

Artefakte und Unikate

Von Grimoires bis zu Heiligen Waffen

In diesem Zeitalter gewinnt das Schriftgut an intellektuellem Wert. Was einst noch auf Stein- und Tontafeln an Wissen bruchstückhaft überliefert wurde, wird nun mit Tinte auf Papyrus oder Pergament für die Ewigkeit festgehalten. Reisende transportieren das Gut durch die Länder und Akademien und Bibliotheken verwahren das wertvolle intellektuelle Gut für die Nachwelt auf. Solche Schriften haben meistens einen hohen Wert, für die manche Humanoiden viel zahlen würden.

Ebenso existieren wundersame Artefakte, die entweder nur aus Mythen bekannt sind oder die offenkundig verwahrt werden oder von deren Existenz man gehört hat und der Verbleib vermutet wird. Manch ein Glücksritter oder Händler opferte schon viele seiner Lebensjahre bei der Suche nach solchen Unikaten, denn sie wirken wahre Wunder und sind von unschätzbarem Wert.

Inhalt	Seite
Grimoires	1
Schriften Sophias	4
Von weiteren Schriften	7
Von heiligen Artefakten	8
Von Heiligen Waffen	10

1. Grimoires

Grimoires sind Zauberbücher, die Zauberformeln und auch manches Wissenswertes enthalten können. Die Zauberbücher beschreiben meistens die Kenntnisse über eine Zaubergruppe. Das Zauberbuch kann genutzt werden, um einen neuen Zauber zu erlernen. Wichtig ist noch zu wissen, dass viele Grimoires mit Buchflüchen versehen sind, um sie vor unerlaubtem Zugriff zu schützen. Grimoires werden mit 500 – 1.000 Schekel gehandelt.

- Um den Zauberspruch zu lernen, muss man den niedergeschriebenen Zauber in seine Sprache übersetzen können oder übersetzen lassen.
- Der Magier übt den Zauber dann eine Std. lang.
- Anschließend wird der TW auf MAG gemacht.
- Ist der TW gelungen, beherrscht der Magier diesen Zauber nun.
- Ist der TW misslungen, müsste der Magier eine weitere Stunde üben und dann den TW schaffen.

Bekannte Grimoires

Altum Infinitum

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Dimensiokinese, über die Zauber Maleficium-Damnum-Artefakt und Maleficium-Defixion und ein Abschnitt über verfluchte Personen und Gegenden.

Verfasser: Der grauelbische Magier Fürst Askowan

Sprache: Do-Nichar

Inhalt: Der grausame Fürst Askowan selbst ist der Autor dieses Grimoires. Askowan gehörte der Zaubergruppe der Dimensiokinese an, die hier alle beschrieben sind. Ebenso sind zwei Maleficium-Zauber beschrieben. Ein weiterer Artikel beschreibt die Rache- und Hassgedanken gegen Personen und Fürstentümer, die sich Askowan zunächst nicht beugen wollten.



Aquarius

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Aquakinese, über die Geheimnisse der See und biographische Hintergründe des Autors.

Verfasser: Der menschliche Magier Nils von Tiburion – „Der Zauberer Nix“

Sprache: Anthropisch; das letzte Kapitel auf Oktowesisch

Verbleib: In der Akademie Kakara

(Die Elben von Tiburion forderten mehrmals die Freigabe des Grimoires, das vom Königreich Kakara stets verweigert wurde.)

Inhalt: Das Grimoire liest sich wie eine Biographie und ein Reisebericht des Magiers Nils, der von den Elben in Tiburion in Magie unterrichtet wurde, der dann eine Reise entlang der Ostküste bis nach Kakaras unternimmt, eine Schiffsfahrt zu den Aquarischen Inseln und zurück nach Kakaras, wo er schließlich verstirbt. Inmitten dieser Berichte erklärt er ausführlich alle Zauber der Aquakinese, die er im Laufe seines Lebens erlernt hat. Es beinhaltet außerdem die Zauber Vita-Remedium und Tele-Cogitare. Der Magier nahm auf seinen Reisen Kontakt mit Piscaven, Mantoden und Oktowesen auf und beschreibt diese Rassen und die Kontakte. Da der Zauberer in der Küstenstadt Lock als Nix (Naturgeist) missverstanden und verjagt wurde, erhielt er den Beinamen „Zauberer Nix“. Die Schrift beinhaltet auch einige Beschreibungen zu Seemonstern. Im letzten Kapitel beschreibt Nix den Wunsch seiner Verschmelzung zur See und dass er damit sein Lebensende beschließt.

Blut und Finsternis

Kurzbeschr.: Beschreibung, wie Vampire Menschen töten, wie sie strukturiert sind und Beschreibungen zu den Zaubern Wahrsagen-Mantik, Vita-Damnum, Trans-Umbra, Tele-Reversibel, Tele-Proelium, Resistenz-Rapinam, Psycho-Telekinese und Patho-Affectum.

Verfasser: Nosferatu Trakanos

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Unbekannt

Inhalt: Die Schrift stellt sehr grausam dar, wie Vampire Menschen töten und aussaugen. Das Lesen fordert schon Willensstärke. In einem weiteren Abschnitt wird die Struktur der Vampire dargestellt und wie sie sich verbergen und auf den Tag des dunklen Sieges hoffen. Außerdem sind die oben genannten Zauber beschrieben, die fast alle der Schwarzen Magie angehören.

Ignis et Fumus

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Pyrokinese.

Verfasser: Anthropischer Magier Pyros

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Unbekannt; vermutlich in Tana-Tona.

Inhalt: Pyros ist das Pseudonym eines Magiers, der zurückgezogen als Einsiedler am Vulkan Tanakos, am des Sees Tana lebte. Er beschreibt in diesem Grimoire die Zauber der Pyrokinese.

Inquisitionis et exorcismi

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu den Zaubern Necro-Aurensicht, Necro-Exorzismus, Mutatio-Superagilität und Patho-Sensing und Beschreibungen zu diversen Dämonen, Geistern und Hexen.

