtert Gefahren und Möglichkeiten des Einsatzes. Für Alchimisten von großem Nutzen ist schließlich der dritte Band, denn dieser beschreibt die Verbindungen und Wechselwirkungen der Alchimie mit den Elementen. Daneben enthält er auch vielerlei Tabellen betreffend die unterschiedlichsten Analogien (deren Richtigkeit allerdings noch nicht in jeder Hinsicht bewiesen werden konnte) und einige, in heutiger Zeit meist geläufige Rezepturen für diverse Elixiere.

Wert: Während der begehrtere dritte Band für etwa 80 Dukaten gehandelt wird, kosten Abschriften der anderen zwei Bände jeweils nur um die 60 Dukaten. Für vom Autor handsignierte Bücher, die mit höchstens einer Handvoll Exemplare allerdings sehr rar sind, werden in seltenen Fällen gar bis zu 110 Dukaten geboten. Eine komplette Ausgabe aller drei Bände ist normalerweise nicht für unter 220 Dukaten zu haben.

Voraussetzungen:

V1; K10 (Tulamidya/Garethi); KL 14

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 2xSE/10 (Band 1), Philosophie SE/8 (Band 1), Alchimie 5/8 (Band 3)) Die Kenntnisse aus dem begehrten dritten Band erleichtern künftige Proben bei der Bindung (nicht Beschwörung oder Erbitung eines einfachen Auftrages!) von elementaren Wesenheiten um einen Punkt. Sehr interessant vor allem für Jungadepten ist dann auch der zweite Band, bietet er doch jeweils und selbst für Experten überraschend die Thesis von DSCHINNENRUF (Mag, 8) und MANIFESTO (Mag, 10) sowie verschiedene Hinweise zur HEXALOGIE DER ELEMENTAREN WÄNDE und vor allem zum MEISTER DER ELEMENTE.

Örudenfüße im Meer

Format: Ein außer unter wenigen Kennern fast völlig unbekannter Octavo von nur knapp 100 Seiten Umfang. Diversen Hinweisen im Buch läßt sich entnehmen, daß der ungenannt gebliebene Autor sehr wahrscheinlich ein Khunchomer Beschwörer aus der Zeit um das Jahr 420 BF war. In der Rohalszeit erlangte die Schrift eine vergleichsweise weite Verbreitung, vor allem an den aranischen und tulamidischen Küsten. Doch in den Wirren der Magierkriege und der noch jahrelang andauernden Magiefeindlichkeit, insbesondere während des Aranischen Exodus', wurden viele der Abschriften als Dämonenwerk zerstört. Danach geriet das Buch zunehmend in Vergessenheit und ist auch heute meist nur noch den in der Invocatio bewanderten Schiffsmagiern bekannt. Während das Original noch in einem ältlich angehauchten Dialekt des Tulamidya niedergeschrieben wurde, sind fast alle noch existierenden Abschriften ins Garethi übersetzt worden. Schmuckvoll ist das Werk nicht gerade zu bezeichnen, der Einband ist zweckmäßig gehalten und abgesehen von mehreren groben Zeichnungen, die vor allem Schutzkreise und Bannzeichen zeigen, sind keine Illustrationen enthalten.

Auflage: Alles in allem mögen wohl noch etwa 30 Abschriften existieren, die sich aber fast ausnahmslos im Privatbesitz von Schiffsmagiern befinden, vor allem solchen, die das Perlenmeer befahren. Allerdings befindet sich das noch gut erhaltene Original seit langem im Besitz der Drachenei-Akademie zu Khunchom, es wird allerdings nur bekannten tulamidischen Magiern, die nachweislich etwas mit der Schifffahrt zu tun haben, Einblick gewährt, während die Anfertigung einer Kopie schon wieder eine gänzlich andere Sache ist. Nur gelegentlich fertigt ein Scholar eines Schiffsmagus' eine Abschrift an, so daß sich die Verluste durch Seeunglücke gerade so wieder ausgleichen.

Inhalt: Örudenfüße im Meer ist ein nicht unbedingt ausführliches, dafür aber das einzige bekannte und damit auch gebräuchliche Werk über mögliche und unmögliche dämonische Beschwörungsrituale in Küstengewässern und auf hoher See. So spekuliert es über die Diener Charyptoroths und zeigt mehrere Verbindungen zu Widharc al auf, geht ein auf die tödlichen Gefahren bei und bringt flüsternde Warnungen vor fehlerhaften Beschwörungen, sei es durch unglückliche Umstände oder auch aufgrund mangelnder Kenntnis (man stelle sich nur vor: welcher Schiffsmagier würde jemals den Feuerdämon Azzitai auf einem Gildenlandsegler beschwören...), handliche Paraphernalia, die auch den Widrigkeiten einer längeren Schifffreise standhalten können, und weitere ähnliche Themen. Da das Buch jedoch nicht sonderlich in die Tiefe geht, kann es im Zusammenhang mit der weitgehenden Nichtbeachtung der Schiffsmagi kaum verwundern, daß auch so lange nach den Kriegen der Magier nur sehr wenige Abschriften existieren, zudem ist für das Studium eine Portion Fachkenntnis aus der Schifffahrt nötig, die natürlich nur wenige Landratten vorweisen können.

Wert: Je nach Interesse des Käufers und Erhaltungszustand der Abschrift werden bis zu 70 Dukaten für ein Exemplar verlangt, sofern sich jemals ein Schiffsmagier von seinem Besitz trennen will. Weitaus häufiger gehen Schiff, Magier und Buch in den Weiten des Perlenmeeres zwischen Maraskan und den Waldinseln verloren, versinken in den Tiefen oder werden Opfer von Seeungeheuern und Piraten, während das Werk im Falle eines natürlichen Todes oft an den Nachfolger oder letzten Schüler vermacht wird.

Voraussetzungen:

V1*, K11 (Garethi); MU 13, KL 13

Das Buch im Spiel: (Magiekunde SE/7, Seefahrt SE/5, Sternkunde SE/10) Außer einigen knappen Hinweisen auf die gängigen Beschwörungsformeln INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR und erstaunlicherweise sogar den fehl am Platze wirkenden PLANASTRALE sowie vagen Andeutungen zu dem Exorzismus PENTAGRAMMA bietet das Werk kein verwertbares Wissen über Zauberformeln an sich, wohl erörtert es aber die vielfältigen Probleme von Beschwörungen und Austreibungen dämonischer Wesenheiten auf offener See, daraus ergibt sich auch die Möglichkeit, die SF Exorzist zu erlernen, sowie das Wissen um die Bann- und Schutzkreise gegen (Niedere und Gehörnte) Dämonen. Möglicherweise noch mehr mögen den kundigen Conjurator da die Wahren Namen einiger Niederer Diener der Herzogin der Tiefe und deren korrekte Paraphernalia sowie ihr möglicher Nutzen für die und Einsatz in der Schifffahrt interessieren. Durch die praxisnahen Hinweise zu diesem Thema darf ein Schiffsmagier (und andere natürlich auch...), der Örudenfüße im Meer studiert hat, künftig einen Bonuspunkt bei der Beschwörung und Austreibung (nicht bei der Beherrschung!) von dämonischen Wesenheiten auf offener See verrechnen, wenn er auf dieses Wissen zurückgreifen kann.

Enzyklopädie der Beschwörungskunst - Handbuch für den angehenden Dämonologen

Format: Ursprünglich ein in schweres Elefantenleder gebundener Foliant von fast 150 Seiten Umfang, der um 760 BF von einem kurz danach untergegangenen Magierorden des südlichen Aventurien, den Hütern von Alkra'zeel, erarbeitet wurde. Die Dunkle Halle der Geister kam mehrere Jahre später in den Besitz des Buches und hat dieses seitdem etwa jedes halbe Jahrhundert überarbeitet und ergänzt; die jüngste Ausgabe von 1005 BF ist mit knapp über 300 Seiten bereits mehr als doppelt so umfangreich wie die Urfassung. Außerhalb der Akademiemauern wissen allerdings höchstens Experten von der Existenz des Werkes, die meisten aktuellen Abschriften sind im Besitz von ehemaligen oder momentanen Brabaker Magistern und hervorragenden Abgängern jener Schule, so daß das Buch zumindest in seiner jeweils jüngsten Überarbeitung als ein internes Zirkular angesehen werden muß. Allen Fassungen ist aber gemeinsam, daß sie nur spärlich illustriert und in Bosparano mit einigen zentralen Stellen in Zhayad verfaßt worden sind. Nähere Informationen zu den verschiedenen Auflagen sind im Kasten auf dieser und der folgenden Seite nachzulesen.

Auflage: Insgesamt existieren vielleicht etwa 200 Exemplare, von der derzeit gültigen Ausgabe wurden bisher schätzungsweise 60 Abschriften angefertigt. Gerade von den alten Fassungen gibt es aber nur noch wenige Kopien, während die jüngeren ohnehin kaum erhältlich sind, da sie nur selten an Außenstehende weitergegeben werden. Das ursprüngliche Original wurde schon vor etwa 200 Jahren von der Brabaker Akademie an einen Tulamiden verkauft, der Verbleib ist ungewiß, angeblich soll es sich im Besitz eines der Erhabenen von Fasar befinden, möglicherweise gar des Fasarer Erzmagiers Thomeg Atherion, manche sprechen auch vom Sultan selbst. Die Urschriften der fünf bisherigen Überarbeitungen sind mit Ausnahme der ersten - sie wurde angeblich gestohlen, aber viel wahrscheinlicher fiel sie einer fehlerhaften Beschwörung zum Opfer - allesamt im Besitz der Dunklen Halle der Geister zu Brabak.

Inhalt: Unter den wenigen Kennern gilt die Enzyklopädie der Beschwörungskunst als idealer Einstieg in die Invocatio und umfassendes Nachschlagewerk für alle Conjuratoren. Sie weist den Leser Schritt für Schritt in die wichtigsten Geheimnisse und Vorgehensweisen der Beschwörung von Dämonen (seit der Urausgabe), Geistern (seit der 5. Auflage) und Elementaren (seit der neuesten Überarbeitung, allerdings nicht sonderlich ausführlich) ein, vernachlässigt aber auch andere Beschwörungsformen wie das Herbeirufen von Kobolden, dämonische und elementare Manifestationen, Abarten der Dämonologie und sogar Anmerkungen zu Satinav-Anrufen nicht. Wer allerdings einen umfassenden Lehrgang der Großen Beschwörungen erwartet, wird eher enttäuscht sein, denn wie bereits aus dem Untertitel hervorgeht, richtet sich das Buch vor allem an Adepten, mag ab und an aber selbst echten Experten noch dienlich sein. Der größte Raum ist der herkömmlichen Dämonologie gewidmet, neben einer einfachen Domänologie wird auch auf die Tagesherrscher und Bannkreiserstellung eingegangen, so wie auch förderliche und schädliche Einflüsse des Sternenhimmels behandelt werden.

Die verschiedenen Auflagen der Enzyklopädie der Beschwörungskunst

1. Auflage: um 760 BF

Mit nur knapp 150 Seiten die dünnste Fassung, die von dem nur regional bekannten Magierzirkel der Hüter von Alkra'zeel zusammengestellt wurde, angeblich mit dem Ziel, den Akoluthen einen Leitfaden für die Ziele des Ordens zu geben. Von dieser Uraufgabe existieren nur noch etwa ein halbes Dutzend Kopien, die heute im Brabaker Königreich kursieren. Der Verbleib des Originals ist ungeklärt, es soll sich im Besitz eines der Erhabenen von Fasar befinden, nachdem es die Brabaker Akademie bereits vor über 200 Jahren verkauft hat. Auch inhaltlich kann das Buch dem Vergleich mit späteren Auflagen nur schwerlich standhalten. Neben der Rekonstruktionsmöglichkeit des INVOCATIO MINOR finden sich keine weiteren verwertbaren Hinweise. Bereits zu großen Teilen sind allerdings die Grundlagen der Bannkreiserstellung und die Auswirkungen von Sternkonstellationen auf die Dämonologie enthalten.

2. Auflage: 803 BF

Nachdem die Dunkle Halle der Geister etwa ein Jahrzehnt zuvor in den Besitz des Originals kam, faßte man den Beschluß, eine überarbeitete Variante für Unterrichtszwecke einzusetzen. Auf nun bereits 180 Seiten wurden die Kapitel über Bannkreise erweitert und den Tagesherrschern mehr Platz gewidmet. Der INVOCATIO MINOR wurde in einer abgewandelten Thesis, welche nur die Beschwörung der drei Dämonen Braggu, Difar und Zant ermöglicht, eingebracht, während die eigentliche Formel noch immer rekonstruiert werden muß. Zusätzlich wurden lockere Hinweise auf den NUNTIOVOLO BOTENVOGEL hinzugefügt. Heute sind noch etwa 20 Abschriften dieser Fassung im Umlauf, vornehmlich im Besitz südländischer Schwarzmagier.

3. Auflage: 851 BF

Mit knapp 200 Seiten ist diese Auflage nur wenig umfangreicher als ihr Vorgänger. Der NUNTIOVOLO BOTENVOGEL fand diesmal als vollständige Meisterformel seine Niederschrift und auch der INVOCATIO MAIOR wurde nun in seinen Grundzügen beschrieben, wenn auch ohne einer Möglichkeit der Herleitung, die aber beim SKELETTARIUS gegeben war. Mit Hinweisen auf den PENTAGRAMMA widmete man sich erstmals den Möglichkeiten der Austreibung. Die Abschnitte über Sternkonstellationen und Bannkreise wurden soweit ergänzt, daß sie mit den Inhalten der heutigen Auflage bereits nahezu identisch sind. Die etwa 30 Abschriften sind vor allem innerhalb des Städtedreiecks Brabak-Mirham-Charypso verbreitet.

4. Auflage: 899 BF

Erneut ein weiteres halbes Jahrhundert später fügte man der Enzyklopädie lediglich etwa 20 zusätzliche Seiten hinzu, auf denen neben einer einfachen Domänologie der Niederhöllen vor allem die Zauberei KOMM KOBOLD KOMM, PANDAEMONIUM und sogar GEFÄSS DER JAHRE behandelt wurden. Interessant ist hierbei sicherlich, daß die Kobolde mit dämonischen Erscheinungen in Verbindung gebracht wurden, ein Fehler, der in den folgenden Überarbeitungen korrigiert wurde. Die Ausführungen zum INVOCATIO MAIOR wurden weiter detailliert, so daß die entsprechenden Textstellen eine langwierige Herleitung ermöglichen.

Auf die Angabe Wahrer Namen von Dämonen und deren Paraphernalia wurde zu weiten Teilen verzichtet, generell wird hierzu wie auch zu komplexeren Praktiken einige Male auf das *ARCANUM* (siehe Seite 35) verwiesen, wiederum andere Dinge kann aber selbst jenes Dämonenwerk nicht klären.

Wert: Je nach Alter und Umfang besitzt eine Abschrift einen Wert von etwa 80 bis 140 Dukaten, allerdings hat das Werk als kaum bekanntes und überwiegend internes Zirkular nur eine geringe Verbreitung außerhalb der Akademie und ihrer Abgänger, so daß auch die Nachfrage kaum besteht. Experten bieten möglicherweise noch einiges mehr.

Voraussetzungen:

V 1; K10 (Bosparano), K6 (Zhayad); MU 12, KL 13 (ältere Auflagen)

V 1*; K10 (Bosparano), K6 (Zhayad); MU 12, KL 13 (6. Auflage, neueste)

Das Buch im Spiel: (Sternkunde SE/7) Unter den Brabaker Dämonologen gilt das Buch nicht umsonst als ein Nachschlagewerk, das man immer bei der Hand haben sollte. Je nach Auflage beinhaltet es jeweils die Thesis des INVOCATIO MINOR (Mag), NUNTIOVOLO BOTENVOGEL (Mag), GEISTERRUF (Mag) und SKELETTARIUS (Mag), neben einer zwar langwierigen, dafür aber einfachen Rekonstruktionsmöglichkeit des INVOCATIO MAIOR (Mag) finden sich noch allerlei verstreute und teils nur schwer verwertbare Hinweise auf die Formeln PENTAGRAMMA, GEISTERBANN, KOMM KOBOLD KOMM, PANDAEMONIUM, AUGES DES LIMBUS, DSCHINNENRUF, MEISTER DER ELEMENTE, NEKROPATHIA und sogar den GEFÄSS DER JAHRE. In welcher Auflage welcher Zauber in welcher Ausführlichkeit zu finden ist, kann im Kasten nachgelesen werden. Womöglich noch sehr viel interessanter als die niedergelegten Wahren Namen von etwa einem halben Dutzend Niederer Dämonen dürften die Grundlagen zu den Zauberzeichen und die vielen Details zur Bann- und Schutzkreiserstellung gegen Niedere Dämonen (alle Auflagen), Geisterwesen (ab der 3. Auflage) und Elementare (ab der 5. Auflage) sein.

Des weiteren sind aus den späteren Auflagen die SF Dämonenbindung I (alle Auflagen) und Nekromant (ab 5. Auflage) erlernbar, allerdings nur nach jeweils einer gelungenen Magiekunde-Probe + 10.

Von dieser Auflage sind etwa 35 Kopien angefertigt worden, von denen allerdings ein Drittel noch immer an der Brabaker Akademie aufbewahrt werden.

5. Auflage: 954 BF

Mit annähernd 270 Seiten Umfang hat diese Ausgabe nur noch geringe Ähnlichkeit mit der einstigen Urschrift. Nachdem die Bereiche der Dämonologie bereits in weiten Teilen beschrieben waren, ging man für die Überarbeitung auch zur Nekromantie über. Neben der Thesis des SKELETTARIUS wurde auch die des GEISTERRUF niedergelegt. Recht eindrucksvolle Hinweise auf den GEISTERBANN und den NEKROPATHIA befassen sich mit nekromantischen Spielarten; die 5. und 6. Auflage stellen noch heute die umfassendsten Quellen zu diesem Spruch dar, nachdem die ohnehin nur wenigen bekannte Thesis beim Brand der Pentagramm-Akademie Rashdul im selben Jahr verloren ging. Die etwa 50 Abschriften befinden sich allerdings zum großen Teil noch immer im Besitz von Magistern und hervorragenden Abgängern der Akademie, allenfalls eine Handvoll fand den Weg in andere Hände, meist in Form von Gastgeschenken.

6. Auflage: 1005 BF

Obwohl sich Spektabilität Boronil von Tiscahl, bis zu seinem Tod einer der größten Dämonologen der Gegenwart, dagegen aussprach, wurde auf nun etwas über 300 Seiten auch der Elementarismus beschrieben, der allerdings eher eine Nebenrolle zwischen den bisherigen Themen einnimmt. So sind denn auch die Hinweise auf die Formeln AUGES DES LIMBUS, DSCHINNENRUF und MEISTER DER ELEMENTE nur schwer verwertbar. Bislang wurden etwa 60 Abschriften angefertigt, die sich fast alle in Händen von Magistern befinden oder in der Bibliothek aufbewahrt werden. Hervorragende Absolventen (pro Jahrgang höchstens einer oder zwei) erhalten hin und wieder eine Kopie neben ihrem eigentlichen Zauberbuch zum Abschluss ihrer Lehrzeit.

Die Hüter von Alkra'zeel

Ein um 605 BF im brabak'schen Hinterland entstandener Orden, der bereits 792 BF in einem spektakulären Suizid wieder unterging. Irgendwo nahe der Quelle des Morob, im Hochland von H'Rabaa, hatte der Zirkel sein Haupthaus, möglicherweise ein Turm aus urtulamidischer oder echsischer Zeit, vielleicht aber auch nur eine Höhle. Über die Ziele wird noch heute spekuliert, man tendiert aber in die Richtung, daß die Magier - allesamt Dämonologen oder Beherrscher - irgendein gefährliches Erbe aus den Magierkriegen hüteten. Wenige Tage vor ihrem Untergang übergab der Magier Abu Ehnoss ay Rees, wahrscheinlich der Führer der Gemeinschaft, die mitgeführten Besitztümer des Ordens an die Dunkle Halle der Geister, ehe sich alle Mitglieder vor den Toren der Stadt versammelten und ohne eine Angabe von Gründen in einem selbst herbeigerufenen Flammensturm vergingen. Obwohl man es versuchte, ist keiner, der nach dem Wirkungsort des Zirkels suchte, zurückgekehrt, während die Brabaker Akademie gleichfalls keine näheren Angaben zu der erhaltenen „Erbschaft“ gibt - wenn einmal jemand nachfragen sollte.

Yerodin und Kor - Eine Studie in Blutrot

Format: Ein 240-seitiger Quartband, der traditionell in einen schwarzen Ledereinband gebunden und mit schweren Kupferbeschlägen versehen ist. Verfaßt wurde das Werk etwa um 593 BF, also inmitten der Magierkriege, von Yerodin von Ehrenstein, dem designierten Herzog Tobriens, Magister der Bannakademie zu Ysilia und späterer Lordmagus, während der Belagerung des Yslisteins durch den gefürchteten Schwarzmagier Nathaniel von Nebachot. In den ersten Jahren nach den Magierkriegen gab es mehrere wortgetreue Abschriften, doch nur kurz nach den letzten Bücherverbrennungen jener Zeit, denen auch Exemplare dieses Buches zum Opfer fielen, wurde es nur noch in überwiegend leicht veränderten Fassungen abgeschrieben. Das trotz nicht geringer Verbreitung weitgehend unbekannte Buch ist nur recht spärlich illustriert, je nach Ausgabe dafür aber sehr reich illuminiert. Abgesehen von einzelnen Passagen und Zitaten in Tulamidya und den Glyphen des Drakned ist das Werk durchgehend in klassischem Bosparano abgefaßt.

Auflage: Insgesamt dürften etwa 100 Abschriften existieren, bis auf kleine Abweichungen zumeist wortgetreu dem Original gegenüber. Viele dieser Kopien werden allerdings von Privatpersonen und sogar Rondra-Tempeln verwahrt und kaum einmal jemandem zugänglich gemacht, was vor allem daran liegen dürfte, daß das Buch kaum jemandem bekannt ist; eine Handvoll Exemplare sind zudem im Besitz einiger Tempel des Praios und demzufolge für niemanden erreichbar. Von der unveränderten Urfassung gab es bis vor kurzem nur noch 3 Exemplare, zwei werden in der Bibliothek der Löwenburg zu Perricum aufbewahrt respektive in der Stadt des Lichts unter Verschuß gehalten, während eine dritte Fassung (möglicherweise das Original, auch wenn die Meinungen darüber geteilt sind) im Besitz der Bannakademie zu Ysilia war und mit dem Fall der Stadt wahrscheinlich vernichtet wurde - auch wenn es nicht abwegig scheint, daß die Bibliothek geplündert wurde und der Besitz an Borbarad ging.

Inhalt: Wider Erwarten hat das Buch trotz seines blutigen und betont kämpferischen Titels nichts mit Kampf und Kriegskunst zu tun (möglicherweise ein entscheidender Grund, weshalb die Schrift keine große Bekanntheit erlangte), sondern es handelt sich hierbei vor allem um ein erkenntnisreiches Werk über die Fünfte Sphäre, die Hohen und Alten Drachen und ihre Beziehungen zu den Göttern, Giganten, Dämonen und anderen Entitäten von vergleichbarer Macht. Neben der Wiedergabe eines langen Gesprächs mit dem menschenfeindlichen Riesenlindwurm Yofune, der ungewöhnlicherweise mit Yerodin diskutierte und noch vor über 300 Jahren der uneingeschränkte Herrscher über die Drachensteine war, bevor er sich infolge grausamer Menschenjagden Rondras Zorn zuzog und vom Blitz erschlagen wurde, bietet das Buch auch einige ausführliche Kommentare und Ergänzungen zu Pher Drodonts Compendium Orakomagia (siehe Seite 30), dem sicherlich bekanntesten Werk über Drachen und ihre fremdartige Magie, ohne aber dessen hohe Kompetenz vollständig zu erreichen. Mehrere weitere Kapitel widmete der Verfasser außerdem der Beschreibung der (zur Zeit der Magierkriege) neuerworbenen Zaubersprüche der alten Bannakademie zu Ysilia. Alles in allem ein Werk, das sich sowohl mit geistlichen als auch geistigen Belangen auseinandersetzt.

Wert: Je nach Erhaltungszustand und der Nähe zu den Urfassungen kann eine Abschrift für etwa 150 bis 250 Dukaten den Besitzer wechseln, bedingungslose Interessenten würden unter Umständen auch eine Summe von bis zu 300 Dukaten bieten.

Voraussetzungen:

V1; K10 (Bosparano), K5 (Tulamidya), K4 (Drakned); KL 14; Götter/Kulte 8, Philosophie 7, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Drakned 3/6, Götter/Kulte SE/10, Philosophie SE/10, Sagen/Legenden SE/7) Das Buch ermöglicht die Rekonstruktion des INVERCANO (Mag) und seltsamerweise des ERINNERUNG VERLASSE DICH! (Bor), der damals kaum verbreitet war, handelt es sich doch um eine borbaradianische Formel. Neben den brillanten Yerodinschen Thesen des PENTAGRAMMA (Mag, 17) und des GEISTERBANN (Mag, 15) finden sich auch noch recht ausführliche Hinweise auf den NEKROPATHIA, eine These läßt sich aus diesen Informationen jedoch nicht herleiten.

Yerodin von Ehrenstein

Am Ende der Rohalszeit im Jahre 564 BF geboren, besuchte Yerodin, der später mit dem Beinamen „der Große“ bedacht wurde, die alte Bannakademie von Ysilia, an der er anschließend auch als Magister lehrte. Er war nicht nur als äußerst fähiger Bannmagier, sondern auch als göttergläubiger Philosoph bekannt, der sich viele Gedanken über das Gleichgewicht zwischen Götter und Dämonen machte. Zum Ausbruch der Magierkriege zuerst vom machtgierigen Magiergrafen Khorgan unterjocht, bemühte er sich, einen relativen Frieden zu bewahren, und tatsächlich zählte die tobrische Provinz zu den eher ruhigeren mittelreichischen Gegenden während des Krieges. Bei der Belagerung des Yslisteins durch die Horden Nathaniels von Nebachot, einer der schlimmsten Einzelspieler in den gesamten Magierkriegen, schrieb er sein Lebenswerk. Infolge seiner Bemühungen kurz nach den Magierkriegen zum Lordmagus ernannt, widmete er sich dem Wiederaufbau seines Reiches, 602 BF wurde er schließlich zum ersten Herzog von Tobrien gekrönt und gab die Magie mehr und mehr auf. Als angesehener Herrscher starb er 638 BF. Betont werden sollte hier, daß Yerodin trotz seiner arkanen Kräfte Herzog wurde und nicht - wie im Gareth Pamphlet vorgesehen - über einen Stellvertreter regieren mußte - ein nahezu einmaliger Fall, der wohl darin begründet liegt, daß die Provinz Tobrien wieder einmal kaum Beachtung durch das übrige Reich erfuhr.

Geweihtenlied auf Boron

Format: Ein in tiefschwarz gebundener Quartband mit dem Titel in goldenen Lettern von nur etwa 80 Seiten Umfang, der im Jahr 690 BF vom Boron-Geweihten Xanophulos zu Al'Anfa verfaßt wurde, nur wenige Jahre nach der Großen Seuche. Während das Werk nördlich der Regenwälder und dort außer bei treuen Anhängern des Boron nach Al'Anfaner Ritus kaum bekannt ist, kann man bei vielen Gelehrten des Südens eine Abschrift käuflich erwerben. Das Buch wurde in Kirchenbosparano geschrieben, enthält aber sogar mehrere Passagen in der fast nur Geweihten des Boron bekannten Rabensprache, weist jedoch keinerlei Illustrationen oder anderen Schmuck auf.

Auflage: Insgesamt existieren schätzungsweise 130 meist originalgetreue Abschriften, die allerdings überwiegend in Südaventurien und unter Anhängern des Al'Anfaner Ritus der Boron-Kirche bekannt und verbreitet sind. Das Original und eine Handvoll Kopien werden in der Stadt des Schweigens von Al'Anfa aufbewahrt und können ohne triftigen Grund und/oder einer Empfehlung von hoher Stelle nicht eingesehen werden.

Inhalt: Mit rein magischen und vor allem gildenmagischen Belangen hat das Werk eigentlich kaum etwas zu tun. Es beschäftigt sich lediglich mit den unterschiedlichen Möglichkeiten der Prophezeiung im Rausch, Schlaf und an der Grenze zum Tod, sowie den Interpretationsmöglichkeiten solcher Visionen. Es werden auch Wege beschrieben, mit deren Hilfe man solche Zustände willentlich herbeiführen kann, sei es mit solch herkömmlichen Mitteln wie Rauschkräutern und Meditation oder aber sogar ein kontrollierter Blutverlust, um der Vierten Sphäre näher zu kommen, die Grenze zu Borons Reich jedoch nicht völlig zu überschreiten. Im Anhang findet sich außerdem noch eine Auflistung von mehreren Sorten Rauschkraut, mit Beschreibungen von Wirkung und Risiko, Beschaffungsmöglichkeiten und Empfehlungen zur zu verabreichenden Dosis.

Wert: Eine gute Kopie kann bereits für etwa 80 Dukaten erhältlich sein. Es sollte dabei aber beachtet werden, daß es sich gewissermaßen um ein Buch der Boron-Kirche und hierbei zudem des Al'Anfaner Ritus handelt, und solches Wissen ist nicht immer ohne weiteres käuflich erwerblich. Es könnte auch ein wichtiger Dienst verlangt werden, für dessen Ausführung der Interessent schließlich eine Abschrift des Werkes erhält.

Voraussetzungen: V2; K11 (Bosparano), K6 (Rabensprache); IN 13

Das Buch im Spiel: (Pflanzenkunde 4/8, Götter/Kulte SE/7, Geschichtswissen SE/7, Liturgiekenntnis (Boron) SE/10, Sprachen kennen (Rabensprache) SE/8)

Wie schon erwähnt, hat das Geweihtenlied an magischem Wissen - selbst von geringer Relevanz - praktisch nichts zu bieten, doch völlig unnütz ist es für Magier, die über den Horizont ihrer Zauberformeln hinausblicken, deshalb noch lange nicht. Außerdem gewährt das Werk natürlich einen interessanten Einblick in verschiedene Praktiken und Riten der Boron-Kirche Al'Anfas und die Verhältnisse in den ersten Jahren nach der Großen Seuche. Weiterhin ermöglicht das Buch die Rekonstruktion der Liturgie Prophezeiung; falls der Geweihte diese Liturgie schon beherrscht und sein LkW noch unter 5 liegt, gibt es eine weitere SE auf LK (Boron).

Xanophulos

Der Boron-Geweihte wurde im Jahre 631 BF als Kind zweier Tempeldiener Al'Anfas geboren und trat in jungen Jahren als überzeugter Gläubiger in die Kirche ein. Bedingt durch seinen festen Glauben und religiösen, fast schon fanatischen Eifer stieg er in der Hierarchie rasch auf und bekleidete schon zur Zeit der Machtergreifung von Walkir Zornbrecht das Amt eines Hohepriesters. Als im Boronmond 686 BF die Große Seuche zehntausende von Menschenleben forderte, widmete sich der Geweihte - durch das allgegenwärtige Sterben innerlich gebrochen und vom Fanatismus geläutert - den ungezählten Sterbenden, um ihnen den Tod zu erleichtern. Nach Golaris überlieferter Prophezeiung auf dem Silberberg erwählte ihn die Boron-Geweihte Velvenya Karinor, die sich zur ersten Patriarchin des unabhängigen Al'Anfaner Ritus ernannt hatte, zu ihrem Berater. Aufgrund Golaris Prophezeiung, deren Zeuge er ja war, und seinen Kontakten mit vielen Sterbenden während der Großen Seuche, die im Tod oftmals Visionen hatten, verfaßte er 690 BF sein Geweihtenlied auf Boron. Im Jahr 694 BF verschwand er während einer nächtlichen Andacht im Tempel, angeblich wurde er von Boron nach Alveran entrückt, heute gilt er als ein Heiliger von geringerer Bedeutung.

Kompendium der Alchimie

Format: Ein schwer beschlagener, unvollendeter Quarto von fast 200 geschriebenen Seiten Umfang, der bis 702 BF vom außerhalb der Fachwelt nahezu unbekannten Alchimisten Wernher von Windhag in Havena geschrieben wurde. Leider hatte er sein Werk nur zu schätzungsweise einem Drittel vollendet (das Original weist noch 400 leere Seiten auf!), als die Große Flut über die abtrünnige Stadt hereinbrach und den Untergang brachte, auch der Alchimist kam dabei ums Leben, einer unter ungezählten Toten. Das nie fertiggeschriebene Werk wäre wohl für immer verloren gewesen, wenn nicht der weithin bekannte Mechanikus Leonardo Anfang des Jahres 1001 BF Unterwasserarbeiten in der Unterstadt Havenas durchführen hätte lassen, dabei wurde das Buch in einem vom Wasser nicht zerstörtem, gänzlich dichtem Raum gefunden und konnte in bestem Zustand geborgen werden. Seitdem wurden eine Handvoll Kopien angefertigt, aber mangels Vollständigkeit beschäftigen sich viele Alchimisten nicht mit dem Werk. Wernher verfaßte sein Buch durchgehend in Garethi, brachte aber von einigen hilfestellenden Skizzen abgesehen keine schmückenden Illustrationen ein.

Auflage: In den wenigen Jahren seit der Entdeckung wurden vom Original insgesamt lediglich 9 Abschriften angefertigt, das mangelnde Interesse ist wahrscheinlich auf die Unvollständigkeit des Werkes und den praktisch kaum vorhandenen Bekanntheitsgrad zurückzuführen. Die Erstabschrift hat Meister Leonardo dem Kusliker Tempel der Hesinde zur Verfügung gestellt, das unvollendete Original befand sich in seinem Privatbesitz, ist aber seit seinem mysteriösen Verschwinden vor kurzem gleichfalls verschollen.

Inhalt: Das Buch beschäftigt sich - erstaunlicherweise ohne auch nur einmal in den Grenzbereich der Hohen Alchimie zu wechseln, in der magische Kräfte unabdingbar sind - mit den verschiedenen Elementen und deren alchimistischen Vermischungen und Verwandlungen, also sicherlich nichts Neues auf jenem Gebiet. Es sind jedoch eine Vielzahl verschiedener Rezepturen niedergeschrieben worden, die damals kaum verbreitet waren. In den drei Jahrhunderten, in denen das Werk seiner Entdeckung harnte, machte die Alchimie aber natürlich Fortschritte, so daß auch Leonardo aus seiner Urschrift nicht mehr viel neues erfuhr. Da das Kompendium der Alchimie nie zuende geschrieben wurde, verweist das Buch immer wieder auf noch nicht verfaßte Kapitel, so daß es nicht nur etwas schwer zu lesen ist, sondern dem Leser auch immer wieder Verweise auf kaum bekanntes Wissen in späteren Kapiteln andeutungsweise vors Auge führt; wer weiß, ob Wernher von Windhag nicht ein neues Standardwerk der Alchimie zustande gebracht hätte? Aufmerksamen Lesern dürfte eine ähnliche Philosophie auffallen, wie sie auch Paramanthus in seinem großen Werk ausgedrückt hatte, wahrscheinlich stieß Wernher bei seinen Arbeiten in Havena auf nie veröffentlichte und verloren geglaubte Schriften des weithin bekannten Meisters.

Wert: Für eine der sehr seltenen (leider natürlich allesamt unvollständigen, nichtsdestotrotz aber durchaus interessanten) Abschriften werden etwa 60 bis 80 Dukaten verlangt, interessierte Fachleute zahlen eventuell auch bis zu 120 Dukaten. Leonardo der Mechanikus ließ auf Anfragen hin Kopien anfertigen und verlangte für diese 80 Dukaten, viele Interessenten haben sich im Lauf der Jahre aber nicht gemeldet.

Wernher von Windhag

Der Absolvent der Beilunker Akademie wurde 660 BF in den tobrischen Landen geboren, siedelte jedoch schon in jungen Jahren über nach Albernias. Vom Bluthusten geplagt schwor er der Zauberei aus unbekanntem Grund ab und war deshalb im Stadtbild des eher magiefeindlichen Havena lediglich als verschrobener Alchimist bekannt, der rund um die Uhr seine Forschungsarbeiten vorantrieb. Durch den Einfluß seiner Freundin, der Baronin Nahema von Dela, mit der er häufig zusammenarbeitete, und seiner Unterstützung Toras Bennains bei der Proklamierung der Unabhängigkeit Albernias wurde er von diesem 701 BF zum Edlen von Windhag ernannt. Doch bereits im Jahr darauf kam er bei der Großen Flut wie tausende weitere Menschen ums Leben.

Voraussetzungen:

V1; K10 (Garethi); KL 12; Alchimie 5

Das Buch im Spiel: (Alchimie 5/9) Neben seinen vielen Rezepturen (um welche es sich handelt, obliegt dem Meister) ist das Buch für einen Magier nicht wirklich unabdingbar oder von größtem Interesse; es fällt auf, daß Wernher von Windhag, obwohl eigentlich ein Magier, nicht ein einziges Mal auf magische Bereiche einging und lediglich die Alchimie als solche behandelte.

Liber de Obscura Vires - Das Buch der Dunklen Mächte

Format: Ein übergewichtiger Foliant von 834 Seiten Umfang, der traditionell in schwarzes Leder mit Goldbeschlagen gebunden ist und in dem weiß auf schwarz (!) geschrieben wurde. Das Buch wurde erst 1016 BF vage bekannt, als ein gewisser Corwin vom Amper (möglicherweise ein Pseudonym, das allerdings nie geklärt werden konnte) behauptete, es aufgrund eigener Erfahrungen verfaßt zu haben, was jedoch aufgrund früherer Erwähnungen dieses Werkes in älteren obskuren Schriften als unwahr anzusehen ist. Offenbar wurde das Buch über wenigstens mehrere Jahrhunderte hinweg von verschiedenen Schwarzkünstlern in chaotischer Weise immer wieder erweitert, gekürzt, neu sortiert und umgeschrieben, so daß sich - auch aufgrund des verwendeten Zhayad, das schließlich eine nahezu zeitlose Schriftsprache ist - kaum die Ursprünglichkeit eines einzelnen Textes erkennen läßt, es reicht auf jeden Fall zumindest bis in die Zeit von Bosparans Fall zurück. Inwieweit Corwin Änderungen an der heute existierenden Variante vorgenommen hat, läßt sich nicht genau erkennen, möglicherweise sind aber die Abhandlungen zur Nichtreligiösität auf ihn zurückzuführen, zumal diese als eine der wenigen Textstellen teilweise in Garethi niedergelegt wurden. Das Buch ist reich mit Illustrationen aus unterschiedlichen Epochen versehen, aber so verwirrend und ohne ordnende Logik geschrieben, daß nicht jeder etwas damit anfangen kann.

Auflage: Von der zur Zeit verbreiteten Version sollen angeblich bis zu 8 Abschriften existieren, aber von diesen ist noch kein Exemplar wirklich bekannt geworden. Angeblich ist eine trahelische Schola Irregularis im Besitz einer Kopie, doch wird dies dort heftigst dementiert. Das definitiv vorhandene Exemplar der Akademie der Vier Türme zu Mirham wird Außenstehenden gleichfalls nicht zugänglich gemacht. Das Buch Corwins, aus dem die derzeitigen Abschriften gefertigt wurden, ist bereits kurz nach seiner Fertigstellung unter ungeklärten Umständen verschwunden; von älteren Versionen ist gleichfalls keine Spur mehr zu finden, als hätte Satinav sie selbst von der Welt getilgt. Kirchen und sogar alle drei Gilden halten das Werk für sehr gefährlich und haben den Besitz strengstens verboten, wengleich die Bruderschaft der Wissenden das Studium des Buches „lediglich“ für „bedenklich“ hält.

Inhalt: Auf den ersten Blick ein großartiges Wirrwarr unterschiedlichster Themen aus allen Epochen, die aber in sich geordnet scheinen und derart in der Lesereihenfolge erscheinen, daß sie beim Leser Zweifel und gar Paranoia induzieren, ungeheuer detailliert und dennoch selten Abhandlung über das Leben Borbarads, seine Magie und seine mögliche Rückkehr in perfider Frage- und Antwortform, tiefergehend: Abarten der Schwarzmagie, vergessene Kulte, eine umfassende Darstellung Tyakra'mans und seiner Diener, die Macht der Obskurmantie, eine spekulative Auslotung der Verbotenen Pforten und eine unvollendete, aber dennoch enorm aufschlussreiche Beschreibung der Blutmagie, Teile der Magierphilosophie in Form einer Predigt des Lichtboten (!?), Forderung des Agnostizismus und der Überwindung bestehender weltlicher und religiöser Schranken zur größeren Effizienz der Wissenschaften, Ansätze der Anatomie mit Zeichnungen innerer Organe und schließlich Ausführungen zur Nekromantie als Ergänzung zu den Wegen ohne Namen (siehe Seite 70). Alles in allem ein überwältigendes Werk zu unterschiedlichsten Varianten der Schwarzen Magie, das sich kompromisslos über alle Glaubens- und Moralvorstellungen hinwegsetzt, aber seltsamerweise vor Pakten mit den Erzdämonen und den Niederhöllen sowie unkontrollierten Praktiken warnt, da sich diese stets als „destructiv in jeder Hinsicht“ erwiesen haben.

Wert: Dieser ist mangels Abschriften und des höchst unterschiedlichen Interesses nicht zu ermitteln. Skrupellose Schwarzmagier und Paktierer dürften aber ebenso entschlossen sein, das Buch in ihre Klauen zu bekommen, wie die Inquisition den Besitzer auf den Scheiterhaufen hetzen will.

Voraussetzungen:

V 1*; K12 (Zhayad), K11 (Garethi); MU 15, KL 16, kein Aberglaube oder Dunkelangst, Magiekunde 15

Corwin vom Amper

Ein praktisch unbekannter Magier der letzten Jahrzehnte, möglicherweise handelte es sich bei diesem Namen aber auch um ein Pseudonym. Unterschiedlichen Quellen zufolge wurde Corwin im Jahr 938 BF geboren und lebte in Gareth, Brabak oder Methumis, sein Beiname deutet aber auch auf den Fluß im Norden hin. Angeblich ein selbstsicherer Mann, der selbst in banalen Situationen große Worte sprach und vehement für die Magierphilosophie eintrat, aber eben deswegen und wegen seines Hangs zum Borbaradismus mit der Geweihtenschaft des Prais aneinander geriet und auf den Scheiterhaufen geworfen wurde, dem er aber entgegen aller getroffenen Vorsichtsmaßnahmen entkam. Im Jahr 1010 BF wurde Corwin schließlich für tot erklärt, eine Leiche hat man allerdings nie gefunden, so wie auch nähere Umstände nie bekannt wurden; Gerüchten zufolge ist er nach Trahelien abgewandert oder unter den wichtigsten Gefolgsleuten des zurückgekehrten Borbarad zu finden. Obgleich von ihm fast nichts überliefert ist, wurde das Buch der Dunklen Mächte erst durch ihn etwas bekannter.

Die Obskurmantie - Zauberei in den Schatten

Eine heute kaum mehr verbreitete Spielart der Schwarzmagie, die Lehre von Schatten und Dunkelheit. Sie entspringt im wesentlichen einer wenig strengen dualistischen Weltansicht, die alles Sein und Nicht-Sein in Licht und Schatten, hell und dunkel teilt, ihre Anhänger haben sich der Macht der lichtlosen Dunkelheit und dem Schattenreich verschrieben. Sie können Finsternis herbeirufen, Schatten beleben oder sich gar selbst in einen schwarzen Schemen verwandeln. Aufgrund ihres offensichtlichen Invokationscharakters stammt die Spielart wahrscheinlich noch aus dem Gildenland, heute existieren aber nur noch wenige Zirkel und Lehrmeister der Schattenmagie, die sich unter Schwarzmagiern im Wortsinn und auch manchen Druiden finden; somit ist die Spielart auch vor allem im Norden und im Süden zu finden, in den mittleren Landen hingegen fast überhaupt nicht - alles in allem mögen vielleicht etwa 80 Obskurmanten existieren, die meist als düstere Eigenbrötler verschrien sind. Obwohl sich die Obskurmantie nicht um die boshafte Finsternis dreht, sondern einfach der Lichtlosigkeit, die die Hälfte aller Zeit über Dere herrscht, besteht eine latente Anziehung zum Schwarzen Mann Blakharaz und so sind viele Obskurmanten auch Beschwörer, die dem Weg der Linken Hand folgen.

Das Buch im Spiel: (2 SE/8 Anatomie; 2 SE/8 Götter/Kulte; 2 SE/10 Magiekunde; 2 SE/10 Sagen/Legenden; 2 SE/10 Philosophie; EIGNE ÄNGSTE SE/7; PANIK ÜBERKOMME EUCH! SE/7; HÖLLENPEIN SE/7; BRENNER TOTER STOFF! SE/7; HARTES SCHMELZE! SE/7; WEICHES ERSTARRE! SE/7; DUNKELHEIT SE/7; SCHWARZER SCHRECKEN SE/7; KATZENAugen SE/7; ECLIPSEFACTUS SE/7; SCHWARZ UND ROT SE/7; NUNTIOVOLO BOTENVogel SE/7; KRÄHENRUF SE/7 (Variante mit Schattenkrähen (Geisterkrähen) erlernbar)) Das dunkle Werk bietet bei all seinen verdrehten Inhalten tatsächlich gefährliches Wissen in großer Zahl: Das borbarad'sche Kapitel ermöglicht die Rekonstruktion der Formeln EIGNE ÄNGSTE (Bor), PANIK ÜBERKOMME EUCH! (Bor), HÖLLENPEIN (Bor), BRENNER TOTER STOFF! (Bor), HARTES SCHMELZE! (Bor) und WEICHES ERSTARRE! (Bor). Zudem wurde jeweils die Thematik von GEISTERRUF (Mag), SKELETTARIUS (Mag, 16) und MAGISCHER RAUB (Mag) niedergelegt. Neben etwa einem Dutzend Wahren Namen von Dämonen aus Blakharaz' Domäne und verschiedenen Paraphernalia (Beschwörung von Dämonen aus Blakharaz Domäne um 1 erleichtert), finden sich auch äußerst vielschichtige Hinweise auf CHIMAEROFORM, STEIN WANDLE, TOTES HANDLE und gar zum begehrten IMMORTALIS. Durch die Texte kann ein Leser des Buches die Sonderfertigkeiten Blutmagie, Verbotene Pforten, Nekromant zu ¾ der Kosten, aber nicht aus diesem Buch, erlernen.

Welch weiteres sinistre Wissen bei einem Studium gewonnen werden kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters. Wer die obskurmantischen Kapitel des Buches in einem Jahr intensiven Studiums erarbeitet, kann die Obskurmantie (siehe Kasten auf der vorhergehenden Seite) erlernen, wobei die dazugehörenden Sprüche aber von anderer Stelle erlernt werden müssen, da sie nur namentliche Erwähnung finden. Bei Verwendung der Obskurmantie oder nach dem Studium (Erstlektüre) des Buches kann der Meister folgende Vor-/Nachteile wirken lassen: Wesen der Nacht, Fluch der Finsternis, Prinzipientreue (nur bei Dunkelheit zaubern).

In dem Buch sind die Grundgedanken der Magierphilosophie niedergeschrieben. (bei Annehmen jeweils 1 SE Götter/Kulte, Magiekunde, Philosophie zusätzlich)

Zitate:

»Die Magie der linken Hand ist die wohl mächtigste Spielart der arkanen Künste. Jede Akademie und jeder Lehrmeister sollte seine Schüler auf die Schwarzmagie vorbereiten, damit diejenigen, welche sich auf sie einlassen, nicht von den Mächten, die sie beschworen, davongerissen werden.

*Zuerst Azzitai, die doppelte Flamme,
Herzog des Feuers, glühender Same;
Tlaluc sodann, Lebensverächter,
Meister der Fäulnis, der Sterblichen Schlächter;
Heerführer Shruuf, unheiliger Krieger,
Zerschmetterter und Horas Besieger;
Laraan, Fünfhorn, Ahnherr der Lügen,
die Liebenden mit List zu betrügen;
Fürst Duglum, Schutzherr der Großen Pest
Herr über Fliegen und Rattenest;
Arjunoor, Sturmwater, tobender Streiter,
Widderköpfiger Wetterbestreiter;
Und Yenhugarr, Herr der astralen Meere,
Sollen dem Unwissenden Uthar verschließen:
Dem Yrchch-Der-ist-Die-Ewige-Leere
Todlos als Ihr Knecht soll er büßen,
dieses Buch unbewußt zu lesen.«*
Vorwort

Die folgenden zwei Zitate geben dieselbe Textstelle in zwei verschiedenen Übersetzungen wieder. Obgleich beide Absätze im zhayadischen Original identisch sind, zeigen diese verschiedenen, aber dennoch korrekten Wiedergaben, wie sehr es beim Zhayad und dessen Übersetzung auf die Interpretation des Geschriebenen ankommt.

»Augen, blind wie kalter Stein, Blut, gerinnt vom toten Gebein, schwarzes Szepter, ohne Glanz, ward verschlungen gar und ganz! Dunkelheit und Schattenmacht, geboren in der finstren Nacht.«
eine von der Akademie zu Mirham aus dem Zhayad übersetzte Litanei

»Augen, blind wie kalter Stein, Blut, gerinnt vom innern Gebein, schwarzes Szepter, ohne Glanz, ward verschlungen gar und ganz! Dunkelheit und Schattenmacht, geboren in der Mächtigkeit.«
von unbekannter Seite aus dem Zhayad übersetzte Litanei

Magische Theorien

Format: Ein in schwarzes Leder gebundener Foliant von knapp 450 Seiten, der im Original und sämtlichen Kopien mit einfachen Goldbeschlägen versehen wurde. Verfaßt wurde das Buch wahrscheinlich über mehrere Jahre hinweg etwa bis 1018 BF vom trahelischen Magus Thorn Murgor Margatnep. In der kurzen Zeit seitdem hat sich das Werk kaum verbreitet, von wenigen Ausnahmen abgesehen gibt es keine Abschriften, und vermutlich werden in der nächsten Zeit auch keine weiteren angefertigt. Da Meister Margatnep mit seinen philosophischen Ansichten selbst im Süden als recht umstritten gilt, wird auch sein Werk nicht unbedingt ernst genommen. Im Original wurde es mit Tierblut niedergeschrieben, enthält nur spärliche Illustrationen und ist in Bosparano abgefaßt, es finden sich aber auch größere Passagen in Zelemja-Echsisch, die in den wenigen Kopien größtenteils ins Tulamidya übersetzt wurden.

Auflage: Insgesamt dürften bislang höchstens vier oder fünf Abschriften existieren, die sich derzeit allesamt im südlichen Teil des Kontinents finden. Das Original und zumindest eine Abschrift werden an der Schola Irregularis zu Váhyt aufbewahrt, an welcher der Autor das Amt der Spektabilität ausübt. Eine weitere Abschrift wird an der Halle der Geister zu Brabak vermutet. Der Zugang wird von beiden Akademien jedoch verweigert, und ob in den nächsten Jahren mehr als höchstens eine Handvoll weitere Kopien angefertigt werden, weiß alleine Satinav.

Inhalt: Das recht umfangreiche Werk bietet vor allem mehrere ausführliche (zugleich aber auch diskussionswürdige) Theorien über den Ursprung der arkanen Kräfte und beschreibt Wechselwirkungen und Abhängigkeiten der Sphären. Dabei gewährt es auch einen weitschweifigen Einblick in den Aufbau der Sphären und in die Geschichte und Entwicklung der aventurischen Magie (aus Sicht eines Schwarzmagiers und Magiephilosophen) und gibt im Zusammenhang auch zahlreiche Informationen über mögliche Reisen durch den Limbus. Sehr interessant zu lesen sind hierbei die möglichen Lösungsvorschläge für, durch einen mißlungenen TRANSVERSALIS oder ein vergleichbares Unglück, in der Astralebene Verschollenen und es wird auch auf eine vielleicht doch mögliche, aber leider immer noch undurchführbare Umkehrung der Formel hingewiesen. In den Anhängen dürfte unter anderem auch ein theoretischer Vergleich zwischen der Magie der Echsen, Mohaschamanen, Druiden und Gildenmagier fesselnd sein, zumal er erstaunlich objektiv gehalten ist, auch wenn die Gildenmagie als die höchste Form der Ausübung dieser Profession propagiert wird. Für manche störend, für andere möglicherweise auch erfreulich ist die quer durch das Buch hindurch geforderte Nichtreligiösität innerhalb der Wissenschaften, für die der Autor vehement einsteht.

Wert: Aufgrund mangelnder Verbreitung konnte bisher noch kein genauer Wert ermittelt werden, zumal alle Abschriften wahrscheinlich nicht verkauft, sondern verschenkt wurden oder anderweitig den Besitzer wechselten. Interessierte würden aber vermutlich eine Summe von bis zu etwa 400 Dukaten bieten. Allerdings ist auch damit zu rechnen, daß der Bote des Lichts das Buch wegen seines Inhalts indizieren wird, wenn mehrere Kopien weiter im Norden bekannt werden sollten.

Voraussetzungen:

V0; K12 (Bosparano), K10 (Tulamidya); MU 14, KL 15, Magiekunde 10 (Abschrift)

V0; K12 (Bosparano), K10 (Zelemja); MU 14, KL 15, Magiekunde 10 (Urschrift)

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 2xSE/15, TRANSVERSALIS SE/7, REVERSALIS SE/7) Aufgrund der ausführlichen Spekulationen über den Limbus, dort verirrte Reisende und der eventuellen Möglichkeiten ihrer Rückholung sind die vielen, sehr detaillierten Hinweise auf die beiden Formeln TRANSVERSALIS und REVERSALIS sicherlich nicht weiter verwunderlich. Trotz aller Ausführlichkeit ist es aber keinesfalls möglich, daraus die Thesis abzuleiten. Jene Vermutungen könnten sich jedoch durchaus einmal als nützlich erweisen, wenn in einer Heldengruppe ein Mitglied auf einer Limbusreise verloren gehen sollte, der Meister kann dem Leser des Buches ein paar Hilfestellungen zur Problemlösung geben. Neben einer einfachen Thesis des OCULUS (Mag. 8) ermöglicht das Studium auch die jeweils sehr schwere und mehrjährige Rekonstruktion von PLANASTRALE (Mag. 1200/6x12/60) und AUGES DES LIMBUS (Mag. 800/4x8/40), für einen Spielermagier kommt das Erlernen anhand des Buches daher wohl kaum in Frage. Beide Formeln sind im Original als relativ leicht verständliche Thesis niedergelegt (AUGES DES LIMBUS (Mag. 12), PLANASTRALE (Mag. 12)), doch jenes wird vom Autor niemandem zugänglich gemacht. Die magiephilosophischen Inhalte in Verbindung mit den theoretischen Vergleichen verschiedener Magiespielarten schließlich sind sehr detailliert ausgefallen.

Thorn Murgor Margatnep

Eigentlich irgendwo in Nordaventurien geboren, riß Thorn bereits als Junge aus, um sich seinen eigenen Weg durch die Gefahren Aventuriens zu suchen. Jedenfalls ist über seine frühen Jahre kaum etwas bekannt, selbst seinen Name mag er selbst gegeben haben - gerade in Anbetracht des offensichtlichen Anagramms „Margatnep“. Angeblich studierte er in Brabak und Fasar, zog aber auf der Suche nach Wissen ständig umher und verschrieb sich gänzlich dem Linken Weg der Zauberei, seit einiger Zeit werden ihm gar Verbindungen zu Borbarad nachgesagt! Thorn gilt als Verfechter der uneingeschränkten Wissenschaft und ist gegen jede Art von Einschränkung der Forschung, wie sie von den Kirchen verlangt wird. Vor wenigen Jahren ließ er sich schließlich in Trahelien nieder, wo er zum Akib von Seku Kesen ernannt wurde. In Váhyt gründete er die Akademie der Freien Wissenschaften, welche bislang aber nicht von den Gilden anerkannt wurde, nicht zuletzt deswegen, da die kirchenfeindliche Atmosphäre und andere ominöse Dinge nicht unbedingt zum Wohlwollen der Gildenräte beitragen. Der Verdacht der Borbaradianerei und die heutigen Probleme damit tun ihr übriges. Nachdem vor wenigen Jahren ein schrecklicher Dämon in Trahelien unter seiner Mithilfe gebannt werden konnte, verfaßte Thorn auch das Werk *Dämonenbannung* (siehe Seite 160), in dem die damaligen Vorgänge genauer geschildert sind.

