

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK

»... *Summa Summarum* ergibt sich somit ein Bestand von 21 Tausend 7 Hundert und Dreiundfünfzig gebundenen Werken, 11 Tausend 1 Hundert und Sechzehn Rollen und Blättern einzelner Pergamente und Papyri, Dreiundsechzig Sammlungen von Einzelschriften, 7 Hundert und Vierundneunzig Stein- und Tontafeln, deren Einundsechzig aus Metall, ein Buch, welches spricht und ein anderes, welches Bilder zeigt, addendum die Versiegelte Kammer, deren Inhalt uns bekannt ist ...

... Gegeben am Neunzehnten des Praiosmondes im Jahre Horas 1492. Zeichen des Gorman Lucaton, Kustos«

—Letzte Bestandsaufnahme der Horaskaiserlichen Bibliothek zu Kuslik, auf den Tag genau ein halbes Jahr, bevor die garethischen Truppen das Gebäude bis auf die Grundmauern niederbrannten

Nachdem trotz der Bemühungen der Hesinde- und der Nandus-Kirche selbst im Horasreich nur ein Teil der Bevölkerung lesen und schreiben kann, wurden bis zur Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern im Jahre 960 BF Bücher fast ausschließlich zur Niederlegung von Wissen vor allem aus den Bereichen Religion, Wissenschaft, Staats- und Rechtskunde und natürlich der Magie verfasst. Aber trotz der technischen Neuerungen sind Bücher in Aventurien noch immer eine Kostbarkeit, was umso mehr für solche Werke gilt, die sich mit der Zauberei beschäftigen. Obwohl die Magierschaft seit jeher Schriftstücke zur Weitergabe arkanen Wissens nutzt, setzte sich der Buchdruck – ob mit beweglichen Lettern oder in Holz geschnittenen Stöcken – in den Gilden erst jüngst und auch nur teilweise durch, denn er bringt den Nachteil mit sich, dass sich die These oder Meisterformel eines Zauberspruches auf diese Weise nicht vermitteln lässt. Selbst Versuche der Adamanten-Pressen in Khunchom, dieses Problem mittels Druckstöcken aus Arkanium und Zaubertinte zu lösen, sind allesamt gescheitert, so dass schriftlich fixierte Meisterformeln nachträglich per Hand eingefügt werden müssen. Es scheint, als müsse die persönliche Zauberkraft des Autors oder Kopisten – eines Schreibers in gildenmagischer oder scharlatanischer Tradition – in die Bücher übergehen, damit eine wie auch immer geartete magische Wirkung eintritt.

Ergo müssen alle entsprechenden Passagen oder gar das gesamte Buch von Hand geschrieben werden, was viel Zeit, großes Talent und wertvolle Utensilien erfordert: Tinten (zumal magische) und Silberstifte sind teuer, Pergament und Papier ebenso. Die Notwendigkeit, Bücher solide zu binden und gegen den Staub und die Feuchtigkeit kommender Jahrhunderte zu schützen, und der Brauch, das Buch seiner Bedeutung gemäß durch Illustrationen, womöglich gar farbige oder solche aus Blattgold

(Illuminationen), und edelmetallene Beschläge zu schmücken, erhöhen den Herstellungspreis noch weiter. Aufgrund der Dicke guten Pergaments (das Sarnavs Hörnern wesentlich besser widersteht als Papier) und

der erwähnten Schutzmaßnahmen haben die meisten Bücher beträchtliche Ausmaße und ein enormes Gewicht – 100 Blatt Pergament im Folio-Format wiegen bereits drei bis sechs Stein. Außerdem ist zu bedenken, dass Pergament-

seiten etwa fünfmal so dick sind wie (modernes) Papier, so dass ein durchschnittliches Zauberbuch gerade noch unter

dem Arm getragen werden kann. Fast jede Bibliothek ist daher mit Buchständern ausgestattet, auf denen man das aufgeschlagene Buch ablegen und stehend lesen kann – manche Bücher werden übrigens vom Kustos mit Ketten an den Bücherständern befestigt.

Im Jahr 539 BF führte Kaiser Rohal in fast allen Belangen einheitliche Maße und Gewichte ein, und seitdem halten sich Kopisten, Drucker und Buchbinder aus ganz Aventurien für gewöhnlich an drei Formate, die als *Folio* (oder *Foliant*), *Quarto* (je nach Einband auch *Quartheft* oder *Quartband* genannt) und *Octavo* (auch *Oktavband* oder *Handbuch*) bekannt sind. Ein *Foliant* hat im geschlossenen Zustand die enorme Größe von 20 auf 24 Finger (Breite auf Höhe) und gilt dabei als typisches Format für Atlanten und Zauberbücher, ein *Quarto* misst 12 auf 16 Finger, ein *Octavo* (das typische Tagebuch-Format) immer noch 8 auf 12 Finger. Recht selten kommt das Format eines *Demi-Folios* vor, welcher 12 x 20 Finger misst; der *Demi-Octavo* (auch *Taschenbuch* genannt) mit nur 6 x 8 Finger ist bereits extrem selten und wird in moderner Zeit auch fast ausschließlich von reichen Bürgern als Notizbüchlein missbraucht. Querformate kommen zwar vor, sind aber ebenfalls eine Ausnahmeerscheinung. Alle diese Maße sind jedoch nur ungefähre Leitlinien, da vor allem ältere Werke häufig in Über-, seltener auch Unterformaten daherkommen.

Ein Buch, von dem im Laufe der Jahrhunderte 100 Abschriften gefertigt wurden, gilt bereits als wertvolles Kulturgut, und eine Bibliothek mit 50 Bänden, die umsichtig gelagert sind, als kulturelle Schatzkammer. Hieraus wird klar, dass Büchersammlungen normalerweise gut bewacht und einzelne Bände nur aus besonderen Anlässen transportiert werden. Sollte einmal ein Transport notwendig werden, kann man die Bücher durch Einschlagen in Wachstuch oder Pelze und gesondertes Verpacken in einzelnen Kisten schützen, trotzdem besteht immer die Gefahr, dass ein Werk durch Raub oder Unwetter verloren geht.

Die größten aventurischen Bibliotheken und damit meist auch die bedeutendsten Horte arkaner Bücher sind **Hesindes Hallen der Weisheit zu Kuslik** (schätzungsweise 40–80.000 Schriften, dazu über 75.000 *Bücher der Schlange* von 40 Generationen von Geweihten), die **Universalschule von Al'Anfa** (ca. 26.000), der **Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens** und die **Bibliothek der Stadt des Lichts** (etwa 19.000), das **Pentagrammaton zu Punin** (um 10.000) und das **Festumter Hesindedorf** (ca. 6.000). Die Bibliotheken der großen Akademien der Magier und der Universität von Methumis sind immer noch von beeindruckender Größe und auch zahlreiche Privatsammlungen vermögen ob echter Raritäten durchaus in Erstaunen zu versetzen, während manche Wissensschätze praktisch unbekannt sind, etwa

die von drakned-ähnlichen Glyphen überzogenen Gewölbe Drakonias oder die Silem-Horas-Bibliothek in Selem, die von einer Aura der Verhüllung und des Vergessens umwoben scheint.

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK IM SPIEL

Bücher stellen die wichtigste Quelle arkanen Wissens für die Magier- und Alchimistenschaft dar. Auch Scharlatane und manche Hexen von der Schwesternschaft des Wissens greifen auf Bücher zurück. Während andere aventurische Zauberkundige hauptsächlich oder ausschließlich mündlich und durch praktische Anwendung unterrichtet werden, besteht die Lehrzeit des jungen Magiers vor allem im dauernden Studium der Bibliothek seiner Akademie oder seines privaten Lehrmeisters sowie im Abschreiben von Buchzitaten und im Niederschreiben von Zauberthesen (oder den Vorformen davon).

Mag es für einen jungen Eleven noch notwendig sein, auf die Benutzung der wertvollen Bücher anderer zurückzugreifen, oft in Konkurrenz zu seinen Studienkollegen, ist dieser Zustand für einen einmal examinierten Adepten unerträglich. Da Bü-

cher nur in Ausnahmefällen ausgeliehen werden, sollte jeder Magier eine eigene Bibliothek anlegen und diese erweitern, um gezielt studieren zu können – sofern er nicht Zeit seines Lebens an einer Akademie arbeitet, was in der Praxis aber oft bedeutet, dass der Magier seine private Sammlung als Leihgabe einbringt und im Falle des Todes der Akademie vererbt.

Es versteht sich von selbst, dass ein Magier seine Büchersammlung nicht ständig mit sich führen kann – es sei denn, er reist im Wohnwagen durch das Land (das kommt vor). Der Spieler sollte dem Meister einen Platz benennen, an dem der Magier seine Bibliothek aufbewahrt – möglicherweise müssen Meister und Spieler gemeinsam Maßnahmen absprechen, mit denen der Magier seine Büchersammlung während seiner Abwesenheit vor ungebetenen Gästen und Lesern schützen möchte.

Jeder Magier erhält nach seiner erfolgreichen Abschlussprüfung von seiner Akademie oder seinem Lehrmeister ein Vademecum, in dem sich abgeschriebene Teile aus der *Encyclopaedia Magica*, dem *Codex Albyricus*, dem *Hilffreychen Leytfaden des Wandern- den Adepten* oder anderen 'unmagischen' Werken finden, dazu Hinweise zu den gelehrten Merkmalen, Tipps zum ARCA-

HESINDIKON DER BUCH- UND DRUCKERKUNSTBEGRIFFE

Akroteleuton: Text, der in mehreren Richtungen gelesen werden kann, z.B. alle ersten Buchstaben einer Zeile von oben nach unten; die Zeichen des Original-A. (ein mythisches Werk von Nandus' selbst) sollen in allen denkbaren Reihenfolgen gelesen werden können

Almagest: (von tulam. Al'Magest: Inbegriff des Sternbuches) 1) tulamidische Bezeichnung von *Niobaras Sternkundlichen Tafeln*; 2) im Garethi Fachbegriff für sternkundliche Bücher

Altar: dreiteilige Schrift, dessen linke und rechte Seite nach vorne zur Mitte zusammengeklappt werden, so dass in die entstehende Tasche ein weiteres Blatt eingelegt werden kann

Annalen: geschichtliche Jahrbücher

Anthologie: Zusammenstellung von Texten mehrerer Autoren

Apokryphe: 1) Text mit unbekanntem Autor; 2) nicht in einen gültigen *Kanon* aufgenommenes Werk

Appendix: Anhang

Approbaturn: (auch: *Imprimatur*) förmliche Erlaubnis einer der Zwölferkirchen, ein bestimmtes Buch zu verbreiten

Archetyp: älteste Urschrift eines Buches

Aufbewahrung: um Schriften vor Schimmel und Ungezieferfraß zu bewahren, räuchert man von Zeit zu Zeit mit Kräutern (ein Gemisch aus Wermut und Sansaro gilt als besonders wirksam) oder bestreicht die äußeren Seiten der Bücher mit alchimistischen Mixturen und scharfen Gewürzessenzen; vor Mäusefraß schützen für die Nagetiere bereitgestellte Speisen und Wasser in der Nähe der Bücher; *Schriftrollen* werden in Tongefäßen oder Hülsen aufbewahrt

Bleikammern: (auch: *Giftschrank*) nur wenigen

auserwählten und gefestigten Gelehrten zugängliches Bibliotheksabteil oder unterirdische Kammer, in der verbotene und gefährliche Bücher aufbewahrt werden

Bogen: Papiermaß, das einem Blatt von den Ausmaßen 32 auf 24 Fingern oder acht Octavseiten entspricht

Brevier: Gebetsbuch

Buch: Papiermaß, das 25 *Bogen* entspricht

Buch der Schlange: eine Art persönliches Tagebuch eines jeden Hesindegeweihten, in dem dieser erworbenes Wissen und Weisheiten niederschreiben soll; nach seinem Tod wird es in den Hallen der Weisheit archiviert

Bustrophedon: (auch: *Furchenschrift*) Schreibrichtung, bei der die Schrift abwechselnd von links nach rechts verläuft

Codex: 1) Buch mit linksseitig gebundenen Blättern; traditionelle Buchform der gütendischen Einwanderer; 2) Sammlung von Vorschriften und Geboten

Damnatur: Zensurformel einer Zwölfgötterkirche (üblicherweise Praios oder Hesinde) oder der Mawdliyat, die ein Buch auf einen *Index* der verbotenen Schriften setzt

Druckerschwärze: zähe Paste aus Leinölfirnis, Ruß und etwas Seife, die für den neumodischen Buchdruck verwendet wird

Einband: Ledereinbände wie *Fasarquin* (feingenarbes Ziegenleder) und *Sargre* (robustes Eselsleder) sind teuer, aber nicht weniger häufig als Leinen- oder Holzeinband

Emendation: Liste mit Addenda und Corrigenda, meist als eingelegter Zettel

Epitome: Abkürzung oder Auszug (*Exserpt*) eines längeren Werkes

Exegese: Textauslegung, vor allem von Büchern aus einem religiösen *Kanon*

Exlibris: Bücherzeichen mit dem Namen(ssymbol) des Bucheigentümers

Explicit: stilistische Formel ('Ende') zum

Abschluss des Textes

Fibel: Anfängerbuch, Lehrbuch

Folio: mit 20 auf 24 Finger größtes Normformat der Buchbinderei

Holzschnitt: Druck von in Holzplatten geschnittenen Bildern oder Texten; seit der Spätzeit des Diamantenen Sultanats bekannt (womöglich schon unter den Echsen erfunden); Vorläufer des Drucks mit beweglichen Lettern

Honinger Bütteln: seltene und teure Papierart, die aus in Wasser zu Pulpe zerstampftem Buchenholz (im Gegensatz zu den häufig verwendeten und deutlich haltbareren Lumpen) gewonnen wird, ist jedoch noch nicht technisch ausgereift (innerhalb weniger Jahrzehnte vergilbt und zerfallen); zuerst hergestellt von der Papiermühle Karjelin in Honingen

Illumination: Blattgoldverzierungen, seltener auch mittels (Mond-)Silber oder gar Magischen Metallen

Index: 1) Namens- oder Sachverzeichnis; 2) Liste verbotener Bücher

Inkunabel: Fachbezeichnung für die modernen Kartoffel-, Holz- und Bleidrucke

Interlinearversion: zwischen den Zeilen eines fremdsprachigen Textes geschriebene Wort-für-Wort-Übersetzung

Kalligraphie: 'Schönschreibkunst'; besonders Elfen, aber auch Novadis und Tulamiden, schmücken Wände und Gegenstände gern mit verschlungenen Inschriften

Kanon: die von einer Religion oder anderen Gruppierungen allgemein anerkannten Schriften

Kollektan: Auszugs- oder Zitatesammlung

Kolophon: Schlussformel eines Schriftstücks mit Angaben über Verfasser, Niederlegungsort und -zeit

Kupferstich: Bildruckverfahren, bei dem die kupferne Druckplatte entweder mit dem Stichel graviert (*Kupferstich*) oder mit rauchendem Braunöl eingezätzt (*Radierung*) wird; vor allem

NOVI, ja vielleicht sogar die erste komplett ausformulierte Theses des jungen Adepten. Vor allem aber hat dieses Buch viele leere

Seiten, um magische Beobachtungen und neue Thesen darin niederzulegen.

SCHREIBEN UND STUDIEREN

»Was soll ich in der gefährvollen Welt dort draußen? Es steht doch alles über sie in Büchern.«

—Jesabela Delabenoya, Dekana der Bibliothek der Großalananischen Universitätsschule

»Wer Zauber in ein Buch schreiben muss, wird sie wohl nie ganz verstehen!«

—verbreitete Meinung von Elfen und Schelmen zu Zauberbüchern

LESEN UND VERSTEHEN

Während es meist möglich ist, ein Buch rasch zu lesen (Faustformel: Seitenzahl geteilt durch den TaW *Lesen/Schreiben* in der Schrift des Buches geteilt durch 2/4/6 – für Folio/Quarto/Octavo

– ergibt die Lesezeit in Stunden; jeder Punkt in *Sprachen kennen*, den der Leser unter der halben Komplexität der Sprache hat, verdoppelt die Lesezeit), nimmt das Studium – um alle (spieltechnischen) Vorteile aus dem Buch zu ziehen, also die sogenannte *erfolgreiche Erstlektüre* – weit längere Zeit (etwa die zehnfache Zahl, jedoch in Zeiteinheiten à 2 Stunden) in Anspruch, wobei besondere Anforderungen die Zeit schnell einmal verdoppeln können. Dieser Wert kann und sollte je nach Komplexität des Werkes, Vorkenntnissen, passenden Nachschlagewerken, Unterstützung durch andere Kollegen und Werten über den Mindestbedingungen sowie gesundem Menschenverstand extrem schwanken – die *Encyclopaedia Magica* ist nun einmal deutlich leichter fassbar als *Systeme der Magie*. Für eine erfolgreiche Erstlektüre müssen auf jeden Fall die Voraussetzungen (s.u.) erfüllt sein.

im Lieblichen Feld zum Druck von Karten und Wappen im Gebrauch

Leporello: harmonikaartig zu faltendes Schriftstück; besonders bekannt sind die an Schnüren aufgefädelten Palmblattbücher aus tulamidischer Tradition

Maraskanpapier: weiches, seidig glänzendes Papier aus der Rinde des Maulbeerbaums

Marginalie: Randbemerkung auf der Seite einer Handschrift oder eines Buches

Octavo: mit 8 auf 12 Finger kleinste Normgröße der Buchbinderei

Palimpsest: mehrfach beschriebenes *Pergament*, dessen frühere Texte mit Bimsstein abgeschabt wurden

Papyrus: ältestes papierähnliches Schreibmaterial; reißt leicht, so dass es nur für *Schriftrollen* verwendet wird; hergestellt aus dem Mark der Papyrusstaude, die in den Selemir Sümpfen und auf Maraskan gedeiht; viele tulamidische Magier glauben, dass nur Papyrus Zauberworte festhalten kann; die Efferd-Kirche verwendet auch *Schilfpergament* aus dem bornländischen Skorpsky

Pergament: abgeschabte und in Kalkmilch gebeizte Tierhaut (meist von Schaf, Ziege oder Kalb), die ein äußerst robustes (bei fachgerechter Lagerung über 1000 Jahre haltbares), aber auch schweres (100 Blatt *Folio* wiegen bereits drei bis sechs Stein) Schreibmaterial ist; für einen Pergamentfolianten muss oft eine ganze Tierherde geschlachtet werden

Polyglotta: mehrsprachiger Text (Bi-/Tri-/Tetraglotta)

Quarto: in der Buchbinderei gebräuchliches Format von 12 auf 16 Fingern

Reispapier: sehr leichtes, brüchiges Papier aus dem Land der Ersten Sonne; mancherorts verboten, da es der Göttin Peraine nicht gefällig sei, das nährnde Getreide als Schreibmaterial

zu missbrauchen, obwohl tatsächlich aus den Reisstengeln gemacht

Rekto: (auch: *Schöndruck*) rechte Buchseite oder Vorderseite eines Einzelblattes

Ries: größtes Papiermaß, entspricht etwa 20 *Buch*

Schreibstifte: zum Schreiben mit *Tinte* ist der *Calamus* gebräuchlich, ein angespitztes Schilfrohr mit einem eingeschnittenen Spalt, moderner ist ein Gänsekiel; *Pinsel* finden vor allem bei schmuckvollen Initialen Anwendung, aber auch beim normalen Schreiben; mit dem *Silberstift* (ein Metallgriffel aus einer Zinn-Blei-Legierung) kann nur auf mit Knochenasche grundiertem *Papier* geschrieben werden

Schriftrolle: meist aus *Papyrus* gefertigtes Schriftstück von ein bis zwei Spann Breite und je nach Bedarf bis zu 30 Schritt Länge, das um einen Zylinder aus Holz, Bein oder Elfenbein gerollt wird; die Schrift verläuft in schmalen Kolumnen parallel zur Längsseite, so dass während des Lesens ständig weitergerollt werden muss

Schriftstile: gängige Schriftstile der Kusliker Zeichen: *Bosparanische Capitalis* (seit 11 Jhd. vor Hal), *Tungbertsche Minuskel* (seit 7. Jhd.), *Beiluncker Unziale* (seit 6. Jhd.), *Eslamidische Majuskel* (seit 4. Jhd.), *Zorganer Druckschrift* (Jetztzeit); Schriftstile des Tulamidy: die kalligraphische *Shähvesta-Schrift* (seit 16. Jhd.), *Alam-Alrik-Kurzschrift* (seit 10. Jhd.); Schriftstile der Glyphen von Unau: klassische *Unavi-Schrift* (3. Jhd.), *Mherwed'shi-Schönschrift* (seit Ende des 2. Jhd.), *Al'Jamia-Stil* des Westens von Arratistan bis Chorhop (seit Ende des 1. Jhd.), *Yalaideh-Druckschrift* (Khunchomer Adamanten-Presse); Schriftstil des alten Alaani: *Heschinja-Quadratschrift*

Selemir Grün: schlangengrünes Algen'papyrus' aus Südaventurien; manchmal sogar aus

Sansaro-Tang, um Ungeziefer fernzuhalten
Siegellack: wachsartige Masse aus Akazienharz und Terpentinöl (Destillat aus Kiefernharz), die an der Flamme leicht schmilzt, gut auf Papier haftet und beim Prägen mit dem Siegel scharfe Abdrücke ergibt; man siegelt Briefe, Urkunden und Elixierfläschchen; die bekannteste Sorte ist 'Almadaner Wachs', rot gefärbt mit Zinnober; tulamidische Sorten sind türkisblau oder schwarz, die Praioskirche verwendet bernsteingelb; die teuersten Varianten enthalten Goldflitter und sind mit Ambra parfümiert
Subskription: Vorbestellung eines noch nicht erschienenen oder zu kopierenden Buches
Synopse: vergleichende Aufstellung mehrerer Texte

Tinte: blaue Flüssigkeit der Tintler, wird zwischen Kuslik und Chorhop gewonnen; edler und teurer ist Purpurtinte aus Purpurschnecken; in Nordaventurien behilft man sich mit (minderwertigen) Gallustinten aus Eichen-galläpfeln und Ochsenblut

Transkription: sinngemäße Übertragung eines Textes in eine andere Sprache und/oder Schrift
Tughra: verschnörkelter Namenszug, der v.a. im Land der Ersten Sonne als Unterschrift und Siegelersatz gilt

Tusche: (auch: *Leimtinte*) aus Knochenleim und Ruß in Mhanadistan und im Lieblichen Feld hergestellt und in Form fester Blöcke gehandelt, die zum Schreiben mit Wasser angefeuchtet werden; auch bunte Tuschen aus Mineral- oder Pflanzenfarben und sogar Silber- und Goldstaub für die Malerei, sehr selten leuchtender *Gwen Petryl*-Staub

Vademekum: einfacher Ratgeber oder Handbuch, meist als *Octavo*

Verso: (auch: *Widerdruck*) linke Buchseite oder Rückseite eines Einzelblattes

Experte: Als detailliertere Formel für die Studienzeit kann man von folgendem ausgehen: Pro 10 Seiten eines Folio (20 bei Quarto, 30 bei Octavo) benötigt ein Leser so viele Zeiteinheiten (ZE, zu je etwa zwei Stunden) Studium, wie die benötigte KL (bei fehlender Angabe 10) beträgt; alle anderen Randbedingungen werden zur Hälfte auf diesen Wert addiert, Zauberfertigkeiten zu einem Viertel. Das heißt: Um die *Systemata Magia* (KL 17, IN 12, *Magiekunde* 14, 700 Quartseiten) zu verstehen, benötigt ein Leser $(17 + (12/2 + 14/2)) \times (700/20) = 1050$ Zeiteinheiten Studium, oder anders: selbst wenn sich der Leser mit nichts anderem beschäftigt und täglich acht Stunden über dem Buch sitzt, benötigt er fast neun Monate, um durch den 'Rohal' durchzukommen und ihn zu verstehen ...

Für nicht erfüllte Voraussetzungen verlängert sich die Studiumzeit, in der etwa mit Kollegen über schwierige Sachverhalte diskutiert oder andere Hilfe in Anspruch genommen wird, und zwar um 50% je fehlendem Punkt bei Eigenschaften (bis insgesamt max. 2 Punkte), um 20% je fehlendem Talentpunkt (bis insgesamt max. 7 Punkte) und um 10% je fehlendem Zauberfertigkeitpunkt (bis insgesamt max. 7 Punkte). Bei Talenten und Zaubern muss jedoch zumindest jeweils die aktive Kenntnis vorliegen, wobei bei Talenten die Regel zur Ableitung auf verwandte Talente angewendet werden kann (MFF 18). Jeder fehlende *Sprachen Kennen*-TaP zur sprachlichen Komplexität des Buches (bei den jeweiligen Beschreibungen mit dem Wert 'K' angegeben) erhöht die Lese- und Studiendauer um 10%; es versteht sich natürlich von selbst, dass der Leser die genannte(n) Sprache(n) mindestens zu einem Drittel ihrer jeweiligen Maximalkomplexität (s. MFF 31f.) verstehen muss, um sich an irgendeine Form der Lektüre zu wagen. Selbstverständlich muss er auch die verwendeten Schriften auf mindestens der halben Komplexität der jeweiligen Schrift können (MFF, a.a.O.).

Der Meister kann nach jedem Viertel der Studienzeit Proben auf die wichtigsten in den Voraussetzungen geforderten Eigenschaften, Talente oder Zauberfertigkeiten ablegen lassen; ein Misslingen bedeutet, dass der Magier die Inhalte nicht verstanden hat und diesen Studienabschnitt wiederholen muss.

Eine erfolgreiche Erstlektüre bedeutet also regeltechnisch: Die Voraussetzungen zum Verständnis des Buches müssen erfüllt sein und es wurde hinreichend Zeit für die Lektüre aufgewendet. Wenn all dies erfüllt ist, dann kann der Leser in den Genuss der angegebenen Boni auf Talent- und Zauberfertigkeiten-Werte kommen, und auch erst dann kann er Referenzen, Rekonstruktionsmöglichkeiten und andere regeltechnische Auswirkungen nutzen. Die in dem Buch niedergelegten Thesen gelten nach erfolgreicher Erstlektüre als aktiviert, es müssen jedoch noch die entsprechenden AP investiert werden. Die meisten dieser Boni kommen natürlich nur einmal zum Tragen. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt *Lernen aus magischen Werken*.

Anmerkung: Ganz recht, ein Spielermagier wird in der Regel nicht die Zeit aufbringen können, sich über längere Zeit mit einem Zauberbuch zu beschäftigen, wenn er nicht immer wieder längere Auszeiten nehmen möchte oder das Buch nicht

ständig bei sich hat, um am abendlichen Lagerfeuer darin zu schmökern (und es damit den Unbilden des Abenteurerlebens aussetzt, ganz zu schweigen von fehlenden anderen Büchern, sich laut unterhaltenden Gefährten und dem Oger im nahen Gebüsch). Aber schließlich hat er sich für ein solches Leben entschieden ... Andererseits ist es auch nicht ungewöhnlich, dass ein Buch von einem Vorbesitzer mit Randbemerkungen versehen wurde, die es leichter verständlich machen und die Studienzeiten verkürzen.