Verfasser: Ritter Robertos von Palos

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Unbekannt

Inhalt: In der Präambel beschreibt Ritter Robertos von Palos seine Herkunft und seinen Auftrag vom König von Szandorien, eine Gruppe von Inquisitoren zu gründen, um Jagd auf Dämonen und Hexen zu machen. Große Teile des Grimoires beschreiben die Kreaturen, auf die jene Inquisitoren Jagd gemacht haben. Ein großer Abschnitt gilt dabei den Hexen. Da Ritter Robertos selbst ein großer Magier war, beschreibt er in dieser Schrift auch die oben genannten Zauber, zu denen auch die Erfahrungen mit Exorzismen gehören.

Issassaka

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Transkinese und eine Auflistung verschiedener Heil- und Giftkräuter.

Verfasser: Sauraner-Schamanin Lossoleto

Sprache: Ssrahh

Verbleib: Bei einem Sauraner-Stamm im Fjordland.

Inhalt: Das Grimoire enthält alle Zauber der Transkinese und eine Auflistung verschiedener Heil- und Giftkräuter, die überaus künstlerisch eingezeichnet sind. Die Schrift zu den Zaubern ist allerdings sehr primitiv.

Magica Affectus

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Pathokinese.

Verfasser: Elbische Magierin Linala

Sprache: Nichar

Verbleib: Archiv von Seraphim; Viridan, Grünbergen.

Inhalt: In diesem Grimoire sind lediglich die Zauber der Pathokinese beschrieben.

Magica Caeli

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Aerokinese und über die Schönheit der Alpen.
 Verfasser: Elben-Magier Lamarus Nubes
 Sprache: Nichar
 Verbleib: Im Tempel der Eis-Elben von Glaciel; Grünbergen.
 Inhalt: Lamarus Nubes beschreibt im romantischen Stil von seinen Reisen, die er durch die Alpen unternommen hat. Das Magica Caeli enthält darum auch Hinweise zu verborgenen Wegen durch die Alpen und zu besonderen Orten. Weitere Abschnitte erläutern sämtliche Zauber der Aerokinese und erklären die Verbundenheit eines Magiers zum Element Luft.

Necronom

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Nekromantie, zu Widergängern und über die Vernichtung zweier Siedlungen.
 Verfasser: Unbekannt
 Sprache: Do-Nichar
 Verbleib: Unbekannt
 Inhalt: Der Autor beschreibt alle Zauber der Nekromantie, die Widergänger, die er erschaffen haben soll und wie er sie gegen zwei menschliche Siedlungen eingesetzt hat, die dadurch völlig vernichtet wurden. Wer der Autor war, ist unbekannt und auch die Siedlungen konnten bis heute nicht ermittelt werden. Das Necronom gehört somit zu den Mythen unter den Grimoires.

Onhaka

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Sanctukinese, ein Pakt und Rezepturen zur Hexenalchemie.
 Verfasser: Hexe Marana
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: In den Händen einer Abenteurergruppe aus Steinlage.
 Inhalt: Ursprünglich diente das Grimoire der Hexe Marana zur Niederschrift ihrer Hexenalchemie. Sie ergänzte es um die Beschreibungen der Sanctukinese-Zauber und um biographische Hintergründe und Reiseberichte. In ihrem Vorwort erzählt sie von einem Pakt mit einem Menschen, dem sie dieses Grimoire übergeben würde. Marana stammte aus dem Hinterland und ihr waren ihre magischen Fähigkeiten als Kind aufgefallen. Bei einem Wicca-Treffen lernte sie die Seherin Kathania kennen. In ihrer Obhut lernte sie, als Hexe zu leben. Sie distanzierte sich aber von den dämonisch bösartigen Hexen und wollte als Weiße Hexe der Natur dienen.
 Weihung: Über Onhaka ist bekannt, dass es aufleuchtet, wenn sich dämonische - oder Hexenmagie und solche Kreaturen in der Nähe befinden.
 Ereignisse: Im Dez. 521 reiste der Grauelb Obsidian nach Kallassai, einem nördlichen Siedlungsgebiet in Runfeld. Dort lernte er in der Siedlung Fox den elbischen Anführer Malachit kennen. Obsidian wurde von Malachit aufgenommen. Obsidian war in Besitz des Grimoires, das er nun Malachit anvertraute. Im März 523 kam eine Abenteurergruppe aus Steinlage nach Kallassai und half den Bewohnern gegen die Monstrosität eines Strigois zu kämpfen. Zum Dank erhielten die Abenteurer von Malachit das Grimoire.

Orakel Kabbala

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Wahrsagerei, Hinweise auf eine magische Orakel-Stätte und biographische Notizen.
 Verfasser: Negorianische Magierin Madame Dika
 Sprache: Negorianisch-Tagamenisch
 Verbleib: Unbekannt
 Inhalt: Aus den biographischen Notizen geht hervor, dass Madame Dika ihre Dienste als Wahrsagerin anbot, vor allem bei Kirmes-Veranstaltungen, in verschiedenen Dörfern und Städten. Sie wurde schließlich als Hexe verurteilt und von Inquisitoren gejagt. Danach endet die Schrift. Sie beschreibt außerdem, dass es in ihrer Heimat Montelacus einen Baum gibt, der besondere Visionen verleiht und der ihr ihre Fähigkeiten verliehen haben soll. Der Orakel-Baum wird nicht lokalisiert. Das Grimoire beinhaltet außerdem alle Zauber der Wahrsagerei.

Schwarze Larve

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Mutatiokinese, anarchistisches Gedankengut des Autors und Beschreibung einer Raubbande.
 Verfasser: Anthropischer Magier Schani
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Unbekannt; vermutlich noch im Besitz von Schani.
 Inhalt: Schani ist seit seiner Kindheit ein Räuber, der in Panpolis tätig und bekannt ist. Der inzwischen ältere Magier ist Anführer der Raubbande „Die Schwarze Larve“. Das Grimoire enthält viel anarchistisches Gedankengut von Schani und beschreibt die Gründung seiner Raubbande. Ein Kapitel beinhaltet alle Zauber der Mutatiokinese, die Schani für seine Raubzüge nutzt.