Zitate:

»Das Universum des Magiers

*Die Seele kreist auf einem Sternennrad und alle Dinge kehren wieder...
Erkennst du nicht in deinem Herzen, daß hinter allem, was du glaubst, nur eine Wirklichkeit steht, deren Schatten wir sind, und daß alle Dinge nur verschiedene Aspekte eines Einzigen sind? Glaubst du nicht an einen Mittelpunkt, wo aus dem Individuum der Mensch wird und der Mensch sich gemeinsam mit den Göttern auflöst? Nein! , sprach der Praisogeweihte... gez. Gerdorn Wolf*

Es heißt zwar: Die Götter schufen den Menschen nach ihrem Bilde , doch kann man diese Wörter auch umkehren: Der Mensch schuf die Götter nach seinem Bilde . In den arkanen Wissenschaften gelten beide Aussagen als wahr. Der Magier kann sich zum Gott machen, weil ein göttlicher Funke in ihm lebendig ist. Er ist das winzige Ebenbild der Götter, und die Götter das ins Riesenhafte projizierte Bild des Magiers. Die Götter sind die ideale Entsprechung zur innersten Natur der Menschen, sie sind das, was in uns zur Rechtschaffenheit strebt, wobei man die Götter nicht mit der Kirche gleichsetzen darf!! Das **große Werk** besteht darin, daß der Magier, der nicht etwa mit dem Menschen zu verwechseln ist, in einen Zustand vollkommenen Gleichgewichts mit der Allmacht des Unendlichen versetzt wird, um auf diese Weise selbst zum Gott zu werden. Doch wer besitzt die nötigen Fähigkeiten dazu? Ich sage: Allein derjenige, der sich mit den Elementen vermählt, die Natur besiegt, in größere Höhen aufgestiegen ist als die Himmel und sich über die Sphären hinweg zum Ursprung aller Energien erhoben hat, zu dessen Mitwirkendem er dann wird, befähigt, alle vorher aufgezählten Dinge zu tun.... und dies vermag nicht etwa der Mensch, sondern einzig und allein der Magier, denn allein in ihm ist der göttliche Funke, der ihn befähigt, die Stufen zum großen Werk zu erklimmen.

Die ideale Entsprechung bzw. der Ursprung jener Energien ist die fundamentale Einheit, die der Magier hinter allen, dem Augenschein nach versordneten und ungeordneten Phänomenen des Universums erblicken sollte. Die Welt, in der wir leben, mag äußerlich wie ein Lumpensack erscheinen, in dem die seltsamsten Dinge ganz zufällig zusammengeworfen sind, aber der Magier weiß, daß sie in Wirklichkeit ein einziges Ganzes ist, und daß alle ihre Teile - wie in einer Konstruktionszeichnung oder einer Maschine - auf bestimmte Weise zueinander gehören. Denkende Wesen sind Ganzheiten der gleichen Art. Der Mensch besteht aus den verschiedensten Teilen, seinem Körper und der äußeren Erscheinung, seinen geistigen und spirituellen Eigenarten, aus Stimmungen, Launen und der Art und Weise, wie er sich selbst zu verschiedenen Zeiten und unter verschiedenen Verhältnissen zum Ausdruck bringt. Doch all dies ist in einem einzigen Organismus miteinander verbunden und gehört zu einer einzigen Persönlichkeit. Für uns, die Magier, ist das Universum ein ins Kolossale vergrößerter menschlicher Organismus. Ebenso wie alle Facetten der Wesenart und des Verhaltens eines Menschen Aspekte einer Persönlichkeit sind, so sind alle Phänomene im Universum Aspekte einer einzigen Gegebenheit, die ihnen zugrunde liegt und sie miteinander verbindet. Diese eine Gegebenheit ist ein Wesen, ein Gedanke, eine Substanz, ein Prinzip - sie ist etwas, das sich mit Worten nicht beschreiben läßt. Sie ist das Eine, sie ist die astrale Kraft. Das Universum und alles, was existiert, macht zusammen diese Kraft aus. Das Weltall ist ein gigantischer menschlicher Organismus, dessen winziges Abbild der Einzelmensch ist. Er ist also ein verkleinertes Abbild dieser Kraft. Weil der Mensch das Universum im verkleinerten Maßstab darstellt, kann er dazu befähigt sein, sich selbst auf arkane Weise so weit auszudehnen, daß er geistig die ganze Welt ausfüllt und beherrscht - Menschen die dazu befähigt sind, sind die Meister der arkanen Künste, die Verhüllten Meister, verhüllt, weil wir mit unseren winzigen Fähigkeiten jene nicht mehr wahrzuhaben verstehen... Weil alle Dinge nur Aspekte eines einzigen sind, sind alle Dinge Mahlkörner für die Mühle des Magiers. Der vollkommene Magier, der alle Dinge kennt und beherrscht, hat die Natur besiegt und ist zu einer Ebene aufgestiegen, die höher ist als der Himmel. Er ist in den Mittelpunkt gelangt, wo die Menschen die Götter sehen, so daß der Magier sich selbst zum Gott erhebt und gezwungenermaßen so von anderen zum Gott erhoben wird. Dieses bezeichnen wir als das **große Werk**, die höchste Leistung des Magiers, der er sein ganzes Leben widmet, vielleicht sogar mehrere Leben...

In diesem einheitlichen magischen Universum wirken für Außenstehende geheimnisvolle Kräfte, die sich unter der Oberfläche der äußeren Erscheinungen bewegen wie unsichtbare Ströme im Ozean - die Kraftlinien. Ihre Wirkungen umgeben uns überall, aber die meisten Menschen erkennen nicht ihr wahres Wesen. Das Universum ist der Mensch ins Gigantische vergrößert, und die Impulse, die den Menschen bewegen, Liebe, Haß, Lust, Leid, Lebenswille und Machstreben, finden sich in vergrößertem Maßstab auch im Universum. Alle Dinge enthalten z.B. eine größere oder geringere Menge Lebenskraft , eine ungeheuer mächtige Antriebsenergie, die die Erhaltung des Lebens bewirkt. Sie zeigt sich im Selbsterhaltungstrieb, im Lebenswillen, im Kampf ums Dasein innerhalb der Natur, bei dem jedes

Wesen selbst unter grausamen und hoffnungslosen Bedingungen danach strebt, sich am Leben zu erhalten, und sie zeigt sich im überall vorhandenen Fortpflanzungstrieb, der für die Fortdauer des Lebens sorft. Die Magier kennen außerdem eine ungeheuer mächtige destruktive aber auch generative Energie im Universum, die das um ein Vielfaches vergrößerte Gegenstück zu den destruktiven Impulsen des Menschen und dem generativen Schaffen der Götter ist und hinter jeder Art von Gewalttat, Blutvergießen, Krieg und Vernichtung aber auch hinter Güte, Liebe, Frieden und hinter jeder Geburt steht. Die großen bewegenden Kräfte werden von den unterschiedlichen Ausprägungen der arkanen Kräfte auf verschiedene Art und Weise klassifiziert. Die Naturkräfte der Druiden, die geheimisvollen Ursprünge der Schamanen, Saturas Fähigkeiten der Hexen etc.pp. Der Magier kennt diese Kräfte als die Kraftlinien, das Muster. Er ist auch der einzige, der diese Kräfte vollkommen beherrscht, den der Magier erhebt die arkanen Künste zur Wissenschaft, generiert mathematische bzw. geistige Formeln, die bestimmte Wirkungen hervorrufen und schafft dadurch verbreitbares Wissen über jene Energien. Er nimmt diese Kräfte in sich auf und unterwirft sie seinem Willen. Er ist dazu befähigt, weil diese Kräfte sich sowohl in ihm als auch außerhalb befinden. Es sind seine eigenen, ins Unermeßlich vergrößerten Impulse. Was seine inneren Impulse mit den außen befindlichen Kräften verbindet, ist seine Phantasie, und seine wichtigsten Werkzeuge sind intensive Vorstellungskraft und große Konzentrationsfähigkeit. Er muß alle in ihm vorhandene Kraft auf ein einziges Ziel und einen einzigen lenken können. Es gibt verschiedene Methoden, mit deren Hilfe er Vorstellungskraft und Konzentration so trainieren kann, daß er eine weit über dem Normalen liegende Leistungsfähigkeit erlangt. Wenn ein Magier z.B. destruktive Energien auf einen Feind richten will, erschafft er in seiner Phantasie ein hochintensives Bild dieser Kraft. Alles, was der Intensivierung dieses Bildes dienen könnte, wird dabei verwendet: Gesten und Tänze, berauschende Getränke, Drogen, Paraphernalia etc. In feierlicher Anrufung beschreibt er ausführlich die gewünschten Kräfte. Er setzt alle in ihm schlummernden Haßgefühle und gewalttätigen Impulse frei, und die Zeremonie steigert sich zu solch geistiger Wildheit, daß die zerstörerische Kraft vom ganzen Wesen des Magiers Besitz ergreift. Er selbst wird zu dieser Kraft, beherrscht sie durch seinen Willen und vermag so Kraftlinien des Universums an jenem Ort so zu verweben, daß sie den gewünschten Effekt erbringen - eine Veränderung der Kraftlinien ist mit dem gewünschten Effekt gleichzusetzen, der Magier wirkt nicht von außen auf die Situation ein, sondern er erschafft die Situation neu, partiell beschränkt auf das Gebiet, welches er beeinflussen wollte.

... Es gibt Menschen, die sogenannten Atheisten, welche Daimonen und Götter gleichermaßen als Produkte einer allzu lebhaften Phantasie abtun. Sie verweisen beim offenkundigen Wirken eines Daimons bzw. Gottes auf die sog. Zufallstheorie, welche mir von einem langjährigen Freund (Gerdorn Wolf) nahegelegt wurde, sie besagt, daß diese Zeugnisse, göttlichen oder daimonischen Wirkens auf zufälligen Ausbrüchen kosmischer Kräfte basiert und mitmichten Taten höherer Wesen zuschreiben ist, eine Einstellung, welche gleichermaßen dumm und gefährlich sein kann, man stelle sich nur eine Konfrontation vor... Die Existenz der Götter bzw. der Daimonen zu leugnen ist ein nicht gutzumachender Fehler, der jedwedes Studium zu nichte macht und eine Einstellung aufzeigt, die mit den arkanen Wissenschaften nicht zu vereinigen ist. Die Götter sind existent und real!! Nur die Praktizierung des Glaubens an sie ist hinderlich für die Wissenschaften, ganz zu schweigen von der Kirche, die die Praktizierung teilweise mit Feuer und Schwert durchzusetzen

...sucht, so wie es etwa derzeit im Mittelreich passiert. ... Hinsichtlich der Auffassung vom Namenlosen, dem 13. der Zwölfgötter, gibt es in unserer Welt zwei verschiedene Hauptströmungen. Vor allem die Geweihten des Praisos sowie Magier des rechten Weges sehen den Namenlosen gern als Gott der Schwarzmagier an, dessen Gunst die Schwarzmagi dadurch gewinnen, daß sie seinen Willen tun, ihn anbeten bzw. ihm Opfer bringen. Die andere Tradition, der auch ich anhänge, besagt, daß Daimonen - ob höhere oder niedere tut sich gleich - und auch der Namenlose selbst selbstens böse Intelligenzen mit großer Macht sind, die jedoch von einem starken und mutigem Magier mit ausreichend starkem Willen beherrscht werden können. Weder die meinigen Fähigkeiten, noch die eines anderen mir bekannten Magiers reichen dazu aus, um den 13. selbst in seine Schranken zu weisen, aber gerade dies ist eines der Ziele, die das **große Werk** beinhaltet und die Beherrschung niederer und gehörnter Daimonen ist ein erster Schritt in diese Richtung. Man mag erstere Anschauungsweise, die der Praisos-Geweihten und Weißmagier, auch als genau den Grund ansehen, warum sie es bei weitem schwerer haben Macht über daimonische Wesenheiten zu erlangen, den erstens ist der Ansatz ein Falscher und zweitens ist die Angst davor, sich mit dem Gott der Schwarzmagier abzugeben ein stark hindernder Fakt, der die elementare Erlernung der Daimonologia behindert, wenn nicht gar verhindert.«

Naranda Ulthagi - yn andë morionë Uminam acharvis Sachinai oder Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit

»Keldren der Schüler: „Meister, was ist das Naranda Ulthagi wirklich?“

Rohal der Weise: „Die Gefrorene Zeit ist der Traum von der Enträtselung der letzten Geheimnisse, der Traum vom Streben nach Vollkommenheit, der Traum vom Erreichen der höchsten Macht. Die Gefrorene Zeit ist der Alptraum des Dreizehngehörnten Wächters der Zeit und derer, die ihm unterworfen sind!“«

aus den „Gesprächen Rohals des Weisen“, Bd. XX

»Tharsonius von Bethana: „Sagtest du nicht, daß das Naranda Ulthagi höchste Macht vermitteln kann?“

Rohal der Weise: „Ja.“

Tharsonius von Bethana: „Sagtest du aber nicht auch, daß Macht korrumpt?“

Rohal der Weise: „Wenn man die Macht nicht kontrollieren kann.“

Tharsonius von Bethana: „Ich kann!“«

unbekanntes Einzelzitat, das niemals Eingang in die „Gespräche Rohals des Weisen“ fand

»Das Naranda Ulthagi ist das Siebenstreich des Magiers. Nur eine Entität gibt es, die der Macht in diesem Buch widerstehen kann, alle anderen sind ihr untergeworfen. Und konnte Siebenstreich nur vom größten Helden der Zeit geführt werden, so kann nur der größte Magier der Zeit die gefrorene Zeit auftauen und sie nutzen. So wie Siebenstreich mußte auch das Naranda Ulthagi verschwinden, auf daß es nicht den Falschen in die Hände fällt - doch ist die Geschichte um das Verschwinden des Buches uns leider nicht so gut überliefert, und die Magier spüren keinen sieben Kelchen der Legende auf, damit sie das Buch eines Tages wiederherstellen können. Doch seid gewiß, es wird kommen die Zeit für die gefrorene Zeit, ebenso wie der Tag kommen wird, an dem Siebenstreich wieder geführt wird. Ob miteinander oder hintereinander? Ich weiß es nicht. Die Zeit weiß es. Und sie wird es eines Tages freigeben, so wie auch ein Gletscher seine Beute eines Tages freigeben muß.«

--ein namentlich nicht bekannter, wahrscheinlich rondragläubiger Kampfmagier, ca. 675 BF

Viele Gerüchte gibt es über das legendäre Buch der Zeitmagie, dessen Existenz selbst von erfahrensten Magiern bezweifelt wird, die aber dennoch hoffen, einmal einen Hinweis auf den Verbleib des Originals oder auch nur einer Abschrift zu finden um dadurch ihren Namen und sich selbst unsterblich werden zu lassen.

Nur wenig Bekanntes gibt es über das Naranda Ulthagi zu erfahren. Das Alter des Werkes ist unbekannt, es soll angeblich irgendwann zwischen 500 v. BF und 300 BF verfaßt worden sein, doch kann es durchaus ein oder zwei Jahrhunderte jünger oder auch fünf Jahrhunderte älter sein. Vermutlich wurde das Buch durchgehend in Aureliani geschrieben, worauf auch der Titel hinweist. Über den oder die Autoren kann bestenfalls gerätselt werden, vielleicht wurde das Buch nicht einmal von der Hand eines Sterblichen verfaßt! Irgendwo in den Ruinen von Alt-Elem soll das mysteriöse Buch auf einen Finder warten. Und dies ist auch der einzig konkrete Hinweis für eine mögliche Suche. Zwar soll Rohal wenige Jahre vor seiner Verhüllung die wenigen existierenden Abschriften nach Khunchom in Sicherheit gebracht haben, nicht zuletzt, um sie dem Zugriff Borbarads zu entziehen, aber wie will man in einer Großstadt auf eine Spur stoßen, die mehrere hundert Jahre alt ist - sofern die Geschichte überhaupt stimmt und dieses Gerücht in Erfahrung gebracht werden kann. Der einzige Beweis für die Existenz des Buches findet sich damit in der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, eine Abschrift des ersten Kapitels, entstanden in der Rohalszeit.

Das Werk soll angeblich sämtliche Zauber der Sieben Formeln der Zeit zusammen mit der jeweiligen Thesis detailliert beschreiben. Allein deswegen wäre sein Wert unermesslich, doch daneben werden dem Buch noch die letzten Geheimnisse der einzelnen Spezialgebiete der Magie, die Kunst des Goldmachens und die Formel zur Anrufung des Dämonensultans zugeschrieben, und oftmals noch andere Sachen mehr.

Voraussetzungen:

V0; K14 (Aureliani); KL 18, Magiekunde 18

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 2x SE/20, Merkmal Temporal und Metamagie erlernbar, evtl. noch Erleichterungen beim Erlernen und Steigern bei Zaubern mit obigen Merkmalen; Semipermanenz I und II erlernbar, Weiteres nach Meisterentscheid, Schwerpunkt sollte auf dem Bereich Zeit liegen)

Dazu noch die Thesi aller Formeln mit dem Merkmal Temporal, alle (Mag), und/oder anderes nach Meisterentscheid.

Zitate aus dem Naranda Ulthagi

»In der Ersten Sphäre, die Ordnung und Stillstand heißt, ist der Lauf der Welt festgeschrieben. Dort am Urgrund der Welt fahrend steht, einem eis'gen Berge gleich, das Schiff der Zeit. Seine Segel, die es vorantreiben, sind die Träume und Wünsche der Menschheit, an seinen Riemen sitzen Zwang und Not, Pflicht und Mühe. Sein Bugspriet, der in die Zukunft weist, heißt Hoffnung, seine Decksplanken heißen Gegenwart, und an seinem Ruder stehen Klugheit und Weisheit, die die Vergangenheit kennen. Kein Mensch, kein Tier, kein Gott setzte je einen Fuß auf das Schiff, nur die Seelen der Träumenden umschwirren es wie Sturmvögel und Blaumöwen. Der Kapitän des Schiffes aber, darangekettet mit Fesseln, die aus dem Urstoff der Ersten Sphäre selbst sind, ist der dreizehngehörnte Satinav. Einst war der Unheimliche ein mächtiger Halbgott und Zauberer, dem kein Geheimnis der Welt fremd war. Doch in seinem Hochmut wagte er, was selbst den Göttern verboten ist, und schwang sich auf das Deck des Schiffes der Zeit, das Steuer zu ergreifen. Der Ewige LOS, dessen Auge alles sieht, doch dessen Hand niemals sich rührt, sprach ein einziges Wort, und das Wort war: „Frevl!“ Fortan war Satinav an das Schiff der Zeit gebunden, das zu gewinnen er erhofft hatte. Seine Ketten lassen nicht zu, daß er das Steuer berührt, aber auch nicht, daß er den Blick vom fernen Horizont nimmt. Unsterblich ist er, denn wie sollte seine Zeit kommen, und niemals ruhen darf er, denn wann fände er die Zeit dazu?

Nur eine Linderung gewährte der Ewige LOS dem Frevler: zu verstehen, was er getan, und zu verhindern, daß es ein anderer wieder tut. So führt Satinav das Logbuch auf dem Schiff der Zeit, in dem das Streben der ganzen Welt auf weißen und schwarzen Seiten niedergeschrieben ist. Und zwei Helfer gewährte der Ewige LOS dem Frevler: Ymra und Fatas, seine zwei Töchter. Aus dem Stoff, aus dem auch die Segel des Schiffes sind, nämlich aus den Träumen und Wünschen, formen sie die Seiten des Schicksalsbuches. Ymra bildet aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit, und jede

Nacht vollendet sie eine schwarze Seite. Fatas formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft, und jeden Tag vollendet sie eine weiße Seite. Auf ewig liest Satinav vom Streben der Welt. Wenn der Unheimliche eine weiße Seite blättert, dann wird es Tag, wenn er eine schwarze blättert, dann wird es Nacht. Sein immer müdes, immer waches Auge sucht nach einem Frevl, zu verhindern, was ihm, Satinav, wiederfuhr. Und darum kennt Satinav alleine die Träume und Wünsche der Menschen, denn die Götter, zu denen wir beten, betreten das Schiff der Zeit ebensowenig wie wir. Der Unheimliche aber hat keine Zeit zu hören, denn er ist der Wächter der Zeit.«

Abschrift des ersten Kapitels in einer Transkription ins moderne Garethi, aus der Rohals-Zeit, im Besitz des Hesindetempels von Kuslik; fast einzig erhaltener Hinweis auf das sagenumwobene verschollene Buch der Zeitmagie

»Eines der wundersamsten und mächtigsten Artefakte Aventuriens ist das hochelfische Zauberschiff. Während alle Elfen vor und nach ihnen den Ozean mieden, wagten es die Hochelfen durchaus, das Meer zu befahren. Und nicht nur andere Inseln und Kontinente konnten ihre Schiffe erreichen, auch andere Welten und Sphären, und sie segelten durch Sturm und Nebel, auf Eis, Feuer und Luft.

Jedes dieser Schiffe war ein hochmagisches Artefakt, gemeinsames Produkt einer ganzen Sippe und vieler Jahre Arbeit. Aufbewahrt wurde das Schiff als zierliches Modell, kaum einem Schritt lang, zumeist in einem kunstvollen Behältnis. Erst wenn das Schiffchen auf den ihm zugedachten Ozean gesetzt wird - und jedes hat ein anderes Ziel und somit ein anderes Medium, durch das es segelt - wächst das Modell zur vollen Größe. Dieses Wachstum ist zudem abhängig von der aktuellen Größe der Sippe oder ihrer jeweiligen Besitzer. Vor einer kleinen Familie wird ein schnittiges Segelboot erblühen,

vor einem ganzen Stamm eine prachtvolle Galeasse, die ein Viertel Tausend Passagiere tragen kann. Auch für Proviant ist auf magische Weise stets gesorgt: die Wasserkrüge und die Obstschalen leeren sich nie, solange sie nicht von Bord gebracht werden.

Von selbst auch wählt das Schiff den Weg zu seinem Ziel, ob es dazu in die Nebelwelt vordringen, über den Himmel schweben, oder über das ewige Eis gleiten muß. Fast allen natürlichen Gefahren weicht das Schiff weise aus, und der angesteuerte Hafen ist stets der geeignetste. Sobald seine Gäste sicher angelandet sind, schrumpft das Schiff wieder zum Schiffchen, bereit für die Rückreise.

Doch die machtvolle Magie, die das gesamte Schiff erfüllt, ist zugleich Ursache dafür, daß die Elfenschiffe nach und nach der Vernichtung anheim gefallen sind. Kein Segel und keine Planke kann jemals erneuert werden, denn bei der nächsten Verkleinerung brechen diese nichtmagischen Teile heraus. Auch kennt niemand heute mehr die kleinsten der Geheimnisse, um solch ein Wunderwerk zu schaffen; und wer, selbst mit diesem Wissen, könnte heutzutage eine ganze Sippe von Magiebegabten versammeln?

Es mag sein, daß es irgendwo noch solch ein Elfenschiff gibt, das die Plünderung des Elfenreiches, die folgenden Jahrtausende und mehrfache unsachgemäße Bedienung überstanden hat. Doch wo sollte man zu suchen anfangen? Bei den Orken? Den Echslingen? Den Dienern des Namenlosen?»

aus dem Exemplar im Privatbesitz der Magierin Nahema, fast ebenso legendär wie das Buch der Zeitmagie selbst

»Die Fünfte Formel der Zeit:

Die Vergänglichkeit der vergänglichen Magie ist ein Makel dieser Welt der unterdrückten und beherrschten Zeit. Zauberwerk ist Endlichkeit unterworfen, eine Endlichkeit, die nur eine Leere zurückläßt, welche nur noch von der Zeit erfüllt wird.

Die Fünfte Formel der Zeit aber ist das Ende der Endlichkeit, der Beginn der ehernen Kraft. Sie vermag alles Zauberwerk für alle Zeiten zu erhalten, so ihm nicht ein stärkerer Wille ein Ende setzt.

Diese Formel wird von Wesenheiten aller Welten in jeder Zeit meist als die Wichtigste der Sieben angesehen, denn die Wirklichkeit ist nur von der Möglichkeit zu verändern, die Zauberei ist die vollkommenste Möglichkeit und die Fünfte ist die vollkommenste Zauberei. Die Fünfte Formel ist Befreiung der astralen Muster, Entbindung der gebundenen Zauberei und der größte Schritt zum endgültigen Ziel der Sieben. Gerufen wird sie *Infinitum Immerdar* - Zauber wirkt für Tausend Jahr'.«

aus dem Exemplar im Besitz der Magierin Nahema

Oh ihr Unwissenden!

Format: Ein Quarto mit ursprünglich etwa 250 Seiten Umfang, der bei vielen Abschriften jedoch recht umfangreiche Kommentare der Kopisten enthalten kann, so daß ein Band durchaus einmal 300 Seiten und mehr haben mag. Verfaßt wurde das Buch vom seinerzeit bekannten Philosophen Tharmatus, der zur Zeit der Klugen Kaiser (53 – 333 BF, eine genauere Datierung ist dennoch nicht möglich) in Punin lebte. Während das Original und die ursprünglichen Abschriften in klassischem Bosparano geschrieben wurden, erschien das Buch in der kürzlich erfolgten, in Kuslik gedruckten und kommentarlosen Neuauflage in einer Übersetzung ins moderne Garethi. Beide Fassungen beinhalten keine Illustrationen.

Auflage: Von den alten Handabschriften sind sicherlich noch etwa 100 Stück im Umlauf, zum großen Teil sind diese mit zusätzlichen Kommentaren von bis zu etwa 80 Seiten Umfang versehen. Von der kürzlich erfolgten, kommentarlosen Übersetzung wurden insgesamt 300 Exemplare gedruckt, für die sich weniger Magier als vielmehr Philosophen und andere Freidenker interessieren. Tharmatus' Original soll angeblich mit der sehr alten Fassung des Hesinde-Tempels zu Kuslik identisch sein, der Urdruck befindet sich ebenfalls dort.

Inhalt: Das Werk ist eine brillante philosophische Abhandlung darüber, dass es eigentlich unmöglich ist, etwas mit letzter Sicherheit zu wissen, abgesehen vielleicht vom Wirken der Götter. Die Beweiskraft des Buches liegt nicht in der logischen Gedankenfolge, sondern in den vielen Beispielen, die Tharmatus abgefasst hat. So finden sich viele Niederschriften von Gesprächen mit verschiedenen, damals als weise anerkannten Menschen, die am Ende aber immer zugeben mussten, dass ihre Gedankengänge unvollständig waren. Anhand jener Beispiele stellte der Autor die These auf, man könne nie etwas wirklich mit absoluter Sicherheit wissen. Diese These begründet er sodann in feinen, logischen Gedankengängen. Beispielsweise behauptet er, dass all unser Denken auf den Sinneswahrnehmungen beruhen würde, dass wir diesen aber, ähnlich wie bei der Illusionsmagie, nie vollständig trauen dürften. Ist der erste Teil von Tharmatus Abhandlung noch einzusehen, so behaupten viele, dass er sich beim zweiten zu sehr auf Spitzfindigkeiten beruft. Während Zauberkundige dem Werk mangels Nähe zur Magie nur selten große Beachtung schenken - wenn man einige kleine Verweise auf die Phantasmagorica außer Acht lässt - findet es vor allem in Schulen des Lieblichen Feldes und Almadass und natürlich den eigentlichen Hochburgen der aventurischen Freidenker seine Anhänger.

Wert: Je nach Alter und damit Zustand, aber auch abhängig von Qualität und Umfang eventueller Kommentare kostet eine der alten Abschriften zwischen 30 und 70 Dukaten, für die gedruckte, allerdings kommentarlose Neuauflage werden zu Kuslik 35 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen:

V 4-5; K11 (Bosparano); KL 14, Philosophie 5 (alte Handschrift mit Kommentaren)

V 3; K10 (Garethi); KL 14, Philosophie 5 (gedruckte Neuauflage ohne Kommentare)

Das Buch im Spiel: (Philosophie 5/15; Überzeugen 5/10) Von einigen laienhaften Hinweisen auf das Gebiet der Illusions-Zauberei abgesehen finden sich in Tharmatus Buch keine verwertbaren Informationen für den Gildenmagier an sich.

Zitate:

»Tharmatus: Ihr behauptet also, genau zu wissen, daß dieser Tempel hier schon am gestrigen Tag stand?

Helios: Ja. Und Ihr könnt alle...

Tharmatus: Und was macht Euch so sicher?

Helios: Hätte er am gestrigen Tag nicht hier gestanden, so hätte gestern noch eine Baustelle hier sein müssen.

Tharmatus: Aber was sagt Euch, daß hier gestern keine Baustelle stand?

Helios: So müte ich heute auf meinem Schreibtisch die Rechnungen liegen haben.

Tharmatus: Und was sagt Euch, daß Ihr diese nicht schon gestern unterschrieben haben müte?

Helios: Dann wäre heute die Tempelkasse um jene Beträge ärmer; und ich müte dies aus den Büchern entnehmen können.

Tharmatus: Und was sagt Euch, daß Ihr nicht einfach vergessen habt, diese Bücher zu schreiben?

Helios: Dann müte die Tempelkasse nicht mit den Büchern übereinstimmen.

Tharmatus: Und was sagt Euch, daß niemand die Tempelkasse gestohlen hat? [...]

Helios: Ich sehe, Tharmatus, daß Ihr immer weiter fragen könnt, ohne daß ich je zu einer Antwort käme. Ihr meint also, dies auch zu verallgemeinern?

Tharmatus: Ja. Denn ich glaube, daß weder Ihr noch ich ein Beispiel finden werden, an dem wir an einem Ende angelangen.

Helios: Aber was sagt Ihr zu den Lehren der Kirche der Hesinde, und auch zu denen des Herrn Praios? Sollen wir auch diese anzweifeln? Und täten wir es, so würden wir, wie Ihr sagt, auch keine endgültigen Antworten finden? Müssen wir also fragen, ob die heiligen Lehren richtig oder falsch sind?

Tharmatus: Nein. Denn meine Ausführungen betreffend unser Wissen beschränkt sich auf das, was wir mit unseren Sinnen erfahren können. Wir alle wissen, daß diese Lehren wahr sind, denn wir müssen sie nicht mit unseren Sinnen vernehmen, wir kennen sie einfach.

Helios: Aber die Prophezeiungen der Göttin, was weise Männer über sie lehren, dies alles müssen wir mit unseren Sinnen auffassen.

Tharmatus: Nun, wenn wir den Worten der Göttin lauschen, dann ist es wohl so, daß wir vernehmen, einen weisen Mann oder ein Orakel reden zu hören, aber wer sagt uns, daß wir nicht direkt die Göttin hören, oder daß all diese Stimmen nur Einbildungen sind? Ich sage, daß wir spüren, wenn Worte von der Göttin kommen, und auch das, was weise Männer über die Göttin lehren, sind doch letztendlich nichts anderes als die Wörter der Göttin. Ich behaupte also, daß Gedanken von solch einer Heiligkeit von uns immer als richtig empfunden werden, aber andere Dinge, Gegenstände und die ganze Welt nie richtig empfunden werden können, da sie nicht ganz und gar von jenem heiligen Geist durchdrungen sind.«

Tharmatus im Gespräch mit dem etwas praiotisch gesinnten Hesinde-Geweihten Helios

»Sieh diesen Schatten, den die heiße Mittagssonne auf den Boden zeichnet. Was glaubst Du fürchtet er am meisten? Etwa die Sonne, das Licht? Nein, denn nur durch das Licht kann es überhaupt Schatten geben. Je mehr Licht, desto mehr Schatten. Was er fürchtet ist die Finsternis. Sie zerstört ihn, macht ihn der dunklen Umgebung gleich, macht ihn sinnlos.«

Rohal, der Zauberer

Format: Ein etwas unterformatiger Quartband mit annähernd 100 Seiten Inhalt, der vermutlich um 780 BF von einer unbekannten Autorin verfaßt worden ist, wahrscheinlich einer Maraskanerin; es kann gar angenommen werden, daß jene Frau Mitglied der Ilaris-Sekte (siehe auch Seite 51) war, worauf auch einige zentrale der nicht immer göttergefällig zu nennenden Ausführungen hinweisen. Eine größere Verbreitung blieb dem Werk versagt, außerhalb des aranischen und maraskanischen Raumes findet es sich nur in seltenen Ausnahmefällen und dann unbeachtet in verstaubten Bibliotheken. Es mag sein, daß die mangelnde Bekanntheit auf den verwendeten, ältlichen Dialekt des Garethi zurückzuführen ist, zumal die Passagen häufig viele Worte des maraskanischen Ruuz enthalten, so daß das Lesen nicht gerade einfach ist. Das Buch enthält außer einem Porträt Rohals keinerlei Illustrationen.

Auflage: Insgesamt mögen vielleicht etwa 50 Abschriften existieren. Die meisten davon sind auf Maraskan zu finden, während auf dem Festland bestenfalls noch in Aranien eine Möglichkeit besteht, das Buch zu ergattern. Nicht einmal die Hesinde-Bibliothek zu Kuslik verfügt über eine Kopie, von deren Titel selbst die meisten Experten noch nichts gehört haben. Über den Verbleib des Originals ist nichts bekannt, wenn es noch nicht verloren gegangen ist - wie bei den vergangenen und gegenwärtigen Verhältnissen auf Maraskan durchaus anzunehmen wäre - so befindet es sich wahrscheinlich in einer maraskanischen Bibliothek oder geriet in die Hände des Dämonenmeisters.

Inhalt: Bei diesem Buch handelt es sich nicht um magische Literatur im herkömmlichen Stil, sondern es ist eigentlich eher der Geschichtsschreibung zuzurechnen: Es beschäftigt sich fast ausschließlich mit dem Lebenswerk von Rohal dem Weisen, allerdings nicht mit seinem philosophischen und staatsmännischen Wirken, sondern einzig mit seiner jahrzehntelangen Tätigkeit als führender Magier seiner Zeit. Hierzu zählen seine arkanen Forschungen, die von ihm ausgebildeten Schüler, verschiedene Reisen, einige der Traktate und Bücher, die er verfaßte, seine Akademiegründungen und gelegentlichen Vorlesungen und schließlich auch Spekulationen zu seiner finalen Begegnung mit Borbarad an der Schwarzen Feste. Für den Laien ist das Werk ob seiner komplizierten Schreibweise und dem maraskanischen Dialekt nahezu unverständlich, mit Ausnahme einiger eingeflochtener Anekdoten und Nebenbemerkungen.

Wert: Für eine gut erhaltene Abschrift werden von Liebhabern, Rohalsverehrern oder Chronisten vielleicht bis zu 70 Dukaten geboten. Nur in wirklich dringlichen Ausnahmefällen würden Interessenten diese Summe möglicherweise auf höchstens 100 Dukaten anheben. Der Wert liegt damit insgesamt eher hoch und ist ein recht interessantes Beispiel für die Euphorie, die alleine schon der Name Rohal im Titel auszulösen vermag.

Voraussetzungen:

V1; K9 (Garethi), K4 (Ruuz),

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen 2x SE/7, Geographie SE/7, Sagen/Legenden SE/7) Wirkliche Vorteile insbesondere im regeltechnischen Sinne bringt das Studium dieses Werkes kaum. Die unbekannte Autorin war möglicherweise auch selbst keine Magierin, denn es werden zwar verschiedene magische Effekte angesprochen, aber diese lassen sich aufgrund der eher laienhaften Betrachtungsweise in keiner Weise verwerten. Der Meister könnte aber in Situationen, die den Magier Rohal (nicht den Staatsmann) betreffen, dem Leser den einen oder anderen Tip zukommen lassen. Es mag sich auch durchaus als interessant erweisen, daß sich dem Buch verschiedene Orte, an denen Rohal gewirkt hat, entnehmen lassen; wer weiß, vielleicht könnte man hierbei alten Geheimnissen auf die Spur kommen, etwa die sagenhaften 77 Gefäße betreffend...

Zitate:

»Etwas mehr Licht auf die frühen Studien Rohals könnte eine Beschäftigung mit einem gewissen Tharsinius oder Tharsinion von Bethana werfen, einem zeitweiligen Gegenspieler Rohals. Obwohl jener in seiner Zeit eine gewisse Bedeutung gehabt haben muß, ist sein Name erstaunlicherweise auch vielen Magiehistorikern nicht geläufig, und die Autorin wurde nur deshalb auf ihn aufmerksam, weil ihn Zaboron von Andalkan in seinem heuchlerischen Kommentar zum tragischen Unfall des Leiters der Akademie von Tuzak nannte, des großen Dschender von Szaijsch, dessen Name allein wegen seiner Arbeiten auf dem Gebiet der Peldischen Approxylitik auch in Hunderten von Jahren nicht vergessen sein wird. Wer war jener Tharsinius? Mir sind zwei Quellen bekannt, nach der einen war er (Tharsinius) das vierte Kind einer Hesindegeweihten und ein Mitadept zu Rohals bethanischer Zeit, nach der anderen (Tharsinion) nichts weniger als ein leiblicher Bruder des großen

Gelehrten. Wenn das stimmen sollte, dann stimmt vermutlich auch, daß beide Brüder gleich zu Beginn ihrer Magierausbildung die Namen wechselten: Tharsinion habe ursprünglich Dharzjinion geheißen, Rohal habe sich nach dem gemeinsamen Geburtsort Ru halla, einem kleinen Dorf bei Boran, benannt.«

eine der leichter verständlichen Nebenbemerkungen

»Der Versuch, das Handeln Rohals zu verstehen, ohne sich näher mit seinem Gegenspieler, Dharzjinion, befaßt zu haben, bedeutet das gleiche, als würde man versuchen, die Wahrheit kennenzulernen, ohne je von der Lüge gehört zu haben. Oder das Licht zu suchen, ohne je in der Dunkelheit gelebt zu haben. Oder an Rur zu glauben, ohne Rror anzuerkennen. Es ist nicht möglich.«

Szatur oder Magiamoguli: Der Fürst

Format: Ursprünglich handelte es sich um eine nicht sonderlich umfangreiche Schriftrollensammlung unter dem Titel Szatur (die uraltutulamidische Bezeichnung für einen Magiermogul, die Übersetzung lautet grob auf „Zaubermeister“), die irgendwann in der Zeit der Magiermogule vom Gadang (ca. 1609 v. BF) in Zelemja niedergeschrieben wurde. Verfasser soll der angebliche Anführer der Mogule - Assarbad mit Namen - gewesen sein, was sich heute weder widerlegen noch bestätigen lässt, aber doch eher unwahrscheinlich anmutet. Etwa zu Beginn der Dunklen Zeiten (ca. 560 v. BF) wurden von mhanadistanischen Magokraten einige wenige Abschriften in Ur-Tulamidyia angefertigt, nach dem Krieg der Magier (ab ca. 595 BF) sind diese nochmals von tulamidischen Magiern (man spricht von der Al'Achami) übersetzt worden, diesmal in einen ältlichen Dialekt des Tulamidyia. Die Übersetzungen umfassen meist etwa 140 Seiten im Quartoformat, während nur zwei oder drei der ältesten Fassungen noch in Form von Schriftrollen existieren. Keine bekannte Fassung enthält Illustrationen. Die Phex-Geweihte Maffia Vellia hat für ihr Buch *Wahn der Verfolgung* (siehe Seite 206) sehr wahrscheinlich auf einige Teile der uralten Schrift zurückgegriffen. Es kann daher auch davon ausgegangen werden, dass sie möglicherweise Zugriff auf einige uralte Schriften hatte und ihre Ausführungen zu tulamidischen Magierbünden hierauf zurückzuführen sind.

Auflage: Insgesamt mögen in verschiedenen tulamidischen Privatbibliotheken, Tempeln und Akademien noch etwa 15 sehr alte Urabschriften zu finden sein, daneben existieren nochmals etwa 10 Übersetzungen jüngerer Datums, die sich allerdings bis auf wenige Ausnahmen ebenfalls im südaventurischen Raum befinden dürften, vor allem in den Tulamidenlanden. Die uralten Originalschriftrollen sollen angeblich im Besitz des zauberkundigen Sultans Hasrabal von Gorien sein, andere munkeln aber auch von der Al'Achami-Akademie zu Fasar.

Inhalt: Das kaum bekannte Magiamoguli ist eines der sehr wenigen jemals verfaßten, zur arkanen Literatur im weiteren Sinne zählenden Werke, das sich genauer mit der Staatskunst beschäftigt, und unter diesen wenigen Schriften ist diese wahrscheinlich die umfassendste. Der Autor, ob nun tatsächlich Assarbad oder „nur“ einer seiner Vertrauten, als einer der Magiermogule aber ebenfalls einst ein gefürchteter Herrschender im Pakt mit underischen Mächten, geht detailliert auf die Magie als Mittel der Politik und die Ausübungsformen der Magokratie ein. Möglichkeiten, das Volk grausam zu unterdrücken und zugleich völlig im Zaume zu halten, werden ebenso ausführlich behandelt wie unterschiedliche Methoden der Selbstdarstellung und die Beeinflussung und Beherrschung größerer Menschenmassen, sei es mit Hilfe zauberischer Mittel oder herkömmlicher Dinge.

Wert: Da die Zeiten der Magokratien mittlerweile vorüber sind (oder etwa doch nicht...?) und die Schrift kaum bekannt ist, ist das Interesse im Regelfall nicht sehr hoch. Während nördlich der Khôm die Gelehrten meist ziemlich desinteressiert abwinken, handelt es sich bei den Käufern dann auch vor allem um tulamidische Magier von meist reaktionärer Einstellung, je nach Umständen bieten diese aber trotz der uralten Informationen und Seltenheit lediglich etwa 70 bis 100 Dukaten je Abschrift.

Voraussetzungen:

V 1*; K11 (Zelemja); KL 13, Menschenkenntnis 4, Staatskunst 4 (Schriftrollensammlung)

V 0; K12 (Ur-Tulamidyia); KL 13, Menschenkenntnis 4, Staatskunst 4 (alte Quartos)

V 0; K11 (Tulamidyia); KL 13, Menschenkenntnis 4, Staatskunst 4 (neuere Quartos)

Das Buch im Spiel: (Schauspielerei SE/5; Staatskunst 4/8; Überreden 3/6; Menschenkenntnis 4/8) Neben mehreren nur schwer erkennbaren Hinweisen auf sehr alte, mittlerweile oftmals unbekannte Formeln zur Kontrolle und Indoktrination größerer Gruppen (Spez. Aufwiegen für 3/4 der Kosten erlernbar, aber nicht aus diesem Buch) finden sich kaum weitere magisch verwertbare Grundlagen. Allerdings wird eingehend auf die Staatsform der Magokratie eingegangen, wenn natürlich auch von der heute kaum durchsetzbaren Betrachtungsweise eines Magiermoguls aus der Zeit von vor über 2300 Jahren ausgehend, außerdem gewinnt er einige recht interessante Einblicke in verschiedene Vorgehensweisen und den normalen Alltag der alten Zauberherrscher. Nähere Details sollte der Meister nach eigenem Ermessen festlegen, dabei dann aber auch die tulamidischen Gegebenheiten beachten.

Zudem sind folgende Arkanoglyphen erlernbar oder rekonstruierbar: Ungesehenes Zeichen erlernbar und Fanal der Herrschaft rekonstruierbar (600/3*14/10).

Tractatus Daimonicus und Tractatus Daimonicus - Die geheimen Anhänge

Format: Bei der eigentlichen Originalfassung, meist auch ergänzend Hauptexemplar genannt, handelt es sich um einen einfachen Quarto von erstaunlicherweise nur etwa 140 Seiten Umfang. Aus diesem wurde eine stark gekürzte Fassung, ein 110-seitiger Octavo, gesondert erarbeitet, diese wird zur Unterscheidung als Lehr- oder häufiger Gebrauchsexemplar bezeichnet. Die Geheimen Anhänge schließlich sind in Form eines separaten Octavo mit etwa 70 Seiten Umfang verfaßt worden. Alle drei Fassungen wurden in mehrjähriger Arbeit und Forschung von Lordmagus Allonar Hombar verfaßt, der in der Vorarbeit zu diesem Werk mehrere ausgedehnte Reisen unternahm und viele Akademien für seine Nachforschungen aufsuchte. Die Drucklegung in modernem Garethi erfolgte schließlich im Jahr 1018 BF in Festum. Das kaum illustrierte Werk wurde dann zumindest teilweise veröffentlicht und seine Existenz allgemein bekannt gemacht, allerdings gingen die meisten Exemplare an die verschiedenen Akademien, die Meister Hombar bei seiner Arbeit unterstützten, und einige Freunde des Magiers.

Auflage: Man kann davon ausgehen, daß derzeit nur etwa 40 Hauptexemplare existieren und insgesamt auch nur schätzungsweise 100 Gebrauchsexemplare verbreitet wurden. Dennoch eine respektable Verbreitung für ein solches Werk. Bis auf einige Ausnahmen sind jeweils ein Hauptexemplar und zwei Gebrauchsexemplare an jenen Akademien in Verwahrung, die den Autor bei der Erstellung seines Werkes maßgeblich unterstützt hatten. Sie werden zwar nicht streng unter Verschuß gehalten, sind aber dennoch selbst renommierten Magiern nur mit Beziehungen zugänglich. Die beiden Referenzexemplare sind im Besitz der Hesinde-Bibliothek zu Kuslik, während die handschriftlichen Urexemplare noch immer zum Privatbesitz des Autors gehören. Von den nur gerüchteweise bekannten Geheimen Anhängen existieren ungleich weniger Kopien, im höchsten Fall sind es wahrscheinlich 10 Exemplare. Je eines ist zumindest im Besitz des Kusliker Hesinde-Tempels und der Akademie zu Punin, sie werden jedoch nur unter ganz besonderen Umständen zugänglich gemacht und nicht weiterverbreitet. Die weiteren Abschriften hat der Autor an seine persönlichen Freunde verteilt, während die eigentliche Urschrift sich natürlich noch in seinem Besitz befindet.

Allonar Hombar

Der in Sewerien sehr bekannte und geachtete Magier wurde 976 BF in Havena als Sohn von Geweihten der Hesinde geboren, so daß seine arkanen Fähigkeiten kaum verborgen bleiben konnten. Wegen des in jener Stadt herrschenden Magieverbots und seiner Persönlichkeit erlangte er seine Weihen in Andergast, später studierte auch in Rashdul die Beschwörung. Allonar reiste viel umher, kam in beinahe allen Landen herum und soll angeblich auch über Dere hinaus verschiedene Globulen besucht haben! Nachdem er vor etwa einem Jahrzehnt an der Bekämpfung des gefährlichen Gletscherwurms von Notmark teilgenommen hat, trat er in den anschließend aus diesem Grund gegründeten Orden der Jagd zu Ask ein, wo ihm sogleich die Leitung des Arkanen Zirkels angetragen wurde. Doch auch danach zog er auf weite Reisen, zumal er für die Arbeit an seinem Buch überall verstreutes Wissen zusammensuchen mußte. Er schuf dabei das wohl einzig aner kennenswerte Werk zur Dämonologie der Neuzeit, das auch nicht verherrlichend an dieses Thema herangeht, sondern eher den wissenschaftlichen und neutralen Weg geht. Andere Magier sind bei einem solchen Vorhaben häufig gescheitert (siehe Rafterian zu Gareth mit seinem Codex Dæmonis auf Seite 164). Aufgrund dieser enormen Kompetenz wurde ihm von den Gilden der Ehrentitel eines Lordmagus verliehen, auch wenn gemunkelt wird, daß hierbei auch verschiedene Beziehung zu den Gildenräten eine Rolle spielten. Heute ist Allonar vor allem im Orden der Jagd aktiv und zieht nicht mehr so häufig wie früher auf Wanderschaft.

Inhalt: Das Hauptexemplar stellt in der ersten Hälfte eine umfassende, systematische und verifizierte Katalogisierung und Zusammenfassung des bekannten, aber auf die verschiedenen Magierakademien der drei Gilden verstreuten Wissens über die Niederhöllen, ihre Bewohner sowie über deren Auftreten, Wirken und Verhalten dar. Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Möglichkeiten und Techniken der Exvocation gesetzt. Tiefergehende Geheimnisse der Dämonologie sucht der Leser aber vergeblich. Eben diese recht leicht verständlichen Kapitel sind es auch, die gesondert in den Gebrauchsexemplaren gedruckt wurden. Der zweite, kompliziertere Teil des Werkes umfaßt vor allem - neben tiefergehendem Wissen der Beschwörung - eine Reihe von teils sogleich einleuchtenden, teils haarsträubend wirkenden Theorien und neueren Forschungsergebnissen, die sich im Zuge der Arbeit des Autoren ergaben. Das weniger verbreitete zweite Werk, Die Geheimen Anhänge, kann am ehesten als eine nützliche Ergänzung zum legendären Porta Acherica (siehe Seite 129) aufgefaßt werden, ist aber ebenso unbekannt wie die alte Schrift. In jenen Kapiteln vergleicht der Autor seine Erfahrungen und Beobachtungen in mehreren Globulen mit bekanntem aventurischen Wissen, um allgemeingültige Aussagen zu machen, bzw. bestimmte Theorien (einschließlich seiner eigenen) zu bestätigen oder zu widerlegen. Stellenweise kann das Buch auch als guter allgemeiner Ratgeber für den globulenreisenden Anwender gelten, da oft auch andere Themenbereiche als die der Dämonologie angesprochen werden - dennoch liegt das Hauptaugenmerk eher auf Dämonismus in anderen Welten.

Wert: Während eines der etwas bekannteren Gebrauchsexemplare bereits für etwa 150 Dukaten erhältlich sein könnte, werden für ein weniger verbreitetes Hauptexemplar schon um die 250 Dukaten verlangt. Die weitergehenden, aber außer unter Experten fast völlig unbekannten Geheimen Anhänge sind sicherlich nicht für unter 250 Dukaten zu haben, Kenner der Materie mögen unter bestimmten Umständen auch noch einiges mehr bieten.

Voraussetzungen:

V1; K13 (Garethi); MU 12, KL 15, Magiekunde 10 (Hauptexemplar, 1. und 2. Teil)

V1-2; K12 (Garethi); MU 10, KL 12 (Gebrauchsexemplar)

V1*; K14 (Garethi); MU 13, KL 17, Magiekunde 12, Götter/Kulte 8 (Die geheimen Anhänge)

Das Buch im Spiel:

(Gebrauchsexemplar: Magiekunde SE/7 –

Hauptexemplar: Magiekunde 2x SE/13 (nicht kumulativ mit SE aus dem Gebrauchsexemplar), Götter/Kulte SE/8 –

Die Geheimen Anhänge: Magiekunde SE/15, Götter/Kulte SE/10)

Das komplette Werk enthält keine Thesis, ja noch nicht einmal verwertbare Hinweise auf Zauberformeln, wiewohl solche des öfteren Erwähnung finden. Doch dafür wird jede Menge theoretisches und praktisches Wissen zu den Niederhöllen und gar verschiedenen Nebenwelten geboten. Die ebenfalls eingestreuten Hinweise auf gewisse Ritualbeschwörungen und gar erzdämonische MAGNA OPERA sind zwar sicherlich interessant, aber nicht verwertbar, der Autor hat insgesamt darauf geachtet, daß dämonisches Wissen nicht in die falschen Hände gerät. Von sehr großem Interesse ist zweifellos die Fülle von Quellenangaben, insbesondere zu Werken und Traktaten der Daimonologia, die weitergehende Studien ermöglichen, oder aber auch widersprüchliche Quellen ausräumen - allerdings auch ein paar weitere Widersprüchlichkeiten aufwerfen. Natürlich finden sich aber auch verschiedene, wenn auch allgemein gehaltene Hinweise auf Beschwörungen und Rituale sowie zur Austreibung von Dämonen, die sich allesamt wie nachfolgend beschrieben verwerten lassen. Das Gebrauchsexemplar enthält Bann- und Schutzkreise gegen Niedere Dämonen und die SF Exorzist ist erlernbar, zudem sind die Wahren Namen einiger Dämonen enthalten. Das Studium des Hauptwerkes ermöglicht es zusätzlich Beschwörungen in Zukunft um einen Punkt erleichtert durchzuführen. Desweiteren enthält es einige Wahre Namen nicht allzu bekannter Dämonen bis zur mittleren Machtfülle. Zu beachten ist beim Hauptexemplar allerdings, daß das Gebrauchsexemplar mit integriert ist, so daß die Boni nicht kumulativ wirken. Die Geheimen Anhänge schließlich können vom Meister als eine Art Joker verstanden werden, mit dem er im Bedarfsfall bei einer Sphärenreisenkampagne den Helden den einen oder anderen Hinweis unterchieben kann aus den Bereichen Limbusreisen, Sphären und Globulen. Dies schließt kurze, natürlich eher oberflächliche Beschreibungen von Ländern, Völkern und Kulturen fremder Welten mit ein, die der Autor anscheinend kennenlernte.

Zitate:

»Wer nun versucht, diesen Refugien eine räumliche Anordnung zu geben, dem muß ich sagen, dies ist nicht so einfach. In der Tat scheinen sich die einzelnen Reiche nur durch das Aufeinandertreffen der magischen Energien der Erzdämonen abzugrenzen. Über die Beschaffenheit der einzelnen Reiche ist nicht viel bekannt, jedoch kann man davon ausgehen, daß sie untereinander sehr verschieden sind und von pervertierten Landschaften bis zu undurchdringlichen Nebeln alles enthalten können. Ein interessantes Beispiel hierfür ist das Refugium der Erzdämonin des Wassers, welches ein riesiges Meer darstellt; und obwohl es einen Meeresboden gibt, so hat es doch keine Oberfläche, es sei denn dort, wo der Bereich von einem der anderen Erzdämonen beginnt. Dabei muß diese Grenze nicht einmal eine Art von Meeresstrand sein; an manchen Stellen ist es eher so, als ob man durch einen Wasserfall tritt.«

Kapitel 2 des Gebrauchsexemplares, Die Niederhöllen

»Zudem existieren ja nicht nur die eigentlichen Dämonen in den Niederhöllen, sondern auch noch niedere Existenzformen, die Daimoniden. Diese entsprechen in etwa den Tieren in unserer Welt, nur sind sie durchweg ziemlich aggressiv, bissig und zuweilen auch giftig. Ihre Intelligenz ist höher als die normaler Tiere, man mag sie eher mit jener der Tiervertrauten der Hexen vergleichen (damit möchte ich aber auf keinen Fall sagen, daß es sich bei den Vertrauten der Hexen um Daimoniden handelt!). Es kann jedoch vorkommen, daß bei einer Beschwörung ein Daimonide versehentlich mit in unsere Welt gezogen wird, jedoch sind diese hier nicht lange lebensfähig.«

Kapitel 2 des Gebrauchsexemplares, Die Niederhöllen

»Die Existenz der Dämonen ist von der unseren so verschieden, daß sie für Menschen nur schwer verständlich ist. Es ist nur sehr unklar, womit diese Wesen eigentlich die für unsere Begriffe endlose Zeit ihres Daseins ausfüllen. Eines jedoch kann man mit Sicherheit sagen: Jeder von ihnen strebt nach Machtzuwachs. Hieraus läßt sich eine gewisse Individualität einzelner Dämonen ableiten, die merklich über äußerliche Unterschiede zweier Exemplare der selben Gattung hinausgeht. Der Zuwachs an Macht äußert sich zumeist in einem Anstieg der realen Fähigkeiten, und somit der Gefährlichkeit des einzelnen Dämonen. So können Niedere Dämonen zum Beispiel durchaus eine zusätzliche Fähigkeit ausbilden. Ich selbst erinnere mich nur sehr ungern an jenes Exemplar aus der Klasse der Zantoiden, der nicht nur in der Lage war, Feuer zu spucken, sondern dem sogar ein einzelnes Horn auf der Stirn prangte. Die Stufe des einfach gehörnten Dämonen ist jedoch wohl die höchste, die ein Niederer Dämon zu erreichen in der Lage ist. Bei den Gehörnten scheint dem Aufstieg zur Macht dagegen kaum eine Grenze gesetzt zu sein, wenn man da zum Beispiel an jenen achtfach gehörnten denkt, der sich gern als obersten Diener seiner Erzdämonin Dar'Klajid bezeichnet, und wohl einst ein Laraan gewesen sein mag. Seine Erscheinungsform in unserer Sphäre weist jedoch nur noch entfernte Ähnlichkeiten auf. Bisher erscheinen solche an Macht gewachsenen Exemplare nur, wenn eine Beschwörung ihrer normalen Artgenossen scheitert. Es wäre interessant herauszufinden, ob es eine Möglichkeit der gewollten Herbeirufung gibt. Letztendlich mag hier auch eine Erklärung in dem Streben nach blasphemischer Verehrung liegen, welches bei so manchem Dämon zu beobachten ist.«

Kapitel 3 des Gebrauchsexemplares, Die Dämonen

»Vielfach wird berichtet, daß jene schändlichen Diener des liegenden Gottes in der Lage sind, schreckliche Wesen heraufzubeschwören. Jene Kreaturen, in Ermangelung eines anderen Namens, werden ebenfalls als Dämonen bezeichnet. Nun sind diesen Wesen jedoch Merkmale zu eigen, die sie von den klassischen Dämonen unterscheiden. Diese beginnen in einem markanten Unterschied in der astralen Aura, die jene Wesen umgibt. Dies ist nur wenigen bekannt, da man beim Auftreten eines solchen Wesens meist effektivere Sprüche als ausgerechnet ODEM ARCANUM SENSEREI oder ANALÜS ARCANSTRUKTUR anwendet.