KOPIEREN VON BÜCHERN

Nachdem die drucktechnische Vervielfältigung gerade in der Gildenmagie noch immer eine Ausnahme ist, bleibt es eine zeitraubende Arbeit, Bücher zu kopieren. Die Subskriptionszeiten betragen nicht selten viele Monate. Angesichts vorhandener Illustrationen, zu kopierender Meisterformeln, unterschiedlicher Schriftstile in den Vorlagen, Erfahrungen des Kopisten und den zu verwendenden Materialien kann eine allgemeingültige Zeitangabe für die Kopierdauer nicht gemacht werden. Als grob annähernde Faustformel gilt, dass bereits das Abschreiben von 10/20/30 Seiten im Folio-/Quarto-/Octavo-Format bis zu zwanzig Stunden in Anspruch nimmt, während das Verfassen eines völlig neuen Buches inklusive der nötigen Vorstudien durchaus ein Lebenswerk sein mag.

Man muss übrigens nicht Lesen und Schreiben können oder die jeweilige Sprache verstehen, um ein Werk zu kopieren (auch wenn dies zweifellos von Vorteil ist), ein passabler TaW in *Malen/Zeichnen* und ein deutlich höherer Zeitaufwand genügen durchaus. Angeblich werden manche Bücher voll gefährlichem Wissen tatsächlich von des Lesens und Schreibens Unkundigen kopiert.

Bei den genannten Kopierzeiten sind nun neben eventuellen Illustrationen noch die Seiten ausgenommen, die eine Thesiseinhalten ...

FIXIERUNG EINER THESIS

Um die Thesise (auch Meisterformel genannt) einer Zauberformel auf Pergament zu bannen, wird das den Spruch repräsentierende abstrakt-geometrische Muster mit Hilfe der Tinte dargestellt. Diese graphische Darstellung dient als Gedächtnishilfe und 'Auslöser' der Formel, wohingegen die weltlich-harmonische Komponente (oft Formel und Gestik) ebenso wie die übersinnlich-arkane (der sogenannte Thesiskern, die Basis der astralen Muster) nur umschrieben werden kann – sowohl durch schriftliche Ausformulierungen als auch durch die geometrischen Muster. Das ist auch der Grund dafür, warum allein mit Zaubergeste und -wort oder der abgemalten Thesise nicht gezaubert werden kann.

Als Stufe oder Qualität einer Thesise wird der Zauberfertigkeitwert bezeichnet, der in den einzelnen Buchbeschreibungen in Klammern hinter der jeweiligen Zauberformel angegeben ist. Fehlt diese Angabe, liegt die Stufe in den meisten Fällen zwischen 6 und 16 (2W6+4), je nachdem, wie häufig und von wem die Thesise kopiert wurde (Meisterentscheid, siehe auch im folgenden). In Ausnahmefällen sind auch hohe Qualitäten (17+) möglich.

Das Niederschreiben einer eigenen Thesise benötigt die Qualität der Thesise in Zeiteinheiten, für das Kopieren einer

bereits vorliegenden Thesis wird der eventuell vorhandene eigene ZfW in dieser Formel vom Ergebnis abgezogen; der Vorgang nimmt jedoch mindestens vier Zeiteinheiten in Anspruch. Dabei muss der

Kopist pro Zeiteinheit W6-2 AsP aufwenden, permanente Kosten fallen jedoch nicht an. Bei einer niedergeschriebenen Thesis handelt es sich allerdings nicht um gespeicherte permanente Astralenergie, sondern um einen aktiven Energiezustand, der die Visualisierung astraler Matrizen erleichtert. Will heißen: hindurchfließende AE aus der Umgebung wird in bestimmte Muster vorgeformt, ein flüchtiger, dynamischer Zustand, sozusagen ein Proto-Spruch – übrigens ist dies ein Grund für astrale Energien und manchmal unerklärliche Phänomene in Bibliotheken. Aus diesem Grunde lässt sich über eine Thesis aus einem Zauberbuch auch einiges über den Schreiber und/oder den Kopisten herausfinden. Sehen Sie hierzu die Zauber ANALYS, ODEM und OCULUS im **Liber Cationes** sowie die Sonderfertigkeit *Signaturkenntnis* in **Aventurische Zauberer**. Welche Informationen genau zu entschlüsseln sind, liegt in der Hand des Meisters. Um festzustellen, wie exakt eine Thesis niedergelegt oder kopiert wird, ist eine *Magiekunde*-Probe nötig, erschwert um die halbe angestrebte Thesisqualität; die dabei übrigbehaltenen Punkte gelten als Bonus für die folgende *Malen/Zeichnen*-Probe beim Zeichenvorgang. Gelingt diese *Malen/Zeichnen*-



Probe, so geben die übrig behaltenen TaP die erhaltene Qualität der Thesis an (maximal natürlich so gut wie das Original). Misslingt die Probe, so ist die niedergelegte Formel verdorben.

Mittels ANALYS, OCULUS ASTRALIS, *Blick der Weberin* und ähnlich wirkenden Zaubern und Liturgien lässt sich die Struktur einer bereits vorliegenden Thesis genauer erkennen, was dienlich ist, um originalgetreue Kopien anzufertigen: Die bei einer um die halbe Thesisqualität erschwerten Probe auf ANALYS erzielten ZfP* zählen ebenfalls als Bonus bei der *Malen/Zeichnen*-Probe.

Die Thesisfixierung ist klassischer Bestandteil der Ausbildung eines jeden jungen Magiers. Dabei kann natürlich auch eine *fremde* Thesis kopiert werden, deren Qualität höher ist als die eigene Kenntnis. Es ist jedoch nicht möglich, die Thesis eines bekannten *eigenen* Spruches in einer höheren Qualität als dem eigenen ZfW festzuhalten.

Am Rande sei noch gesagt, dass die Schrift

Arkanil und auch Wahre Namen von Dämonen in ihrer Struktur einer Thesis ähneln und deshalb ähnlich zu behandeln sind (was manche Magietheoretiker zu der Behauptung verleitet, dass die Niederhöllischen lediglich Chaosmatrizen sind, quasi formgewordene Zaubersprüche). Fehler beim Kopiervorgang wirken sich bei Wahren Namen natürlich ungleich verhängnisvoller aus ...

LERPEN AUS MAGISCHEN WERKEN

»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 klagenden Novizen, überliefert aus dem Jahr 955 BF

Nachdem nun die grundlegenden Techniken bekannt sind, kann man mit diesem Rüstzeug daran gehen, auch den Inhalt eines Buches zu verwerten und einen spieltechnischen Nutzen daraus zu ziehen. Es gibt verschiedene Arten, wie sich dieser Nutzen darstellen kann.

ALLGEMEINES LERPEN

Mit dem Studium eines Buches erhält man Hintergrundinformationen zu verschiedensten magischen und weltlichen Themen, die man unterschiedlich verwerten kann. Dies

können Spezielle Erfahrungen sein, aber auch besondere Informationen wie Wahre Namen von Dämonen, Rezepte für Tränke, Thesen für Artefakte und dergleichen mehr, die sich auch in Lernmöglichkeiten oder -erleichterungen dieser Sonderfertigkeiten ausdrücken können. Manches niedergeschriebene Wissen kann so erschreckend sein, dass es weniger gefestigte Charaktere nachhaltig beeinflusst, etwa indem das Studium einen Nachteil mit sich bringen kann. Möglicherweise enthalten Bücher auch die Grundlagen von Sonderfertigkeiten, die zu ihren normalen oder verbilligten Kosten und mit üblichem Zeitaufwand erlernt oder hergeleitet (zum Modus einer Herleitung siehe **Rekonstruktion eines Zauberspruchs**) werden können.

Häufig sind in der Klammer nach *Das Buch im Spiel* die Fachgebiete des Buches aufgeführt, bestimmte Talente mit einer Wertespanne (z.B. Magiekunde 4/7), innerhalb derer der Leser aus diesem Buch gesteigerten Nutzen ziehen kann: Sofern er mindestens den erstgenannten Wert erreicht hat, gilt für jede Steigerung die nächstniedrigere Spalte der SKT. Sobald jedoch ein Wert erreicht ist, der höher als der zweite genannte ist, ist diese Methode nicht mehr umsetzbar – das Wissen des Lesers ist bereits größer als der Informationsgehalt des Buches.

Ist beispielsweise die Angabe Alchimie 4/7 zu finden, so wird bei Steigerungen des TaW ab 4 auf den nächsthöheren Wert die nächstniedrigere Spalte der SKT verwendet; hat der Leser bereits einen Wert von 8, kann er den Informationen des Buches nichts neues entnehmen.

Diese Lernerleichterung gilt sowohl beim Selbststudium als auch unterstützend beim Lernen von einem Lehrmeister; die Angaben aus mehreren Büchern können nicht kumulativ verwendet werden.

Ist statt einer Wertespanne die erste Zahl durch **SE** ersetzt (z.B. *Götter/Kulte SE/7*), bedeutet dies eine Spezielle Erfahrung in diesem Talent oder Zauber, die entsprechend verwendet werden kann – allerdings nur ein einziges Mal und nur, wenn der eigene TaW oder ZfW die angegebene Zahl noch nicht übersteigt; eine Spezielle Erfahrung in einem Zauberspruch kann zudem nur gemacht werden, wenn der Zauber bereits aktiviert wurde.

In seltenen Fällen kann die erfolgreiche Erstlektüre eines besonders komplexen, erschreckenden, erleuchtenden oder gar gefährlichen Buches eine Erfahrung für sich sein, die dem Leser dann auch Abenteuerpunkte einbringt. Die Angaben in den Buchbeschreibungen sind Richtwerte, die vom Meister durchaus gesenkt (selten auch erhöht) werden können. Die hier genannten Lernvorteile und -möglichkeiten stehen allen Lesern zur Verfügung, die eine erfolgreiche Erstlektüre hinter sich gebracht haben.

ERLERNEN EINER THESIS

Schon das einfache Volk weiß: in Zauberbüchern sind Zaubersprüche niedergeschrieben. Tatsächlich kann man in vielen Büchern eine Thesis mit einer bestimmten Qualität (siehe *Fixierung einer Thesis*) finden, die 'einfach so' aus dem Buch erlernt werden kann, als hätte man sie von einem Lehrmeister beigebracht bekommen (es gibt jedoch keine Lernerleichterungen gemäß **MFF 48**, mit Ausnahme des Abschnitts

Selbststudium). Der Zeitaufwand für das Aktivieren einer Thesis ist in der erfolgreichen Erstlektüre enthalten; es müssen natürlich auch die Aktivierungskosten in AP bezahlt werden. Will man nur eine Thesis aus einem Buch aktivieren (nicht aber das gesamte Werk lesen), so sind die entsprechenden AP, jedoch die doppelten Zeiteinheiten aufzubringen (damit man keine benötigten Referenzen übersieht). Bis zur angegebenen Qualität einer niedergelegten Thesis kann das Buch als Lehrmeister dienen (also eine Spalten-erleichterung auf der SKT bringen), darüber hinaus ist Selbststudium oder ein echter Lehrmeister erforderlich. In einem Zauberbuch können nur eine gildenmagische oder scharlatanische Thesis niedergelegt sein. Vertreter anderer magischer Traditionen benötigen zum Aktivieren und Erlernen jeweils die erhöhten Kosten und Lernzeiten.

REKONSTRUKTION EINES ZAUBERSPRUCHS

Häufig findet sich die Aussage, dass aus den einzelnen Andeutungen und fragmentarischen Erwähnungen und Beispielen eine bestimmte Thesis 'abgeleitet', 'hergeleitet' oder 'rekonstruiert' werden kann. Eine solche Rekonstruktion ist eine langwierige und äußerst fordernde Angelegenheit, aber häufig der einzige Weg, Kenntnis eines bestimmten Spruches zu erlangen.

Um eine Thesis aufgrund entsprechender schriftlicher Unterlagen zu rekonstruieren, müssen die genannten Voraussetzungen eines Buches ausnahmslos erfüllt sein, dazu ist zumeist ein langwieriges Studium vonnöten. In manchen Fällen finden Sie dafür bei den rekonstruierbaren Zaubern in Klammern Angaben wie 100/4x8/30, was bedeutet, dass die Rekonstruktion 100 Zeiteinheiten Studium in Anspruch nimmt, wobei 4 gleichmäßig verteilte *Magiekunde*-Proben mit einer Erschwernis von je 8 Punkten abgelegt werden müssen, aus denen am Ende zusammen 30 Talentpunkte übrig behalten sein müssen (wobei misslungene *Magiekunde*-Proben zwar nicht gleich ein Scheitern bedeuten, aber natürlich auch keine TaP* erbringen). Referenzen aus Sekundärliteratur (s.u.) erleichtern die Proben auf *Magiekunde* um einen Punkt pro relevantem Werk (bis zu einem Maximum von 7 Referenzen). Sind keine Angaben in Klammern zu finden, so können Sie als ungefähre Richtschnur von so vielen Zeiteinheiten Studium ausgehen, wie der 100-fache Aktivierungsfaktor beträgt, wobei *Magiekunde*-Proben in Anzahl des halben Aktivierungsfaktor abgelegt werden, jeweils erschwert um den Aktivierungsfaktor, und am Ende TaP* in Höhe des fünffachen Aktivierungsfaktors angesammelt sein müssen (bei den Faktoren sollten Merkmalskenntnisse (Spaltenverschiebung nach links) und andere Begabungen eingerechnet werden). Ist dieses Studium erfolgreich, so ist der Zauberspruch mit einem ZfW von 0 rekonstruiert, nachdem die normalen Aktivierungskosten (eine Spalte erleichtert, da das Rekonstruieren als Spezielle Erfahrung gelten kann) gezahlt sind. Misslingt das Studium, so kann es wiederholt werden, wobei die Hälfte der angesammelten TaP* als Grundstock behalten werden und benötigte Zeitdauer halbiert ist. Die Repräsentation der hergeleiteten Formel ist die im Buch verwendete, also fast immer die gildenmagische, selbst wenn der Zauber laut **Liber Cantiones** nicht in dieser Repräsentation existiert. Die Qualität der rekonstruierten Thesis (bis zu der sie als

Lehrmeisterersatz verwendet werden kann) ist denkbar niedrig: sie beträgt so viele Punkte, wie TāP* aus einer *Magiekunde*-Probe (Spezialisierung *Zauberwerkstatt* hilft, SP *Matrixverständnis* erleichtert um 2 Punkte) übrig bleiben, die um die vierfache Komplexität des Zaubers (also 4 Punkte bei A bzw. 30 Punkte bei F) erschwert ist. Die Anforderungen sind hoch und das Ergebnis einer Rekonstruktion kaum beeindruckend. Kein Wunder also, dass solche Forschungsarbeiten selbst in der Fachwelt nur selten durchgeführt werden und die Ergebnisse sich noch seltener verbreiten.

TIEFERES WISSEN ZU MERKMALEN

Hintergrundinformationen, die sich nicht direkt mit einer Thesis beschäftigen, sind am wenigsten zur Verbesserung von Zauberfertigkeiten geeignet, dafür lässt sich hier jedoch allgemeines Wissen über ein Merkmal erlangen. Die Merkmale, mit denen sich ein Zauberbuch derart intensiv auseinandersetzt, sind in der jeweiligen Buchbeschreibung in der Klammer nach *Das Buch im Spiel* zu finden, nach dem gleichen Schema aufgebaut wie die Fachgebiete (also z.B. Antimagic 4/7). Wer zusätzlich zur normalen Studienzeit so viele Zeiteinheiten des Buchstudiums aufbringt, wie der angestrebte ZiW eines Zaubers dieses Merkmals beträgt, kann bei der Steigerung dieser Zauberformel die nächstniedrigere Spalte der SKT verwenden. Innerhalb der angegebenen Wertespanne gilt das Hintergrundwerk auch als Referenz (siehe unten).

Auch diese Lernerleichterung gilt sowohl beim Selbststudium als auch unterstützend beim Lernen von einem Lehrmeister; die Angaben aus mehreren Büchern können nicht kumulativ verwendet werden. Sie können von allen Lesern unabhängig von der Tradition genutzt werden.

REFERENZEN

Zu guter Letzt seien noch all die vielen Bücher mit 'Referenzen', 'Hinweisen', 'Verweisen', 'Anmerkungen', 'Spekulationen' oder 'Andeutungen' zu bestimmten Zauberformeln erwähnt, die für sich genommen wenig Nutzen bringen, jedoch dem Studiosus bei vielerlei anderen Aufgaben Hilfestellung geben. Wie genau sich dieser Nutzen darstellt, ist bei den verschiedenen Lernmethoden jeweils angegeben. Auch Rekonstruktionsmöglichkeiten gelten als mögliche Referenzen. Referenzen können nach Ermessen des Meisters auch in anderen Bereichen Bonuspunkte bringen, vergleichbar hochwertigem Handwerkszeug (MFF 33), und zwar je 1 Punkt bis zu max. 7 Referenzen, sofern die jeweiligen Bücher konsultiert werden (was Zeit braucht). Z.B. können die Bände der *Encyclopaedia Magica* in magiehistorischen oder der *Codex Albyricus* in gildenrechtlichen Fragen als Referenzen angesehen werden. Bü-

cher zur Dämonologie können als Referenz für Beschwörungen genutzt werden (für diesen Fall finden Sie entsprechende Angaben bei den jeweiligen Buchbeschreibungen), die Bände der *Ringkunde* bei der Identifikation von Artefakten. Sicher werden Ihnen zahlreiche weitere Möglichkeiten einfallen.

Hinweis für den Spielleiter: Das in diesen Kapiteln Gesagte heißt nun nicht, dass ein Magier jedes Mal, wenn er seine Fähigkeiten verbessern möchte, eine Bibliothek aufsuchen muss. Jedoch sollte er durchaus regelmäßigen Zugriff auf sein Bücherwissen besitzen und getrost einige Monate des Jahres für das Studium seiner Bücher einplanen.

Sie müssen die magische Bibliothek nicht unbedingt in Ihr Spiel einbeziehen, aber wenn Sie es tun, werden Sie dadurch dem Charakter eines Magiers mehr Farbe verleihen und Sie können für ihn reizvolle Spielsituationen schaffen, indem Sie ihn z.B. in einem Trödlernladen, in dem der Zauberkundige eigentlich nur ein neues Monokel erstehen wollte, unvermutet auf den *Almanach der Wandlungen* stoßen lassen.

Immerhin wird Sie das Verzeichnis der Zauberbücher einer Sorge entheben: Wenn Ihre Helden in Zukunft die Bibliothek eines Magiers durchforschen, brauchen Sie sich nicht mehr in Ausreden wie die folgende zu flüchten: »Äh ..., da stehen zwanzig Bände, aber ihr könnt sie nicht lesen, denn sie sind allesamt in kryptonivesisch geschrieben ... und außerdem gerade dabei, sich selbst zu vernichten ...« Sie haben vielmehr von nun an die Gelegenheit, Ihren Spielern die tollsten Titel um die Ohren zu hauen. Allerdings hält diese Wirkung nicht beliebig lange an. Unsere Helden dürften zwar gelegentlich an einen Magier geraten, dessen Bibliothek sie sich bemächtigen könnten. Ein Spielermagier mittlerer Erfahrung wird dabei allerdings nicht mehr sehr oft auf ein Buch stoßen, das er nicht bereits besitzt oder dessen Inhalte er noch nicht in ähnlicher Weise kennt. Auch das bedeutet der Begriff 'Standardwerk'!

Hier kann es sehr wichtig werden, dass Abschriften aventurischer Bücher deutliche Unterschiede haben können. Wenn unser Spielermagier ein weniger kompetentes, unvollständiges oder schlecht erhaltenes Exemplar der *Ringkunde für Fortgeschrittene* hat (z.B. kann eine Thesis nur bis ZiW 10 gelernt werden), so wird er sich auch über weitere Ausgaben dieses Standardwerkes freuen – vielleicht wird ihm eines ja auch trotz seiner Meisterschaft weiterhelfen. Womöglich enthält das Buch auch kompetente Kommentare oder Korrekturen seines Vorbesitzers.

AUF PERGAMENT GEBAUT

»Ja, glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, dass man sie liest? Wisst Ihr nicht einmal, dass man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefangen zu halten ...?«

—Heshdan Alazzar, Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek Silem

Bedenken Sie im Hinblick auf die Verwendung in Ihrer

Spielrunde, dass wir in der folgenden Liste nur eine – wenn auch umfangreiche – Auswahl der verbreitetsten Standardwerke, bekanntesten Bücher der Magie und berüchtigtsten Grimoire vorstellen können. Auf jedes vorgestellte Zauberbuch kommen ein verschollenes oder vergessenes sowie manch einfache Werke von meist unbedeutender Verbreitung:

Schulbücher der Akademien (wie z.B. *Magische und Nichtmagische Heilungen* der Norburger Halle des Lebens oder das Kusliker *Tractatum über die Gestalt und Anwendung der Magica Mutanda*), Tagebücher, Briefwechsel und Testamente von Zauberkundigen (bekannt bzw. berüchtigt sind die Korrespondenz zwischen der Rohalsschülerin Alvida von Faldras und dem Hesindemagier Argelion sowie der *Robarius-Nachlass*), hesindianische *Bücher der Schlange*, Examens- und Magisterarbeiten (in den letzten Jahrzehnten stehen Robak v. Punin und Aleya Ambareth hoch im Ansehen), Kommentarsammlungen zu bekannten Werken, Gründungsgeschichten von Magierschulen und Orden, Laborjournale sowie Protokolle von Disputen, Konventen und Gerichtsverfahren, nicht selten aber auch wirrer Schund und selemitischer Unsinn. Immer wieder kommt es auch vor, dass ein Titel gänzlich verloren geht, sei es durch ein Unglück bei Einzelexemplaren (so geschehen bei den Aufzeichnungen der frührohalschen Illusionistin Taniya Alhinja, die beim Brand der Akademie zu Mendena 4 Hal ein Raub der Flammen wurden) oder gezielte Vernichtung (z.B. in der Priesterkaiserzeit oder im Fall des abartigen *Ymash'dar Zuul* (ur-tul.: Geheimnisse des strömenden Blutes), dessen Abschriften allesamt dem sich ausbreitenden Rastullah-Glauben zum Opfer fielen – frevelhaftes Wissen, das wohl nur mit dem ebenso frevelhaften CHRONOKLASSIS wiedergewonnen werden kann ...).

Die zumeist handschriftliche Vervielfältigung ist auch ein Grund dafür, dass praktisch keine Abschrift der anderen gleicht: Spielen Sie mit Seitenzahl, Format, Komplexität, Sprache und Schrift, Schwierigkeitsgrad, Qualität in Inhalt und Aufmachung, halten Sie das Buch farbig illustriert und mit künstlerischen Details versehen oder lieblos und schwer leserlich heruntergeschrieben, streichen Sie ganze Kapitel, fügen Sie weitere hinzu oder erstellen Sie gar eine stark abgeänderte Variante, die dem Archetyp außer im Titel kaum mehr ähnelt. Bekannte Beispiele hierfür sind *Menschen und Nichtmenschen* (rund ein halbes Dutzend verbreitete Varianten) und *Wege ohne Namen*, das sich mit unterschiedlichen Inhalten auch hinter den Titeln *Pfade des Namenlosen*, *Hexen und Hexenmeister*, *Kompendium der Schwarzen Zauberei*, *Das Schwarze Tor* oder *Pforten des Grauens* (jüngst erarbeitete Fassung im Dämonenkaiserreich) verbirgt.

Einfache Titel für neue Bücher können Sie auch anhand der Tabelle am Ende des Kapitels auf S. XXIV erwürfeln.

Etliche der nachfolgenden Werke sind sehr selten und enthalten Wissen, das den Helden erst nach einer fordernden Queste zugänglich sein sollte. Bedenken Sie, lieber Meister, stets die Bedeutung solcher Raritäten und verschleudern Sie sie nicht unter ihrem Wert, denn das wäre ja wie 'Bücher vor Analphabeten werfen' ...

Jedes der Bücher ist nach folgendem Format aufgebaut:

1 **Titel:** Selbsterklärend, auch eventuelle Untertitel, andere verbreitete Bezeichnungen für das Buch und ein ins Garethi übersetzter Titel.

1 **Inhalt:** Ein kurzer Überblick über die Themen, mit denen das Buch sich beschäftigt, und seine Bedeutung. Wie Sie feststellen werden, handelt es sich bei weitem nicht bei allen Werken um 'Zauberbücher' im klassischen Sinne.

1 **Erscheinungsweise:** Stichpunkt-Angaben zu Format und Aufmachung des Buches, Seitenanzahl, verwendeten Sprachen/Schriften (sofern nicht anders erwähnt, verwendet eine Sprache die ihr zugeordnete Schrift, also z.B. Garethi in Kusliker Zeichen), Erscheinungsdatum, dem Namen des Autors, geschätzte Anzahl der existierenden (bekannten) Exemplare und eventueller Übersetzungen oder Unterschiede zwischen ihnen, Besitzer bzw. Aufbewahrungsort des Originals etc.

1 **Preis:** Nennt den geschätzten Wert, den ein gut erhaltenes Exemplar hat. Teilweise sind Nachlässe von bis zu 50% möglich, wenn die Qualität entsprechend gelitten hat; Liebhaberpreise können auch leicht beim Doppelten liegen – wobei nur vergleichsweise selten Exemplare einfach verkauft werden.

1 **Voraussetzungen:** Nennt die verschiedenen Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um ein Buch studieren zu können (siehe die Abschnitte *Schreiben und Studieren* und *Lernen aus magischen Werken*), meist Mindestwerte in Eigenschaften und Talenten. Eventuelle Nachteile, insbesondere Ängste, die ein Studium erschweren könnten, sollten vom Meister nach eigenem Ermessen berücksichtigt werden (z.B. werden Magier mit *Angst vor Spinnen* 8 kaum das *Arachnoide Almagest* lesen).

1 Die bei V angegebene sogenannte *Verfügbarkeit* gibt auf einer Skala von 0 bis 21 einen abstrakten Zahlenwert für die Häufigkeit des Buches an. Ein Wert von 0 bedeutet dabei, dass das Buch praktisch verschollen ist, verbreitete Standardwerke haben Werte von etwa 3 bis 6 und alles darüber hat bereits fast den Charakter von Flugschriften und kann in nahezu jeder einschlägigen Bibliothek eingesehen werden. Wann immer ein Spielercharakter gezielt nach einem Buch sucht, können Sie mit einer Probe auf diesen Wert feststellen, ob das Buch am fraglichen Ort existiert. Je nach Ausstattung des Ortes können Zuschläge oder Abzüge auf die Probe verhängt werden (im Hesindetempel zu Kuslik oder der Akademiebibliothek zu

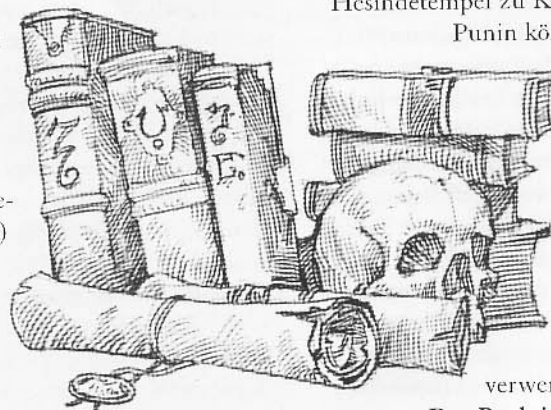
Punin können Sie fast jedes Werk auftauchen

lassen – stellt sich nur die Frage, ob ein Magierheld das vorhandene Buch jemals zu Gesicht bekommt ...).