Seelenheil

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Vitakinese, des Zaubers Trans-Bio und einige Notizen.
 Verfasser: Quacksalber und Magier Sebastian Blasanius
 (Blasanius lebt und bietet seine Dienste als falscher Medikus an.)
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Unbekannt; Blasanius soll das Grimoire aus Geldnöten in Panpolis verkauft haben.
 Inhalt: Das Grimoire enthält alle Zaubern der Vitakinese und des Zaubers Trans-Bio. Daneben hat Blasanius einige Notizen hineingeschmiedet, die Informationen zu Personen enthalten, die für ihn wichtig sind oder die ihm Geld schulden oder denen er Geld schuldet.

Sekarana

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Telepathie, eine Lobeshymne auf die Macht der Orks und Zeichnungen zu Goronen und Trollen.
 Verfasser: Verschiedene Orks; über Jahrzehnte.
 Sprache: Orkisch
 Verbleib: Irgendwo in Kolan, Layos; im Besitz von Orks.
 Inhalt: Dieses Grimoire ist eine Sammlung orkischer Schriften, die in den letzten Jahrzehnten zusammengefügt wurden. Sie enthalten die Beschreibungen über alle Zaubern der Telepathie, eine Lobeshymne über die ewig anhaltende Macht der Orks und primitiv hingemalte Skizzen zu Goronen und Trollen, die für einen Krieg gerüstet wurden. Sekarana bedeutet auf orkisch „Sammlung“.

Tiefgestein

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Geokinese, über das Leben der Zwerge von Torva, biographische Einzelheiten des Autors und die Rückblicke zu Treffen, die er mit anderen Magiern machte.
 Verfasser: Zwergen-Magier Tokodon
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Archiv von Torva; Faltengebirge.
 Inhalt: Tokodon war ein Zwerg, der absonderlich magische Fähigkeiten hatte. In dem Grimoire beschreibt er selbst alle Zaubern der Geokinese und wie er diese nutzte, um tiefe Schächte auszubauen. Einzelne Kapitel beschreiben, wie er als Berater des Königs tätig war, wie die Zwerge in Torva leben, wie die Lebensräume im Innern des Berges ausgebaut wurden und es sind Kontakte beschrieben, die er zu reisenden Magiern pflegte.

Vusirheleri

Kurzbeschr.: Beschreibungen zu allen Zaubern der Resistenz, des Zaubers Patho-Affectum und Schamanentänze.
 Verfasser: Ratzen-Schamane Ursukh
 Sprache: Ratzen-Sprache
 Verbleib: Unbekannt
 Inhalt: Der Schamane beschreibt die oben genannten Zaubern und verschiedene Schamanentänze und den Einsatz von primitiver Musik und Räucherwerk. Das Grimoire ist sehr primitiv geschrieben und schwer zu lesen.

2. Schriften Sophias

Sophia ist eine freie Sammlung von Weisheitsliteratur. Es sind einzelne Schriften, die von selbsternannten Klerikern verfasst werden. Diese ziehen als Wanderprediger durch die Welt, sammeln und verfassen neue Weisheiten aufgrund ihrer Erlebnisse und teilen ihr Wissen mit den Humanoiden, denen sie begegnen.

Für die Kleriker steht das Leben im geistigen Wandel der Weisheit im Zentrum. Sie versuchen den Humanoiden weltweit ihre Botschaft von gesammelten Lebenserfahrungen weiterzugeben und dadurch die Humanoiden in eine höhere Bewusstseinsstufe moralischer Werte zu bringen. Dabei steht die Weisheit höher als die Liebe oder der Frieden. Kleriker sind keine Friedensboten oder Pazifisten, einige von ihnen vermitteln aber durch ihre Verse den Frieden zu fördern. Aber auch der Krieg kann für den Kleriker ein notwendiges Mittel sein, ein Instrument der Politik. Die Inhalte der Schriften umfassen gesellschaftliche, moralisch, ethische und mystische Themen, die vielen Humanoiden als Lebens-Wegweiser dienen können.

Um Kleriker zu werden, begibt man sich in eine dreijährige Lehre an einer Akademie, bei der man Schreiben und Lesen, die Schriften und die Weisheit studiert. Die Lehrer der Schriften werden als Meister der Schriften bezeichnet. Es existiert eine Akademie in der Großstadt Panpolis, mit der Akademie der Weisheit, die diese Lehre anbietet. Dort existiert auch der Klerus, zu dem die Kleriker während ihrer Wanderung reisen oder zurückkehren, um Schriften vorzuzeigen und besiegeln zu lassen. Der Klerus prüft diese Schriften, besiegelt sie und schreibt sie ab. So wird das Wissen gesammelt und gesichert.

Sophia-Schriften sollen einen Wert von 500 – 1.000 Schekel haben.

Bekannte Weisheitsschriften

Daar bün ik blied

Kurzbeschr.: Weisheiten über den Frohsinn, das Lachen, das Glücklichein und über Geselligkeit.
 Verfasser: Skarde Toralf Drøge (Barde)
 Sprache: Skardisch-platt
 Verbleib: Unterwegs mit Toralf Drøge; Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.
 Inhalt: Der berühmte skardische Barde hat seine Lieder über den Frohsinn in Weisheitsverse gedichtet. Sie vermitteln, wie der Humanoid das Leben, trotz Probleme, fröhlich erleben kann. Gemütlichkeit, Ruhe und eine Prise Humor stellen das Fazit seiner Verse dar. Die Geselligkeit guter Freunde, ein stetes Lächeln auf den Lippen, gute Musik und auch der Umtrunk stellen die Methoden dazu dar.