Von ihrer Zahl und Gestalt her scheint es jedoch wie bei den Dämonen unzählige Variationen zu geben. So sprechen Berichte von fliegenden Wesen mit Klauenhänden und silbrigen Flügeln oder von Raubkatzen mit Frauengesichtern, die sich wie Furien auf den Gegner stürzen. Doch wer mag sagen, ob dem Namenlosen nicht noch viel mächtigere Diener zur Seite stehen, denken wir nur an die Berichte über jenes Wesen, welches ein Heerführer des Namenlosen gewesen sein soll, und nun hoffentlich auf ewig Zerzals Strafe unterliegt.«

Kapitel 4 des Gebrauchsexemplares, Die Namenlosen Schrecken

»...jene finsternen Zwölf aber, die die mächtigsten der Dämonen sind, wagen es Dinge zu versprechen, wie es nur die Götter tun. Sie verführen den, der bereit ist, sich auf einen Pakt mit ihnen einzulassen. Der Weg ist leichter, das Ziel in greifbarer Nähe, doch der Preis ist hoch! Jeder der Erzdämonen scheint sich darauf zu konzentrieren, einen bestimmten der Zwölfgötter pervertieren zu wollen. Jedoch sind die Aspekte, unter denen sie auftreten derart vielschichtig, daß hier nur Anhaltspunkte gegeben werden können, welcher Art ihr Treiben ist.«

Kapitel 5 des Gebrauchsexemplares, Die Erzdämonen

»Die Pakte

Auf daß dieses Tractatus eine Warnung sei für alle, die sich einlassen wollen mit den finsternen Mächten, sei hier nun geschrieben, welch schreckliche Folgen ein Pakt mit einem Erzdämon für den Gewissenlosen habe.«

Kapitel 5 des Gebrauchsexemplares, Die Erzdämonen

»...jene Male, die Zeichen eines Paktes sind, sind nur äußerst schwer zu erkennen. Man hört jedoch manches über Statuetten, die ähnlich jener des Shihayazad einen Teil der Macht des Erzdämonen bündeln. Solche scheinen jedoch immer nur in Besitz eines besonders bevorzugten Paktierers zu sein, einer Art Favoriten eines der finsternen Herzöge, so daß also nur jeweils eine Statuette von jedem existiert.«

Kapitel 5 des Gebrauchsexemplares, Die Erzdämonen

»Iribaar

Sein Treiben ist es, Wissen zu verbreiten. Doch dieses Wissen ist zumeist unvollständig, gefährlich und von finsterner Art. Auch ist er ein Meister der Täuschung und des Wahnsinns. Seine gefährlichsten Diener sind die Familiars, die in Gestalt von Zauberlehrlingen oder Vertrauten auftreten um ihren vermeintlichen Lehrer oder Herren, sei er Magier, Druide oder eine Hexe, auf den Pfad der Finsternis zu führen. So macht der Lehrling einen scheinbaren Fehler und entdeckt dabei etwas, das den Lehrer neugierig macht. Er forscht nach und tut den ersten Schritt in eine Richtung, die Heside nicht gefällt ist, denn es ist nicht Wissen um der Erkenntnis selbst, sondern um Macht zu erlangen.«

Kapitel 5 des Gebrauchsexemplares, Die Erzdämonen

»Zwar soll sie angerufen werden können, um Wasser zu verderben, so daß es Durst macht, statt ihn zu löschen, daß Pflanzen eingehen und Tiere verenden - gewisse tulamidische Blutfehden sollen so durch das Absterben der ganzen Oase entschieden worden sein - Globomongs Hauptgebiet ist jedoch das Meer, und so sind es die Nekker und andere im Meer lebende Völker, die das ganze Ausmaß ihres Wirkens zu spüren bekommen. Daraus ergibt sich wohl eine gewisse Sonderstellung jenes Reiches und seiner Bewohner, von denen wir kaum etwas wissen. Es gibt nur vage Berichte über einen niederen Dämon in Gestalt einer Feuerqualle, der in der Lage ist, das Wasser um ihn herum zum Kochen zu bringen, von einem fünffach gehörnten Oktopoden, dessen Tentakel in messerscharfen Krallen auslaufen und dessen Tinte ätzt, und den achtfach gehörnten Amrychoth in Gestalt eines Dreiecksrochen, dessen Flug unberechenbare Strömungen, zerstörende Riesenwellen und entsetzliche Wirbel verursacht.«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Die Erzdämonen - Globomong - Herzogin der nachtblauen Tiefen

»...schwierig ist es zu verstehen, welcher Art die Fähigkeiten jener Echsenpriester sind, die in für uns blasphemischer Weise Charyptoroth als Göttin verehren. Sind ihre Mirakel auf Karma, denn sie sind natürlich festen Glaubens, zurückzuführen? Oder mag es sich gar um Magie handeln, von jener Art, wie ja auch die borbaradianische Zauberei letztendlich von Amazeroth herrührt?«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Die Erzdämonen - Globomong - Herzogin der nachtblauen Tiefen

»Der Ursprung jener Namensgleichheit zwischen dem im fernen Osten des Bornlandes entspringenden Fluß Nagrach und dem gemeinen Namen des Erzdämonen, den wir Kundigen auch als Belshirash kennen, liegt im Dunkel der Vergangenheit verborgen. Der einzig gesicherte Hinweis könnte der Name des Flusses sein, wie ihn die Goblins nennen: Nach'gharack mpok tschochi, welches heißt - eisiges Blut des Jägers, der das (uns nähernde) Wild raubt.

Wen mag es wundern, daß eine zur Hälfte von der Jagd geprägte Kultur auch einen entsprechenden Widerpart kennt? Tatsache ist jedenfalls, daß der Fluß, oder zumindest der Bereich seiner Quelle, wohl ein Unheilgutm darstellt, ist doch das Quellwasser im Ritual zur Herstellung der Freipfeile wichtiges Paraphernalium...«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Die Erzdämonen - Nagrach, der Eisige Jäger

»...nicht zu vergessen die Zwerge, in ihrer Natur anfälliger, sobald sie die Schätze der Erde nicht mehr Angrosch gefällig bewahren, sondern die Habgier ihre Sinne verdunkelt. Mag der Untergang von Umrazim ihnen ewige Mahnung sein. Ich halte es für sehr wahrscheinlich, daß das legendäre Goldauge ein unheiliges Artefakt des Zholvar ist, geschaffen zwar von einem mächtigen Geoden, jedoch unter Einflüsterung verdorbenen Wissens durch einen Seiner Diener. So ist Zholvar einer der beiden Erzämonen, die auch einen, dem Angram entstammenden, zwergischen Namen haben, dessen Nennung jedoch einem priesterlichen Verbot unterliegt.«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Die Erzdämonen - Zholvar

»...dessen Diener können sich länger in unserer Sphäre aufhalten als andere ihrer Art, indem sie sich an einen Ort binden, der von ihrem Element dominiert wird. Interessant ist in diesem Falle auch der Wortstamm jener Dämonen, die eigentlich nicht mehr Agrimoths Domäne zuzuordnen sind, obwohl sie verderbte Elemente manifestieren; namentlich Amrychoth für das Wasser und der eisige Agrimeel, ein Siebengehörter. Ein gänzlich anderer Aspekt seines Wirkens ist die verdorbene Handwerkskunst. Wer Widharcals Hilfe erbittet, dem gelingt es Kunstwerke von außerordentlicher Perfektion zu gestalten, doch diese haben manchmal unangenehme Eigenschaften. Trotzdem wird er immer wieder von skrupellosen Menschen, aber auch von Zwergen - welche ihn Vrel-Kazrhal - schlechter Stein (behelfsmäßige Übersetzung aus dem Angram) nennen, um Hilfe und Unterstützung angerufen.«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Die Erzdämonen - Widharcals

»Wie erfahrenen Beschwörern sicherlich bekannt ist, kann die Kraft der vielgeschlechtlichen Versucherin kein Gestein durchdringen. Obwohl dieses Wissen im täglichen Leben nur schwerlich von Nutzen ist, hat nun mal jedes Gebäude eine Öffnung ob Türe oder Fenster, so kann man doch notfalls für gewisse Zeit Personen abschirmen oder unheilige Artefakte der Dar-Klajid versiegeln. Der Ursprung dieser Schwäche ist jedoch nur den wenigsten bekannt, obwohl zeitgeschichtlich nicht alt. Laut alter Quellen, in Angram gehalten, welche anderweitig von altechsischen Quellen verifiziert werden konnten, nahm diese Schwäche ihren Anfang während des elften Zeitalters. Nachdem der Pakt des ersten und größten der Geoden, Brandan, geschlossen war mit dem Erzherren, und die Stollen der Angroschim umhüllt vom Schutz des Elementarherren, da sann der Gottdrache auf Rache. So verderbt war er in seinem blasphemischen Getue, daß er sich nicht scheute, die vielgestaltige Versucherin zu sich zu zitieren, auf daß sie den Herrn des Erzes verführen möge, und darob der Schutz der Berge geschwächt würde. Was sich zugetragen haben mag zwischen diesen beiden Entitäten soll Teil uralter mündlicher Überlieferung der Geoden sein, die Außenstehenden jedoch leider nicht zugänglich ist. Tatsache jedoch ist, daß Belkelel gescheitert sein muß, denn nach wie vor besteht der Schutz des Erzherren, und seit dieser Zeit ist der Macht Dar-Klajids der Eintritt verwehrt in den Herrschaftsbereich des Elementarherren.«

Kapitel 5 des Hauptexemplares, Dar-Klajid, Herrin der Blutigen Ekstase

»Kapitel 7 - Xordanor - Der Schwarze Drache

Aus uralten echsischen Mythen ergibt sich folgendes: Nachdem der Dämonensultan sah, wie selbst die Vielleibige Bestie und ihre Brut vollständig besiegt war (obwohl man aufgrund der Beschreibung vermuten könnte, daß die sich auch ständig erneuernde Bestie von Harodia, die Geron der Einhändige einst besiegte, ein letztes Überbleibsel war) wollte er sich zurückziehen. Da fiel sein Blick auf das Gelege eines Alten Drachen, denn es war die Zeit, da diese ihre Erstgeborenen ausbrüteten. Der Fürst der Finsternis stahl ein Ei und verdarb die Brut. So geschah es, daß ein schwarzer Drache den Aspekt des Chaos in die Welt trug, und zum großen Widersacher in dem Zeitalter der Mandraken wurde. Mit Anbruch neuer Zeitalter verschwand jedoch auch er. Doch vielleicht ruht er nur und wartet...«

Kapitel 7 des Hauptexemplares

»Kann es einen ursächlichen Zusammenhang geben zwischen dem Ende eines Zeitalters und dem Niedergang des Widersachers der selbigen Zeitalter dominierenden Rasse?«

Kapitel 7 des Hauptexemplares

»...erstaunlicherweise sind jene unabhängigen Dämonen wohl genauso als Einzelindividuen anzusehen, wie die Erzdämonen selbst. Waren Isyahadin und Rahastes vor Zeiten gar nur hohe Diener der Mishkhara? Mußten sie vor einer Konfrontation mit ihrer Herrin weichen, die ihre Position gefährdet sah? Niemand kann gar mit Sicherheit behaupten, daß die Position eines Erzdämonen gesichert ist. Wer mag sagen, ob die Herzöge der Niederhöhlen, die wir kennen, auch immer noch die gleichen sind, die der Fürst der Finsternis vor undenklichen Zeiten ernannt hat? Dem Wesen des Chaos würde es entsprechen.«

Kapitel 8 des Hauptexemplares, Unabhängige Dämonen

»...ist die Übereinstimmung in den Beschreibungen zwischen dem Orkgötzen und den Karmothi, den sechsgehörnten Generälen des Belhalhar doch beträchtlich. Unter teilweiser Berücksichtigung der Magierphilosophie kann man also in dem Götzen der Orks einen ehemaligen Karmoth vermuten, dessen Macht gewachsen ist durch die Verehrung eines ganzen Volkes mit immerhin 37.000 jähriger Geschichte - falls man ihrem Mondkalender denn vertrauen darf. Glücklicherweise scheint es im zweiten Orkkrieg zu keiner Offenbarung dieser Entität gekommen zu sein. Möglicherweise gibt uns aber die Passage über die Belagerung Balihos durch Nargaz, wie sie in der Märchensammlung Von den Dunklen Zeiten des Weldmar von Arpit zu finden ist, einen Eindruck von diesem Götzen, auch wenn es sich wohl um keinen Chronistenbericht handelt - doch wie ist das mit dem wahren Kern, der in so manchen Märchen steckt? Ob Tairach dagegen als Dämon in eigentlichem Sinn zu betrachten ist, wo er über das Totenreich der Orken gebietet, mag wohl nur ein zurückkehrender Sphärenreisender beurteilen können. Noch gibt es keinerlei Berichte, die eine echte Lokalisation von Tairachs Reich in der 4. oder 6. oder 7. Sphäre zulassen. Möglich, daß es vor Urzeiten zu einer Vergöttlichung der gleichen Art und Weise kam, wie bei dem Götterwahn der Hochelfen.«

Kapitel 9 des Hauptexemplares, Brazoragh und Tairach

»Kapitel 10 - Magna Opus

Der wahre Kern vieler Märchen ist oft eine gute Quelle, denken wir nur an die vielen Legenden vom Untergang sündiger Städte. Wenn einige davon auch von gerechtem Götterzorn künden, so scheinen andere Hinweise zu enthalten, die zu der Vermutung Anlaß geben, es gebe nicht nur das Magna Opus der Nekromantie! Zumindest die Wilde Jagd ist dem Nagrach sicherlich zuzuordnen, aber auch Belkelel und Agrimoth scheinen entsprechende Rituale zu ermöglichen. Ist es bei Dar-Klajid eine massenhafte Beschwörung von Thaz-Laraanji, so erscheinen bei Agrimoth nacheinander seiner Diener und verrichten ihr Werk. Auch zu Blakharaz und Xarfai gibt es Hinweise. Geben die Zwölfgötter, daß nie ein verderbter Geist ein derartiges Ritual vollziehen möge.«

Kapitel 10 des Hauptexemplares

»...äußerst gefährlich ist der Umgang mit dämonologischem Wissen in fremden Welten. Kann man noch davon ausgehen, in einer parallelen - durch einen Nodice Causalis entstandenen - Welt ohne größere Probleme seinen Kenntnissen vertrauen zu dürfen, so besteht in echten Fremdwelten ein nicht zu unterschätzendes Gefahrenpotential. Dabei spreche ich noch nicht einmal von den geschichtlichen oder kulturellen Unterschieden, die den Reisenden in bedrohliche Situationen geraten lassen können, denn nicht überall ist die Ausübung der arkanen Künste oder gewisser Teilgebiete nun mal gleich gern gesehen. Selbst die Kleidung kann zu Problemen führen, bedeuten zum Beispiel Rote Roben nicht überall das gleiche: Sind sie in Aventurien zur Beschwörung von Geisterwesen gedacht, so sind sie anderswo ein Zeichen von Anhängern einer grauen Lehre. An einem anderen Ort jedoch erkennt man an der roten Robe die Angehörigen einer sehr üblen Magokratie!«

aus den Geheimen Anhängen

»Die größte Gefahr entsteht jedoch durch den Umstand, daß sich in Fremdwelten die uns bekannten Dämonen entweder beinahe überhaupt nicht, oder nur unter erschwerten Bedingungen beschwören lassen, wenn dort andere als die uns bekannten Herrscher der Niederhöhlen bekannt sind. Statt dessen erscheinen zwangsläufig bei einer Conjuratio völlig fremde Dämonen, so man nicht gar die Aufmerksamkeit eines Erzdämonen auf sich lenkt.

Gründliche Studien hiesiger Gegebenheiten sind also lebensnotwendig. Man sollte sich dabei aber nicht von unterschiedlichen Namensgebungen irritieren lassen. Es ist unwichtig, ob die Erzdämonen woanders als Dämonenfürsten bezeichnet werden, ob die Vorstellungen vom Aufbau der Sphären von den unserigen abweichen oder ob die Domänen der Niederhöhlen als Ebenen eines Abgrundes (oft 999 Ebenen an der Zahl) bezeichnet werden. Obachtgeben muß man aber, nicht auf ähnliche Wesenheiten hereinzufallen, die zwar dämonenartig sind, jedoch nicht dem Chaos entspringen.«
aus den Geheimen Anhängen

»...oftmals uns bekanntem Verhalten ähnlich ist auch das anderer erzdämonischer Wesenheiten. Es muß ihnen zwar nicht immer eine Gottheit als Gegengewicht erkennbar sein (echte Fremdwelten unterscheiden sich auch in vierter, fünfter und sechster Sphäre), Aspekte, die ihr Wirken bevorzugt bestimmen lassen sich jedoch durchaus erkennen. So gibt es auch in anderen Welten den Erzdämon der verderbten Elemente oder des verbotenen Wissens. Ebenso sind blasphemische Bestrebungen nach göttlicher Verehrung zu beobachten. Bestes Beispiel hierfür ist ein seltsames Elfenvolk, welches durch seine unterirdische Lebensweise, aber auch durch seine ebenholzschwarze Haut unserem ge-wohnten Bilde kaum entspricht. Eine ihrer Götter, die den Beinamen Spinnenkönigin trägt, ist ohne Zweifel eine erzdämonische Wesenheit. Es fällt auf, daß die matriarchaische Priesterschaft dieses bössartigen Volkes die Conjuratio strengstens sanktioniert. Sie selbst jedoch sind ohne weiteres in der Lage, Diener ihrer Göttin zu rufen. In diesem Zusammenhang ist bemerkenswert, daß die uns bekannten Spinnendämonen der Gattung Mactans bisher keinem Erzdämonen erfolgreich zugeordnet werden konnten.«
aus den Geheimen Anhängen

»...jenes Wesen, Beherrscher eines sehr großen Reiches im Norden besagten Kontinents, ist ein anschauliches Beispiel der angewandten Magierphilosophie, wie sie von Elon Carhelan einst beschrieben wurde. Er, der die Beinamen Der Alte oder Herr der Qualen trägt, ist schon aufgrund seiner Herkunft von großer Machtfülle, sagt man doch, er entstamme der Verbindung einer Hochmagierin und einem der mächtigsten der dortigen Erzdämonen, der angeblich über drei Ebenen des Abgrundes herrschen soll! Dieser finstere Alte führte in seinem Reich eine feste Priesterschaft ein, die seine Verehrung als personifizierte Gottheit betreibt und durchaus in der Lage ist, angebliche Mirakel zu vollbringen. Der objektive Beobachter vermag dahinter allerdings Magie ähnlich der borbaradianischen Art vermuten, während die Verehrung als Gottheit dem Machtzuwachs dient, so wie es uns von der mythischen Hochelfe Pardona gekündet wird.«
aus den Geheimen Anhängen

»In einer fremden Welt ist, bei einer Begegnung mit einem unbekannten übernatürlichen Wesen, immer zu prüfen, welcher Herkunft es ist. Hochgradig peinlich wird es nämlich, sollte man den Boten einer fremden Gottheit für einen Dämon halten, und diese vermeintliche Bedrohung attackieren. Zur Veranschaulichung stelle man sich einen unkundigen Besucher Aventuriens vor, der plötzlich der imposanten Erscheinung des Erzalveraniars Mythrael gegenüberstehen würde.«
aus den Geheimen Anhängen

»...in andere Welten, so gibt es manche, die in ihrer Gestalt sehr von der unserigen abweichen. Im Falle jener Hohlwelt, als Tharun bekannt, ist dies sehr anschaulich. Bekanntermaßen liegt jene Welt nach der Theorie des Hadumar von WiesenOstreich im Inneren von Dere, was wohl hauptsächlich durch die Tatsache zu erklären ist, daß alle hier erhältlichen Reiseberichte

von Abstiegen durch Vulkanschlote oder Höhlen erzählen. Dies impliziert selbstverständlich die Kugelgestalt von Dere, wie sie in der Khunchomer Lehre vertreten wird. Wer jedoch die Berichte über Tharun mit den neuesten Erkenntnissen unserer seefahrenden Navigatoren und ihren durchaus zuverlässigen Bestimmungen der Breiten vergleicht, und auch noch Niobaras Gedanken über die Gestalt von Deres hinzuzieht, wird unweigerlich zu dem Schluß kommen, daß Tharun viel zu groß ist, um in Dere hineinzupassen! Daher vertrete ich die Ansicht, es handelt sich bei der Hohlwelt um eine eigenständige Globule. Da sich unter dominanten elementaren Konzentrationen durchaus Sphärentore bilden können, sind die Berichte über den Abstieg durch einen Vulkan daher nicht falsch, sondern geben nur wieder, was das unkundige Auge wahrgenommen hat. Tharun ist eine äußerst gefährliche Welt, vor allem weil es wesentlich leichter ist, hineinzugelangen, als wieder heraus. Die anderen Gesetzmäßigkeiten der Magie, die dort gelten, sind sehr hinderlich. Trotzdem hat sie aufgrund ihres Reichtums an den magischen Metallen eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf alle, die Kunde und Wissen über Reisen in der dritten Sphäre haben. Auf eine undefinierbare Art scheint das Schicksal der Hohlwelt aber mit der unserigen verbunden zu sein. Eine Betrachtung der Grausamen Götter dieser Welt scheint mir deshalb hier angebracht zu sein. Vieles in ihrem Verhalten und in der Art der Verehrung, die ihnen zu Teil wird, ähnelt dem, was wir vom blasphemischen Getue gewisser Erzdämonen kennen. Zudem sind die Darstellungen dieser Götter bis auf wenige Ausnahmen entweder gesichtslose Kuttengestalten, so wie Manifestationen der Erzdämonen in uralten Beschreibungen zu finden sind; oder sogar noch dämonischer. Der oberste dieser Gottheiten trägt gar elf Hörner und schickt gehörnte Diener aus! Selbstverständlich kann es sich hier um rein zufällige Ähnlichkeiten handeln, aber was wäre, wenn es sich bei diesen Entitäten um mächtige, quasi erzdämonische Wesenheiten handelt, die nach einer verlorenen Auseinandersetzung die Niederhöhlen verlassen mußten?«
aus den Geheimen Anhängen

»Während das Zeitalter der insektoiden Rassen und Völker bei uns anscheinend keine Spuren hinterlassen hat, ja wir nicht einmal mehr sagen können, welches der beiden vergessenen Zeitalter das Ihre war, kann der Sphärenreisende in anderen Globulen durchaus auf Angehörige insektoider Völker treffen. Ich hatte das Glück, bei einer Art Symposium auf einen recht aufgeschlossenen Vertreter einer Insektenrasse zu treffen, der zudem als Magier zu bezeichnen war. Die Verständigung wurde zwar durch seine spezielle Magie ermöglicht, jedoch war es extrem schwierig, sich seiner Denkweise anzunähern, welche für uns Menschen wohl noch fremder ist als die echsische. Immerhin erfuhr ich neben ein paar Eindrücken über die Gesellschaftsstruktur auch erstaunliches über ihre Magie. Zum einen kennen sie so etwas wie eine Duftkomponente für ihre Zauberei, ähnlich wie die uns bekannten materiellen Komponenten, welche aber eben über den Geruchssinn wirkt, der bei ihnen anscheinend wesentlich ausgeprägter ist. Auf meine verständnislose Entgegnung, daß er doch gar keine Nase hätte, bedeutete mir mein Gesprächspartner, daß sie mit ihren Fühlern riechen würden! Wesentlich erstaunlicher war für mich jedoch seine Praxis in Metamagie. Wo wir Menschen jahrelang an der Veränderung einer Formel arbeiten, zeigte er mir wie 4 Arme und 2 Fühler in einer komplexen Zaubergestik Verwendung finden. Dabei wurde durch das zweite Armpaar die jeweilige metamagische Komponente mit der von den anderen Extremitäten vollführten Basisthesis synthetisiert. Er führte mir bei ein und dem selben Zauber nacheinander eine Reichweitenvergrößerung, eine Verlängerung der Wirkungsdauer, eine Zielveränderung und sogar eine elementare Transition vor. Wahrlich, seine Fähigkeiten mag man mit denen der alten Echsenrassen vergleichen...«
aus den Geheimen Anhängen

Tr'Asziszcz cchz Ppyr'dacorr – Die Schriftrollen von Zze Tha (Pyrdacors Vermächtnis)

Format: Dieses gigantische und wahrlich sphärenbedrohende Werk bestand ursprünglich aus 777 Schriftrollen, eine jede mit einer Größe von etwa 4 auf 25 Schritt! Die Rollen bestehen aus einem unbekannten, titaniumsilbernen Pergament, jeweils eingerollt in zwei Rollen aus gediegenem Gold und Kaiserdrachenleder. Das Werk ist wenigstens 4000 Jahre, teilweise wahrscheinlich sogar über 6000 Jahre alt (ca. 5000 v. BF) und wurde von keinem geringeren als dem Gottdrachen Pyrdacor verfaßt! Die unzähligen Schriftzeichen, die vor den Augen des Betrachters Größen, Formen und Positionen und damit den niedergeschriebenen Sinn verändern, bestehen aus violett glühenden, leicht pulsierenden Glyphen, die entfernt dem Drakned (Proto-Drakned?) ähneln; es handelt sich dabei wahrscheinlich um die uralteste, vor Äonen verbreitete Form (oder Schrift?) der drachischen Gedankensprache, möglicherweise auch nahezu göttliche Gedankenformen, und man bekommt beim Betrachten unwillkürlich das intensive Gefühl der Präsenz einer unbezwingbaren Entität. Die gänzlich unbekannten Schriftrollen - lediglich Verhüllte Meister oder große Saurologen mögen von ihnen auch nur gehört haben - enthalten keinerlei Illustrationen, doch vermögen die darauf niedergelegten Inhalte durchaus genaueste Vorstellungen von diesem und jenem zu vermitteln, zumal es sich bei den Glyphen nicht um eine Schrift im eigentlichen Sinne handelt, sondern eher um auf Pergament gebannte Gedanken.

Auflage: Es existiert lediglich das Original, und auch jenes nicht mehr in vollständiger oder zusammenhängender Form: Von dem ursprünglich 777 Rollen umfassenden Werk sind 19 über verschlungene Wege in die Hände der Dunkel elfe Pardona gelangt, einige weitere müssen einst die Magiermogule und die Diamantenen Sultane besessen haben, die meisten wurden jedoch mit dem Untergang von Zze Tha im Zweiten Drachenkrieg vom Antlitz Deres getilgt. Sicherlich keine 100 dieser Rollen mögen noch existieren, die meisten von diesen befinden sich zweifellos in Ruinen alter echsischer Heiligtümer oder sogar in echsischen Nebenwelten. In den verschlossenen Kellern der Akademie der Vier Türme zu Mirham steht allerdings ein großer, mehrere Quader schwerer Quarzblock, in dem eine der Rollen seit Jahrhunderten eingeschlossen ist und selbst durch starke Magie nicht geborgen werden kann.

Inhalt: Es handelt sich hierbei um die Aufzeichnungen des Alten Drachen Pyrdacor, der die Beobachtungen aus seinem legendären Ersten Schwarzen Auge mittels Geisteskraft auf das magische Pergament bannte, ein gewaltiges Werk über alle Kräfte und Entitäten der Sphären, die jemals existiert haben. Weshalb sich Pyrdacor die Mühe machte, die Schriftrollen zu erschaffen, kann wahrscheinlich nicht einmal annähernd erraten werden, wer vermag schon die Ziele eines Giganten erraten, der sich gegen die Götter wandte? Vielleicht handelte es sich um eine Art Vermächtnis für seine hohen Diener: Drachen, Leviathanim und Ssrkhrsechim oder noch schlimmere, vergessene Kreaturen. Damit stellt das Tr Asziszcz für die heutigen Echsenmagier und vergessenen Schuppenherrscher das dar, was für die menschlichen Zauberer das Naranda Ul'thagi (siehe Seite 193) ist, ein legendäres, gar märchenhaftes Werk, das die letzten Antworten bietet und dessen Existenz wahrhaft ungewiß ist. Wahrscheinlich basieren unter anderem das Öäimonicon (S. 108) und der Zhamorrahanische Almanach (S. 174) auf einer oder zwei dieser Schriftrollen, die sich mit der Siebten Sphäre befassen, während Sultan Sheranbil V. al-Shahr einem der Pergamente möglicherweise sein langes Leben zu verdanken hatte. Auch Zurbarans Erfolg in der Chimärologie soll sich auf einer uralten Schrift begründen, die auf einer der Schriftrollen basiert. Die Götter erachteten dieses Werk des Verräters an Alveran als so gefährlich, daß sie es im Zweiten Drachenkrieg bis auf einige (übersehene?) Ausnahmen von der Welt tilgten. Möglicherweise waren diese Schriftrollen gar der Anlaß für die Intervention der Götter und damit Famerlors, ebenso wie weitere, noch obskure Werke des Herrn der Vier Elemente, wie beispielsweise die nur gerüchteweise existierenden 77 Pergamentrollen über Globulen und Nebenwelten, welche beim Sturz des Güldenens zusammen mit Zze Tha in den Limbus gezogen wurden. Jeweils 111 der Schriftrollen beschreiben eine der Sieben Sphären, wie Pyrdacor sie in seinem Ersten Schwarzen Auge sah, das angeblich jeden beliebigen Ort der Sphären zu jedem vergangenen oder gegenwärtigen Zeitpunkt zeigen konnte. Das Vermächtnis bietet detaillierte Informationen über

Die Goldenen Bücher

In den vergangenen Zeiten der Echsenherrschaft verfügten die Achaz und andere Völker über eine hochstehende Kultur, die sogar ältere Buchdruckverfahren (wenn auch nicht den heute bei den Menschen modernen Druck mit beweglichen Lettern) kannte. Von den alten Texten, die fast immer auf getrocknete Palmblätter oder Pergamente gedruckt wurden, sind heute fast keine mehr erhalten, da sie immer trocken gelagert werden mußten, um nicht durch Insektenfraß oder Schimmel zerstört zu werden. Und mit den Pyramiden zerfielen schließlich auch die traditionellen Aufbewahrungsorte. Für religiöse und magische Texte verwendete man aber überwiegend andere Materialien, meist wurde der Text in den alten Zeichen des Chuchas in dünne Goldtafeln graviert. Später wurden diese Blätter dann durch Ringe verbunden, auf diese Weise entstanden ganze Bücher. Doch von diesen „goldenen Bibliotheken“ Elems und Zze Thas sind gleichfalls nur noch Bruchstücke vorhanden. Hier waren es nicht Satinavs Hörner, sondern die Goldgier der Menschen, die damit unermeßliche Schätze eingeschmolzen haben. Viele Magier aus Vergangenheit und Gegenwart haben bereits versucht, noch Überreste der vergessenen Werke zu finden, doch noch nicht einmal den Koryphäen Savartin und Muntagonus scheint es gelungen zu sein, einen Beweis für die Existenz der Schriften zu finden. Allein in H'Rabaal sind angeblich noch einige dieser Bücher erhalten, die jedoch von mächtigen Echsenmagiern unter Verschuß gehalten oder gar in der „Versiegelten Pyramide“ der Dschungelstadt aufbewahrt werden. Auch in den Trümmerhaufen Selems und anderen vergessenen Heiligtümern der Echsen könnten sich noch Goldene Bücher finden.

Voraussetzungen:

V0; K9 (Rsahh), K10 (Chrmk), K12 (Chuchas); MU 12, KL 14

Das Buch im Spiel:

Thesen und Rekonstruktionsmöglichkeiten verschiedener Zauber nach Meisterentscheide, alle (Ach), dazu SE's auf verschiedene Wissenstalente und Zauber nach Meisterentscheid.

Beschaffenheit, Struktur, Dynamik und vor allem Bewohner jeder Sphäre, weiterhin auch Umgehen und Biegen des Weltengesetzes bei frevlerischen Taten, Aufreißen und Durchstoßen der Sphären, Umleitung und Beeinflussung von Kraftlinien, Brechen und Abwehr göttlicher Kräfte, Herbeirufung der Mächte Sumus und Sterbender Götter, die Sieben Formeln der Zeit und Ablenkung von Satinavs Blick und Hörnern, Herrschaft über die Sechs Elemente und die Menschheiten, Bannung des Todes und Geheimnis der Unsterblichkeit, Verhöhnung der Zwölfgötter und Alverans, Pakt mit dem Namenlosen und sinistren Mächten anderer Welten, Anhäufung astraler Kraft und schließlich die Beschwörung dämonischer sowie Anrufung erzdämonischer Mächte - und wer weiß, was sonst noch...

Wert: Dieser ist naheliegenderweise nicht einmal annähernd schätzbar, alleine der Materialwert beträgt pro Schriftrolle sicherlich etliche tausend Dukaten, um wieviel mehr würden sich Kundige um den Inhalt reißen? Zweifellos hätten mächtigste Magier kaum Skrupel, einen welterschütternden Krieg zu beginnen um auch nur eine der Rollen in ihren Besitz zu bekommen - wenn ihre Existenz bekannt wäre. Und zu welchen Mitteln ein jahrtausendealter Echsenmagier, der den Gilden vielleicht noch persönlich kannte, greifen würde, kann nur spekuliert werden...

Voraussetzungen:

V0; K21 (Proto-Drakned); MU 15, KL 18, IN 15, kein Aberglaube, Magiekunde 15+, SENSIBAR 10 (zum Aufnehmen und Verstehen der „Gedankensprache“), diverse Wissenstalente je nach Schriftrolle und Meisterentscheid, Gutes Gedächtnis oder Eidetisches Gedächtnis empfohlen, aber aufgrund der Masse der Informationen kann der Meister bei vergeßlichen Lesern nach eigenem Entscheid etwas kürzen.

Das Buch im Spiel: (Mindestangaben pro Rolle: Magiekunde 2x SE, Geschichtswissen SE, Sagen/Legenden SE, Staatskunst SE und diverse andere SF's (mag.)/SE's (auch auf Eigenschaften) und Talente nach Meisterentscheid) Diese riesige Sammlung von erschütternden Weisheiten ist in keinsten Weise für den minderen menschlichen, elfischen, zwergischen oder anderen Geist gedacht, lediglich mächtige Zauberkundige unter den Echsenrassen oder auch Drachen und Mandraken würden sich mit ihnen zurechtfinden. Wenn eine Schriftrolle zum Studium geöffnet wird, dringen die darauf gebannten Gedanken des Alten Drachen in den Geist des Lesers ein und umfassen ihn. Nur wer diese Gedanken in ihrer Gänze erfassen kann (und dazu sind für einen nichttechnischen Gelehrten sicherlich Jahrzehnte des Studiums nötig), kann sich den Inhalt zunutze machen, doch das Ergebnis übertrifft alles. Den meisten Schriftrollen kann man auch die Thesen echsischer oder noch älterer (!) Formeln, oder zumindest Rekonstruktionsmöglichkeiten, alle (Ach), bzw. Hinweise auf solche Formeln, entnehmen, schon vor Jahrtausenden längst vergessene Rituale erlernen, vorwiegend mit den Merkmalen: Elementar, Beschwörung, Umwelt, Form, Eigenschaften, Objekt, Herbeirufung und weiteren nach Meisterentscheid, oder ganz andere magische und mythologische Weisheiten erlangen - je nach Maßgabe des Meisters, dem eigentlich kaum Grenzen gesetzt sind.

Bei jeder Schriftrolle muß der (nichttechnische) Leser eine MU-Probe+3 und KL-Probe+7 ablegen. Mißlingt die erste, so wagt es der Leser ob der lauernden, aber nicht faßbaren Präsenz nie mehr, eine dieser Schriftrollen auch nur anzufassen. Mißlingt KL: hat sein Geist ob der überwältigenden Gedankenkraft des Gottdrachens in den endgültigen, selbst den Zwölfen unheilbaren Wahnsinn geflüchtet. Fällt eine 20 bei den Proben: erscheint außerdem ein Alveranier oder Alter Drache und vernichtet die Schriftrolle, wobei ihm das Schicksal des Besitzers herzlich egal ist. Und es ist wahrscheinlich auch denkbar, daß der noch immer präsente und wache Geist Pyrdacors Kontakt mit dem Leser findet oder daß sich die auf Pergament gebannten Gedanken nicht so verhalten, wie man es möglicherweise erwartet... Um es deutlich zu machen: eine Schriftrolle dieses Werkes gehört auf keinen Fall in die gierigen, verantwortungslosen Finger eines Spielermagiers! Schon eher ist es denkbar, daß die Heldengruppe von höchster Stelle (beispielsweise von einem der Erhabenen der zwölf Kirchen) beauftragt wird, eine Rolle aufzuspielen und zu vernichten.

Lks Ktn -

Die 1664 x 1664 Weisheiten des Gildenen

Die Rechtsprechung der Echsen erfolgt üblicherweise durch den Häuptling oder Schamanen des Stammes, eventuell auch einem der letzten echten, oft uralten Magier oder Priester, die aber nur selten anzutreffen sind. Diese richten sich nach ihren eigenen Erfahrungen und den meist ungeschriebenen Gesetzen des Stammes. In H'Rabaal und Selem gibt es aber auch noch weise Echsen, die Kenntnis vom Gesetzwerk Pyrdacors haben. Die legendenumwobenen Weisheiten stammen von emsigen Schreibern, die jedes Wort des Gottkaisers mitgeschrieben und zum Gesetz ausgerufen haben. Auch diese Schriften werden in einigen geheimnisumwitterten, halbversunkenen Bauten in und um H'Rabaal vermutet, wo einige Priester und Magier der Achaz über sie wachen sollen, doch auch hier konnte bislang noch kein Beweis für ihre Existenz erbracht werden.

Voraussetzungen:

V0; K9 (Rsahh), K10 (Chrmk), K12 (Chuchas); MU 12, KL 14

Das Buch im Spiel:

Diverse SE's auf Talente vor allem Rechtskunde, Staatskunst, Sagen/Legenden und Geschichtswissen nach Meisterentscheid.

Niemand vermag zu sagen, welche Schriften sonst noch auf den Gilden zurückzuführen sind. Einige Kenner der echsischen Magie vermuten die Existenz von 77 Schriftrollen, die sich mit ebensovielen Globulen und Nebenwelten beschäftigen sollen und wohl mit Zze Tha in den Limbus gerissen wurden, wie sicherlich auch viele weitere Hinterlassenschaften des alten, nahezu gänzlich untergegangen Echsenreiches. In einigen noch bestehenden Heiligtümern könnte es wohl noch Überreste von alten Werken geben, doch nur die wenigsten bekommen die Gelegenheit, einen echten echsischen Tempel, der noch genutzt wird, auch nur aus der Nähe zu sehen - und noch weniger konnten davon berichten...

Überlegungen zum magischen Potenzial der Angst

Format: Das nahezu unbekannte Buch ist ein schmaler Octavo von exakt 28 Seiten Umfang, in dem der berühmte Druiden Archon Megalon einige seiner früheren Forschungsergebnisse niedergeschrieben hat. Das genaue Erscheinungsjahr ist unbekannt, doch die ersten Abschriften wurden etwa im Jahr 996 BF bekannt, so daß das Werk wahrscheinlich um Hals Krönung entstanden sein dürfte. Der Druiden hat allem Anschein nach nur wenige Kopien an ausgewählte Zauberkundige weitergegeben, und da diese in ihrem Gewissen auch nicht gerade unbelastet waren, ist die geringe Verbreitung leicht nachvollziehbar. Das Heft enthält vier ganzseitige Illustrationen und Skizzen, die sich direkt auf den Inhalt beziehen, und wurde durchgehend in Garethi verfaßt.

Auflage: Das Werk ist gerade wegen des erst vor wenigen Jahren erschienenen und dem berühmten Namen nach sehr viel mehr bekannten *Die Angst - Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen* (siehe Seite 49) praktisch unbekannt. Insgesamt mögen vielleicht knapp 30 Abschriften existieren, die ihre Verbreitung vor allem unter den zweifelhaften Forschern in Albemia und dem Lieblingen Feld gefunden haben. Angeblich ist die Akademie der Erscheinungen zu Grangor im Besitz einer Kopie, doch wenn dem tatsächlich so ist, dann hält die Schule die Schrift offenbar unter strengstem Verschluss. Der Verbleib des Originals ist ungewiß; sollte es sich nicht im Besitz des Druiden befinden, so wurde es wahrscheinlich beim Brand seiner Räume im Palast von Havena vernichtet.

Inhalt: Das auf den ersten Blick hin dürftig scheinende, tatsächlich aber inhaltlich meisterhafte Werk dokumentiert einige grundlegende Ergebnisse aus den früheren Forschungen Archon Megalons. Der gefürchtete Druiden ging in seinem schmalen Werk insbesondere auf die Auswirkungen der Angst auf die bewußte und unbewußte Magie ein und berichtet und spekuliert über die Möglichkeiten, wie sich solche Auswirkungen oder auch Ängste absichtlich erreichen lassen könnten. Obwohl die Überlegungen nur wenige Seiten umfassen, läßt sich ihnen bereits entnehmen, daß Meister Megalon zweifellos ein von den meisten verkanntes Genie ist, der bei seinen menschenverachtenden und völlig skrupellosen Experimenten aber dennoch zu weit ging.

Wert: Interessierte Zauberkundige würden ob des zu erwartenden, geringen Inhalts vielleicht etwa 15 Dukaten für eine Kopie zahlen. Echte Fachleute des Themenkomplexes bieten sogar bis zu 30 oder, wenn sie - aus welchen Quellen auch immer - um den Inhalt wissen, möglicherweise gar bis zur enormen Summe von 100 Dukaten.

Voraussetzungen:

V0; K10 (Garethi); KL 15, IN 12, Heilkunde Seele 7

Das Buch im Spiel: Neben einigen recht kurzen Hinweisen zum BÖSEN BLICK (zudem nur mit dem Aspekt der Furcht) ermöglicht das schmale Heft anhand vergleichsweise weniger Textstellen die jeweils erstaunlich leichte Rekonstruktion der druidischen Herrschaftsformeln ALPGESTALT (Dru (60/0x0/0)) und HALLUZINATION (Dru (60/0x0/0)) - beide Formeln entstammen interessanterweise dem Gebiet der Traummagie, ein Thema, das in dem Band ansonsten nicht angesprochen wird. Auch Hinweise zum angeblich nicht existenten WIDERSTAND BRECHEN, einem Spruch mit der Wirkung eines

Ein anderes, sehr viel bekannteres Werk des Druiden Archon Megalon zur Angst, *Die Angst - Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen*, ist auf Seite 49 näher beschrieben. Dort sind auch Details zu dem berühmten Autor selbst zu finden. Zum nur wenig beachteten Themenbereich der Ängste existiert auch noch das weniger bekannte Buch *Angst - Das menschliche Phänomen des regional recht bekannten bornländischen Druiden Wassilaw Junkhoff*, der heute als der geistige Lehrer Megalons gilt. Es ist auf Seite 156 beschrieben.

REVERSALIS PSYCHOSTABILIS, können gefunden werden, jedoch sind diese nicht sonderlich ergiebig. Nach einem gelungenem Studium aller Seiten (nachzuweisen durch eine IN und eine Magiekunde-Probe, jeweils erschwert um fünf Punkte) kann der Leser mit den gewonnenen Erkenntnissen sein Unterbewußtsein so trainieren, daß er in Zukunft bei einem Anfall von Angst (bei gelungenen Angst- oder mißlungenen Mut-Proben) 1 Bonuspunkt auf SOFORT (während die Angst wirkt) gesprochene Zauberei erhält, falls IN-Probe erschwert um Differenz zwischen Würfelwert und Angstwert bzw. fehlende Punkte zum Mut-Wert gelingt

Von den Auswirkungen extraderischer Beschwörungen

Format: Ein Quartband von etwa 130 Seiten Umfang, der in den Jahren 1011 bis 1014 BF vom berühmten Hohen Borbaradianer Liscom Ghosipar von Fasar, der bis zu seiner unehrenhaften Entlassung durch Meister Atherion sogar das Amt der Vize-Spektabilität an der Al'Achami-Akademie inne hatte, verfaßt wurde. Alle bisher bekannt gewordenen Abschriften (obgleich es sich dabei nur um eine Handvoll handelt) und auch das Original sind in feuerfestes Iryan-Echsenleder von schwarzer Farbe gebunden. Neben mehreren Dämonenzeichen sowie verschiedenen Beschwörungs- und Schutzkreisen enthält das Buch nur wenige weitere Illustrationen, vor allem Skizzen Aventuriens mit mehreren eingezeichneten Kraftlinien, Knotenpunkten und Sphärenrissen. Während das Original in der Magiersprache Zhayad geschrieben wurde, darunter einige kurze zhayadische Passagen in den Zeichen des Nanduria, sind die Abschriften bislang nur als Übersetzungen ins Bosparano bekannt geworden.

Liscom von Fasar

Der Name Liscom von Fasar wird auf Jahrhunderte hinaus Entsetzten vor allem unter den Resten der tobrischen Bevölkerung hervorrufen, denn ihm gelang, was über 400 Jahre hinweg ganze Zirkel von Borbaradianern nicht vermochten: er rief den Geist seines Meisters Borbarad zurück ins Diesseits! Im Jahr 968 BF geboren, wuchs Liscom Gosiphar als Sohn einer Fasarer Händlerfamilie auf und setzte gegenüber seinen Eltern seinen Willen durch, die örtliche Al'Achami-Akademie zu besuchen, nachdem er seine magischen Kräfte selbst entdeckt hatte. Nach einem ausgezeichnetem Abschluß stieg er in der gildenmagischen Hierarchie rasch auf und bekleidete bereits in jungen Jahren das Amt der Vize-Spektabilität, ehe er der Borbaradianerei überführt und von Akademieleiter Thomeg Atherion der Schule verwiesen wurde. Sich der vergessenen echsischen Magie widmend galt er im tulamidischen Raum bald als großer Meister der Dämonologie und sogar Chimärologie und stieß in die Gorische Wüste vor, wo er mit den Vorbereitungen für die Ermöglichung der Rückkehr seines Meisters begann. Doch Liscom scheiterte und wurde Mitte 1009 BF durch das Eingreifen einer alveranischen Macht, es wird vom Alten Drachen Teclador gemunkelt, getötet. Doch selbst dem Tod entging er durch seinen unbezähmbaren Willen und kehrte als Wiedergänger in die Dritte Sphäre zurück, bereit, seine finsternen Pläne weiterzuführen. Nach erneuten jahrelangen Vorbereitungen, bei denen auch sein bislang kaum bekanntes Buch entstand, begann er 1015 BF sein finales Werk, durch das ein ganzer Landstrich in Weiden zur leblosen Wüste wurde. Wieder kam Liscom durch das beherzte Eingreifen mutiger Helden um sein unheiliges Leben, doch noch in seinem Todeskampf gelang das Ritual zum größten Teil und der Schwarze Borbarad kehrte nach Dere zurück. Die Folgen all dessen sind nur allzu bekannt: Von allen derischen und alveranischen Mächten kaum beeinträchtigt, den Strom der Zeit zu seinen Gunsten nutzend und sich über das Weltengesetz von Kha hinwegsetzend, begann der Dämonenmeister seinen grausamen Feldzug auf dem ganzen Kontinent. Es wird Jahrhunderte dauern, ehe sich das geschändete Land erholt haben wird.

Auflage: Bisher gibt es nur etwa 20 Abschriften, die allesamt im schwarzmagischen Umfeld kursieren, auch in borbaradianischen Händen, und somit naheliegenderweise kaum einmal einem Außenstehenden zu Augen kommen. Es gilt aber als gesichert, daß die Dunkle Halle der Geister zu Brabak im Besitz einer Kopie ist. Das Werk erfreut sich vor allem bei der Bruderschaft der Wissenden, aber natürlich auch anderen eher schwarz gesinnten Gelehrten steigender Beliebtheit, so daß es sich in den kommenden Jahren wohl noch ein wenig weiter verbreiten dürfte. Der Verbleib des Originals ist ungewiß, seit dem Tod des Autors, der schon einmal vor Erstellung seines Werkes für tot erklärt wurde, vor wenigen Jahren gilt es als verschollen - manche wähen es in Händen Borbarads.

Inhalt: Bisher ist das Buch zu den wenigen bekannten Werken zu zählen, die sich etwas detaillierter mit den Folgen von Großen Beschwörungen und Sphärenfreveln im Astralkontinuum auseinandersetzen. Speziell geht es dabei um Kraftlinien und ihre Knotenpunkte, Sphärenrupturen und andere nutzbare Risse im Weltgefüge und vor allem um die kleinen und großen Veränderungen des Kraftflusses, wie sie unter anderem durch erzdämonische MAGNA OPERA, Beschwörungen von starken Vielgehörnten, mächtigen Geistwesen und anderen vergleichbaren Entitäten hervorgerufen werden können. Höchst beeindruckend sind auch die umfassenden Angaben zur sicheren Beschwörung von Dämonenwesen, die in dieser Form bisher wohl nur innerhalb borbaradianischer Zirkel bekannt waren. Im kurzen Anhang finden sich desweiteren finstere Andeutungen über eine mögliche Veränderung des Zeitflusses durch manche uralte Anrufungen aus der Zeit der Echsenherrschaft, die jedoch nicht eingehender erläutert werden. Es ist äußerst erstaunlich, wieviel Wissen der Autor offenbar zu allen Formen von Invokationen - vor allem von Dämonen - und sogar Satinav-Anrufungen besaß. Leider ist das Werk für detailliertere Informationen bei weitem zu schmal ausgefallen, so daß der Inhalt nicht immer leicht nachvollziehbar ist oder weiterführende Literatur (die meist ebenso kaum jemandem bekannt ist) zu Rate gezogen werden muß.

Wert: Eine Abschrift könnte bereits ab etwa 100 Dukaten erhältlich sein, wenn sie denn zum Verkauf stehen würde. Anhänger Borbarads und ähnlich fanatische Interessenten würden aber sicherlich auch bis zu 500 Dukaten bieten oder sich gänzlich andere Beschaffungsmöglichkeiten ausdenken.

Voraussetzungen:

V1; K10 (Bosparano); KL 15; Magiekunde 11 (Abschrift)

V0; K10 (Zhayad, teilweise in Nanduria); KL 15; Magiekunde 11 (Original)

Das Buch im Spiel: (Sternkunde 7/10, Kraftlinienmagie I, Kraftlinienmagie II (130/2x12/12)) Die exzellenten Ausführungen zur Dämonenbeschwörung ermöglichen es einem Beschwörer, einen gerufenen Dämon wesentlich effizienter einzusetzen: Nach einer gelungenen Magiekundeprobe +10 sinken die Kosten für Dämonendienste auf 3/4 (aber weiterhin mindestens 1 AsP) der Ursprungskosten. Daneben finden sich auf den enthaltenen Karten noch viele verwertbare Informationen über das Netz der Kraftlinien und deren Knotenpunkte sowie zu den Rissen im Sphärengefüge. Welche Auswirkungen dies mit sich bringt und wo denn nun diese Orte zu finden sind, bleibt weitgehend der Entscheidung des Meisters überlassen. Das Studium des Buches verbilligt das Erlernen der SF's Schutz- und Bannkreis gegen Niedere Dämonen und Schutz- und Bannkreis gegen Gehörnte Dämonen (3/4 der Kosten, aber nicht aus diesem Buch).

Wahn der Verfolgung - Der Al'Anfa-Komplex

Format: Ein Quartband von nicht zu knappen 440 Seiten Umfang, der kurz nach dem Sturz der Priesterkaiser um 470 BF von der Phex-Geweihten Maffia Vellia zusammengestellt wurde, unter anderem basierend auf ihren Flug- und Hetzschriften zur Zeit der letzten Regierungsjahre Gurvan Praiobur II. und dem alttulanidischen Werk *᠓ᠠᠵᠢᠶ᠋ᠠᠮᠤᠭᠣᠯᠢ* (siehe Seite 197). Aufgrund seiner höchst brisanten Inhalte konnte sich das Werk nicht sehr weit verbreiten. Zwar wurden sehr viele Abschriften angefertigt, gerade im Anschluß an die Magierkriege, den Untergang der Ilaris-Sekte und den Massensuizid des Hazikha-Kollektivs bei Mengbilla. Doch noch häufiger wurden Kopien unter verschiedensten Umständen von diversen Parteien zerstört oder beschlagnahmt. Heute werden nur noch eher selten Kopien verfaßt, allerdings werden diese dann oft auf einen neueren Stand gebracht. Das Buch enthält in all seinen Varianten nur sehr wenige Illustrationen, meist von Symbolen oder Siegeln. Nur in Ausnahmefällen wurde es auch in Garethi geschrieben, meist ist das Werk jedoch in verschiedenen Geheimschriften abgefaßt, von denen das garethische Nanduria noch am einfachsten verständlich ist - sogar in der nur noch wenigen Skalden bekannten Runenschrift der Hjaldinger sollen insgesamt zwei oder drei Ausgaben existieren.

Auflage: Vermutlich existieren nur noch maximal 100 Exemplare. Sicherlich wurden mehrere hundert weitere Abschriften im Lauf der Zeit durch verschiedene Priesterschaften (vor allem die der Praios-Kirche), Herrschaftshäuser (meist aus dem Mittelreich und dem Lieblichen Feld) und Zusammenschlüsse beschlagnahmt - alles in allem handelt es sich hier um etwa 140 weitere Exemplare - oder aber von gefährlichen Sekten und Meuchlerbünden vernichtet. Das Original gilt ebenfalls schon lange als verschollen, obwohl es manche in den Bleikammern der Stadt des Lichts vermuten - wie so viele andere Bücher eben auch. In Aranian und einigen südlichen Stadtstaaten heißt es dagegen nicht selten, daß wohl Graf Dexter Nemrod von Wehrheim im Besitz der Urfassung ist.

Maffia Vellia

Eine damals wie heute kaum bekannte Geweihte des Phex, die gegen Ende der Priesterkaiser-Herrschaft und zu Beginn der Rohalszeit namentlich recht bekannt war. Den einfachen Leuten galt sie fast als Heilige, da sie unter Gurvan Praiobur II. zahlreiche Schmähschriften gegen die Kirche des Praios verbreitete. Heute wird gemunkelt, bei dem Namen habe es sich um ein Pseudonym gehandelt und Maffia sei in Wahrheit der Mond selbst gewesen! Auch als die ersten Abschriften des fertigen Buches bekannt wurden, blieb die wahre Identität der Geweihten geheim, von einigen Details, die sich dem Buch entnehmen ließen, Abgesehen. Einigen Spekulationen zufolge starb die Geweihte etwa um 490 BF durch die Hand einiger Handlanger des Namenlosen, aber was weiß man eigentlich wirklich?

Inhalt: *Wahn der Verfolgung* enthält eine ausführliche und detaillierte, vor allem aber umfassende Beschreibung von allerlei Kulturen, Zusammenschlüssen, Verschwörungen und Geheimorganisationen. Beispielsweise finden sich weltliche, religiöse und magische Orden und Sekten - vor allem die Boron-Kirche von Al'Anfa und der Kult des Namenlosen bekamen enormen Platz eingeräumt, Meuchler-, Diebes- und Bettlergilden, aber auch verschiedene Boten- und Spitzeldienste. Neben den allgemein bekannten Informationen und Gerüchten werden auch Fachwissen und weiterführende Verknüpfungen aufgeführt, ebenso sind Verbreitung, Praktiken und Ziele recht genau behandelt. Kein Wunder also, daß manch lichtscheue Sekte das Buch fürchtet. Das Werk ist heute zwar nicht selten veraltet, bietet aber in einigen Fällen immer noch die bestmöglichen Hinweise zu diesen Themen. Besonders wenn es um alte und daher oft traditionsreiche Organisationen geht, sind die Inhalte auch heute noch von bester Güte. Interessant ist, daß die Kirche des Phex lediglich im Zusammenhang mit Diebes- und Bettlerzusammenschlüssen angesprochen, jedoch nicht ausführlich behandelt wurde.

Wert: Für eine Abschrift neueren Datums werden mindestens 50 Dukaten verlangt, für gute Exemplare steigt die Summe hin und wieder gar auf bis zu 90 Dukaten. Alte Kopien werden zwar meist günstiger gehandelt, gelegentlich aber auch wesentlich teurer, da sie in zahlreichen Punkten von den Abschriften der Neuzeit abweichen und somit etwa für Historiker von Bedeutung sein können. Gefahrlos ist ein Kauf des Buches aber natürlich nicht, da viele Gruppen Interesse daran haben, alle Kopien zu vernichten. Allerdings ist der Besitz nicht direkt untersagt.

Voraussetzungen:

V1; K7-12 (Garethi/verschiedene Geheimschriften); KL 11

Das Buch im Spiel: (Staatskunst 4/8, Verschwörungstheorien 0/10) Neben dem halbwegs kompetenten Wissen um die Staatskunst beschäftigt sich das Buch vor allem mit Verschwörungstheorien aller Art: Es handelt sich dabei um ein Wissenstalent und wird auf MU/KL/IN geprobt. Ansonsten finden sich im Buch keine wichtigen spieltechnischen Informationen. Der Meister sollte dem Leser aber hin und wieder Bonuspunkte oder Hilfestellungen bei einem Zusammentreffen mit einer geheimen Organisation zugestehen, z. B. auf das Talent Gassenwissen, wenn der jeweilige Held in Grangor das Oberhaupt der dortigen Bettlergilde treffen möchte; auch andere Talente wie etwa Menschenkenntnis oder Etikette könnten hiervon betroffen sein.