1 Der Wert K steht für die sprachliche *Komplexität* des Werkes und gibt den Mindest-TaW an, mit dem die im Buch verwendete(n) Sprache(n) erlernt sein muss, um es überhaupt angemessen lesen und verstehen zu können.

Selbstverständlich muss man auch die verwendete Schrift kennen.

1 **Das Buch im Spiel:** Hier finden Sie zu guter Letzt die jeweiligen spieltechnischen Auswirkungen des Werkes, die von Speziellen Erfahrungen über die Möglichkeit zur Ableitung einer Thesis bis zum Wahnsinn des Lesers reichen können. Wenn nicht anders angegeben, sind all diese Auswirkungen einmalig, das heißt, sie kommen nur bei erfolgreichem Erststudium zum Tragen. In der einleitenden Klammer finden Sie Angaben zu Fachgebieten und Merkmalen, in denen der Leser sich weiterbilden kann. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt *Lernen aus magischen Werken*.



Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan

oder: Kreaturen am Rande der Welt

Mythen- und Märchensammlung um Wesenheiten, die am Rande der (damals von Tulamiden) bewohnten Welt oder im Limbus lauern: 'Die Fragen der Sphinx', 'Schrecken des Inneren Ozeans', 'Das Ungeschaffene aus dem Nichts', 'Wie Dschadir der Kühne den Paschach erschlug', 'Tausend Leiber' und weitere. Allerhand Weisheiten über Merkmale und schwache Punkte einer Kreatur, hilfreiche Geister und Mantras. Im Gegensatz zum *Monster-Handbuch* auf tieferem Wissen aufbauend.

Erscheinungsweise: Leporello von acht Blättern, die ausgefaltet jeweils fast zwei Schritt Länge haben; um 1300 v.H. von Mustrabaal in Khunchom gesammelt (Original vergammelt, kaum 30 Originalfassungen in Ur-Tulamida, fast 150 Tulamida-Übersetzungen); im 7. Jhd. von Tungbert ins Garethi übersetzt, bearbeitet und als 100-seitiger Octavo unter neuem Titel herausgegeben (50 Exemplare der sogenannten Tungbert-Ausgabe, im Mittelreich verboten); in beiden Versionen bunte Malereien

Wert: je nach Zustand bis zu 90 Dukaten

Voraussetzungen: V 2/1; K 12/9/10 (Ur-/Tulamida/Garethi); IN 12

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/12, Götter/Kulte SE/12, Sagen/Legenden 3/8, Tierkunde SE/12) Das Studium ermöglicht die *Talentspezialisierung Sagen/Legenden (Tulamiden)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. An arkanem Wissen bieten sich nur Hinweise auf den DSCHINNENRUF und die Wahren Namen von vier Dämonen. Aber vielleicht mögen die Mythen über ungeheure Orte und Wesenheiten der Anreiz für eine Queste sein.

Almanach der Wandlungen

Nachschlagewerk über gestaltwandelnde Zauber, betreffend Umgebung, Ding, Mensch und Tier. Enthält hochinteressante Betrachtungen über die allen Dingen und Wesen zugrunde liegende magische Struktur und deren Veränderung sowie diverse gildenmagische Meisterformeln zur Verwandlung von Unbelebtem und von Lebewesen.

Erscheinungsweise: 600-seitiger Foliant; um 500 v.H. von Erzmagus Mondrazar vom Goldfelsen geschrieben; seitdem mehrfach vom jeweiligen Schreiber erweitert und umgestellt (insgesamt etwa 300 Exemplare, davon 130 neuere Fassungen; Original in der Halle der Metamorphosen zu Kuslik); reich illustriert; Bosparano (neuere Fassungen in Garethi) **Wert:** 200 Dukaten aufwärts für alte Fassungen, 300 Dukaten für die erweiterte Variante

Voraussetzungen: V 3; K 10/8 (Bosparano/Garethi); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften, Form, Objekt, Umwelt je 2/7) Thesis von PSYCHOSTABILIS, ATTRIBUTO (16), CLAUDIBUS, DUNKELHEIT, ACCURATUM, PECTETONDO, SAFEFACTA, PARALYSIS, PLUMBUMBARUM(8), SALANDER und VISIBILI. Rekonstruktion von AEOLITUS, ARMATRUTZ, EISENROST, HEXENSPEICHEI (1400/3x10/20; dazu werden noch *Geheimnisse des Lebens und Druidentum und Hexenkult* benötigt), SCHWARZ UND ROT und SILENTIUM. Sehr lesenswerte Hinweise zu ADLERSCHWINGE, LEIB DES FEUERS, GRANIT UND MARMOR, TRANSIMAGO und OBJECTO OBSCURO. Neuere Fassungen enthalten zusätzlich die Thesis von ABVENENUM, ADAMANTIUM (12) und FLIM FLAM.

Al-Raschida nurayan schah Tulachim

(Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes)

Ein anspruchsvolles Werk tulamidischer Philosophie, das nach Expertenmeinung enorme Bedeutung für die Beherrschungs- und Illusionszauberei hat. Vor allem der Vergleich menschlicher und echsischer Denkweise sowie die Andeutungen auf Echsenzauberei sind hochinteressant, allerdings sind die Inhalte aufgrund der philosophischen Heptalogien und eines zusätzlichen Dualismusgedankens nur schwer zu verstehen. In einem Anhang werden verschiedene Meditationen zur Stärkung des Willens beschrieben. Der Rastullah-sekte der Kasimiten gilt das Original als eine der heiligsten Reliquien.

Erscheinungsweise: 400-seitiger Folio, alle Kopien als kleingeschriebener Quartband; etwa 1.300 v.H. von einem Rashman Ali aus Rashdul in Ur-Tulamida verfasst (60 Abschriften, ein Dutzend Übersetzungen ins neuzzeitliche Tulamida, das rastullah-heilige Original befindet sich seit der Eroberung Unaus im Besitz des Borontempels von Al'Anfa); gegen 700 v.H. von Tungbert ins frühe Garethi übersetzt (40 Abschriften, ein Dutzend weitere in modernem Garethi, Erstübersetzung im Besitz der kaiserlichen Familie von Garethi); keine Illustrationen, jedoch reich illuminiert

Wert: etwa 300 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 11/10 (Ur-/Tulamida) bzw 12/11 (altes/neues Garethi); KL 16, Menschenkenntnis 10, Philosophie 8, Heilkunde Seele 8

Das Buch im Spiel: (Philosophie 8/12; BEHERRSCHUNG BRECHEN SE/15, ILLUSION AUFLÖSEN SE/12; Beeinflussung 4/10, Beherrschung 4/10, Illusion 4/7) Zahlreiche Andeutungen über längst verloren geglaubte Beherrschungsformeln. Die Sonderfertigkeiten *Merkmalskenntnisse Beeinflussung* und *Beherrschung* können zu 3/4 der normalen Kosten erlernt werden (jedoch nicht aus diesem Buch). Wem eine KL-Probe +7 gelingt (je 150 ZE des Studiums ist ein Versuch erlaubt), der kann aus den Theorien Rashman Alis die Sonderfertigkeit *Eiserner Wille I* zu halben Kosten entwickeln oder diese, so bereits vorhanden, zu halben Kosten zu *Gedankenschutz* erweitern.

Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophezeiungen

Eine wüste Kompilation von historischen und zukünftigen Ereignissen, ein Abriss über Höhere Meta-Sphärologie, der Bericht Niobaras über Rohals 7 Fragen an Fuldigor, große Teile der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten (gut versteckt), das legendäre Horoskop der 50 Tore (Tage), die Orakelsprüche von Fasar, die Sage von der Riesin Chalwen, Zitate von Sehern und Philosophen in Isdira, Bosparano, Altgildenländisch, Ur-Tulamida, Zhayad und sogar Drakned-Hieroglyphen. Einige der Voraussagen des Buches sind bereits eingetroffen – andere sind eindeutig falsch.

Erscheinungsweise: zwischen 30 und 50 Abschriften, meist mit Kommentaren der Kopisten versehen, gekürzt, erweitert, umformuliert, so dass man nicht mehr sagen kann, welches dieser Werke eigentlich das Original darstellt (zwei der ältesten Ausgaben in Punin und der Kaiserlichen Bibliothek zu Garethi); je nach Ausgabe zwischen 350 und 500 S., fast durchgehend als reich illustrierter, teilweise illuminiert Foliant; etwa seit dem Jahre 440 v.H. von verschiedenen Schreibern aus Dokumenten von Rohal, Niobara und Thamos Nostricus zusammengestellt

Wert: je nach Selbstüberschätzung des Käufers bis zu 1000 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K um 6 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) Außer der Rekonstruktionsmöglichkeit für BLICK IN DIE VERGANGENHEIT (1300/4x6/35) und Spekulationen zum CHRONOKLASSIS nur wenig direktes magisches Wissen. Ermöglicht die *Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen

Meisterhaftes Protokoll über menschliche Phobien aller Art, die der Autor in wahrhaft borbaradianischem Forschungsdrang durch subtile und magische Mittel in Experimenten erzeugte. Referiert bisweilen auf Wassilaw Junkhoffs *Angst – das menschliche Phänomen* und Megalons Frühwerk *Überlegungen zum magischen Potential der Angst*. Auflistung von etwa 40 Schlüsselexperimenten zur Erkenntnis über die Angst, jeweils genau in Behauptung, (Gegen)beweis und Schlussbetrachtung gegliedert. Umfangreiche Themenkomplexe gibt es zur 'Angst vor der Angst', 'Angst der breiten Masse als Folge des Entzuges lebensnotwendiger Existenzgrundlagen' sowie der 'geistigen Destruktion durch irrationale Einflüsse'.

Erscheinungsweise: schmuckloser Quartband von 98 kleinbeschriebenen Seiten; in den Jahren 2 bis 22 Hal vom ehemaligen Havener 'Hofdruiden' Archon Megalon konzipiert; keine Illustrationen, aber Pläne der albernischen Kapitalc; Bosparano und Garethi; bislang höchstens 50 Exemplare, vor allem durch die Kopierarbeit der Halle der Macht zu Lowangen weiter zunehmend (Original beim Autor); von der Weißen Gilde und auch vielen grauen Schulen verboten

Wert: bei der Halle der Macht zwischen 130 und 170 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8 (beide Sprachen); MU 14, KL 14, Menschenkenntnis 8

Das Buch im Spiel: (Menschenkenntnis 8/12, Heilkunde Seele 8/10; BÖSER BLICK 5/18, HORRIPHOBUS 5/12) Hier finden sich Megalons – gildenmagische! – Thesis zu BÖSER BLICK (21) und HORRIPHOBUS (16) sowie Rekonstruktionsmöglichkeit der Borbaradianer-Formeln EIGNE ÄNGSTE und HÖLLENPEIN, die Megalon auch bisweilen anwandte. *Ängste* aller Art können künftig nach Spalte F statt G gesenkt werden.

Arachnoides Almagest

Paranoides Werk über Spinnen, die der Autor offenbar als einzig achtungswürdige Kreaturen Deres betrachtet: Bestiarium der Spinnengattungen (darunter ein Dutzend obskure Arten), Beherrschung und Züchtung, Gewinnung von Giften und Alchymika, Sagen über Riesenspinnen wie Takehe und Arachnura sowie einen Ort namens Shan'r'Trak, Weltbild Deres als allumfassendes Spinnennetz, spinnerte Umdeutung des Sternenhimmels und Anstachelung zum Aufbau eines verknüpften Reiches der Spinne in Aventurien (inspiriert von den Schriften Maffia Vellias). Das letzte Kapitel enthält finstere Anrufungen von arachnoiden Dämonen und faulige Verheißungen.

Erscheinungsweise: 12 auf 12 Finger messender Band mit 230 Pergamentseiten; brauner Umschlag

mit eingebranntem achtbeinigen Symbol; in der späten Priesterkaiserzeit von einem Unbekannten mit Spinnengift geschrieben; arachnomantische Zeichen (in Tinte getunkte Spinnen, die über das Blatt liefen); Bosparano, zwei Kapitel in einer unübersetzbaren Miniaturschrift; etwa ein Dutzend Abschriften mit Damatur, von denen die Hallen der Weisheit zu Kuslik und der Wehrheimer Praios-Tempel je eines verwahren (Original soll in einem Spinnkokon eingewebt sein)

Wert: durch Unterschätzung des Inhalts meist 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 7; KL 13, Tierkunde 7

Das Buch im Spiel: (Tierkunde SE/10, Heilkunde Gift SE/10) Thesis von HERR ÜBER DAS TIERREICH (nur Spinnen, dafür halbierte ASP-Kosten) und SPINNENRUF, Rekonstruktionsmöglichkeit für ARACHNEA (nur Spinnen; 150/3x5/20); die Aktivierung der drei Zaubere erfolgt zu halben Kosten. Wer sich den ADLERSCHWINGE in achtbeiniger Form erwählt, erhält einen um 3 Punkte verbesserten Startwert. Dämonologen finden die Wahren Namen von Mactans, Morcan und zwei weiteren unbekannten Spinnendämonen. Ein eventueller Nachteil *Angst vor Spinnen* erfährt eine Spezielle Erfahrungen für eine Senkung. Misslingt beim Studium eine KL-Probe +5, erhält der Leser automatisch den Nachteil *Aberglaube* +2, beim Misslingen einer KO-Probe (um die MR erleichtert und modifiziert durch passende Vor- und Nachteile Gifte betreffend), wird der Leser von einer arachniden 'Lykanthropie' befallen.

Das Arcanum

Das wichtigste Werk der Dämonologie, aus dessen halb mythologischen, halb wissenschaftlichen Inhalten immer wieder neue Geheimnisse entschlüsselt werden. Hier finden sich Grundwissen und größere Geheimnisse der traditionellen Dämonologie, zahlreiche Wahre Namen, eine (gewagte) Theorie zu Dämonenpakten, schier unerschöpflicher Fundus dunkler Praktiken und sogar Andeutungen zur Theurgie. Unentbehrlich für jeden Beschwörer, der etwas auf sich hält. Vor allem das Kapitel über Beschwörungsparaphernalia hat noch heute nichts von seiner Bedeutung verloren.

Erscheinungsweise: Folio von 600 Seiten Umfang, traditionell gebunden in schwarzes Leder mit Mondsilberbeschlügen; Urschrift 1900 Jahre oder älter, möglicherweise güldenländischen Ursprungs (nur noch drei Exemplare erhalten, die im Besitz der Akademie zu Punin, des Heptarchen Galotta und des Hesidetempels von Kuslik sind, letztere wird seit Jahrhunderten nie länger als 12 Jahre am gleichen Ort aufbewahrt und daher immer wieder beim Drachen Shafir hinterlegt); reich und schauerlich illustriert; Urschriften in Aureliani, alle anderen bekannten Exemplare in altem Bosparano, meist in Imperialen Zeichen (höchstens 100 schlecht erhaltene Kopien, kaum welche nach Beginn der Dunklen Zeiten)

Wert: 300 bis 600 Dukaten (je nach Zustand und Beschlügen)

Voraussetzungen: V 1, K 12/12; MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/8; Beschwörung 2/12, Dämonisch (gesamt) 2/6) Thesis der Formeln INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR, SKELETTARIUS und UNITATIO. Herleitung von KRABBELNDER SCHRECKEN (1400/4x10/20) und TLALUCS ODEM (700/1x12/5). Hinweise auf AUGES DES LIMBUS, ECLIP-

TIFACTUS und TEMPUS STASIS. Etwa 5 Dutzend Wahre Namen Minderer und Gehörnter Dämonen. Ermöglicht die *Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand und das Erlernen der Sonderfertigkeit *Blutmagie*. Vor allem lassen sich hier jede Menge Hinweise und Anleitungen zu benötigter Paraphernalia für Dämonenbeschwörungen finden, deren Verwendung alle Beschwörungsproben für Dämonen (je nach Erhaltungszustand der Abschrift) um 1 Punkt erleichtern (keine Auswirkung auf die Beherrschungs-Proben). Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP ein. Welches Wissen noch in den Urschriften verborgen liegt, ist praktisch unbekannt.

Artefakte und Alchemica

oder: Vom Wechsel der Dinge

Hochintelligenter Klassiker der hexalogisch-mathematischen Alchimie, der insbesondere für Experten geeignet ist. Vor allem verkomplizierende elementaristische Formelanhäufungen und Gleichungen zur Formveränderung von Materie. Der deduktive Zahlenbeweis, die Kraft nicht als Siebtes Element gelten zu lassen, ist heute größtenteils widerlegt. Rezepturen für catalytische Essenzen, Tabellen zu Metalllegierungen und Münzgewichten sowie grundlegende Mechanismen der Artefakterstellung runden das Werk ab.

Erscheinungsweise: 120-seitiger Demifolio; während der Zeit der Klugen Kaiser laut Kolophon von Enarch dem Goldmacher geschrieben (eine Falsch-angabe, der echte Autor ist unbekannt; ca. 40 Exemplare; Archetyp in Al'Anfa); um 280 v.H. von geistigen Schülern des Paramanthus in Festum überarbeitet und erweitert (160 Abschriften, zunehmend in Form einer Octavtrilogie; Original beim Roten Salamander zu Festum); keine Illustrationen, ausfaltbare Tabellen; Bosparano

Wert: um 250 Dukaten für beide Versionen

Voraussetzungen: V 1/2; K 10/12 (normale/Festumer Edition); KL 15/17, Rechnen 12, Alchimie 8

Das Buch im Spiel: (Rechnen SE/18, Alchimie 8/10 (8/12 bei der Festumer Edition)) Rekonstruktionsmöglichkeiten für ARCANOVI und MANIFESTO (100/2x4/5). Interessanter mag es aber sein, dass der Leser fortan in der Zauberkunst jede elementare Transition mit einem Bonus von 4 Punkten auf die *Magiekunde*-Probe durchführen kann.

Astrale Geheimnisse

Das Standardwerk der Astrologie und Sternkunde enthält umfassende und kühne Theorien über die Zusammenhänge von Astrologie, Fix- und Wandelsternen, Sternbildern, Kometen und Meteoren, dem Schwarzen Auge, Zukunft, Vergangenheit, karmatischen Kausalknoten und Kosmos und gilt als theoretische Grundlage des *Folianten*, des Hauptwerkes der Niobara.

Erscheinungsweise: Folio von 350 Seiten; etwa 467 v.H. von Niobara aus unbekannten Quellen über- setzt, zusammengetragen und kommentiert (50 originalgetreue Abschriften; Original – bis vor zwei Jahrzehnten in Paavi – verschollen); in postrohalscher Zeit etwa 200 größtenteils unvollständige und fehlerhafte Abschriften; illustriert und illuminiert; Bosparano mit Passagen in Tulamidya und Ur-Tulamidya

Wert: etwa 100 Dukaten, für die Originalversionen und unter Anhängern oft weit mehr

Voraussetzungen: V1/2; K 9; KL 15, IN 13, Rechnen 8, Sternkunde 12

Das Buch im Spiel: (Geschichtswissen SE/8, Sternkunde 12/18, Prophezeien 7/10, in den fehlerhaften Abschriften liegt der zweite Wert jeweils zwei Punkte niedriger) Enthält die Niobarasche Thesis des ANALYS (21, fehlerhafte Abschriften nur 18) und detaillierte Hinweise auf CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS.

Borbarads Testament *neuerdings bekannt als:* Heiliges Testament des Borbarad

Borbarads Rückversicherung für den Fall seines Ablebens, perfekt inszeniert für den schwarzmagischen Geschmack: Anleitung zum Bau eines Seelengötzen und zur Seelenopferung zum Tausch mit Boron; als Gegenleistung die Anleitung, um Laien die Kraft zu geben, die Thesis von sieben Borbaradianer-Formeln und das Versprechen der 70 anderen bei Borbarads Rückkehr. Im Anhang findet sich das Rezept für Borbarads Hauch (eine alchemistische Sicherung).

Erscheinungsweise: überformatiger Quartband von 244 Seiten, alle Originale (angeblich 77 über ganz Aventurien verteilt und versteckt, manche vernichtet) in geschwärzter Zwergenhaut gebunden; vermutlich zwischen 500 und 550 BF von Borbarad in der Gor verfasst und vervielfältigt; etwa vier Dutzend spätere Abschriften von Borbaradianer-Zirkeln (die meisten in jüngster Zeit in den Schwarzen Landen im Zuge von Xeraans Borbarad-Religion); Bosparano

Wert: von Fanatikern bis zu 1000 Dukaten (sofern sie nicht zu anderen Mitteln greifen)

Voraussetzungen: V 1; K 6; Magiekunde 5; bei misslungener KL-Probe (erleichtert um TaW *Selbstbeherrschung* und erschwert um die Summe aller *Gieren*) gerät der Leser in Versuchung, seine Seele zu opfern.

Das Buch im Spiel: Aus dem Buch kann die Sonderfertigkeit *Repräsentation (Borbaradianisch)* erlernt (wenn auch nicht in ihren Einzelheiten verstanden) werden (im Falle der Seelenopferung ohne Kosten). Dazu die Thesis von BRENNE TOTER STOFF, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN, WEICHES ERSTARRE (jeweils Qualität 7 und in borbaradianischer Repräsentation) und äußerst vage Hinweise auf den übrigen Formelkanon. Aus den Kapiteln zum Zaubern ohne Astralenergie kann die Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten* hergeleitet werden (400/4x9/15).

Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung

Humorvolle Abhandlung über die Bewegungszauberei, vor allem über diverse MOTORICUS-Abarten. Leicht verständlich geschrieben und mit vielen erheiternden Beispielen aufgelockert, jedoch nicht sonderlich in die Tiefe gehend. Enthält verschiedenste bissige Seitenhiebe gegen die Akademieszauberei, so dass man vermuten kann, dass der Verfasser ein ehemaliger Gildenmagier ist.

Erscheinungsweise: Octavo von 200 Seiten Umfang; Verfasser angeblich ein Schelm aus Perricum (was jedoch getrost bezweifelt werden darf); Urschrift aus dem Jahre 5 v.H. (höchstens 75 Abschriften, die meisten anscheinend vom Verfasser selbst); in miserabler Handschrift aufgesetzt, jedoch reich illustriert; Garethi

Wert: mindestens 125 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 6; KL 13; je 50 Zeiteinheiten eine Probe auf *Lesen/Schreiben* (*Kusliker Zeichen*), um die Handschrift in Originalabschriften zu entziffern

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/6) Theses von FORAMEN (8), KLICKERADOMMS (7) und MOTORICUS (10) sowie Hinweise auf NIHILGRAVO und OBJECTOFIXO. Ausdauernde Leser können die Sonderfertigkeit *Apport* ableiten (800/4x4/10). Künftige Zauberkunst-Modifikationen am MOTORICUS können mit drei Bonuspunkten durchgeführt werden.

Das Buch der Leiber

Akribisches und bildgewaltiges Werk über die Anatomie von Achaz, Mensch und Tier. Konsequenter wird jede Gliedmaße und jedes Organ eines Lebewesens untersucht, abgezeichnet und kommentiert. Vergleiche zwischen dem Menschen und anderen Zweibeinern, Suche nach dem Sitz der Seele, Proklamierung der Zwei-Blut-Theorie des Lucianus von Vinsalt, nach der sich in Venen dämonisches und in Arterien göttliches Blut befindet (die im Herzen kämpfend aufeinandertreffen: der Herzschlag), Darstellung von Krankheiten sowie Bezüge zwischen Physiologie und Charakter. Der gelegentliche Rassismus richtet sich interessanterweise gegen Menschen und protegiert einige andere Völker.

Erscheinungsweise: in rotes Ziegenleder gebundener Foliant von etwa 170 Pergamentseiten, auf Verso stets großformatige Federzeichnungen von Organen, auf Rekto Erklärungen; an einer Kordel ein menschlicher Fingerknochen als Lesezeichen; von Convocatus Primus Salpikon Savartin um 20 Hal in Mirham verfasst; Bosparano und Zhayad, durchgehend Bustrophedon (etwa 30 Exemplare, alle von Savartin signiert); später gab die Chamib al Etba zu Al'Anfa eine handlichere, aber weniger beeindruckende redigierte Octavfassung von 400 Seiten heraus, die als Schulbuch Anwendung findet (gut 70 Exemplare); nahezu alle Exemplare im Süden und Osten Aventuriens, da es von der Praioskirche auf den Index gesetzt wurde

Wert: bis zu 120 Dukaten für eine Octavausgabe, 180 für eine Erstabschrift

Voraussetzungen: V 1/1; K 12/8 (Original/Octavfassung); MU 12, KL 13

Das Buch im Spiel: (Anatomie 3/10, Heilkunde Wunden SE/8, Heilkunde Krankheiten SE/8) Rekonstruktionsmöglichkeit für UNBERÜHRT VON SATINAV (800/4x7/20).

Die Chroniken von Ilaris

oder: Mensch, sei nicht so ängstlich!

Enthält Ausführungen zu Philosophie, Moral, Religion, Mythologie, Staatstheorie und anderen Themen und gilt allgemein als ketzerisch und demokratisch, weswegen es auch fast überall verboten ist. Anarchistisches Manifest für ein Leben ohne Angst vor Göttern, Autoritäten oder dem Schicksal; gezielte Angriffe auf die Engstirnigkeit des Zwölfgötter-Pantheons und seiner Geweihten; Enthüllungen über Sterbende Götter usw. Für Magier sind vor allem die Sektionen über Philosophie und Mythologie interessant. Die Mythologie-Passagen beschreiben Götter, Giganten und Alte Drachen, während der philosophische Teil die Ausführungen Rashman Alis weiterführt.

Erscheinungsweise: 3 Octavos von jeweils 180 bis 200 Seiten; vermutlich in den Jahren 195 bis 185 v.H.

von einer aufgeklärten Hesinde-Sekte in Zorgan und Jergan geschrieben; immer wieder heimliche Abschriften (bis auf etwa je 100 Abschriften wurden sämtliche Originale und Frühfassungen bei der Zerschlagung der Sekte vernichtet); bis auf Band III nicht illustriert; Garethi oder Tulamidyä

Wert: je 30 bis 40 Dukaten, zusammen bis 200 D

Voraussetzungen: V 1; K 7 (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 +1 je Band) Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP und drei Spez. Erfahrungen für das Senken beliebiger Ängste nach Wahl ein.

Codex Albyricus

Anfangs gedacht als Sammlung von Rechtsnormen in Sachen Magie, entwickelte sich das Werk nach den Magierkriegen zum allgemein anerkannten Rechtskodex in magischen Angelegenheiten und bildet die Grundlage der Gildengerichtbarkeit. Vor allem behandelt es die Definition magischer Vergehen und Verbrechen, deren Nachweis, Untersuchung und schließlich Ahndung. Hinzu kommen allerlei Normen und Regulatorien für den Akademiealltag und die Verständigung und den Wissensaustausch zwischen Magiern, Akademien und Gilden. (Siehe auch das Kapitel **Magie und Recht** in MWV.)