Der Wind weht über die Steppe

Kurzbeschr.: Weisheiten über die Vergänglichkeit des Lebens.
 Verfasser: Kadi Schelomo Salam (Noma)
 Sprache: Nomaisch
 Verbleib: Original in der Bibliothek von Madar Jamil (Alharu); Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.
 Inhalt: Der weise Richter Salam verfasste diese Epik, indem er erzählerlich anhand von verwelkenden Blumen in der Wüste oder herabfallenden Blättern erklärt, wie endlich das Leben eines Humanoiden ist. Die Jugend wird mit jungen Löwen verglichen, die nach Raub suchen und die Alten werden mit Wächtern verglichen, deren Beine vor Furcht zittern, aber etwas bewachen müssen, von dem sie gar nicht mehr wissen, warum sie es eigentlich schützen müssen. Er erzählt auch von einem Denkmal, an dem die Nomas täglich vorbeigingen, bis es durch ein Erdbeben zu Fall kam. Die zerfallenen Reste lagen noch jahrelang dar, aber niemand wusste mehr, dass es einst eine Statue war, an die man sich erinnern sollte. Vermutlich nutzte Salam dieses und andere Beispiele, um am damaligen Sultan Kritik zu üben, der sich mit prachtvollen Statuen einen Namen machen wollte. Das Resümee wirkt traurig: „Genieße die Zeit, die dir bleibt, eh sie entschwindet, wie ein Blatt im Wind.“

Hexe Mutus

Kurzbeschr.: Ratsame Weisheiten an Kinder, um Vorsicht zu walten.
 Verfasser: Lucia Gram (Anthropin; Erzählerin)
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Unterwegs mit Lucia Gram; Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.
 Inhalt: In 5 Kurzgeschichten in Reimform erzählt Lucia Gram von der Hexe Mutus, die auf grausame Weise Kinder umbringt, nachdem diese eine falsche Entscheidung getroffen haben, weil sie sich beispielsweise einer Mutprobe ausgesetzt haben oder nachts durch einen dunklen Wald liefen oder Lebensmittel von einer Frau stehlen wollten, die abseits der Siedlung lebt. Die Geschichten dienen an vielen Orten als Lehr-Dichtungen, um Kinder zu erziehen. Der Name der Hexe Mutus ist elbisch und bedeutet „dumm“ und ist eine literarische Anspielung darauf, dass sich die Kinder auf die Dummheit einlassen.

Iriguchi to Deguchi

Kurzbeschr.: Weisheiten über Ursache und Wirkung und dem Tun und Ergehen.
 Verfasser: Nihona To-Gai
 Sprache: Nihonisch
 Verbleib: Original im Tempel Utsukushis (Shanlin); Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.
 Inhalt: To-Gai setzt verschiedene Geschichten ein, in denen etwas geschieht, um den Lesern zu verdeutlichen, dass alles Geschehen eine Ursache hat und das alles Tun eine Folge bewirkt, mit der wir leben müssen. So sieht er auch in der Natur und im Weltgeschehen die Kausalität aus Ursache und Wirkung. Bekannt wurde sein Beispiel von den Bewohnern eines Dorfes, die Opfer einer Geröll-Lawine wurden und sich danach fragten, welches Unglück sie verursacht haben, dass ihnen das widerfahren musste. Dazu erzählt To-Gai, wie ein Wanderer achtlos einen Kiesel fortstieß, der von dem Berg hinunterkullerte und daraufhin diese Geröll-Lawine auslöste. Der Wanderer wiederum war zuvor in dem Dorf und weil er so arm war und ihm niemand was zu essen geben wollte, machte er sich hungrig und deprimiert von dannen. Letztlich lässt To-Gai den Leser ohnmächtig hinter den Gewalten von Folgen zurück und plädiert zum Ergeben in sich selbst und zum Staunen über die Macht des Ungewissen.

Liebeslied

Kurzbeschr.: Weisheiten in Form eines Liedes über die Liebe.
 Verfasser: Xanton Schnitter (Anthrop)
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Original in der Akademie der Weisheit in Panpolis.
 Inhalt: Xanton war ein anthropischer Schnitter, also ein Blumenverkäufer, der sich mit seinem Lied der Liebe widmete. In erotischer Spannung beschreibt er zugleich romantisch, wie sich ein junges Paar kennenlernt und den Liebesbund eingeht und ihre erste Berührung erlebt. Die Situationen sind so künstlerisch dargestellt, dass der Leser die Verbindung zu sich und dem Leben zieht, wie er sich selbst und andere liebt und seine Welt lieben kann.

Lotus

Kurzbeschr.: Weisheiten über den Sinn der inneren Reinigung, der Treue zu sich selbst, der Ehrlichkeit und den Einklang mit der Natur.

Verfasser: Nihona Nama Xian

Sprache: Nihonisch

Verbleib: Unterwegs mit Nama Xian; Abschrift im Tempel Utsukushi (Shalin); Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.

Inhalt: Nama Xian beschreibt am Beispiel der Lotus-Blume, wie der Humanoid seinen inneren Frieden finden kann, wie er sich von seinen Sorgen und quälenden und zornigen Gedanken befreien kann, wie er glücklich mit sich und treu zu sich selbst sein kann, wie er durch Ehrlichkeit belohnt wird und sich als Teil der Natur und im Einklang mit ihr verstehen kann.

Natura

Kurzbeschr.: Weisheiten über die Faszination der Natur und dem Sinn, wie alles miteinander verwoben ist.

Verfasser: Elb Kalachi La-Har

Sprache: Nichar

Verbleib: Original im Archiv von Simak-San, im Baronat Simak (Sandorien); Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.

Inhalt: In poetischer Versform führt Kalachi La-Har auf langem Pergament die faszinierende Vielfaltigkeit der Natur auf und besinnt die Leser darauf, dass alles von der Natur gewollt und miteinander verwoben ist und dass jeder Humanoid im Sein der Natur seine Bestimmung finden kann.

Saphir, Gold und Silber

Kurzbeschr.: Weisheiten über Armut und Reichtum.

Verfasser: Gomoni Rahad (Zwerg)

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Original ist verschollen; Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.

Inhalt: Gomoni Rahad war vor vielen Jahrzehnten ein hochrangiges Mitglied des Zwergenrates im Königreich der Passgauer. Seine Weisheit ist eine Erzählung von zwei jungen befreundeten Zwergen. Während der eine faul ist und sich ergaunert, was ihm in die Hände fällt, leidet der andere Jungzwerg unter einer harten Ausbildung in der Passgauer Schwertschmiede. Die Geschichte lehrt am Ende, wie der Fleiß des hart arbeitenden Zwerges belohnt wird und wie der faule Zwerg sein Leben verspielt. Die Dramaturgie erklärt den Fleißigen zum Gewinner des Lebens.