Zitate:

»Etliche Tausend Elben hausen Tür an Tür in unseren Städten und Dörfern, doch kaum jemand ahnt, welche geheimen Verbindungen diese Rasse pflegt. Zuweilen kann man ihre Häuser erkennen, die sie zum Ärger der Bürger geradezu aus dem Boden wachsen lassen: baumartige Türmchen, mit weichen, unregelmäßigen Rundungen, aber spitz zulaufend, meist aus ungeschältem Holz, je nach örtlichen Materialien aber auch aus Lehm oder Torf, nie jedoch aus Ziegel oder Bruchstein, stets von Blumen, Unkraut und Ungeziefer umgeben. Meist jedoch haben die Elben sich in Häusern der Menschen eingenistet, und dies ist wörtlich zu verstehen. Hinter Steinwand und Holztür eines zivilisierten Hauses wuchert ein Knäuel aus Strauchwerk, Kräutern und Unkraut, allenthalben ergießen sich Erdreich, Lehm und sogar künstliche Bäche und Teiche über den Boden - letztere oft gar zum Bade genutzt! In solchen Behausungen nehmen Mäuse und Ratten natürlich überhand, obwohl die Elben kein Brot, kein Korn und kein Mehl lagern. Daher halten sie sich oft mehrere Hexenkatzen, die sie wie ihre Verwandtschaft behandeln. Ja, sie wurden gar

schon belauscht, wie sie mit ihnen sprechen und ihnen Grüße und Nachrichten an Elben an fernen Orten mitgeben! Kein Wunder, daß sich alle zwanzig Jahre die Bürger zusammenrotten und mit Brandfackeln vor die unheimlichen Hexenhäuser ziehen, wo die Elben ihren unehrlichen Gewerben und ihrer unheiligen Hesinderei nachgehen. Und das Wohlwollen der Barone und Grafen, von dem diese Schädlinge des Bürgertums meist Nutzen ziehen, währt nicht ewig.«

über die Auelfen; aus einer überarbeiteten Fassung von ca. 470 BF

»Wer Sklaven hält, lebt auf Kosten anderer Menschen. Ein Reich, das die Sklaverei zu seinem Grundpfeiler macht, lebt auf Kosten anderer Völker. Langfristig kann diese Lebensweise nur durch Gewalt aufrechterhalten werden: Gewalt gegen unvorbereitete, friedliche Menschen und Länder.«

»Es ist zuvörderst zu bedenken, daß die Kirche der jungen Göttin keinerlei Hierarchie kennt: es gibt keinen aventurischen Höchsten Geweihten, ja selbst das Amt des Tempelvorstehers wird oft von Jahr zu Jahr neu besetzt - nicht selten sogar durch Wahl innerhalb der Priester oder aber der gesamten Gemeinde. Das höchste Gremium aber ist der jährliche Konvent, der allgemeine Richtlinien festlegt - doch sind diese Entschlüsse oft so vage und kompromißhaft, daß ein jeder Priester nach eigenem Gutdünken vorgehen mag.«

über die Tsa-Kirche

»So finden sich in dieser Kirche auch allerlei Gruppen, die sich so gar nicht mit dem Bild der friedfertig-stillen Anbeter des Lebens vertragen, das man gemeinhin hat: Sekten, deren Ziele so dunkel sind, daß man sich nur wundern kann.«

über die Tsa-Kirche

»Von diesen heißt es auch, die Göttin habe ihnen besondere Kenntnisse vermacht: So sollen manche ihres Ordens fähig sein, die Gestalt zu wandeln und nach freiem Willen die Züge eines jeden Menschen anzunehmen. Ihre große Beschäftigung aber ist das Studium des Lebens und des Todes: So geht die Rede, sie seien mit Hilfe geweihter Gegenstände und bestimmter Rituale in der Lage, aus dem Fleisch unlängst Verstorbener neue Menschen nach deren Ebenbild zu schaffen, denen Gestalt, Stimme und Verstand der Toten zuteil sei - allein die Seele und die Erinnerungen halte der Herr des Todes zurück.«

über die Tsa-Kirche

»Eine weitere Gemeinschaft aber beschäftigt sich mit jenen Dingen, die auch durch Tsas Kreide berührt werden: Sie hoffen, durch besondere Zeremonien nicht nur das Geschlecht, sondern alle Eigenschaften des noch Ungeborenen festlegen zu können. Zu diesem Zweck beobachten sie sorgfältig das Leben der Eltern, und manche behaupten, sie kauften geeignet erscheinende Sklaven, um aus ihnen den vollkommenen Menschen zu züchten.«

über die Tsa-Kirche

»Der wandlungsfähigste von allen Kulturen aber ist der der Hesinde. Selbst ihren erbittertsten Feinden ist es nie gelungen, ihn wahrhaft zu schädigen. Dies ist in jeder Hinsicht der Schlange würdig: Schlägst du ihr den Kopf ab, so wächst er nach; jagst du sie aus dem Stall, deiner Hühner Eier zu retten, so stellt sie den Ratten im Kornspeicher nach, und du mußt ihr gar danken! Wer wider den Hesinde-Kult spricht, wird mit dem Raschen Wahn geschlagen; die Tobenden sind nicht mehr Herr ihrer Sinne und verdummen zusehends; und obwohl die Krankheit sonst nicht ansteckend ist, erkranken doch die, die die Opfer pflegen. Während der späten Priesterkaiser-Zeit, als mehrere geheime Hesindetempel und -sekten zerschlagen wurden, nahm der Rasche Wahn unter den Inquisitionstruppen sogar überhand.«

über die Hesinde-Kirche

»Man ist verschlagen, heimtückisch, alles ist Trug: Dem Erz-Feind opponiert man nicht etwa und zeigt ihm offen seine Ablehnung, sondern man unterstützt ihn, lädt ihn ein, lacht mit ihm, trinkt auf die Freundschaft und peitscht mit ihm den selben Sklaven aus. Man hält ihn sich nah, er wird vertrauensvoller, nachlässiger, bis man schließlich schnell und unerwartet zuschlagen kann.«

»Unermüdlich jagt der Mensch die Tiere. Sei es um Nahrung zu bekommen, wärmende Felle oder auch nur um Trophäen zu ergattern und sich die Zeit zu vertreiben. Ist die Jagd auf Tiere das, was uns selbst von den Tieren scheidet? Nein, denn in Tsas Fauna jagt auch eine Art die andere. Aber wir sind die einzigen Wesen, die sich untereinander jagen: Kalt berechnend lauern wir auf unser Opfer, demütigen es, stürzen es ins Abseits, in die Niederlage, in den Tod. Die Gier, nur an uns selbst zu denken, läßt uns vergessen, daß wir alle zum selben Blute gehören. Wir gehen aufeinander los, zerfleischen uns und bleiben geschwächt zurück. Wenn aber das wahre Raubtier kommt, sind wir wehrlos, unsere Gemeinschaft ist geschwächt, wir sind verloren.«

Wie wirkt die Wirklichkeit?

Format: Ein lediglich 60seitiger Octavband ohne jegliche Verzierungen, der Ende des Jahres 588 BF von Rohal dem Weisen verfaßt wurde. Doch weil dieser kurze Zeit später aus Gareth verschwand und innerhalb dieser wenigen Monate kaum Abschriften für seine Schüler und Berater angefertigt wurden, ist es kein Wunder, daß das Werk gleich nach den Magierkriegen in fast völlige Vergessenheit geriet und heute selbst den Experten des rohalschen Wirkens bestenfalls dem Titel nach bekannt ist. Das schmale Büchlein enthält keinerlei Illustrationen und wurde durchgehend in älterem Bosparano mit nur wenigen Passagen in klassischem Garethi niedergeschrieben, zwar nicht so kompliziert gehalten wie in den meisten anderen Werke des legendären Magierkaisers, aber dennoch nicht gerade leicht verständlich.

Auflage: Alles in allem dürften vielleicht 10 Kopien existieren, allerdings haben nur wenige Fachleute Kenntnis von diesem Traktat, vielleicht auch der Grund dafür, daß es von der Praios-Kirche ob seines Inhalts noch nicht unter den Zwölfgöttlichen Bann gestellt wurde. Über den Verbleib des Originals ist nichts bekannt, vielleicht befindet es sich - wie angeblich auch seine weiteren, berühmteren Werke - noch immer im Besitz Rohals.

Inhalt: Das Büchlein enthält vor allem eine für Laien ziemlich unverständliche Abhandlung über eine Existenz der Wirklichkeit nach dem elfischen Sinnspruch „wirklicher ist das Leben, aber wahrer der Traum“. Beispielsweise behandelt das Buch die Frage, ob alles, was wir sehen, wissen oder erfahren, nicht Träume der schlafenden Götter sind und ob sich die Menschen aus diesen Träumen nicht befreien und ihrerseits Welten erträumen könnten. Dabei geht das Werk natürlich auch auf die elfischen Sagen von der träumenden Madaya und den fast allen Menschen unbekannten Inseln im Nebel ein, aber auch auf die kaum bekannte Spielart der Traummagie und den ewigen Kampf zwischen Boron und der Erzdämonin Tijakool. Aus diesen Themen kann man schnell ersehen, daß der Inhalt deutlich in Richtung der Magierphilosophie in ihrer reinsten Form geht. Interessanterweise widerspricht der mysteriöse Manu al-Planes - bekanntermaßen angeblich ein Pseudonym Rohals - in seiner *Sphairolugia* (siehe Seite 121) mehreren Thesen des Werkes!

Ein weiteres Werk Rohals ist *Systeme der Magie* (siehe Seite 139), unter dem Pseudonym Manu al-Planes soll er angeblich die Offenbarung des Nagrakis (S. 121) verfaßt haben. Auf ihn zurückzuführen sind die Gespräche Rohals des Weisen (S. 56) und die beiden arkanen Gesetzeswerke *Lex Magica* (S. 20) und *Codex Aëgricus* (S. 16), mehrere seiner Schriften wurden in Am 50. Tor (S. 8) veröffentlicht und das auf Maraskan verfaßte Rohal, der Zauberer (S. 196) beschäftigt sich mit seinem Wirken.

Wert: Sollte eine der wenigen Abschriften allgemein bekannt werden, dürften Interessenten sicherlich mindestens 80 Dukaten zahlen. Auf Traummagie spezialisierte Zauberkundige oder enthusiastische Verfechter der Philosophia Magica gehen wahrscheinlich noch ein wenig höher. Im ersten Ansturm (immerhin ein von der Legende Rohal selbst verfaßtes Werk) würden möglicherweise gigantische Summen geboten. Allerdings könnte die Praios-Kirche ebenfalls schnell Interesse bekommen...

Voraussetzungen:

V0; K13 (Bosparano), K12 (Garethi); KL 15, IN 16, Magiekunde 8, Philosophie 8

Das Buch im Spiel: (Philosophie 8/10, Magiekunde 8/12 – nur bei Annahmen der Magierphilosophie) Wer sich von diesem rohalschen Traktat ein überwältigendes magisches Wissen erwartet, wird sicherlich herb enttäuscht. Zwar vermittelt das Studium des magiephilosophischen Werkes in der typischen Komplexität Rohals für einen bereitwilligen Magierphilosophen (ein Schritt, der nicht so einfach zu vollziehen ist, wie ein Spielermagier es sich vielleicht wünschen würde) viel magietheoretisches Wissen, aber magische Formeln und „echte“ arkane Geheimnisse sucht der Leser vergeblich. Für manch einen sind zwar sicherlich auch die wenigen enthaltenen, aber tiefgeschichtigen Hinweise auf die Traummagie von Interesse (Hilfe durch Meister beim Traummagie und Wissen aus dem MWW, Kapitel „Tödliche Träume“ nach Meisterentscheid), wie zum Beispiel Hinweise auf den klassischen Spruch der Traummagie TRAUMGESTALT, daraus ergeben sich Vorteile beim Eindringen in fremde Träume, die SF Traumgänger verbilligt, aber nicht aus dem Buch, zudem beschäftigen sich nur wenige Magier mit jenem Thema.

Zitate:

»Dandijian von Boran sagt: Alles, was möglich ist, ist denkbar. Da aber alles, was möglich, dem Denken Rurs entsprang, so muß alles, was Rur gedacht, auch möglich sein, denn warum hätte er nur einige und nicht alle von seinen Gedanken dazu verwenden sollen, die Welt zu erschaffen? Wenn aber alles, was Rur gedacht, auch möglich ist, so muß es in der Welt vorhanden sein oder sich noch ergeben im Laufe der Zeit. Wie kann aber der Mensch sich Dinge erdenken, die scheinbar nicht möglich, wo doch, da Rur ihn erschaffen, sein eigenes Denken und seine eigenen Fähigkeiten denen Rurs, des Schöpfers, zwangsläufig unterlegen sein müssen; denn wie hätte Rur vermocht, Wesen zu erschaffen, deren Fähigkeit zu denken größer wären als seine eigene? Wie können wir an Dinge denken, die scheinbar nicht existieren, die scheinbar im Anbeginn von Rur nicht erdacht worden? So sage ich: Diese Dinge existieren, denn woran Rur nicht gedacht, daran können wir immer denken. So sage ich: Alles, was denkbar ist, ist möglich.«
maraskanische Weisheit über die Wirklichkeit

Weitere Bücher

»Sicher sind die großen Schriften zur Zauberei von immenser Bedeutung, seien es nun die Werke Rohals oder eher gewöhnliche Bücher, die sich über die Jahrhunderte hinweg durchgesetzt haben. Doch auf diese weithin bekannten Bücher kommen zwanzigmal so viele, die kaum jemand mit Titel kennt: private Forschungsarbeiten, Tagebücher, Kompilationen, Lehrbücher und andere. Die meisten von ihnen sind trotz ihrer Kompetenz von geringem Wert und nicht selten Einzelstücke, aber hin und wieder stößt man auf ein Meisterwerk. Perlen finden nur diejenigen, die sich die Mühe machen, nach ihnen zu suchen!«
Jesabela Delabenoya, Dekana der Bibliothek der Groß-Alanfanischen Universitätsschule

»Die Hörner Satinavs durchbohrten in den letzten Jahrtausenden mehr Schriften, als heute überhaupt existieren, nur ein geringer Bruchteil ist dem Titel nach noch bekannt. Alle paar Jahre hört man schließlich Gerüchte über das Auffinden eines jener Bücher, und auch wenn die meisten im Kielwasser der Zeit versunken sind, so mag es tatsächlich noch Exemplare mancher Werke geben, vermodernd in alten Gräften oder verborgen in verschlossenen Bibliotheken. Doch Vorsicht: Auf jedes verschollene Werk kommt die Mutmaßung zu einem, das niemals existiert hat!«
--Refardeon Damotil, Erzchronist des Haupthauses des Heiligen Drachenordens, das Oktogon der Draconiter zu Thegûn

»Du willst wissen, wozu Zauberbücher denn eigentlich zu gebrauchen sind? Sie sind das wichtigste Werkzeug des Magiers, ohne sie ist er nur ein halber Zauberer!
In ihnen stehen alle arkanen Geheimnisse, welche die Gilden bisher enträtseln konnten, alles Wissen, das nötig ist, um ein guter Magier zu werden. Und damit du ihren Wert besser schätzen lernst, wirst du eine Woche lang täglich zwei zusätzliche Stunden mit dem Abschreiben der Chalastris-Chronik verbringen!«
.Eldor Verani Bharaspis, Meister der Bibliothek an der Halle der Macht zu Lowangen, gegenüber einem meckernden Novizen, überliefert aus dem Jahr 955 BF

»Über den Lauf der Jahrhunderte wurden immer wieder Werke verfaßt, teilweise sogar kopiert, über deren Verbleib uns heute nichts mehr bekannt ist. Zumeist verblaßte auch Jahrzehnte später jegliche Erinnerung an das entsprechende Buch. Die Werke, die noch bisweilen erwähnt werden, gelten als überaus machtvoll oder so schrecklich, daß man nur hinter vorgehaltener Hand von ihnen spricht.«
—Verian Fock, Hochmeister der Gelehrsamten Stube, Bibliotheksleiter der Hallen der Weisheit zu Kuslik

Abmotus - Die Fortbewegung

Soweit bekannt handelt es sich um einen in Weiß gebundenen Quarto von annähernd 500 Seiten Umfang, der laut Vorwort des Autoren Morgan Dimensionis (allen Anschein nach ein Pseudonym) im Jahr 1001 BF nach 27-jähriger Arbeit fertig gestellt wurde. Die Verbreitung ist allerdings äußerst gering, neben der Akademie von Punin sowie dem Tempel der Hesinde zu Kuslik, an denen kaum jemandem der Zugang gewährt wird und keine Kopien angefertigt werden, sind lediglich ein halbes Dutzend weitere Abschriften im Privatbesitz (darunter Kiamu Vennerim aus Belhanka). Der Autor selbst soll angeblich in einem Hochtal inmitten der Hohen Eternen leben, aber wen würde das angesichts seiner offensichtlichen Profession wundern. Das Buch ist reich illustriert, unter anderem finden sich auch detaillierte Zeichnungen von Zaubertechniken oder Schrittfolgen, ist aber aufgrund seiner komplizierten Schreibweise und des verwendeten Mischmaschs der Sprachen Garethi, Bosparano und Tulamidya, aber auch vieler Passagen in Isdira und Zhayad nur schwer lesbar - sofern der Leser all diese Sprachen überhaupt beherrscht.

Unter den wenigen Kennern gilt Abmotus als das kompetenteste (da auch nahezu einzige) Werk der magischen Selbstbewegung, das nicht nur auf die Magica Moventia aus eigener Kraft eingeht, sondern auch die Zuhilfenahme überderischer Wesen, magischer Artefakte und Dunkler Pforten umfassend beschreibt.

Sehr eindrucksvoll und aufschlussreich sind die Hinweise auf die Formeln der Hexalogie der Elementaren Bewegung und die Ausführungen zu sphärenübergreifenden Reisen, so dass man sich fragt, woher der Autor sein Wissen bezieht. Selbst Methoden der körperlichen Ertüchtigung, beispielsweise der Tanz der Mada, fehlen nicht. Verständlich, dass Höchstpreise für die Kopien geboten würden, wenn das Buch jemals bekannter würde.

Abgesehen von einer brillanten Meisterformel des BEWEGUNG STÖREN (Mag, 18) und ein paar Herleitungsmöglichkeiten zu ANIMATIO (Mag), FORAMEN (Mag), MOTORICUS (Mag), SAFEFACTA (Mag), KÖRPERLOSE REISE (Mag) und TRANSVERSALIS (Mag) sind allerdings keine ausführlichen Thesisgrundlagen vorhanden. Es verblüffen aber die vielen Hinweise und Gerüchte auf die meisten Sprüche im Bereich magischer Selbstbewegung, die es ermöglichen sich das Merkmal Telekinese anzueignen. Selbst zu nichtgildenmagischen Ritualen finden sich detaillierte Beschreibungen von Methodik und Wirkung. Wahre Namen einiger Dämonen, vor allem aus Lolgramoths Domäne, fehlen eben so wenig wie Angaben zur Benutzung von Sphärentunneln und Limbustoren.

Voraussetzungen: V1; K12 (Bosparano), K11 (Garethi), K11 (Tulamidya), K10 (Isdira), K8 (Zhayad);

Das Buch im Spiel: Magiekunde 10/14, Telekinese 3/12

Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan oder Kreaturen am Rande der Welt

Schon seit seinem Erscheinen vor etwa 300 Jahren nie mehr als ein praktisch unbekanntes Werk, da es kurz nach der Fertigstellung durch Tungbert vom Boten des Lichts, auf das Anraten der Inquisition und anderer Stellen hin, unter den Zwölfgöttlichen Bann gestellt und beschlagnahmt wurde. Zwar hat es immer eine Handvoll Exemplare gegeben, es wurden jedoch nur sehr selten weitere Abschriften angefertigt, von denen die meisten ebenfalls nach und nach in den Bleikammern der Stadt des Lichts verschwanden oder vernichtet wurden.

Die einzigen Kopien, die nicht von Tempeln unter strengstem Verschluss gehalten werden, sollen sich angeblich im Besitz des Fasarer Erzmagiers Thomeg Atherion und der Bibliothek der Universalschule von Al'Anfa befinden, daneben existieren vielleicht ein oder zwei weitere Ausgaben, wahrscheinlich ebenfalls irgendwo in Aranien oder den Tulamidenlanden in Privatbesitz.

Wie es scheint, ist das Kreaturen am Rande der Welt jedoch nur die Übersetzung eines Leporellos aus urtulamidischer Zeit, das von einem gewissen Mustrabaal unter dem Namen Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan um 300 v. BF. verfasst worden sein soll, und das sich unter diesem Namen in zahlreichen Abschriften bei tulamidischen Magiern finden lässt.

Über den Inhalt ist dennoch nicht viel bekannt. Den verschiedenen Hinweisen zufolge handelt es sich um ein sehr umfangreiches Bestiarium mit detailreichen Beschreibungen und Spekulationen über verschiedenste Wesenheiten der Sagenwelt, die an den Grenzen Aventuriens und anderen ähnlich unzugänglichen Stellen leben, vornehmlich mythenbehaftete, schreckliche Kreaturen der Meere und der nördlichen Eiswüsten sowie der Hochgebirge und unterirdischen Höhlenreiche, denen man besser nicht begegnen sollte.

Da die Praioskirche derart entschlosskräftig vorging, ist davon auszugehen, dass das Buch entsetzliche Wahrheiten über vermeintlich untergegangene Monstrositäten enthält und beim Leser leicht panische Paranoia verursachen kann.

Voraussetzungen:

V2; K12/9 (Ur-Tulamidya/Tulamidya); IN 12 (Original als Leporello)

V1; K10 (Garethi); IN 12 (Tungbert-Ausgabe)

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/12, Götter/Kulte SE/12, Sagen/Legenden 3/8, Tierkunde SE/12) Das Werk enthält neben Hinweisen zum Dschinnenruf die wahren Namen von 4 Dämonen (welche, ist Meisterentscheid) und erlaubt aufgrund der verarbeiteten Mythen die Talentspezialisierung Sagen/Legenden (Tulamiden) zu halben Kosten. Zudem ist die Glyphe der elementaren Bannung rekonstruierbar (150/3*8/15), aus dem verkannten Original sogar noch die Arkanoglyphe Auge des Basilisken (5000/6*7/40).

Zitate:

»Leviathan, gewundenes Tier, heißen in der Zunge der Tulamiden jene schrecklichen Würmer, die aus den Gedärmen Sumus gekrochen sind, um die Ozeane von Dere zu bevölkern. Gewaltig sind ihre geschuppten Leiber, und der Hieb ihres Schwanzes trifft ein Schiff härter als ein Brecher im Orkan. Man sagt, wenn sich zum siebenten Mal ein siebentes Jahr wiederholt, finden sich die Meeresgiganten vor der verbotenen Insel ein, um ihre Brut zu zeugen. In diesen Tagen wird von geschuppten Händen viel Räucherwerk verbrannt, und geschlitzte Zungen rufen lispelnd lästerliche Flüche herab auf alle, die warmes Blut in den Adern führen. Mögen die Zwölf denen gnädig sein, die unwissend den Bug gen Sonnenaufgang wenden und im Osten Maraskans das Meer befahren, denn sie begeben sich in tödliche Gefahr.«

Almanach der Türen

Eine nur wenig verbreitete Abhandlung in Form eines kaum illustrierten Octavos von etwa 90 Seiten. Es ist anzunehmen, dass das Buch zur Zeit Kaiser Valpos im Perricumer Land verfasst wurde, der Inhalt schweigt sich darüber aus, ebenso über den Autor, der möglicherweise ein Abgänger der Schule von Belhanka war, da die Akademie mehrmals Erwähnung findet.

Die nur etwa 30 Abschriften - allesamt in Garethi gehalten - sind vor allem im Osten zu finden, auch im nördlichen Aranien ist eine Handvoll im Umlauf. Der Verbleib der Urschrift ist ungeklärt, allgemein wird aber angenommen, dass es sich hierbei um das Exemplar der Akademie zu Gerasim handelt, das seltsamerweise in die Haut eines Grünwals gebunden ist.

Der Autor beschäftigt sich auf zwei Dritteln des Werkes ungewöhnlicherweise mit der körperlichen Magica Moventia mit der Unterstützung durch Artefakte, seien es nun die märchenhaften Siebenmeilenstiefel oder Schneeschuhe, mit denen man über Eis und über Schnee gehen kann. Allerdings findet der eifrige Artefaktbauer keine Anleitungen oder vorgefertigte ARCANOVI-Thesen, auch Meisterformeln gewöhnlicher Zauber fehlen völlig; allerdings finden sich einige recht interessante Hinweise auf die verbreiteten Sprüche der HEXALOGIE DER ELEMENTAREN BEWEGUNG. Experten lernen beim Studium kaum neues, der Inhalt richtet sich eindeutig an junge Adepten und Spezialisten auf anderen Gebieten. Äußerst aufschlussreich sind jedoch die Kapitel über Dunkle Pforten, Sphären- und Dämonentunnel, Limbustore und dergleichen mehr, die etwa ein Drittel des Buches ausmachen (Hilfe und Hinweise durch den Meister).

Voraussetzungen: V1; K11 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: Magiekunde 2x SE/8, Sagen/Legenden SE/7

Almanach der widernatürlichen Kreaturen

Ein dick gebundener und reich illustrierter Foliant von rund 140 Seiten Umfang, der wahrscheinlich etwa zwei Jahrzehnte nach den Magierkriegen von mehreren unbekannten Autoren in der Gegend von Punin zusammengestellt wurde; das Original ist noch heute im Besitz des Tempels der Hesinde zu Punin.

In den folgenden Jahren wurden recht häufig Abschriften angefertigt, doch nachdem die Schrecken der Magierkriege zunehmend in Vergessenheit gerieten, ging auch das Interesse zurück. Heute sind etwa 80 Kopien vor allem in Albernia, Almada und den Nordmarken verbreitet, allerdings schätzen auch Schwarzmagier den Inhalt, so dass man selbst im tiefen Süden hin und wieder ein Exemplar finden kann. Eine gelungene Abschrift wird selten für unter 70 Dukaten verkauft, zudem kennt das Buch kaum jemand, so dass sich auch die Nachfrage in Grenzen hält.

Das Werk beschreibt unterschiedlichste Kreaturen, denen durch magische oder andere übernatürliche Kräfte zu unheiligem Leben verholfen wurde bzw. die schlichtweg nicht von den Göttern gewollt sind, unter anderem verschiedene Arten von Untoten, Lykanthropen und Golems sowie allerlei Chimären und sogar Dämonen. Jedes Wesen wird ausführlich beschrieben, in Anbetracht der in den Köpfen der Autoren noch lebendigen Magierkriege nicht selten strotzend vor Übertreibungen und haltlosen Spekulationen, aber dennoch mit einigen heute nur noch wenig bekannten Details. Zudem ist zu jeder Kreatur zumindest eine Illustration abgebildet, teilweise aber recht von Klischees und abergläubischen Gerüchten behaftet.

Obwohl einige der enthaltenen Kenntnisse in heutiger Zeit sicherlich überholt und andere Texte eindeutig von Fehlern durchzogen sind, ist das Werk vor allem für Laien und „Freizeit-Inquisitoren“ durchaus lehrreich und vor allem schaurig-interessant. Jungmagiern mag es vor Augen führen, zu welch verderblichen Dingen der menschliche Geist fähig ist, und dunkle Paktierer lassen sich möglicherweise dazu verleiten, ein abgebildetes Hybridwesen zu erschaffen...

Voraussetzungen: V1-2; K11 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: Tierkunde SE/10, Geschichtswissen SE/8, Sagen/Legenden SE/10

Almanach des Volksglaubens

Wie im Stile des heutigen Märchenerzählers Errik Dannike begeisterte sich während der Kaiserlosen Zeit die bei ihren Untertanen beliebte Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin für allerlei Volks- und Aberglauben. Im Gegensatz zu dem Autor von *Was glaubt das Volk?* (siehe Seite 236) kam sie allerdings aufgrund ihrer Lebensverpflichtungen und der unruhigen Zeiten nur selten aus dem mittleren Aventurien heraus, so dass sich auch ihr Buch vor allem auf die in dieser Gegend vorherrschenden „Weisheiten“ der ein fachen Leute bezieht. Aber dennoch kann der durchweg in Garethi geschriebene Inhalt des 921 BF verfassten Quartos von gut 260 Seiten auch leicht auf andere von Gildenländern besiedelten Gegenden übertragen werden. Ein Vergleich mit dem Aberglauben der Ureinwohner mag gar sehr interessante Parallelen auf tun!

Die etwa 80 Abschriften sind aber trotzdem vor allem im westlichen Mittelaventurien verbreitet, wo man sie in den Händen verschiedenster Gelehrter finden und für etwa 40 bis 50 Dukaten auch erwerben kann. Das Original ist im Besitz des Tempels der Hesinde zu Havena.

Freifrau Gilda war bei ihrer Arbeit bemüht, den Volksglauben unverfälscht und unkommentiert wiederzugeben, und so mag man sich hüten, allen hier niedergeschriebenen Aberglauben für bare Münze zu halten - auch wenn sicherlich das eine oder andere wahr ist, so wie auch die meisten Legenden einen wahren Kern haben.

Die vielen Ratschläge und Fingerzeige sind schön nach Oberbegriffen geordnet, beispielsweise findet man Kapitel über Hexen, Feen, Kobolde, Wolkenformationen, Lykanthropie, Alraunen oder den Bösen Blick. Eventuelle Querverweise muss sich der Leser jedoch selbst zusammensuchen, nicht selten sind die Abschriften aber dahingehend kommentiert. Illustrationen sind nur wenige enthalten, sie besitzen allerdings einen engen Bezug zum Inhalt und geben nicht selten die abergläubischen Vorstellungen über das Abgebildete wieder.

Voraussetzungen: V6, K9 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: HK Seele 0/3; KL-Probe nach dem Studium, bei Misslingen AG+1, falls nicht vorhanden, AG mit 1 als Startwert

Zitate:

»...Wenn ein übler Wind ohn jeden Grund zur Erntezeit über die Felder bläst und damit Korn und Halme niederlegt, daß man's nit mehr recht zu brauchen vermag, und die Ernte verloren ist, dann hat man's mit dem Werk einer üblen Hexe zu tun, die dem fleißigen Manne und der redlichen Frau die Ernte mißgönnt. Um aber die Hexe herauszufinden, muß man seine Sense oder Sichel geradewegs in den Wirbelwind hineinwerfen, denn das Eisen bricht die Magie der Hexe, dann legt sich der Wind gleich auf der Stell und die Hexe fällt hinab aus den Wolken, daß man sie packen und bestrafen kann, gerade wie sie es verdient...«

»...Wenn eine Hexe dich im Schlaf heimsucht und dir gar schwer auf den Gliedern liegt, daß du nimmer Schlaf zu finden weißt und dir ist, als würdest du von unsichtbarer Hand ersticket, dann mußt du flugs dreimal den Namen unseres Herrn Praios sprechen, denn den fürchten die übelwollenden Zaubersischen zutiefst, und sie springen dir von der Brust. Dann mußt du dich ans Fenster oder an die Stubentür stellen oder wo sonst die Hex in den Schlafgemach gekommen sein mag und sprichst flink die Worte: „Hex, kommst morgen, was zu borgen!“ Wer aber immer am nächsten Tag als erster in dein Haus kommt, sich einen Gegenstand zu borgen, der ist die üble Hexenperson...«

»...Wenn aber ein Frau ein Kindlein geboren hat, dann muß man sehen, daß kein Hex es nit am Kopfe berühren tut, bevor ein Priester der Tsa oder ein anderer Geweihter nit hat gesprochen seinen heiligen Segen über sein Haupt. Wenn aber doch ein Hex das Kindlein berührt hat, dann wird nach Ablauf von zweimal sieben Jahren auch ein Hex aus ihm und es wird nimmer ein zwölfgöttergefallig Leben führen können. Manchmal tun sie einem kleinen Kindlein auch ein Hexenmal aufdrücken, damit die Koboide sich es holen kommen und gegen ein Wechselbald eintauschen. Dann sind die Koboide den Hexen in Schuld, und du hast Nachsehn...«

»...Du sollst in ihrem Beisein oder in dem ihres Hexentiers nie schlecht sprechen, sonst hext sie dir Läuse an, die erst dann weggehen, wenn du die Hexe um Abbitte ersuchest...«

»...Soll die Hex von deiner Kuh nichts nehmen können, dann schneid am hohen Tag des Herrn Praios ein Büschelchen vom Perainenblatt. Das trocknest du bis zum Tag der Wintersonnenwend und tust es an diesem Tag dem Vieh ins Heu, alsdann es sicher vor der Zauberei ist für den ganzen nächsten Götterlauf...«

»...Wenn ein Hex in deinem Haus zu Gast ist, sei allzeit freundlich, daß sie nit wütend wird und dir einen Fluch anhext. Gewähr ihr alles, was Traviass Gebot dir aufträgt, aber achte darauf, daß sie nichts ohne Geheiß in die Finger nimmt. Denn eine Hex kann dich erst dann bezaubern, wenn sie etwas von dir in ihrem Besitze weiß, das sie heimlich genommen hat. Achte aber vor allem auf dein Haar, denn das ist für besonders mächtige Zauber gut...«

»...Ausgefallene Zähne muß man sieben Schritt tief in der Erde vergraben, sonst kann eine Hexe sie wittern und finden und für ihre schändlichen Taten brauchen...«

»...Acht vor allem darauf, daß dein Kindlein von der Hexe keinen Gefallen nimmt und kein Geschenk, denn auf diese Weise schlägt sie dein Kindlein in ihren Bann und macht es zu ihresgleichen und ihrem Helfershelfer wider dich oder sie läßt dir von deinem Kindlein ketzerische Symbole in dein Haus tragen, daß du des Segens der Zwölfe verlustig gehst und der Hexe ein hilfloses Opfer bist...«

»...Laß dich nimmer von einer Hex auf ein Fest verschleppen, das sie mit ihren Schwestern hält! Mag sein, sie bringen dich ihrem bockshörnigen Götz zum Opfer dar, mag sein, daß nicht. Bist nimmermehr dieselbe, wenn du von dem Feste lebend wiederkehrst. Findst keine Ruh und kein Lieb bei einem Mann und bist doch kein Hex, daß du Lieb bei deinen Schwestern fändst. Wenn also ein Hex dich auf ihren Besen winkt, wink ab, mein Kind!«

»...Ein Hex kann dir wohl helfen, wenn ein Krankheit dich befällt, sie weiß den bösen Geist, der dahintersteckt, beim Namen zu nennen und kann ihn so zwingen, deinen Körper zu verlassen. Deshalb ist eine Hexe ein großer Segen...«

»...Wenn ein Hexe dich mit einem Zauber belegt, der dir Pein bereitet, so geh zu einer anderen Hexe, sie mag dir helfen, daß der Zauber sich wider ihre übelwollende Schwester kehrt. Das tut sie, wenn sie die andere Hexe nicht mag oder ihr ihre Künste neidet, aber selten ohne einen Gefallen deinerseits. Da aber sei allzeit auf der Hut, daß sie dich nicht ins Verderben treibt und Ketzerisches oder Unheiliges von dir verlangt...«

»Siehst ein Hex da, die nicht auf einem Strauchbesen reit, sondern auf einem Stecken, wie man ihn mancherorts zu Kampfeszwecken nutzt, so sei besonders auf der Hut! Ein solche Hex ist grauslich schlimm: Sie hat kein Haus und heilt kein Vieh, sie fliegt nicht zum Hexenfest und kennt kein Kraut. Sie zieht nur mit buntgescheckten Kumpen durch das Land, um Dukaten zu raffen und unschuldige Leut zu klopfen!«

»Vom wandernden Schleim: Gar gräßlich anzusehen ist der wandernde Schleim, welchem der Kundige in allerlei feuchten Gräften und Krypten

begegnen kann. Ohne Knochen, wie er ist, zwängt sich der Modder auch durch die engsten Ritzen. Man erzählt, daß er aus der Triefnase Verstorbener entsteht und alles, was auf seinem Wege liegt, mitnimmt, so er es nicht verdauen kann. Aus diesem Grunde sieht man in den Klumpen oftmals auch Metall verschiedenen Wertes, vom Armreife bis zur Ochsenherde. Gefährlich ist es, den Schleim zu berühren, sondert er doch eine ätzende Flüssigkeit ab. Auch die Kraft dieses Monsters ist erstaunlich; es kann einen Bullen glatt erwürgen.«

»Mit den Kobolden eng verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich aber von ersteren durch eine menschliche Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren - häufig unterirdischen -Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft aber ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.«

»So sind die Bein des Elf aus reinem Elfenbein, so hätten die Elfen keine Seel. Jener, der eine Nacht bei einem Elf oder einer Elf liegt, gewinnt zehn Jahr zu seinem Leben.«

»Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Zwerge haben den Goldenen Blick: Sie wissen immer, wieviel ein Mann in der Tasche hat. Sie sind so stur, daß sie eher versteinern als ihre Meinung zu ändern. Zwerge können nicht reiten; wenn man sie auf einen Esel zwingt, fallen sie tot herunter. Die Zwergenschmiede Aurin und Raurin haben die größten Wunderwaffen und die herrlichsten Schätze geschaffen und versteckt.«

»Von den Eulen: Hinterlistige Jäger, die nur des Nachts zuschlagen, sind die Eulen und Käuze, welche durch ihr Geschrei auch manchen Menschen in die Irre locken oder den einsamen Wanderer zu Tode erschrecken. Sie sind der Zauberei mächtig, sehen selbst hinter dem Schleier der Unsichtbarkeit Verborgenes, stehen mit den Hexen im Bunde und rufen mit ihren 'Kumm mit, Kumm mit!' todkranke Menschen in Borons Reich. Das Gewöll einer Eule nehmen die Hexen, um damit Knoten zu machen und die Gedanken der einfachen Leute zu verwirren.«

»Von den Kröten: Samt und anders zaubern können die Kröten, denn sie sind der Satuarie und ihren Töchtern, den Hexen, heilig. Die Krötenkönigin besucht in jeder Hexennacht einen anderen Zirkel. Mancherlei Art gibt es, wie die Sonnenkröte, die Blauunke, die Pechkröte, die Scheibenzunge, die Speikröte des Brabaker Dschungels, die maraskanische Hundswürgerkröte, die Blaubauchkröte, welche als besonders stur gilt, und die große, gelbgesprenkelte Koschkröte. Von der riesenhaften Trollkröte abgesehen, werden sie alle ein bis anderthalb Spann groß und haben eine warzige, glibberige Haut in vielen Farben. Mit ihrer langen Kleisterzunge fangen sie Fliegen im Fluge und die Seelen kleiner Kinder aus dem Leib; davon sind sie auch so feist. Sie können sich unsichtbar machen und jeden, der sie berührt, mit Warzen schlagen. Wem's gelingt, eine sieben Tage zu tragen, der hat sieben Jahre Glück. Wer sich aber zu lang mit ihnen abgibt, den heißt man Kröterich, dessen Haut wird schrumpelig und er selbst wirr im Kopf, um schließlich selbst zur Kröt zu werden. Ihren schleimigen Laich legen sie ins Wasser, und da man ihn trinkt, werden Kaulquappen draus, die sich dann durch dein Gedärm beißen und fröhlich aus dir hervorhopsen. Wenn man eine Kröte tötet, fault die Hand ab. In den Namenlosen Tagen, wenn alles möglich scheint, hat es bisweilen schon Kröte und Frösche geregnet.«

»So die Gurvanmaden (welche der Maraskaner Perjinbulben heisst) sich im Gemäuer eingenistet haben, hilft nur ein Magus, welcher das Ungeziefer so in Schrecken versetzt, daß es von den Wänden fällt.«

»Die Motten und auch die Schaben sind nicht so sehr ein Feind des Menschen, sondern seines Hab und Guts. Sie vernichten das Kleid im Schrank und das Mehl in der Kammer. Man kann sie abhalten, wenn man am 30. Hesinde einen trockenen Kanten Brot dorthin legt, wo das Ungeziefer ist - und es wird sich ein ganzes Jahr lang nur von jenem Brote ernähren.«

»Knoblauch und Pfähle in deine Augen!«
Bannspruch gegen Vampire

»Wenn dir ein Kobold in den Bauch fährt, bekommst du Schluckauf. Denk an etwas Lustiges, und er kann wieder aus dir heraus.«
bekannter Aberglaube

Alveran - oder: Vom Wirken der Götter

Obleich seit mehr als einhundert Jahren nicht mehr von einer Abschrift berichtet wurde, ist man sich einig, dass dieses Werk tatsächlich einmal existiert hat. Wahrscheinlich wurde es einst am Ende der Rohalszeit von mehreren Magiern der Rechten Hand und Geweihten der Hesinde zusammengestellt, um der damals verbreiteten Magierphilosophie, wie sie von Noleander Kupferstein unter anderem mit seiner Objektivitätstheorie (siehe Seite 225) verbreitet wurde, entgegenzuwirken. Allerdings war dem Buch aufgrund der Magierkriege keine große Verbreitung gegeben, so dass es nach und nach wieder in Vergessenheit geriet. Heute sollen noch mehrere Tempel und Akademien im Besitz zumindest einer Teilabschrift sein, doch bislang hat sich dieses Gerücht nicht bestätigt.

Inhaltlich geht es eigentlich nicht um magische Belange, vielmehr wird - wie schon aus dem Titel hervorgeht - das Wirken der Götter auf Dere umrissen, wo und wann die Zwölfe in die Geschichte der Dritten Sphäre eingriffen, worin die Gründe lagen, wie die Vorgehensweise war und welche Resultate dieses Eingreifen mit sich brachte.

Voraussetzungen: V0; K11 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: Götter/Kulte 8/12, Geschichtswissen 8/12, Philosophie 2x SE/15

Analysis des Bösen - Wesen und Art der verführerischen Mächte und Begründung für den Kampf wider die unheilige Magica Atra und Begründung für eine göttliche Auslegung der Magie und Die Ultima Ratio und Tractat wider die unheilige Magierphilosophie

Wer bei diesen Werk Parallelen zu den Schriften Alvida von Faldras' zieht, die unter anderem Kritik der reinen Magie (siehe Seite 229) verfasste, liegt tatsächlich richtig, zu Teilen kann es gar als Fortführung angesehen werden.

Die fünf Traktate von jeweils bis zu 30 Quartseiten wurden allesamt etwa zwischen 1010 und 1020 BF von dem Magier Fingorn ay Triffon, Leiter des Klosters Relânha zwischen Chetoba und Thegûn im Lieblichen Feld, verfasst.

Teile daraus sowie eine Zusammenfassung sind bereits im Hesindespiegel veröffentlicht worden, für den Fingorn gelegentlich schreibt, so dass die wesentlichen Inhalte durchaus bekannt sind. Vollständige Abschriften der Traktate, jeweils bis zu 50 an der Zahl, sind jedoch fast ausschließlich im Horasreich und hier vor allem im Chababischen verbreitet, dort aber recht einfach zu erwerben.

Bereits aus dem Titel geht hervor, dass Meister Fingorn ein tiefgläubiger Mensch ist, der jegliche Magie, die nicht zum Wohle der Menschheit ausgeübt wird, völlig ablehnt und verurteilt, was den Philosophien der bekannten Rohalsschülerin Alvida sehr nahe kommt. Die Inhalte der einzelnen Schriftstücke gehen bereits aus ihren Titeln hervor und mit der unten abgedruckten Zusammenfassung Großteils einher. Sie bauen allerdings teilweise aufeinander auf und verweisen auch auf die jeweils älteren Veröffentlichungen, so dass sich der Leser im Zusammenhang etwas abmühen muss, wenn er nicht über eine Gesamtausgabe verfügt.

Voraussetzungen:

V1; K12 (Garethi); KL 12 (Analysis des Bösen, Die Ultima Ratio)

V2; K12 (Garethi); KL 12 (Begründung für eine göttliche..., Begründung für den Kampf..., Tractat wider die...)

Das Buch im Spiel:

Philosophie SE/5 (Die Ultima Ratio)

Philosophie SE/8 (Analysis des Bösen, Begründung für eine göttliche, Begründung für den Kampf...)

Philosophie SE/10 (Tractat wider...)

Zitate:

»Begründungen für eine Göttliche Auslegung der Magica zum Kampfe wider das Böse und das Streben nach Askese und der Ultima Ratio«

Eine Zusammenfassung der bereits veröffentlichten Thesen und Texte von Fingorn ay Triffon.

Wenn Wir das Folgende verstehen wollen, muß in re vera ad primo ein spezifische Analysis des Boesen proponiert werden: Sehen wir die Goetter als fuer Ordnung und Bestaendigkeit stehende Entitaeten an, welches ist auch Ziel des Mysteriums von Kha und des Weltengesetzes, also als das Gute, so laeßt sich daraus nur eine Consequencia extrahieren: Chaos und Zerstoe rung sind Zweck, Ziel und Art des Boesen, dieses aber ist das Wesen der Daimonen, deren Heimstatt ja Chaos und Brodem ist, und wider die die Goetter die Sphairen erschufen, und mit denen sie seit jeher im Kampfe liegen. Hieraus sequiert also bereits die eine Tatsache:

Alles Boese ist de facto daimonischer Natur.

Dies ist die Begrue ndung fuer die daimonologische Natur des Bösen.

Das Boese versucht nun auf zwei Modi auf Uns Menschenkinder Einfluß zu nehmen, um die Goettliche Ordnung zu brechen:

Ad Primo implizieren sie Uns die Versuchung durch Macht, Reichtum, Ruhm, und zerfressen so das Herze eines jeden frommen Menschen von innen. Dies zu defendieren ist Aufgabe eines jeden, der Ehrfurcht vor den Zwoelfen hat, hierzu dient die Askese, die sich zu der Versuchung durch oben genannte Faktoren reziprog verhält, es ist aber imprimis auch Aufgabe der Kirchen, welche die Zwoelfgoettliche Ordnung auf Deren vertreten.

Ad Secundo wirken die Daimonen direkt durch derische Manifestationen aufgrund des Wirkens der Necropatia, Daimonologia, Magica Atra (welchselbige wieder mit der Versuchung durch Macht, Reichtum und Ruhm verflochten ist) und weiterer unheiliger Kuenste, welche ja nur auf daimonologischer Basis fundieren. Dieses zu defendieren ist zwar immer noch Aufgabe der Kirchen, aber nicht allein: Die Magica Alba muß Zeil und Zweck der Debellatio unheiliger Magica sein, sie muß sich ganz in den Dienst der Zwoelfgoettlichen Ordnung stellen, denn sie ist Uns von HESinde gegeben, um das Boese zu bekaempfen und den Menschen Wohlergehen zu bringen. Dies ist die Begrue ndung fuer den Kampf der Magica wider das Boese, welches sind die Daimonen und die Magica Atra, dem asketischen Verhalten des Magus, und der Unterwerfung der

Magica unter den Willen der Zwoelfgoetter. Nun ist Uns von PRAios das Geschenk der Intelligenz gemacht worden und von HESinde das Streben nach Wissen und Weisheit. Unser Wissen jedoch ist unvollkommen und klein. Außerdem ist Uns auch von den Goettern der freie Wille gegeben, welcher sich zur Weisheit, was ist die Unterwerfung unter den Willen der Zwoelfgoetter im Sinne der Magica Alba, oder zur Blasphemie wider die Goetter, welches ist die Magica Atra, entscheiden kann. Nur weil der Menschen den freien Willen hat, kann er durch Macht, Reichtum und Ruhm korrumpiert werden. Intelligenz, welches ist die Faehigkeit des Erkennens, Wissen, welches ist das zu E rkennende, und Weisheit, welches ist das richtige und gottgefaellige Anwenden des Erkannten, bilden ge-meinsam die Ultima Ratio, welchselbige das Chaos ordnet, und das ist es, was das Weltengesetz will. Also kann nur ein ausreichendes Wissen und eine hoehere Erkenntnis eine effektive Debellatio des Daimonisch-Boesen bewirken. Je mehr Wir wissen, und je besser Wir dies im Zwoelfgoettlichen Sinne anzuwenden verstehen, desto besser werden Wir Unseren Kampf fuehren koennen.

Deshalb ist es Wille der Goetter, daß der Magus nach Hesindegefaelligem Wissen und damit der Ultima Ratio strebt. HESinde gab Uns die Magica, und sie gab Uns die Anweisung, sie nur unter der Maxime der Ultima Ratio anzuwenden, denn nur so ist sie Magica Alba. Nichts anderes ist es, was Uns HESinde lehren und aberlangen will, nichts anderes ist es, was dem Weltengesetz ebenso dient wie der Zwoelfgoettliche Glaube. Nur wer weiß, daß er nichts weiß, und deshalb nach Wissen strebt, ruht in sich selbst und ist gereinigt, um geprüft zu werden, wird erleuchtet werden und frei sein.

Dies ist die Begrue ndung, warum die Ultima Ratio das Boese zerstoe rt, und warum der Magus nach ihrer Maxime seine Kunst ausueben soll, welche nur so ist Magica Alba.«

eine Kurzzusammenfassung aus Fingorns Werken, kürzlich auch im „Hesindespiegel“ erschienen.

Arkanoktium

Ein bestenfalls mysteriöses Werk, zu dem heute nichts mehr bekannt ist, der einzige Hinweis für die Existenz dieses Buches findet sich in Rohal großem Werk Systeme der Magie (siehe Seite 139). Wäre nicht eben dieser Hinweis aus dem berühmten Buch des Erzmagiers, würde man das Arkanoktium sicherlich als Erfindung eines Verwirrten abtun, so aber kursiert in erlesenen Fachkreisen, von denen auch niemand mehr als nur das Rohalsche Zitat kennt, immerhin das eine oder andere vage Gerücht, oftmals jeglicher Grundlage entbehrend. Gesehen hat das Buch allem Anschein nach noch niemand - außer natürlich Rohal... Als Autor darf sicherlich der ebenfalls von Rohal erwähnte Cirendo gelten, eine Person aus der Zeit um Bosparans Fall, von der gleichfalls nur wenig bekannt ist (siehe auch die Philosophia Magica auf S. 125). Sarthalus

Cirendo war der Nachfolger von Erzmagier Gerindor als Hofmagier zu Gareth unter der Regierung Kaiser Rauls und galt als Bewahrer alter Geheimnisse und früher Magierphilosoph, aber auch als dämonenpaktierender Intrigant. Er starb schließlich unter der Folter der Praios-Geweihtenschaft, nachdem er die Kaiserin von Dämonen heimsuchen ließ, was ein äußerst zweifelhaftes Licht auf die Loyalität des Magiers wirft.

Zitate:

»Kairan - der dem unbewehrten Aug' als simpler, dunkelgruen pigmentierter Schachtelhalm erscheint, dem oculus astralis jedoch als Compluvium der Kraft - waechst, was in Sumus Reich einzigartig seyn mag, mit in se verdrillten Segmenten, welche die Flußmatrices der Kraft simulieren, auf daß sich astralophile und astralophobe Pflanzenglieder konstruktiv polarisieren (s. hierzu Cirendos Arkanoktium p. 89ff.) und die freie Kraft zu kompensieren vermögen.«

--aus „Systeme der Magie“

Aspekte der Anderswelt - Von dero Consequencia und Unter Zwang - Auswirkungen der Magica Controllaria auf Körper und Seel

Mit diesen beiden Veröffentlichungen machte in den Jahren 1017/1018 BF die Scholarin Tanit Neethling von der Sheniloer Draconiter-Akademie auf sich aufmerksam, mittlerweile eine aufstrebende Adeptin von hohem Potential. Schriften wie diese machen deutlich, dass es keiner jahrzehntelangen Erfahrung bedarf, um Bücher über die Magie zu verfassen, sondern dass auch schon die jungen Adepten oder gar Schüler das nötige Potential besitzen und hochinteressante Überlegungen und Beobachtungen auf Pergament bannen können. Von beiden Manuskripten sind jeweils etwa 25 Kopien im Umlauf, vor allem im nördlichen Horasiat. Bei dem älteren *Unter Zwang* handelt es sich um ein nur wenige Seiten starkes Heftchen, in dem Tanit eine relativ ausführliche Beschreibung der körperlichen und seelischen Auswirkungen unter dem Bann einer Art ZAUBERZWANG beschreibt. Die Ausführungen gehen dabei so ins Detail, dass manchem Magier gar Rückschlüsse auf die Struktur des Zaubers möglich sind, wenn eine Herleitung auch nicht gelingt.

Die Aspekte sind wesentlich umfangreicher und thematisch sicher auch brisanter. Tanit erzählt, wie sie während der Rückreise von einem Auftrag des Draconiter-Ordens im Bornland in eine Nebenwelt gerät, die sich teilweise wie das direkte Gegenstück zu Dere erwies: Tiere gingen auf zwei Beinen und sprachen, während die Menschen auf allen Vieren auf dem Boden krochen, Straßen bestanden aus Wasser, der Boden aus Staub, auf ähnliche Weise war fast die gesamte Beschaffenheit der Welt verdreht. Der Bericht besteht nicht nur aus einer Beschreibung dieser Globule, sondern befasst sich insbesondere mit dem Problem der Rückkehr und der dauerhaften Versiegelung des Tores zwischen beiden Welten.

Voraussetzungen:

V0; K11 (Garethi); KL 12 (Aspekte der Anderswelt)
V0; K11 (Garethi); KL 12 (Unter Zwang)

Das Buch im Spiel:

Hilfe bei Rückkehr aus Globulen und beim Versiegeln von „Feentoren“ (Aspekte der Anderswelt)
Zauberzwang SE/7, falls Zauber bekannt und aktiviert (Unter Zwang)

Azik'harar - Der dreifache Hoellenzwang

Dieses berüchtigte Buch, das angeblich Macht über ein ganzes Dämonenreich geben soll, wurde wahrscheinlich um das Jahr 400 v. BF, also inmitten der Dunklen Zeiten, von einem unbekannten Autor verfasst. Ob dieser der Führer einer Gruppe von Dämonenanbetern war oder auch nur ein einzelner Schwarzmagier, kann nicht genau gesagt werden, beide Möglichkeiten werden von den Gilden jedoch genannt. Auch kann nicht mit letzter Sicherheit belegt werden, ob das Buch von einer Einzelperson oder mehreren Autoren geschrieben wurde, allerdings wird erstere Möglichkeit für wahrscheinlicher gehalten. Bis zur Zeit Silem-Horas' fertigten sinistre Gestalten eine Handvoll Abschriften an, die aber mit dem Falle Bosparans und den darauf folgenden Plünderungen und Bücherverbrennungen sicherlich fast alle vernichtet wurden, zumal davon ausgegangen wird, dass die Verbreitung ausschließlich auf das heutige Liebliche Feld beschränkt war. Später soll es in Almada allerdings erneut einige Exemplare gegeben haben, die aber unter den Priesterkaisern allesamt aufgespürt und verbrannt wurden. Seitdem geriet das Buch in Vergessenheit, einzig eine kurze Teilabschrift des Vorwortes, geschrieben in einer seltsamen und nicht exakt übersetzbaren Form des Aureliani, befindet sich noch im Besitz der Halle der Metamorphosen zu Kuslik - und bereits diese wenigen Worte lassen schwärzeste Bereiche der Dämonenbeschwörung vermuten.

Tatsächlich kann fast nur aufgrund des Titels und dieser kurzen Passage vermutet werden, dass sich das Buch nahezu ausschließlich auf eine einzelne Splitterdomäne der Niederhöllen bezieht.

Salpikon Savartin, Gildensprecher der Bruderschaft der Wissenden und einer der wenigen, die sich näher mit diesem Werk beschäftigt haben, äußerte einmal die Vermutung, dass das eingehende Studium möglicherweise Macht über die drei erwähnten Dämonen geben soll, die um die Herrschaft über diese Domäne seit Äonen Schlachten gegeneinander führen. Auch soll es vor über einem Jahrzehnt eine Magierin gegeben haben, die im Namen ihres Herrn Omroox, der in der Textpassage erwähnt wird, und mit Hilfe infernalischer Kreaturen das Dorf Skezellen nördlich Nostria zu schleifen versuchte. Manche Zauberer glauben, dass der Hoellenzwang die letzten Geheimnisse der Siebten Sphäre löst oder dass das Wort Azik'harar eine Bezeichnung für den Dämonensultan darstellt, womit man das Werk gewissermaßen über das Arcanum (siehe Seite 35) oder gar das legendäre Oäimonicon (S. 108) stellt. Und schließlich soll am Loch Harodröl vor Jahrtausenden ein abtrünniger echsischer Kult sein Unwesen getrieben haben, der sich um die Verehrung einer finsternen Sphärenentität namens H'Zik'harar drehte.

Voraussetzungen: V0; K14 (Aureliani), auch in Bosparano in Imperialen Zeichen (K14); MU 15, KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: Magiekunde 2x SE/12, evtl. Götter/Kulte SE/12, weiterer Inhalt Meisterentscheid

Zitate:

»Nur die Kundigen wissen von den Domänen der Erzdämonen und der XIII. Domäne der daimonischen Diener dessen, der ohne Namen bleiben muß. Doch auch jene wissen meist nicht von den Splitterdomänen, einst von mächtigen Dienern ihren Herren abgetrotzt und nun eigene Reiche bildend,

beherrscht von Daimonen mit der Macht Vielgehörnter, ab und an gar auf eine Stufe gestellt mit ihren einstigen Herren.

Wir kennen hier unter anderem Aphasmayra, und Heskate, die über Shaa'naas'bar herrscht, oder die schwarze Shaz-man-yat von Yaleth, den mysteriösen Sphärenspalter Shihayazad, und die vielleicht fremdartigste Splitterdomäne Kal'harar. Aber nur den größten unter den Beschwörern ist Azik'harar bekannt, eine Splitterdomäne ohne wirklichen Herrscher, oder aber deren drei, über die seit Jahrzehnten Omroox gebietet, oder es zumindest versucht.«

--aus dem Vorwort in einer sinngemäßen Transkription ins Garethi; der Text gilt als einziger Beweis für die Existenz dieses Buches und ist im Besitz der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Bannungen und Abschreckungen

Erst seit dem mysteriösen, nahezu unbeachteten Verschwinden des Chimärenmeisters Abu Terfas Ysasser Shenesach findet dieses völlig unbekannte Werk, das von dem tulamidische Zaubermeister vor einigen Jahrzehnten verfasst worden sein soll, in einigen, nur wenig glaubhaften, Gerüchten Erwähnung. Außerhalb Mhanadistans können die meisten Gelehrten nicht einmal etwas mit dem Namen des Autoren anfangen, geschweige denn mit dem Titel des Buches, so dass außer in diesem Klatsch keine Details bekannt sind. Bislang scheinen jedenfalls weder das Original noch Kopien davon zu existieren, auch wenn die Pentagramm-Akademie ersteres in ihren Besitz gebracht haben soll.