Diese Gesetzes- und Kommentarsammlung zählt nicht im eigentlichen Sinne zur arkanen Fachliteratur, man kann jedoch gerade in älteren Ausgaben aufschlussreiche Textstellen über die Erkennung und Vereitelung lange vergessener schwarzmagischer Praktiken finden.

Erscheinungsweise: sieben Quartbände zu jeweils 140–160 Seiten; auf Veranlassung Rohals von einem Expertenstab zusammengestellt und 446 v.H. veröffentlicht, seitdem unregelmäßig von der Akademie der Magischen Rüstung im Auftrag der drei Gilden überarbeitet und vervielfältigt, nach jedem Allaventurischen Konvent wird ein Appendix verfasst; mit Ausnahme der 2. (Argelion-) Edition nach dem jeweiligen Kaiser benannt, die aktuelle 9. Auflage ist die Hal-Edition aus dem Jahre 17 (erste gedruckte Auflage); abgesehen von Skizzen, Symbolen und Emblemen schmucklos; durchgehend Bosparano; je Band schätzungsweise 1.200 Kopien der alten Versionen; von der jüngsten Auflage je 400 Drucke, dazu kommen etwa 50 handschriftliche Kopien; Komplettausgaben in beinahe jeder Akademie, vielen Praios- und Hesinde-Tempeln und großen Gerichten; Erstdruck und einige Urschriften in der Akademie der Magischen Rüstung, weitere Originale finden sich im Obersten Reichsgericht und dem Hesindetempel in Gareth

Wert: je nach Interesse und Zustand 30 bis 70 Dukaten je Band, ein gedrucktes Exemplar der neuesten Auflage 35 Dukaten; für Komplettausgaben werden 250 bis 550 Dukaten verlangt

Voraussetzungen: V 18; K 8; KL 13, TaW Rechtskunde 6

Das Buch im Spiel: (Rechtskunde 6/6+1 je Band) Zahlreiche Andeutungen für Zauber und Rituale vor allem der Bereiche Beherrschung, Verwandlung und Beschwörung. Das Studium von drei Bänden erbringt eine Spez. Erfahrung auf *Magiekunde* (wenn noch unter 10), bei allen sieben Bänden einen weiteren (ohne Obergrenze) und ermöglicht die *Talentspezialisierung Rechtskunde* (*Gildenrecht*) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Codex Daemonis

Angesichts der fast ausschließlichen Existenz von sinistren Verherrlichungen oder weißmagischen Verdammungen der Dämonologie versuchte sich der Autor an einer wertneutralen Betrachtung des Themas: langsame Einführung in die Kräfte der Invokationen, großes Kapitel über Beschwörungs- und Schutzkreise, Hinweise zu unberechenbaren Dämonen. Letztlich ist Rafterian aber an seiner Gratzwanderung zugrunde gegangen, der Text wird mit steigender Seitenzahl konfuser und paranoider, da der Verfasser niederhöllischem Irrsinn anheim fiel. **Erscheinungsweise:** 350-seitiger Quartband, gebunden in rotem Faserquarz, als Abschrift des 480 Seiten umfassenden Originals; um 44 v.H. von Rafterian zu Gareth verfasst, der kurz danach in geistiger Umnachtung starb; viele skurril-disharmonische Illustrationen; Garethi mit etlichen Passagen in Bosparano und Zhayad. Vom 14 Hal wiederentdeckten Original – bis dato Magierlegende – fertigte der Pentagontempel zu Gareth eine unvollständige Abschrift an, ehe die Inquisition die Urschrift beschlagnahmte. Nur ein Dutzend Abschriften in den Giftschränken mehrerer Akademien und den Hesinde-Tempeln zu Gareth und Kuslik; unter den Kopisten soll es angeblich zu Fällen von Wahnvorstellungen, mindestens einer Selbstentleerung und zwei blutigen Katastrophen gekommen sein.

Wert: unverkäuflich, jedoch wurden bereits vier Exemplare gestohlen und erzielten unter Beschwörern Spitzenpreise von über 500 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; 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) Zwei Dutzend Wahre Namen verschiedener Dämonen, Theses von INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR (17), eine Herleitungsmöglichkeit des REVERSALIS. Fortan kann der Besitzer des Buches sowohl die Beschwörungs- als auch die Beherrschungssproben von Dämonen einen Punkt erleichtert durchführen. Leider ist dieses Wissen nicht ungefährlich: Für die letzten hundertfünfzig Seiten sind zwei MU-Probieren notwendig, bei deren jeweiligem Misslingen der Leser dieses Höllenwerk für (W20 x fehlende Punkte) Tage nicht mehr aufschlagen will. Bei einem Misslingen um mehr als 5 Punkte erhält der Leser den Nachteil *Aberglaube* +1 je Punkt über 5, bei einem Patzer *Wahnvorstellungen*. Zudem war Rafterian zum Schluss umnachtet genug, Matrixfragmente einer Zantbeschwörung zu implementieren, die bei 1–3 auf W20 ausgelöst wird – nicht auszudenken, wie das Original fortfährt ...

Codex Dimensionis

Anspruchsvolles Übersichtswerk über die jenseitigen und überderischen Existenzebenen, den Limbus und die Nebenwelten der Feen, ihre jeweiligen Bewohner, ihre Wechselwirkungen mit der Welt und mögliche Wege dorthin. Enthält die Grundlagen moderner Sphärentheorie und einige hochgradig ketzerische Thesen zum Verhältnis zwischen Göttern und Dämonen.

Erscheinungsweise: Quarto von 500 Seiten; ältestes bekanntes Exemplar schätzungsweise 1600 Jahre alt (insgesamt etwa 200 Exemplare, häufig unvollständig oder schlecht erhalten); je nach Zustand mehr oder weniger reich illuminiert, kaum Illustrationen; durchgehend in Bosparano, oft Imperiale Zeichen, älteste Exemplare enthalten Passagen in Zhayad

Wert: bis 350 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 9; KL 14

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (gesamt) 5/8, Limbus 3/6) Thesis von INVOCATIO MINOR und INVOCATIO MAIOR, Rekonstruktionsmöglichkeiten für den TRANSVERSALIS (270/3x7/15) sowie Hinweise auf AUGES DES LIMBUS, PENTAGRAMMA, VERSCHWINDIBUS, PLANASTRALE. Das Wissen aus einem besonders gut erhaltenen Exemplar mag auch die Beherrschungsproben für alle Dämonen um 1 Punkt erleichtern (keine Auswirkungen auf Beschwörungen).

Codex Emeraldus

Das einzige in Fachkreisen verfügbare Buch, das die Wirkungen von Edelsteinen auf die (vor allem rituelle) Magie beschreibt. Interessant wegen Spekulationen über die Edelsteinzauber der alten Echtenherrscher und alte Artefakte aus Schmucksteinen.

Erscheinungsweise: Octavo von 90 Seiten Umfang; 301 v.H. von Alaar Zhavino in Khunchom verfasst, spärlich illustriert; Tulamidy und Garethi; insgesamt vielleicht 30 Ur- und Erstschriften, keine weiteren Kopien bekannt

Wert: etwa 80 Dukaten für Kenner, sonst höchstens 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 7 (für beide Sprachen); KL 14, Gesteinskunde 5, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/7, Kristallzucht SE/4) Das Studium ermöglicht die gezielte Verwendung von Edelsteinen in der Magie im Rahmen der im Kapitel *Die Magie der Edelsteine* getroffenen Kernaussagen der Petromantie.

Compendium Drakomagia

Anspruchsvolle Beschreibung der (tagelangen) Begegnungen und Gespräche mit mehreren Drachen (darunter Fuldigor, angeblich mit verschlüsselter Wegbeschreibung zu seinem Hort). Dazu Theorien über ihre Magie, Motivation und Weltsicht und ihren Anteil an der Kosmologie. Im Anhang finden sich Alphabet und Grammatik des Drakned (möglicherweise von Pher Drodont entwickelt).

Erscheinungsweise: Foliant von 340 Seiten; etwa zur Zeit Hela-Horas' von Pher Drodont von Nebachot geschrieben, in der Rohalszeit mehrfach kopiert; kunstvoll illustriert; Original (im Krieg der Magier verloren) in Tulamidy mit Zitaten in Drakned-Hieroglyphen, 12 Abschriften (davon 5 in Tempel- und Akademie-Bibliotheken, darunter Punin, Raschtulwall und der Hesinde-Tempel zu Havena) in Bosparano mit Originalzitaten

Wert: 250 Dukaten, von Fachleuten das Dreifache
Voraussetzungen: V 0; K 10/9 (Tulamidy/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) Ermöglicht die *Talentspezialisierung Tierkunde (Drachen)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Corpus Mutantis:

Gesammelte Erkenntnisse der Gestaltwandlung

Detaillierte Beschreibungen der Selbst- und Fremdverwandlung, weitreichende Ausführungen über den SALANDER und den ADLERSCHWINGE sowie Einführung in die Grundlagen der Verwand-

lungszauberei. Im Stil eines Lehrbuches von den einfachen Verwandlungen (ATTRIBUTO) bis zu besagten komplexen Verwandlungen von Lebewesen fortschreitend. Gilt schon heute als moderner Klassiker der Verwandlung von Lebewesen.

Erscheinungsweise: Quarto von 50 Seiten; wenig illustriert; um 40 v.H. als Schulzauberbuch der Schule des Wandelbaren zu Tuzak zusammengestellt (ursprünglich 120 nummerierte Exemplare, davon je 12 in Sinoda, Lowangen und Kuslik, um 20 Exemplare im Besitz der Fürstkomturei; etwa ein Dutzend Abschriften); 31 v.H. vom Akademievorstand Lumin mit Kommentaren zu verwandter Magie erweitert und verschenkt (Octavo von 120 Seiten, illustriert und illuminiert; ca. 10 Abschriften, fast alle in Privathand); Tulamidisch mit Passagen in Bosparano und Isdita

Wert: etwa 100 Dukaten für das Schulbuch, bis zu 350 Dukaten für die kommentierte Fassung

Voraussetzungen: V 1/0; K 6/8 (Schulbuch/Geschenkbuch); KL 13/15

Das Buch im Spiel: (Eigenschaften 2/6, Form 2/6; in der Geschenkfassung jeweils 2/8) Enthält die Luminische Thesis der Sprüche ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, PARALYSIS, PSYCHOSTABILIS, SALANDER (13), VISIBILI und ermöglicht die Rekonstruktion von ADLERSCHWINGE (700/1x12/0), PLUMBUMBARUM und SCHWARZ UND ROT. Die Geschenkfassung enthält zusätzlich die Thesis des ADLERSCHWINGE (12) sowie Andeutungen zu FLUCH DER PESTILENZ, TRANSIMAGO und LAST DES ALTERS (wenn der Leser die Sprüche noch nicht beherrscht und in den Besitz der Thesis gelangt, kann er sie zu Kosten der nächstniedrigeren Spalte aktivieren).

De Lithis:

Kompendium der wunderwirksamen Steine

Die ausführlichste petromantische Sammlung von Erkenntnissen über die Kräfte der Gesteine und Metalle und damit eines der legendärsten verlorenen Werke. Verwendung von Steinen als magische Foki, Einsatz in Heilkunst und Alchimie, Grundlagen der Sumulogie, Abhandlungen über die Fünf Magischen Metalle sowie umfangreiches Wissen zur Kristallomantie. Das Kompendium basiert vermutlich auf älteren Werken und langen Diskussionen mit Geoden. Es wurde zu Lebzeiten des Autors völlig verkannt und erst nach dem Verlust der originalgetreuen Abschriften im Zusammenhang mit dem *Codex Emeraldus* berühmt.

Erscheinungsweise: Folio von 360 Seiten, oft schwer beschlagen; um 390 v.H. von Isfaleon von Rommily kompiliert (höchstens 20 wortgetreue oder leicht veränderte Abschriften; Original mit dem Autor in der Schwarzen Sichel verschollen), danach stark verkürzte Abschriften von Laien und schließlich nur noch als Fragmente bei Alchimisten und Prospektoren zu finden, einzelne Passagen sind vielhundertfach in zahlreichen Bibliotheken und Schriften-sammlungen vorhanden; reich illustriert, auch prospektorische Karten; schwer verständliches Bosparano und Garethi

Wert: bis zu 700 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 14/12 (Bosparano/Garethi); KL 12, Gesteinskunde 5

Das Buch im Spiel: (Gesteinskunde 5/10, Hüttenkunde SE/6, Kristallzucht SE/6) Die Elaborate zur Kristallomantie erlauben, ohne dass dafür die langwierige Zauberwerkstatt bemüht werden müsste, eine besondere Form der Spontanen Modifikation: Durch die Verwendung von passenden Materialien

Komponenten (ausschließlich Gesteine und Metalle) werden die Zauber um 20 % verbilligt. Diese Modifikation erfordert jeweils einen ZiW von 7 und den Aufwand von 3 ZiP; die Materialien werden dabei verbraucht. Die kursierenden Fragmente enthalten nur Rudimente dieses Wissens nach Maßgabe des Meisters.

Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen

Schrittweise Einführung in den und Verführung zum Kult des Namenlosen, auf mysteriöse Weise nur im Sinne der Autoren – von Machtversprechen über Zweifel an den Zwölfgöttern bis zur völligen Überwältigung – zu lesen. Besticht durch Machtgier, Zerstörungslust, Hoffnungslosigkeit und die fast unbegrenzte Fähigkeit, die entscheidenden Fragen eines jeden Aventuriers zu beantworten. Sehr detailliert und schockierend aufrichtig; es scheint, als hätten die Autoren sämtliches bestehende Götterwissen (auch jene Teile, die besser im Dunkeln geblieben wären) in ihr Buch gepackt – und diese Wahrheiten führen unweigerlich zum Namenlosen. Stellt auf perfide Art Zusammenhänge her und alle historischen Ereignisse als Machenschaften des Namenlosen dar, von der Geburt des Namenlosen als erstem Gott (Kapitel I) über Niedergang der Echten und Elfen (X und XI) und Verhöhnung der Zwölfgötter (XII) bis zur Prophezeiung des Weltenendes (XIII).

Erscheinungsweise: dicht beschriebener Octavo von 169 nummerierten Seiten Umfang; traditionell in Schwarz mit Titel in Purpur; wahrscheinlich etwa 1300 v.H. (während der Dunklen Zeiten) von heute unbekannten Verfassern niedergelegt (in Varianten aber womöglich noch bedeutend älter), danach immer wieder von Kultisten vervielfältigt (vielleicht 100 Exemplare, etliche hundert Abschriften im Lauf der Jahrhunderte vernichtet, ebenso das Original, das aber gekettet und eingemauert in Mantrash'Mor vermutet wird); spärlich illustriert; Hochbosparano, teilweise auch Frühgarethi, Tulamidy oder Zhayad; Beschlagnahmung durch alle Kirchen (Verbreitung und Besitz unterliegt zwölfgöttlichem Bann)

Wert: bis zu 200 Dukaten von neutralen Fachleuten oder drohender Raubmord durch Anhänger

Voraussetzungen: V 1; K 10; KL 12, Geschichtswissen 5, Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel: Ermöglicht das Erkennen vieler Phänomene, die die Geweihten des Namenlosen umgeben. Es enthält auch die Wahren Namen der dämonischen Diener des Dreizehnten, die zu ihrer Beschwörung benötigten Paraphernalia und dergleichen mehr. Nach jedem der 13 Kapitel:

–jeweils eine Spez. Erfahrung auf *Geschichtswissen* und *Götter/Kulte* sowie eventuellen *Aberglaube*;

–13 Abenteuerpunkte;

–eine *Selbstbeherrschungs*-Probe mit der Kapitel-Nummer und der halbierten Summe aller Giercn als Malus, um nicht weiterzulesen. Misslingt die Probe auch nach dem 13. Kapitel, erfolgt eine völlige Bekehrung zum Kult des Namenlosen!

Das Buch zielt auf den gebildeten Leser und überzeugt durch seine scheinbar logische Beweisführung – aber nicht nur dadurch: Das Buch gilt als Artefakt und ist mit Beherrschungszaubern belegt, die zusätzlich zu obigen Effekten eine MR-Probe nötig machen, bei deren Misslingen man automatisch weiterliest. Eine 'gefährlose' Lektüre zu obigen Bedingungen ist erst nach einem erfolgreichen DES-TRUCTIBO (13 permanente AsP) möglich – dieses Wissen ist ohne Vorkenntnisse jedoch erst nach vollständiger Entschlüsselung zugänglich ...

Druidentum und Hexenkult – Die Macht des eisernen Willens

Fachbuch über Druiden und Hexen und ihre den Geist und die Umgebung beeinflussende Zauberei. Die Originalversion beschreibt in großer Detailfreude viele Verwandlungen von Unbelebtem, die in der Lowanger Edition fehlen, dafür finden sich in dieser auch Hinweise zur Identifikation der Rituale nivesischer Wölfschamanen.

Erscheinungsweise: Folio, 450 Seiten; 366 v.H. von Alhonso di Bethana verfasst (rund ein Dutzend Exemplare, Original wird im Besitz Nahamas vermutet); nach den Magierkriegen zeitweise verboten, verbreitete sich ab 45 v.H. eine von Meister Bharaspis auf 350 Seiten gekürzte Ausgabe der Halle der Macht zu Lowangen (etwa 250 Kopien); spärlich illustriert; altertümliches Garethi

Wert: mindestens 180 Dukaten für ein ungekürztes Original, nur geringfügig weniger für eine Lowanger Ausgabe

Voraussetzungen: V 0/3; K 11; KL 13, TaW Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: Die Bharaspis-Ausgabe erlaubt die Rekonstruktion von BÖSER BLICK, HERR ÜBER DAS TIERREICH (700/3x12/20), HEXENKNOTEN (3000/4x10/30, ZiW AURIS 10+), MAGISCHER RAUB und TRAUMGESTALT (1000/3x12/15) und bringt Hinweise zur SEELENWANDERUNG und der Sonderfertigkeit *Druidenrache*; die Originalversion beinhaltet zusätzlich die Thesen von DUNKELHEIT, ermöglicht die Herleitung von HARMLOSE GESTALT, HEXENHOLZ (1800/3x7/25; zusätzlich benötigtes Buch: *Stillstand – Die unsichtbare Bewegung*) und HEXENSPEICHEL (1400/3x10/20; zusätzlich: *Geheimnisse des Lebens und Almanach der Wandlungen*) und enthält jeweils sehr vage Hinweise zu BLICK DURCH FREIENDE AUGEN, GROSSE GIER, VIPERNBlick, WEISHEIT DER BÄUME und WETTERMEISTERSCHAFT. Besonders aufmerksame Leser des Buches (150/2x10/10) können künftige Zaubersprüche in druidischer und satuarischer Repräsentation zu normalen Kosten aktivieren (nicht aber steigern) sowie die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* erlernen (letzteres nur in der Originalfassung).

Encyclopaedia Magica

Das Basiswerk der allgemeinen Magie und Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei. Enthält auch ein Compendium der bekannten Formeln (Namen und Wirkungen, nicht die Meisterformel oder Thesis), ein Verzeichnis der Akademien, Orden und Bünde sowie bedeutender Zauberkundiger, neueste Forschungsergebnisse u.a.m. Zumindest einige Bände sollte jeder halbwegs gebildete Magier sein eigen nennen.

Erscheinungsweise: sieben Folianten zu jeweils etwa 200 Seiten; seit ca. 1800 v.H. etwa alle 200 Jahre von den Akademien Bosparan (bis 996 v.H.), Kuslik (Akademie und Hesinderempel, bis 181 v.H.) bzw. Punin (aktuelle 10. Auflage aus dem Jahre 8 Hal, erste gedruckte Version) überarbeitet; reich illustriert und illuminiert; Bosparano (älteste Ausgaben noch in Imperialen Zeichen); von der Erstaufgabe sind noch genau 3 Bände erhalten, erste vollständige Jahrgänge ab Ende des 9. Jhd. v.H., je Band 500 bis 1000 erhaltene Abschriften alter Editionen; die Puniner Neuauflage wurde bisher in 900 Exemplaren pro Band gedruckt (gemunkelt wird von ei-

ner internen, komplexeren Puniner Studienversion, die stets aktualisiert wird)

Wert: durchschnittlich 80 Dukaten pro Band, bosparanische Exemplare bis zu 1000 Dukaten; komplette Jahrgänge 600 bis 3000 Dukaten; die gedruckte Neuauflage ist in Punin für 25 Dukaten pro Band käuflich zu erwerben.

Voraussetzungen: V 5-10/10; 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) Der Besitz aller sieben Bände kann als Referenz für alle Zaubersprüche gildenmagischer Repräsentation ab Verbreitung 3 verwendet werden und ermöglicht die *Talentspezialisierung Magiekunde (Magiehistorie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Aus der aktuellen Auflage kann die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* abgeleitet werden (800/4x7/20). Ältere Ausgaben können womöglich dazu dienen, den Schöpfer eines Artefakts oder den Wohnsitz eines lange verstorbenen Magiers herauszufinden.

Die Entwicklung

übernatürlicher Willenskraft

Eine erstaunlich unkompliziert gehaltene Abhandlung über die Furcht und Unsicherheit des Menschen und deren Überwindung. Neben einfachen Meditationsübungen und Techniken zur Stärkung der unbewussten Resistenz gegen Magie wird detailliert auf mehrere Zaubersprüche eingegangen, die besondere Willenskraft mit sich bringen. Damit knüpft das Werk lose an Rashman Alis *Sieben Wahrheiten* an. Ein Verzeichnis von profanen Mittelchen, welche die eigenen Geisteskräfte steigern, rundet das Buch ab.

Erscheinungsweise: Quarto von knapp 150 Seiten Umfang; 116 v.H. von der Verwandlerin Perylla Frutander zu Honigen verfasst (um 130 Abschriften, Original im Besitz der Akademie der Herrschaft zu Elenvina); gelbes Papier mit roter Schrift ('Farben des Mutes'), einprägsame Illustrationen; leicht verständliches Garethi, jedoch mit unglücklich eingefügten Passagen in Bosparano

Wert: etwa 50 bis 80 Dukaten; Experten gehen in Ausnahmefällen bis 120 Goldstücke

Voraussetzungen: V 2; K 6/10 (Garethi/Bosparano); KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: Neben der raschen Herleitung des ÄNGSTE LINDERN (20/1x0/0) lässt sich die kompetente Thesis des PSYCHOSTABILIS (16) erlernen. Dazu Details zum KALT WIE STEIN (kann zu Kosten der nächstniedrigeren Spalte aktiviert werden, wenn der Magier Kenntnis der Thesis erlangt). Aus dem Buch können die Sonderfertigkeiten *Eiserner Wille I* und *Gedankenschutz* erlernt werden. Die Anwendung der beschriebenen Meditationen verbilligt das Anheben der Eigenschaft MU so, als würde der Wert einen Punkt unter dem tatsächlichen liegen, die Nachteile *Aberglaube* und beliebige Ängste können künftig nach Spalte F gesenkt werden.

Enzyklopaedia Sauria

auch bekannt als: Codex Sauris

Eine fast schon zu ausführliche Quelle über Rassen, Kulturen, Götterwelt, Historie und Mythen der alten Echsen und vielerlei Ausführungen zu deren archaisch-fremder Zauberkunst und Kristallomanie. Anrufungen fremder Entitäten sowie andere arkane und halbreligiöse Praktiken, Kommentare zu

vielen älteren Schriften, Übersetzungen ältester Sagen, Verbreitung kalteschuppter Wahrheiten und angstheischer Parallelen (Verweise auf Bücher des Zwölfgötterkults). Während in den Abschriften die schrecklichsten Geheimnisse schlicht fehlen, soll die Urschrift alles Wissen noch vertiefen.

Erscheinungsweise: umfangreiche Schriftrollensammlung in Pergamenthüllen aus Elfenbein, die UNBERÜHRT VON SATINAV ist; kurz vor dem Fall Bosparan von Cordovan Puriadin in Fasar aus älteren Quellen zusammengetragen; nur etwa ein Dutzend stark gekürzte Teilkompilationen von 300 Folio-Seiten (häufig unter dem bekannteren Alternativtitel, zwei in der Stadt des Lichts und eine in den Hallen der Weisheit unter Verschluss); die Originalschriftrollen wurden immer von ausgewählten Magiern, Bewahrer genannt, zusammen mit dem Kelch der Magie und prototulamidischen Kleinodien unter Verschluss gehalten, momentan hat Erzmagus Rakorium dieses Amt inne; vielfältig illustriert; Zelemya und Rssahh, größtenteils mit Interlinearübersetzung in Bosparano

Wert: unter Fachleuten mindestens 700 Dukaten
Voraussetzungen: V 0; K 9/9 (Zelemya/Rssahh) bzw. 13 (Bosparano-Fassung); MU 11, KL 14, Götter/Kulte 10, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 10/14, Magiekunde 8/10, Sagen/Legenden 4/7) Das Studium ermöglicht die *Talentspezialisierung Sagen/Legenden (echische Kulturen)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Der Leser erhält misslungener KL-Probe +7 den Nachteil *Aberglaube* +2, bei einer misslungenen MU-Probe außerdem *Einbildungen* und *Angst vor Geschuppten* (o.ä.) +2. Das Studium bringt dem Leser bis zu 75 AP ein.

Etherisches Geflüster

Eine genial-konfuse Ansammlung von Berichten und Beobachtungen über Gedankenlesen, Hellsehen und den Kontakt mit anderen Sphären, außerdem die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostricius. Zudem enthält das Buch mehrere recht vollständige Zusammenstellungen von Geistererscheinungen der Vergangenheit. Da das Werk auf dem maraskanischen Dualismus beruht, ist es für Nicht-Maraskaner teilweise schwer verständlich. **Erscheinungsweise:** 300-seitiger Octavo; 253 v.H. auf Maraskan von unbekannten Autoren kompiliert; um 100 Abschriften, teilweise beschädigt (mehrfach Ziel von Bücherverbrennungen, wenn auch nicht verboten), meist etwa drei Generationen später entstanden, darunter auch eine Ausgabe als Demi-Octavo; spärlich illustriert; Originalfassungen in Tulamidy (das Original wird auf Maraskan im Besitz Helme Haffax vermutet), spätere Ausgaben in Garethi, mehrere Exemplare in Ruuz

Wert: bis zu 250 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8/8 (Tulamidy und Ruuz/Garethi); KL 15; Philosophie 7, Götter/Kulte 7 (für Angehörige der Kultur Maraskan nur KL 13, Philosophie 4, Götter/Kulte 4)

Das Buch im Spiel: (GEISTERBANN SE/8, GEISTERRUF SE/8; Geisterwesen 0/2, Hellsicht 0/4) Thesis des ODEM ARCANUM, mögliche Herleitungen für BLICK IN DIE GEDANKEN, NEKROPATHIA (700/2x7/10) und SENSIBAR, interessante Hinweise auf BLICK DURCH FREIENDE AUGEN, PROJEKTIMAGO, TRAUMGESTALT und XENOGRAPHUS.

Essentia Obscura –

Das Wesen des Unbekannten

Unumstrittenes Meisterwerk über die Entdeckung und Identifikation magischer Phänomene, wenn auch die Maßnahmen gegen Magie vom Standpunkt eines fanatischen Geweihten aus geschildert werden. Enthält auch einen geläufigen, profanen Magiebann.