Sophia - die Königin

Kurzbeschr.: Weisheiten über die Weisheit und das diese das höchste Gut ist.

Verfasser: Kapitän Manuel La Gard (erster Kleriker)

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Original in der Akademie der Weisheit in Panpolis.

Inhalt: Manuel La Gard war Kapitän zur See und umsegelte für den König von Panpolis das Meer um Panpolis. Auf seinen Reisen teilte er viel Wissen mit Humanoiden, denen er begegnete und sinnierte auf hoher See über die Erkenntnisse, die er daraus gewann und entwarf die erste Schrift, die den Klerus dazu bewog, das System der Sophia-Schriften zu entwickeln. La Gard beschreibt die Weisheit als Mutter, Königin und Schöpfung und erweist ihr den höchsten Platz, gefolgt von der Liebe. Weisheit bewirkt demnach Erkenntnis (das Denken), den weisen Rat (das Sagen) und ein weises Verhalten (das Tun).

Vom Verhalten

Kurzbeschr.: Weisheiten über Formen des Miteinanders, der Umgangsformen, der Höflichkeit und der Gastfreundschaft.

Verfasser: Scheich Ben Suhalon (Noma)

Sprache: Nomaisch

Verbleib: Original in der Bibliothek von Madar Jamil (Alharu); Abschrift in der Akademie der Weisheit in Panpolis.

Inhalt: Ben Suhalon nutzte die 99 Gesetze der Nomas und stellte damit in Sprichwörtern wichtige Verhaltensregeln zusammen, wie sich Humaoiden in Ehre und Wohlwollen begegnen, wie sie Gastfreundschaft üben und von fremden Kulturen lernen können. Seine Sprüche werden heute an vielen Orten zitiert. Zu den Bekanntesten zählen: „Wer anderen einen Fallstrick legt, sich bald selbst zu Boden legt“, „Währe Gastrecht von drei Tag, den vierten aber ihm versag“, „Der Tor spricht viel den ganzen Tag, doch der Stille die Weisheit mag“. Häufiges Element seiner Verse stellt die Torheit der Weisheit gegenüber und erklärt, dass die Torheit dem Tode geweiht ist, auch wenn man dies erst nicht zu erkennen vermag.

3. Von weiteren Schriften

Chishikis Kriegskunst

Kurzbeschr.: Sammlung von Kriegsberichten und Militärtaktiken
 Verfasser: Samurai Chishiki (Nihona)
 Sprache: Nihonisch
 Verbleib: Tempel des Tennos; Utsukushi, Shanlin.
 Inhalt: Samurai Chishiki ist vor der Dunklen Zeit auf Wanderung durch die Länder von Panlayos gewesen und hat von vielen Generälen und Rittern Kriegsberichte und Taktiken gesammelt, die er in diesem Werk niederschrieb. Die Schrift ist vor allem für Militärführer eine bedeutende Lektüre. Das Tennoreich stellt die Schrift der Öffentlichkeit nicht zur Verfügung.

Chrona

Kurzbeschr.: Elbisches Geschichtswerk, das nicht auf Pergament, sondern auf mehreren Tontafeln verfasst ist.
 Verfasser: Unbekannt
 Sprache: Nichar
 Verbleib: Im Tempel der Eis-Elben von Glaciel; Grünbergen.
 Inhalt: Die Tontafeln beschreiben das elbische Zeitalter der Ahnen und den Bau der gewaltigen Elbenburg Chrona. Außerdem wird die Herkunft der Elben, Dunkelelben und Orks als die Patanoi beschrieben.

Die Dunkle Zeit

Kurzbeschr.: Chronik über die Zeit als Fürst Askwan über das Hinterland herrschte.
 Verfasser: Der dunkelelbische Chronist Arak'tul
 Sprache: Do-Nichar
 Verbleib: In Besitz der dunkelelbischen Familie Arak-tan'tul; Düsterwald.
 Inhalt: Die Chronik beschreibt die Machtübernahme des grauelbischen Magiers Fürst Askwan über die Hinterländer, die Jahre seiner Regierung, den Sturz auf sein Fürstentum und dessen Tod. Die Schriften sind vom Chronisten subjektiv beschrieben, der einst selbst zu den Beratern Askwans gehörte. Dennoch enthalten sie wichtige geschichtliche Eindrücke. Am Ende des Buches wird die Hoffnung ausgedrückt, dass die drei Kinder Askwans eines Tages wieder die Macht aufrichten und ganz Panlayos in die Knie zwingen mögen.

Kajana-Prophetie

Kurzbeschr.: Schrift mit verschiedenen prophetischen Aussagen.
 Verfasser: Prophetin Maxia (Halbelbin)
 Sprache: Nichar
 Verbleib: Tempel zu Zina; Kajana.
 Inhalt: Die frühere Prophetin Maxia hatte Weissagungen über verschiedene Situationen auf Panlayos niedergeschrieben, von denen einige, wie z. B. die Dunkle Zeit von Fürst Askwan über das Hinterland, eingetroffen sind. Eine weitere Prophetie kündigt die Wiederkehr der Nachkommen von Askwan an. Die prophetische Schrift wird einmal im Jahr vom König während einer Zeremonie verlesen. Dieser verkündigt daraufhin, was geschehen wird und wie darauf reagiert werden kann.

Panpolis Werke I – III

Kurzbeschr.: In diesen drei großen Schriften werden die fortschrittlichen Errungenschaften der Stadt Panpolis beschrieben. Weitere Schriften sollen hergestellt werden.
 Verfasser: Oleg, der frühere Magistrat von Panpolis (Zwerg) und Kolum, der heutige Magistrat von Panpolis (Zwerg).
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: In der Bibliothek der Akademie von Panpolis.
 Inhalt: Teil I – Struktura: Dieses Werk beschreibt das staatliche System, ein Postsystem, den Ausbau von Straßen und der Wasserversorgung, den Zusammenhang von Industrie und Staat und Markt und Handel, den Schiffshandel und Volksunterhaltungen wie Olympiaden und Arena-Veranstaltungen.
 Teil II – Inventio: In diesem Werk sind Erfindungen und Bauwerke beschrieben, wie Schornsteine, die Mühle, der Aquädukt, Blieden-Hallen, Ballons und auch das Schießpulver, Kanonen und Donnerbüchsen. Das Werk ist der Öffentlichkeit nicht zugänglich.
 Teil III – Societas: Dieses Werk beschreibt die Gesellschaftsordnung, die Stände, die Sklavenhaltung, das Militär, das Rittertum, den Königshof, die Ministerien und die Kanzler.