Der angeblich dünne, aber gehaltvolle Octavband soll allerlei mehr bruchstückhafte als umfassende Informationen über Möglichkeiten des Bannens und Gefügigmachens von Tieren und Chimären enthalten, mit deren Hilfe Verschmelzungen während des CHIMAEROFORM-Rituals erleichtert sind. Dies mögen für viele vor allem junge Schwarzmagier sicherlich höchst interessante Themen sein, wenn da nicht Zurbarans Elixier wäre, dessen Rezeptur in Chimaeren & Hyóriden (siehe Seite 146) niedergeschrieben wurde, ein Werk, das trotz seiner Seltenheit sehr viel bekannter, legendärer und vor allem auch verbreiteter ist, als jenes praktisch unbekannte Traktat des Abu Terfas!

In dem Buch sind Bannkreis gegen Chimären, Schutzkreis gegen Reptilien, Schutzkreis gegen Ungeziefer niedergelegt und es gibt Erleichterungen beim Schaffen von Chimären nach Meisterentscheid.

Voraussetzungen: V0; K12 (Tulamidyä); KL 12

Das Buch im Spiel: s. o.

Bannzauber der Großen Magie

Kaum bekannt ist dieser um 800 BF von der Kusliker Halle der Antimagie verfasste Quartband von 105 Seiten Umfang. Große Verbreitung erlangte das Werk nie, aber noch heute wird es in Kuslik zu Unterrichtszwecken eingesetzt, da es in Garethi abgefasst und auch inhaltlich leicht verständlich ist. An der Akademie selbst verfügt man insgesamt über knapp 15 Abschriften, etwa 25 weitere sind vornehmlich im Lieblichen Feld und an Akademien der Contramagie zu finden. Mangels Bekanntheit ist die Nachfrage äußerst gering, nur gelegentlich, meist innerhalb des Horasiats, wechselt eine Kopie für bis zu 60 Dukaten ihren Besitzer.

Inhaltlich geht es weniger um antimagische oder andere Formeln, zu denen auch keine Meisterformeln festgehalten wurden, sondern vornehmlich um rituelle Praktiken, die vor allem bei Austreibungen Anwendung finden können (SF Exorzist verbilligt erlernbar, aber nicht aus diesem Buch). Ein breiter Raum wird der Bannkreiserstellung und der hierzu notwendigen Symbolik gewidmet, auch auf die Tagesherrscher und nützliche Analogien wird ungewöhnlich umfassend eingegangen. Selbst einige Anhänge mit Ritualgesängen und Rezepturen - etwa zur Herstellung von

Zauberkreide oder Beschwörungskerzen - werden nicht vorenthalten.

Voraussetzungen: V1; K11 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: alle Bannkreise können zu ¾ der Kosten erlernt werden

Zitate:

»Die Mixthur der zauberischen Creide, welche den Invocationes wie auch den Exorcismi foerderlich, ist einfach zu bewerkstelligen. Bereite sie am besten bei einer Nacht, da Ucuri sichtbar sei, jedoch huete dich vor den fuenf Tagen zwischen den Jahren. Lege bereit sechs Uncen Creide von Olport, aber andere tuth es auch, und zermahl sie zu Staube, welchen du in eine Schale gibst, auf dasz er inniglich der Luft ausgesetzt ist. Nun quetsch den Saft aus einer Mandragora, die im Greifenmond geerntet, bis nichts denn den Fasern ueber ist, die aber wirf weg oder verwende sie fuer zauberisches Tau. In den Saft leg den Kamm ei- nes Hahnen und sieh, dasz es rot wie Bluth wird, wenn nicht, dann schuett es weg und beginne von vorn, denn es ist verdorben! wenn ja, dann gib unter stetem Ruehren zwei Uncen trucken Bluth vom Ochs hinzu. Jetzt erhitz es, ohne dasz es schaeumt, so lange, bis vom Kamme nichts mehr ueber. Den Sud giess in die Schale zum Pulver, dabei rufe HESINDENS WEISHEIT, AMAZEROTH, WILLEN UND WISSEN, BEI MANDRAGORA UND OCHSENBLUTH, MACHT UEBER DAIMONEN SEI MEIN und lasz deine Krafft flieszen. Sodann vermisch alles inniglich und giess den Brei bei stetem Druck in die Form, welche du der Creide geben willst. Sie wird rot sein und mag reichen für ein Dutzend Applikationen, wenn der Kreis nicht zu grosz ist.«

Rezept zur Zauberkreide, über die Jahrhunderte sind vielerlei, meist ähnliche Rezepturen entstanden, diese hier ist eine der gebräuchlichen

Bemerkungen zu den Elementen

Verfasst um 485 BF fällt die etwa 50-seitige Abhandlung in Größe eines leicht unterformatigen Quartos noch in die frühe Rohalszeit und sorgte deshalb auch für eine gewisse Aufregung, da die magische Fachwelt begierig alle neuen Erkenntnisse miterleben wollte. Die Autorin des schmalen Büchleins war mit Orian von Llanka eine in ihrer Zeit anerkannte Elementaristin, die jedoch mit zunehmendem Alter als ein wenig spinnert angesehen wurde - ähnlich wie heute der Festtuner Erzmagus Rakorium Muntagonus. Tatsächlich interessierte auch sie sich für die alten Echsen und leitete mehrere Expeditionen durch die Dschungel und Sümpfe des Südens, wobei sie schließlich auch umkam.

Bei dem nicht sonderlich umfangreichen und auch nicht illustrierten Werk handelt es sich vor allem um eine Kurzzusammenfassung zu verschiedenen elementaren Erscheinungen und Manifestationen, teilweise basierend auf den sehr viel älteren Werken Die Nichtwette (siehe Seite 65) und dem Großen Elementarium (S. 41), auf die mehrmals verwiesen wird. Orian befasste sich allerdings weniger mit den eigentlichen Elementargeistern und den Dschinnen, als vielmehr mit ungewöhnlichen Ausbrüchen der elementaren Kräfte, wie es etwa bei den Mindergeistern der Fall ist.

In der ersten Hälfte der Rohalszeit galt das Werk als eine der bedeutendsten Abhandlungen über den Elementarismus, geriet dann aber zunehmend in Vergessenheit, die Magierkriege, die in Aranien besonders schlimm wüteten, taten ihr übriges. Noch etwa 60 Abschriften sind im Umlauf, von denen sich viele auf den aranischen und nord-tulamidischen Raum konzentrieren, für etwa 30 Dukaten sind sie auch auf normalem Wege erhältlich. Die meisten Kopien sind dabei in Tulamidyä abgefasst, obwohl das Original in einem ältlichen Garethi niedergelegt wurde, allerdings ist die Urschrift während des Aranischen Exodus verloren gegangen.

Voraussetzungen: V1; K10 (Tulamidyä); KL 12

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/7

Zitate:

»Nicht Wesen oder Geist, aber auch nicht Element oder Kraft sind die Mindergeister, welche sind „Elemente im Übergang, beseelt durch die Kraft“, wie H'Racon sie in der Nichtwelt bezeichnet. Verwandt sollen sie wohl sein mit den Kobolden auf der einen Seite (welche ja auch die ungebundene Kraft verkörpern) und den Elementaren auf der anderen (die ja die Elemente im Reinen verkörpern).

Sie tun niemandem Harm außer jenen, die wirr im Geiste oder von schwachem Willen sind, und sie sind gebannt mit einem Wink, was wohl auch daran liegen mag, daß sie nur so viel Verstand besitzen wie ein toter Hund.«

Borbaradianismus - Sein Anspruch und seine Wirklichkeit

Satinavs Kurs ist nie genau vorhersehbar, aber es war wohl doch eher das zunehmende Auftreten von Borbaradianern in den letzten sechs Jahrzehnten denn die Möglichkeit einer Rückkehr des Dämonenmeisters, das Demelioë Nandoniella Terbysios, zur Zeit Spektabilität der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, und Sagrella Tipasa, Professorin für Borbaradianerei an der Magischen Fakultät der Universalschule zu Al'Anfa, dazu veranlasste, jenes Buch zu erstellen. Es handelt sich dabei um einen nahezu schmucklosen Quartband von knapp 100 Seiten, der 1013 BF zu Brabak herausgegeben wurde. Erst nach Borbarads Offenbarung erwachte das Interesse, doch selbst jetzt sind nicht mehr als etwa 25 Abschriften vornehmlich unter Experten der südlichen Stadtstaaten verbreitet. Auch der Preis von 55 Dukaten wirkt im ersten Moment sicherlich abschreckend, und der Ruf der beiden Magae trägt zweifellos ebenfalls nicht gerade zur größeren Verbreitung bei.

Wie bereits aus dem Titel hervorgeht, handelt es sich nicht nur um einen Vergleich des Borbaradianismus, wie ihn sich Laien und so mancher Gelehrte vorstellen, mit fundierten Tatsachen, sondern vor allem auch das, was jene Spielart der Magie gewissermaßen mit sich bringt und welche Sichtweise ein Jünger Borbarads vertritt. Auf recht kompetente und objektive Art werden allerhand Vermutungen bewiesen oder als falsch entlarvt, weitere Probleme diskutiert und neue Mutmaßungen aufgestellt. Neben mehreren verwaschenen Hinweisen auf einige bekannte und unbekannte Borbaradianerformeln ergibt sich jedoch kaum weiteres magisches Wissen, wiewohl die vielen Informationen mit Falschaussagen aufräumen und hochinteressante Aspekte einer gefährlichen Vereinigung aufweisen.

Trotz der eingebrachten Objektivität leuchtet durchaus durch, dass die beiden Autoren der Magie der Borbaradianer nicht ablehnend gegenüberstehen, aber durchaus Gefahren in der Anwendung sehen. Inwieweit die Inhalte mit der Realität übereinstimmen, kann wahrscheinlich nur Borbarad allein beurteilen, aber seine Meinung ist nicht bekannt...

Voraussetzungen: V0; K11 (Garethi); KL 13

Das Buch im Spiel: Philosophie 2x SE/8, Magiekunde SE/8

Brajan, Horas und andere Hochstapler

Ein fast vollkommen unbekanntes Traktat, das den Gerüchten nach von Borbarad wenige Wochen vor dem Fall seiner Schwarzen Feste in der Schlacht gegen Rohal verfasst wurde. Angeblich soll einer seiner engen Getreuen, man munkelt von seinem Lieblingsschüler Quexkalon, noch eine Abschrift angefertigt und an anderer Stelle aufbewahrt worden sein, bevor der Dämonenmeister besiegt wurde. Möglicherweise existieren also auch heute noch einige wenige Kopien in Borbaradianerhänden, und welches Wissen der zurückgekehrte Magier jetzt unter seinen Anhängern verbreitet, kann nur gemutmaßt werden.

Über den Inhalt der angeblich nur 30 Seiten gibt es lediglich Vermutungen anhand des Titels, wahrscheinlich handelt es sich um ein magiephilosophisches Werk, das sich mit der Macht der Götter beschäftigt. Allein diese Annahme und der Name des Autoren reichen aus, dass das Werk vom Boten des Lichts bereits kurz nach den Magierkriegen unter Bann gestellt wurde.

Voraussetzungen: V0; K13 (Bosparano), auch in Garethi (K12); KL 13

Das Buch im Spiel: Philosophie SE/12, Götter/Kulte 10/13, Verschwörungstheorie 10/12

Codex der Sechsendsechzig Formeln

Wenn man sich in den Hallen der Gildenmagier umhört und nach dem begehrtesten Schriftwerk fragt, dann wird man wohl feststellen können, dass der Codex 66 sehr häufig genannt wird, ein Buch, von dem sich alle Magier, ungeachtet der philosophischen Ausrichtung, wünschen, dass sie nur einmal darin blättern könnten. Niemand kann mit letzter Sicherheit sagen, ob das Buch jemals existiert hat, wann und wo es geschrieben wurde, wer der oder die Verfasser waren - der Codex 66 ist ein Mythos, von dessen Bestehen seit über 350 Jahren geträumt wird. Obgleich die ältesten Hinweise auf das Buch aus der Rohalszeit stammen, muss es schon damals nahezu völlig unbekannt gewesen sein, frühere Erwähnungen sind aber nicht bekannt. Sämtliche Exemplare sollen im Laufe der Magierkriege verschollen gegangen, bzw. den darauf folgenden Bücherverbrennungen zum Opfer gefallen sein; wie so oft heißt, der Dämonenmeister Borbarad hätte die letzte Kopie in seinem Besitz gehabt und diese sei bei der Zerstörung seiner Schwarzen Feste vernichtet worden. Die jüngere Generation der heutigen Magier glaubt nicht mehr so recht an die Formelsammlung, einige glauben mit neueren Forschungen gar bewiesen zu haben, dass es sich tatsächlich um ein Märchen handelt, aber wie lässt sich dann erklären, dass erst vor beinahe zwei Jahrzehnten mehrere angekohlte Pergamente gefunden wurden, die zum Codex 66 gehört haben müssen, da sich ihre Existenz sonst nicht erklären lässt?

Über den Inhalt ist man sich erstaunlicherweise einmal ziemlich einig: Es soll sich um eine Formelsammlung mit 66 alten und oftmals mächtigen, heute kaum mehr bekannten Zaubersprüchen handeln, zu jeder Formel soll eine gut ausformulierte These enthalten sein (einige alter Zauber, auch unbekannte nach Meisterentscheid, Mag). Insoweit ist es also sicher nicht weiter verwunderlich, dass jeder neu entdeckte Zauber erst einmal diesem begehrten Werk zugeschrieben wird.

Irgendwie scheint jeder Gildenmagier zu glauben, es müssten in einer Handvoll Bücher alle existierenden Zaubersprüche samt ihrer These niedergeschrieben sein. Wie sonst ließen sich die Gerüchte um weitere Formelsammlungen deuten, denn neben dem Codex 66 spricht man - wenn auch seltener - noch von anderen, wie der Formelsammlung des Fran-Horas (siehe Seite 224). Auch das Naranda Ulthagi (S. 193) muss wohl hierzu gezählt werden.

Voraussetzungen: V0; K14 (Bosparano); KL 14

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/12

Sacina's Zyklus und Die Wege Los',

zusammen unter dem Titel *Cosmologia*

Ein von einem unbekannten Autor verfasstes Werk, bestehend aus zwei Bänden mit je ca. 200 Seiten unter dem zusammenfassenden Titel *Cosmologia*. Geschrieben wurde es vermutlich während der frühen Regierungszeit Fran-Horas', allgemein ist man aber der Meinung, dass es niemals existiert hat; andererseits hat der berühmte Magierphilosoph Elon Carhelan in seiner *Philosophia Magica* (siehe Seite 125) auf beide Bücher verwiesen und auch Onithios von Teremon mag hieraus für seine *Core* in den *Ächer* (S. 129) inspiriert worden sein. Wahrscheinlich wurden im Laufe der Dunklen Zeiten einige wenige Abschriften angefertigt, doch bereits mit dem Untergang des Bosparanischen Reiches geriet das Werk in Vergessenheit, unter den Priesterkaisern dürften die letzten Kopien schließlich vernichtet worden sein.

Den wenigen Gerüchten nach beinhalten die beiden Bücher eine umfangreiche, äußerst komplexe Erklärung des gesamten Weltsystems, ohne dass dabei die Zwölfgötter und vergleichbare Pantheons auch nur Erwähnung finden. Allem Anschein nach handelt es sich folglich um eines der frühesten, aber auch blasphemistischsten Werke der Sphärenkunde und möglicherweise auch der Magierphilosophie.

Für je angefangene 10 Seiten muss eine Mut-Probe abgelegt werden, die immer um 1 schwerer wird, bei Misslingen rührt der Leser das Buch ob der enthaltenen Wahrheiten so viele Wochen nicht an, um wieviel der Wurf danebenging. Wenn der Leser beide Bände gelesen hat, wird er automatisch zu einem Anhänger der Magierphilosophie.

Voraussetzungen: V0; K14 (Bosparano); MU 16, KL 15

Das Buch im Spiel:

Ein Band: Magiekunde SE/10, Philosophie 6/8

beide Bände zusammen: Magiekunde 2x SE/15, Philosophie 6/10

Das Besciarium von Bethanka – Das Wissen von den Pflanzen und Tieren

Der etwa 70 Seiten starke, leicht unterformatige Foliant wurde erstmals vor über 1600 Jahren in der Zeit der Friedenskaiser im Lieblichen Feld zusammengetragen (übermütige Mittelreicher behaupten dagegen, das Buch sei in Gareth verfasst worden). Seitdem gab es mehrere Überarbeitungen (am bekanntesten sind die Auflage der Silem-Horas-Zeit, die „korrigierte“ Fassung der ersten Priesterkaiser, die Überarbeitung Rohals und die König-Khadan-Auflage) und von diesen eine Unzahl von Abschriften, deren Inhalte teilweise bis heute nichts von ihrer Gültigkeit verloren haben - zumindest wenn sie aus den überarbeiteten Versionen zur Rohalszeit oder nach der Erlangung der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes stammen.

Das Buch beinhaltet eine alles andere als umfassende, aber doch sehr vielfältige Beschreibung der wichtigsten Nutztiere, bekanntesten Kreaturen und schrecklichsten Ungeheuer, denen die güldenländischen Siedler in den ersten Jahrhunderten nach der Überfahrt begegneten. Aber gerade deswegen strotzt der Inhalt natürlich nur so von Naivität und Aberglauben. Zudem findet sich zwar das eine oder andere beeindruckende Raubtier, aber dem wirklich gewöhnlichen Getier wurde keine Beachtung geschenkt, auch die Pflanzenwelt spielt trotz des Untertitels nur eine sehr untergeordnete Rolle.

Insgesamt existieren sicherlich 800 Abschriften in unterschiedlicher Art und Güte, von diesen sind allerdings nur noch wenige in Bosparano gehalten, da sich das Buch vor allem unter Großbürgern regen Interesses erfreut. Eine neue Auflage ist derzeit nicht zu erwarten, angeblich aber will der Kusliker Hesinde-Tempel ein tierisches Gegenstück zum *Herbarium Kuslikum* (siehe Seite 227) erarbeiten. Abhängig von der Qualität ist eine Kopie etwa 10 Dukaten wert, ein relativ geringer Preis. Das Original ging mit dem Untergang des Bosparanischen Reiches verloren.

Voraussetzungen:

Ältere Ausgaben: V10; K11 (Bosparano); KL 11

Neuere Ausgaben: V10; K10 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: Tierkunde 0/3

Zitate:

»Von den Koboldschen kennen wir zahlreiche Unterarten, wiewohl - und das muß zugegeben werden - bei weitem nicht alle, und es mag zudem sein, daß sie von ein und demselben Volke, aber uns nur in verschiedener Gestalt bekannt: Da gibt es die bornländischen Levschiye und die Biestinger der Thorwaler, die Angbarer Gnome und die Wehrheimer Hämmerlinge, die man dem Erz-Element zuschreibt, die allseits bekannten Klabauter der Seefahrer und die Wassermänner der Fischer. Die Schakle sind Kobolde mit untypisch starker Beherrschungsmagie, die ihren Opfern unsichtbar im Nacken sitzen und sie von Unfug zu Unfug reiten, die Bosnickeln (auch Bösnickler) sind Minenkobolde, die Silbererz gegen gleich aussehendes, aber unschmelzbares Kobalt und Nickel (beachte den Wortursprung!) vertauschen, Gold gegen Katzensgold, und andere edle Erze gegen Neckkupfer, das wie Schwefel brennt. Kein Wunder also, daß die Angroschim einen Zorn auf sie hegen und sie aus ihren Minen treiben, wo immer sie ihrer ansichtig werden.«
aus einer Fassung zur Rohalszeit

»Praios' Alveraniare, die Greifen, herrschten früher auf Dere wie heute die Menschen. Als aber ihre Zeit gekommen war, wurden die Edelsten nach Alveran entrückt, Praios für alle Zeiten zu dienen. Der Thron der Greifen steht im Raschulswall, auch im Orkland halten sie Wacht. Die Legende besagt, daß der Schnabel- oder Tatzehieb eines Greifen die Rechtschaffenen von den Sündern scheidet; die einen werden durch den Hieb selbst in Greifen verwandelt, die anderen zerfallen zu Asche.«

»Vorm Ehernen Schwert hats ein kleines, struppiges und gar wildes Pferdchen von kaum sechs und einen haben Spann in der Höhe, dasz ganz den hellst Tralopper Falben ähnlich sieht, hat es doch ein weisz Fell und schwarz Mähne und Schweif mit ein dunkl Strich dazwischen. Auch sind die Huf für ihre Grösz von beachtlicher Weite und unter ähnlich Behang versteckt. Die Elfen sollen sie zähmen, doch hats auch der gutwillige Mensch schon zum Freund der ramsnasgen Dickköpfe gebracht.«
aus der Ilsurer Abschrift von 802 BF

»Gar mächtig ist das Roß des Ritters, reicht doch der Rist der Schimmel gar über den Helm desselben. Gewaltig ist das starke Fleisch unter dem glänzend weissen Fell, machtvoll Schritt und Sprung, der deren erbeben läßt. Und hat auch ein Huf die Grösz eines Kindskopfs, sinds doch von solch Edelmut, dasz ein Kind von kaum vier Jahr zur Koppel hinweg sie reiten könnt, wenn es denn nur hinaufgelangte. Doch heissts, sie stammten ab vom Einhorn und Albing, eines der Riesrösser, auf deren Rücken die Riesgen dereinst Dere durchritten. Und warfen die ihre Köpfe und Mähnen, so hätten die Wolken vom Blau des Himmels gefegt.«
über die Tralopper Riesen, aus der Menzheimer Version von etwa 865 BF

»So ists ein magisch Rosz, denn es hat schier unendlich Ausdauer, und rennt es, hat es die Meile gelaufen, so hat ein Rennrosz nur die Hälfte der Strecke gar hinter sich gebracht. Auch ist der Mutanda als auch der Controllaria nie zu unterwerfen und durch die Schärfe derischer Klingen nicht zu verletzen. So ists die Frage, obs reinweiß oder glänzend schwarz, ists nicht gar vielleicht ein dämonisch Rosz? Doch stinks niemals, so es wohl aus der Welt Jensets kommend.«
über die Elfenrösser des WEISSE MÄHN

»Von Hühnern, Gänsen und Tauben: Wo aber der Herr den Falken besitzt, der ihm ein treuer Jagdbegleiter ist, da hat der Knecht das Huhn, welches ihm für den Tag ein Ei gibt, oder den wilden Hahn, auf dessen Sieg im Kampf er sein karges Geld verwettet. Alle Farben der Federn gibt es hier zu sehen – oftmals zieht man Hühnern nur wegen ihres Federkleides... Die Gans gibt es selten auf dem Hof, doch werden ihre Federn wohl geschätzt, denn dem Bürger geben sie ein weiches Kissen... Die Taube ist der Vögel heimatständigster, denn wohin man sie auch immer bringt, sie findet in ihren Schlag zurück. So dient sie auch dem Menschen als Bote wo kein Weg oder Steg ist und hat schon so manchem Verlorenen das Leben gerettet.«
aus der Sjepengurkener Drittfassung von etwa 750 BF
»Es ist ein stolzes Roß mit schneeweißem Fell, langer weißer Mähne und einem ebensolchen Schweif, und auf der Stirn besitzt es ein güldene, zwiefach gedrahtes Horn von fast drei Spann Länge. Auch Thiere mit silbernem Horn

oder gar von nachtschwarzer Farbe mit einem Horn in der Farbe des Blutes sollen schon gesichtet worden sein. Schandbare Jäger haben versucht, sie mit schönen Jungfrauen anzulocken, denn sie werden von ihnen angezogen, und das Horn sei in höchstem Masse heilkräftig und kostbar.«
aus einer überarbeiteten Fassung, Punin, 1000 BF

»Vom Gestaltwandler: Wie der Gestaltwandler tatsächlich aussieht, ist unbekannt, auch weiß man nicht, wo er herkommt. Gewiß ist aber, daß er Menschen nach dem Leben trachtet, um deren Stelle einzunehmen: Zunächst studiert er seine Opfer wohl sorgfältig und merkt sich alles, was auffällig ist, dann schlägt er hinterrücks zu. Er erwürgt seine Opfer meist, nachdem er sie zu einer abgelegenen Stelle gelockt hat. Den Leichnam versteckt er gut und fortan imitiert er sein Opfer in Verhalten und Erscheinung so gut, daß es selbst besten Freunden nicht auffällt.

Da mag es schon vorkommen, daß der eine oder andere, den man lange kennt, nicht mehr lebt, und es will trotzdem so scheinen, als wenn alles zum Besten stände. Wohl wäre man nie auf die Gestaltwandler gestoßen, wenn sie sich nicht selbst verraten hätten: Musik nämlich können sie nicht ertragen und auch keinen Alkohol - da laufen sie schreiend davon und geben sich zu erkennen! Gräßlich sieht es auch, wenn ein Gestaltenwandler eine Form verliert; ständig will er andere Gestalten annehmen und es vermischen sich in seinem Angesicht die Züge all seiner Opfer.«
aus einer überarbeiteten Fassung, Punin, 1000 BF

»Fluch und Krankheit gleichermaßen ist die Lykanthropie, die Menschen in wilde Tiere verwandelt: die Werwesen. Wenn das Madamal voll ist oder wenn sie in Wut geraten, bricht das Wertier hervor. Manche Opfer werden gänzlich zum Tier, andere verwandeln sich in ein Mischwesen. Nicht Gewalt noch Vernunft können sie halten, sie müssen hinaus, um mit den Wölfen zu heulen oder durch die Wildnis zu streifen. Ihre Blutgier ist größer als die jeder Kreatur. Sie kennen nicht Freund noch Gemahl. Und nichts kann sie erlösen als einen Klinge von purem Silber.«
aus einer überarbeiteten Fassung, Punin, 1000 BF

»Kleiner noch als die Orken sind die Goblins, kleine affengleiche Wesen mit rotem, struppigem, schütterem Fell, über das sie gerne allerlei Lumpen hängen. Wie die Ratten leben sie in Höhlen und Kellern und fressen alles, was ihnen vor die Klauenfinger kommt. Sie sind ein mäßig intelligentes Volk, das aber groß an Zahl ist. Sie sind sich ständig uneins und streiten und hadern oft. Wenn sie einem großen Wesen wie einem Menschen oder gar Elfen begegnen, dann sind sie feige und hinterhältig. Nichtsdestotrotz haben die Goblins geschickte Finger, weswegen man sie im Bornlande auch als Gerber und Färber anstellt, denn auf die Verarbeitung von Fell und Leder scheinen sie sich von Natur aus zu verstehen.«
aus einer belhankanischen Fassung, Datum unbekannt

»Von den Wüt-Echsen: Fast gänzlich wie ein Mensch oder ein aufrecht gehender Kaiman sind die Marus, fast zwei Schritt hohe Echsenmenschiere mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie sind durch und durch von Übel, gemeingefährlich zudem durch den Kampfkoller, welcher sie berserk gehen läßt, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann hauen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen mit dem Schwantze und werden ganz irr im Kopf. Es hat sie da, wo es auch die friedlichen Echsen-Menschen hat, doch sind sich beide Völker spinnefeind. Als Schergen eines Räuberhauptmanns oder Schwartz-Künstlers kann man sie jedoch aller Orten finden.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Die Menschenfresser, auch Oger geheißen, sind natürliche Feinde aller Menschen, Elfen und Zwerge, denn die götterlosen Kreaturen machen Jagd auf Menschen, als wenn's Vieh wär. Häßlich sind die Oger allemal: mehr als zweieinhalb Schritt groß und bleich wie Kreide, weil sie das Angesicht Praios' scheuen und in unterirdischen Höhlen krauchen. Sie fetten ihre unbehaarte Haut überdies mit Schmalz, daß sie widerlich anzusehen ist und wodurch sie auch fürchterlich ranzig stinken; und sie geben ein Grunzen von sich wie Schweine - was wohl ihre Sprache sein soll. Aus ihrem Maul ragen gelbe, scharfe Schneidezähne, mit denen sie alles reißen, was sie erlangen können. Hinterlistig sind die Oger auch. Da verbünden sie sich wohl mit Goblins und Orks, um wehrlose Menschen zu überfallen und zu verschlingen. Und wenn sie gar keinen Erfolg haben, mögen sie auch ihre Verbündeten als Speise nicht zu verabscheuen. Schlimm wird es, wenn sich das Pack zusammenrottet, wie es schon zweimal passiert ist - da kann man von Glück sagen, daß der Kaiser und tapfere Kämpfer aus allen Ländern bei den T rollzacken mehr als Tausendundnein der Menschenfresser zur Strecke gebracht haben, daß es ihnen eine Lehre gewesen sein mag.«
mittelreichisch bearbeitete Abschrift des Garethes Hesinde-Tempels, 1015 BF

»Von den Fledermäusen, Teernasen und Ruinengamlern: In Höhlen und alten Gemäuern und auf Speichern im Gebälk findet man die Fledermaus, von der man auch sagt, sie sei dem Phex ein liebes Tier. Von der Körpergröße einer Maus und mit der selben spitzen Schnauze und von braunem oder schwarzen Fell hat sie doch viel größere Ohren und Flügel aus Leder an den Vorderbeinen mit Krallen am End, daß man an einen kleinen Verwandten der Drachen glauben könnte. Das Tier frißt Spinnen und Käfer und anderes Gezucht, hängt des Tags über von der Decke und schläft und tut keinem Menschen was zuleide, der ihr nichts will. Wo die kleine Fledermaus den ängstlichen Nacht-wanderer nur erschreckt, da richtet die Riesen- oder Vampir-fledermaus einen ernsten Schaden an. Wie die kleine in großen

Schwärmen von einigen Dutzend zu finden, erreicht sie eine Spannweite von fast einem Schritt und hat scharfe Zähne, womit sie ihre Opfer aufbeißt und deren Blut trinkt. Sie überfallen auch einsame Wanderer, besonders die, die lange helle Haare haben, in denen sich die Krallen der Riesenfledermaus verfangen können. Man kann sie mit grellem Licht scheuchen, und auch Elfenmusik, namentlich die mit Flöten, macht sie wirr im Kopf.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Von den Todeshörnchen: Von einem gar seltsamen Thier wird aus dem Orkenland berichtet. Es sammelt Nüsse und Rinde von den Bäumen, labt sich aber auch an Aas. Ein wenig ähnelt es dem Feh, doch ist es ganz und gar pechschwarz, und auf dem Kopfe trägt es ein kleines, spitzes Horn. Mit dem Horne tötet es anderes Gethier, gar Wölfe und Füchse sind darunter. Da läßt es sich einfach vom Baume fallen, daß sich das Horn tief in den Schädel bohrt. Dann gräbt das Todeshörnchen die Beute an Ort und Stelle ein und kümmert sich erst im Winter wieder darum, wenn ihre Vorräte knapp werden. Gut ist man beraten, in den orksischen Wäldern beizeiten nach oben zu schauen, denn wer weiß schon, ob die Todeshörnchen nicht auch einen Menschen anfallen.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Von den Geiern: Gar schauerliche Leichenfresser sind die Luftgühle, welche sich auf alles niederstürzen, was Raubtiere erbeutet haben. Wohl sind die Tiere selbst zu faul zum Jagen, doch wenn es darum geht, anderen eine geschlagene Beute streitig zu machen, dann hacken die Geier wie wild auf sie ein, wobei sie stets niederträchtig auf die Augen zielen. Des öfteren sind sie gar dazu zu faul und machen sich über Kadaver her, um ihren Leichenschmaus zu halten. Dem Wandersmann setzen die Geier kreischend bei der Mittagsrast zu, um ihm sein wohlverdientes Brot streitig zu machen. Da tut einer nur Rechtes, wenn er die Geier mit gezieltem Schuß vom Himmel holt, denn sie sind Schrecken und Plage für alle Kreaturen, die auf Dere wandeln.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Von den Voegeln in Hof und Gasse: Mancherlei Vogel baut sein Nest nah unsern Behausungen. Zuvoerderst ist dies der Langbeinstorch, Peraines Bote, der sein mächtig Nest zum Segen auf das Dach setzt, der uns das Wetter kuendet und dessen Ei ein nuetzlich Gegengift sey. Am First wohnen die Tauben, da es viele Arten gibt: die weisse Jubeltaube ruft juchu, die k leine graue Turteltaube kommt stets zu zweit, die schwarzbehaute Scheiteltaube ist von Kuslik bis Punin eine echte Stadtplage geworden, und die weisse Brieftaube findet stets ihren Schlag, und wenn sie von Khunchom heimkehren musz. Unter dem Dachgiebel nesten die huebschen Silberschwalben, die schwarzbleichen Marboschwalben und die Segler mit weisem Leib und herrlich schwarz-roten Fluegeln; sie jagen die Fliegen weit oben, wenn's schoen bleibt, nah dem Boden, wenn's Wetter drueckt. Im Stall wohnt der Ziegenmelker, gefaerbt wie ein Stueck Rinde, der naechstens zum Steinerweichen singt. An Waenden und Staemmen laeuft der Turmkleiber stets kopfueber. Auf Hof und Gasse tschilpen Spatz und Sperling, stets um Samen streitend, dieweil der groeszere Schabernack gar vom Tische stiehlt. Der braune Wendehals scheucht dich stets herum mit geh, geh, aus dasz er, wo du stehst, nach Wuermern bohre. Der Kuhgimpel oder Blutfink nascht beim Vieh und ist auch winterhart. In der Hecke schliesslich wohnt der winzige Zaunkoenig, der aber singen und schmetterern kann wie kein anderer.«
angeblich Ausgabe der Friedenskaiserzeit, was mehr als unwahrscheinlich sein dürfte

»Von den Singvögeln: In Feld und Heide findet man die besten Saenger. Als erste stehen morgens die unscheinbare Chorlerche und die Schwarmgeitze trillernd ueber dem Acker. Auch Singdrossel und Heckenschmaetzer sehen gewoehnlich aus und singen unverkennbar. Die Blauamsel und die Totenamsel kennst du beide am gelben Schnabel und am Floeten. Die Zunge der Koschammer schaezt man vor allem als Delikatesse. Der gelbe, schwarzfluegellige Praiosgrueszer oder Pirol ruft duedlio, warnt rechtschaffne Leut aber mit lautem Kraechzen vor einem Hinterhalte. Gar lieblich musizieren und zwitschern die Purpurmeise, die man auch verspeist, die gelbbreustge Blaumeise, sowie die Rotkehlchen und Blaukehlchen mit ihrem traurigen Lied. Der gruen-braune Spoetter kann die lautesten Gaeraeusche noch nachschreien, was schon manchen Wandersmann grimmig erschreckt. Ueberhaupt haben die groszschnaebigen Voegel meist weniger ein Lied als einen kenntlichen Ruf. Der rotgraue Wiedehopf oder Weidenhuepfer hat drei Schopffedern und ruft upupup, der schwarz-weise Kiebitz hat eine Schopffeder und ruft seinen Namen. Der Klunckerpick stiehlt die glattweg das Brot aus der Hand und keckert dann mit groszem Schnabel. Obstraueber sind der rotbruestigen Kirschfresser zwischen den Lieblichen Feld und den Salamandersteinen und der blaugelbe Krikrali, den man eher von Garetien bis Aranien sieht. Der Kaeferspieszer, gruen und schwarz gesprenkelt, und der Neuntoedter, weisz mit braunen Fluegeln, schmucken Hakendorn, Weiszdorn und Akazie mit erbeuteten Kaefern und Raupen. Den blauen Madenhacker endlich sieht man leis auf dem Rindvieh werken und auch auf dem Warzennashorn.«
angeblich Ausgabe der Friedenskaiserzeit, was mehr als unwahrscheinlich sein dürfte

»Von den Krokodilen: Vier bis sechs Schritt messen die Krokodile, welche man nur im Süden findet, wo sie in Sümpfen oder an Flußläufen auf Beute lauern. Zwei Arten gibt es von diesen Echsentieren: die Kaimane, welche größer und auffälliger sind, und die Alligatoren, welche zwar kleiner sind, aber genauso gefährlich. Wo die meisten Echsen Pflanzen fressen, haben es die Krokodile stets auf lebende Beute abgesehen. Die reißen sie mit ihrem Maul, das beinahe einen Schritt in der Länge mißt und mit Zähnen besetzt ist, die schärfer sind als Messer. Aufpassen muß der Reisende, weil die Krokodile gut getarnt sind, und eh man sichs versieht, haben sich etliche von ihnen zusammengeschart und umringen einen. Das ist eine gar tödliche Falle, obschon ein einziges Krokodil gefährlich genug sein kann: Nicht nur, da es mit dem Schwanz harte Schläge austeilt, die weil es it aufgerissenem Maule angreift; auch ist es zäh, denn die harte, ledrige Haut ist nur schwer zu durchdringen, und das Krokodil kann allerhand einstecken, bevor es von seiner Beute abläßt.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Vom Tatzelwurm: Auch wenn man es diesen Kreaturen nicht ansieht - sie sind entfernte Verwandte der Drachen. Der drei bis vier Schritt lange, feiste und wurstförmige Rumpf ist von eklig graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen; es ist unmöglich, Schwanz und Rumpf voneinander zu unterscheiden. Der Anblick eines Tatzelwurmes ist einfach nur widerlich! Lediglich seine schuppige Haut erinnert noch an einen Drachen, zwischen den Schuppen wachsen aber rötliche, bortige Haare hervor. Sein Kopf gleicht dem Schädel eines Krokodils, übergroß, mit riesigen Nüstern und winzigen Augen; und wenn der Tatzelwurm atmet, stößt er durch die Nüstern einen gelblichen Dampf aus, welcher noch fürchterlicher stinkt als ein Schock faule Eier. Im Mittelland hausen die Würmer in den Bergen und machen mancherorts die Pässe unsicher, weil sie gierig sind auf alles, was blinkt, und überdies auch alles verschlingen, was sie in den Rachen bekommen. Es ist eine ehrbare Tat, einen Tatzelwurm zu erlegen, denn die Ungeheuer richten nur Schaden an. Wer sich aber an die Kreatur heranwagt, muß immer bedenken, daß in ihren Adern heißes Blut fließt und daß man sie im Kampf nur schwer einschätzen kann.«
Puniner Fassung von 1000 BF

»Von den Schnappfischen: Vor Brabac und wohl auch im Charyptischen hat es silbriggeschuppte Fische, welche für den Unwissenden wohl wie ein großer Hering aussehen. Doch sollt man sich hüten, den Köder auszuwerfen, denn die Biester haben scharfe Zähne und sind blutgierig wie die Haie, springen gar an Land oder auf kleine Boote und schnappen nach allem, was sich bewegt. Weh dem aber, der von Bord geht und in einen Schwarm der Schnappfische gerät. Ein Hai mag seinen Gegner im Kampf töten, die Schnappfische aber reißen ihn einfach in tausend Stücke.«
Puniner Fassung von 1000 BF

»Vom zehnmarmigen Kraken: Nur auf hoher See findet man den fürchterlichen zehnmarmigen Kraken, den großen Feind des Swafnir, welcher gar in der Lage ist, Schiffe zu zerdrücken, als seien es Schilfrohre, und die Mannschaften mit Haut und Haaren zu verschlingen. Ein jeder Arm mißt zehn Schritt in der Länge und ist mit grünlichen Warzen und Saugnäpfen besetzt. Der Rumpf durchmißt sechs Schritt und ist acht Schritt in der Länge. In seiner Mitten findet sich ein riesiges Maul mit dolchlangen Reißzähnen und am End des Kopfes ein Ring von zehn Glotzaugen. Wenn ein solches Ungetüm erscheint, dann bete man tunlichst zu Efferd, denn alles andere Tun und Streben mag nun nicht mehr helfen.«
Puniner Fassung von 1000 BF

»Der spannenlange Flußkrebz bewohnt manche Flußläufe, vor allem um den Großen Fluß. Besonders gerne hält er sich in Furten und flachen Becken auf, also jenen Orten, die auch von Wanderern benützt werden. Wird er hier aufgescheucht, greift er in hellen Scharen an und läßt erst los, wenn er kurze Zeit an die Luft gelangt.«
Puniner Fassung von 1000 BF

»Von der Riesenameise: Ein gar seltenes Thier ist die Große Ameise der Wüste, welche den Rothen Waldameisen ähnelt. Sie haust nicht mit ihrem Volk in einem Hügel, nein, sie lebt alleine. Das Monstrum erreicht eine Länge von zwei Schritt, und wen es beißt, der fällt auf der Stelle tot um. Auch Zauberkraft wirkt nicht gegen sie, wo sie doch selbst ein Kind der Schwarzen Magie ist.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Die Skorpione tragen ihre Jungen auf dem Rücken herum. Im Sommer sieht man sie in der Sonne spazieren, dann packen sie sich an ihren Zangen und tanzen einen Reigen um Steine und Blumen. Wenn sie angegriffen werden, treiben sie sich den eigenen, giftigen Stachel in den Rücken, und aus dem toten Körper schlüpfen nach 7 mal 7 Wochen zwei neue Skorpione.«
aus einer belhankanischen Fassung

»Von den Dungfliegen und anderem Geschmeiß. Die Sommermücken, Schlammfliegen und Eintagsfliegen tun dem Menschen kein Leid, denn sie holen von ihm nur den Saft wie die Bienen von den Blüten. Einige kriechen ins Ohr, sie vom Schmalz zu säubern, andere trinken den Schweiß von der Stirn oder Grind vom Hals. Ärgerlicher sind die Dung-, Sturm-, Brumm- und Schmeißfliegen, welche das Obst faul und das Fleisch madig werden lassen. Am Besten haut man sie mit einem Lappen tot.

Die Dasselfliege schließlich ist die Plage der Reiter und Hirten. Wo sie das Pferd oder Rindvieh sticht, da wächst ihr eine Dasselbeule, darunter ein Wurm vom Fleische frißt. Darob werden die Tier oft waldlöwenwild, bocken und steigen auf und lassen sich nicht ins Geschirr nehmen.«
angeblich eine Ausgabe der Friedenskaiserzeit, was jedoch getrost bezweifelt werden kann

Das Buch der Leiber

Salpikon Savartin, Auszüge in „Anatomische Vergleiche“, redigierte Fassung der Chamib al Etba zu Al’Anfa, neuzeitlich.

Voraussetzungen:

V1; K12/8 (Original/Abschriften); MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Anatomie 3/10, Heilkunde Wunden SE/8, Heilkunde Krankheiten SE/8) Neben detaillierten anatomischen Beschreibungen und Sektionsprotokollen findet der Leser in diesem Werk auch fundierte Heilungsmethoden für Wunden und Krankheiten. An rein magischem Wissen enthalten sowohl Original als auch Abschrift keine verwertbare Thesen, erlauben jedoch die Rekonstruktion des UNBERÜHRT VON SATINAV (Mag/Ach) (800/4x7/20), der hier vorwiegend zur Konservierung von Leichen(teilen) beschrieben wird.

Zitate:

»Zur Beschauung unternahm ich jüngst eine Expedition in die Gelbe Sichel, um ein oder mehrere Exemplare aus ihrem kulturellen Raum herauszufangen. Denn wisset: Jene Goblins, die sich allerorts als dreckige Landplage finden, sind meist krank und darob unbrauchbar für Studien. [...]

Wir sahen nach, welcher Art das Innere nun sei und siehe da: Die Leber sitzt dort, wo sie beim Menschen sitzt. Indes ist sie kleiner, warum man Goblins leicht trunken machen kann. Und siehe da: Die Lunge ist am rechten Fleck, zwei Flügel wie beim Menschen! Und auch das Herz, welches kaum kleiner ist als beim Echse, aber von hellerer Färbung und mit einer Klappe weniger als beim Zwergen versehen, ist in vielem dem unseren ähnlich. Des weiteren öffneten wir den Schädel, um nachzusehen, ob sich darinnen wahrlich Stroh oder Mist befand, wie manche Gelehrte behaupten. Und siehe da: Es war wohl kaum ein Unterschied zu dem darin, was wir vormals bei Mördern und Huren fanden. Alsdann mag nun bald der Vergleich anstehen, wie sich das Hirn des Gelehrten von dem des Bauern scheidet und ob darin Unterschied besteht zum Goblin, Echse oder Ork! Der Goblin jedenfalls ist mehr denn man vermeint Mensch und uns ähnlicher als das Elfenvolk. «

Das Buch der Macht

Ein Werk, das unter Menschen eigentlich vollkommen unbekannt ist, für das Volk der Zwerg allerdings eines der wichtigsten Heiligtümer des Angrosch darstellt. Angeblich in grauer Vorzeit von Ingerimm selbst niedergeschrieben, handelt es sich wahrscheinlich um einen uralten, überformatigen und in Leder gebundenen Quarto, in dem der grimmige Gott die Schmiedeanleitung für das Königliche Szepter niedergelegt hat. Hierbei handelt es sich um das Insignum des zwergischen Hochkönigs, der in Krisenzeiten gewählt wird und nach wenigen Jahrzehnten sein Amt wieder niederlegt. Haben sich die Zwergenvölker für einen Hochkönig entschieden, schmiedet der Erhabene Hüter des Königlichen Szepters, seit etwa 30 Jahren Parsezal, Sohn des Pemoin aus dem Bergkönigreich Finsterkamm, dieses Szepter nach den Angaben des Buches, das er alleinig aufbewahrt. Das Buch wird natürlich streng bewacht und jeder Hüter ernennt zu Lebzeiten einen Nachfolger, der als einziger das Wissen um die Herstellung des Szepters innehat. Davon abgesehen, dass nicht mehr als eine Handvoll Menschen von dieser Tradition wissen, handelt es sich natürlich um eine heilige Schrift und Ingerimm dürfte jedem zürnen, der sich unrechtmäßig das enthaltene Wissen nutzbar machen will...

Voraussetzungen: V0; K15 (Angram)

Das Buch im Spiel: Götter/Kulte SE/10

Das Buch der Namen

Trotz gelegentlicher Erwähnung - vor mehr als zehn Jahren soll das Buch im Regenwald (!) gesehen worden sein - dürfte dieses Werk mit ziemlicher Sicherheit nur eine Legende mit dem unterbewussten Wunsch nach großer Macht sein. Angeblich wurde es von mächtigen Entitäten der Siebten Sphäre verfasst, man munkelt gar vom Herrn des Verbotenen Wissens, Iribaar, persönlich! Wenn man den gelegentlich kursierenden Gerüchten glauben schenkt, dann sollen auf den Seiten die Wahren Namen sämtlicher Quitslinga-Dämonen niedergeschrieben sein, und damit auch die Macht über sie ermöglicht werden. Ein echter Beweis für die Existenz steht noch aus, es scheint jedoch wenig wahrscheinlich, dass ein Erzdämon den Menschen ein Mittel in die Hände gibt, mit dem die niederhöllischen Gestaltwandler kontrolliert werden können, schon eher halten es die Gilden für denkbar, dass es sich um eine für Leib und Seele gefährliche Falle des Iribaar handelt...

Das Faedhari

Die unter den Menschen kaum bekannte Orima-mit-dem-Sternenmal, vor etwa 5500 Jahren angeblich die zweite Elfenkönigin, erschuf ein großartiges, einmaliges Artefakt, einen Folianten mit goldglänzendem Einband, in den nie verblühende Blüten und verschiedene Edelsteine eingearbeitet wurden und auf dessen silbernen Seiten in den verschlungenen Schriftzeichen des Asdharia die gesamte Historie der Elfen von ihrer Entstehung bis zur Gegenwart niedergeschrieben ist. Orimas Werk ist einzigartig und den Menschen abgesehen von einer kurzen Erwähnung im Schlüssel zur magischen Verständigung (siehe Seite 135) des legendären Erzmagiers Asteratus Deliberas völlig unbekannt.

Selbst unter den Elfen gibt es nur wenige, die von der Existenz des Buches wissen oder gar einen Blick darauf geworfen haben, auch die Kundigsten kennen ihre Geschichte meist nur aus den uralten Liedern, die von den Taten der Alten künden. Das Buch wird heute von den letzten Nachfahren der Hochelfen zu Gerasim aufbewahrt, unerkannt vor den Augen der anderen und der eigenen Völker.

Der erste Elf, dem das Buch von Orima anvertraut wurde, beschrieb auch den bisherigen Werdegang des Elfenvolkes, den er mit Hilfe von Geschichten und Liedern der Vorfahren rekonstruierte, weitere Chronisten, die immer im Haus des Elfenkönigs lebten, schrieben jedes Ereignis im Elfenreich nieder. Seit dem Zweiten Drachenkrieg und dem Untergang der Hochelfen führte nicht mehr der Schreiber des Elfenkönigs das Buch, sondern die geheimnisvolle Weiße Herrin von Gerasim. Sie bewahrte das Werk vor allem für die Hochelfen von Landuane auf, ist selbst jedoch seit einigen Jahren verschollen, der Verbleib des Faedhari ist nur noch sehr wenigen bekannt.

Und obwohl das Buch nur 77 reich verzierte Seiten umfasst, hat es auf magische Weise immer Platz für die gesamte zehntausendjährige Historie der Elfen und ihre Zukunft bis zum Ende ihrer Existenz. Die frühen Jahrtausende sind natürlich so niedergeschrieben worden, wie sie in der Erinnerung waren, doch seit Orimas Zeiten entsprechen die Inhalte den Tatsachen. Wer kann sagen, welcher riesige Wissensschatz hier gefunden werden kann, welche verlorene Geheimnisse festgehalten wurden? Durch das Buch kann man viele alte elfische Zauber und Elfenlieder rekonstruieren, welche das sind und zu welchen Kosten ist Meisterentscheid, weiterhin finden sich Hinweise auf viele

andere Zaubersprüche und -lieder. Allerdings hat es in den letzten Jahrtausenden höchstens ein Dutzend Menschen gegeben, die je in diesen Seiten geblättert haben, und das verwendete Asdharia, das nur sinngemäß übersetzt werden kann, verwirrt die meisten Leser höchstens.

Voraussetzungen: V0; K15 (Asdharia); KL 14, IN 14

Das Buch im Spiel: Geschichtswissen 10/18 (Elfengeschichte), Sagen/Legenden 8/13, Musizieren SE/15, Singen SE/15, L/S Asdharia SE/15, SK Asdharia SE/18

Zitate:

»Von lauterem Licht umgeben waren jene, die einst in dem großen Licht lebten. Die Unseren träumten all das was möglich ist, und sie sahen, daß all das wahr ist, und sie waren nicht und doch in der Welt des reinen Lichts. Es waren die Äonen und einen Lidschlag des Lichts.«
aus Kapitel 1, sinngemäße Übersetzung aus dem gesungenen Asdharia

»Für die Lichtelfen war es der Fluch des Seins und doch der Grund für unsere jetzige Existenz. Denn es waren die ersten Elfen, die neugierig waren auf jenes Wirken, auf die Verlockung wirklich zu werden. So folgten sie der neuen Kraft, die sie an sich spürten, die die Wahrheit zu Wirklichkeit machen würde.

Aus Licht wurde Sein! So wurden die ersten der fey geboren, noch aus lauterem Licht, wie heute nur die Lichtelfen, erstrahlend und sich erst gerade ihrer neuen Gestalt bewußt. Der erste, der den Boden Deres berührte, war Simia-der-aus-dem-Licht-trat, welcher später der Weise eines Volkes sein soll und schon in diesen Tagen das bedeutende Sternenmal trug. In den ersten langen Augenblicken der Stofflichkeit waren die Unseren noch aus reinem Licht, sie waren das mandra. Noch lange dauerte das nurdawa'o, der Weg zur Wirklichkeit. Sala Mandra war der Ort inmitten der Berge und Wälder, die das erste waren, das die Elfen erblickten. Und dort wo die ersten der Unseren das Land betraten, entstand das mandrawa'o, der einzige Weg für die Unseren zurückzukehren in das Licht. Die ersten Elfen waren wie die Lichtelfen und heute gibt es nur wenige wie sie, die so nahe am Licht und so entfernt von der Wirklichkeit leben. Denn die ersten Elfen wurden immer weiter herangedrängt an die Wirklichkeit.«
aus Kapitel 2, sinngemäße Übersetzung aus dem gesungenen Asdharia

»Doch bei all den Wundern der Welt und der Schönheit der Vögel, der Sterne, des kleinen Baches wie des großen Waldes sahen die fey, daß die Wirklichkeit der Möglichkeit ihrer selbst beraubt und das Licht im Sein entschwinden würde. Sie erkannten auch mit Schrecken, daß ihr Sein nur der erste Teil des Lebens in der wirklichen Welt ist. So wollten die Wirklichen wieder die Wahrheit zurückerlangen, sie dauerten ihr Sein und sehnten sich nach dem Lichte. Unter diesen war eine große fey und ihr Name war Madaya. Madayas größter Wunsch war es, zurückzukehren in das Licht und die Last der Wirklichkeit von sich zu nehmen. Im salasandra und den Träumen waren die Elfen die Wahrheit, doch wenn sie aufwachten, so waren sie Wirklichkeit und konnten nicht wirklich zurückkehren zu dem Ort, von dem sie kamen. Doch Madaya erkannte mehr als die anderen der Elfen und sie sprach zu Alfdriel: „Wer zurückgeht in die Wahrheit, wird nicht zurückbleiben in der Wirklichkeit, und beides wird getrennt sein. Doch wer zurückbleibt in der Wirklichkeit, der wird beides zunächst vereint vorfinden, doch wird die Wirklichkeit stärker werden, je mehr die Wirklichkeit einen umgibt. So laßt uns einen Weg suchen, die Träume wieder wahr werden zu lassen.“

Und Madaya ging in ihre Träume und ließ ihren Geist aufsteigen. Sie ließ ihr nurdra ruhen, stimmte sich ganz auf die Geisteskraft ein, die zurückkehren sollte in das Licht, und wenn sie dafür ihre Wirklichkeit opfern mußte. So stieg ihr Geist hinauf und stieß das Tor auf zu dem Licht und in einem Gleißen verging ihr Leib auf dem höchsten Berg von Sala Mandra. Viele Elfen gingen mit ihr aus der Wirklichkeit zurück in die ersehnte Wahrheit und sie kehrten nie mehr nach Dere zurück. Doch durch das Tor kam die Kraft des Lichtes in die Wirklichkeit, wurde Wirklichkeit. Die Elfen wurden durchströmt von der Kraft, dem mandra, ihrer Seelen. Und das mandra ward von den Winden verbreitet in der Welt und wohl viele Wesen gab es, die es nutzen konnten.

Daß jenes nicht nur gutes barg, erkannte allein Alfdriel, einer der ältesten Elfen. Er sagte: „Madaya öffnete uns, die wirklich sind, den Weg in die Wahrheit, aber sie stieß mit ihrer Tat auch die Tore zu jenen Dunklen Mächten auf, die wirklich werden wollen und dereinst nach Dere strömen werden. So werde ich hierbleiben, meine Kraft dazu verwenden das Gleichgewicht zu bewahren. Merkt euch meine Worte.“ Damit stieg Alfdriel auf bis zu den Sternen, wo er noch heute umsichtig auf die Welt achtet und immer eingriff, wenn das badoc drohte. Er ward Sternenfee genannt, denn dies wurde und ist sein Wesen. Die zurückbleibenden Elfen errichteten aber Madaya, die alles geopfert hat, was sie war, um alles zu sein was möglich ist, ein Schloß, in dem der träumende Geist Madayas seitdem hier liegt.

Die Elfen gingen daraufhin auch in die tieferen Wälder wie auch den Seen und Flüssen, und sie waren in Glückseligkeit, denn das mandra war ein Teil dessen, was sie einst waren: die Wahrheit des Lichtes.

Madaya träumt für sie diese unsere Welt und nur ihr Träumen sind wir wirklich, sind die Elfenwälder wirklich. Sie ist die letzte der Alten, die ihr Schicksal und das Schicksal ihres Volkes träumt.«

aus Kapitel 2, sinngemäße Übersetzung aus dem gesungenen Asdharia

»Auch soll jenes Alte Volk ein magisches Buch besessen haben, in welchem ihre ältesten Sagen und Märchen, aber auch ihre gesamte Geschichte verzeichnet ist. Dieses Werk wird Faedhari genannt, was im Isdira etwa die Bedeutung von „langer Weg der Elfen, Weg des Volkes“ hat. Würde das Faedhari noch heute existieren und einem Elfenfreund zugänglich sein, so würden sich große Lücken in der elfischen Geschichte und ihrer Verständigungsmagie schließen.«
aus dem „Schlüssel zur magischen Verständigung“

Eine inoffizielle Version des Faedhari zum Download findet man unter

www.elfenlan.de/extra/faedhari_von_anton_weste.pdf.

Das Heitzäzige Kraut - Wie man es findet und bereitet

Verfasst wurde der etwa 130 Seiten umfassende Octavband im Jahr 913 BF von der wandernden Peraine-Geweihten Larissa, die sich hierzu und einer schweren Verletzung wegen in Mendena niederließ, wo sie später auch starb. Trotz des sachkundigen Inhalts existieren nicht mehr als etwa 80 Abschriften, welche aber meist originalgetreu abgeschrieben wurden, die Verbreitung ist fast ausschließlich auf Darpatien, das Bornland und die tobrischen Lande beschränkt. Das Original wurde nach Larissas Tod im Tempel der Travia zu Mendena aufbewahrt, fiel aber der noch nicht lange zurückliegenden Brandschatzung durch Borbarads Horden zum Opfer, möglicherweise ist es auch in den Besitz des Dämonenmeisters übergegangen.

