

# BIBLIOTHEK

## ALCHEMIE UND KRÄUTER

### Mixtur gegen Mundgeruch

Man nehme für eine Anwendung ein Kraut namens Minze. Diese wird fein gestampft und mit etwas Wasser verdünnt. Dieser leicht grünliche Saft wird in die Mundhöhle gesogen und dort umspült er die Zähne und Zunge durch Bewegung des Unterkiefers. Anschließend wird der Kopf leicht in den Nacken gelegt, wobei der Saft in den Rachenraum läuft. Durch vorsichtiges Ausatmen durch den Mund erfolgen gurgelnde Geräusche, wodurch verhindert wird, dass der Saft durch die Luft- oder Speiseröhre ins Menscheninnere fließen kann. Nach diesem Gurgeln wird der Saft durch die Lippen nach draußen gepresst. Zuvor wird der Kopf wieder in die senkrechte Haltung gebracht. Nach dieser Prozedur wird die ausgeatmete Luft wohlriechend sein.

*Herkunft unbekannt*

### Rezept für einen Liebestrank

Um diesen äußerst wirksamen Trank zu brauen, nehmt zunächst ein Haar desjenigen, in den sich die auserwählte Person verlieben soll. Dieses legt in Krötenblut und fügt schwarzen Pfeffer hinzu. Dieses Gemisch lasset ihr nun eine Stunde ziehen. Danach gebt zehn gemahlene graue Nachtfalter hinein und vermengt es gut mit den anderen Ingredienzen zu einem Brei. Wiederum lässt man es eine Stunde und, beachtet, drei Minuten ziehen. Jetzt erfolgt der komplizierteste Abschnitt meines Trankes. Füllt nun das Gemisch in eine Phiole und gebt drei Messerspitzen getrockneten Pferdekotes hinzu. Verschließt die Phiole gut mit einem Korken und vergrabt es des Nächens, zur 23ten Stunde, bei Vollmondschein neben einer Birke.

In der nächsten Nacht, drei Stunden nach Sonnenuntergang, holt ihr es wieder aus dem Schoß der Mutter Erde. Nun öffnet das Gefäß und gebt sieben Raspeln der Alraunwurzel hinein. Um dem Gebräu nun noch einen angenehmeren Geschmack zu verleihen, gießt ganz nach Belieben etwas Saft des Apfels oder der Birne hinein, aber niemals den Saft der Kirsche!

Die Phiole erneut verschließen und kräftig schütteln. Der Trank muss nun der oder dem Angebeteten in einer Neumondnacht bei einer Lufttemperatur von 17,83° übergeben werden.

Wisset, es ist eine hohe Kunst und der geringste Fehler könnte fatale Folgen mit sich führen....

*Herkunft unbekannt*

### Rezept für Gegengift

Beisst eine Schlange oder sticht ein Skorpion dich oder fällst du einem heimtückischen Strauchdieb ins gift'ge Messer, so brauchst du einen Schluck dieses beißenden Gebräus, das leichte Gifte neutralisiert oder mittelschwere zumindest aufhält, ihr Unheil weiter anzurichten.

Hierfür brauchst du Wasser aus einem pilzbewachsenen Hartholzbaumes, drei oder neun Tannennadeln, die du zerhackst und eine frische Mistel, deren Saft du herauspresst. Über einem Rauchtopf schwenkst du die Mischung bis sie sich erwärmt hat. Sodann sprichst du die drei mächtigsten Formen des Geisterwortes: AGLA - ALGA - GAAL und rufst so deinen Schutzgeist, seinen Odem hierauf zu sprechen. Warte.

Geriebene Salamanderschuppen streue in den Sud und wirf eine Prise Salz als Opfergabe über deine linke Schulter. Drei Tropfen deines eigenen Blutes (nicht vergiftet oder sonstwie beschmutzt von bösen Geistern) mische mit drei Tropfen Krötenblut. Mische alles und gib etwas Minze hinzu, das tötet den üblen Geschmack - ein wenig. Lass es abkühlen. Dann steht es dir zur Verfügung.

*In Alchimystons Labor gefunden.*

## ANALYSE- UND ERKENNTNISMAGIE

### Artefakt identifizieren

Kosten	min. 1, richtet sich nach der Stufe des magischen Gegenstandes
Komponenten	-
Anwendung	Miniritual, 2 min.
Dauer	sofort
mag. Worte	Offenbare deine Macht, offenbare dein Wissen, der Schleier um dein Geheimnis sei nun für mich zerrissen.
mag. Worte alternativ	Offenbare deine Macht, offenbare dein Wissen, dein Geheimnis sei dir auf ewig entrissen.
Effekt	Dieser Spruch identifiziert die Aura eines Objektes. Angaben sind Art der Aura (Thau, Credo, Übernatürlich) und die Unterarten (Disziplinen der Magie, Arten der Übernatürlichkeit), ungefähre Macht, Zweck und Gebrauch des Artefaktes.
Bereich	Divination
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Komtess Rhianna.*