Erscheinungsweise: Foliant von 400 Seiten Umfang; 662 v.H. vom Praios-Geweihten Sigban von Ferdok, dem späteren Berater von Kaiser Noralec, geschrieben; über die Zeiten ca. 100 originalgetreue Abschriften durch die Praios-Priesterschaft (fast alle im Besitz diverser Tempel), sowie etwa 150 von Magiern 'korigierte' Versionen (sog. 'Studienversion'), außerdem etwa 300 gekürzte Exemplare für reisende Geweihte als Octavo (sog. 'Feldversion'); reich illustriert und illuminiert; Kirchenbosparano (in heutiger Zeit wird zumeist aus der bekannten Hilberian-Übersetzung zitiert)

Wert: etwa 160 Dukaten, etwas darüber der Preis von Praios-Tempeln, etwa 50 D für die 'Feldversion'

Voraussetzungen: V 1/2/3; K 10/9/8; KL 13; Götter/Kulte 6

Das Buch im Spiel: Aus der Tempelversion die jeweils schwere Rekonstruktion (jeweils 5000/5x10/30 und mehr) von ANALYS, HARMLOSE GESTALT, OCULUS, ODEM und SENSIBAR; die Studienversionen ermöglichen eine etwas leichtere Herleitung, während die Feldversionen nur Hinweise bieten. In jeder Fassung Hinweise auf XENOGRAPHUS.

Foliant der Kreutherkunde

In Wort und Bild eine praktisch vollständige Sammlung aller aventurischen Heil-, Nutz-, Gift-, aber auch Duft- und Zierpflanzen mit Angaben zu Verbreitung, Erntezeiten, korrekter Aufbewahrung und dergleichen mehr. Enthält auch etwa 100 verschiedene Rezepte zur Herstellung heilender und/oder wohlthuender Mittel

Erscheinungsweise: reich illustrierter Folio von 396 Seiten Umfang, dessen Ursprünge bis in die Dunklen Zeiten zurückreichen (Original verschollen, die min. 1300 Jahre alte Erstabschrift gilt seit dem Fall Warunks als verloren); seitdem von Hesindetempeln, Nanduspriestern und der Schwesternschaft der Mada verbreitet und überarbeitet (etwa 200 Abschriften und Varianten; 700 Drucke der neuesten Auflage aus dem Jahre 10 Hal, der Erstdruck liegt im Rahjatemple zu Grangor); durchgehend illustriert; alte Ausgaben in Bosparano, neuere in Garethi, Abschriften auch in Tulamidisch und eine Handvoll sehr alter und gekürzter Kopien in einer einfachen Bilderschrift

Wert: je nach Ausgabe 30 bis 70 Dukaten, 50 Dukaten für die gedruckte Ausgabe

Voraussetzungen: V 2/8; K 10/8/8 (Bosparano/Garethi/Tulamidyja); KL 11

Das Buch im Spiel: (Pflanzenkunde 2/10, Heilkunde Gift SE/8, Heilkunde Krankheit SE/8, Heilkunde Wunden SE/8) Wird das Buch für heilkundliche Belange konsultiert, sind alle Proben auf *Heilkunde Gift* und *Heilkunde Krankheit* um 1 Punkt erleichtert. Jede *Talentspezialisierung Pflanzenkunde* kann zu halben Kosten erworben werden.

Die Fünff Arckanen Capitel

Hranga Betreffend

Die einzelnen Kapitel behandeln knapp, aber mit einer ungeheuren Prägnanz, die sogar Rohals Schriften übertrifft, die Religion der alten Echsen unter dem Aspekt der Magie, wobei Kapitel I die Priesterschaften untersucht, die Kapitel II und III das H'Ranga-Pantheon aus dem Nebel des Unwissens schälen, IV allein auf Kr'Thon'Chh und V auf Ssad'-Navv eingeht. Eventuelle hinzugefügte Kommentare vertiefen das entsprechende Wissen oder spekulieren darüber. Angesichts des geringen Umfangs sind jedoch viele Dinge, die dem Werk zugeschrieben werden, ins Reich der Märchen zu verweisen.

Erscheinungsweise: Transkription einiger Schriftrollen aus der Zeit der Skorpionkriege; Abschriften seit den Dunklen Zeiten meist als fünf Altare oder als robustes Quartheft von 5 Kapiteln zu je 10 Seiten, häufig ebenso umfangreich kommentiert (vielleicht 15 Exemplare, teilweise in Form von Papyruschriftrollen; Ersttranskription angeblich im Limbus herumtreibend); nicht illustriert, aber geschnittene Gemmen auf jeder Seite; Rssahh in Zelemjaglyphen, zentrale Textstellen aber auch in Chuchas, Kommentare meist (Ur-)Tulamidyja

Wert: mindestens 1.000 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K um 14; MU 15, KL 17, Götter/Kulte 8, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 8/12, Magiekunde SE/14) Neben einer komplizierten Rekonstruktionsmöglichkeit des CHRONOKLASSIS (1200/6x10/40) finden sich ungemein detaillierte Anmerkungen zum RITUAL DES CHR'SZESS'AICH. Das Verstehen der kriegerischen Ausführungen zu Kr'Thon'Chh (nachzuweisen durch eine Probe *Kriegskunst* +6) und die Akzeptierung seiner blutdürstigen Philosophie bringt im Kampf gegen Echsen ohne Kosten die Kampf-Sonderfertigkeit *Kampfgespür* und ermöglicht das Erlernen der *Talentspezialisierung Kriegskunst (Echsenwölfer)*, jedoch erhält der Leser dafür auch den Nachteil *Blutrausch*.

Die Lektüre birgt das Risiko des Wahnsinns: Für jedes Kapitel ist eine MU-Probe abzulegen, erschwert um die jeweilige Kapitelnummer sowie evtl. *Aberglauben, Angst vor Gespukten* o.ä. (Nachteile jeweils halbiert); bei Misslingen steigt der Nachteil *Aberglaube* um 2 (Kapitel I, II), 3 (III, V) oder 4 (IV, zudem *Jähzorn* +4) Punkte, ein Patzer verdoppelt die Änderung und bringt den Nachteil *Wahnvorstellungen* mit sich! Es soll auch nicht verschwiegen werden, dass einige Exemplare mit REPTILEA verflucht sind.

Geheimnisse des Lebens

Gilt als das definitive Kompendium der Heilmagie, beschränkt sich aber nicht nur auf diese, sondern beschäftigt sich auch mit den eher handwerklichen Methoden. Viele anatomische Detailstudien zu Menschen und Tieren, umfangreiche Sektion über Heilpflanzen, ihre Standorte und Verwendung, unsortierte Anhänge zu Randthemen.

Erscheinungsweise: Foliant zu 600 Seiten; 450 v.H. von Liebfelder Heilmagiern verfasst, seit 419 v.H. von der Akademie zu Vinsalt mehrfach überarbeitet (weit über 1000 Abschriften in vier Auflagen), die neueste Version von 4 Hal gedruckt und handkoloriert (500 Exemplare); reich illustriert; Garethi mit häufigen Passagen in Bosparano

Wert: etwa 120 Dukaten für die handschriftlichen Versionen, 50 Dukaten für die Neuauflage

Voraussetzungen: V 11/6; K 7; KL 12

Das Buch im Spiel: (Anatomie 4/8, Pflanzenkunde SE/8, Alchemie SE/6, alle Heilkunde-Talente SE/8; Heilung 2/7) Thesis von ATTRIBUTO, BALSAM (15) und KLARUM PURUM (17). Rekonstruktion von ÄNGSTE LINDERN (nur in neueren Ausgaben) und HEXENSPEICHEL (1400/3x10/20; dazu benötigt man noch den *Almanach der Wandlungen und Druidentum und Hexenkult*).

Geisterhand: Die Hand des Geistes

und: Bauten des Willens

und: Stillstand: Die unsichtbare Bewegung

Diese *Trilogie der gegenständlichen Magie* befasst sich vor allem mit Bewegungszauberei, dem Aufenthaltsort und der Konsistenz unbelebter Materie sowie der Veränderung dieser Parameter, kann aufgrund zahlreicher Querverweise und Abhängigkeiten aber fast nur in ihrer Gesamtheit studiert werden. Von hohem Interesse für Bewegungsmagier, aber auch Alchimisten und Studiosi der Verwandlung.

Erscheinungsweise: 3 Octavos von 250, 200 bzw. 180 Seiten Umfang; ungefähr 500 bis 460 v.H. von einem gewissen Telekin (Pseudonym, gelegentlich auch die Kurzbezeichnung der Trilogie) verfasst; neuere Abschriften auch aus postrohalscher Zeit (jeweils etwa 250 Abschriften, Originale in Privatbesitz); reich illustriert; Garethi, stellenweise Passagen in Bosparano

Wert: je Band und Erhaltungszustand zwischen 80 und 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 3 pro Band; K 6; KL 13, IN 12

Das Buch im Spiel: (Telekinese 2/3+2 pro Band) In Band I und II jeweils die recht detailliert dargestellte Thesis von FORAMEN (15) und MOTORICUS (14), aus beiden Bänden zusammen kann die Sonderfertigkeit *Apport* erlernt werden. Mögliche Herleitungen von HEXENHOLZ (1800/3x7/25; nur in Band III, zusätzlich wird *Druidentum und Hexenkult* benötigt), KLICKERADOMMS (nur in Band I), ANIMATIO (700/2x7/10; nur bei Besitz der gesamten Trilogie), NIHILOGRAVO und OBJECTO FIXO (180/1x5/0; letztere zwei Zauber nur in Band III). Andeutungen zum OBJECTO OBSCURO (Bd. I und III) und TRANSVERSALIS (Bd. II).

Die Gespräche Rohals des Weisen

Philosophisch-arkanen Kollektan, das die gesammelten Aussprüche und Weisheiten des Magier-Kaisers enthält, jeweils im Stil von Schülerfrage und Lehrerantwort. Fast jeder Bereich der Philosophie, der Magiekunde, der Götterlehre, von Moral und Ethik, aber auch der Naturwissenschaften findet in diesen Büchern seinen Niederschlag. Die Neo-Rohalistische Denkschule betrachtet die *Gespräche* als Hauptwerk ihrer Philosophie.

Erscheinungsweise: 21 Octavos von jeweils 60 bis 100 Seiten Umfang; während der Regierungszeit Rohals des Weisen von drei Generationen seiner Schüler gesammelt und aufgeschrieben (ab etwa 490 BF, Band XXI erschien während der Magierkriege); spärlich illustriert; Bosparano (je 400 bis 700 Abschriften; eine gedruckte Gesamtausgabe wurde noch von Kaiser Hal beim Hesindetempel zu Gareth, der auch sämtliche Originale besitzt, in Auftrag gegeben, ist aber nach wie vor in Vorbereitung und soll 36 Hal bei Rohajas Inthronisation fertig sein), je etwa ein Dutzend Übersetzungen ins neue Garethi und Tulamidya

Wert: jeweils etwa 40 bis 70 D, vollständig bis 1.500 Dukaten

Voraussetzungen: V 4-8; K 6; 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 Spez. Erfahrung auf *Götter/Kulte* und *Magiekunde*. Verstärkte Hinweise auf den ANIMATIO. Das Studium des Gesamtwerkes bringt dem Leser 50 AP ein.

Das Große Buch der Abschwörungen

Die bekannteste, fast schon enzyklopädische Sammlung antimagischer Formeln und Schutzzauber, Fluchbrecher, Rituale zur Nutzlosmachung von Haaren und Nägeln, Bannflüche, Grundlagen der Schutz- und Bannkreisstellung, Namen und Paraphernalia wichtiger Wächdämonen, Beschreibung und Wirkung bekannter Talismane und Amulette, Runen und magische Schriften, Zeichen und Symbole. Zahlreiche Anwendungsbeispiele, Rezepturen und auch Meisterformeln, ausgezeichnete Quellenverweise zum Thema Artefaktherstellung. Vor allem zur Identifikation von Talismanen und magischen Schriften ist dieses Buch auch bei Nicht-Zauberern sehr beliebt. Von besagten Teilen existieren auch Einzelabschriften in größerer Auflage.

Format: überformatiger Foliant von 500 Seiten; von 401 bis 393 v.H. anlässlich der Magierkriege von Hyanon und Shaykal gesammelt; spätere Ausgaben überarbeitet und ergänzt (etwa 300 Abschriften unterschiedlicher Vollständigkeit; Original angeblich im Besitz von Deschelef ibn Jassafer, die Akademie zu Khunchom erhebt Besitzansprüche); reich illustriert und illuminiert; Versionen in Garethi, Bosparano, Tulamida und auch Zelemja bekannt

Wert: ungefähr 200 Dukaten

Voraussetzungen: V 4; K um 7; KL 11, IN 11, Magiekunde 4

Das Buch im Spiel: (Antimagic 3/8) Als Standardwerk der Antimagic enthält es die Thesen von BEWEGUNG STÖREN, DESTRUCTIBO (14), GARDIANUM, GEISTERBANN und ILLUSION AUFLÖSEN. Rekonstruktion von PSYCHOSTABILIS, BEHERRSCHUNG BRECHEN, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, EINFLUSS BANNEN, HELLSICHT TRÜBEN, SCHADENZAUBER BANNEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, VERSTÄNDIGUNG STÖREN und VERWANDLUNG BEENDEN. Zudem vage Hinweise auf CRYPTOGRAPHO, INVERCANO, LAST DES ALTERS und PENTAGRAMMA. Aus dem Buch kann die Sonderfertigkeit *Eiserner Wille I* erlernt werden.

Das Große Elementarium –

Kompodium der elementaren Beschwörungen

Umfassender Überblick über die sechs Elemente, ihre Erscheinungsform, Wechselwirkungen, elementare Wesenheiten aller Art und Macht; Beschwörung von Elementargeistern und Beeinflussung derselben. Die umfangreichere späthorassische Fassung (*Großes Elementarium*) enthält zudem auch die Thesen vieler Formeln, die bei den späteren Ausgaben selbst hergeleitet werden müssen und man darf vermuten, dass in dieser Fassung genügend Wissen verarbeitet ist, um eine komplette Akademie ein Jahrzehnt lang zu beschäftigen (es existieren allerdings nur vier Abschriften am Konzil der Elemente, in Punin, Mherwed und seit kurzem in Khunchom).

Erscheinungsweise: 650-seitiger, überformatiger Foliant; etwa 830 bis 810 v.H. in Gareth von Magiern verschiedener Kulturkreise zusammengetragen; basierend auf dem *Großen Elementarium* aus der Zeit

und Gegend der Eroberung des Diamantenen Sulatanats; illustriert; Bosparano, aber auch Abschriften in Tulamida; etwa 300 Exemplare, aber Grundlage zahlreicher Auszüge und speziellerer Traktate (Original in Gareth)

Wert: etwa 250 Dukaten; die Urfassung gilt als unbezahlbar

Voraussetzungen: V 3; K 8; KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Elementar (gesamt) 3/8) Die neueren Ausgaben enthalten leider keine verwertbare Thesen, ermöglichen aber die Rekonstruktion von AEOLITUS, DSCHINN (in beiden Buchvarianten 700/4x7/30), IGNIFAXIUS, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE und WAND AUS ELEMENT (700/4x7/40) und enthalten zudem Andeutungen zu LEIB DES FEUERS, IGNISPHAERO (Rekonstruktion aus der Urfassung: 2500/4x12/15) und LEIB DES WINDES. Wenn man das Werk verstanden hat (200/1x10/0), sind in Zukunft alle CH-Proben im Zusammenhang mit Elementaren um mindestens 1 Punkt (bei der Urfassung 2 Punkten) erleichtert.

Der Grosze Paramanthus –

Lexikon der Alchimie

Das alchimistische Nachschlagewerk schlechthin: Von der Theorie der Elemente über einfache Experimente bis hin zur richtigen Laborausrüstung ist hier alles für den angehenden Alchimisten zu finden. Die Trilogie enthält eine bis heute gültige Aufstellung und Erläuterung der meisten alchimistischen Symbole. Der dritte Band (der auch den Großteil des sog. *Kleinen Paramanthus* ausmacht) ist der praxisbezogene Teil mit Rezepturen aller Art.

Erscheinungsweise: drei Folianten mit je 300 Seiten; von 550 bis 450 v.H. von Paramanthus zu Havena und seinen Schülern geschrieben und vervielfältigt, danach Abschriften zweifelhafter Qualität (ca. 100 Direktabschriften, etwa 200 minderwertige Nachläufer); reich illustriert; robuster Einband; Bosparano und Garethi, häufig in Nanduria-Zeichen; Kompilation aus allen drei Bänden als *Kleiner Paramanthus* (500 Seiten; um 170 Exemplare), daraus wiederum zusammengekurzt das berüchtigte *Explosionen und Stinkgase* (150 Seiten; ca. 100 v.H. von einem gewissen 'Boril Bumm' in Gareth; um 100 oft beschädigte Abschriften, Original mit Autor explodiert); eine 27 Hal ins Tulamida übersetzte, gedruckte Neuauflage gemäß dem Original als Quartbände durch die Drachenei-Akademie Khunchom kam nur auf je 80 Exemplare, ehe die Druckstöcke einer Sabotage zum Opfer fielen.

Wert: originalgetreue Gesamtausgabe bis 500 Dukaten, spätere Einzelbände 50 bis 80 Dukaten, *Kleiner Paramanthus* etwa 100 Dukaten, *Explosionen und Stinkgase* bis zu 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 2 (Originale und Drucke) / 2 (Nachläufer) / 2 (*Kleiner Paramanthus*) / 2 (*Explosionen und Stinkgase*); K 6; KL 14

Das Buch im Spiel: (Alchimie 2/10 bzw. 3/9; *Kleiner Paramanthus* 4/8; *Explosionen und Stinkgase* 0/3; Ritualkenntnis Alchimie SE/6 im *Großen Paramanthus*) Enthält an rein magischem Wissen nur die Thesen des KLARUM PURUM und eine Rekonstruktionsmöglichkeit für den ANALYS (beide Zauber nur in Band I), ist aber in der Tat das alchimistische Standardwerk: Die Konsultierung des Buches erleichtert alchimistische Analysen um 2 Punkte (wobei allerdings auch eine gehobene Laborausrüstung vonnöten ist). Aus der Trilogie können die Schalenrituale *Weihe der Schale*, *Allegorische Analyse*

und *Chymische Hochzeit* erlernt werden und in Band III finden sich zahlreiche Rezepturen bis mittlerer Komplexität.

Hermetische und Occulte

Verschlusssprache und Sicherungen

Für den Magus unabdingbare Anleitungen zum Schutz von Wohnsitzen und Besitztümern vor weltlichen, magischen und gar geistlichen Eindringlingen (aufgrund der damaligen Machtergreifung der Priesterkaiser). Hier werden Möglichkeiten zur Versiegelung von Büchern und Verhüllung von Räumen sowie die Themen Kryptographie (Vorstellung von 23 Geheimschriften und Verschlüsselungssystemen), Schutzrunen und Dämonenwacht behandelt. Erstabschriften beschreiben zudem Möglichkeiten zur Umgehung all dieser Schutzmaßnahmen, sie wurden von späteren Kopisten aus Sicherheitsgründen entfernt.

Erscheinungsweise: 260-seitiger, leicht überformatiger Octavo, traditionell mit gewichtigen Edelmetallbeschlägen (bei alten Exemplaren auch aus Mindorium und Arkanium); vermutlich um 640 v.H. an der Thaumaturgischen Akademie zu Havena verfasst (allenfalls 30 Erstabschriften, das Original wird in Händen Nahemas vermutet oder soll in den Magierkriegen bei Borbarads Sturz vernichtet worden sein); bis Ende der Rohalszeit entstanden gekürzte Kopien von etwa 190 Seiten Umfang (etwa 80 Exemplare); Bosparano in Nanduria-Zeichen, einige Passagen in Zhayad und der Rabensprache, häufig Akroteleuta und Verschlüsselungen

Wert: 400 Dukaten und mehr für Erstabschriften, nur etwa 170 Dukaten für eine gekürzte Fassung; je nach Material der Beschläge kann sich der Preis deutlich erhöhen

Voraussetzungen: V 0/1; K 12; KL 13, IN 13, Kryptographie 4

Das Buch im Spiel: (Kryptographie 4/8; bei Ur-schriften 4/12 sowie Schlösser Knacken SE/8 und FORAMEN 4/7) Thesen von APPLICATUS, CLAUDIBUS, CRYPTOGRAPHO, OBJECTO-FIXO und CUSTODOSIGIL, dazu einige Spekulationen über INFINITUM, VERSCHWINDIBUS und WIDERWILLE UNGEMACH. Die Kenntnis der Inhalte spart 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 nach Ermessen des Meisters als Referenz verwendet werden.

Einige Exemplare sind gegen unbefugte Benutzung mit einem IGNIFAXIUS (nach innen und außen!) oder einer Art WIDERWILLE geschützt.

Hilffreycher Leytfladen

des Wandernden Adepten

In dieser Fibel findet sich alles, was der reisende Magier zum ersten Überleben außerhalb der Akademiemauern benötigt: Hinweise zur Reisekleidung, zum Feilschen auf Märkten und in Herbergen und zum korrekten Auftreten gegenüber den verschiedenen Ständen, außerdem einfache Wanderlieder und Erklärungen der Zauberei für das einfache Volk sowie einige geographische Grundlagen und Tipps, wann welche Zauber angebracht scheinen – und dergleichen mehr.

Erscheinungsweise: Octavo von 100 Seiten Umfang; Erstauflage in Khunchom um 715 BF kompi-

liert (noch etwa 50 Exemplare erhalten), basierend auf älteren Traktaten; seitdem häufig und je nach Erfordernissen der herausgebenden Akademie kopiert (etwa 900 ältere handschriftliche Kopien; aus den letzten 10 Jahren 300 Drucke der Akademie Khunchom, 500 Drucke in Kuslik, je etwa 100 Drucke in Fasar und Zorgan; Punin und Al'Anfa haben eigene Versionen angekündigt); je nach Ausgabe spärlich bis prächtig illustriert; Versionen in Garethi und Tulamidyä

Wert: von Sammlern für eine der alten Ausgaben bis 50 Dukaten, alle neueren Versionen um 15 D

Voraussetzungen: V 20 (gesamt); K 6; KL 13

Das Buch im Spiel: (Etikette SE/6, Geographic SE/4, Sagen/Legenden SE/4) Von einigen recht einfachen Verhaltensregeln für reisende Magier abgesehen enthält das Buch keine spieltechnisch verwertbaren Informationen, findet sich dafür aber bei jedem zweiten Jungmagus und jeder Akademiebibliothek.

Hundert Dinge zu schrecken den Dieb

Keine detaillierte, dafür aber umfangreiche und ideenreiche Abhandlung über die Verzauberung von Gegenständen zum Zwecke der Diebstahlsicherung und andere magisch-amüsante Abschreckungsmethoden. Der vermögende Autor brachte seine Erfahrungen aus einem jahrzehntelangen Wettstreit mit den Khunchomer Mondschaten ein, die seine Villa als Prüfstein für ihre Novizen auserkoren. Beispielhaft sind die zahlreichen Verweise auf andere Bücher, Bibliotheken und Akademien, freilich aus Sicht von vor 250 Jahren.

Erscheinungsweise: eng beschriebener Octavo von 150 Seiten; um 235 v.H. vom Khunchomer Artefaktmagier Galhey ay Marhisch in Garethi niedergeschrieben (Original im Besitz des nahe Khunchom lebenden Magiers Rhuban al'Riftah); spätere Abschriften häufig auf Schriftrollen in Tulamidyä (90 Exemplare vor allem im tulamidischen und aranischen Raum, alleine 5 Abschriften im Besitz der Akademie zu Khunchom); schmucklos bis auf wenige beispielgebende Skizzen; oft magisch gegen Diebstahl geschützt

Wert: etwa 90 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 7; KL 12, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: Schnelle Rekonstruktion von APPLICATUS und ARCANOVI (je 180/2x9/10) sowie einige einfache Artefaktthesen. Zudem vielerlei Gerüchte, geschickte Spekulationen und Hinweise zu Dutzenden von Formeln aus den Bereichen der Transformatoria, Phantasmagorica, Controllaria, Mutanda und einfacher Destructiva, oft mit Verweis auf eine Akademie oder ein Buch, wo sich der Zauber erlernen lässt. Nach dem Studium kann dem Leser künftig ein Bonuspunkt für das Finden, Anlegen und Entschärfen magischer Fallen zugebilligt werden.

Liber Methellessa

In ihrem Meisterwerk, das heute schon als das elementarste Buch der Illusionszauberei gilt, beschreibt Methellessa ihren erklärten Lieblingszauber AURIS NASUS in allen möglichen und unmöglichen Variationen. Die wüste Vermengung von Thesis-Exzerpten und erklärendem Text macht die Lektüre jedoch etwas schwierig und hat bislang auch eine drucktechnische Vervielfältigung verhindert.

Erscheinungsweise: Quarto von 200 Seiten Umfang; 2494 Horas in Grangor erstmals von Methellessa ya Comari veröffentlicht (50 sogenannte 'Granger

gorer Abschriften', 5 Originale von Methellessa Hand in Grangor, Zorgan, Punin, Al'Anfa und bei der Autorin); je nach Ausgabe unterschiedlich illustriert (ungleich prächtiger, aber auch dicker und teurer sind die etwa 60 Abschriften der 'Zorganer Version'; die 'Puniner Studienausgabe' von 30 Hal umfasst mit ausführlichen Kommentaren fast 300 Seiten und wurde bislang zwei Dutzend Male kopiert); Garethi mit kurzen Passagen in Bosparano

Wert: je nach Ausgabe bis zu 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 1/1/1; K 12 (Puniner Ausgabe 10); KL 15, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (AURIS 5/18; Illusion 4/9) Enthält eine glänzende Thesis des AURIS NASUS (21) sowie die Meisterformeln von LUCIFERI, MENE-TEKEL und VOCOLIMBO, ermöglicht die Herleitung von AUREOLUS, DELICIOSO und HARMLOSE GESTALT. Das Studium erleichtert das Erkennen und Enttarnen von Illusionen (Meisterentscheid), künftige Zauberwerkstatt-Modifikationen des AURIS fallen um drei Punkte leichter aus.

Die Macht der Elemente

Das Buch gilt als die perfekte Ergänzung zum eher theoretischen *Lexikon der Alchimie*. Es enthält fast alle gängigen Rezepturen und Methoden, eine Zusammenfassung, wo welche Zutaten gewonnen werden können, Grundlagen der Laborausrüstung, alchemistische Formalismen und dergleichen mehr.

Erscheinungsweise: Octavo von 350 Seiten Umfang, etwa im Jahre 300 v.H. vom ehemaligen Hesindogeweihten Pheredonios Melenar in Zorgan in lebenslanger Arbeit kompiliert und verfasst, danach häufig kopiert (etwa 200 annähernd originalgetreue Erstabschriften und mehr als 500 Kopien von guter bis zweifelhafter Qualität, darunter auch zensierte Exemplare, die nichts über Gifte und andere wertvolle Mixturen enthalten; Original im Hesindotempel zu Zorgan); je nach Qualität der Kopie mehr oder weniger spektakulär illustriert; altentümliches Garethi mit Passagen in Bosparano, in Aranien auch Abschriften in Tulamidyä

Wert: etwa 100 Dukaten für eine Erstabsschrift; 60 Dukaten für eine Kopie

Voraussetzungen: V 2/6; K 10; KL 12, Alchimie 4

Das Buch im Spiel: (Alchimie SE/9) Enthält die Rezepturen zahlreicher im Kapitel *Wundermittel und Höllentinkturen* genannten Tränke und Elixiere, weitere nach Entscheidung des Meisters.