Remedium

Kurzbeschr.: Ein komplettes medizinisches Kompendium, das als Ergänzungsschrift genutzt wird.
 Verfasser: Spital von Intradom
 Sprache: Anthropisch
 Verbleib: Spital von Intradom
 Inhalt: Dieses Schriftgut wird stets erweitert und mechanisch miteinander verbunden. Es beinhaltet Lehren über den Organismus von Humanoiden, Wissen über Heilmittel und Giftstoffe, Berichte zu Vorgängen von Heilungen und Operationen und Wissenswertes über die Ausstattung und Versorgung des Spitals von Intradom.

Von Drudenfuß und Spukgeschnodder

Kurzbeschr.: Kurze Abhandlung zur Verwendung des Symbols des Drudenfußes und den Untersuchungen von Spukgeschnodder.

Verfasser: Alchemist und Magier Marek Olstorf (Anthrop)

Sprache: Anthropisch

Verbleib: Original in der Bibliothek der Akademie von Panpolis.

Inhalt: Der derzeit tätige Alchemist und Magier Marek Olstorf, der auch als Ratgeber des Königs tätig ist, verfasste jüngst eine Schrift, in der das Symbol des Drudenfußes als magischer Bann gegen Dämonen beschrieben ist. Desweiteren wird die Existenz von Spukgeschnodder beschrieben, jenem Zauberschleim, der bei bestimmten Zaubern und auch beim Auftreten von Geistern entsteht. Er äußerte die Theorie, dass Spukgeschnodder die Ursache der Zauberkrankheit sein könne.

4. Von heiligen Artefakten**Afras Gürtel**

Artefakt: Taillengürtel aus Leder.

Hersteller: Nymphen im Schwarzen Moor von Runfeld; erste Trägerin war Prinzessin Afra von Doran.

Fähigkeiten: Der Gürtel macht den Träger zu einem Objekt der Begierde. Der Träger kann damit betören und verführen. Die Talente AUSS und CHAR steigen dadurch auf den Wert 18.

Sagenkranz: Prinz Roman von Aktas zog in den Kampf gegen die Nymphen in Runfeld und brachte Prinzessin Afra von Doran diesen Gürtel als Geschenk mit, um ihre Gunst zu gewinnen. Immer wenn Afra diesen Gürtel trug, wurde sie von allen anderen begehrt. Anfangs nutzte Afra den Gürtel, um ihre politische Macht zu festigen, aber die Begierden waren so groß, dass sogar Afras Vater, der König, seine Blicke nicht mehr von ihr lassen konnte. Eines Nachts wurde Afra von angeblich Unbekannten geschändet und dabei getötet. Der König von Doran erkannte daraufhin, dass die Macht der Schönheit und Begierde von dem Gürtel ausging und mauerte ihn angeblich an einem geheimen Ort in seiner Burg ein.

Verbleib: Im Burggemäuer von Doran in Runfeld.

Arnulf-Humpen

Artefakt: Bierhumpen

Hersteller: Der verstorbene Gastwirt Arnulf.

Fähigkeiten: Der Bierhumpen kann nie leergetrunken werden. Er füllt sich stets wieder von selbst.

Sagenkranz: Arnulf war ein Gastwirt in Vida Nocturna (im Land Tiburion), der für seine Gastfreundschaft und Hilfsbereitschaft legendär war. Als nach seinem Tod sein Leichnam in einer Prozession von Siedlung zu Siedlung getragen wurde, war es ein heißer Sommertag und die Feiargesellschaft hatte nichts mehr zu trinken. Da kamen sie auf dem Weg an Arnulfs Gaststätte vorbei und einer von Arnulfs Freunden gönnte sich einen Schluck aus Arnulfs Lieblingshumpen. Der Humpen konnte nicht leergetrunken werden und so trank die ganze Feiargesellschaft daraus.

Verbleib: Wenn dieser Humpen wirklich existiert, dann irgendwo in Vida Nocturna in Tiburion.

Askowans Blutbecher

Artefakt: Geweihter Becher, der als Orakel dient.

Hersteller: Der grauelbische Fürst Askowan.

Fähigkeiten: Der Blutbecher dient in besonderer Weise als Orakel, wenn er mit Blut gefüllt und wenn ihm dann eine Zutat beigemischt wird, z. B. die Haarsträhne einer Person. Der Orakelblick wirkt 1 Min. lang. Askowans Blutbecher wird nachgesagt, dass der Orakelblick besonders stark hellsehtig und wahrsagend wirkt.

Sagenkranz: Der grausame Fürst Askowan nutzte diesen Becher, bevor er Schlachten führte oder wenn er den Verbleib von Humanoiden oder möglichen Verrätern erfragen wollte. Kurz vor der Seeschlacht, bei der Askowan ums Leben kam, wurde ihm der Becher von seinen Widersachern aus Kajana gestohlen.

Verbleib: Vermutlich verborgen im Maxianischen Rathaus von Zina in Kajana.

**Askus Heilstab**

Artefakt: Hölzerner Stab, in dem Figuren von Schlangen eingeschnitzt sind.

Hersteller: Der frühere und legendäre anthropische Magier Askus, der einst in Fertil umherwanderte.

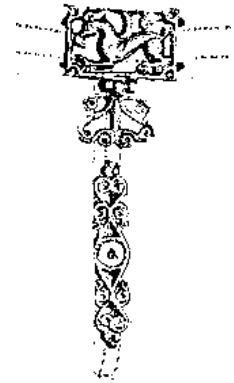
Fähigkeiten: Durch Berührung heilt der Stab einmal am Tag eine Person, aber nur dann, wenn der Person der TW auf GL gelingt. Der Betroffene regeneriert dann + W6 LE und + W6 VIT und wird von jeglicher Krankheit geheilt und auch vom Tod gerettet, wenn dieser gerade eingetreten ist. Wunden schließen sich, sofern diese noch nicht älter als eine Std. sind.