Die Autorin berichtet über ihre Erfahrungen aus mehreren Jahrzehnten, in denen sie nahezu sämtliche Lande Aventuriens bereiste. Dabei stehen weniger die Ausführungen über Pflanzen, die der Heilung dienlich sind, ihre möglichen Fundorte, ihre richtige Zubereitung und eine korrekte Verabreichung im Vordergrund, auch wenn entsprechende Kapitel ihren Platz gefunden haben. Vielmehr vermittelt die Wanderpredigerin die nötigen Grundlagen, mit denen man in kaum erforschten Regionen potentielle Heilkräuter oder andere dem allgemeinen Wohlbefinden dienliche Pflanzen - auch in Form von Wurzeln, Moosen oder Flechten - auffinden kann, wie sie von unnützen oder gar schädlichen Gewächsen unterschieden und in welchen Formen sie schließlich eingesetzt werden können.

Voraussetzungen: V1; K11 (Garethi); KL 12
Das Buch im Spiel: Pflanzenkunde 5/10, Wildnisleben 3/8, HK Wunden 4/7, HK Krankheit 4/7, HK Gift 4/7, Kochen 4/8

Zitate:

»Von dem Windhager Felsgesteyn bis zur Kueste von Mendena ziehet es sich hin, von Ifirns Eisgebirg bis zu dem dampfenden Waldt der Mohas, und fürwahr, es ist ein seltsam Land. Lieblich bisweilen, mild und voll der guten Menschen, aber zumeist rauh und feindlich und duldet keinen arglosen Wanderer. Gar manche Gegend mag nur durchschreiten, wer ein Schwert zu tragen und zu führen weiß, andere Länder wiederum öffnen sich nur den Mutigsten der Mutigen. Erwähnet sei hier nur jene Steppe, wo die Orkscharen hausen. Wen es dorthin verschlägt, der findet nichts als Todt und Grausen! Auch der Bornwaldt mit dem Riesen Milzenis darinnen ist ein solcher Ort oder die Wueste Khom, das Land der Heiden. Der Herr Praios selbst verfolgt dort Mensch und Tier mit seinem Zorn und sendet ihnen eine Hitze, die jedwedes Kraut verdorren macht und den Kreaturen all die Haut verbrennt.

Und im Norden hoch droben ergethet es dem Menschen nicht besser. Hier bedeckt des Praios' grimmer Bruder Firun das Land mit seinem eisgen Panzerwerk und bläst über die Öde mit so kaltem Hauch, daß die Voegel tot und starr vom Himmel fallen.

Wahrlich, wer wie ich dies weite Land von Nord nach Süd durchstreift, der mag sich freuen und wundern, wenn er seine Reisen ueberlebet. Aber man soll nicht hadern mit dem Land, das Aventurien geheissen wird, denn die Zwölfgötter haben es uns so gegeben, und sie werden wissen, warum sie es so und nicht anders geformet haben.«

Das Marmorium

In der kurzen Zeit, in der an der Akademie der Geistreisen zu Belhanka ein leibhaftiger Schelm im LEIB DES ERZES zu unterrichten versuchte (das war vor etwa zwei Jahrzehnten), bemühte sich einer der Magister verzweifelt darum, die begehrte Thesis jener Formel schriftlich niederzulegen. Eine mühevollen Arbeit, und obgleich der Octavo (KL 15, JZ max. 2) umfangreichste Ausführungen auf 307 Seiten umfasst, gab der Autor schließlich entnervt auf und kam zu dem finalen Schluss: Stein oder Nicht-Stein, das war hier die entscheidende Frage... Nichtsdestotrotz kann ein ausdauernder Leser auf eine unter haarsträubendsten Annahmen verschüttete und total zerstückelte Rekonstruktionsmöglichkeit des LEIB DES ERZES (Sch (1500/5x10/50)) stoßen und diese herausfiltern.

Die Existenz des Werkes ist außerhalb der Akademie zu Belhanka und unter wenigen Experten der Magica Moventia nahezu unbekannt, so dass bis heute neben dem Original, das an der Schule aufbewahrt wird, nur sieben Abschriften existieren, die sich wahrscheinlich alle im Besitz diverser Adepten, die hier examiniert wurden, befinden. Eine Kopie wäre für enthusiastische Interessenten etwa 130 Dukaten wert, Bewegungsmagier gehen womöglich gar bis zum Dreifachen. Erwähnung bedarf sicherlich auch, dass der Octavo zwar in Horathi geschrieben wurde, dabei allerdings auch viele Versuchswörter einer möglichen schriftlichen Form des Koboldischen enthält (was bedeutet, dass diese Sprache zumindest in ihren Grundzügen beherrscht werden muss, um das Studium anzugehen). Weniger interessant für den verstaubten Magister dürften einige Beschreibungen von Schelmenkleidern sein, immerhin mag die Kenntnis dessen das gegenseitige Verständnis etwas erleichtern...

Voraussetzungen: V0; K11 (Garethi), K5 (Koboldisch); KL 15, kein Jähzorn

Zitate:

»...und wenn ich seine letzte relevanzträchtige Geste richtig interpretiert habe, so mag es unter Umständen vielleicht möglich sein, daß eine reversalierte Koppelung des sekundären Polymaerfadens, unter Außerachtlassung der resistenzmindernden Indizes und unter Berücksichtigung der Streubreite moventialistischer Arkankraft...«
—eine Anmerkung von p. 128

Das Monster-Handbuch:

Daimonia Draconique Gaxiensis

(Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene)

Äußerst ungewöhnlich an jenem Werk aus den Dunklen Zeiten - vermutlich entstand es um 300 v. BF - ist, dass es von einem Zwergen verfasst wurde, und das in einer Zeit, in der sich die Angroschim noch nicht so sehr um die Menschen scherten. Über den Autoren, Gargi, Sohn des Gax, ist heute nahezu nichts mehr bekannt, allem Anschein nach aber wollte er die Güldenländer einerseits aufklären und auf der anderen Seite mit seinem Kompendium verschrecken, da es sich inhaltlich um ein wahrhaft überschäumendes Sammelsurium von Sagen, Berichten, Erfindungen und Fakten handelt, das sich vor allem auf grausige Untiere konzentriert und dabei völlig übertriebene Mengen von Drachen und Riesen beschreibt, die Ingerimm angeblich im Wahn erschaffen haben soll. Das Buch ist aber besonders bei Bürgern, Adligen, jungen Abenteurern und anderen Laien beliebt, so dass es sich weit verbreitet hat - Gelehrte lesen es allerdings mit Stirnrunzeln und sich verdrehenden Augen.

Je nach Vollständigkeit und Version umfasst das Buch 80 bis 110 Seiten im Folio-Format, darunter finden sich meist

auch einige Illustrationen, welche die beschriebenen Kreaturen häufig in einer furchteinflößenden Pose zeigen. Insgesamt sind etwa 600 Abschriften in unterschiedlichen Übersetzungen über ganz Aventurien verbreitet, das Original selbst soll sich angeblich irgendwo im Yeti-Land befinden, wann und wie es dort hingekommen ist, lässt sich nicht einmal spekulieren. Im Jahr 979 BF unternahm die Akademie zu Punin den recht zweifelhaften Versuch, eine überarbeitete Neuauflage herauszugeben, allein von dieser Fassung existieren etwa 130 Kopien, allerdings wurden die enthaltenen Vorurteile zwar einigermaßen ausgemerzt, aber sehr viel kompetenter ist das Ergebnis auch nicht geworden. Je nach Güte und Alter werden für ein Exemplar zwischen 10 und 25 Dukaten verlangt.

Voraussetzungen: V7-8; K10 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: Sagen/Legenden SE/7, Tierkunde SE/8

Zitate:

»...so sei unterschieden zwischen den Kreaturen, welche selbst der Zauberei mächtig, namentlich Kobolde und Grolme, Drachen und Ein-Hörner, aber auch Elf, Mensch und Zwerg; den Kreaturen, welche entstehen oder sich manifestieren aus Zauberei, namentlich Geisterwesen und Daimonen, Dschinne und elementare Wesenheiten, Hexentiere und Feen; und letztlich jenen Wesenheiten, welche alveranischer Art, also vollkommen nicht von dieser Welt sind, welche sich aber auch ob ihres seltenen Erscheinens nicht klassifizieren lassen.

Erwähnenswert sei, daß sich Kobolde und Feen, da auch sie nicht vollständig diesseitig (dabei die Kobolde mehr denn die Feen), nicht schlüssig in eine der beiden ersteren Kategorien einordnen lassen. Wäre dem so, man könnte von Zauberkundigen Kreaturen und von Zauberkreaturen sprechen...« aus einem Vorwort zur Puniner Neuauflage, 979 BF

»Nun ists aber die Sitten der Krötischen, dasz sie ihn Laich eynfach innes Wasser thun und abwarten, bis iemand davon trincket.

So diesz nun einer thut, nisten sich die kleynen Kröten in seinem Bavche ein und wachsen gar langsam heran, sich von seiner Speisz nährend. Nach ein'ger Zeit, in der der Unglückliche mehr und mehr abmagert - werden die Kröten den Versuch machen, ans Freie zu gelangen.

Du weyszt ja: Kröten haben starke Kiefer, doch keinerlei Zahn - ideoch für das weiche Gedärm reicht es, es brauchet nur sein Zeit. Wenn dann aber der Mensch niedergestürzt ist und verendunter Qualen, so krauchen die kleyn Kröten zu Aberdutzenden aus ihm herfür und hüpsen gar munter davon.«

»Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich inFledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Eiche.«

Das Tagebuch des Haschid el-Heküm

Soweit bekannt, handelt es sich um das Tagebuch eines reisenden Schwarzmagiers mit Namen Haschid el-Heklim, zu dem allerdings keine näheren Daten bekannt sind. Das Original wird in Brabak aufbewahrt, allerdings existieren vier Abschriften, die im Besitz einiger Beschwörer sind, eine fünfte Kopie wird von der Akademie zu Punin unter Verschluss gehalten. Keiner der Besitzer ist willens, Inhalte aus diesem scheinbar nicht ungefährlichen Werk weiterzugeben.

Wenn man die wenigen Gerüchte richtig interpretiert hat, dann beschreibt der Autor in seinem Tagebuch unter anderem die äußerst langwierigen und recht schwierigen Vorbereitungen für eine Dämonenbeschwörung und hat zu diesem Zweck auch einige hierzu möglicherweise nützliche Textpassagen aus dem Arcanum (siehe Seite 35) übernommen, versehen mit eigenen Anmerkungen und Interpretationen. Das Buch enthält sehr wahrscheinlich keine Thesis oder hierfür relevantes Material, dafür aber die exakte Beschreibung des inhaltlich dominierenden Rituals mit Angabe aller Paraphernalia, welche Erleichterungen des INTEGRA-Rituals von 1-3 Punkten mit sich bringt, zudem Andeutungen, wo mancher Hinweis auf verlorenes Wissen gefunden werden kann, und auch Teile dieses Wissens.

Voraussetzungen: V0; K10 (Tulamidyä); KL 12, Magiekunde 10

Das Weltenbuch

Einzig aus der Satinav-Sage vom Weltenbuch ist jenes Werk bekannt, das noch keines Menschen Auge jemals erblickt hat. In ihm zu lesen ist nur dem dreizehngehörnten Wächter der Zeit gestattet und es wird von seinen beiden Töchtern Ymra und Fatas aufgezeichnet. Der Legende nach sind in ihm alle Tage und Nächte aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verzeichnet, zwei Seiten für jeden Tag seit Anbeginn der Schöpfung bis zum Ende der Welt, angefüllt mit jeglichem Wissen aller Sphären, von dem nicht einmal die Götter Kenntnis haben.

Zitate:

Nur eine Linderung gewährte der Ewige LOS dem Frevler: zu verstehen, was er getan, und zu verhindern, daß es ein anderer wieder tut. So führt Satinav das Logbuch auf dem Schiff der Zeit, in dem das Streben der ganzen Welt auf weißen und schwarzen Seiten niedergeschrieben ist. Und zwei Helfer gewährte der Ewige LOS dem Frevler: Ymra und Fatas, seine zwei öchter. Aus dem Stoff, aus dem auch die Segel des Schiffes sind, nämlich aus den Träumen und Wünschen, formen sie die Seiten des Schicksalsbuches. Ymra bildet aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit, und jede Nacht vollendet sie eine schwarze Seite. Fatas formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft, und jeden Tag vollendet sie eine weiße Seite. Auf ewig liest Satinav vom Streben der Welt. Wenn der Unheimliche eine weiße Seite blättert, dann wird es Tag, wenn er eine schwarze blättert, dann wird es Nacht. Sein immer müdes, immer waches Auge sucht nach einem Frevler, zu verhindern, was ihm, Satinav, wiederfuhr.

--aus dem „Naranda Ulthagi“, dem legendären Buch der Zeitmagie

De Liöris Daemonia

Selbst Fachleuten ist dieser Titel nur in wenigen Ausnahmefällen bekannt. Möglicherweise also hat dieses Werk, dem anhand seiner Bezeichnung allerhand seit langem verschollene Geheimnisse der Dämonologie zugeschrieben werden, niemals existiert. Einer nur selten geäußerten Vermutung zufolge soll es sich aber lediglich um einen anderen Namen für das Arcanum (siehe Seite 35) handeln. Gesehen hat das Buch noch niemand - eine Legende, oder eine für immer verloren gegangene Schrift?

Der Freie Schütz

Nicht zu verwechseln mit dem recht bekannten, gleichnamigen Theaterstück, Hellerroman oder Sagenwerk (wer kennt nicht die Geschichte vom Jäger, der durch einen Freipfeil seine eigene Braut erschoss), auch wenn es für diese Werke als Vorlage diente, ist dieser ketzerische Beschwörungstext, der in den verschiedensten Fassungen vor allem im Norden und dort insbesondere im Bornland verbreitet ist. Durch die wechselseitigen Beziehungen mit seinen weltlichen Gegenstücken in Legenden oder eben im Theater hat das Werk allerdings eine schriftliche und mündliche Verbreitung erfahren, die kein anderes Dämonenwerk von sich behaupten kann. Wahrscheinlich sind weit über 200 der arkanen Fassungen im Umlauf, häufig gar in Händen Unwissender Laien, in Abarten von mehrseitigen Auszügen bis hin zum vollständig kommentierten Quarto von fast 150 Seiten (von dem aber höchstens ein Dutzend Kopien existieren), meist in Garethi oder Bosparano mit bornischem Einschlag abgefasst. Es ist in stark geraffter Form gar im bekannten Notmärer Waidwerk-Kompendium der Gräfin Ulmhild von 958 BF enthalten, und nahezu jeder Jäger des Bornlandes weiß aus dem Inhalt der Legende und vom Volksglauben zu berichten. Je nach Vollständigkeit beschäftigt sich das Werk

mit einem Teilbereich des Eisigen Jägers Nagrach, häufig mit der Herstellung der unfehlbaren Freipfeile (wobei der Erschaffer gleichzeitig einen Minderen Pakt mit Nagrach eingeht) - die auch das Thema der Romane und Balladen sind - bis hin zu dämonologischem Wissen, nach dem sich manch ein Schwarzmagier die Finger lecken würde: Pakt mit dem Erzdämon (div. Erleichterungen), Mysterien des dämonischen Eises und Invokationen der niederhöllischen Kälte, der bornländische Fluss Nagrach nimmt dabei eine zentrale Stelle ein. Trotz seiner Verbreitung unterliegt der Besitz eigentlich dem Zwölfgöttlichen Bann, aber nicht einmal die Inquisition kann jedem Hinweis des Werkes nachgehen, da es sich dabei zu oft um die „entschärften“ Fassungen aus Kunst und Literatur handelt, obgleich auch diese den Kirchen ein Dorn im Auge sind... Zudem kommt auf jede beschlagnahmte Kopie eine neue Abschrift, wobei die ausführlicheren Abschriften natürlich nur selten einmal aufgespürt werden.

Voraussetzungen: V0; K11 (Bosparano), auch in Garethi (K10); KL 12

Das Buch im Spiel: Sagen/Legenden SE/10, Magiekunde SE/9, Geografie SE/10,

Welche der folgenden vorgeschlagenen Punkte zum Tragen kommen ist Meisterentscheid

- Merkmal Belshirash zu $\frac{3}{4}$ der Kosten
- Herstellung von 7 Freipfeilen (Erschaffer geht minderen Pakt ein)
- Dämonische Gaben in Nagrachpakt (spezielle) verbilligt
- Beschwörung und Beherrschung von Dämonen aus Nagrachs Domäne um einen Punkt erleichtert

Zitate:

»Zuerst die Spitzen... etwas gestoßenes Glas von im Frost zerbrochenen Tempelfenstern; das findet sich... etwas Brabaker Vitriol... drei Pfeile, die schon einmal getroffen... das rechte Auge eines Wiedehopfes, das linke eines Luches... probatum est!«
aus einer kurzen Einzelschrift aus der Sammlung der KGIA

»Der Ursprung jener Namensgleichheit zwischen dem im fernen Osten des Bornlandes entspringenden Fluß Nagrach und dem gemeinen Namen des Erzdämonen, den wir Kundigen auch als Belshirash kennen, liegt im Dunkel der Vergangenheit verborgen. Der einzig gesicherte Hinweis könnte der Name des Flusses sein, wie ihn die Goblins nennen: Nach'gharack mpok tschochi, welches heißt - eisiges Blut des Jägers, der das (uns nähernde) Wild raubt.

Wen mag es wundern, daß eine zur Hälfte von der Jagd geprägte Kultur auch einen entsprechenden Widerpart kennt? Tatsache ist jedenfalls, daß der Fluß, oder zumindest der Bereich seiner Quelle, wohl ein Unheiligtum darstellt, ist doch das Quellwasser im Ritual zur Herstellung der Freipfeile wichtiges Paraphernalium...«

aus dem sog. Hauptexemplar des „Tractatus Daimonicus“, Kapitel 5, „Die Erzdämonen - Nagrach, der Eisige Jäger“

Der Weg zum Wohlstand

Von einem unbekannten Autoren, vielleicht nicht einmal einem Menschen geschrieben, handelt es sich wahrscheinlich um einen leicht überformatigen Quarto von etwas über 120 Seiten, der zwar durchgehend in Garethi verfaßt wurde, dafür aber auch eine leicht verständliche Anleitung zur Erlernung der Schriftform eines einfachen Zhayad beinhaltet - gedacht für das Abschießen von Verträgen unter dem Schutz Zholvars! Vermutlich entstand das Buch nach der Rohalszeit, also während der Magierkriege oder unmittelbar danach, eine genauere Datierung ist aber nicht möglich. Auch über die Zahl der Abschriften kann man sich bestenfalls streiten, alle paar Jahre findet aufs neue ein verarmter Händler eine Kopie, die nach einiger Zeit wieder unter mysteriösen Umständen verschwindet, gerade so, als wolle sie die Seelen möglichst vieler Menschen verderben. Mehr als ein oder zwei Dutzend Fassungen sind es aber wohl nicht, es ist auch kein Ort

bekannt, an dem eine Ausgabe unter Verschluss gehalten wird, obwohl man dies von einigen Tempeln des Phex behauptet.

Ähnlich dem Buch *Chargun* (siehe Seite 164) handelt es sich um ein finster-dämonisches Werk, das sich einzig mit dem Wirken eines einzelnen Erzdämons beschäftigt, in diesem Fall Zholvar. Gerüchten zufolge sind eine Handvoll Abschriften mit einer Art Controllaria ähnlich dem Imperavi belegt, welche den Leser dazu verleiten soll, mit der erzdämonischen Entität einen Pakt zu schließen (welcher durch das Buch erleichtert wird) oder aber auch einen ihrer hohen Diener herbeizurufen (wenn eine MR-Probe misslingt). Um dem Leser diese „Entscheidung“ leichter zu machen, versprechen die Seiten immerwährenden Reichtum für Paktierer, die der Versuchung nur selten widerstehen können. Und so kann auch davon ausgegangen werden, dass auf den Seiten Pakt und Wahrer Name des Gierigen Feischers und einiger seiner Diener gefunden werden können, aber auch Anleitungen über die Erstellung dämonischer Kontrakte, deren Vertragsbruch niederhöllische Schrecken mit sich bringt, unheiliges Feilschen und erfolgreicher Handel durch das Wohlwollen Tasfarels. Ein Werk, mit dem man es vielleicht zu Reichtum bringen kann, wenn man die mit den Dämonen abgeschlossenen Verträge genau studiert, bevor man sie unterzeichnet, aber auch leicht seine Seele als Gegenleistung verschachert...

Das Buch ist auch für Dämonologen eine wahre Goldgrube an Wissen: Das Merkmal Tasfarel ist zu $\frac{3}{4}$ der Kosten erlernbar, einige Wahre Namen von Zholvars Dienern sind enthalten, zudem sind Beschwörung und Beherrschung von Dämonen aus Zholvars Domäne um einen Punkt erleichtert.

Voraussetzungen: V0; K10 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: L/S Zhayad 0/3 (stark vereinfachtes Zhayad)

Zitate:

»Nie hätte ich einwilligen sollen, daß ich den Vertrag mit jenem Schwarzmagier in Anwesenheit eines leibhaftigen Daimonen besiegele. Nun weiß ich, weshalb er darauf bestand! Kr'gog berief er zum Notar, zu seinem Schuldnecht, der unerbittlich hinter mir herjagt, seit ich den Vertrag brach. Einmal konnte ich entkommen, mich in den Tempel des Fuchses flüchten, aber er hat mich wieder gefunden... Praios steh' mir bei! Ich sehe schon seine schwarze Kutte... miasmatische Dämpfe... die Sense und die Waage... lichtlose Augen... Tentakel... der ewige Schulturm...«

--Niederschrift, gefunden bei einem unter ungeklärten Umständen verstorbenen Händler aus Perricum

Die Bücher der Elemente

Eines der unbekanntesten, aber auch legendärsten Werke unter den aventurischen Büchern der Magie ist eine Reihe von sechs (manche reden auch von sieben) Einzelbüchern, die unter dem Oberbegriff *Bücher der Elemente* zusammen gefasst sind. Jedes von ihnen soll ausschließlich einem der sechs Elemente Eis, Fels, Feuer, Humus, Luft und Wasser in all seinen Variationen gewidmet sein - das gelegentlich erwähnte siebte Buch würde sich also mit dem Element der Kraft beschäftigen, ein verheißungsvoller Inhalt! Über den oder die Autoren und die Erscheinungsjahre der Bücher ist nichts bekannt, so wie auch kein bekannter Zauberer jemals eines von ihnen in Händen hielt. Erste Gerüchte von ihrer Existenz datieren ins Ende der Dunklen Zeiten, weshalb davon ausgegangen wird, dass die Bücher um 300 v. BF verfasst wurden, möglicherweise in den Grenzlanden des Bosparanischen Reiches zum Diamanten Sultanat - sofern das Werk überhaupt je existiert hat. Wahrscheinlich gibt es nur die Originale, wenn sie nicht im Lauf der Jahrhunderte vernichtet wurden, über deren Umfang und Erscheinungsform kann aber nur spekuliert werden, die

häufigsten Beschreibungen sprechen von einem 500-seitigen Folianten. Die Umschläge sind in den Farben des Elementes gehalten und ein Symbol, das aus dem reinen Element zu bestehen scheint, zielt den Buchdeckel. Man vermutet, dass diese Bücher uralte Meister des jeweiligen Elementes sein können. Statt Illustrationen zeigt das Buch manchmal kleine Beispielillusionen aus Feuer. Zum Inhalt kursieren die wildesten Gerüchte und „Tatsachenberichte“, die so ziemlich alle Möglichkeiten ausschöpfen. Die einen reden von einer Einführung in die Alchimie, während andere von der Enträtselung sämtlicher Geheimnisse des jeweiligen Elementes ausgehen, schließlich glauben einige Magier der Rechten Hand auch noch, die Bücher würden in Wirklichkeit tödliche Fallen der Erzdämonen darstellen und vermuten in ihnen gar gebundene Dämonen des entsprechenden Elements! Und natürlich sprechen ein paar Gelehrte dem Buch alle Dinge zugleich zu oder lehnen die Nachforschung nach einer Wahnidee mit einem desinteressierten Wink ab. Zur Zeit prüfen insbesondere die Magister der Akademie der Hohen Magie zu Punin alle Hinweise auf die Reihe, nachdem vor kurzem ein örtlicher Buchhändler ein Buch, dessen Titel lediglich das elementare Symbol des Feuers aufwies, an einen Magier, angeblich aus dem Bornland, verkauft hat, bevor die Schule sich darum gekümmert hat. Seit Monden forscht man nun schon nach dem Verbleib des Magiers, doch bislang ohne jeden Erfolg. Somit bleibt wahrscheinlich das Geheimnis eines weiteren legendären Werkes für immer verschollen. Durch den Inhalt ist eine Spez. Magiekunde (Elementarismus) zu ¾ der Kosten möglich, weiterhin enthält es alle Zauber des Elementes (auch unbekannte und vermutete) und beschreibt alle Erscheinungsformen, elementare Wesenheiten, Affinitäten, etc. dieses Elementes, durch die ausführliche Beschreibung und Beschäftigung mit dem Element ist es möglich, die Merkmalskenntnis des Elements verbilligt zu erlernen.

Durch Nutzen des Buches beim Beschwören von elementaren Wesenheiten sind CH-Proben bei Wünschen an Elementare dieses Elementes um 1 erleichtert, weitere Erleichterungen liegen in der Hand des Meisters.

Voraussetzungen: V0; Sprache unbekannt; KL 16, Magiekunde 14

Das Buch im Spiel: Magiekunde 2x SE/15

Eine kurze Beschreibung zu den Büchern, auch zum Download, findet sich unter www.hexalogicon.de

Die Formelsammlung des Fran-Horas

Dieses zu den gefürchtetsten Werken der aventurischen Geschichte zählende Buch erschien allem Anschein nach im Jahr 562 v. BF in der Hauptstadt des Bosparanischen Reiches. Es soll sich dabei um persönliche Aufzeichnungen des Erzmagiers Fran-Horas des Blutigen gehandelt haben, allerdings verweisen die Skeptiker immer wieder gerne darauf, dass der berühmte Dämonenpaktierer zum Zeitpunkt des Erscheinens bereits seit zwei Jahren in den Niederhöhlen schmorte und dass es in jener Zeit wahrscheinlich niemanden gab, der möglicherweise vorhandene Schriften des Kaisers verstehen und ordnen konnte. Heute wird davon ausgegangen, dass - sofern das Buch überhaupt existiert hat - nicht mehr als drei Abschriften angefertigt wurden, die jedoch wie das Original spätestens beim Fall Bosparan verloren gingen. Es wird aber auch gemunkelt, dass der Schwarze Borbarad einst im Besitz einer Abschrift oder gar der Urfassung war, welche dann beim Fall seiner Schwarzen Feste in der Gorischen Wüste vernichtet wurde. Wie auch immer, es ist niemand

bekannt, der das legendär-berühmte Buch auch nur einmal zu sehen bekommen hat, selbst Rohal hat einst angedeutet, dass er keine Zeile kennen würde.

Über den Inhalt kursieren wie bei den meisten anderen verschollenen Werken auch die unterschiedlichsten Gerüchte. Angeblich hat der Blutkaiser hier die Wahren Namen von 666 Dämonen verzeichnet und mit dem Hinweis auf die Bezeichnung [Formelsammlung] wird oft die Behauptung aufgestellt, dass in dem Buch eine Vielzahl von Meisterformeln niedergelegt sein soll, oftmals Zaubersprüche, die man heute nicht einmal mehr ansatzweise kennt. Ein Werk, das dem legendären Buch der Zeitmagie, dem Naranda Uthagi (siehe Seite 193), kaum nachsteht und im Gegensatz zu diesem die dunkle Seite behandeln soll, die finstersten Praktiken der Beschwörung, die Macht über die Horden der Siebten Sphäre.

Doch so wie es den Anschein hat, wird nicht einmal eine Seite aus dem Buch jemals wieder gelesen werden. Indes, wer kann sagen, welchen Geheimnissen der zurückgekehrte Dämonenmeister auf der Spur ist? Vielleicht kannte er Schriften, die von Fran-Horas' niedergeschrieben wurden...

In dem Buch finden sich viele Details zur Dämonologie, einige Wahre Namen diverser Dämonen, viele vergessene Zauber und Rituale als Theses oder Rekonstruktionsmöglichkeit meist in gildenmagischer Repräsentation nach Meisterentscheid. Zudem kann der Meister diverse Erleichterungen, SE's und SF's vergeben.

Voraussetzungen: V0; K12 (Bosparano), K10 (Zhayad); KL 16

Das Buch im Spiel: s. o.

Die Jagd im ewigen Eis

Ursprünglich handelte es sich um eine Schriftrolle von etwa anderthalb auf vier Spann Größe, die aus einem unbekannten grauen Metall gewalzt wurde und mit einer weißen Tinte ebenfalls nicht geklärter Herkunft sehr eng beschrieben ist. Ihr Alter ist unbekannt, wurde aber aufgrund des verwendeten Asdharia und des angeblichen Autors Emethiel, der den Legenden nach der Bruder des Magierphilosophen Omethion war, auf wenigstens 5000 Jahre geschätzt. Die Schrift wurde erst 1018 BF von Magister Andras Marwolaeth irgendwo im hohen Norden entdeckt, angeblich sogar im sagenhaften Himmelsturm selbst, was jedoch eher unwahrscheinlich ist. Der Magier aus der Domäne Pertakis übersetzte das Werk inhaltsgetreu ins Garethi, diese Übertragung umfasst etwa 20 Seiten im Octavo-Format, wurde aber zusätzlich noch mit allerlei Kommentaren versehen und durch ein Traktat ergänzt, so dass der Text nun in Form eines Octavos von fast 60 Seiten verbreitet wird. Bislang wurden nur etwa 15 Abschriften angefertigt, die noch ausschließlich im Herzen Yaquirias verbreitet sind, aufgrund der verlangten etwa 200 Dukaten wird die Verbreitung auch weiterhin erst noch gering bleiben. Die Originalschriftrolle selbst ist noch im Besitz Marwolaeths und wird von diesem eifersüchtig gehütet. Emethiel hat auf seiner Schriftrolle trotz mangelnden Platzes eine recht langatmige Beschreibung eines elfischen Jagdausfluges vom Himmelsturm im ewigen Eis zur Nordküste Aventuriens wiedergegeben. Die schriftstellerische Qualität ist dabei selbst für einen Menschen äußerst minderwertig, für einen Elfen sicherlich katastrophal. Von größerem Interesse sind allerdings die kurzen Beschreibungen, eingestreuten Floskeln und dergleichen mehr, die sich mit den uralten angeblichen Elfengöttern, untergegangenen Elfenstädten, Zauberei bei der Jagd und Magie des Elementes Eis beschäftigen. Im Kommentariolus werden die Inhalte näher umrissen und

auch Anregungen für eigene magische Forschungen gegeben. Für praktisch veranlagte Magier sind vor allem die Erkenntnisse über elfische Zauberei, die auf dem Element Schnee beruht, von großem Wert, auch die Angaben über Jagdmethoden könnten sich als hilfreich erweisen. Wer übrigens nach Hinweisen zu Pardona sucht, ist bei dieser Schrift an der falschen Stelle, der Name wird nicht einmal erwähnt.

Voraussetzungen:

V0; K10 (Asdharia); KL 12 (Original)

V0; K10 (Garethi); KL 12 (Übersetzung)

Das Buch im Spiel:

Asdharia SE/15, Asdharia-Schrift SE/15, Götter/Kulte SE/10, Geografie SE/10, Magiekunde SE/8, Wildnisleben SE/8, Elementar (Eis) SE/5, Spezialisierung Wildnisleben(Eis) und Eiskundig zu halben Kosten erlernbar, aber nicht aus diesem Buch (Original) Götter/Kulte SE/7, Geografie SE/7, Magiekunde SE/7, Wildnisleben SE/5 (Übersetzung)

Die Magie der Borbaradianer

Angeblich ein vor schätzungsweise 300 Jahren in Aranian geschriebenes Buch, für dessen Existenz bislang aber noch kein Beweis erbracht worden ist. Auch über den Autor ist nichts bekannt, möglicherweise besteht aber eine Verbindung zur *Trilogie der Kontrolle* (siehe Seite 144). Sollte das Werk jemals verfasst worden sein, so wurden die letzten Abschriften vermutlich bereits bei den großen Bücherverbrennungen zur Zeit der Ilaris-Sekte vor etwa 200 Jahren vernichtet. Allerdings heißt es auch, dass die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar noch eine Kopie oder gar das Original in ihrem Besitz hat, Spektabilität Atherion, bekanntermaßen ein aktiver Gegner der Borbaradianerei, weist jedoch alle Spekulationen von sich. Über den Inhalt können eigentlich nur Vermutungen geäußert werden. Das Buch soll vor allem eine ungewöhnlich objektive Betrachtung der damals nur wenig bekannten und fast völlig abgelehnten borbaradianischen Zauberei beinhalten, jedoch keine Möglichkeit, diese Formeln auch zu erlernen. Allerdings wird auch von einigen vergessenen Praktiken schwärzester Zauberei gemunkelt - was natürlich auch nur der Versuch sein kann, dem Buch etwas unterzuschieben, damit sich niemand näher damit beschäftigt.

Voraussetzungen: V0; K12 (Garethi); KL 13

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/10, Philosophie SE/10

Die Objektivitätstheorie

Eigentlich handelt es sich bei diesem Werk eher um eine Schriftensammlung, bestehend aus mehreren verschiedenen Traktaten und Einzelschriften von unterschiedlicher Länge. Würde man alle diesem Werk zugehörigen Texte, die aber nicht allesamt die Jahrhunderte überstanden haben, kompilieren, käme ein Quarto von schätzungsweise 130 Seiten Umfang heraus. Der Verfasser dieser Schriften war der bekannte Magierphilosoph und Theoretiker Noleander Kupferstein, der während der letzten Jahre der Herrschaft der Priesterkaiser um 455 BF bis in die Rohalszeit hinein in Gareth lebte und (interessanterweise weitgehend unbelästigt von der Praios-Kirche) seine Ansichten verbreitete. Der Großteil des Werkes wurde allerdings erst nach Rohals Thronbestieg veröffentlicht und sorgte nach den vielen Jahren der Unterdrückung der Wissenschaften für eine gewisse Aufmerksamkeit nicht nur in den Gilden der Magier.

Die vielen Texte wurden leider nie zu einem einzelnen Buch zusammengestellt, wenn auch recht häufig kopiert, so dass den Bücherverbrennungen nach den Magierkriegen große Teile der Schriften zum Opfer fielen und heute teilweise nur noch fragmentarisch erhalten oder gar nicht mehr existent sind. Selbst heute noch setzt die Inquisition unverzüglich die Bannstrahler in Bewegung, wenn es gilt, ein wieder gefundenes Traktat dem reinigenden Feuer zu überantworten. Manche Teile sind aber noch immer recht weit verbreitet, auch wenn sie an den Akademien meist unter Verschluss gehalten werden.

Die *Objektivitätstheorie* ist inhaltlich eindeutig der Magierphilosophie zugehörig; tatsächlich war der Autor ein Nacheiferer Elon Carhelans, der zur Zeit der Schönen Kaiserin Hela-Horas seine berühmte *Philosophia Magica* (siehe Seite 125) veröffentlichte - selten einmal wird sogar gemunkelt, diese beiden Personen seien identisch! Die frühen Veröffentlichungen waren in ihren Absichten nicht allzu deutlich formuliert, so dass Kupferstein von der Geweihtenschaft lediglich äußerst misstrauisch beobachtet wurde, unter Rohal gab es diesbezüglich nur noch wenige Probleme.

Voraussetzungen: V0; K14 (Bosparano), K12 (Garethi); KL 14

Das Buch im Spiel: Philosophie 8/10

Zitate:

»Wohl wissen auch die Ecksischen von dero Zwayheith Universi. Denn scheyneht mir dero Zwißt ob der Gestalt jenes Goitzen H'Ranga unnützlich. Gebeth es doch dero Zweye: Item Sad'Huarr, welches sey Sumu, das Weybliche, die Endlichkey und alles, was werde. Item Sad'Navv, welches sey Los, das Mannische, die Unendlichkey und alles, was ist.«

»Man mag also erkennen, daß der Tod, die einzige Sphärenreise, die der gewöhnliche Mensch je macht, das Sterbende Lebewesen völlig verändert bzw. nur in veränderter Form dieses Wesens verfolgen kann. Jeder weiß, wie anders das Dasein als Toter in Borons Hallen oder einer der Zwölfgöttlichen Paradiese ist: Die Geweihten beschreiben es uns zumeist als von der Last des Leibes befreites Leben. Was mag also - dieses Beispiel vor Augen - mit einem Sphärenreisenden geschehen, der in einer jenseitigen Globule oder Sphäre längere Zeit ausharrt? Welche Veränderungen mögen mit ihm geschehen. Heißt es nicht, daß sich jene, die die Macht und die Narrheit besaßen, in die Siebte der Sphären vorzudringen, allesamt in der Daimonenmühle des Blakharaz ein Aon ihrer Seele beraubt und zu Daimonen wurden? Wohl nichts könnte dies besser dokumentieren als das Schicksal eines ganzen Volkes - der Elfen, die von einer anderen Welt in die Unsere getreten sind. Es heißt, daß sie in der jenseitigen Welt von den Kräften der Dritten Sphäre gestreift wurden, und dann neugierig den Weg in unsere Welt suchten. Damit wurde schon ihr Dasein verändert (siehe oben) und waren also bereit für einen Übertritt. Doch als sie dann aus der Wahrheit in die Wirklichkeit traten, wurden sie noch weiter verändert. Zum einen, daß sie nun einen wirklichen Leib besaßen, zum anderen, daß die Elfen langsam den Weg der unveränderlichen Wahrheit verließen und den der sich ständig verändernden Wirklichkeit beschritten. Und es sind die unterschiedlichen Völker schon unterschiedlich verändert worden: da wären zunächst die Lichtelfen, die nicht gänzlich unserer Welt angehören, als zweites die Elfen der tiefen Wälder, die das Sein in nundra und mandra leben und schließlich die Auelfen, die schon oft aufbrachen, um sich neues Wissen anzueignen.

Die Legenden der Vergangenheit berichten uns von den Hochelfen, ein Volk von gewaltiger magischer Macht, das aber durch sein eigenes Wirken zerstört wurde. An letzter Stelle stehen die Schwarzelfen, die jedoch kaum mehr als alte Geschichten sind. Sie ließen sich von den dämonischen Mächten beeindrucken und sind schon mehr als badoc, falls dies überhaupt möglich ist.«

aus den verschollenen Teilen

»Betreffend die thorwalsche Expedition des Herren Phileasson ins Nebelland: Angeblich soll die Kraft des Glaubens der dortigen Elfen so stark sein, daß auf manchen Inseln Episoden ihrer eigenen Geschichte immer wieder dort stattfinden!

Wenn es wahr ist, daß diese Inseln im Nebel zunächst nur eine Hoffnung jener Elfen auf der Flucht und dann erst wirklich wurde; daß sie sich dort ein eigenes Jenseits erdachten, in das ihre Seelenlichter eingingen; und daß ihre Seelen sich auch dort wieder eine Wiedergeburt erhofften: was bedeutet das dann für unsere Welt, für Aventurien? Mag es sein, daß auch sie nur ein Traum ist, erdacht von Los und seinen Kindern, die wir Götter nennen? Daß es Wesenheiten gibt, die sich uns und unsere Wirklichkeit erdacht haben?«

--aus „Abhandlungen über die Objektivitätstheorie, Teil II“, Emmeran Nullstein, Al'Anfa, seit Jahren in Vorbereitung

Feuerbann - Reflexionen und Erkenntnisse

Ein erst 1017 BF entstandener Quartband (dessen vollständiger Titel zu ergänzen wäre um: Vom Ursprung des satuarischen Feuerbanns und seine Folgen für die Ordnung der Elemente - Eine Theses und Erörterung von Magister Medwin von Badurin) von etwa 90 Seiten Umfang, der sowohl in modernem Garethi, als auch Bosparano auf gutem Pergament niedergeschrieben wurde, Illustrationen weist das Werk trotz aller Sorgfalt bei der Schrift nicht auf. Bislang sind ein knappes Dutzend Abschriften im Umlauf, vor allem unter erfahrenen Zaubern und Elementaristen zu finden, die für etwa 80 Dukaten gehandelt werden, dies ist auch der Preis, den das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik verlangt, wo auch weiterhin buchstabengetreue Kopien anfertigt werden. Allerdings ist die Arbeit auch nach vier Jahren noch nicht sonderlich bekannt, so dass nur gelegentlich Interessenten am Kusliker Institut vorstellig werden.

Der Magus Medwin beschäftigte sich in seinem, bei entsprechenden Vorkenntnissen relativ leicht verständlichem Buch, vor allem mit dem satuarischen Zauberspruch LEIB DES FEUERS, wie bereits aus dem Titel hervorgeht.

Die Theses der Formel kann rekonstruiert werden, allerdings nur für die Variante FEUERBANN. Neben zahlreichen Theorien über die Elemente, ihre Wechselwirkungen und ihr Zusammenspiel kann auch eine detaillierte Auseinandersetzung zum NIHILATIO gefunden werden, während die Wirkungen des REVERSALIS nur angesprochen werden und kaum wichtige Erkenntnisse aufweisen. Meister Medwin vermutet auch die Existenz des LEIB DES EISES, führt mangels entsprechender Kenntnis aber nur mehrere vage Vermutungen auf und legt die Anwendung mittels REVERSALIS LEIB DES FEUERS nahe (was schlichtweg daher kommt, weil die finelfische Zauberei in der Gildenmagie praktisch unbekannt ist). Dafür spart der Verfasser nicht mit weitreichenden Bezügen, so dass dem Leser nach der erfolgreichen Lektüre noch eine SE auf Magiekunde zusteht. Eine besondere Erwähnung bedarf ein neuartiges Modell der Sechs Elemente, das Magister Medwin aufstellte und das seitdem in der Fachwelt für hitzige Diskussionen sorgt, sich aber allem Anschein nach nicht in absehbarer Zukunft durchsetzen wird.

Voraussetzungen: V0, K12 (Bosparano), K11(Garethi); KL 14, Magiekunde 13

Das Buch im Spiel: Leib des Feuers (Variante Feuerbann) 0/5, Magiekunde SE/15

Pithana Mandra Biundalon (Die verborgenen Kräfte der Pflanzen)

Obwohl ursprünglich aus der Zeit der Hochelfen stammend und damit sicherlich mehrere tausend Jahre alt, geriet dieses Buch auch unter den menschlichen Magiern nicht so recht in Vergessenheit, ist vielen entsprechend bewanderten Gildenzaubern dem Titel nach ein Begriff - auch wenn niemand bekannt ist, der je darin gelesen hat. Die letzten Abschriften dieses wahrscheinlich reich illustrierten Werkes wurden allem Anschein nach während der Rohalszeit angefertigt, womöglich handelt es sich bei diesen um Übersetzungen ins Isdira - das Buch wurde aufgrund seiner Herkunft sicherlich in Asdharia abgefasst. Während die Kopien aus hochelfischer Zeit samt ihrem Original zweifellos schon vor Jahrhunderten Satinavs Hörnern oder Unfällen zum Opfer fielen, gilt es als sicher, dass noch heute einige Exemplare aus jüngerer Zeit (will heißen den letzten

tausend Jahren) existieren. Gerüchte wiederholen immer wieder die drei eigentlich recht nahe liegenden Bibliotheken der Hallen der Weisheit zu Kuslik, des Zorganer Peraine-Tempels und des Hesindedorfes zu Festum, dort äußert man sich jedoch nicht zu diesen Vermutungen. Auch in der Schlossbibliothek von Warunk soll es eine Abschrift gegeben haben, was Borbarads Horden dort mit den vielen Büchern und anderen Schätzen angestellt haben, kann allerdings nur vermutet werden.

Angeblich beschreibt das legendäre Buch die Wirkungen vieler Pflanzen und Kräuter auf die Zauberei und umgekehrt, sowie die manchen Pflanzen innewohnende eigene magische Kraft, wie sie genutzt werden kann und welche Effekte sie hervorruft. Als Folgerung sollen viele magische und überderische Gewächse, auch unheiligen Ursprungs, aufgelistet und beschrieben werden. Es wird auch angenommen, dass die herkömmliche Flora und ihre Anwendung in den herkömmlichen Wissenschaften wie der Alchimie oder Heilkunde ebenfalls ihren Platz gefunden hat. In jedem Fall ein Inhalt, der sicherlich nicht nur für Pflanzenkundler und Heilmagier von größtem Interesse ist.

Voraussetzungen: V0; K 14 (Isdira), ganz selten in Asdharia (K14); KL 13, Pflanzenkunde 5

Das Buch im Spiel: Pflanzenkunde 5/12, Alchimie SE/12

Geheimnisse der Ewigkeit

Auch zu diesem Werk sind keine weiteren Informationen bekannt, es wird vermutet, dass es ein anderer Name für das Naranda Uthagi (siehe Seite 193) ist.

Geschichte und Zukunft, Visionen der Magie und Kompendium der borbaradianischen Greuelthaten im nordaventurischen Sagenut und Radikalisierung der arkanen Wissenschaften als Reaktion auf Borbarad

Drei Quartbände von etwa 35, 50 und 40 Seiten, die etwa zwischen 990 und 1015 BF vom skrupellosen, aber nicht bösartigen Schwarzmagier (obwohl er der Grauen Gilde beitrug) Mirnon, an nordaventurischen Akademien vor allem unter dem Namen Korquen bekannt, verfasst wurden. Der Zauberer und seine Forschung bezüglich verschollener Zauberei und der Borbaradianerei wurden meist nur belächelt, auch wenn man ihn in seinen Arbeiten dadurch unterstützte, dass man ihm den Zugang zu nahezu allen Bibliotheken und Archiven im nördlichen Aventurin gestattete. Erst jetzt, wenige Jahre nach seinem Tod, erlangen seine Traktate im Zusammenhang mit Borbarads Rückkehr eine gewisse Bedeutung, wenn sie auch außerhalb der Fachwelt noch immer nicht beachtet werden. Der Inhalt der drei Bände geht weitgehend aus den Titeln hervor, so schreibt Mirnon in seinem ersten Traktat über Vorgehensweisen bei der Suche nach verschollenen Erkenntnissen und was die nächsten Jahrzehnte bringen könnten, im zweiten Büchlein geht es um die Verfälschung historischer Ereignisse der Borbaradianerei und in welchen Geschichten und Sagen sie Eingang fanden und das dritte Buch behandelt das Garethi Pamphlet und die zweite Auflage des Codex Albyricus (siehe Seite 16) und wie sie von Borbarads Wirkung beeinflusst wurden. Die Seiten weisen den Magier als kompetenten Forscher aus und verraten große Sachkenntnis über ein Thema, das bis vor kurzem noch tabuisiert wurde,

er war unbestreitbar ein Experte auf dem Gebiet des Borbaradismus. Angeblich arbeitete Mirnon an einem umfangreichen Buch über seine Forschungen, doch durch seinen Tod konnte er es nie beginnen.

Die Bücher fanden mangels Interesse keine große Bedeutung, von jedem mögen vielleicht 20 Exemplare existieren, die fast ausschließlich im Norden zu finden sind, und selbst diese sind größtenteils in den staubigen Ecken einiger Bibliotheken verschwunden, ohne dass Gedanken über ihren möglichen Nutzen verschwendet wurden - vielleicht enthalten sie einige Hinweise, die man in der heutigen Zeit gut gebrauchen kann. Und so kennen derzeit nur wenige Experten die Inhalte. Die drei Originale sind verschollen.

Voraussetzungen: Jeweils V0; K10 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel:

Geschichtswissen SE/5 (Geschichte und Zukunft, Visionen der Magie)

Sagen/Legenden SE/5 (Kompendium der borbaradianischen Greueln im nordaventurischen Sagenut)

Rechtskunde SE/5 (Radikalisierung der arkanen Wissenschaften als Reaktion auf Borbarad)

Grundsätze des Akademielebens

Ein 120-seitiges Werk mit den ungewöhnlichen Ausmaßen eines Demi-Folios, das 1017 BF von Brilokoros dem Grauen verfasst wurde. Der Magier, der am Draconiter-Institut zu Shenilo das Amt der Vize-Spektabilität ausübte, bevor er im Auftrag des Ordens der Draconiter nach Tobrien reiste und dort verschwand, hat sich in der Fachwelt als Analysemagier etabliert und übte über den Hesinde-Orden und seinen Bruder, dem Gransignor von Pertakis, auch einigen Einfluß aus, ursprünglich studierte er aber in Bethana.

Bei seinem Buch handelt es sich um ein kompetentes Werk zum Akademiealltag, das Stellungen, Aufgabenbereiche und Ränge an den Schulen hervorhebt und beschreibt, sich mit möglichen Tagesabläufen und der Disziplin beschäftigt und dergleichen Bereiche mehr abdeckt. Brilokoros bringt dabei immer anschauliche Fallbeispiele aus unterschiedlichen Akademien, vor allem denen des Lieblichen Feldes und der Puniner Schule, nahe liegender weise nimmt aber die Magierakademie der Draconiter eine Sonderstellung ein und wird im Inhalt bevorzugt.

Bislang existieren nur etwa anderthalb Dutzend Abschriften, die sich fast ausschließlich im Besitz der Akademien und einiger Lehrmeister des Reiches am Yaquir befinden, das Original wird in Shenilo aufbewahrt. Durch den alltagsnahen Inhalt ist aber zu erwarten, dass sich das Buch während der kommenden Jahre an allen Akademien Aventuriens, aber auch unter privaten Lehrern und weltlichen Schulen etablieren wird.

Voraussetzungen: V0; K10 (Garethi); KL 10

Das Buch im Spiel: Etikette SE/7, Spezialisierung Rechtskunde (Akademieleben) zur Hälfte der Kosten erlernbar

Zitate:

»...um dem Rechte des Ranges zu entsprechen, soll eine Spektabilität unserer Schule des Kampfes und der Analysen bei den Abstimmungen, die den Fürsprecher der Akademie im Stadtrat bestimmt, über drei Stimmen verfügen, ein einfacher Magister derer über zwei und letztendlich die Schülerschaft, so sie überhaupt beteiligt sein soll, jeder über eine. [...] Bei der Wahl stimmt die Lehrerschaft immer wieder erneut ab, ob die Schülerschaft berechtigt sein soll, in dem selbigen Jahr auch den Fürsprecher mitbestimmen zu dürfen. Dabei muß sich die Spektabilität jedoch nicht dem Willen der Mehrheit fügen, sondern kann den Beschluß zu seinen Vorstellungen umformen. Geschieht es, daß sie ihre Stimme abgeben darf, so nur die Schüler, die das 12. Lebensjahr erreicht haben.«
über die Wahlkriterien des Fürsprechers des Draconiter-Institutes zu Shenilo für den Stadtrat

Herbarium Kuslikum:

Die Enzyklopädie der Flora Aventuriens

Ein dem aktuellen Stand der Forschung entsprechendes Werk, das 1005 BF in Kuslik vom Tempel der Tempel zusammengestellt und in Druck gegeben wurde, basierend auf verschiedenen älteren Schriften (darunter natürlich auch der *Foliant der Kreuterkunde*, siehe Seite 92) und den Forschungen vieler Gelehrter und Geweihter verschiedener Götter. Die Enzyklopädie umfasst göttergefällige zwölf Quartbände (obgleich die meisten annehmen, dass es nur neun sind) zu je etwa 150 bis 170 Seiten und ist äußerst reich illustriert. Von jedem Band wurden 200 Exemplare gedruckt, die allerdings zum größten Teil in den Bibliotheken des Lieblichen Feldes untergebracht sind, die Erstdrucke sind im Besitz des Kusliker Tempels und können ohne Probleme eingesehen werden. Dort bereitet man angeblich auch eine weitere, fast unveränderte Auflage vor, um die große Nachfrage der Gelehrten zu befriedigen, es ist aber damit zu rechnen, dass dann der Preis von 240 Dukaten für eine Gesamtausgabe kräftig anziehen wird, zumal bereits jetzt schon bis zu 400 Goldstücke geboten werden.

Das Kompendium beschreibt detailliert unzählige Pflanzen und Kräuter des gesamten Kontinents in Wort und häufig sogar Bild, selbst die Flora der Flüsse, Seen und Meere wurde nicht vergessen - obgleich der *Foliant der Kreuterkunde* noch immer als das pflanzenkundliche Standardwerk gilt, kann er in Umfang und Qualität nicht im geringsten mithalten. Wie man es von der Geweihtenschaft der Hesinde erwarten kann, sind nahezu alle Ausführungen wissenschaftlich genau und einigermaßen ohne Einflussnahme bekannter Klischees erarbeitet worden; obwohl die Flora im Vordergrund steht, wird nicht mit weitreichenden Abschweifungen gespart und man erhält viele Einblicke in andere Kulturen und regionale Bräuche, aber auch Anwendungsgebiete der Pflanzen und wie sie verarbeitet werden können.

Es wird gemunkelt, dass die Geweihten bereits an einer weiteren Enzyklopädie schreiben, die sich dann mit der Tierwelt befasst und ähnlich umfangreich ausfallen sollen.

