

Okkulte, Relikte & Artefakte - ein ganz besonderes Etablissement

Dieser sogenannte „Magieladen“ ist eine wahre Fundgrube für den geneigten Laien, bietet jedoch z.T. sogar Anspruchsvolles. In der Nähe der „Akademie des Magischen Wissens“ und nicht weit des hiesigen Hesindetempels, befindet sich in der Altstadt ein zweistöckiges Eckgebäude. Mit seinem Baustil erinnert es noch an die alten Tage von Methumis. Das Fachwerkhäus wird umwachsen von allerlei Gestrüpp, das mehr oder minder kontrolliert wächst. Manche der Fenster sind fast gänzlich bewachsen und Gundeon der alte Baumeister der Stadt, ein Zwerg aus dem Amboß würde nur zu gerne dieses Unkrautbeet niederreißen, doch sind ihm durch den kulturellen Wert dieses Gebäudes die Hände gebunden. Wenigstens die Eingangstür des Gebäudes, ein mächtiges Eichenportal ist bestens Intakt und zudem magisch verriegelt (Foramen +5). Über dem dunklen Eichenportal hängt ein gewaltiges Schild aus selbigem Material, auf welchem in rotgoldenen Lettern „Okkulte, Relikte & Artefakte“ steht. Der Laden ist jeden Tag der Woche, bis auf den Markttag geöffnet. An diesem breitet nämlich der graue Ertel, wie er von den Einwohnern genannt wird, seinen Stand auf dem Marktplatz aus. Betritt man das Etablissement, so hat man das Gefühl als ströme einem der Mief und Staub ganzer Äonen entgegen. Keines der Fenster ist geöffnet, und an den Wänden flackern einige Kerzen. Über der Decke hängt ein alter, gewaltiger, tulamidischer Teppich, auf dem sich Dshinne, Elementargeister und sonstige Zeichen und Runen befinden. Wie in einer Bibliothek stehen hier mehrere Schränke, Truhen, Regale und Tische auf denen sich jede Menge Staub befindet. Jedoch findet man hier nicht nur Staub sondern auch einige sehr interessante Dinge wie z.B. die magischen Steine, Magiergewänder und natürlich Unmengen mehr oder minder zweifelhafter Artefakte. Die zweifelhaften sind z.B. ein Ring, der rot leuchtet wenn wieder einmal die Blase drückt oder ein Bild, von dem man wenn man es eine Stunde anschaut entweder ohnmächtig oder wahnsinnig wird (manchmal passiert aber auch gar nichts). Es gibt aber auch brauchbare Artefakte, wie z.B. eine Brille, mit der man sehen kann was magisch und was nicht magisch ist (Odem) oder ein Handschuh, der einem Handwerker seine FF einmal pro Tag um 2 steigert usw... Daneben gibt es noch Unmengen alchemistischer Gerätschaften (z.T. von exzellenter Qualität), sämtliche Zutaten, bis auf das Traumpulver alle Tränke und Elixiere und natürlich erhält man vom grauen Ertel jede Menge Unterweisung und Tricks zur Alchimie. Es gibt aber auch einige ganz besondere Tränke, z.B. einen konzentrierten Nahrungsbrei für Pferde, von dem eine halbe Unze dem Pferd für einen ganzen Tag höchster Anstrengung reicht. Neu im Repertoire sind Pillen die eine Frau vor dem Segen Tsas bewahren oder die dem Mann seine Mannesstärke geben. Auf Nachfrage bekommt man sogar Zauberkreide, Beschwörungskerzen und Rauschkräuter bei denen einem Borongeweihten nur so vor lauter Boronsräder schwindelig wird. Betritt man über eine alte Holzterasse das Obergeschoß, so offenbart sich dem Geneigten ein Anblick wahrer Freude. In einem riesigen Raum, der das gesamte Obergeschoß einnimmt stehen etliche Bücherschränke gefüllt mit unterschiedlichstem Wissen. Der größte Bereich ist hier die Geschichtskunde. Mehrere Dutzend Bücher findet man alleine zu diesem Thema. Erfreulicherweise wird hier sehr viel von den alten Drachen- und Echsenmagiern erzählt. Der Rest der Bibliothek befaßt sich mit allen Gebieten der Wissenstale. Bei den magischen Büchern sei noch folgendes zu beachten: Es gibt drei Kopien des Arcanum (mäßige Qualität), eine umformulierte Abschrift des Codex Dimensionis, aus der sich keine Thesen ableiten läßt. Es werden lediglich die Sphären und vor allem die Niederhölle diskutiert. Nach längeren Nachforschungen finden sich jedoch folgende Thesen in der Bibliothek: Mutabilis Hybidril, Reversalis Revidum, Geister beschwören, Furor Blut, Arcanovi und Dshinn des [Element]... Sollte jemand die gesamte Bibliothek gelesen haben, besitzt er ein Grundwissen der Echsenmagie. Die Bücher in der Bibliothek können ausgeliehen, kopiert oder gekauft werden. Jedoch ist dies nicht der eigentliche Grund dafür, dass der okkulte Laden so stark besucht wird. Vielmehr ist es die Möglichkeit hier Artefakte herstellen, analysieren oder aufladen zu lassen. Übrigens werden die meisten Tränke, Artefakte oder Buchkopien vom grauen Ertel in dem Laboratorium im Kellergewölbe selber gemacht. Der alte griesgrämige Mann hat sein gesamtes Leben der Magie verschrieben. Übrigens beherrscht er den Bannbaladin sehr gut, und so wunderte sich schon ein mancher Gareth Edelmann, nachdem er den Laden verließ, wieso er denn eigentlich sein gesamtes Vermögen für einen Ring ausgegeben hat, der ihm zeigt wann seine Blase zum Bersten gefüllt ist. Eigentlich wollte er Bibliothekar und Alchimist in Punin werden. Allerdings empfand er den verklemmten Umgang mit diverseren schwarzmagischen Zaubern als zu engstirnig. Nach einem schweren Verweis (angeblich wegen zweifelhafter Experimente) verließ er die Gilde und beschritt ab nun „seinen Weg“. Einem gestandenen Gildenmagier dürfte, beim Anblick der Formeln die hier, für jedermann zugänglich, angeboten werden, der Atem stocken. Der graue Ertel jedoch kümmert sich wenig darum. Übereifrige Praiosjünger sind ideale Opfer für Chimärenexperimente.

Herausragende Werte des grauen Ertels (Stufe 12):

MU 15; KL 17; CH 15; AT 11; PA 10; LE 40; ASP 85; RS 1 (Robe); TP W+2 (Stab); GST 1; AU 50; MR 17 Feilschen 10, Schätzen 8, Menschenkenntnis 14, Lügen 9, Pflanzenkunde 15, Alchimie 16, Magiekunde 14, Lesen/Schreiben 11, Rechnen 6

Im Bereich der Dämonen-, Geister- und Dshinnbeschwörung hat er bereits einschlägige Erfahrungen.

(c) by wizzkid@web.de