Sagenkranz: Noch heute sagen viele Leute, wenn jemand erkrankt ist: „Möge Askus erscheinen!“ Es drückte in Vorzeiten die Hoffnung aus, dass Askus zufällig vorbeikommt, um den Erkrankten zu heilen.

Verbleib: Vermutlich irgendwo in Fertil.

Awarons Waffengürtel

- Artefakt: Waffengürtel
 Hersteller: Krieger Awaron bzw. Sirenen.
 Fähigkeiten: Schiebt man einen Gegenstand bzw. eine Waffe unter den Gürtel, verschwindet dieser augenblicklich und ist nicht mehr erkennbar. Er ist auch nicht unsichtbar, sondern fort. Um die Waffe wieder hervorzuholen, muss dem Träger der TW auf WS gelingen.
- Sagenkranz: Awaron war ein mutiger Krieger der Vorzeit, der einst die abgelegene Insel Cantus aufsuchte, ursprünglich um dort einen grausamen Mörder und Jäger zu töten. Auf der Insel leben Sirenen. Diese verzauberten Awarons Waffengürtel, weil er die Sirenen vor dem grausamen Jäger errettete. Awaron konnte danach sein Schwert in dem Gürtel verbergen und auf diese Weise angeblich unbewaffnet in die Burg eines Königs gelangen, den er bei seiner Audienz dann köpfte.
- Verbleib: Nachdem im März 523 eine Gruppe von Abenteurer aus Steinlage einen Krieg zwischen den Sirenen und er Stadt Sirena beenden konnten, schenkte der neue König der Sirenen den Abenteurern den Gürtel, der sich seitdem in deren Besitz befindet.

**Brisas Knochenkette**

- Artefakt: Halskette, bestehend aus Fingerknochen von Menschen und Elben.
 Hersteller: Orkische Schamanin und Kriegerin Brisa.
 Fähigkeiten: Bei dem Träger der Kette regeneriert MAG je Std. um einen Punkt und die Kette wirkt automatisch als Resistenz-Zauber, indem der Träger vor allen psychischen Zaubern geschützt ist.
- Sagenkranz: Brisa war eine kriegerische Anführerin und Schamanin in Kolan (Layos) und kämpfte zu ihrer Zeit mit orkischen mächtigen Armeen gegen Elben und Menschen. Sie sammelte die Finger ihrer Oper und knüpfte daraus diese Kette, die sie auch weihte.
- Verbleib: Vermutlich irgendwo in Kolan.

Fliegender Teppich

- Artefakt: Teppich
 Hersteller: Unbekannt; erster Nutzer war der Krämersjunge Alando.
 Fähigkeiten: Mit dem 3 x 3 Meter großen Teppich ist es möglich zu fliegen, wenn dem ersten, der den Teppich betritt, der TW auf WS gelingt. Durch seine Gedanken steuert er den Teppich durch die Luft. Dadurch werden andere TW bei ihm – 2 WM und während des lenkenden Flugs ist er stets mit einer Kognition beschäftigt. Der Teppich bewegt sich bis zu 15 Felder je Aktion weit vorwärts und schafft eine Geschwindigkeit von 15 Km/h.
- Sagenkranz: Die Geschichte vom Fliegenden Teppich gehört zu den großen nomaischen Nachtgeschichten aus Alharu. In diesen Erzählungen spielt häufig der Krämersjunge Alando die Hauptrolle. Eines Tages entdeckt er auf dem Basar einen alten Teppich, den niemand haben will. Alando nimmt ihn an sich und stellt bald fest, dass man damit fliegen kann.
- Verbleib: Sofern es diesen Teppich wirklich gibt, wird er irgendwo in Alharu verborgen sein.

Linalas Zauberstab

- Artefakt: Zauberstab; bestehend aus dem Material eines Horns eines Drachens.
 Hersteller: Elbische Magierin Linala.
 Fähigkeiten: Durch die Anwendung mit diesem Zauberstab kostet jeder Zauber nur – 1 MAG.
- Sagenkranz: Linala war eine mächtige elbische Magierin in Viridan (Grünbergen).
- Verbleib: Unbekannt; vermutlich in Viridan, Grünbergen.

**Sallas Schiffs-Occultatum**

- Artefakt: Schiffstür, die mit dem Zauber Occultatum verzaubert wurde.
 Hersteller: Magischer Slinger Sallas.
 Fähigkeiten: Öffnet der Slinger Sallas die Schiffstür oder wird sie von innen heraus geöffnet, erstreckt sich dahinter der Raum des Decks eines Schoners. Es handelt sich um ein Occultatum-Zauber.
- Sagenkranz: Der Slinger Sallas ist – ungewollt – Teil einer Piratencrew, die von einer Insel Watterieks, namens Drömen School stammt. Bevor das Schiff in einem Seegefecht gegen den nihonischen Piraten Kaito Sento kenterte, erschuf Sallas das Occultatum und einige der Piraten konnten durch diese Schiffstür fliehen. Bei der Zerstörung des Schiffes blieb die Tür verschont und schwamm erst einige Tage auf offener See, bis sie von einem Roch aufgegriffen und in die Alpen verschleppt wurden. Die Piraten kamen aus der Tür und schleppten diese aus dem Nest des Rochs hinunter in eine Schutzhütte in den Alpen. Wegen der Kälte blieben die Piraten zunächst im Occultatum-Raum, in dem sie scheinbar an Deck des Schoners im mediterranen Gewässer trieben. Dort konnten sie zunächst mit Bier und Lebensmitteln ausharren.
- Verbleib: Schutzhütte in den Alpen; Raum Calidus.