Voraussetzungen:

Original: V1; K10 (Garethi); KL 11

Erstabschrift: V2; K10 (Garethi); KL 11

Zweitabschrift: V5; K10 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel:

Pflanzenkunde 3/4 (einzeln);

Pflanzenkunde 3/12(komplett),

bei Zweitabschriften deutlich schlechter

Zitate:

»Wohl hat Peraine getan, als sie nebst den Tieren und Menschen auch die Kräutlein und Bäume, die Gräser und Körner unter ihren Schutz nahm. Wohl über zehntausend verschiedene Arten mögen es sein, die dem Menschen dienen oder ihm widrig entgegenstehen. Eine hoch-edle Aufgabe ist es, all unser Wissen zusammenzutragen, um es zukünftigen Generationen zu erhalten.«
aus dem Vorwort

»Die Tulamiden nennen sie die 'al Kirachin' - 'die Feuchte'. Ein kurzer Name, der jedoch alles beinhaltet, was es über diese Pflanze auszusagen gibt. Die dem Kürbis verwandte Khomknolle ist genauso wie einige Kakteenarten ein sicherer Quell in der götterverfluchten Khom oder im unwirtlichen oberen Gadangtal. Leider ist sie nicht so deutlich zu entdecken wie ein Kaktus, wächst sie doch in der Erde. Einige Spann tief muß man graben, will man an die Wurzelknolle von klarstem Wasser kommen. Und ein scharfes Messer braucht man ebenso, denn die Schale des Gewächs ist hart wie ein Orkenshadel.«
über die Khom- oder Mhanadiknolle

»Der nur aus dem Orkenland bekannte Klippenzahn ist eine der unbekanntesten Heilpflanzen schlechthin. In ihrer Gestalt gleicht die Pflanze dem Gänseblümchen, nur die gezackten Blätter ähneln mehr der Tarnele. Ein anregender Duft geht von der eißen Blüte der unscheinbaren Blume aus und

lädt den Wanderer geradezu ein, dort zu verweilen, wo sie gedeiht. Zusätzlich zu dieser belebenden Wirkung hat der frisch gepreßte Saft der Pflanzenstengel heilende Kräfte. Leider ist es mit der Haltbarkeit des Pflanzensaftes nicht zum besten bestellt, so daß man ihn weiterbehandeln sollte, um seine perarneegefülligen Kräfte zu erhalten.«
über den Klippenzahn

»Der cyklopäische oder schwarze Mohn ist einmalig in seiner Art. Er wächst einzig bei der alten Stadt der ketzerischen Nemekathäer, Palakar. Im Aussehen gleicht er den Mohnarten, wie wir sie von Feld und Wiese kennen, jedoch sind seine Blätter von einem tiefen Schwarz. S elbst den Brüdern und Schwestern der Marbiden und Noioniten, die sich seiner beruhigenden, schlafgebenden Kräfte bedienen, bleibt nichts anderes übrig, als ihn dort zu pflücken, wo er wächst. Ihn an einem anderen Ort anzupflanzen, ist noch keinem gelungen.«
über den Schwarzen Mohn

»Die Blattspitzen des Rahjalieb, das man auch als Levthanstreu, Unschuld oder Rote Rettung kennt, haben sich als bewährtes Mittel wider die Empfängnis erwiesen. Allein zu diesem und dem Zwecke der Luststeigerung bei Mann und Weib werden sie verwendet. Der Hofkoch der Kaiserin Cella kannte zwar mehr als 20 verschiedene Zubereitungsarten des Rahjalieb, doch ist es eher üblich, einen Tee aus den gekräuselten Blättern der Pflanze zuzubereiten. Das Rahjalieb ist weit bekannt und wird allerorts geschätzt, sei es auf dem Lande oder bei Hofe.«
über den Rahjalieb

»Der Göttin Peraine wie auch der jungen Tsa ist aber das Vierblatt ein heiliges Kraut. Damit die Menschen auf Aventurien nicht bei Verwundungen und Schwäche oder durch Krankheit darben müssen, haben die Göttinnen das Vierblatt erschaffen. Es ist das häufigste Heilkraut und zugleich jenes, welches man am vielseitigsten einsetzen kann. Allerorten findest du den zierlichen Strauch, an dem zu jeder Zeit außerhalb des grimmigen Winters einige blaue, gut nußgroße Beeren w achsen. Ganz gleich, ob es einem Verwundeten auf die Blutung gelegt, auf Schwären oder Pocken gedrückt oder aber einem Vergifteten verabreicht wird - immer wird das Vierblatt helfen und den Lädirtin vor dem Tod bewahren. Um es länger zu bewahren, preßt man das lebensspendenden Saft aus den Beeren und kocht ihn ein, so daß er nahezu ebenso gut wirkt wie eine frische Beere. Wendet man das Vierblatt aber in großen Mengen bei einunddemselben Patienten an, so mag es passieren, daß zuviel des Guten getan wurde und der Körper des Patienten in Zukunft wie ein Rauschkrautsüchtiger nach immer mehr vom Vierblattsaft verlangt - auch vermag das Vierblatt bei diesem Menschen dann seine Heilkraft nicht mehr ganz zu entfalten.«
über das Vierblatt

»In der Blumenzucht sind die Auelfen unübertroffen. Jedes Elfendorf an den nördlichen Flüssen wird von Blumen geziert, so schön wie die samtenen Tulipan aus den Königlichen Gärtnereien. Kletterrosen und Flieder schmücken die Häuser, Alveranien und weiße Rosen die Gärten, Elfenäuglein und Veilchen die Beete, Teichrosen und Lilien die Fischteiche, Praiosonnenblumen, Mohn und Kamille die Felder. Kirschblüten und Weidenkätzchen lassen sie binnen Stunden aufblühen. Die Pandlarilie findet man überhaupt nur bei Elfen rings um den Neunaugensee. Bemerkenswerterweise meiden sie aber die Narzisse wegen des leicht lähmenden Zwiebelgiftes. Fast nur die elfischen Färbermeister verstehen es, aus den Blüten des Lotos Farben, Schmuck, Duftstoffe und Schönheitsmittel zu verfertigen. Auch die Verarbeitung der Nelken für Gewürze und Farben ist elfische Domäne. Auch verstehen sie es, aus den Blüten Tees zu brauen, die ohne weiteres mit bestem Tee wie Tulamidengold oder Rose von Fasar konkurrieren können, sowie daraus zarte Blütenweine zu ma-chen. Auch liefern sie die Ingredienzen für die edelsten Parfüms wie Rahjas Hauch oder Kanäle von Grangor Nr. 5. Die Heilmittel der Auelfen sind ebenfalls zumeist Blumen. Die mohnblütenartige Lulanie schützt den Geist gegen Lutas und Raschen Wahn, der Rote Löwenzahn wird von ihnen Tarnele genannt und als Heilsalbe genutzt. Auch handeln sie mit einigen der kostbarsten Blüten, namentlich Nothilf, der vor Tulmadron-Vergiftungen rettet, und Thonnys, die dem Magier die Astrale Meditation erleichtern.«
aus Band III

»In den höher liegenden Wäldern der gesamten Gegend gedeiht der Merach-Strauch und auf ihm eine kleine, apfelartige Frucht von blauer Farbe. Jene ist ausgesprochen köstlich, sofern sie sich nicht im Leib mit Alkohol zusammenfindet: Drei Tage vorher oder nachher ist die Frucht noch tödlich, wessenthalben sie auch der „Süße Tod“ geheißen wird.«
über den Merach-Strauch, aus Band VIII

»Im Dunkeln können die Elben sehen, als ob sie Carlog gegessen oder gar Pestsporenpilz-Salbe aufgetragen hätten. Im sanften Sternenlicht können sie auf zwanzig Schritt das Gesicht eines anderen genau erkennen! Die Winterelben dagegen werden vom gleißenden Licht in Eis und Schnee nicht beeinträchtigt, wo sich der Mensch schützende Augenbinden und Brillen verfertigt. Überhaupt sind die Sinne der Elben weit schärfer als die anderer Wesen. Viele können alleine mit ihrer feinen Nase die Spur eines Lebewesens verfolgen. Man braucht schon etwas so Wirkvolles wie Talaschin-Salbe,

damit sie einen nicht aufspüren. Auf der anderen Seite acht sie ihr Geruchssinn noch hochgradig empfindlich: mit Mirbelstein oder Knoblauch kann man sie sich im wahrsten Sinne vom Leib halten, und der Gestank eines Lindwurms - oder auch nur seiner Höhle oder seiner Fährte - ist für sie geradezu unerträglich. Übrigens werden Elben vom eigenartigen Geruch des Baldrian genauso angezogen wie Katzen darum verwendet man ihn auch für das Charismaelixier.«
aus Band IX

Hyöridiarium

Ebenfalls vom Chimärologen Abu Terfas soll dieser angeblich leicht unterformatige Quartband von etwa 120 Seiten Umfang verfasst worden sein. Doch ebenso wie bei Bannungen und Aöschreckungen kursieren zu diesem Werk lediglich eine Menge Gerüchte und Halbwahrheiten, allerdings nur in Mhanadistan. Ob der zugeschriebenen Inhalte haben mehrere Tierkundler und der sogar der eine oder andere Schwarzkünstler bereits bis zu gigantischen 1000 Dukaten Belohnung für die Beschaffung des Originals oder einer beglaubigten Abschrift ausgesetzt, berichtet das Werk doch allem Anschein nach gerade von jenen anatomischen Untersuchungen und Vivisektionen, vor denen die allermeisten zurückschrecken. In Anbetracht der hartnäckigen Spekulationen ist anzunehmen, dass dieses Buch tatsächlich existiert, wer es aber in seinem Besitz haben könnte, weiß niemand - sofern es nicht bereits irgendwo verrottet. Inhaltlich soll es sich um einen wohlgeordneten Bericht über Versuche und Ergebnisse bezüglich der Verschmelzung verschiedener Tierarten mittels CHIMAEROFORM handeln. Angeblich hat der Autor anhand der inneren und äußeren Organe und ihrer Funktionen eine Art zoologisches Klassifizierungssystem entworfen und berichtet von seinen Erfolgen und Misserfolgen beim Verbinden ganzer Tiere und einzelner Körperteile sowohl im lebenden als auch toten Zustand. Sicherlich erzählt das Buch auch ganz nüchtern und sachlich von schauerlichen Menschen- und Tierversuchen, Operationen, Inzisionen, Sezierungen und Transmutationen, so dass einem nicht sehr willensstarken Charakter übel werden könnte... Zaubersprüche sollen aber nicht schriftlich niedergelegt worden sein, die Kenntnis des CHIMAEROFORM wird also vorausgesetzt - bei einem Magier mit Abu Terfas' Fähigkeiten, der das Buch wahrscheinlich nur für sich selbst schrieb, sogar zu erwarten.

Voraussetzungen: V0; K12 (Tulamidyä); MU 14, KL 14, CHIMAEROFORM 5

Das Buch im Spiel: Tierkunde 5/12, Anatomie 0/10, HK Wunden 6/9, Magiekunde SE/10

Jzts'zts cchz ezzs Yq'Kr

Anfang 1017 BF wurde allen größeren gildenmagischen Institutionen des Lieblichen Feldes - insgesamt etwas über ein Dutzend an der Zahl, darunter alle anerkannten Akademien - durch einen Boten eine Schriftrolle von etwa 2 auf 15 Spann Größe aus feinem Echsenleder überbracht. Man mühte sich mehrere Monde ab, den Text zu übersetzen, scheiterte jedoch ausnahmslos. Allem Anschein nach handelt es sich um einen urtümlichen Dialekt des Alt-Echsischen in den Glyphen des H'Chuchas, welche selbst die meisten Echsen nicht mehr zu deuten wissen. Zu allem Überflus scheint auch ein magischer Kode verwendet worden zu sein, da nicht einmal eine vage Übersetzung mittels XENOGRAPHUS irgendwelche Resultate zeigt. Und so verschwanden diese Schriftrollen in den Archiven und nur gelegentlich zeigt ein nicht ausgelasteter Magister neues Interesse. Über den Inhalt ist folglich nichts bekannt, so dass sich selbst die verrücktesten Behauptungen weder bestätigen

noch widerlegen lassen. Das Wort „Yq'Kr“ aus der Titelzeile der Schriftrolle dürfte ein Name oder ein Ort sein, aber damit ist man schon am Ende aller Weisheit. Es ist anzunehmen, dass ein Zusammenhang mit einer weiteren Schriftrolle, $\Sigma cchs \text{ } \text{H'Szinc } cz \text{ } \tau x x h$ (siehe Seite 237), zu suchen ist, aber auch hier steht ein Beweis aus. Äußerst seltsam mutet an, dass die Schriftrolle trotz der verwendeten Schrift, die seit Jahrtausenden nicht mehr verwendet wird, ganz offensichtlich erst in jüngster Zeit verfasst wurde.

Kritik der reinen Magie

Die Philosophin Alvida von Faldras, die eine der bekanntesten Schülerinnen Rohals war (siehe auch Seite 56), verfasste eine größere Menge verschiedener Traktate und war zu ihrer Zeit eine emsige Schreiberin für den Hesindespiegel. Mit ihrem Namen verbindet man auch heute noch den ausschließlich in den Dienst der Menschheit gestellten Einsatz der Magie - Alvida wies oftmals darauf hin, wie häufig die Bevölkerung mit der Zauberei ausgenutzt wurde und schwor ihrer Kraft schließlich aus diesen Gründen ab, weshalb sie in der Praios-Kirche zu den wenigen Zauberkundigen gehört, denen eine gewisse Achtung entgegengebracht wird. Mit eben diesen Themen beschäftigt sich dieses wahrscheinlich bekannteste und umfangreichste Traktat der Beraterin Rohals. Es handelt sich dabei um ein dünnes Quartheft von lediglich knapp 50 Seiten Umfang, das von der Ordensschwester der Mada im Jahr 562 BF verfasst wurde. Die etwa 140 Abschriften sind heute vor allem an weißmagischen und curativen Schulen zu finden, aber auch Philosophen- oder Tempelschulen verwenden das Buch im Unterricht. Die Kritik gehört außerdem zu den wenigen Werken der Zauberei, die von der Praios-Kirche ausdrücklich gebilligt und sogar empfohlen werden! Aber trotz dieser relativ weiten Verbreitung sind die Kopien nur schwer erhältlich, sie werden dann zu recht hohen Preisen von 40 Dukaten und mehr gehandelt.

Voraussetzungen: V2, K11 (Bosparano), auch in Garethi (K10); KL 11

Das Buch im Spiel: Philosophie 5/8

Leohcvirn - Nölosën Mandra (Das ewige Licht - Zauber, die niemals vergehen)

Zu den wenigen schriftlichen Zeugnissen aus hochelfischer Zeit soll dieses wahrscheinlich mehr als 5000 Jahre alte Werk zählen, das außer aus alten Gerüchten aber niemandem mehr bekannt ist, selbst unter den Elfen gibt es nur noch wenige, die davon gehört haben. Obwohl keine Abschrift bekannt ist und das Original sicherlich schon zur Zeit des Zweiten Drachenkrieges vernichtet wurde, sind sich die wenigen Experten einig, dass die Bibliothek der Universalschule von Al'Anfa im Besitz einer Kopie aus alttulamidischer Zeit ist, allerdings wird diese Behauptung von den dortigen Professoren bestritten. Die Khunchomer Drachenei-Akademie soll zumindest eine Teilabschrift aufbewahren, wie auch an manch anderen Institutionen noch die eine oder andere Seite zu finden sein soll. Über den Inhalt sind vornehmlich zwei Thesen verbreitet. Im einem, häufiger genannten Fall soll sich das Werk sehr detailliert mit dem Problem von Zaubern mit verlängerter oder sogar permanenter Wirkungsdauer auseinandersetzen und in diesem Zusammenhang sogar die Thesis des begehrten INFINITUM (Mag) enthalten.

Wahrscheinlicher aber scheint die zweite Annahme, die von der magischen Formung der Natur ausgeht, Zauber und Methoden, mit denen die Hochelfen beispielsweise ihre legendären Städte, Gärten und Wälder schufen und erhielten, Magie, die auf dem Licht von Sala Mandra beruht (Zauber mit den Merkmalen Umwelt, Objekt, Form (alle Mag) und der UNITATIO als Thesis (Mag)). Welche der beiden Annahmen zutrifft liegt letzten Endes in Meisterhand.

Voraussetzungen: V0; K15 (Asdharia), KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/15

Löber Nac'Armalium

Ein abgesehen von einer kurzen Erwähnung in Manu al-Planes' Kunde von den Sphären (siehe Seite 121) völlig unbekanntes Werk, zu dem kaum mehr als vage Spekulationen angestellt werden können. Schon ganze Generationen von Gelehrten haben über dem möglichen Inhalt sinniert, der sich al-Planes' Worten zufolge mit den Wechselwirkungen zwischen der Feenwelt mit den Sieben Sphären sowie dem Zeitenlauf in dieser Globule beschäftigen könnte. Würde es sich bei der einzigen Quelle nicht um ein solch anerkanntes Werk handeln, hätte man die Existenz des Buches wahrscheinlich schon als Hirngespinnst abgetan.

Zitate:

»Nicht zum Orbis sphairologicum oder gar zum Orbis dererum zugehörig ist die sogenannte Licht- oder Feenwelt, deren Existenz viele gern als Volksmär abtun. Jene Globule, vulgo Nebenwelt, ward bei der Pancreatio der Sieben Sphären nicht von diesen umschlossen, so daß jene Welt nicht mehr den Gesetzen des Mysteriums folgen mußte und sowohl dem allgegenwärtigen Lauf Satinav als auch den - für diese Wesen verderblichen - Weg der sich wandelnden Sumu nicht mehr unterworfen war. Siehe dazu auch das Buch Liber Nac'Armalium.«

--aus der „Kunde von den Sphären“, Exemplar des Arkanen Institutes zu Punin

Los, Sumu und Sat'Nav oder Energia, Welt und Zeich - Eine alternative Kosmologia

Hierbei handelt es sich wahrscheinlich um eine Arbeit des Schwarzen Borbarad. Es gilt jedoch als sicher, dass dieses Buch und sämtliche eventuell angefertigten Kopien - sofern jemals auch nur ein Exemplar existiert hat - mit der Zerstörung der Schwarzen Feste vernichtet wurden.

Zudem stammt der einzige bekannte Hinweis hierzu von einer Gruppe von Wirrköpfen, die vor wenigen Jahren behauptet hat, sie hätten jenen geschliffenen Hauptsitz des Dämonenmeisters betreten... - wer aber weiß, an welch kranken Büchern der Magier seit seiner Rückkehr schreibt.

Auf den Inhalt kann einzig aus dem Titel geschlossen werden, allem Anschein nach handelte es sich um ein umfangreiches Werk mit (möglicherweise magiephilosophischen) hochkomplexen Ideen einer völlig anderen Sphärologie (wodurch eine Spez. Magiekunde (Sphärologie) zu ½ Kosten möglich ist)

Voraussetzungen: V0; K13 (Bosparano), auch in Garethi (K12); KL 13

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/20, Philosophie SE/20, Götter/Kulte SE/20

Magische und Nichtmagische Heilungen

Wie viele andere Akademien auch, verfügt die Halle des Lebens zu Norburg ebenfalls über ein selbst zusammengestelltes Schulzauberbuch, das aber wie die meisten anderen Bücher zu Unterrichtszwecken nahezu unbekannt geblieben ist. Verfasst wurde der Quarto von 116 Seiten im Jahr 977 BF überwiegend von der damaligen Spektabilität Mendilion (welcher interessanterweise süchtig nach Marbos Odem war und schließlich durch Regenbogenstaub zu Boron ging), im Gegensatz zu den ins Garethi übersetzten Abschriften wurde das Original in Alaanii geschrieben, für das der Magier eine Schwäche hatte. Die Akademie verwendet im Unterricht ständig etwa ein Dutzend Kopien, zum Preis von je 35 Dukaten werden auf Anfrage aber auch weitere Abschriften angefertigt, so dass bislang etwa 50 Exemplare im Umlauf sind, einige davon im Besitz der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, des Seminars der elfischen Verständigung zu Donnerbach und der Universalschule zu Al'Anfa.

In Anbetracht anderer, sehr viel bekannterer Werke, wie etwa das Vinsalter Geheimnisse des Lebens (siehe Seite 95) oder auch die weithin verbreiteten Schriften zur Pflanzenkunde, tritt das Buch trotz seiner Fachkenntnis eher in den Hintergrund und wird nur in seltenen Fällen herangezogen. Aber dennoch handelt es sich um eine gute und anerkannte Abhandlung zu den kurativen Künsten, die sich nicht nur auf die Grundlagen der Heilmagie beschränkt, sondern auch die wichtigsten Heilkräuter Aventuriens und herkömmliche Behandlungsmethoden von Wunden, Brüchen, Vergiftungen und Krankheiten beschreibt.

Voraussetzungen:

V1; K13 (Alaanii); KL 12 (Original)

V1; K11 (Garethi); KL 12 (Abschrift)

Das Buch im Spiel: Pflanzenkunde 3/6, HK Wunden 2/6, HK Krankheiten 2/6, HK Gift 2/6, Heilung 2/7

Zitate:

»Auch wenn Du den KLARUM PURUM-Cantus im Schlaf beherrschst, so ist er Dir doch nutzlos, wenn Dir einmal die Kraft fehlen sollte und Du auf Deine blutende Hand blickst, wo Dich eben noch eine möglicherweise giftige Spinne gebissen hat. Drum solltest Du auch und vor allem die Lehre von den abenteuerlichen Kräutern beherrschen, wobei Dir dieses Capitulum helfen mag. [...]

Nach dem Belmart sei gleich die Hiradwurz genannt, welche Du vor allem an den Rändern der Khom und in Aranien findest. Es ist nicht einfach, das unscheinbare, hellgrüne Kraut zu erkennen, das zudem nur während der Regenzeiten in den Monaten Efferd und Travia sowie Tsa und Phex wächst. Blätter und Stengel wirf weg, die lange Wurzel aber ist vielleicht das einzige was hilft, wenn Dein Blut Meuchlerdolch oder aber Giftzahn oder -stachel geschmeckt hat. Verzehrst Du die Wurzel, so ist der Lauf des üblen Giftes gestoppt und Du kommst langsam wieder zu Kräften. Lässt Du den Saft der Wurzel verderben und destillierst ihn, so hat der Auszug für ein Jahr die gleiche heilende Wirkung.«
über die Hiradwurz

Mandra Agruda - Covare Wiccae Thar (Magie und Metall - Über das Schmieden verzauberter Waffen)

Allein der Titel des Buches ist heute nur noch einigen wenigen bekannt, und bei diesen handelt es sich fast ausschließlich um alte Elfen, in denen noch das hochelfische Blut fließt. Dass das Buch überhaupt einmal existiert haben muss, bestätigten vor über einem Jahrzehnt die Teilnehmer der Expedition des Phileasson Foggwulf, die angeblich ein Exemplar in einer Jahrtausende alten Elfenfestung weit nördlich von Yeti-Land gefunden haben wollen; jenes war aber derart vom Zerfall angegriffen, dass es unter den Fingern zerfiel, als man es näher studieren wollte - ein

unersetzlicher Verlust für die Wissenschaft. Ansonsten wurde vor etwa 90 Jahren erstmals seit den Priesterkaisern ein Gerücht bekannt, nach dem die Bibliothek der Hallen der Weisheit zu Kuslik die letzten beiden Abschriften, die angeblich noch aus der Zeit von Bosparans Fall stammen, in ihrem Besitz hat. Allerdings wurde dies damals wie heute sehr glaubhaft bestritten, so dass davon ausgegangen werden kann, dass das hochelfische Werk für immer verschollen ist. Möglicherweise war zur Zeit Kaiser Rauls der legendäre Magier Drakhard, der den Beinamen „Geisterschmied“ trug, im Besitz einer Kopie, die ihm bei seinen Arbeiten behilflich war, doch seine letzte Wirkungsstätte, das Dorf Tsakelchen in den Goldfelsen, kennt heute kaum noch jemand - und was Wertvolles soll schon bei einer Handvoll Gebirgsbauern zu finden sein? Der Ursprung des Buches liegt im Dunkeln. Die Weisen der Elfen würden behaupten, dass es vom hochelfischen Sagenschmied Goibnywn mehr als zwei Jahrtausende vor dem Zweiten Weltenbrand verfasst worden sein müsste, in Anbetracht dieser lange zurückliegenden Zeit also in der hochelfischen Sprache des Asdharia. Den Schmied kennen die Elfen selbst nur aus urältesten Liedern, so dass diese Annahme mehr als nur spekulativ ist. Für den zauberkundigen Schmied, wie es ihn von sehr wenigen Ausnahmen aus längst vergangenen Jahrhunderten abgesehen eigentlich nur unter den Elfen gibt, soll ein großer Fundus umfassenden Grundwissens zum Schmieden von magischen Waffen zu finden sein. Von verwendbaren Metallen und natürlich insbesondere den Magischen Metallen und ihrer Gewinnung, zauberunterstützenden Materialien, den erforderlichen Werkzeugen, kraftspeichernden Edelsteinen und zauberkräftigen Ziselierungen ist die Rede, aber auch von einzubindenden Zauberformeln und von Astralgeistern beseelten Waffen wird gemunkelt. Ein Buch, das die Gildenmagie nicht kennt und aus einer Zeit stammt, in der Elfen und Zwerge erbitterte Kämpfe gegen Namenlose Scharen und die Echsendiener des Gottdrachen fochten.

Vielleicht ist es besser, dass heute niemand mehr das Werk lesen kann, da der Inhalt möglicherweise nicht für den menschlichen Geist bestimmt ist.

Das Buch, so es denn jemand findet und lesen kann, ermöglicht die Spezialisierungen Plättner und Waffenschmied zur Hälfte der Kosten möglich, außerdem bietet es starke Erleichterungen beim Erschaffen (viele Thesen von Zaubern, die man auf Waffen legen kann, mit ZfW in Höhe von 2W6+3, in einer Repräsentation, die der gildenmagischen entspricht) und beim Identifizieren und Entschlüsseln von mag. Waffen, vor allem elfischer Herkunft.

Voraussetzungen: V0; K18 (Asdharia); KL 15

Das Buch im Spiel: Hüttenkunde 5/10, Grobschmied 6/12, Magiekunde 2x SE/15

Mirabilis Reptilis

Ein in Schlangenleder gebundener Quarto von knapp 160 Seiten Umfang, der etwa um das Jahr 1010 BF vom Magus Iulius Circumforaneus (allem Anschein nach ein Künstlername) zu Dröl herausgegeben wurde. Über den bereits weit über 100 Jahre alten Magier ist nur sehr wenig bekannt, schon seit Jahren hat er seinen Turm im Llanegowald nicht mehr verlassen und nur über seine Dienerschaft gelegentlichen Kontakt nach außen. Im Vizekönigreich gilt der geheimnisumwitterte Zauberer als eine der wenigen Koryphäen auf dem Gebiet echsischer Rassen und ihrer fremden Magie, der nur hinter solchen Experten wie Erzmagus Rakorium Muntagonus oder Salpikon Savartin zurückstehen muss, im Gegensatz zu

diesen aber keinen gildenmagischen Einfluß ausübt und daher höchstens eine gewisse regionale Bedeutung hat.

Das Buch beschäftigt sich vor allem mit verschiedenen religiösen Bräuchen der heute noch lebenden Echsenrassen, in erster Linie natürlich des Ewigen Volkes, der Achaz, enthält aber auch mehrere uralte Legenden aus einer Zeit, als noch der Güldene in Zze Tha herrschte und die anderen Völker befehlete. Sehr interessant sind außerdem die mal mehr, mal weniger ausführlichen, häufig aber nur echten Experten bekannten Hinweise und Beschreibungen einiger Reptilwesen (sowohl tierisch als auch intelligent), die heute allem Anschein nach bereits ausgestorben sind. Leider kaum verwertbar, aber durchaus bemerkenswert sind diverse verstreute Hinweise auf Zauberrituale echsischer Schamanen und tiefer gehende religiöse Praktiken der Priesterschaften grausamer Götter, die heute glücklicherweise vergessen sind.

Aber auch wenn der Inhalt selbst Fachleuten neue Erkenntnisse bringen kann, lassen sich die Informationen nur wenig verwerten, da es sich zwar um einen umfassenden Überblick handelt, der aber nur selten auf Einzelheiten eingeht. Außerdem wird das Lesen dadurch erschwert, dass ein eigentümlicher Dialekt des Bosparano Anwendung fand und die echsischen Sagen gar in Zelemja abgefasst wurden. Wahrscheinlich wurden deshalb und der Abgeschlossenheit des Autoren wegen nur wenig mehr als eine Handvoll Abschriften angefertigt, die sich zudem auf einige wenige Gelehrte des Südens verteilen.

Voraussetzungen: V0; K12 (Bosparano), K12 (Zelemja); KL 13

Das Buch im Spiel: Sagen/Legenden SE/7, Götter/Kulte SE/5, Magiekunde SE/8, Geschichtswissen SE/8, Anatomie (echsisch) oder Tierkunde SE/7

Neue Gespräche über Magie

Etwa zum Zeitpunkt von Kaiser Hals Vergöttlichung wurde dieser Octavo von 130 Seiten von Magister Nairolf, Edler von Greifenfurt, veröffentlicht. Insgesamt wurden etwa fünf Dutzend Abschriften angefertigt, von denen allerdings gut ein Viertel während des Orkenzuges und der Besatzung und Belagerung von Greifenfurt wieder verloren gingen, auch das Original fiel den Schwarzpelzen zum Opfer. Selbst heute noch sind die meisten Exemplare im Greifenfurtschen und der Svelltebene verbreitet, aber auch in Weiden und Andergast. Das Werk ist nicht sehr bekannt und weist auch keine außergewöhnlichen Inhalte auf, so daß eine Kopie bereits für etwa 40 Dukaten den Besitzer wechseln mag. Meister Nairolf versuchte ganz offensichtlich, den Stil der Gespräche Rohals des Weisen (siehe Seite 56) zu imitieren, erreichte aber nicht deren Tiefgründigkeit. Allerdings basieren die Texte ebenfalls auf Gesprächen mit mehreren Schülern des Autoren, die allerdings oftmals sehr langatmig gerieten, so dass der Vergleich mit Rohals Weisheiten nur oberflächlich gegeben ist. Die Inhalte drehen sich um verschiedene Themen, allerdings sind leichte Schwerpunkte im Bereich der Verständigung und Naturvölkern zu finden.

Voraussetzungen: V0; K11 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: Magiekunde SE/6, Philosophie SE/6, Sagen/Legenden SE/6

Zitate:

»Der Schüler sagte: „Meister, ich will Euch nun einen Text zu Gehör bringen, auf den ich jüngst bei meinen Forschungen stieß. Im Voraus danke ich für Eure Geduld, denn es ist ein längeres Elaborat. Auch scheint es mir recht alt zu sein, dennoch hörte ich gern Eure Meinung zu diesem Thema.“ Und der Schüler hub an zu lesen:

„An dero Hochgeschätzten Magister Markelin von Rommilys!

Nach lagem mühevollen Streben ist es mit itzo geschenkt, Euch kund zu thun, was Hesinden in Ihrer Unendlichen Gnad mir eröffnen that. Wie Euch ohn Zweifel bekannt, sind die Objekta meiner Forschungen ein gar götterloses Volk, welches in den Wissenschaften und derer Ausübung einen Sinn zu sehen sich standhaft weigert. So verwehreten sie mir mitwillig Auskünfte und schienen meiner Stellung ungeachtet üblen Scherz mit mir zu treiben. Nur mit boronsgleicher Geduld, phexischer List und vor allem hesindischem Scharfblick war es mir geschenkt, ihnen ihr Geheimnis zu entreißen, auf daß es nun der aventhurischen Öffentlichkeit zu wissen gegeben werde.

Vielerlei ist schon über die gar wunderlichen magischen Sangeskünste der Elfen spekulieret worde, doch itzo entlich kommt alles ungetrübet vor Praios' Angesicht. Der Kern des Faktums liegt in der ungewöhnlichen Anathomie jener Wesenheiten, als da wäre eine Duplicierung ihrer Mundhöhlen. Wer es nicht glaubt, schau sie nur den Elfen an: Hat er nicht einen hohen, langgeformten Kopf? Warum d i es, wenn nicht, um der z zweiten Höhlung Platz zu geben?

In der Gurgel des Elfen verbergen sich gleich drei Röhren, von denen eine wie beim Menschen für Speis und Trank gedacht ist, für den lebenspendenden Odem jedoch besitzt er derer zweie. Eine steht in Verbindung mit der Höhle, in welcher sich Zahn und Zung befinden, die zweite hingegen mit der uns fremden Höhle hinter der elfischen Nase. Vermuthlich verbirgt sich in ieser zweiten Höhle der so viel gerühmte Riachsinn der Elfen, elcher wohl zu empfindsam, um mit der Mundhöhle in einem aume zu liegen. So spricht der Elf durch den Mund, schöpft einen Athem dahingegen durch die Nas und die damit verbundene hintere Höhlung. Unter Aufbringung besonderlicher Willenskraft kann er jedoch gleichzeitig durch Mund und Nase sprechen respektive singen, und beiden Klängen unterschiedliche Höhe verleihen, womit er also zweistimmig zu singen in die Lage gesetzet ist.

Den hierbei entstehenden Harmonien, die je nach Art des Zaubers recht manierlich oder aber schrill und nervzerreißend sein können, wohnt wohl d eswegen eine magische Macht inne, weil sie direkt im Kopfe des Sängers zustande kommen. Ebenso wie ein Glas oder eine Glocke durch einen Ton zum Schwingen gebracht werden kann, versetzen diese Klänge die Seele des Singenden in Schwingungen, die schließlich so stark werden, daß sie sich in magische Energie umwandeln und dann die uns bekannten Auswirkungen entwickeln. Je gelungener der Sang, desto magnifizenter bekanntlich seine Wirkung. Durch meine Erkenntnisse läßt sich nun aber schlußfolgern, daß dieses keineswegs von der musikalischen Wirkung auf die Zuhörerschaft hervorgerufen wird, sondern von der Wirkung auf die Seele des Sängers darselbst. Damit kann nun auch endlich erklärt werden, warum diese Magie selbst bei gänzlich unmusikalischen Wesen wie Orks und dergleichen Geschmeiß seine Wirkung nicht verfehlen thut.

Als abschließendes Faktum sei es meine Aufgabe, der Welt zu verkündigen, daß es dem Mensch nie gelingen wird, die magischen Gesänge des Elfenvolkes zu übernehmen. Dazu haben sie die Götter nicht vorgesehen, und darein haben sie sich zu fügen. Untertänigst, Euer Oigen von Punin.'

So frage ich nun, Meister, ist es wahr, daß nur die Elfenvölker die seltsame Fähigkeit haben, alleine zweistimmig zu singen?“ Und der Meister sprach: „Wohl war dieser Glaube bisher weit verbreitet. Wenn du aber in 'Kamele und Kalifen', den R eisebe- richten des Ardo Stoerrebrandt, nachliest, wirst Du auf eine Erzählung stoßen, in der er über das wilde Volk der Ferkina berichtet, welches den Raschtulswall am Rande der Wüste Khom bewohnt. Dort steht, daß manche Mitglieder dieses Volkes bei besonderen Gelegenheiten einen seltsamen Gesang aus merkwürdigen, langgezogenen Tönen anstimmen. Dem ungewohnten Ohr erscheine dieser Gesang wie das Geheule eines seltsamen Tieres, zumal er ohne Text auskomme und nur auf unterschiedlichen Vokalen erklinge. Durch fließende Veränderung des Klanges entstünden jedoch Töne von solcher Klarheit, daß man meinen könne, der Gesang sei zweistimmig.“

Und der Schüler fragte: „Meister, was sind das Veränderungen im Klang?“

Und der Meister sprach: „Stell dir vor, du singst einen lange ausgehaltenen Ton. Dabei formst du in deinem Mund zunächst ein 'i', dann ein 'a', später ein 'ü', 'o' oder ein 'e'. Gleichzeitig singst du einmal durch die Nase, einmal nur durch den Mund. Oder du machst den Mund weit auf oder schließt in fast und bewegst die Zunge hin und her. Dann wirst du beobachten, daß sich der Klang deiner Stimme vielfältig verändern läßt.“

Und der Schüler fragte: „Und wie entsteht die Zweistimmigkeit?“

Und der Meister sprach: „Wenn du einen Maler nach seiner Arbeit fragst, so wird er dir erklären, daß er jede beliebige Farbe aus bestimmten anderen Farben mischen kann, demnach also jede Farbe aus anderen Farben zusammengesetzt ist. Du mußt wissen, daß es sich mit allen Klängen, die wir hören, ebenso verhält: Sie bestehen aus Mischungen anderer Klänge. Theoretisch ist es also möglich, einen Klang zu erzeugen, in dem die einzelnen Teiltöne so verschieden sind, daß wir sie wirklich als unterschiedliche Töne hören können. So entsteht das, was wir als Zweistimmigkeit empfinden.“

Und der Schüler fragte: „Wenn dieses Volk der Ferkin also genauso zweistimmig singen kann wie die Elfen, dann müßten also auch wir Menschen lernen können, die magischen Gesänge zu benutzen.“

Und der Meister sprach: „Auf den ersten Blick hast du recht. Doch leider scheitert das nicht allein an der Fähigkeit, irgendwie zweistimmig zu singen. Es gibt Dinge, die manchen Wesen oder Völkern einfach im Blut liegen und anderen nicht. Ebenso wie alle Zwerge von Geburt an eine besondere Begabung für die Schmiedekunst besitzen, oder die Novadis einfach das Reiten im Blut haben, so haben die Elfen eine unbeschreibliche Begabung in den Bereichen der Musik und des Gesangs.“

Und der Schüler fragte: „Aber große Begabung ist doch zumeist durch großen Fleiß und guten Unterricht wettzumachen. Demnach müßte es einem Menschen, der lange Jahre unter Elfen lebt und von ihnen unterrichtet wird, eines Tages doch gelingen, derartige Fähigkeiten zu erlangen, oder?“

Und der Meister sprach: „Sicherlich kann ein menschlicher Meisteschmied Dinge fertigen, die einem normalen Zwerg nicht gelingen, besonders wenn er bei zwergischen Meistern gelernt hat. Bei den Elfenliedern liegt der Unterschied aber wohl auch noch darin, daß Elfen Töne und Klänge ganz anders wahrnehmen als unsereins. Dank ihrer großen Ohren können sie Feinheiten und Schwebungen hören, deren Wahrnehmung uns einfach nicht möglich ist, auch nach langjähriger Übung nicht.

Daher können sie auch viel feinere Unterscheidungen in ihrem eigenen Gesang machen. All diese Faktoren zusammen, also die Befähigung zur Zweistimmigkeit, die musikalische Begabung und schließlich das unbeschreiblich feine Gehör, ermöglichen den Elfen erst, die Musik auf eine Art auszuüben, daß sie magische Kräfte gewinnt.“

Und der Schüler fragte: „Dann kann der Mensch also z weistimmig singen wie ein Elf, aber keine Zaubergesänge anwenden?“

Und der Lehrer sprach: „Richtig“«

Prem's Tierleben

Ein im Jahr 923 BF vom Hesinde-Geweihten und Hetmann Ragnar Hjalgarðsson aus Prem verfasster, leicht überformatiger Quatto von 120 Seiten, der aber nur wenige Illustrationen enthält. Unter den etwa 200 Abschriften sind rund 70 originalgetreue in thorwalscher Sprache, teilweise aber mit Garethischen Kommentaren versehen. Die übrigen 130 Kopien sind allesamt ins Garethi übersetzt worden, entsprechen inhaltlich aber nicht mehr, dem in Prem aufbewahrten, Original, sondern wurden von Staat und Kirche (vor allem der Geweihtenschaft des Praios, nachdem einem Boten des Lichts so einige Inhalte missfielen) etwas „verbessert“, die letzte Auflage stammt aus dem Jahr 980 BF, jedoch sind seitdem auch andere Fassungen erschienen, meist nur in Auflagen von weniger als einem Dutzend. Je nach Fassung und Zustand werden für eine Abschrift zwischen 25 und 35 Dukaten verlangt, wobei eine originalgetreue, aber nicht göttergefällige Kopie im oberen Preissegment gehandelt wird.

Bei dem Buch handelt es sich um eine umfassende Zoologie der West- und Nordküsten, des Orklandes, Albernias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln. Allerdings beschäftigte sich der Autor bei der Zusammenfassung nicht gerade mit der herkömmlichen Fauna, sondern vor allem mit den seltsamen Kreaturen, welche Besonderheiten aufweisen, seien es nun die Schwarzpelze, die Zyklopen oder Feenartige auf der einen und giftige Reptilien, Seeungeheuer oder sinistre Wesen auf der anderen Seite. Obwohl das Werk vom Standpunkt des Jägers und Abenteurers aus geschrieben wurde, handelt es sich aufgrund der ungewöhnlich kompetenten und unbeschönigten Inhalte (zumindest in der Originalfassung) um das Standardwerk der Kreaturenkunde, auch in der thorwalschen Dialektfassung.

Voraussetzungen: V2; K10 (Thorwalsch), auch in Garethi (K10); KL 11

Das Buch im Spiel: Tierkunde 3/5 (Erstschriften), Tierkunde 4/5 (Zweitschriften)

Zitate:

»...wol caum eyn Widerniß die Kuemmerlinge unter den orckischen gaentzlich vertreyben kann. Wenn eynst die Goetter Gericht halten, so wird Aventure wohl alleyn den Goblins gehoeren, denn dir Orcks haben sich bis dahin wohl gegenseytig zerfleyscht.«

aus früheren Exemplaren, auf Geheiß des Boten des Lichts aus späteren Ausgaben gestrichen

»Die Zyklopen, die sind ja nun leibliche Kinder vom Ingerimm und wohl sogar unsterblich. Schon in der Gigantenschlacht hat der feurige Alte sie gegen die Götter geführt - das wohl! Nu heißt es, daß die Zyklopen sich seit jener Schlacht vorbereiten und ihre Waffen schmieden. Aber weil nun schon Äonen keine Götterschlacht mehr war, liefern sie ihre Schwerter und Äxte an die großen Helden von alle Völker, die zu eben jenem Zeitalter gerade die wichtigsten sind.«

»Von den Moorfaengern: Der Moorfaenger ist eyn gar greuslich Unthier, das wohl der Namenlose in Sumus Leyb gepflanzt hat. Ploetzlich und geschwind wie Praios' Blitze tauchen seyne Arme aus dem Sumpfe auf und ziehen manch wackren Mann in die Tiefe, wo er dann sieben Jahr und sieben Tag lang verdauet wird. Niemand jemals des Ungehuers Corpus sah, ist er doch zu seyner Gaenze vom Morast verstecket. Wahrscheinlich, so sagen die weysen Leut aus Kuslik, erstreckt er sich über mehr denn hundert Schritt und ist von hundert und aberhundert der weychen Arme bedeckt. So kann man selbst weyt von der Stelle stehen, wo sich eyn solch Tentakulum zeygt, und hat doch keyn Gewißheyt, dasz nicht ein zweytes von hinten zupacket. Getreulich bewiesen ist aber, daß eyn Scheyb vom Arm, getrocknet, in Leder genäht und um den Halse getragen, eynes jeden Seel vor dem Namenlosen schützt. Trägt man eyn Handschuh aus der Haut, kann man gar die Excremente eynes Daemons be- rühren, ohn Furcht vor der Duglumsfaul. Naehet man sich aus dem Leder eyn Augenbind, ist man fortan für Drachenthier und Kobold unsichtbar. Eyn Skrupel vom Fleysch genossen, bringteyne siebentägig Uebelkeyt, schützt aber sieben Wochen vor Rotem Rotz, Zorganpest und Schweyßausbruch. Der Tran des Unthiers ist dem Haarwuchs zutraeglich.«

»Von den Pferden: Das dem Menschen dienlichste und edelste Thier von allen derischen Geschöpfen ist das Pferd, wie groß, von welch Gemüt und welch Farbe es auch sein mag. Man sagt, daß die Tulamiden kein Pferd kannten, bis die ersten Siedler aus dem Gildenland kamen. Und seht nun die Ehr, die ihm im Lande der Khom entgegengebracht! Aber unentbehrlich ist es allerorten, sei es zum Reiten oder auch im Zuge, auf dem bäuerlichen Hof oder unter dem Ritter. Pferde hat es in allen Größen, vom ein Schritt und ein wenig hohes Paavipony is zu den mehr denn zwei Schritt messenden Tralopper und Norburger Riesen, wobei die edelste Art der Shadif aus der Gegend von Unau ist. Von den Farben des Fells her, der Pictura, unterscheiden wir Rappen, Braune, Füchse, Falben, Schimmel und Gescheckte; aber das ist nur eines der Dinge, die das Aussehen, das Externa, des Pferdes bestimmen. Es seien dahier noch die Abzeichen und die Abzeichen, Forma und Signa, genannt. Ebenso wichtig sind die Dinge des Interior, des Innersten, welche aber weitaus schwerer zutreffend zuzuordnen, geht es da doch um solches wie Mut, Klugheit und Folgsamkeit.

Pferde werden bis zu dreißig Jahre alt und tun lange ihre Pflicht, doch kommen immer wieder Roßtäuschereien vor, die einem Käufer ein junges, folgsames Pferd weismachen wollen, wo ein sturer, alter Klepper steht.«

aus der Kusliker Fassung

»Von den Eseln und Maulthieren: Eher dem niederen Adel der Thiere zuzuordnen sind die Esel, welche genügsam und fleißig, aber dennoch oft störrisch oder rebellisch sind. Auch sie findt man wild, vor allem in Mhanadistan, wo man auch häusliche Arten daraus zieht. Sie sind von grauer oder schwarzer Farbe und nicht ganz so groß wie ein Pferd, obwohl sie viel mit ihm gemein haben. Aus dieser Gemeinsamkeit erklärt sich auch, warum ein Pferdshengst über eine Eselin oder ein Eselshengst über eine Stute springt, woraus dann die Maulesel und die Maulthiere entspringen.«

aus der Khunchomer Fassung von 1002 BF

»Was wäre das Land ohne sie - die gehörnten Huftiere, die uns Milch und Fleisch, Fell und Leder und - nicht zu vergessen - ihre Kraft schenken. Wie haben es die Götter doch wohl eingerichtet, daß jene Kreaturen uns dienen und von vielerlei Last und Müh befreien. Rind-Viecher hat es überall im Lande (so man von der tiefsten Wüste einmal absieht). Sie mögen langes oder kurzes Fell haben, gerade oder gedrehte Hörner, schwarz, weiß oder gefleckt sein, immer wieder sind sie doch die Diener und Begleiter des Menschen. Sie stammen wohl von den wilden Rindern ab, vom Auerochs und Steppenrind, vom Ongalobullen oder dem Grunzochsen, auch Firnyak genannt, welche wir heute noch in den unzivilisierten Gebieten beobachten können. Sie messen an der Schulter sechs bis sieben Spann und haben allesamt Hörner (wobei die Bullen stets längere besitzen als die Kühe). Ihre Schwänze sind lang, und sie wedeln damit oft herum, um die Fliegen abzuhalten.«

aus der Honinger Fassung von 965 BF

»Von den Schafen und Ziegen: Neben Pferd und Rind sind dem Menschen von den grasfressenden Thieren wohl Schaf und Ziege am nächsten, wohl auch, weil die Götter sie uns zu Schutz und Nutz überlassen haben. Ihre Arten sind - wie auch ihre Verwendung - von höchster Vielfalt.

Schafe sind groß, schwer und plump und bekommen immer kürzere Beine, je älter sie werden. Die Lämmer geben ein teuer Fleisch, was sich gut in Milch kochen läßt; und die alten Thiere geben feine und grobe Wolle und letztlich eine gute Portion nahrhafte Speis.

Kleiner als die Schaf sind die Ziegen, wobei die Zicklein lieblich anzuschauen und zutraulich sind, dieweil die alten Geißböcke nur noch starrsinnig und geil sind. Ziegen hats viel bei den armen Leut, wo man aus der Geißmilch einen Käs macht, der so stinkt wie die Thier daselbst.«

aus der Tralopper Fassung (man beachte die Schreibweise des Stadtnamens!)

»Von den Schweinen: Schmutz und Gestank umgeben die Schweine - seien es das kleine Selemferkel oder das große Hausschwein. Ihr Geruch haftet an allen Bauern und ist mit kaum einem Bad zu entfernen. So stark ist oft ihr Gestank, daß Drachen sie meiden und statt dessen lieber Rinder oder Pferde reißen. Obwohl sie die Nase beleidigen, können Schweinen icht als unedle Thiere angesehen werden, denn sie sind dem Menschen ein Nutz und die Quelle vorzüglicher Speise, weswegen man sie doch gern und überall sieht.«

aus der Tralopper Fassung (man beachte die Schreibweise des Stadtnamens!)

»Von der Gruftassel. In allen Gräften und allen Gewölben, wo es feucht ist, findet man auch die Gruftassel. Ihr Aussehen gleicht dem einer gewöhnlichen Kellersassel, jedoch die Größe bei weitem nicht! Für gewöhnlich tut sich die Gruftassel an Aas göttlich, doch es kommt auch vor, daß sie Menschen angreift. Mit den scharfen Greifzangen kann sie erheblichen Schaden anrichten, und sie ist flinker, als man zunächst denken mag. Mit ihren kleinen Artgenossen hat sie zudem den dicken Panzer gemein, den man nur schwer durchdringen kann. Da ist es ein Glück, daß sich das Tier meist verzieht, wenn es ein paar Treffer abbekommen hat. Man sollte die Gruftassel auf der Flucht nicht verfolgen, denn in ihrer Umgebung kennt sie sich gut aus, und sie kann Gänge und Stollen benutzen, die für einen Menschen gefährlich sind.«

»Von den Kobolden: Gar sonderlich anzuschauen sind die Waldmännchen oder Kobolde, welche die 'Großen', wie sie uns Menschen nennen, allzuerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwerthieb zu verletzen. Man sagt, daß ein Mensch Macht über einen Kobold gewinnt, wenn man seinen Namen kennt und ruft. Besondere Kobolde sind die Klabautermänner, die ein wahrlich uraltes Gesicht auf einem Kindskörper zu Schau tragen. Man findet sie häufig auf alten Schiffen, denn sie sind der fleischgewordene Geist eines solchen Fahrzeugs oder des Holzes, aus dem es gebaut wurde.«

»Der Minotaurus ist ein wildes Vieh. In den Bergen lebt er und sieht aus wie ein Mann mit dem Kopf von einem Stier. Zwei Schritt ist er groß und im Kampf ein mächtiger Gegner – das könnt ihr wohl glauben! Überall hat er rotes Haar und sein stolzes Gemäch präsentiert er ohn Scheu. Es gibt mindestens ein Dutzend ihrer Art, und ab und zu rauben sie Frauen, um sich zu vergnügen und ihnen Kinder zu machen.«

»Von den Affenmenschen: Es gibt viel Streit darüber, ob es Affenmensch oder Menschenaffe heißen müßt. Die Kreaturen gehen nämlich auf zwei Beinen, gerade so wie die Menschen, und sie können sich auch mit Lauten verständigen, aber sie haben beinahe so viel Haare und so wenig Verstand wie die Riesenaffen. Von den Affenmenschen leben nicht viel in Aventurien - die wenigen, welche man entdeckt hat, leben in Gruppen in abgeschiedenen Tälern zusammen. Sie jagen und sammeln gemeinsam und teilen Beute und Ertrag untereinander auf. Unter allen aus der Herde gibt es einen Ausgezeichneten, dem die übrigen gefügig sind. Menschen gegenüber sind die Affenmenschen eher scheu und nicht feindlich gesonnen, auch wenn man einem solchen Wesen nie trauen sollte.«

eine ergänzte und überarbeitete Ausgabe von 1003 BF

»Von der Wildkatze: Die Wildkatze, so klein und possierlich sie auch erscheinen mag, ist ein fürchterlicher Kämpfer, und so manch ein Jäger, der unvorsichtigerweise unter den Baum trat, auf dem seine Hunde das Tier gestellt hatten, wurde übel zugerichtet. Genau wie die Scheunekatze sind die wilden Katzen von enormer Widerstandskraft. Selbst gebrochene Glieder heilen bei ihnen binner weniger Tage, und selten einmal sieht man ein Tier, das im Kampf sein Leben lassen mußte. Dies mag allerdings auch daran liegen, daß die Wildkatzen schnell und von Natur aus feige sind und bei ernsthaftem Widerstand die Flucht ergreifen. Viele lassen sich sogar von Geschrei oder einer geschwungenen Fackel vertreiben.«

»Von den Küstenvögeln: Die meisten Küstenvögel findet man an allen Stränden und Klippen Aventuriens gleichermaßen, und in riesigen Kolonien zudem. Die zahlreichsten sind die Möwen: Blaumöwe, Fischräuber, Löffelmöwe, Sturzflieger und Sturmvogel sind auf hoher See ein sicheres Zeichen für nahes Land und, wenn sie sich in Schwärmen im Hafen treffen, für einen nahenden Sturm. Die Lachmöwe findet man auf den großen Flüssen, wo sie sich in Scharen abwärts treiben läßt, um dann, einem geheimen Signal folgend, aufzufliegen und sich flußaufwärts wieder niederzulassen, auf daß das Spiel von Neuem beginnt. Unter den tauchenden Watschelvögeln ist der weiße Albatros mit zweieinhalb Schritt Spannweite ein großartiger Flieger, vom Alk und vom Töpel aber fragt man sich, was sie anders können als über die Klippen zu taumeln. Der schwarze Kormoran dagegen ist auch auf den Klippen des Perlenmeeres beweglich. Der Goldregenpfeifer lebt als einziger am Strand, nicht auf den Klippen, und ist in Nordaventurien heimisch. Im ewigen Eis schließlich soll es die wundersamen Boronskuttentaucher geben, die sich, kaum eines Schiffs ansichtig geworden, im Eiswasser ertränken. Die Firnelfen nennen sie wohl puin guin.«

»Von den Fischechsen: Überall an den Küsten und Flußläufen südlich von Havena kann man die große Fischechse sehen, wie sie aus dem Himmel stößt, kurz ins Wasser taucht und sofort wieder an Höhe gewinnt. In ihren langen Kiefern trägt sie dann meist einen Fisch, den sie zu ihrem Nest trägt und dort verschlingt. Aber nicht nur Fische, sondern auch Hasen und Hühner jagt das Tier, welches schon eine Spannweite von fast zweieinhalb Schritt erreicht. Dabei ist der Körper äußerst schmal und die Gliedmaßen sind schon winzig zu nennen, denn sie sind ganz mit den lederartigen Schwingen verwachsen.«

»Von der Sumpfechse: Obwohl die gemeine Echse in allen Sümpfen beheimatet ist, bekommt man sie selten zu Gesicht, versteht sie es doch, sich ihrer Umgebung anzupassen und lange Zeit in Ruhe zu verharren. Für gewöhnlich ist die schuppige Haut wohl grünlich oder braun, aber es mag

sein, daß die Echsen auch andere Farben vortäuschen können. Die gemeine Echse mißt einen, manchmal auch zwei Schritt in der Länge und reicht einem Menschen fast bis an die Hüfte.«

»Von den Haien: Die Haie sind wahrhaftig der Schrecken der Meere. Wo immer es nach Blut riecht, da tauchen die mörderischen Ungetüme auf und schlagen gnadenlos zu. Ja, sie machen nicht Halt vor den heiligen Tieren des Efferd, auch nicht vor Walen und anderen großen Lebewesen. Es gibt unzählige Arten von ihnen, gefleckte und gestreifte, giftige sogar; solche, die ein Gebiß haben wie ein Schwert, andere wiederum, deren Kopf einem Hammer gleicht (jene Art ist wohl im Streit entstanden, als Efferd den Hammer des Ingerimm nicht zurückgeben wollte). Wenn gleich alle Haie verschieden in der Länge messen und von verschiedener Zeichnung sind, so haben sie doch eines gemeinsam: Auf dem Rücken tragen sie eine große, spitze Flosse, welche als erstes zu sehen ist, wenn sich der Mörder nähert. Der Tigerhai und der Ifirnsai, welche beide wohl zehn Schritt messen mögen, sind die größten unter ihnen. Sie haben ein derart scharfes Gebiß, daß sie beim Zuspinnen einem Seemann mit einem Mal ein Bein oder einen Arm abbeißen können. Robben und Seehunde verschlingen sie allemal mit einem Biß. Da braucht es schon mutige und unerschrockene Seeleute, die sich mit dem Ungetüm anlegen wollen, welches für das heilige Element Efferds eine Schande ist.«

aus einer Garethischen Neuschrift, 1005 BF

»Vom Krakenmolch: Zehn Schritt und mehr mißt dieses Ungeheuer, wenn es seine Fangarme ausbreitet - und das ist ein gar fürchterlicher Anblick. Der Krakenmolch macht die Meere unsicher und die Küsten dazu, weil er nicht nur schwimmen, sondern auch laufen kann. Das braungüne Ungeheuer hat acht Tentakel, welche über und über mit Saugnäpfen versehen sind. Die kann er paarweise miteinander verschlingen, daß sie ihm an Land als Beine dienen. Die Fangarme, mit welchen er mühelos einen Menschen greifen kann, reichen in einen scheußlichen Klumpen Fleisch, welcher Kopf und Rumpf zugleich ist. Der ist ständig in Bewegung, daß es scheinen will, das Monstrum müsse nie ruhen oder schlafen. Eigentlich ist der ganze Kopf nur ein riesiges Maul mit starken Kiefern und scharfen Reißzähnen. Blaßrote tellerförmige Augen und zwei schleimige, weiße Stirnhörner unterstreichen die Scheußlichkeit nur, die sein Anblick bietet. Der Krakenmolch ist niederträchtig und gierig nach allem, was sich bewegt und verspeist werden kann. Einzelne Schwimmer verschluckt das Ungeheuer mit einem Mal, aber auch Schiffe greift er an, so daß die Fischer ihres Lebens nicht mehr sicher sein können, wenn das Ungeheuer in der Gegend sein Unwesen treibt. Da muß beizeiten extra ausgefahren werden, um den Krakenmolch zu fangen, wenn er sich an einer Küste breitmacht, aber dies können nur mutige Männer und Frauen unternehmen, die bereit sind, ihr Leben zu lassen.«

aus einer Garethischen Neuschrift, 1005 BF

»Alle Scherentiere, ob im Wasser oder am Strand, haben samt und sonders acht Fuß und zwei Scheren. Fast alle kann man kochen, knacken und aus der Schale löffeln, namentlich die fingerlange Zörgangarnele, die handtellergroße Eisenkrabbe, die zwei Spann lange tulamidische Languste und der bis zu schrittgroße Pailoshummer. Die Maraskanische Riesenkrabbe wird mit ihren langen Beinen bis zu drei Schritt im Durchmesser und macht einer ganzen Fischersippe zu schaffen. Im Wasser gibts hunderterlei Krebschen und Garnelchen, die nur die Fische verspeisen. Die Taschenkrabbe tarnt sich mit auf ihrem Rücken wachsenden Schwämmen und Algen, der Einsiedlerkrebs mit leeren Schneckenhäusern. Der Palmendieb geht auf den Benbukkulen an Land und plündert das Obst. Rennkrabbe, Scherenkrabbe, Sägekrabbe und Stachelkrabbe suchen nach Aas und wehrloser Beute, und Springkrabbe und Blutkrabbe greifen gar in Scharen an. Schon nach Wanderer, der durch eine Furt oder zu einer nahen Insel watete, manch Taucher, der in ein Schiffswrack eindrang, manch Schiffbrüchiger, der erschöpft am Strande einschlief, und manch alafanischer Sklave am Marterpfahl fiel ihren gierigen Zangen zum Opfer.«

»Von den Meergleitern. Groß und mächtig sind die Gleiter, auch Rochen genannt, welche man vom Schiffe aus tief drunten im klaren Wasser beobachten kann. Sie sind mutige Majestäten der Meere, die auch den Kampf mit dem blutrünstigen Hai nicht scheuen. Sie verschlingen viele kleine Fische und haben ein edles Aussehen - viel mehr weiß man von ihnen nicht. Der Große Rochen soll widerstandsfähig gegen alle Zauberei sein, und der Zitterrochen kann seine Opfer durch einen Blick lähmen.«

»Von den Blütenjungfern, Ladifaahri oder auch Blütenfeen genannten: Von diesen zerbrechlichen Weslein heißt's, daß sie Verwandte der Elfen seien, obgleich sie meist bloß spannenlang sind und durch kaum mehr als einigen spinnwebfeinen Tüchlein verhüllt zwischen den Blüten und Gräsern verwunschener Wiesen einherfliegen. Ihre Haare gleichen den Blättern ihrer Blumen, und die Flügel sind gleich denen der Libellen oder der schillernden Käfern. Sie sind von flatterhaftestem Wesen und wie die kleinen Kinder, die keine anderen Gedanken kennen als die des Spiels und der Kurzweil. Ihre Zeit ist von den Göttern knapp bemessen; so wissen manche zu erzählen, daß das Knicken der liebsten Blume eine Blütenjungfer vor Kummer zu Tode bringen kann, aber auch sonst sollen ihnen kaum einige wenige Jahrzehnte auf Deren gegeben sein.«

Ras'Ragh

Außer einigen äußerst vagen Gerüchten ist kaum etwas zu diesem Buch, dessen Titel man fast ausschließlich an den schwarzmagischen Zentren der südlichen Lande kennt, in Erfahrung zu bringen. Wahrscheinlich handelt es sich um eine Schriftröllensammlung, die nach dem Untergang des Diamantenen Sultanats entstand. Das Werk handelt angeblich von vergessenen Wahrheiten urzeitlicher Götter der Tulamiden, beschreibt Anrufungsrituale, die gewöhnliche Sterbliche in den Wahnsinn treiben können. Etwa ein halbes Dutzend Abschriften sollen noch verbreitet sein, darunter auch zwei oder drei in Buchform, die Dunkle Halle der Geister zu Brabak ist wahrscheinlich im Besitz einer Kopie, hält sie jedoch unter Verschluss.

Kenner alter oder fremder Götzenkulte erkennen im Titel natürlich die gleichnamige urtulamidische Gottheit, den kämpferischen Stier Ras'Ragh mit seinen tödlichen Hörnern, wie auch den in Waskir verehrten Razorag, der das tobende Schneegewitter schicken soll, und den orkischen Kriegsgott Brazoragh.