Die Magie des Stabes

Anerkannte Monographie über den Zauberstab und die Kristallkugel: Herstellung, Bezauberung, Einsatz, verschiedene Stabzauber, in einigen Ausgaben sogar Grundlagen des Stockfechtens. Neuere Varianten enthalten auch Kapitel zu Bannschwert und Schale der Alchimie.

Erscheinungsweise: Octavo von 220 Seiten; 1712 v.H. in Bosparan von der/dem halbmythologischen Hofmagier/in Jandora veröffentlicht; seitdem mehrere Überarbeitungen und Aktualisierungen (mindestens 700 Abschriften, zumeist seit der Zeit der Klugen Kaiser, Original beim Brand der Bibliothek von Bosparan vernichtet); spärlich illustriert, vor allem Körperstellungen und Bewegungsabläufe beim Stockfechten; Versionen in vielen unter Magiern gebräuchlichen Sprachen und Schriften; gedruckte Neuauflage des Klassikers in Punin (300 Ex.)

Wert: bis zu 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 11; K 6 bis 9; KL 13, Ritual-

kenntnis Gildenmagie (für die Schale genügt auch Alchimie) 2

Das Buch im Spiel: (RK Gildenmagie/Alchimie 2/7) Alle Proben auf Stab- und Kugelzauber (in gildenmagischer Repräsentation) und das Apport-Ritual, bei neuen Versionen auch auf die Schaffung des Bannschwerts und die Weihe der Schale sind um 1 Punkt erleichtert. Bei Misslingen des Flammenschwert-Rituals (siehe den Abschnitt **Stab und Schwert** in *MWW*) darf ein Punkt vom W6-Wurf abgezogen werden.

Magie im Kampf – Kämpfende Magie

Enthält Details zu allen um 250 v.H. bekannten Kampfzaubern, Spekulationen zu möglichen und verschollenen Einsätzen der Zauberei im Kampf, einfache Grundlagen der Kriegsführung und Beschreibungen mehrerer Schlachten der Magierkriege. Da es vom Standpunkt der militärisch nutzbaren Magie verfasst wurde, kann auch der reisende Magier heutiger Zeit aus dem Buch viel für den täglichen Einsatz lernen.

Erscheinungsweise: 500-seitiger Quarto auf schwerem, besonders behandeltem und daher widerstandsfähigem Pergament; in den ersten Jahren der Unabhängigkeit des Lieblischen Feldes an der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana kompiliert und herausgegeben (von ursprünglich ca. 200 Erstabschriften existieren noch rund 140, Original in Bethana; etwa 200 weitere, sowohl von Aufmachung als auch Inhalt schlechtere Kopien sind im Umlauf, dazu ca. 50 weitere Nachschriften in neuem Garethi und 30 tulamidische Versionen, jeweils von wechselnder Qualität); reich illustriert, u.a. mit vielen Beispielen für Zaubergesten und deren Abwandlungen, taktische Positionierung und dergleichen mehr; klassisches Bosparano, militärisch knapp im Handbuchstil gehalten

Wert: je nach Erhaltungszustand bis 150 Dukaten

Voraussetzungen: V 2/3; K 7; KL 13, GE 10

Das Buch im Spiel: (Kriegskunst 2/5; Schaden 4/8) Thesis von ADAMANTTUM (nur in einigen der neueren Versionen), ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, BLITZ (14), EISENROST, FULMINICTUS (15), GARDIANUM, HORRIPHOBUS, IGNIFAXIUS, PLUMBUMBARUM und PARALYSIS. Rekonstruktion von DUPLICATUS, KARNIFILO, KULMINATIO (700/2x7/10) und SENSATTACCO (350/2x7/10). Hinweise auf ECLIPITFACTUS und IGNISPHAERO.

Magie – Macht der Überzeugung

Das Buch gliedert sich in einen belehrenden Teil und eine Formelsammlung und beschreibt detailliert, wie man als Magier bei allen Ständen Eindruck schinden kann. Neben Zauberformeln, Verhaltenshinweisen und eindrucksvollen Redewendungen enthält das Buch eine Liste empfehlenswerter Duftwässerchen, besonderer Bartschnitte und Frisuren, ja sogar ein Schnittmuster für eine prächtige Magierrobe! Die meisten weltlichen Themen beziehen sich allerdings auf männliche Magier.

Erscheinungsweise: 120-seitiger Octavo, der seit etwa 5 Hal an allen Magierakademien kursiert (mindestens 1500 Exemplare im Umlauf) und angeblich von einem ehemaligen Hofzauberer Herzog Waldemars von Weiden verfasst wurde; eindrucksvoll illustriert; gestelztes Garethi; seit Jahren gerüchtet es in der Fachwelt von einer geplanten gedruckten Auflage mit beigelegten handschriftlichen Thesisblättern

Wert: je nach Eitelkeit des Käufers bis 80 Dukaten

Voraussetzungen: V 17; K 9; KL 12

Das Buch im Spiel: (Betören SE/7, Etikette SE/10, Überzeugen SE/9) Enthält jeweils eine gut verständliche Thesen der 'Eitelkeitsformeln' AUREOLUS, der Charisma-Variante des ATTRIBUTUM, ACCURATUM, PECTETONDO, SAPEFACTA und REFLECTIMAGO und ermöglicht die Rekonstruktion von VOGELZWITSCHERN und WEIHAUCHWOLKE.

Magische Schilde

Als anspruchsvolle Ergänzung zum *Großen Buch der Abschwörungen* eine Beschreibung der Aufgaben des Leib- und Hofmagiers und der Möglichkeiten, Herr und Palast effektiv mit Magie zu schützen: Kombinationen von Schutzzaubern, Bannkreise und Talismane, Austreibung von Dämonen, Rettung im letzten Augenblick. Angesichts von Borbarads Rückkehr entstand auch ein Kapitel über die Bedrohung durch die Schwarzen Horden und mögliche, teilweise naive Gegenmaßnahmen (in dieser Hinsicht mittlerweile veraltet).

Erscheinungsweise: Quartband von 360 Seiten mit goldenem Pentagramm auf tiefgrünem Buchdeckel; 20 bis 28 Hal von Racalla von Hosen-Rabenmund in Gareth verfasst (bislang etwa 60 handschriftliche Kopien, weiter zunehmend durch die Arbeit der Gareth Akademien; Original im Besitz der Autorin, die eine persönliche Erstabschrift dem Zweiten Hofnagus Chiranor Feyamun zur Mahnung überreicht hat); spärliche Illustrationen; Bosparano

Wert: Da aufgrund der aktuellen Lage große Nachfrage nach dem Werk besteht, hat die Autorin beschlossen, den Leibmagiern nach Rangfolge ihrer Bedeutung zum Standardpreis von 250 Dukaten eine Abschrift zukommen zu lassen. Bislang gibt es etwa 200 Subskriptionen.

Voraussetzungen: V 1; K 8; KL 15, GARDIANUM 7, PSYCHOSTABILIS 7, ARMATRUTZ 7

Das Buch im Spiel: Die praxisnahen Inhalte enthalten die Meisterformeln von PENTAGRAMMA (neueste Varianten, 15) und PSYCHOSTABILIS (16) und erlauben auf diese sowie auf die Formeln APPLICATUS, ARMATRUTZ, GARDIANUM, INVERCANO und KLARUM PURUM jeweils eine Spez. Erfahrung, wenn der Zauber bereits aktiviert ist. Aus dem Buch kann die Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten* erlernt werden, um sich für seinen Herren aufopfern zu können. Die pragmatische Erzmagierin zeigt sogar eine Rekonstruktionsmöglichkeit des HERZSCHLAG RUHE (700/4x10/20) auf, der – unter Ausklammerung seines einstigen Ursprungs und in Verbindung mit dem REVERSALIS – in Notfällen nützlich sein soll.

Ma'zakaroth Schamaschtu – Das Daimonicon

Soweit überhaupt möglich, die kompetenteste Dämonologie und Domänologie der Niederhöhlen, basierend auf den Berichten einiger verblüffend kooperativer Niederer Dämonen. Zudem ausführliche Vorschläge zum Einsatz von Gehörnten Dämonen und Pakt und auf den letzten sieben Seiten Wahre Namen zahlreicher Dämonen, darunter die der meisten Erzdämonen (allerdings sind in den einzelnen Abschriften die wenigsten davon richtig transkribiert und daher lebensgefährlich unbrauchbar). **Erscheinungsweise:** Extrem überformatiger (30 auf 38 Finger!) Foliant von 200 Seiten, traditionell in Höhlendrachenleder mit Mondsilberbeschlägen gebunden; Transkription einer Schriftrollensamm-

lung, vermutlich während der Skorpionkriege (2350 v.H.) von den Magiermogulen vom Gadang verfasst; danach nur alle paar Generationen Abschriften hiervon (höchstens 10 existierende, teilweise sehr schlecht erhalten; das echtsische Original angeblich im Besitz Pardonas); unterschiedlich illustriert; Rssahh in Zelemya-Glyphen, wenige Übersetzungen ins Ur-Tulamidyä, einige CRYPTOGRAPHO-verschlüsselte Zitate in Ur-Rssahh und Chuchas-Glyphen

Wert: für Fachleute unbezahlbar

Voraussetzungen: V 0; K 12/14 (Rssahh/Ur-Tulamidyä); 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) Solange man das Buch besitzt und vor entsprechenden Ritualen ausführlich konsultiert, gilt für jede Dämonenbeschwörung ein Bonus von 2 Punkten (jeweils nach gelungener *Magiekunde*-Probe +5), der Besitzer (sic!) erhält auf Beherrschungs- und Paktproben einen Bonus von einem Punkt. Aus unbekannten Gründen reagieren mächtige Dämonen irritiert bei der Benutzung des Buches und fühlen sich genötigt, entsprechend einzugreifen – was alle paar Generationen einen Erzdämonen dazu bringt, sich vor dem Buchständer zu manifestieren. Das Studium bringt dem Leser bis zu 200 AP ein.

Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich

Relativ unvoreingenommene Beschreibung von Elfen, Zwergen, Orks, Goblins und anderen 'Kulturschaffenden Zweibeinern', ihrem Körperbau, ihrer Denkweise und ihrer Kultur. Vom wissenschaftlichen Standpunkt irgendwo zwischen Anatomie und Völkerkunde anzusiedeln; teilweise recht rassistisch bearbeitet.

Erscheinungsweise: ursprünglich als 120-seitiger Folio in den Jahren 490 bis 475 v.H. vom Hesinde-geweihten Strathus in Silas, Angbar und Baliho verfasst; spätere Ausgaben meist als Demi-Folio oder Quarto von 300 Seiten; reich illustriert; Bosparano, neuere Ausgaben auch Garethi; neben etwa 100 Original-Folios mit Nachbesserungen von Strathus (Archetyp im Besitz des Kaiserlichen Kriegerseminars zu Wehrheim) existieren etwa 300 Abschriften in verschiedenen Varianten, teilweise auf die Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge gekürzt (*Garethi Abschrift*), teilweise aber auch erweitert (*Donnerbacher Ausgabe* und von 29 Hal die prunkvolle *Pertakis-Edition* mit ergänzenden Schriften Strathus auf insgesamt 400 Quartseiten)

Wert: je nach Umfang und Ausgabe zwischen 20 und 100 Dukaten, 150 Dukaten für die *Pertakis-Edition*

Voraussetzungen: V 4; K 6; KL 12

Das Buch im Spiel: (Anatomie SE/7, Geographie SE/5, Sagen/Legenden 2/8) Ermöglicht das Erkennen phäno- und kulturentypischer Erscheinungen (Fußabdrücke von Goblins, orkische Götzenbilder ...) und etwaige Probenaufschläge auf Heilkunde Wunden wegen fremder Anatomie des Patienten kommen nicht zu tragen. Je nach Qualität der Ausgabe können Sie diese Boni auch vermindern oder auf bestimmte Rassen beschränken.

Metaspekulative Dämonologie

Die Großen Geheimnisse aventurischer Dämonologie und Arkanologie sowie die Auswirkungen megalomagischer Rituale auf Zeitenfluss und Sphärenharmonie, oder: Was Rohal in den *Systemen der Magie* bewusst verschwiegen; teilweise als Fortführung und Kommentierung von Rohals Werk gehalten. Enthält unter anderem die theoretischen Grundlagen, um einem Nichtzauberer die Kraft zu geben. **Erscheinungsweise:** Oktavband von 300 Seiten; von Borbarad in der Schwarzen Feste verfasst; von den insgesamt vielleicht 10 Kopien seiner Schüler haben drei die Jahrhunderte überdauert, mittlerweile wieder knapp ein Dutzend Abschriften vor allem in den Schwarzen Landen; in nicht menschlicher Weise schrecklich illustriert; alle Exemplare in Zhayad

Wert: mindestens 2.000 Dukaten (manche gehen über Leichen, um ein Exemplar zu erhalten)

Voraussetzungen: V 0; K 13; MU 15, KL 18, Magiekunde 15, INVOCATIO MAIOR 12

Das Buch im Spiel: (Dämonisch (Amazeroth und Asfaloth) 10/18) Die einzige Thesen (die zudem noch über die Seiten des Buches verteilt ist) ist die borbaradianische und gildenmagische von LAST DES ALTERS, jedoch mehr oder minder verschlüsselte Hinweise auf den kompletten borbaradianischen Formelschatz. Aus dem Buch kann die borbaradianische Repräsentation zu halben Kosten erlernt werden, gleiches gilt für die Sonderfertigkeiten *Blutmagie* und *Verbotene Pforten*. Wer bei monatlich wiederholbaren *Magiekunde*-Proben +20 insgesamt 70 TaP[®] akkumuliert, der ist in Zukunft in der Lage, bei der Verwandlung eines Zaubers aus der gildenmagischen in die borbaradianische Repräsentation (und umgekehrt; siehe Zauberkunst) die Magiekunde- und die Zaubersproben um je 4 Punkte erleichtert abzulegen.

Die Grundlagen für all dies finden sich im dämonologischen Teil, aus dem deutlich zu erkennen ist, dass Borbarad vor allem bei der Beschwörung Amazeroths und Asfaloths Erfolge erzielte, die keinem Magier vor oder nach ihm gegeben waren: Bei allen Pakten und Verhandlungen mit und Befehlen an Dämonen aus den beiden genannten Reichen der Niederhöhlen erhält der Magus einen Bonus von 2 Punkten. Das Studium bringt dem Leser 75 AP ein.

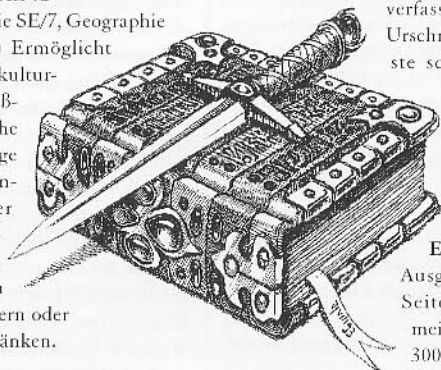
Die Nichtwelt: Legenden

aus dem Reich der Geister und Phantome

oder: Phantome des Gestern

Ungeordnete, phantasievoll geschriebene Sammlung über Geistererscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, scherische Erlebnisse, Visionen und Rausche, sowohl authentisch als auch literarisch. Teilweise von Magiern, teilweise von anderen Magiebegabten, aber auch von Laien verfasst und geschätzt. In der Urschrift findet sich u.a. die erste schriftliche Erwähnung solch bekannter Legenden wie 'Alrik von Abilacht und der Feenkönig Fabulon' oder 'Der Graue Mann vom Ochsenwasser'.

Erscheinungsweise: alte Ausgaben als Folio von 500 Seiten, neuere Exemplare meist als 2 Quartbände von je 300 bis 400 Seiten; seit der Zeit der Klugen Kaiser etwa



alle zwei Generationen überarbeitet (mindestens 1000 Exemplare, von der Kaiser-Menzel-Edition (der Urschrift) sind noch 2 Exemplare erhalten, die im Besitz des Kaiserhauses von Gareth und der Akademie zu Perricum sind); je nach Ausgabe unterschiedlich illustriert und illuminiert (die bekannteste Ausgabe ist die schmuckvolle Valposchrift); Bosparano, spätere Ausgaben in Garethi, etwa ein Dutzend in tulamidisch, eine bekannte Abschrift in Zelemja

Wert: 120 bis 200 Dukaten

Voraussetzungen: V 12; K 6 bis 8; KL 12

Das Buch im Spiel: (Sagen/Legenden SE/6; KOBOLDOVISION SE/4, MEISTER MINDERER GEISTER SE/5; Geisterwesen 2/9) Thesen der fundamentalen Geisterbeschwörer-Formeln GEISTERBANN, GEISTERRUF und NEKROPATHIA, zudem Andeutungen zur KOBOLDOVISION und MEISTER MINDERER GEISTER und die Ableitung der Sonderfertigkeit *Krafflinienmagie I* (400/2x8/20). Das ausgiebige Studium des Buches (doppelte Studiendauer) erleichtert Proben beim Verhandeln mit Geistern um einen Punkt, wenn jeweils eine IN-Probe gelingt.

Niobaras Sternkundliche Tafeln,

allgemein bekannt als: Der Foliant

Neben einer kurzen Einleitung zur Astronomie und Astrologie besteht das Almagest (zugleich der tulamidische Titel) fast ausschließlich aus Sterntafeln, welche die Stellung der Gestirne zu bestimmten Zeitpunkten und an bestimmten Orten darstellen. Dazu kommen einige einfache Methoden, den Zeitraum zwischen den festgelegten Daten zu berechnen, und die heute geläufigen astrologischen Symbole. Unentbehrlich für alle Verzauberungen, Beschwörungen und Rituale, die bestimmte Sternkonstellationen oder deren Vorausberechnung erfordern; auch bei der Schiffsnavigation gelten die große Sternkartensammlung und die dazu gehörigen Berechnungstabellen als unerlässlich.

Mit den Sphärenbeben im Zuge der borbaradianischen Invasion kam es auch zu Verschiebungen von Umlaufbahnen. Der *Foliant* ist damit nicht mehr ganz zeitgemäß und wird von Sternkundigen des Observatoriums in den Goldfelsen auf einen aktuellen Stand gebracht, was allerdings noch Jahre dauern kann.

Erscheinungsweise: extrem überformatiger Foliant (20 auf 35 Finger, so dass das aufgeklappte Buch fast quadratisch ist) von fast 400 Seiten Umfang; von Niobara während der Rohalszeit kompiliert; vollständig illustriert, insbesondere Sternkarten, teilweise reich illuminiert; schmaler Textteil in Garethi, aber auch viele Versionen in Tulamidy; von den Erfassungen existieren noch 3 Exemplare (Khunchom, Hesinde-Tempel zu Kuslik und Bibliothek der kaiserlichen Familie zu Gareth), insgesamt aber sicherlich etwa 350 Kopien unterschiedlicher Aufmachung, jedoch (möglichst) peinlich genauer Kopie des Inhalts, dazu mehrere hundert stark gekürzte Varianten in Händen von SchiffsNavigatoren

Wert: je nach Aufmachung zwischen 80 und 1000 Dukaten, 20 bis 40 Dukaten für die gekürzten Schiffsbücher

Voraussetzungen: V 4/4; K 6; KL 12, Sternkunde 7

Das Buch im Spiel: (Sternkunde 7/10, aktualisierte Fassungen 7/13, Schiffsfolianten SE/8) Das Studium ermöglicht jede *Talentspezialisierung Sternkunde* zu halben Kosten und die Anwendung der Erkennt-

nisse des Buches bringt Bonuspunkte bei Beschwörungen und komplexen Ritualen nach Maßgabe des Meisters und Angaben in verschiedenen anderen Kapiteln dieser Box und in *Götter und Dämonen*.

Offenbarung des Nayrakis *auch bekannt als:* Kunde von den Sphären oder Sphairologia

Angeblich durch Kontakt mit dem Nayrakis (Los' allgegenwärtigem Geist im Limbus) inspiriert. Enthält die Grundlagen der Sieben-Sphären-Theorie, Thesen zum Wesen des Zeitflusses, zur wahren Gestalt der Gestaltlosen, zur vereinheitlichten Magietheorie usf. Allgemein wird vermutet, dass es sich hierbei um die vom legendären Kaiser selbst verfasste oder zumindest autorisierte Fortsetzung von Rohals *Systemen* handelt. Ein Buch, das noch mehr Weisheit als Intelligenz erfordert.

Erscheinungsweise: gewaltiger Quarto von 1200 Seiten, wahrscheinlich kurz nach den Magierkriegen entstanden; erschienen unter dem Pseudonym Manu al-Planes; äußerst spärlich illustriert; kompliziertes Bosparano (einige Exemplare in Tulamidy); höchstens 50 originalgetreue Abschriften existieren noch, weitere 50 wurden vom Tempel des Lichts konfisziert (Verbleib des Originals unbekannt, Erstabschrift in Punin)

Wert: mindestens 1.000 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 16; KL 17, IN 16, Götter/Kulte 12, Magiekunde 14, Sternkunde 12

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 12/16, Magiekunde 14/24, Sternkunde 12/16, alle Steigerungen dieser drei Talente nach Spalte A zu halben Kosten; Kraft 4/14, Metamagie 6/14, Temporal 4/7) Keine Thesen, jedoch ein schier überwältigendes magietheoretisches Wissen, das bei tief religiösen Menschen eine Glaubenskrise auslösen kann. Ermöglicht die *Merkmalskenntnis Metamagie*, die zu halben Kosten gelernt werden kann, zudem die *Talentspezialisierungen Magiekunde (Magietheorie und Sphairologie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand. Die Hinweise auf die Zauberei CHRONONAUTOS, CHRONOKLASSIS, INFINITUM und PLANASTRALE sind schwer verständlich, ermöglichen aber das Erkennen dieser Formeln, so man sie in Anwendung sieht. Das Studium bringt dem Leser bis zu 100 AP ein.

Ominibus et Portentis

Ausführungen über Orakeltechniken und Deutungsmöglichkeiten von Omina: Geistprophetieungen, Vogelflugdeutung, Chiromantie, Traumdeutung und -gesichte, Ansätze zur tulamidischen Kabalyoth sowie Runen- und Knochenwerfen. Außerdem teils einfältige, teils tiefgehende Kapitel über Seher und Schamanen anderer Völker. Unter den wenigen Eingeweihten gilt es als kompetentestes Werk auf dem Gebiet der möglichst präzisen Zukunfts- und Schicksalsdeutung, zudem für Zaubereverwerthbarer als das religiöse *Blick in den Regenbogen* der Tsageweltenschaft.

Erscheinungsweise: leicht überformatiger Foliant von etwa 130 Seiten Umfang; um 550 v.H. apokryph verfasst; von einigen Sterntafeln und Symbolskizzen abgesehen keine Illustrationen; Bosparano; von einst über 200 Abschriften sind noch höchstens 75 Kopien erhalten, fast alle in einem so schlechten Zustand, dass sie die nächsten Jahrzehnte nicht mehr überstehen (Original mit Holzeinband als satuarisches Fluggerät verwendet)

Wert: 100 Dukaten; die wenigen Seher, die die Be-

deutung dieses in Vergessenheit versinkenden Buches kennen, zahlen auch das Doppelte.

Voraussetzungen: V 1; K 8; KL 11, IN 14, Kryptographie 4, Rechnen 4

Das Buch im Spiel: (Kryptographie SE/6, Prophezeien 5/9) Obwohl der Autor vermutlich nicht des Zauberns kundig war, finden sich aufschlussreiche Hinweise zu ADLERLAUG, TRAUMGESTALT (Herleitungsmöglichkeit mit *Schlüssel zur magischen Verständigung*) und sogar WEISHEIT DER BÄUME. Ermöglicht die *Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Philosophia Magica

Die Überlieferung der Magierphilosophie, wie sie von Ometheon vor 5.000 Jahren erschonnen wurde, und laut G.C.E. Galotta das 'bedeutendste Werk, seit Hesinde den Menschen die Schrift schenkte'. In detailreichen Ausführungen berichtet der Autor über junge, alte und gestürzte Gottheiten aller Zeitalter und setzt sich mit der Entstehung, Erschaffung und dem Bestehen göttlichen, derischen, astralen, dämonischen und künstlichen Lebens auseinander – und dem Übergang von einem zum anderem! Weiter wird über die Gestalt des Kosmos, den Lauf des Schicksals und den Strom der Zeit ebenso gemutmaßt wie über die Macht der Träume und die Philosophie von Wahrheit und Wirklichkeit geschrieben.

Erscheinungsweise: ursprünglich eine Sammlung von Einzelschriften, die der unergründliche Elon Carhelan um Bosparans Fall verbreitet hat; 983 v.H. von Kaiser Rauls zweitem Hofmagier Sarthalus Ciredo chronologisch geordnet und als Demi-Folio von 270 Seiten veröffentlicht; später wurden unter Kirchenbann zahllose Teilabschriften angefertigt und fast ebenso viele verbrannt (gut 100 Exemplare durch die Kirchen beschlagnahmt und weitere 300 vernichtet, heute sind noch etwa 20 Kopien unterschiedlicher Vollständigkeit im Umlauf; Originalschriften zusammen mit Carhelan verschwunden, Ciredos Kompilation befindet sich vermutlich in den Bleikammern der Stadt des Lichts), seit der Wiederveröffentlichung 11 v.H. verbreiten sich erneut Nachschriften (ca. 60 Exemplare, teils unvollständig); kaum Illustrationen; Sprachenwirrwarr aus Bosparano, Ur-Tulamidy, Altgüldenländisch, Isidra und sogar Asdharia, neuere Abschriften auch Garethi; es existieren Hunderte einzelner Exzerpte, Kapitelabschriften, Kommentare und Elaborate anderer Autoren (am bekanntesten sind Kupferstichs *Objektivitätstheorie* und Nachtschattens *Vereinheitlichte Kräfte*theorie)

Wert: auch für umfangreichere Abschriften selten mehr als 160 Dukaten; bei Komplettfassungen hingegen 500 Dukaten und mehr

Voraussetzungen: V 1; K 5 bis 15; KL 15, IN 15, Götter/Kulte 7, Magiekunde 9, Philosophie 6

Das Buch im Spiel: (Götter/Kulte 7/10, Geschichtswissen SE/9, Magiekunde 9/12, Philosophie 6/10; lässt der Leser sich von der Magierphilosophie überzeugen, gilt zusätzlich folgendes: Überzeugen SE/9, Magiekunde 9/18) Bei Anerkennung der Magierphilosophie sinkt ein eventueller Nachteil *Aberglaube* automatisch um einen Punkt, allerdings sinkt auch der MU um 1. Künftige Beschwörungs- und Beherrschungsproben jeder Art sind um einen Punkt erleichtert, eventuelle Paktproben allerdings um einen Punkt erschwert. Das Studium bringt dem Leser 100 AP ein.