Spieglein

Artefakt:	Es handelt sich um einen 1,80 m großen Wandspiegel, mit einem Gewicht von 20 – 30 Kg.
Hersteller:	Die negorianische Magierin Madame Dika.
Fähigkeiten:	Der Spiegel bietet eine visuelle Vision. Die Aktivierung des Spiegels erfolgt stets durch die Formel „Spieglein, Spieglein, an der Wand ...“ Daraufhin wird eine W-Frage formuliert, woraufhin 1 Min. lang visionäre Bilder gezeigt werden. Der Spiegel lässt sich täglich 1 x nutzen. Er verursacht jedoch dauerhaft (W6): $1 - 2 = + 2$ im PM Herrschsucht; $3 - 4 = + 1$ SRK; $5 - 6 = /$
Sagenkranz:	Madame Dika war in Besitz dieses Spiegels. Sie reiste als Wahrsagerin vor allem bei Kirmes-Veranstaltungen durch Dörfer und Städte, bis sie schließlich als Hexe verurteilt und von Inquisitoren vermutlich hingerichtet wurde.
Verbleib:	Unbekannt

Wandteppich der Sareake

Artefakt:	Apotropain in Form eines gestickten Wandteppichs. In der Mitte der Stickerei erkennt man ein Auge.
Hersteller:	Sareake; die erste Nebenfrau des früheren Sultans von Alharu.
Fähigkeiten:	Als geweihtes Apotropaion schützt es vor bösen Zaubern und dämonischem Wirken.
Sagenkranz:	Um die Gunst des früheren Sultans Kashid Al'Ashid zu gewinnen, hatte Sareake diesen wunderschönen Wandteppich hergestellt und ihn von einer Hexe zum Apotropaion weihen lassen. Die Reise zu dieser Hexe und zurück und wie Sareake die Gunst ihres Sultans gewann, wird in verschiedenen Erzählungen am Hofe des Sultans bis heute erzählt.
Verbleib:	Im Palast des Sultans von Alharu in Masdar Jamil.

5. Von Heiligen Waffen

- Heilige Waffen schaden Para-Kreaturen. Sie regenerieren ihren Schaden nur täglich um je einen Punkt und können durch den Angriff endgültig getötet werden.
- Heilige Waffen besitzen besondere Fähigkeiten, die man zuvor aber mit einem TW auf WS aktivieren muss.

Awarons Bogen

Artefakt:	Feldbogen
Hersteller:	Unbekannter elbischer Magier; 1. Besitzer war der Krieger Awaron.
Fähigkeiten:	Der Schuss mit dem Bogen verfehlt nie sein Ziel. Ein Patzer und ein misslungener Schuss würden wie ein normaler Treffer eingehen (dennoch fordert der Patzer seinen Talentwert-Abzug).
Sagenkranz:	Vom Krieger Awaron gibt es etliche Sagen. Eines Tages soll er von einem elbischen Magier diesen Bogen erhalten haben, um damit einen Agamen zu erlegen, der in der Gegend von Alharu sein Unwesen trieb.
Verbleib:	Unbekannt

Darin-Schleuder

Artefakt:	Schleuder
Hersteller:	Anthropischer Ziegenhüter Darin stellte die Waffe her und ließ sie von einem unbekanntem Magier weihen.
Fähigkeiten:	Bei einem erfolgreichen Treffer trifft die Munition immer auf die Kopf-Zone.
Sagenkranz:	Ein Riese bedrohte im Trollland die Umgebung und somit auch die Ziegenherden des Hirten Darin. Dieser stellte sich schließlich mutig mit seiner Schleuder dem Riesen und erschoss ihn mit einem Stein ins Auge.
Verbleib:	Unbekannt; Trollland.



Emils Knüppel

Artefakt:	Knüppel
Hersteller:	Bauer Emil
Fähigkeiten:	Konzentriert sich der Kämpfer im Vorfeld, kann er seinen Schlag so austragen, dass er alle Gegner auf den 3 Feldern vor sich im Schwung trifft und diese durch die Wucht W6 Meter weit fortstößt. Der Schlag verursacht dadurch insgesamt $4 / 5 / 5+W6$ TP und zusätzlich W6 TP, wie bei einem Powerschlag, der einen fortstößt. Der 2. und 3. Gegner, die durch den konzentrierten Schlag getroffen werden, erleiden max. $4 TP + W6 TP$ (also immer nur einen normalen Schlag und den Powerschlag).
Sagenkranz:	Emil war ein Bauer, der sein Land und seine Familie vor dem Angriff einer Goblin-Rotte verteidigen musste. Er nutzte dafür seinen Knüppel, den er vermutlich zuvor selbst weihte.
Verbleib:	Unbekannt; irgendwo in Layos.

Gröls Streitkolben

Artefakt: Streitkolben
 Hersteller: Orkische Schamanin und Kriegerin Brisa.
 Fähigkeiten: Konzentriert sich der Träger beim Angriff, fällt der Treffer mit dieser Waffe um eine Kategorie besser aus, als der TW es bestimmt hat.
 Sagenkranz: Brisa übergab den Streitkolben dem ogerschen Krieger Gröl.
 Verbleib: Vermutlich in Kolan (Layos).

Nahais Nunchaku

Artefakt: Nunchaku
 Hersteller: Ronin Nahai, der die Waffe jedoch von einem unbekanntem Magier weihen ließ.
 Fähigkeiten: Konzentriert sich der Träger beim Angriff mit dem Nunchaku, richtet dieser zwei Schläge an.
 Sagenkranz: Nahai war ein Ronin, der beim Tenno gegenüber in Unehre gefallen ist und der mit einer Rebellenarmee in Shanlin viele Jahre lang Chaos verursachte.
 Verbleib: Unbekannt; in Shanlin.

Robert-Schwert

Artefakt: Schwert
 Hersteller: Torvanische Schmiede. Die magische Weihung ist unbekannt.
 Fähigkeiten: Konzentriert sich der Träger, durchdringt das Schwert den Rüstungsschutz.
 Sagenkranz: Das Zwergenvolk der Torvaner im Faltengebirge soll dieses Schwert einst für einen Ritter namens Robert geschmiedet haben. Mehr ist von dieser Geschichte nicht bekannt.
 Verbleib: Unbekannt; im Nordosten von Panlayos.