Voraussetzungen: V0; K12 (Ur-Tulamidya), auch in Tulamidya (K10); MU 14, KL 14, Götter/Kulte 10

Das Buch im Spiel: Götter/Kulte SE/11, Geschichtswissen SE/12, Sagen/Legenden SE/12

Rauch- und Scheinbilder

Ein Octavo von etwa 290 Seiten Umfang, der wahrscheinlich um 1010 BF vom kaum bekannten Illusionisten Herkab Mandro verfasst wurde. Bei Meister Mandro soll es sich nach der Meinung der Grangorer Phantasmagoricer um einen Scharlatan handeln, doch da die wissenschaftliche Illusionistik im Buch nicht gerade gut wegkommt, hat man wohl ein paar - scheinbar begründete - Vorurteile an der Akademie der Erscheinungen.

Der Autor behandelte somit auch nicht die theoretischen Grundlagen der Trugbildnerei und richtet sich auch nicht an bestimmte Formeln, auch wenn sich viele, jedoch nicht verwertbare Hinweise finden. Der Inhalt dreht sich insbesondere um die „Knalleffekte“ der Magica Phantasmagorica, also in welchen Situationen welche Möglichkeiten die eindrucksvollsten Resultate erzielen. Für diejenigen, denen die tatsächliche Wirkung wichtiger ist, handelt es sich um ein Werk voll Scharlatanerie, wer aber ein pompöses Auftreten liebt, dem kommen die Ausführungen gerade recht.

Leider war dem Buch bisher noch keine größere Verbreitung vergönnt, so dass zur Zeit nur etwa 15 Exemplare vor allem im Süden des Kontinents existieren. In Grangor und Zorgan hat man zwar Kopien, aber die Nachfrage ist nur gering, gerade in Anbetracht des *Liber Cethecessae* (siehe Seite 33). Das Original wird angeblich an einer Schola Irregulare zu Váhyt in Trahelien aufbewahrt.

Voraussetzungen: V0; K10 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: Illusion 3/5, Auris Nasus SE/5

Schwarze Magie, die wichtigsten Rituale der S.M.

Wahrscheinlich ein Octavo von schätzungsweise 60 Seiten Umfang, der einst von einem unbekannten Autor verfasst wurde, der sich als „Magiergraf von Edas“ (ein Pseudonym?) bezeichnete. Leider gibt es weder genaue Hinweise darauf, wann das Buch geschrieben wurde, noch wo Edas liegt, so es denn überhaupt existiert oder existiert

hat. Es ist allerdings bekannt, dass die Praioskirche schon seit langem auf der Jagd nach den Kopien ist, so dass das Werk heute kaum bekannt, geschweige denn verbreitet ist. Insgesamt mögen vielleicht drei oder vier Dutzend Abschriften existieren, davon gut die Hälfte unter Verschluss in Tempeln. Das Original soll sich angeblich im Besitz des Grafen Dextor Nemrod von Wehrheim befinden, aber jene Aussage eines Studiosi der Magie ist nur wenig vertrauenswürdig. Über den Inhalt bewahren Gilden und Kirchen interessanterweise ausnahmslos Stillschweigen. Es werden höchstens die vagen Hinweise gegeben, dass es sich um keinen Lehrgang in Schwarzer Kunst handeln soll, wie man angesichts des Titels eigentlich erwarten könnte; nicht einmal mit Magie sollen sich die Seiten beschäftigen, sondern schon eher mit der rahjaischen „Magie“ von dunklen Praktiken, wie sie angeblich in manchen abgedunkelten Schlafzimmern vor allem Al'Anfas stattfinden... Dies scheint sich schon dadurch zu bestätigen, dass das Werk äußerst reich und anschaulich in Farbe illustriert sein soll.

Einem unbestätigten Gerücht zufolge soll dem Magiergrafen von Edas ein Niederer Hilfsdämon mit dem Wahren Namen Ana'Gramma bei der Erforschung dieser Praktiken behilflich gewesen sein. Was es mit diesem Hinweis auf sich hat, konnte bislang aber noch nicht geklärt werden.

Voraussetzungen: V0; weitere nach Meisterentscheid

Das Buch im Spiel: Meisterentscheid

Weiteres zum Magiergrafen von Edas ist zu finden in „Land der Ersten Sonne“, S. 24.

Summa Mutacionis

Wahrscheinlich von einem frühen Magister der Tuzaker Schule des Wandelbaren verfasst, wofür auch spricht, dass das Buch einzig auf Maraskan und gelegentlich in Aranien oder Khunchom erwähnt wird. Es handelt sich dabei um eine schwer verständliche Abhandlung über die - möglichen und unvorhersehbaren - Nebenwirkungen bei magischen Gestaltwandlungen, vor allem beim ADLERSCHWINGE, WOLFGESTALT auch wenn die komplizierten Ausführungen eher allgemein gehalten sind und dabei sogar vage Hinweise auf die druidischen Selbstverwandlungen in ein Element enthalten. Der Autor geht vornehmlich auf gewisse Sternkonstellationen ein und warnt davor, seinen Geist in Tiergestalt mit Dingen zu füllen, die den Tierkörper interessieren könnten (beispielsweise Gedanken an die Fressgewohnheiten des Tieres oder wenn man sich allgemein zu sehr mit dem Körper identifiziert), da sich die beiden Naturen dann miteinander zu vermischen beginnen. Nach einem erfolgreichen Studium sind künftig die Proben um die Triebe in der Tiergestalt zu beherrschen um 3 Punkte erleichtert.

Obwohl schwer verständlich, handelt es sich doch um ein Buch, das für viele Magier der Mutanda von großem Interesse ist. Allerdings scheint es nicht einmal mehr ein Dutzend Kopien zu geben, von deren Aufbewahrungsorten auch nichts bekannt ist.

Voraussetzungen: V0; K10 (Garethi); KL 13

Tractatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda

Obwohl die Kusliker Halle der Metamorphosen bereits seit über einem halben Jahrhundert ein Dutzend Ausgaben des *Corpus Mutantis* (siehe Seite 102) zu Unterrichtszwecken einsetzt und die Kompetenz des Tuzaker Schulzauberbuches - mit neidischen Untertönen - auch

anerkennt, kann man als eine der traditionsreichsten Akademien ebenfalls auf eine eigene Arbeit zurückgreifen. Es handelt sich dabei um einen sorgfältig illustrierten Octavo von etwas über 90 Seiten Umfang, den die Magister der Verwandlungsschule um 920 BF zusammengestellt haben. Das Buch ist allerdings außerhalb von Akademien der Mutanda nahezu unbekannt, die Halle der Metamorphosen verfügt über etwa 15 Abschriften, besonders gute Schüler erhalten nach ihrem Abschluss hin und wieder eine Kopie, ebenfalls hochrangige Magier auf Besuch. Die Akademie der Verformungen zu Lowangen und die Schule des Wandelbaren zu Tuzak sind ebenfalls im Besitz mehrerer Exemplare; insgesamt mögen nur etwa 35 Kopien existieren, für die hohe Preise von bis zu 100 Dukaten gezahlt werden.

Trotz seiner mangelnden Verbreitung steht das Werk in direkter Konkurrenz zum nur wenig kompetenteren Corpus Mutantis, enthält im Gegensatz zu diesem aber keine umfangreiche Formelsammlung, sondern geht vielmehr auf theoretische Grundlagen der Mutanda ein und bietet leicht verständliche, aber sehr nützliche Ausführungen über verschiedene Spielarten. Unter Fachleuten gilt das Buch als echtes Basiswerk, das vor allem mit den weitreichenden Erörterungen der Sprüche VERWANDLUNGEN BEENDEN und SALANDER brilliert.

Voraussetzungen: V0; K11 (Bosparano); KL 12

Das Buch im Spiel: Form 2/9, Eigenschaften 2/9

Über die Verzeilung der thierischen und menschlichen Anteile bey den Biestingern

Ein im Jahre 1012 BF vom Magus Radumar zu Donnerbach verfasstes Traktat in Form eines 38-seitigen Quartos. Der ehemalige Magister am Donnerbacher Seminar gehört bereits seit mehreren Jahrzehnten zu den wenigen Experten auf dem Gebiet der feenartigen Biestinger und veröffentlichte auf seinen Forschungen basierend diese anerkannte Dissertation zu jenen seltsamen Wesen. Das leider ziemlich schmale und vollkommen schmucklose Werk beschäftigt sich auf seinen wenigen Seiten - wie bereits aus dem Titel hervorgeht - mit der mal mehr, mal weniger nahen Verwandtschaft und Ähnlichkeit der bekanntesten Biestinger-Arten zu den Tieren und Menschen und zeigt dabei auch Verhaltensmuster auf. Mangels Platz kann die Schrift allerdings nicht in die Tiefe gehen, womit sie zwar auch für Laien noch einigermaßen verständlich bleibt, den (zugegeben sehr wenigen) Experten dafür aber auch keine neuen Erkenntnisse mehr zu bringen vermag.

Die Urschrift ist noch im Besitz des mittlerweile schon recht alten Autoren, meist originalgetreue Kopien sind allerdings gerade in der Umgebung von Donnerbach recht leicht erhältlich und mit etwa 15 Dukaten zudem noch einigermaßen günstig. Auch die hiesige Akademie kann auf eine Fassung zurückgreifen und gewährt den meisten Interessenten Einsicht in diese. Insgesamt mögen vielleicht knapp 40 Exemplare im Umlauf sein, die vor allem im nördlichen Mittelreich und den nördlicher gelegenen Landstrichen Verbreitung gefunden haben.

Voraussetzungen: V1; K10 (Garethi); KL 12

Das Buch im Spiel: Tierkunde SE/10

Vom Tode und der Verhinderung des selbigen

Angeblich soll es sich um eine Teilabschrift des legendären Naranda Uthchaji (siehe Seite 193) handeln, was jedoch getrost bezweifelt werden kann. Unter den Gilden ist man sich allerdings einig, dass das Buch ein verklärendes Traktat

über die ewige Jugend und der Jagd nach ihr darstellt, in dem jedoch keine eigentlichen magischen Geheimnisse erörtert, sondern vielmehr durch Religion und obskure Praktiken den Weg zur Unsterblichkeit aufzuzeigen versucht. Es ist wohl eher einfältig anzunehmen, dass es jemandem gelingt, hiermit Boron die eigene Seele vorzuenthalten, auch wenn durchaus einige interessante Aspekte nachzulesen sein könnten.

Höchstwahrscheinlich existieren noch eine Handvoll Kopien, möglicherweise in den südlichen Stadtstaaten, doch bestätigt hat dieses Gerücht noch niemand. Vermutlich entstand das Buch etwa um 800 BF, denn aus älterer Zeit sind keine Hinweise bekannt, auch der Autor wurde noch nirgends erwähnt.

Voraussetzungen: V0; K12 (Garethi); KL 14

Das Buch im Spiel: Götter/Kulte SE/10, Philosophie SE/12, Magiekunde SE/7

Vom Wesen der magischen Belebung

Ein wahrscheinlich irgendwann um 650 BF entstandenes Büchlein, also in einer Zeit, in der sich die Gildenmagie stark für die Elfen und ihre Zauberei interessierte. Der Autor ist ungenannt, scheint aber ein Kenner von Naturzaubern gewesen zu sein, da sich der Inhalt des Buches fast ausschließlich um den waldelfischen Zauber HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT (Mag. 6) und seine Einsatzmöglichkeiten dreht. Trotz einiger haarsträubender Theorien findet sich gar eine Thesen zu jenem Zauber, wenn auch alles andere als kompetent. Da die Formel den Gildenmagiern aber fast nicht bekannt ist, würde man wohl darüber hinwegsehen, indes, kaum jemand kennt auch nur den Titel des Werkes, von dem vielleicht ein halbes Dutzend Abschriften existieren mögen, wahrscheinlich alle in den Landen um die Salamandersteine verteilt.

Voraussetzungen: V0; K10 (Garethi)

Von den Niederen Dämonen und Von den Gehörnten

Unter dem selten verwendeten Obertitel Von den Dämonen erstellte der heute nur noch wenig bekannte Erzmagus Allatur Herundus etwa um das Jahr 290 v. BF diese beiden leicht überformatigen Quartbücher von je fast 300 Seiten Umfang. Gegen Ende der Dunklen Zeiten wurde den Werken zwar eine recht große Verbreitung zuteil, viele Kopien allerdings wurden unter den Priesterkaisern zusammen mit anderen Kostbarkeiten auf den Scheiterhaufen verbrannt, um das dämonische Wissen für immer auszulöschen. Erst vor etwa 300 Jahren begann die Puniner Akademie, die nur spärlich illustrierten Bände ins Garethi zu übersetzen - die Originale und alten Abschriften sind in Bosparano abgefasst - und erneut zu verbreiten, scheiterte aber beim zweiten Vorhaben, wahrscheinlich weil der Inhalt nicht überarbeitet wurde, so dass einige Aussagen definitiv als falsch anzusehen sind. Während vom ersten Band noch etwa 90 Abschriften existieren, davon etwa die Hälfte in Garethi, sind vom zweiten nur etwa 70 Kopien verbreitet, davon lediglich rund 20 in übersetzter Form. Die Erstübersetzungen können noch heute ohne Probleme in Punin eingesehen werden, die Originale gingen wahrscheinlich unter den Priesterkaisern verloren. Die Bücher sind zudem weit verstreut und können in Brabak ebenso gefunden werden wie bei einem Beschwörer in der Tundra, sie sind aber selbst nach erfolgreicher Suche nur selten käuflich zu erwerben. Der ob des weiter verbreiteten Wissens geringer geschätzte erste Band ist dabei etwa 130 Dukaten wert,

wohingegen für den zweiten auch schon einmal bis zu 180 Dukaten geboten werden.

Das Gesamtwerk stellt eine umfassende Enzyklopädie der dämonischen Mächte und ihr Wirken sowie sinistre Kulte während der Dunklen Zeiten dar. Mögen allein schon die vielen historischen Berichte hochinteressant sein, so enthalten die Bände auch noch Vorschläge zur Bekämpfung der niederhöllischen Kreaturen. Die Hinweise und Beschreibungen reichen dabei von magischen und geweihten Waffen über antimagische Rituale und Austreibungen bis hin zur Beschwörung von Elementarherren, ja gar vor der Beschwörung eines weiteren Dämonen, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, wird nicht zurückgeschreckt. Dadurch ist das Buch für Historiker wie auch Beschwörer und Exorzisten gleichermaßen wertvoll. Einige der enthaltenen Aussagen gelten in der Gegenwart allerdings schon als überholt, so wie auch der gesamte Inhalt eher aus Sicht eines typischen Magiers aus der Zeit Bosparans geschrieben ist, als sich die Magie noch von ihrer heutigen Form unterschied.

Leider ging Meister Herundus auf die Anti-Dämonologie nur eher oberflächlich ein, so dass keine Thesis extrahiert werden kann, sondern lediglich äußerst mühsam zu erarbeitende Hinweise auf allerlei Beschwörungen und Austreibungen (SF Exorzist erlernbar) gefunden werden können. Erleichtert Austreibung von Gehörnten und Niederen Dämonen (wenn man das jeweilige Buch verwendet) um 1 Punkt, auch die geschichtlichen Kapitel über die Dunklen Zeiten und die Informationen über fremde Kulte könnten sich einmal als wertvoll erweisen.

Voraussetzungen:

V1; K13 (Bosparano); KL 13, Magiekunde 10 (ältere Ausgaben)

V1; K11 (Garethi); KL 13, Magiekunde 10 (neuere Ausgaben)

Das Buch im Spiel:

Magiekunde SE/10, Geschichtswissen SE/6, Götter/Kulte SE/10

Verbilligt Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen, aber nicht aus diesem Buch erlernbar (Niedere Dämonen)

Magiekunde SE/10, Geschichtswissen SE/6, Götter/Kulte SE/10

Verbilligt Bann- und Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen, aber nicht aus diesem Buch erlernbar (Gehörnte Dämonen)

Zusammen als Von den Dämonen erhältlich, dann sind die Boni kumulativ.

Von den wunderlichen siechheiten, all die daz lebende laiden machen unter pragos straal

Wahrscheinlich ein etwa um 320 BF in Tobrien verfasstes Buch, das den bekannten Hinweise zufolge in einem sehr altertümlichen und schwer verständlichen Dialekt (Um das Buch zu verstehen, sind immer wieder Proben auf KL oder IN oder Sprachen kennen nötig) niedergeschrieben wurde. Über den Inhalt ist kaum etwas bekannt, es soll sich um ein Werk über allerlei Krankheiten, mysteriöse Siechen und Heilkräuter handeln, dem aber wahrscheinlich nie eine größere Verbreitung gegeben war, heute findet man bestenfalls noch einige Fragmente vor allem im den nördlichen Landen. Angeblich wird ein zum größten Teil erhaltenes Exemplar, möglicherweise gar das Original, im leicht einsehbaren Archiv des Rathauses von Vallusa aufbewahrt, dort aber hat man das entsprechende Buch vor etwa einem Jahrzehnt auf Veranlassung einiger Gelehrter unter Verschluss gebracht, so dass es der Öffentlichkeit heute nicht mehr zugänglich ist.

Voraussetzungen: V0; K11 (Garethi); KL 13, IN 14

Das Buch im Spiel: HK, Krankheiten SE/10, Pflanzenkunde SE/8

Zitate:

»in deme norderlande ist der himele gar tief . des getieres horne ritzet ihn um ain klaines . da hoert man wunder sagen von des wulfes kintren . die solln zeuget sain von aime wulf unde aime mennisch . wes geschlecht auch ein jeglicher . des fleisches suende ist der kintren laid . si wissen niht op zu lebene bai deme wulf oder bai deme mennisch . gar viele haben allezeiten ain wulfen zum genossen . im kampf ist daz antlitze gar schrecklich zu schauen . zebalde des blute flieszet sie springen zu unde beissen deme in den hals.«

Was glaubt das Volk?

Das Buch ist die wahrscheinlich bekannteste und mit Abstand umfangreichste Arbeit des in Warunk lebenden (aber meist umherreisenden) Märchenerzählers Errik Dannike (gelegentlich auch Erik von Dannike, was unzweifelhaft falsch ist), der sich selbst als „Gelegenheitsforscher“ bezeichnet. Fertiggestellt und wie die meisten seiner Schriften zu Wehrheim veröffentlicht wurde der Demi-Folio von über 500 Seiten im Jahr 988 BF. Seitdem hat sich das Buch mit etwa 100 handschriftlichen Kopien und einer 1004 BF gedruckten Auflage von 300 Exemplaren weit verbreitet und erfreut sich unter Gelehrten und Adligen gleichermaßen großer Beliebtheit.

In seinem Werk hat der Erzähler skizzenhaft eine große Zahl an Märchen, Volkssagen und Legenden sowie Geschichte, Mythologie und Aberglauben nahezu aller intelligenten Rassen Aventuriens zusammengetragen, allen voran der Menschen, Elfen, Zwerge und Echsen. Die Gelehrten empfehlen es, da ein interessanter Einblick in Vergangenheit und Gebräuche vieler Völker gewährt wird, andere lesen das Buch zum puren Vergnügen (sofern man Zeit hat). Es sei aber darauf hingewiesen, dass der Autor und sein Buch hin und wieder auch belächelt werden, da Dannike einige Behauptungen aufstellt, die von den meisten als zu obskur oder fantastisch abgetan werden, seien es alte Beschwörungskreise der Magiermogule, die er für Landeplätze dämonischer Lufteinheiten hält, oder einfach die Querverbindungen mancher echsischer Götzen zu den Zwölfen - in Warunk war man eben immer etwas toleranter, was solche Irrlehren angeht... Wirkliche Koryphäen auf den entsprechenden Gebieten, wie beispielsweise Erzmagus Rakorium Muntagonus bei den Echsen, packt beim Studium aber durchaus Faszination und Grausen, haben sie manche Zusammenhänge doch schon begriffen. Trotz seines möglichen Wissens hat Dannike aber vor allem an dem Ziel gearbeitet, eine kompetente Sammlung aventurischer Erzählungen zu erstellen, und das ist ihm gelungen.

Wie so oft entsprechen manche Inhalte der vorgestellten Erzählungen der Wahrheit, andere wurden im Lauf der Zeit verfälscht, so dass nur Experten die Hintergründe richtig einordnen können, andere Behauptungen dagegen sind schlichtweg irreführend und falsch. Das Buch kann fast von jedem Leser verstanden werden (KL 11) und ermöglicht beim Begreifen einiger Zusammenhänge.

Voraussetzungen: V4, K10 (Garethi); KL 11

Das Buch im Spiel: Sagen/Legenden 5/12, Geschichtswissen SE/8, Götter/Kulte SE/10

Zitate:

»Die Echslinge aber und die Selemiten kennen die Gottechse H'Ranga, die sie selber haben fürchten. Wohl sind sie sich aber selbst nicht klar über ihre Gestalt: Bald sei sie eine monströse Seeschlange, die die Matrosen von den Schiffen holt, bald sei sie eine riesenhafte Kobra, deren Gift selbst Götter töten kann. Mal sei sie eine formlos schuppichte Mißgeburt, mal der donnernden Tyrannenechse gleich, dem größten aller Untiere, die Aventurien verwüsten.«

»Den Elfen stehen insbesondere die Weidener und die Lowanger eher negativ gegenüber. Die alte Feindschaft zwischen landbesitzenden Viehzüchtern und freien Jägern! Es heißt, daß die seelenlosen Elfen mit einem Blick die Seele eines rechtschaffenen Menschen rauben können. In der Vorstellung einfacher Bauern wird der Elf oft sogar mit einem Vampir gleichgesetzt. Nicht zuletzt deswegen wird die Tralloper Krachwurst - wie so vieles in der Weidener Küche - mit viel Knoblauch gewürzt. In Nordaventurien bemüht man sich beim Hausbau sehr, die Mauern elfenfest zu machen. Wenn ein Mensch auf der Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, entsteht dort ein Elfentor, wo später Elfen (und andere Geister) eindringen können.«

»Ein altes gildenländisches Märchen (wohl noch aus Zeiten vor der Siedlung) berichtet von den Vogelmenschen, die sich Praios zunächst als Volk erwählte. Doch mußten sie untergehen, weil sie sich in ihrem Übermut sohoch aufschwangen, daß ihre Schwingen in der Himmelsglut Feuer fingen. Erst danach stieg Praios zu Dere hinab und offenbarte sich den Menschen als ihr oberster Herrscher.«

»...als die Zyklopen, die Kinder Ingerimms, sich mit den Kindern Efferds stritten, kam Ingerimm seinem Volk zu Hilfe, und mit feurigem Erz versengte er seines Bruders Völkerschaft. Efferd jedoch holte seine Söhne und Töchter in sein Reich, um sie vor dem feurigen Zorn des Bruders zu schützen, und einen Teil des Landes stieß er mit seinem eterniumgleißenden Dreieck hinab in die Tiefe des Meeres. So versank das Land bis auf die Gipfel der Berge und mit ihm Efferds Volk. Die Zyklopen jedoch lebten weiter in den Bergen und werfen Steine auf die vorbeiziehenden Schiffe, denn sie halten sie für Abgesandte ihrer alten Feinde...«

»Der Weg einer Katze ist niemals Zufall. Wie du diesen Weg beurteilst, hängt von dir ab. Man hat jedenfalls schon in Dörfern im Norden des Reiches erlebt, daß Dutzende kräftiger Bauern fluchtartig eine Straße räumen, auf der eine Katze mit einer eben erbeuteten Maus herumstolztierte. Umgekehrt folgen Goldsucher den Katzen, denn die reden mit den Mäusen, bevor sie sie töten, und die Mäuse wissen, wo das Gold liegt. Katzen können im Dunkeln sehen, weil ihre Augen die Gegend erleuchten, und bei Tag können sie einem Menschen direkt ins Herz schauen. Mann kann ihren Gang nicht hören, da sie den Boden nicht berühren; daher hinterlassen sie auch keine Spuren. Manche Katzen können durch Wände gehen. Rollige Katzen wälzen sich vor der Liebesnacht auf dem Boden, um die Kraft der Erde in sich aufzunehmen. Wenn man sie dann streichelt, bringt das Lebens- und Manneskraft. Katzen können nicht schwimmen, daher sorgen sie an Bord eines Schiffes dafür, daß es nicht sinkt.«

»Über die Fischmenschen: Im Süden, in den Echsen Sümpfen, hat man diese eineinhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie daherwandeln, gleichen sie einem aufrechten Molch. Die Fischmenschen haben Kiemen, womit sie im Wasser atmen können, aber sie können auch lang an Land sein, ohne zu ersticken. Wenngleich die Fischmenschen recht seltsame Laute von sich geben - ungewohnt und nicht lange zu ertragen -, haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja, man kann sich mit ihnen sogar mittels Zeichen ein wenig verständlich machen. Geschickt sind sie, die Fischmenschen, und schlau wie Füchse, daß sie Hinterhalte legen und Fallen stellen. Woher die Fischmenschen kommen und wo sie leben, ist ungewiß. Von den Echsenmenschen werden sie Ziliten genannt. So man auf deren Gerede etwas geben will, sind die Ziliten dem Gott H'Ranga geweihte Heilige, die in Höhlen unter dem Wasser hausen und nur selten in heiliger Mission an Land kommen. Es wollen aber Seeleute die Fischmenschen viel weiter im Süden gesehen haben - und zwar beileibe nicht in Unterwasserhöhlen, sondern in richtigen Häusern aus Lehm.«

»Von den Raben und Krähen: Kein anderer Vogel ist so mit Aberglauben behaftet wie das Tier des Totengottes. Der Boronsrabe ist ein edles Tier, Nebelkrähe, Konkrähe, Sandkrähe und Gespensterkrähe sind unedle, aber alle folgen Boron. Sie hören die letzten Worte der Sterbenden und kennen daher alle dunklen Geheimnisse. Wenn man zu einer Handlung ansetzt und

ein Rabenvogel schreit, ist das eine Warnung vor Todesgefahr oder einem solchen Geheimnis. Ein Unglücksrabe, der dich stumm betrachtet, hat also vor, dich deinem Schicksal zu überlassen, oder er plant sogar etwas Böses. Wer einen Raben tötet, stirbt binnen sieben Tagen, wer eine Krähe tötet, wird in seinem nächsten Leben selber eine. Ein Verwandter ist der Galgenvogel, der sich nur auf Schlachtfeldern und anderen Stätten des Todes blicken läßt. Der schwarz-weiße Streifenmeister ist wohl eher ein Tier des Phex, denn er stiehlt alles was glänzt und legt richtige Horte an. Ein kleiner Rabenvogel der Berge ist die Dohle. Sie ruft kjack, wenn man sich zu weit Richtung Alveran gewagt hat.«

»Vom Morfu: Mehr noch als Schlangen und Echsen sind die Morfus die Schrecken der Sumpfreisenden. Man hat diese Scheußlichkeiten schon in ganz Aventurien gesehen, zuhauf jedoch in der Gegend des verfluchten Al'Anfa. Das Schleimgetier heftet sich aber auch an manch ein Schiff oder kriecht des Nachts darein. Das Morfu ist wohl vier Schritt lang und gleicht einer bleichen Schnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul. Obwohl im Wasser lebt, kanns doch nicht schwimmen und versäuft elendiglich, wenns zu lang in Efferds Element ist. Seid gewarnt vor den Morfu-Pfeilen, welchselbige die Untiere zuhauf und zielsicher verschießen - schon so manchem haben sie den Tod gebracht. Man sagt, daß die Monstrositäten aus der Sphäre, die man nicht nennt, kommen, weswegen sie auch kaum zu verzaubern sind und in Brabak Tlalucswürmer geheißen werden.«

Zechs H'Szint cz ʒʒxh

Ähnlich wie auch schon bei dem beschriebenen ʒʒs'ʒʒs cʒhʒ cʒʒs ʒq'kr handelt es sich um eine Schriftrolle aus feinem Echsenleder von etwa den Ausmaßen 2 auf 15 Spann. Auch bei der Verbreitung tun sich Parallelen auf, zwar kamen nicht die gildenmagischen Zentren in den Besitz, stattdessen waren es im frühen Herbst 1017 BF die großen Tempel der Hesinde und einige Horte der Draconiter, insgesamt ebenfalls etwas über ein Dutzend Exemplare und allesamt im Lieblichen Feld liegend (wobei das Draconiter-Institut zu Shenilo beide Schriftrollen bekam). Mit der Übersetzung tat man sich hierbei allerdings sehr viel leichter, da „nur“ die teilweise bekannten Yash'hualay-Glyphen Verwendung fanden - aber dennoch wurde die Schriftrolle eindeutig erst kürzlich verfasst, was allerhand Fragen weniger nach dem (ohnehin völlig unbekannten) Autor als vielmehr nach dem Grund des Schriftstücks aufwirft.

Der Text dreht sich ausschließlich um ein komplexes Opferritual der echsischen Gottheit H'Szint, welche natürlich mit der heute unter den Menschen verehrten Hesinde in weiten Teilen identisch sein dürfte - auch wenn diese Ansicht besser nicht zu laut geäußert werden sollte... Der Sinn der Schriftrolle ist völlig unklar, zwar kennt man dadurch einen uralten Ritus (so ihn der Autor nicht selbst erfunden hat), doch ergibt sich daraus kein ersichtlicher Nutzen. Eben deshalb wird angenommen, dass eine enge Verbindung mit der genannten anderen Schriftrolle bestehen muss, auch wenn diese Vermutung bislang noch keine Bestätigung fand.

Schulzauberbücher

Nur selten als Zauberbücher im eigentlichen Sinne anerkannt und verbreitet, dafür aber an beinahe allen Akademien in eigenen Fassungen vorzufinden sind die Schulzauberbücher, aus denen die Studiosi ihren letzten Schliff erhalten. Im Laufe ihres Bestehens werden an den meisten Schulen der magischen Künste die wichtigen Belange des Unterrichts, der sich mit dem jeweiligen Spezialgebiet befasst, in einem meist relativ schmalen Büchlein zusammengetragen und im Schulalltag oder häufig auch autodidaktisch verwendet. In den meisten Fällen ist diesen Schriften keine größere Verbreitung gegönnt und auch mit der Bekanntheit ist es nicht weit her, bereits nach einem Jahrhundert deponiert man sie nicht selten schon wieder im Keller oder auf dem Dachboden, wo sie dann langsam verrotten, weil sie als überholt gelten und die Akademie zwischenzeitlich ein neueres Werk zusammengestellt hat.

Jene Bücher sind nahe liegender Weise in vielen Fällen leicht verständlich gehalten und finden an der Schule Verwendung, an der man sie einst auch verfasst hat; zwar eignen sie sich sicherlich auch für Akademien des gleichen Spezialgebietes, aber da der Text im Regelfall an die vorherrschenden Verhältnisse angepasst sind, ergeben sich gewisse Inkompatibilitäten, die nur schwer umgangen werden können. Umfang und Format sind meist recht gering und die Sprache wird von den meisten Scholaren verstanden, womit Garethi und Tulamidyä am häufigsten anzutreffen sind. Der Inhalt ist normaler Weise eher

praktisch gehalten und führt an das jeweilige Spezialgebiet heran, eine Thesis wird in Schulzauberbüchern nicht immer niedergeschrieben, dann aber häufig in größeren Mengen, so dass ein Großteil der Haussprüche abgedeckt ist.

Die Auflage eines Schulzauberbuches liegt nur selten bei über zwei oder drei Dutzend Exemplaren, von denen sicherlich die Hälfte im Besitz der jeweiligen Akademie und die restlichen bei Abgängern der Schule zu finden sind. Wenn man sich entschließt, Abschriften an Interessenten zu verkaufen, werden nur selten dreistellige Beträge verlangt, da Umfang und Inhalt kaum bahnbrechende Erkenntnisse bringen. Die bekanntesten oder erwähnenswertesten Schulzauberbücher, die auch eine weitere Verbreitung gefunden haben, sind:

- Das von der Halle der Metamorphosen zu Kuslik zusammengetellte *Tractatum* über die Gestalt und Anwendung der *Magica Mutanda* (Seite 233).
- Von der Halle des Lebens zu Norburg stammt *Magische und Nichtmagische Heilungen* (Seite 229).
- Die Halle der Antimagie zu Kuslik erarbeitete die *Bannzauber der Großen Magie*, das Werk wird auch von der Schule der Austreibung zu Perricum zu Unterrichtszwecken verwendet (Seite 214).
- Das Forschungs- und Lehrinstitut der Draconiter zu Shenilo trug den *Codex Artefact et Mechanicus* zusammen, der weniger ein Schulzauberbuch als vielmehr ein Lehrbuch für eben examinierte Adepten darstellt (Seite 159).
- Weit verbreitet ist das von der Schule des Wandelbaren zu Tuzak geschriebene und weithin anerkannte *Corpus Mutantis* (Seite 33).
- Die fast unbekannte *Encyclopaedie der Beschwörungskunst* von der Dunklen Halle der Geister zu Brabak muss zwar eher als geheimes Zirkular angesehen werden, findet teilweise aber auch im Unterricht Verwendung (Seite 184).
- Die *Geheimnisse des Lebens*, die von der Anatomischen Akademie zu Vinsalt seit Jahrhunderten zusammengestellt werden, sind das wahrscheinlich bekannteste und am weitesten verbreitete Schulzauberbuch, das an sich schon gar nicht mehr zu diesen gerechnet werden kann (Seite 95).
- Nahezu unbekannt ist, dass die *Urfassung des Großen Elementariums* das Schulzauberbuch des Ewigen Konzils der Elementaren Gewalten Raschulswall darstellt, die minderen Abschriften gelten in ganz Aventurien als Standardwerk, während jene Urschrift nur noch in drei Exemplaren existiert, die von kaum jemandem eingesehen werden können (Seite 40).
- Ebenfalls ein anerkanntes Standardwerk ist *Magie im Kampf*, verfasst von der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana und weniger ein Schulzauberbuch im herkömmlichen Sinne, als vielmehr eine Fortgeschrittenenlektüre (Seite 105).

Buch-Partefakte

Hierbei handelt es sich um keine Zauberbücher im eigentlichen Sinne, auch der Titel „Buch-Partefakt“ kann nur als Oberbegriff dienen. Bereits mit dem Wort „Partefakt“ ist ein Begriff aus der Artefaktmagie herauszulesen, nämlich seltene Sonderformen von Artefakten, die in ihrer Gesamtwirkung voneinander abhängig sind - ein bekanntes Beispiel wäre ein in zwei Teile halbmierter Ring, der seine vollständigen Kräfte erst entfaltet, wenn beide Hälften zusammengefügt werden. Buch-Partefakte sind meist anders geartet: Häufig stimmen sie den Leser auf ein bestimmtes Artefakt ein, oft handelt es sich dabei um ein von einem Dämonen besessenes, unter dessen zunehmende Kontrolle und Einfluß der Leser gerät. Die Bücher können in allen möglichen Formaten und Sprachen verfasst sein, häufig handelt es sich um verwirrend verzierte Zhayad-Glyphen oder missverständliches Bosparano, auch Tulamidya ist sehr beliebt. Viele Illustrationen sind die Regel, sie zeigen meist das eigentliche Artefakt, das so genannte „Meister-Artefakt“, für das das Buch geschrieben wurde. Es wird vermutet, dass etwa zwei bis drei Dutzend solcher Werke von unterschiedlichem Alter und Herkunft in Aventurien kursieren, und keines gleicht dem anderen. Dabei ist natürlich völlig ungewiss, ob noch alle Artefakte zu den Büchern existieren (der umgekehrte Fall kann zwar auch vorkommen, ist aber unwesentlich, da das Meister-Artefakt weitgehend unabhängig vom Buch ist), zumal derartige Praktiken vor allem während der Magierkriege und vor der Priesterkaiserzeit angewandt wurden. Inhaltlich besteht ein Buch-Partefakt fast immer aus geradezu unglaublichem Blödsinn, in dem kein Absatz irgendeinen Bezug zum nächsten zu haben scheint. Dabei sind es gerade die unscheinbaren Verzierungen an den meisten Schriftzeichen, deren Schnörkel und Schleifen ein komplexes Muster bilden, und die Illustrationen, die im Leser eine unbewusste psychisch-astrale Kette zu dem jeweiligen Artefakt induzieren. Sobald der Leser das Artefakt einmal zu Gesicht bekommt, kann dieses seinen Einfluß auf den Neugierigen ausüben, der fast jede Form annehmen kann. Die Parallelen zu den Beherrschungszaubern Bannbaladin, Imperavi und Zauberzwang sind dabei offensichtlich, die unbewußte Controllatio wirkt aber noch nach Jahren, so dass gar mehrere Leser gleichzeitig unter dem schlafenden Einfluß eines Artefakts stehen können. Aufgrund des fehlenden Zusammenhangs und der fast zur Unleserlichkeit verzierten Schriftzeichen kommen nur die wenigsten Leser weiter als ein paar Seiten (die dann aber meist schon ausreichen, um die Verbindung zum Artefakt herzustellen). Einige der Buch-Partefakte beinhalten allerdings auch verschlüsselte Formeln oder interessante Erkenntnisse, beschäftigen sich gar „ernsthaft“ mit einem Thema, aber die Suche danach bzw. das Studium gestaltet sich äußerst schwierig und nervenaufreibend.

Stichwortverzeichnis

Stichwort	Seite
A	
Abmotus – Die Fortbewegung	210
<i>Alaar Zhavino</i>	26
Alchemistische Exkurse	155
Alchemistische Symbole (Auswahl)	48
<i>Aleya Ambareth</i>	143
<i>Alhonso di Bethana</i>	75
<i>Allonar Hombar</i>	198
Almanach der Türen	211
Almanach der Wandlungen	4
Almanach der widernatürlichen Kreaturen	211
Almanach des Volksglaubens	211
Al-Raschida nurayan schah Tulachim (Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes)	6
Alveran – oder: Vom Wirken der Götter	212
<i>Alvida von Faldras</i>	56
Am 50. Tor – Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen	8
Analogien (Tabelle nach Paramanthus)	47
Analysis des Bösen – Wesen und Art der verführerischen Mächte	213
Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen	49
Angst – Das menschliche Phänomen	156
Arachniden und ihre Geheimnisse	10
Arachnoides Almagest - Die Arachniden und ihre Geheimnisse	10
Arcanum	35
<i>Archon Megalon</i>	49
Arkanoktium	213
Artefakt und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge	11
Aspekte der Anderswelt – Von dero Consequentia	214
<i>Asteratus Deliberas</i>	135
Astrale Geheimnisse (Kommentare)	13
Astrale Geheimnisse	12
Astralebene	176
Astrologische Symbole (Abbildung)	120
Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit	193
Aus den Paragraphen des Codex Albyricus	18
Aus Dunchabans Labor – Wie man aus der Alchemie Nutzen zieht – Für Fortgeschrittene	157
Azik’harar – Der dreifache Hoellenzwang	214
B	
Bannungen und Abschreckungen	215
Bannzauber der Großen Magie	215
<i>Bärleif, 2.Graf von Ask</i>	169
Bauten des Willens	67
Begründung für den Kampf wider die unheilige Magica Atra	213
Begründung für eine göttliche Auslegung der Magie	213
<i>Belwen Rutenstab</i>	104
Bemerkungen zu den Elementen	215
Bestiarium von Belhanka – Das Wissen von den Pflanzen und Tieren	217
<i>Bewahrer der Enzyklopaedia Sauria</i>	83
Blick in den Regenbogen	172
<i>Borbarad</i>	117

Borbaradianismus – Sein Anspruch und seine Wirklichkeit	216
Borbarads Testament	14
Borbarads Testament und die Realität	14
Brajan, Horas und andere Hochstapler	216
Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung	38
Buch der Leiber	219
Buch der Macht	219
Buch der Namen	220
Buch des Großen Drachenbanns	162
Buch Thargun	164
Bücher der Elemente	223
Buch-Partefakte	238

C

<i>Celine Espervan</i>	38
Chimaeren & Hybriden	146
Chroniken von Ilaris	51
Codex Albyricus – Appendix	20
Codex Albyricus	16
Codex Albyricus (verschiedene Auflagen)	16
Codex Artefact et Mechanicus	159
Codex Daemonis	22
Codex der Sechsendsechzig Formeln	216
Codex Dimensionis	24
Codex Emeraldus	26
Codex Sauris	83
Compendium Drakomagia – Kompendium der Drachenmagie	30
<i>Cordovan Puriadin</i>	83
Corpus Mutantis – Gesammelte Erkenntnisse der Gestaltwandlung	33
<i>Corwin vom Amper</i>	189
Cosmologia	217

D

Daimonenbannung	160
Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene	221
Daimonicon	108
Das Arcanum	35
Das Bestiarium von Belhanka – Das Wissen von den Pflanzen und Tieren	217
Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung	38
Das Buch der Leiber	219
Das Buch der Macht	219
Das Buch der Namen	220
Das Buch des Großen Drachenbanns	162
Das Buch Thargun	164
Das Daimonicon	108
Das Faedhari	220
Das Große Buch der Abschwörungen	39
Das Große Elementarium – Kompendium der elementaren Beschwörungen	41
Das Große Elementarium (Kommentare)	42, 43
Das Heiltätige Kraut – Wie man es findet und bereitet	221
Das Marmorium	221
Das Monster-Handbuch: Daimonia Draconique Gaxiensis (Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene)	221
Das Pandaemonium	166
Das Schwarze Tor	71
Das Weltenbuch	222

De Libris Daemonia	222
De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine	44
De Magica Phantasmagorica – Illusionen und Halluzinationen	167
De Pactis cum Archidaimonibus	169
De Terra Illusionae	171
Der Blick in den Regenbogen	172
Der Foliant	119
Der Freie Schütz	222
Der Grosze Paramanthus – Lexikon der Alchimie	46
Der Grosze Schwarm	174
Der Kleine Paramanthus	47
Der Weg zum Wohlstand	223
Der Zhamorrahanische Almanach	174
Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen	49
Die Arachniden und ihre Geheimnisse	10
Die Astralebene	176
<i>Die Bewahrer der Enzyklopaedia Sauria</i>	83
Die Bücher der Elemente	223
Die Chroniken von Ilaris	51
Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft	54
Die Formelsammlung des Fran-Horas	224
Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend	55
Die Gespräche Rohals des Weisen	56
Die Goldenen Bücher	202
Die Gorischen Fragmente (Ursprung)	178
Die Gorischen Fragmente	178
<i>Die Hüter von Alkra'zeel</i>	185
Die Jagd im ewigen Eis	224
Die Lehren Ometheons	128
Die Macht Charr-Ulthars	180
<i>Die Macht Charr-Ulthars, ein finsterer Kult</i>	180
Die Macht der Elemente	59
Die Magie der Borbaradianer	225
Die Magie des Stabes	63
Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome	65
Die Objektivitätstheorie	225
Die Obskurmantie – Zauberei in den Schatten	189
Die Schriftrollen von Alshinar	174
<i>Die Schüler Rohals</i>	56
<i>Die Sekte von Ilaris</i>	51
Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes (Al-Raschida nurayan schah Tulachim)	6
Die Trollzacker Manuskripte (Anmerkungen)	69
Die Trollzacker Manuskripte	68
Die Ultima Ratio	213
Die Wege Los'	217
Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie	70
Die Welt der Elemente	182
Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen (ein warnender Kommentar)	73
Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen	72
Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen und das Ende des Zeitalters	72
Drachenfeuer, Flammenspiel	31
<i>Drakhard der Geisterschmied</i>	84, 162
Drudenfüße im Meer	183
Druidentum und Hexenkult – Die Macht des eisernen Willens	75
<i>Dunchaban ibn Nastraddon</i>	157

<i>Durthan von Erkenstein</i>	176
E	
Edictus Fran-Horatis	20
<i>Elon Carhelan</i>	125
Encyclopaedia Magica	77
Entwicklung übernatürlicher Willenskraft	54
Enzyklopaedie der Beschwörungskunst – Handbuch für den angehenden Dämonologen	184
Enzyklopaedia Sauria	83
Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten	88
Etherisches Geflüster	90
Explosionen und Stinkgase	47
F	
Faedhari	220
Famerlor und Kor – Eine Studie in Blutrot	186
Feuerbann – Reflexionen und Erkenntnisse	226
Filhan’a Mandra Biunda’lon (Die verborgenen Kräfte der Pflanzen)	226
Folianth der Kreutherkunde	92
Formelsammlung des Fran-Horas	224
Freie Schütz	222
Fünff Arckanen Capitel Hrangas Betreffend	55
G	
<i>Galhey ay Marhisch</i>	101
<i>Gandolf von Gareth</i>	133
Geheimnisse der Ewigkeit	226
Geheimnisse des Lebens	95
Geisterhand: Die Hand des Geistes	67
Geschichte und Zukunft, Visionen der Magie	226
Gespräche Rohals des Weisen	56
Geweihtenlied auf Boron	187
<i>Ghilianda de Nemiros</i>	86
Goldenen Bücher	202
Gorischen Fragmente (Ursprung)	178
Gorischen Fragmente	178
Große Buch der Abschwörungen	39
Große Elementarium – Compendium der elementaren Beschwörungen	41
Große Elementarium (Kommentare)	42, 43
Grosze Paramanthus – Lexikon der Alchimie	46
Grosze Schwarm	174
Grundsätze des Akademielebens	227
H	
<i>H’Racon</i>	65, 84
Heiltätige Kraut – Wie man es findet und bereitet	221
<i>Helus Praiodan I.</i>	131
Herbarium Kuslikum: Die Enzyklopädie der Flora Aventuriens	227
Hermetische und Occulte Verschlüsse und Sicherungen	98
Hexen und Hexenmeister	70
Hilffreycher Leytfaden (Varianten)	99
Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten	99
Hohe Stab- und Crystall-Zauberey	64
Hundert Dinge zu schrecken den Dieb	101
<i>Hüter von Alkra’zeel</i>	185

<i>Hyanon</i>	39, 85
Hybridarium	228
I	
<i>Isfaleon von Rommilys</i>	44
Izts'zts cchz ezzs Yq'Kr	228
J	
Jagd im ewigen Eis	224
<i>Jalthona Vandhranen</i>	56
<i>Janana Irsgrim</i>	86
<i>Jandora von Bosparan</i>	63
<i>Jaro Doresian</i>	56
K	
<i>Keldren von den Eichen</i>	58
Kleine Paramanthus	47
Kompendium der Alchimie	188
Kompendium der borbaradianischen Greuertaten im nordaventurischen Sagengut	226
Kompendium der Schwarzen Zauberei	70
Konsequenzen der Magierphilosophie	126
Kreaturen am Rande der Welt	210
Kritik der reinen Magie	229
Kunde von den Sphären	121
L	
Lehren Ometheons	128
Leoht'virm – Nôl'osên Mandra (Das ewige Licht – Zauber, die niemals vergehen)	229
Lex Magica	20
Liber de Obscura Vires – Das Buch der dunklen Mächte	189
Liber Methellessae	102
Liber Nac' Armalium	229
Liber Zhammorcam per Satinav	103
<i>Liscom von Fasar</i>	205
Lks'Khn – Die 1664 x 1664 Weisheiten des Gûldenens	203
Los, Sumu und Sat'Nav oder Energia, Weldt und Zeith – Eine altherneutliche Kosmologia	229
<i>Lumin</i>	33
M	
Ma'zakaroht Schamaschtu – Das Daimonicon	108
Macht Charr-Ulthars	180
<i>Macht Charr-Ulthars, ein finsterner Kult</i>	180
Macht der Elemente	59
<i>Maffia Vellia</i>	206
Magiamoguli: Der Fürst	197
Magie – Macht der Überzeugung	104
Magie der Borbaradianer	225
Magie des Stabes	63
Magie im Kampf – Kämpfende Magie	105
Magische Schilde	106
Magische Theorien	191
Magische und Nichtmagische Heilungen	230
Mandra Agruda – Covare Wicca e'Thar (Magie und Metall – Über d. Schmieden verzauberter Waffen)	230
<i>Manu al-Planes</i>	121

Marmorium	221
Mensch, sei nicht so ängstlich!	51
Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich	110
Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich (verschiedene Auflagen)	110
Metaspekulative Dämonologie	117
<i>Methelessa ya Comari</i>	102
Mirabilis Reptilis	230
<i>Mondrazar vom Goldfelsen</i>	4
Monster-Handbuch: Daimonia Draconique Gaxiensis (Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene)	221

N

Naranda Ulthagi – yn andë moriónë Yminam atharvis Sathinai	193
Neue Gespräche über Magie	231
Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome	65
<i>Niobara von Anchopal</i>	12
Niobaras Sternkundliche Tafeln	119

O

Objektivitätstheorie	225
Obskurmantie – Zauberei in den Schatten	189
Offenbarung des Nayrakis	121
Oh ihr Unwissenden!	195
Ominibus et Portentis	124
<i>Onithios von Teremon</i>	129
<i>Orian von Llanka</i>	84

P

Pandaemonium	166
<i>Paquamon von Punin</i>	137
Paragraphen des Codex Albyricus	18
<i>Paramanthus</i>	46
Pfade des Namenlosen	70
Pforten des Grauens	71
<i>Pher Drodont von Nebachot</i>	30
<i>Pheredonius Melenaar</i>	59
Philosophia Magica	125
Phobia	156
Porta Aithericca – Tore in den Äther	129
Praios' größtes Geschenk – Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen	131
Premis Tierleben	232
Pyrdacors Vermächtnis (Tr'Aszisz echz Ppyr'dacorr – Die Schriftrollen von Zze Tha)	202

R

<i>Racalla von Horses-Rabenmund</i>	106
<i>Rächerinnen Lycosas</i>	10
Radikalisierung der arkanen Wissenschaften als Reaktion auf Borbarad	226
<i>Rakorium Muntagonus</i>	87
<i>Ralim ibn Dazur</i>	182
<i>Rapherian zu Gareth</i>	22
Ras'Ragh	234
Rauch- und Scheinbilder	234
Reisebericht der Tamara (Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen)	150
Ringkunde für Anfänger	133
Ringkunde für Fortgeschrittene	133

<i>Rohal der Weise</i>	139
Rohal, der Zauberer	196

S

Satinavs Zyklus	217
Schlüssel zur magischen Verständigung	135
Schriftrollen von Alshinar	174
<i>Schüler Rohals</i>	56
Schulzauberbücher	237
Schwarze Magie, die wichtigsten Rituale der S. M.	234
Schwarze Tor	71
<i>Sekte von Ilaris</i>	51
<i>Serafin der Seher</i>	142
<i>Shaykal von Khunchom</i>	39, 85
Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes (Al-Raschida nurayan schah Tulachim)	6
<i>Sigban von Ferdok</i>	88
Sphaerenklaenge – Harmonien der Dimensionen	137
Sphairologia (Kommentar)	123
Sphairologia	121
Stillstand: Die unsichtbare Bewegung	67
<i>Strathus von Pertakis</i>	112
Summa Mutationis	234
Systemata Magia – Systeme der Magie	139

T

Tagebuch des Haschid el-Heklim	222
<i>Tamara von Gerasim</i>	150
<i>Tharsonius von Bethana</i>	117
Thaumaturgia	141
Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung	142
<i>Thorn Murgor Margatnep</i>	191
Tr'Asziszcz echn Ppyr'dacorr – Die Schriftrollen von Zze Tha (Pyrdacors Vermächtnis)	202
Tractat wider die unheilige Magierphilosophie	213
Tractatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda	234
Tractatus betreffend die Natürliche & Über-Natürliche Philosophie (Traktat von G.C.E. Galotta)	127
Tractatus Daimonicus – Die geheimen Anhänge	198
Tractatus Daimonicus	198
Tractatus Septelementaricum oder Von 7 Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie	143
Trilogie der Kontrolle	144
Trollzacker Manuskripte (Anmerkungen)	69
Trollzacker Manuskripte	68
<i>Tuleyman ibn Dunchaban</i>	84

U

Über die Verteilung der thierischen und menschlichen Anteile bey den Biestingern	235
Überlegungen zum magischen Potential der Angst	204
Ultima Ratio	213
Unter Zwang – Auswirkungen der Magica Controllaria auf Körper und Seel	214

V

Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft	145
Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen	146
Vom Tode und der Verhinderung des selbigen	235

Vom Wesen der magischen Belebung	235
Von den Auswirkungen extraderischer Beschwörungen	205
Von den Dämonen	235
Von den Gehörnten	235
Von den Niederen Dämonen	235
Von den wunderlichen siechheiten – all die daz lebende laiden machen unter prayos straal	236

W

Wahn der Verfolgung – Der Al’Anfa-Komplex	206
Was glaubt das Volk?	236
<i>Wassilaw Junkhoff</i>	156
Weg zum Wohlstand	223
Wege Los‘	217
Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie	70
Welt der Elemente	182
Weltenbuch	222
<i>Wernher von Windhag</i>	188
Wie wirckt die Wirklichkey?	208
Wind- und Flautenzauberei	148
Wunderbare Heilungen ohne Wunder	149

X

<i>Xanophulos</i>	187
XIII Lobpreisungen des Namenlosen (ein warnender Kommentar)	73
XIII Lobpreisungen des Namenlosen	72
XIII Lobpreisungen des Namenlosen und das Ende des Zeitalters	72

Y

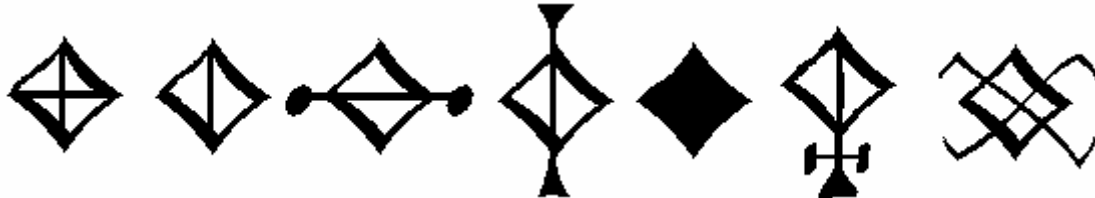
<i>Yeldahan Sandtfort</i>	167
<i>Yerodin von Ehrenstein</i>	186

Z

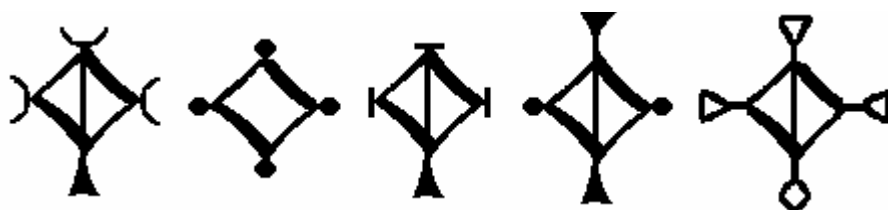
Zauberkräfte der Natur – Die Magie der Nichtmenschen (Reisebericht der Tamara)	150
Zauberstern und Silberhaar – Geheimnisse der Elfenmagie	152
Zcchs H’Szint cz txxh	237
Zhamorrahanische Almanach	174
<i>Zurbaran von Frigorn</i>	146

Alchemistische Symbole:

Metalle:



Gold Silber Eisen Kupfer Blei Antimon Wismut



Quecksilber Zinn Messing Bronze Mondsilber (Platin)



Zwergensilber Zwergengold Meteoreisen Erz des...

Einige Salze, Säuren, Laugen und andere Nichtmetalle:



Angbarer Blutstein (Zinnober) Vitriol (Schwefelsäure) Alkohol (Ethanol)



Rauchendes Braunöl (Nitrol) Schwefel Speisesalz Salz des...



Zwiedestillat
(destilliertes Wasser)



Unauer Salzlake



Gratefelser Schwefelquell



Pech



Zwergenkohle (Steinkohle)



Steinöl



Holzkohle

Einheiten und eine Auswahl tierischer Ingredienzen:



Flux



Skrupel



Karat



Gran



Unze



Asche



Staub



Splitter



Öl



Fett



Blut



Milch



Träne



Flüssigkeit
des/der...



Schuppe



Zahn



Haar



Feder



Schwanz

Alchemistische Prozesse:



Erhitzen



Auflösen



Zerreiben



Destillieren



Sieben



Verdampfen



Mischen



Rühren



Abkühlen



Zugeben



Entziehen



Ruhen lassen



Belichten (Praios)



Belichten (Mada)



Verdunkeln



Alchemistischer Prozess/Vorgang des...

Edelsteine:

Für Edelsteine wird das Zeichen des Erzes verwendet. In das Zeichen eingeschrieben ist das Zeichen des Steintyps:

Eine Auswahl der Gebräuchlichsten:

Stein:

Symbol:

- | | |
|------------------------|---|
| • Bernstein: | Praios |
| • Smaragd: | Rondra |
| • Aquamarin: | Efferd |
| • Saphir: | Travia |
| • Karneol / Blutachat | Boron |
| • Onyx: | Hesinde |
| • Bergkristall / Quarz | Firun |
| • Opal: | Tsa |
| • Türkis | Phex |
| • Achat | Peraine |
| • Rubin | Ingrimm |
| • Amethyst | Rahja |
| • Diamant: | Horas |
| • Topas | Mada (als Gottheit) |
| • Granat | Marbo |
| • Rosenquarz | Levthan |
| • Lapislazuli | Aves |
| • Obsidian | Kor |
| • Granit | nochmals das Zeichen des Erzes (Manchmal wird auch ein Quadrat gezeichnet, in welches das Erzzeichen so eingeschrieben ist, dass dessen Ecken auf die Mitten der Seitenlinien des Quadrates fallen. |

Tobias Rosenberger 2002
tobirose@hotmail.com