Je nach Umfang und Qualität einer Abschrift können die Auswirkungen weniger drastisch ausfallen oder teilweise weggelassen; die unzähligen Einzeltraktate wirken sich spieltechnisch kaum aus. Wer die Magierphilosophie akzeptiert, bestreitet zwar nicht die Existenz und Macht der Götter, distanziert sich jedoch von Verehrung und Glaube. Ein solcher Schritt sollte nicht ohne triftige Gründe getan werden und bringt mit sich, dass der Geburtssegen (so vorhanden) von ihm abfällt, er also z.B. keinen Nutzen aus Mirakeln ziehen kann; Kirchen und Gläubige aller Kulte reagieren abweisend bis feindlich. In der Box **Götter & Dämonen** finden Sie nähere Anmerkungen zur Magierphilosophie.

Porta Aithericca – Tore in den Äther

Ein legendäres Werk über Sphärenreisen und Nebenwelten, Gestalt und Aufbau der Welt, das Wesen der Niederhöhlen und dergleichen mehr. Abscheulich detailliert und gefährlich informativ; der Autor deutet sogar zukünftige Ereignisse (aus seiner Sicht) bis in die Kluge-Kaiser-Zeit an. Da es sowohl Methoden zur Dämonenbeschwörung als auch zu allerlei Astralreisen beschreibt, sind die wenigen Exemplare hoch begehrt.

Erscheinungsweise: Folio von 280 Seiten Umfang; Urschrift etwa 1100 vor Hal von einem gewissen Onithios von Teremon; bis etwa 500 v.H. mehrere annähernd originalgetreue Kopien (insgesamt wohl zwei Dutzend Exemplare; Original wird in den Feenwäldern der Zyklopeninseln vermutet); älteres Bosparano; illustriert

Wert: etwa 500 Dukaten; Kenner zahlen auch das Dreifache.

Voraussetzungen: V 0; K 10; KL 16, Magiekunde 8
Das Buch im Spiel: (INVOCATIO MAIOR SE/12; Limbus 4/9) Herleitung von AUGES DES LIMBUS (500/1x7/5), OCULUS ASTRALIS, PENTAGRAMMA, PLANASTRALE (700/4x8/20) und VERSCHWINDIBUS (100/2x6/25). Thesis des ANALYS (14) und Erwerb der Sonderfertigkeiten *Kraftlinienmagie I und II*. Die detailfreudige Schreibweise des Buches macht es unumgänglich, dass man jeden Monat, den man sich mit dem Buch beschäftigt, eine MU-Probe ablegen muss, bei deren Misslingen man für mindestens einen weiteren Monat nicht in der Lage ist, das Buch wieder aufzuschlagen; ein Patzer erhöht die Nachteile *Aberglaube* +1 und *Angst vor dem Limbus* +3.

Praios' größtes Geschenk – Intelligenz:

Wirkungen und Auswirkungen

Bei diesem Werk handelt es sich um wissenschaftlich fundierte, religiöse Propaganda, die die Intelligenz als alleinige Eigenschaft der Menschen und die Hinwendung zu Praios als einzig mögliche Konsequenz darstellt. Gilt unter vielen Göttergläubigen als Grundlagenwerk über die Seelenheilkunde und über die Beeinflussung großer Menschenmengen durch Rede und Ausdruck.

Erscheinungsweise: 200-seitiger Octavo; in den Jahren 572 bis 568 v.H. unter der Redaktion des Priesterkaisers Helus I. in Gareth niedergeschrieben, danach mehrfach in Praiosseminaren kopiert (etwa 120 Kopien, dazu weitere 50 'Verstümmelungen' unter dem Untertitel; Original in der Stadt des Lichts zu Gareth); keine Illustrationen; Kirchenbosparano

Wert: etwa 20 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 12; KL 12; Götter/Kulte 5
Das Buch im Spiel: (Überzeugen SE/10, Menschenkenntnis SE/8, Lehren SE/8, Heilkunde Seele 4/8)

Je nachdem, ob der Leser ein Original oder eine gekürzte, 'weltliche' Version gelesen hat, mag dies auch Einflüsse auf seinen Glauben und seine Philosophie haben.

Ringkunde für Anfänger und:

Ringkunde für Fortgeschrittene

Basiswerk der Artefaktmagie gilt heute als leicht veraltet, ist jedoch von Nutzen, wenn man häufiger mit alten Schätzen zu tun hat; enthält zahlreiche Kapitel über allerlei Spielarten seines Themengebietes. Vor allem dient es der Identifikation magischer Utensilien aller Art (vor allem Ringe und Amulette).

Erscheinungsweise: 2 Quartbände von 120 und 160 Seiten; während der Magierkriege vom wunderlichen Gandolf von Gareth niedergeschrieben; seitdem häufig in verschiedenen Versionen abgeschrieben, ergänzt und erweitert (jeweils weit über 300 Kopien, meist neueren Datums, etwa 10 Erstabschriften; Original verbrannt); Gareth

Wert: ca. 60 und 75 Dukaten, zusammen etwas mehr, für Erstabschriften bis zum Fünffachen

Voraussetzungen: je V 4; K 8/10; KL 13, Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: Im Buch für Fortgeschrittene finden sich die Thesis der grundsätzlichen Formeln der Artefaktmagie: ANALYS, ARCANOVI (13; ob der Ausführlichkeit nur halbe Studienzeit) und DESTRUCTIBO. Außerdem lässt sich der APPLICATUS (270/2x7/10) herleiten und die Hinweise zu ANIMATIO und SIGILLUS geben weitere Informationen zu der Natur von Zauberwerk aller Art. Ebenso kann die Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* erlernt werden kann. Der Band für Anfänger ermöglicht zu den drei erstgenannten Formeln lediglich eine mühsame Rekonstruktion.

Vor allem aber lässt sich das Buch, insbesondere der erste Band, zur Identifikation bekannter magischer Artefakte nutzen, namentlich solche West- und Nordaventuriens: Die ANALYS-Probe zur Entschlüsselung der Artefaktthesis ist für Besitzer des ersten Bandes um 1 Punkt erleichtert, und die stolzen Besitzer beider Bände können gar 2 Punkte von ihrem Wurf abziehen.

Schlüssel zur magischen Verständigung

Betrachtungen über verschiedene Verständigungs-, aber auch Hellsichtzauber; ein umfassender Abriss über die 'Traummagie'; einzig brauchbare Erwähnung und Beschreibung des Kreises der Einfühlung in den Salamandersteinen. Insgesamt miserabel geordnet, so dass man enorme Ausdauer benötigt, um sich durch den Wälzer zu arbeiten.

Erscheinungsweise: Sammelsurium aus den Notizen des legendären Erzmagus Asteratus Deliberas (etwa 380 v.H.), ursprünglich wohl als Folio von 450 Seiten Umfang; von einem Schüler des Magiers herausgegeben, seitdem jedoch in unzähligen Abarten verbreitet (insgesamt um 300 verschiedene Abschriften, die in Form und Umfang, selten aber im Inhalt differieren; Verbleib des Originals unbekannt); wenig illustriert; Gareth, Bosparano und Isdira

Wert: um die 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 10 bis 14; KL 15, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Verständigung 4/9) Thesis von OBJECTOVOCO, UNITATIO und VOCOLIMBO, Rekonstruktion von IN DEIN TRACHTEN und MENETEKEL, Hinweise auf BLICK DURCH FREMDE AUGEN, ELFENSTIMME, PROJEKTIMAGO und TRAUMGESTALT (Her-

leitungsmöglichkeit mit *Ominibus et Portentis*). Nach der Lektüre weiß der Leser, dass und wie er in Träume anderer eindringen kann (siehe das Kapitel **Tödliche Träume** in MWW) und kann die Sonderfertigkeit *Traumgänger* herleiten (400/4x6/15).

Sphaerenklaenge –

Harmonien der Dimensionen

Intelligentes Werk, für dessen Verständnis eine Portion Einfühlungsvermögen über die Gesetzmäßigkeiten magischer Harmonie in Verbindung mit sphärischen Schwingungen und Musik und der Wechselbeziehung der Klänge zur Zauberei vonnöten ist. Erwähnenswert sind auch die Beschreibungen elfischer Musikinstrumente, der Zauberspiele der *fey* und ein mangelhafter Abriss zum *salasandra*.

Erscheinungsweise: 300-seitiger, reich verzierter Quartband; ca. 424 v.H. von Paquamon von Punin, einem Vorfahren des Komponisten Dorgando Paquamon, im Almadanischen geschrieben; vor allem im Postthalismus entstanden viele Abschriften (fast 200 inhaltlich originalgetreue Abschriften, die Hälfte davon in moderner Sprache; das Original war in Familienbesitz und ist seit dem Tod Dorgando Paquamons vermutlich in der Vinsalter Oper versteckt); anschauliche Illustrationen; kompliziertes Mittelhochgarethi, jüngere Abschriften in Garethi, jeweils mit Passagen in Bosparano und Isdira

Wert: selten mehr als 90 Dukaten; Kenner, musikalische Magier oder Scharlatane zahlen gelegentlich bis zu 170 Dukaten

Voraussetzungen: V 2; K 15/12 (altes/modernes Garethi); KL 13, IN 13, Musizieren oder Singen 8, das andere 4

Das Buch im Spiel: Meisterformeln von AURIS NASUS, SENSIBAR, VOCOLIMBO (8) und VOGELZWITSCHERN (16). Hinweise zu ELFENSTIMME. Wer Zauber vorbereitend eine Spielrunde lang mit 'matrixharmonisierender' Musik (*Musizieren*-Probe) einstimmt, kann bei der folgenden Zaubersprobe einen Bonuspunkt einrechnen. Geschickte Magier können in langwieriger Arbeit noch die Formeln GEDANKENBILDER, BLICK IN DIE GEDANKEN, OCULUS und UNITATIO ableiten. Bei gut gelungenem Studium (IN-Probe+7) macht der Leser jeweils eine Spezielle Erfahrungen auf *Musizieren*, *Singen* und *Stimmen imitieren*.

Wozu Erkenntnisse aus diesem Werk führen können, ist im Abenteuer **Sphärenklänge** aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** nachzuspielen.

Systemata Magia – Systeme der Magie

Das intelligenteste aller Zauberbücher und im Gegensatz zu den *Gesprächen Rohals des Weisen* höchst kompliziert. Grundlagen der Arkanologie, Magodynamik, der Metamagie und der Sphärentheorie, häufig Verweise auf mittlerweile verlorenes Wissen und verschollene Bücher, z.B. *Cirendos Arkanoktium*, das *Liber Nac'Armalium* oder *Von dero Ding und Unding*. Obwohl es als Standardwerk der Magietheorie gilt, kann kaum ein Aventurier von sich behaupten, es zu verstehen – und doch gilt der Besitz der *Systeme* als das Zeichen für magische Bildung schlechthin.

Erscheinungsweise: Quartband von 700 Seiten Umfang; in den Jahren 450 bis 430 v.H. von Rohal verfasst; penible Abschriften durch seine Schüler (insgesamt höchstens 30 Exemplare, Urschrift verschollen); keine Illustrationen; fast alle Exemplare in Bosparano (drei in Tulamidyä)

Wert: mindestens 1.000 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 15; 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) Enthält die brillante Rohalsche Theses des ANALYS (29!), ermöglicht die Herleitung des XENOGRAPHUS (400/3x10/15) und des REVER-SALIS (350/1x12/5) und verweist mehr als einmal auf die Satinav-Beschwörungen CHRONONAUTOS und CHRONOKLASSIS, wobei letzterer sogar ausführlich diskutiert wird. Die *Merkmalskenntnis Metamagie* kann (wenn auch nicht aus diesem Buch) zu halben Kosten erlernt werden, zu normalen Kosten *Kraftlinienmagie I und II*. Das Studium ermöglicht die *Talentspezialisierungen Magiekunde (Magietheorie und Sphärologie)* zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand und bringt dem Leser bis zu 100 AP ein.

Thaumaturgia

Klassische Hermetica Destructiva nach güldenländischem Vorbild, jedoch derart mit dämonologischen Ritualdetails und Vorsichtsmaßnahmen gespickt, dass nur wenige (bekannte) Meisterformeln zu extrahieren sind. Für Fachleute und Laien, die sich von Fran-Horas ultimative Kampfmagie erwarten, eine Enttäuschung!

Erscheinungsweise: überformatiger Foliant von 380 Seiten, traditionell in Schwarz mit Goldbeschlügen; angeblich auf der Formelsammlung des Fran-Horas beruhend; während der Dunklen Zeiten von zwei unbekannten Autoren verfasst; im Krieg der Magier plötzlich mehrere Abschriften (höchstens noch 10 Drittschriften; Original und Erstabschriften bei Bosparans Fall und im Krieg der Magier vernichtet); sporadisch illustriert; altes Bosparano in Imperialen Zeichen mit den wichtigsten Passagen in Zhayad
Wert: 300 Dukaten, von Fachleuten auch bis zu 600 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 12; KL 14, FF 11, Magiekunde 10, Rechnen 10, Sternkunde 12, Malen/Zeichnen 8

Das Buch im Spiel: (je SE/8 für die genannten Zaubere) Thesis für ADAMANTUM, INVOCATIO MINOR (in einer Modifikation, die lediglich die Beschwörung von Zant ermöglicht, dafür nur 9 AsP Beschwörungskosten); der Zant erscheint nach W20 Aktionen), GARDIANUM, HORRIPHOBUS und SKELETTARIUS.

Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung

Ein umstrittenes und eigenwilliges Werk, jedoch unumgänglich für Wahrsager, Seher und Illusionisten. Die Herangehensweise an die Illusionsmagie gilt heutzutage als veraltet, aber das Buch enthält einen wahren Schatz an Formeln. Vor allem die ODEM-Thesis verdient Beachtung.

Erscheinungsweise: Folio von 200 Seiten Umfang; 176 v.H. von Serafin dem Seher zu Perrium veröffentlicht; knapp 100 originalgetreue Abschriften (10 davon von Serafin handsigniert; Original in Perrium); illustriert; Garethi

Wert: ca. 60 Dukaten, für Experten bis zum Dreifachen des Wertes

Voraussetzungen: V 1; K 10; KL 15

Das Buch im Spiel: (Hellsicht 4/12, Illusion 4/8) Beinhaltet die Thesis von ANALYS (12), AURIS NASUS (8), BLICK AUF'S WESEN (9), OBJECTUM STUMM (6), ODEM ARCANUM (20) und PENE-TRIZZEL (11); ermöglicht die Rekonstruktion von

ADLER AUG, TIERGEDANKEN, DUPLICATION, PROJEKTIMAGO (700/2x12/10), BLICK IN DIE GEDANKEN, REFLECTIMAGO, SENSIBAR (200/4x4/25), VISIBILI und VOGELZWITSCHERN und enthält einige Hinweise zu BLICK DURCH FREMDE AUGEN, MEMORANS, EX-POSAMI sowie einige wüste Thesen zum KOBOLDGESCHENK. Die signierte Urfassung enthält zudem die Thesis des (zu jener Zeit gebannten) IMPOSTORIS (11).

Tractatus Septelementaricum oder:

Von sieben Elementen und dem Weg der neutralistischen Philosophie

Nicht etwa ein Werk über Elementarmagie (obwohl auch Betrachtungen über die bekannten sechs Elemente ihren Platz finden), sondern ein philosophisch-magietheoretisches Werk, das einige höchst dubiose Andeutungen über die wahre Gestalt des Universums macht und vehement die Magierphilosophie propagiert. Der Autor gilt zwar als kompetenter Hellscher und erfahrener Sphärologe, sogar Limbusreisender (er wurde schon mit den Menacoriten in Verbindung gebracht), jedoch sind seine freigeistigen Theorien auch in Kollegenkreisen recht umstritten.

Erscheinungsweise: Octavo von 220 Seiten Umfang; von Aleya Ambareth in den Jahren 11 bis 19 Hal in Thorwal zusammengetragen; gedruckt 21 Hal in Khunchom (knapp 200 Exemplare, davon 50 handsigniert; Erstdruck im Besitz des Autors), da das Werk im Mittelreich schon vor Erscheinen auf den Index gesetzt wurde; Garethi mit Passagen in Bosparano, Ur-Tulamida und Zhayad, kaum illustriert

Wert: etwa 20 Dukaten für die gedruckte Ausgabe, um 50 für die signierten Erstdrucke

Voraussetzungen: V 2; K 9; KL 14, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: (Magiekunde 8/15 bei Anerkennung der Magierphilosophie (siehe die Hinweise bei *Philosophia Magica*), Philosophie SE/8) Da der Autor offensichtlich im PLANASTRALE bewandert ist, finden sich hier diverse Hinweise auf diesen Zauber und andere Sphären (in neueren Ausgaben interessanterweise so korrigiert, dass damit keine Herleitung möglich ist). Im Anhang des Buches findet sich eine neuartige Thesis zum ANALYS (18) und eine mögliche Herleitung des OCULUS.

Trilogie der Kontrolle

Befasst sich mit den unterschiedlichsten Belangen der Beherrschungsmagie. Der unbekannte Autor soll Borbaradianer gewesen sein, jedoch finden sich keine Hinweise auf borbaradianisches Brauchtum. Eine weitere Frage, die sich bei der Lektüre stellt, ist die, woher der Verfasser sein überraschend umfangreiches Wissen über Druiden- und Hexenzauberei hat. Band III scheint entbehrlich zu sein, da er in erster Linie Schmähschriften gegen die sogenannte 'graue' Magie und gegen die bekannte Zauberin Nahema enthält.

Erscheinungsweise: drei in schwarzes Leder gebundene Quartos von jeweils 333 Seiten; Verfasser und Entstehungsdatum unbekannt, vermutlich Ende des 4. Jhd. v.H.; alle Abschriften scheinen aus der gleichen Zeit zu stammen (Band I und II jeweils etwa 80 Exemplare, Band III ca. 300 Exemplare; Original wird in Fasar vermutet); wenig illustriert, Garethi mit tulamidischen Passagen

Wert: Band I und II jeweils 300 Dukaten, Band III

80 Dukaten, die komplette Trilogie bis zu 800 Dukaten

Voraussetzungen: V 1/3; K 10/8; KL 13

Das Buch im Spiel: (Beherrschung und Beeinflussung jeweils 4/5+2 je Band I und II, kein weiterer Bonus für Band III) In der Trilogie finden sich die Thesis von BANNBALADIN (Band I), HORRIPHOBUS (Band II) und RESPONDAMI (Band I), eine mögliche Herleitung des KARNIFILO (Band II), zudem einige Hinweise auf den SOMNIGRAVIS (Band I und II). Interessant sind vor allem die Beschreibungen satuarischer und druidischer Beherrschungsformeln, da sie die Aktivierung entsprechender Zaubere dieser Repräsentation zu normalen Kosten erlauben, wenn sie einmal erlernt werden.

Die Trollzacker Manuskripte

Etwa die Hälfte der auch höheren Ansprüchen genügenden Texte handelt von magischen Kreaturen (v.a. Einhörner, Kobolde, Werwesen, Drachen, Elfen, aber auch exotischeren, wie Hirkorallen und Grolme), die übrigen Pergamentrollen bilden ein gleichfalls kompetentes Kaleidoskop magischer Themen und enthalten auch Fragmente aus der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten.

Erscheinungsweise: Quartband von 380 Seiten; ursprünglich eine Pergamentsammlung verschiedener Autoren, die im Krieg der Magier im Erdheiligtum nahe Altzoll versteckt wurde; um 1010 BF von der Academia zu Punin geordnet und als Buch vervielfältigt (etwa 50 Abschriften; Originalschriften in Punin); keine Illustrationen; Bosparano

Wert: um 100 Dukaten

Voraussetzungen: V 1; K 8 bis 12; IN 12, TaW 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, wird auf die genannten Talente und Zaubere jeweils eine weitere Spez. Erfahrung gemacht (bis zum genannten Maximum).

Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft

Stümperhaftes Kuddelmuddel von allerlei magischen und magieähnlichen Themen, das vermutlich von einem Studiosus mit abgebrochener Ausbildung verfasst wurde. Angebliche Erkenntnisse zu Gespensterbeschwörung und Wahrsagerei, Falschangaben zur Artefaktmagie, Vorstellung des NYSPHRINGUS NASENSTEIN, 'Magie für die rahjanischen Freuden' und blauäugige Enthüllungen über verschollene Zaubere.

Erscheinungsweise: protziger Foliant von 80 Seiten; auf 412 v.H. datiert, wird das Werk je nach Abschrift Mondrazar, Niobara oder Basilius in die Schuhe geschoben, stammt jedoch eindeutig von einem Tulamiden; einige Illustrationen und Illuminationen ohne Textbezug; Tulamida; es kursieren gut 60 Abschriften, von denen etwa die Hälfte ins Garethi übersetzt wurde (Original verbrannt)

Wert: Magier, die auf den reißerischen Titel hereinfallen, zahlen um die 80 Dukaten, anderen wird der Schund geradezu nachgeworfen.

Voraussetzungen: V 1; K 6; KL 10

Das Buch im Spiel: Aufgrund von allerhand konsistenter Fehlinformation sinkt bei misslungener KL-Probe +5 (erleichtert um die halbe *Magiekunde*) der TaW *Magiekunde* nach dem Lesen um einen Punkt (bei einem Patzer zusätzlich der Nachteil *Aberglaube* +2). Zufällig nützlich ist das Buch nur bei einem

Zauber niederer Komplexität (den Meister und Spieler absprechen sollten), dessen ZiW auf 1 steigt, wenn der Wert noch 0 beträgt. Zudem zeigt dieses Negativbeispiel, was alles bei der Erziehung zum Magier falsch laufen kann: eine Spez. Erfahrung auf *Lehren*, wenn die eingangs erwähnte KL-Probe gelungen ist (dann auch *Sagen/Legenden* 0/3).

Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen und: Chimaeren & Hybriden

In diesem Manuskript hat der berühmte Zurbaran fast alle Ergebnisse seiner Homunculi-, Chimären- und Golemexperimente penibel dokumentiert: die speziellen Rituale zur Asfaloth-Anrufung, besonders geeignete Tierarten (jedoch kaum Hinweise auf Pflanzen), Bannkreise, um die entstandenen Wesen ruhig zu halten, der Erschaffung von unnatürlichen Wesen hilfreiche Sternkonstellationen und dergleichen mehr. Neben dem unzweifelhaften Wert für die Dämonologie offenbart sich hier der Geist eines brillanten, aber nichtsdestotrotz wahnsinnigen und verblendeten Wissenschaftlers.

Erscheinungsweise: Folio von 210 Seiten; in den Jahren 30 v.H. bis 5 Hal von Zurbaran von Irigorn niedergeschrieben; Garethi mit großen Teilen in Bosparano und einigen Passagen in Zhayad; reich illustriert (von den 3 Urschriften existieren heute nur noch die unter Verschluss gehaltenen Exemplare im Kusliker Hesindetempel und in der Stadt des Lichts, die Kopie der Pentagramm-Akademie Rashdul wurde 28 Hal in Punin auf Beschluss des Allaventurischen Konvents angeblich vernichtet; es wird aber von zwei weiteren Exemplaren gemunkelt); nach Zurbarans Tod wurden von den Büchern um 30 Abschriften gefertigt, die sich vor allem auf den 'handwerklichen' Teil konzentrieren und als Quartbände nur jeweils etwa 160 Seiten umfassen und zudem noch wenig illustriert sind, sie sind als *Chimaeren & Hybriden* bekannt

Wert: ein Anhänger Asfaloths zahlt sicherlich 5000 Dukaten für eine Urschrift (der verstorbene Chimärologe Abu Terfas zahlte für den Diebstahl des Rashduler Exemplars angeblich 6666 Marawedis); eine der Kopien mag bereits für 500 Dukaten den Besitzer wechseln

Voraussetzungen: V 0/0; K 12; KL 16, Magiekunde 8, Tickkunde 5

Das Buch im Spiel: Aus *Chimaeren & Hybriden* lassen sich der CHIMAEROFORM (1500/2x7/20) und der STEIN WANDLE (3500/6x12/30) rekonstruieren, *Vom Leben* bietet sogar jeweils die Theses. Außerdem enthält das Buch einige Details zur Asfaloth-Anrufung, die die Beschwörungs-, Beherrschungs- und Pakt-Probe um jeweils 1 Punkt erleichtern. In beiden Versionen finden sich ebenfalls die Rezeptur für *Zurbarans Tinktur*, dem legendäre Chimären-Elixier, und Empfehlungen für die Erschaffung von Homunculi.

Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie

Das verbotene Standardwerk der Schwarzen Kunst, das sich vor allem mit der Nekromantie und dem Kontakt zu den Seelen Verstorbener, aber auch mit der Beschwörung von Dämonen und der Fluchmagie beschäftigt. Obwohl viele der Kenntnisse überarbeitungswürdig erscheinen, gehört dieses

Werk immer noch zum unerlässlichen Besitz aller großen Schwarzmagier und Nekromanten.

Erscheinungsweise: 500-seitiger Foliant; vermutlich zur Regierungszeit Fran-Horas' verfasst; später mehrfach erweitert, verstümmelt und umgeschrieben (etwa 250 Exemplare, oft unterschiedlichen Inhalts, auch unter anderen Titeln, Original verschollen, aber noch etwa ein Dutzend Urabschriften davon); finster illustriert; Bosparano (ältere Exemplare in Imperialen Zeichen), auch Exemplare in Zhayad und Zalemja bekannt

Wert: etwa 150 Dukaten, für Anhänger und Kultisten bis zum Vierfachen

Voraussetzungen: V 3; K 14; MU 12, KL 14, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel: Je nach Ausgabe können Sie hier die Theses von INVOCATIO MINOR, GEISTER BESCHWÖREN, HORRIPHOBUS, NEKROPATHIA, RESPONDAMI, SCHWARZ UND ROT und SKELETTARIUS (17) finden und die Sonderfertigkeit *Blutmagie* erlernen, des weiteren gibt es Herleitungswege für GRANIT UND MARMOR (350/1x7/0; nur Originalabschriften) KARNI-FILO, PANDAEMONIUM (700/3x7/25) und MAGISCHER RAUB (allesamt sehr schwierig), ja sogar ZAUBERZWANG (1800/5x9/35). Enthält außerdem vage Andeutungen zum TRANSIMAGO. Besonders erfolgreiches Studium des Buches (400/1x12/0) bringt dem Leser eine Erleichterung von einem Punkt bei allen Geisterbeschwörungen sowie aller Beschwörungen von Dämonen aus Thargunithos Domäne, wenn er künftig die entsprechenden Textstellen konsultiert, bevor er sich an die Beschwörung macht. Jedoch scheint dieses Wissen nicht perfekt zu sein: Bei allen Dämonen-Reaktionen (siehe G&D) muss 1 Punkt zum Wurf addiert werden.

Wind- und Flautenzauberei

Neben dem kaum bekannten *Drudenfüße im Meer* das nahezu einzige Werk über Zauberei in der Seefahrt: magische Vorgehensweisen bei Flaute, Sturm, Ebbe und Flut, Heilmittel gegen Seekrankheit und Efferdsieche, Schutz magischer Utensilien vor Feuchtigkeit, Beeinflussung von Wasser- und Windelementaren, aber auch Dämonen, Schutzrunen gegen Seeungeheuer und ähnliche Themen mehr. Dazu eine (nichtmagische) Einführung in die Seefahrt, Auflistung wichtiger Häfen aller Küsten sowie Schifffahrtsrouten und dort vorherrschende Winde und Strömungen aus thorwalischer Sicht, allerdings auf dem Stand von etwa 700 v.H. ...

Erscheinungsweise: Quarto von 170 Seiten; traditionell auf robustem Pergament geschrieben und in blau gebunden; um 680 v.H. von Tjalva Wogenschaum, Spektabilität der Runajasko zu Olport, zusammengefasst; wenige Illustrationen, jedoch Sterntafeln und Küstenkarten; Thorwalsch in Runenschrift, ein erbeutetes Exemplar 330 v.H. von der Universalschule zu Al'Anfa dürftig ins Garethi übersetzt; insgesamt schwankend zwischen 250 und 350 zumeist neuen Abschriften, größtenteils in Garethi oder Thorwalsch in Kusliker Zeichen; meist im Besitz von Schiffsmagiern oder in Küstenstädten (Original in der Olporter Akademie; Erstübersetzung auf dem Flaggschiff des Neuen Reiches Scéadler von Beilunk)

Wert: je nach Salzwasserflecken bis 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 8; KL 14

Das Buch im Spiel: (Boote Fahren SE/5, Seefahrt SE/5; WINDSTILLE SE/4, WETTERMEISTERSCHAFT SE/4) Eine diffizile Rekonstruktion des FORTIFEX (nur in der alanfianischen Ausgabe) und eine Thesis-Variante des ADLERAUGE (nur den Gesichtssinn betreffend) werden durch viele Hinweise auf BÖSER BLICK (Furcht), WASSER-ATEM, MAHLSTROM, MEISTER DER ELEMENTE, WINDSTILLE, WELLENLAUF und WETTERMEISTERSCHAFT ergänzt, es entfällt künftig der Malus beim Erlernen dieser Zauberei (ob nach Akademie, Repräsentation etc.). Dazu kommen Spekulationen über die legendären *Sieben Magischen Winde*. Bei Proben im Zusammenhang mit Wind- und Wasserelementaren gilt das Buch optional als Referenz (Bonus von einem Punkt).

Wunderbare Heilungen ohne Wunder

Enthält ausführlichste Beschreibungen zur Erkennung und Behandlung von Krankheiten, Verbrennungen, Erfrierungen, Vergiftungen und ähnlichen Unbilden des Körpers und gilt damit als unschätzbares und unentbehrliches Nachschlagewerk für jeden Heiler. Die Zauberei wird stets als natürlicher, unterstützender Teil des Heilungsprozesses angesehen, weswegen um die einzelnen Formeln wenig Aufhebens gemacht wird.

Erscheinungsweise: überaus reich illustrierter Foliant von 700 Seiten Umfang; angeblich von einem Auelfenpaar aus Weiden verfasst; Entstehungsdatum unbekannt, aber alt; frühes Garethi und Isdira, spätere Abschriften auch neueres Garethi (etwa 100 Originalabschriften (dieses scheint verschollen), leider auch etwa 500 billige, teilweise aber auch geschickte Fälschungen, die das Original immer wieder in schlechtes Licht rücken)

Wert: bis zu 200 Dukaten für eine originalgetreue Abschrift, für eine lückenhafte Kopie bis zu 80 Dukaten.

Voraussetzungen: VI/5; K 12; 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) Rekonstruktion von BALSAM und RUHE KÖRPER, aber wesentlich nützlicher in nicht-magischer Hinsicht: eine Erleichterung aller Proben zum Erkennen von Krankheiten um 2 Punkte. Ein Heiler, der die *Wunderbaren Heilungen* studiert hat, ergreift bei Wunden bessere Erstmaßnahmen, so dass der Patient weniger leicht an Wundfieber erkrankt (zusätzlicher Modifikator von -2).

Zauberkräfte der Natur –

Die Magie der Nichtmenschen

auch bekannt als: Reisebericht der Tamara

In Form eines Reiseberichtes eine längere Abhandlung über die Zauberkraft und die Zaubersprüche der Wald- und Firnellen sowie über nivesischen Schamanismus und Naturgeister. Gilt als erste vollständige Erwähnung der Firnellenmagie (der bis dato unbekannte FLIM FLAM FUNKEL hieß in den ersten Jahren noch 'Tamaras Leuchtende Hand'). Die Ausführungen über den Schamanismus gelten heute aber weitgehend als überholt.

Erscheinungsweise: 300-seitiger Folio; um 370 v.H. von einer gewissen Tamara in Gerasim geschrieben; später etwa 300 Abschriften (Original in Gerasim); illustriert; Garethi mit ausführlichen Isdira-Zitaten

Wert: etwa 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 3; K 9; KL 12

Das Buch im Spiel: Thesis der Zauberei: ABVENENUM, ATTRIBUTO, AEOLITUS, BLITZ, FLIM FLAM (16), BLICK IN DIE GEDANKEN, SOMNIGRAVIS (in älteren Abschriften nur als Rekonstruktion: 350/2x10/10) und UNITATIO. Ermöglicht die Rekonstruktion von TIERGEDANKEN, EXPOSAMI, HASELBUSCH (3000/4x12/30; dazu müssen der *Alamanch der Wandlungen* und *Geheimnisse des Lebens* als allgemeine Nachschlagewerke stets griffbereit sein), RUHE KÖRPER, FALKENAUGE, FIRNLAUF, und NEBELWAND (180/1x7/0). Bringt einige (meist leider kaum verwertbare) Hinweise auf AXCELERATUS, BAND UND FESSEL, CHAMAEIONI (in älteren Abschriften als mögliche Rekonstruktion: 5000/5x8/40), GEDANKENBILDER, METAMORPHIO GLETSCHER-

FORM, SOLIDIRID, SPURLOS TRITTLLOS und WINDSTILLE. Leser des Werkes zahlen beim Erlernen von Zaubersprüchen in elfischer Repräsentation keine erhöhten Aktivierungskosten.

Zauberstern und Silberhaar

Ein ausführlicher Forschungsbericht aus der Zeit der ersten Kontakte mit den Auelfen und ihrer natürlichen Magie. Enthält u.a. Grundzüge des Isdira. Teilweise überholt, als Reisebericht immer noch lesenswert und lehrreich. Interessant sind vor allem die Stellungnahmen der Autoren, die darauf schließen lassen, dass die güldenländischen Einwanderer fast ausschließlich Beschwörungsmagie kannten.

Erscheinungsweise: überformatiger Foliant von 400 Seiten Umfang; vermutlich zur Regierungszeit Belen-Horas' von Begleitern der Sanin-Admiräle geschrieben (keines der originalen Exemplare hat den

Lauf der Zeit überstanden); nach dem Fall Bosparans in Havena leicht überarbeitet (noch etwa 400 Kopien); reich illustriert; Bosparano

Wert: mindestens 120 Dukaten

Voraussetzungen: V 4; K 12; KL 11

Das Buch im Spiel: (Geographic SE/5, Isdira (Schrift) 0/5, Isdira (Sprache) 0/4) Hier finden sich zwar keine Meisterformeln (was die Theorie erhärtet, güldenländische Zauberei sei vornehmlich Beschwörungsmagie gewesen), aber allerlei mögliche Rekonstruktionen der Zauberei ADLERAUGE, ADLERSCHWINGE (700/1x12/0), ARMATRUTZ, BANNBALADIN, BLICK AUF S WESSEN, FULMINICTUS, ODEM ARCANUM, SENSIBAR, SILENTIUM und VISIBILI sowie Hinweise auf den UNITATIO.

VERSCHOLLENE WERKE

VND BUCHZYKLEN

»Und so geschah es Mentor Salir Schelech mit seinen Schülern, die das Buch Mazakaroth studierten. Sie machten falsche Bewegungen und gingen rückwärts, bis sie selbst in Sumus Leib versanken bis zum Nabel wegen der Kraft der Lettern.«

—aus dem tulamidischen Märchenzyklus von Aziz el-Dash, *Alter unbekannt*

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. Dass sich bei Magiern, deren Zeit größtenteils von der Auseinandersetzung mit Schrifttum eingenommen wird, allerhand Legenden über Zauberbücher bilden, ist deshalb nicht verwunderlich. Manche dieser Fabelungen mögen reine Eleventräume sein, andere hingegen nur die Spitze eines Eisberges der Wahrheit. Einige der weiter oben beschriebenen Werke gehören zu diesen sagenumwobenen Buchobjekten, nachfolgend finden Sie weitere, wobei alle Angaben reine Vermutungen sind:

—Der **Codex der Sechsendsechzig Formeln** ist ein angeblich während der Magierkriege verschollenes Kompendium über alte Zaubersprüche, das auch die Thesis eines jeden Spruches beinhalten soll. Neuere Forschungen haben gezeigt, dass dieses Buch offensichtlich nie existiert hat.

—Bei der kompletten **Formelsammlung des Fran-Horas** geht man davon aus, dass es nach dem Verschwinden des Blutkaisers kaum mehr als drei Abschriften gegeben hat, die jedoch spätestens beim Falle Bosparans verloren gingen. Angeblich sind in der Formelsammlung die wahren Namen von 666 Dämonen verzeichnet.

—Unter den Titeln **Der Grosse Schwarm** und **Zhamorrahianischer Almanach** kursiert ein Buch, das die Geheimnisse der Magiermogule vom Gadang sowie den Schlüssel zur Alten Echsenmagie enthalten soll.

—Die **Gorischen Fragmente** stammen ebenfalls aus der tulamidischen Region, scheinen jedoch erst etwa 500 Jahre alt zu sein. Angeblich besitzt Sultan Hasrabal sämtliche noch existierenden Abschriften, falls diese Sammlung verschiedenster ausgefallener Schwarzkunst aus frühborbaradianischer Zeit überhaupt existiert.

—Das mysteriöse **Naranda Ulthagi oder Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit** beinhaltet angeblich alle *Sieben Formeln der Zeit* und wird irgendwo in Selen vermutet. Außerdem werden dem Buch noch die letzten Geheimnisse der einzelnen Spezialgebiete der Magie, die Kunst der Synthese magischer Metalle und die Formel zur Anrufung des Dämonensultans zugeschrieben – gesehen hat das Buch jedoch noch niemand.

—Die **Goldene Allegorie** aus der Friedenskaiserzeit enthält, so behauptet man, in verschlüsselten Gedichten alchimistische Geheimnisse und beschreibt den Weg zu den Großen Werken.

—Das auf Echsenpergament geschriebene **Liber Zhammoriam per Satinav**, von dem allenfalls ein halbes Dutzend unter Verschluss gehaltene Exemplare existieren, soll alle Magie und Mysterien der Geschuppten enthalten. Angeblich handelt es sich um eine Übersetzung der Glyphen auf den Schuttsteinen der Stadt Zhamorrah.

—Mutmaßliche **Schriften der Hochelfen** beschäftigen sich mit Zauberritualen, Lichtmagie, Sphärenmusik und dem Triumph über die Zeit.

—Das von Limbusforscher Durthan von Erkenstein Ende des zweiten nachbosparanischen Jahrhunderts geschriebene **Die Astralebene** handelt von eben dieser, insbesondere dem Aufenthalt in ihr, gilt aber bereits seit den Priesterkaisern als verschollen.

—Die **Bücher der Elemente** sind sechs Folianten, aus denen beim Öffnen die Gewalt von Feuer, Wasser, Humus, Eis, Erz und Luft brechen soll.

—Ein blankes **Weltenbuch** lässt angeblich alles wirklich werden, was man hineinschreibt.

—Die drachischen **Schriftrollen von Zze Tha**, 77 oder 777 Unikate von kolossaler Größe aus dem Leder von Riesentieren, sollen ungeahntes Wissen jeder Art enthalten. Einige besaßen wohl die Magiermogule vom Gadang, ein Exemplar wurde angeblich bei einem Novadistamm entdeckt, der es als Zeltplane verwendete.

—Im **Antidodekarischen Zyklus** wird ein jedes Werk einem der Erzdämonen zugeordnet. Als gesichert gelten die Existenz von Nagrachs **Der Freie Schütz** (das im Bornland in einfachen Varianten sogar weit verbreitet ist), das knochen-schädliche **Schwarze Buch Thargun** und Iribaars **Buch der Namen**. Vermutet werden Agrimoths **Glosende Tafeln**, Tasfarels **Wege zum Wohlstand** und Lolgramoths **Laufende Lettern**.

KOMMENTARE UND AUSLEGUNGEN

Zu vielen Standardwerken wurden im Lauf der Jahrhunderte eigene Kommentarsammlungen verfasst, meist mit dem Ziel, die Inhalte zu vertiefen oder leichter verständlich zu machen (Sie können dem Spieler niedrigere Voraussetzungen zugestehen, während die Studienzeit sich verlängert). Die nachstehenden Schriften sind nur eine kleine Auswahl und gehören zu den bekanntesten, berühmtesten oder berühmtesten:

—Durian von der Heydts **Kommentare zu Niobaras Astralen Geheimnissen**

—der berühmte **Commentariolus zu al'Planes Sphairologia** der Arkanologin Dirionya Dailani aus dem Postrohalismus

—Tyros Prahes Ladenhü ... äh ... **Commentariolus zu Zhavinos 'Codex Emeraldus'**, dessen meiste Drucke in den Archiven der Halle des Quecksilbers verrotten

—die veralteten **Kommentare zum 'Elementarium'** des Waldbert Boyerk aus der späten Rohalszeit

—**Kommentare zur späthorasischen Fassung des 'Großen Elementariums'**, zusammengestellt von einer Puniner Arbeitsgruppe unter Salandrión Finkenfarn

—das unter Verschluss gehaltene Werk Eyn warnend **Commentarius zu jenem unheyligen Werck, benannt 'Die dreyzehn Lobpreysungen des Namenlosen'** des Hesinde-Geweihten Melahath Lassen aus der Zeit der Klugen Kaiser

—der bizarre **Commentarius zum Ma'zakaroth Schamaschtu** des wahnsinnigen Novadi Haman al Shaitan aus der Zeit des Khôm-Krieges vor zweieinhalb Jahrhunderten

PERIODIKA

Die Idee einer wiederholt erscheinenden Zeitschrift mit neuesten Nachrichten geht – neben den Schiffsregistern der führenden Hafenstädte – auf die Forschungen der Magier und insbesondere der Alchimisten zurück, die ihre Gilden und Bünde über neueste Erkenntnisse informieren wollten. Für jeden ernsthaft arbeitenden Forscher ist es empfehlenswert, zuweilen Exemplare der folgenden Periodika zu lesen:

HESINDESPIEGEL – Neue Kund und Nachricht vom Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben: Heft zu 24 Seiten; seit Rohals Zeiten um 440 v.H. vierteljährlich (zu den Hesindefesten)

erscheinendes Medium der Hesindekirche und ihr freundlicher gesinnter Forscher; gebildeter Stil, gepflegte (wenn auch zuweilen heißblütige) Diskussionen, hesindegefällige Forschungsergebnisse; ältere Ausgaben können Fundgruben interessanter Themen und wichtiger Lehrsätze sein; bis 24 Halbhandkopiert mit einer Auflage von 200 Exemplaren, seitdem gedruckt mit 500 Exemplaren; 5 Dukaten je Ausgabe.

SPIEGEL DER SCHWARZMAGIE: (bislang 73 Jahrgänge zu 4 Heften zu 20 Seiten); seit 56 v.H. (mit mehreren Pausen) vierteljährlich erscheinendes Fachblatt der Akademie zu Brabak; die Weiße Gilde will auf dem Allaventurischen Konvent 34 Hal den Antrag einbringen, das Periodikum einzustellen; ein obskures Magazin über die Schwarze Kunst (aber ohne wirklich lästerliche Inhalte), das hauptsächlich von Dilettanten abonniert, von ältlichen, erfolglosen Schwarzmagiern geschrieben und angeblich von schwarzen Fledermäusen zugestellt wird; etwa 500 Auflage, seit einem Jahrzehnt beim Roten Salamander gedruckt, frühere Jahrgänge schwer erhältlich; 4 Dukaten je Ausgabe (inklusive Zustellung).

SALAMANDER – Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie: Heft zu 20 Seiten; seit 930 BF vierteljährlich erscheinendes Fachblatt des Roten Salamanders zu Brabak (als internes Nachrichtenblatt bereits seit 922 BF); kompetent und wirklichkeitsnahe, wie man es von Alchimisten erhoffen kann; Nachrichten aus den Gilden der Magier und Bünden der Alchimisten; etwa 300 Auflage, seit etwa zehn Jahren in der eigenen Druckerei gedruckt; 4 Dukaten je Ausgabe.

JOURNAL FÜR ANGEWANDTE HERMETIK – Almanach und Jahresschrift der Akademie Bethana: Seit 987 BF erscheinendes Jahrbuch für Kampfzauberei von 80 bis 120 Seiten Umfang; enthält neben Berichten über die Leistungen der Eleven und Magister auch jeweils die neuesten Forschungsergebnisse, dazu eine bisweilen amüsante, bisweilen erschreckende, immer jedoch informative Sammlung registrierter magischer Erscheinungen und Kuriositäten des vergangenen Jahres; das einzige Periodikum, in der die Thesen eines Zauberspruchs zu finden war (der GLIEDERSCHMERZEN in der Ausgabe von 1014 BF); etwa 100 gedruckte Exemplare pro Jahr, 25 Dukaten je Ausgabe.

HEXENWISSEN: (178 Jahrgängen und insgesamt 502 Ausgaben) Ab etwa 800 BF unregelmäßig erschienene, 1010 BF endgültig eingestellte Sammlung allerlei magischen Wissens, vor allem aber von Gerüchten und Spekulationen; die jeweils vier Schriftrollen (entsprechend etwa 20 Seiten) wurden übrigens nie von Hexen verfasst, hatten sie aber häufig zum Thema; Auflage zwischen 100 und 500 Exemplare; etwa 10 Dukaten pro Ausgabe, da mittlerweile rar geworden.

Zufallstabelle: Besonderheiten

Wenn ein Held ein neues Zauberbuch erwirbt, können Sie bei Bedarf auf dieser Tabelle eine oder mehrere besondere Eigenschaften des Werkes mit 5W6 ermitteln oder auswählen (natürlich steht es Ihnen auch frei, selbst kreativ zu werden und eigene Besonderheiten zu gestalten).

Beachten Sie aber, dass bei weitem nicht jedes Buch eine solche Besonderheit aufweist. Schnell wird klar, dass der Begriff 'Magische Bücher' bei manchen Schriftstücken wörtlich gemeint ist.

5 Aufgrund eines modifizierten VOCOLIMBO liest das Buch eine aufgeschlagene Seite selbst vor.

6 Durch einen implementierten XENOGRAPHUS kann jeder die Schrift und Sprache des Werkes verstehen.

7 Ein MEMORANS, ausgelöst durch ein Matrixmuster auf den ersten Seiten, lässt den Leser sich das komplette Buch wortgetreu einprägen, statt eines Studiums ist nur das Lesen des Werkes erforderlich.

8 Durch einen oder mehrere ANIMATIO schlägt das Buch von selbst beim Berühren

eines Verweises die entsprechende Seite auf (sog. Haptotypische Motorikolektüre).

9 Schreibmaterial ist offenbar durch magische Einwirkung feuer- und/oder reißfest.

10 Ungewöhnliches Buchformat: Querstatt Hochformat, ein fünfeckiges Schutzmagiebuch oder ein Leporello, oder anstelle von Pergament/Papier wurden z.B. Menschenhaut, Morfuleder oder große Insektenflügel verwendet (insbesondere bei sehr alten Werken aus dem tulamidischen Raum).

11 Zwischen alle Seiten wurden weitere Seiten geklebt, so dass sich in diesem Buch

noch ein Schriftstück verbirgt, oder es handelt sich um ein Palimpsest.

12 Ein Vorbesitzer hat das Buch mit hilfreichen Kommentaren versehen und/oder zahlreiche Querverweise eingebracht (Studiumdauer nach Maßgabe des Meisters verkürzt und evtl. niedrigere Voraussetzungen).

13 Prächtiger Zustand des Buches (W6): wertvolle Edelsteine im Einband (1), ausgezeichnetes Schmuckwerk (2), Buchschloss zwergischer Machart (3; womöglich aber ohne Schlüssel ...), wachsbehandelte Blätter als Feuchtigkeitsschutz (4), Übersetzung in die Muttersprache des Helden (5), Signatur des Autors (6)

14 Bucheinband und -inhalt stimmen nicht überein, z.B. um ein indiziertes Werk zu verbergen.

15 Der Text ist komplett in Spiegelschrift verfasst (Lesedauer ohne Spiegel verdreifacht, mit Spiegel veranderthalbfacht) oder wurde in einer miserablen Handschrift geschrieben/kopiert (Proben auf *Lesen/Schreiben* nach Maßgabe des Meisters, um das Gekritzelt zu entziffern).

16 Wichtige Seiten sind mit CRYPTOGRAPHO (2W20 ASP) verzaubert oder ein CUSTODOSIGIL liegt auf dem Werk.

17 Um Pergament und Tinte zu sparen, hat der Autor oder Kopist alle Vokale herausgelassen (doppelte Lesedauer und eine IN-Probe), oder das Schriftwerk ist in Bustrophedon gehalten (10% längere Lesedauer).

18 Schlechter Zustand des Werkes (W6): Brandspuren an den Rändern, evtl. auch auf etlichen Seiten (1), Schmierereien, Flecken, Schwärzungen im Text (2), fehlender Einband oder entfernte Seiten (3). Bücherwurmbefall (4), durch Nässe gelöschte Seiten (5), grobe Fehler in dieser Abschrift (6).

19 Die Schrift wurde kryptographisch verschlüsselt, so dass es W6 mal 50 Zeiteinheiten Studiums mit je einer *Kryptographie*-Probe +W20 pro 50 Zeiteinheiten benötigt, um die Geheimschrift aufzudecken.

20 Ein Schutzzauber wird beim Öffnen des Werkes ausgelöst (W6): PARALYSIS (1), VERSCHWINDIBUS auf das Buch (2), HORRIPHOBUS (3), Schadenszauber nach Meisterentscheid, z.B. GLIEDERSCHMERZEN (4), SCHWARZ UND ROT (5), VOCOLIMBO/MENETEKEL: 'Ich bin nicht für deine Augen bestimmt!' (6).

21 Das Buch scheint komplett leer, da die Schrift mit einer Geheimtinte verfasst wurde oder nur im Mondlicht erscheint.

22 Fehlen aller Illustrationen, da sie sich ein Elf, Gaukler, Kunstliebhaber etc. einst herausgerissen hat; übelwollende Magier könnten auch wichtige Warnhinweise entfernt haben.

23 Im ganzen Buch wird der Buchstabe 'M' nicht verwendet, da er der 13. des Alphabets ist.

24 Das Schriftstück lässt sich nur zu Sonnenaufgang und -untergang umblättern, schließen oder öffnen; dazwischen ist es unbeweglich, als sei es in Leim getunkt.

25 Das Papier ist mit *Samthauch* bestäubt, der nach dem Lesen von 2W20 Seiten ein Delirium erzeugt (*Herbarium Aventuricum*).

26 Einmal gelesen, verschwindet die Schrift vor den Augen des Lesers unwiederbringlich.

27 Auf dem Buch liegt ein permanenter ERINNERUNG VERLASSE DICH, so dass der Leser den Inhalt nach der Lektüre wieder vergisst.

28 Im Buch ist ein Spuk (siehe **Götter und Dämonen**) gefangen, der seinem neuen Besitzer den Schlaf raubt.

29 Buchstaben wechseln laufend ihre Plätze oder die Schrift wird gelegentlich blutig (z.B. durch Minder- oder Astralgeister verursacht; ersteres ist bei der Schrift *Arkanil* sogar ganz normal ...), so dass sich Bedeutungen ändern können / völliger Unsinn entsteht.

30 Buch ist mit einem IMPERAVI verzaubert, der den Leser bei misslungener MR-Probe dazu zwingt, das Werk immer wieder ohne Unterlass zu lesen – so lange, bis das Opfer verdurstet oder von anderen gerettet wird.

Zufallstabelle: Bücher

Falls Sie bei irgendeiner Gelegenheit keines der aufgeführten berühmten Werke verwenden wollen, können Sie per Zufall eines der vielen hundert weniger bedeutenden Werke bestimmen: Kompilationen, Auszüge, private Forschungsarbeiten, Lehrbücher oder – durchaus kompetente, aber nie bekannt gewordene – Einzelstücke.

Buchtyp: Bestimmen Sie auf Tabelle 1 mit 3W6 die Art des Buches (der Wurf bestimmt zugleich die sprachliche Komplexität und die Voraussetzungen für Klugheits-, Talent- oder Zauberkompetenzwerte, um das Werk zu verstehen).

Thema: Bestimmen Sie auf Tabelle 2 mit 2W20 das Thema des Buches.

Auflage: Würfeln Sie W20–10 für die Anzahl der Abschriften.

Wert: 3W20 Dukaten

Das Buch im Spiel: Das Buch enthält die Thesis von 1W6–4 gildenmagischen Zaubern (sofern diese laut CODEX CANTIONES überhaupt bekannt sind); bestimmen Sie nach Belieben 1W6 Talente oder Zauber, auf die



das Buch je eine Spezielle Erfahrung erlaubt. Generell sollte das Buch (auch eine "Theorie", die KL 18 erfordert) niemals bedeutsamer sein als eines der weiter oben beschriebenen Werke.

Tabelle 1: Buchtyp (3W6)

3	Das Einmaleins / Fibel ...
4	Handbuch / Vademekum ...
5	Grundbegriffe ...
6	Die Kunst ...
7	Von den Gefahren ...
8	Vom Wesen ...
9	Geheimnisse ...
10	Das Buch ...
11	Almanach ...
12	Lexikon / Register ...
13	Chronik / Geschichte ...
14	Kompendium ...
15	Enzyklopädie ...
16	Kodex ...
17	Grundlagen ...
18	Theorie ...

Tabelle 2: Thema (2W20)

2	der Weißen Magie
3	der Schwarzen Magie
4	des magischen Schlafes
5	der Nekromantie
6	der Beherrschung
7	der Wahnbilder
8	des Gedankenlesens
9	der Fluchmagie
10	der Exorzismen
11	der Invokationen
12	der magischen Zerstörung
13	der Formveränderung
14	der Elementarmagie
15	der Gestaltwandlung
16	der Objektmagie
17	der Hellseherei
18	der magischen Illusionen
19	der Gegenzauber
20	der Dämonologie
21	der Verwandlung
22	der Artefaktmagie
23	der Alchimie
24	der Verzauberungen
25	der Schutz- und Nutzzauber
26	der Hexerei
27	der magischen Analyse
28	der Phantasmagorien
29	der Geisterbeschwörungen
30	der geistigen Beeinflussung
31	der Metamorphosen
32	der magischen Belebung
33	der Wettermagie
34	der Liebeszauber
35	der unsichtbaren Wirklichkeit
36	der magischen Heilung
37	der Translokationen
38	der Orakel
39	der verzauberten Orte
40	des Unergründlichen