### Aurasicht

Kosten	1
Komponenten	-

Anwendung	-
Dauer	sofort
mag. Worte	Die Aura ist innen, die Aura ist außen, die Aura ist um dich herum, dreh dich nicht um, so kann ich schauen, um dich herum.
Effekt	Mit diesem Zauber kann der Magiekundige die Aura einer Person, eines Ortes oder eines Gegenstands erkennen und kann feststellen, ob das Ziel seiner Untersuchung einer Einwirkung unterliegt. Er erfährt so die persönliche Aura bzw. die Aura des Ortes, ob eine Einwirkung besteht und wenn ja die Art der Einwirkung.
Bereich	Divination
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Komtess Rhianna.*

### **Magie identifizieren**

Kosten	10
Komponenten	ein Kristall
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte und schaut durch den Kristall.
Dauer	-
mag. Worte	MAGIA INTELLEX
Effekt	Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden die magische Struktur eines Zaubers zu erkennen. Voraussetzung für die erfolgreiche Identifikation ist, dass der Zaubernde den zu erkennenden Zauber bereits beherrscht, oder zumindest das magische Muster schon einmal gesehen hat.
Bereich	Allgemein
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Magus Adepticus Liborius aus Wiesengrund zu Solania.*

## **HEILMAGIE**

### **Eisatem**

Kosten	20
Komponenten	eine handvoll Mehl

Anwendung	Der Zaubernde berührt die Wunde oder sein Opfer mit dem Mehl und spricht die magischen Worte
Dauer	ein Tag
mag. Worte	Aragh opprimo aragh creo
Effekt	Eine bestehende Wunde kann eingefroren werden, wobei die Blutungen stoppen und der Schmerz verklingt, die Wunde in der Zeit aber nicht natürlich heilen kann. Oder kann einem Gegner einen Treffer hinzufügen.
Bereich	Heilzauber
Element	Wasser, Luft

*Diese Schriftrolle befindet sich in Besitz von Komtess Rhianna.*

### **Erste Hilfe**

Kosten	10
Komponenten	-
Anwendung	-
Dauer	30 min.
mag. Worte	Erste Hilfe in der Not, stoppt den ach so grausam Tod.
Effekt	Der Magiekundige stoppt alle Vorgänge, die den Zustand des Behandelten verschlechtern könnten. Wirkt auch ohne die vorherige Anwendung einer Diagnose.
Bereich	Heilzauber
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich in Besitz von Komtess Rhianna.*

### **Erwachen**

Kosten	20
Komponenten	eine kleine Messingglocke
Anwendung	Der Zaubernde beugt sich über das Opfer, spricht die mag. Worte und benutzt die Glocke
Dauer	sofort
mag. Worte	-
Effekt	Durch den Ton der Glocke werden alle Zauber gebrochen, welche den Geist des Opfers beeinflussen.
Bereich	Heilzauber

Element Wasser, Luft

*Diese Schriftrolle befindet sich in Besitz von Komtess Rhianna.*

### **Wunde heilen**

Kosten 20

Komponenten -

Anwendung Der Zauberende pflegt und reinigt die Wunde, und spricht die magischen Worte.

Dauer Effekt tritt sofort ein.

mag. Worte CREO CORPOREM MEDICAM MAGIA

Effekt Durch Anwendung dieses Zaubers wird die Heilung einer Wunde in nur wenigen Sekunden vollzogen. Danach gilt die Wunde als verheilt und behindert den Charakter nicht weiter. Zu Beachten ist, dass Charaktere, die gegen Magie immun sind, natürlich auch gegen diesen nützlichen Heilzauber immun sein können.

Bereich Heilung

Element -

Zusatz: Da es verschiedene Stufen der Heilung gibt, hier nun ein erweiterbarer Spruch. Er kann als ein Spruch gesehen werden oder jeder Satz steht für eine Stufe.

mag. Worte Gereinigt durch Wasser, dem Leben zur Acht, soll heilen die Wunde durch meine Macht. Muskeln & Sehnen erneut sich verbinden, Schmerzen & Leiden werden verschwinden. Durch Weisheit und mein kraftvolles Streben seien dir deine Kräfte zurückgegeben. In Körper & Geist auf all seinen Wegen durch meine Kraft entsteht neues Leben.

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Liborius.*

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Komtess Rhianna.*

## **FIBEL DER HEILKUNST IM FELD**

### **Blutungen**

Ein nicht zu stoppender Blutfluss wird verlangsamt und zum Erliegen gebracht mittels Druck auf die Ader, die den Lebenssaft zu der Wunde führt. Danach greife ein jeder geschwind in seinen Beutel und nehme ein Lederband, um oberhalb der Wunde eine Abbindung zu tätigen, auch ein Verband aus einem Stücke Stoff festgezurt, erfüllt den Zweck. Doch die schwere Wunde lässt das Feuer oder ein Glutstück, welches auf die Wunde gelegt wird, versiegen. Ein erhitztes Schwert oder ein Dolch,

jegliches Metall erfüllt denselbigen Zweck. Auch Alkohol angezündet verhindert Desinfektion und Wundschließung.

### **Die schwere Wunde durch Axt, Schwert oder Beil**

So war der Schlag gegen den Bauch des Opfers gerichtet und quellen die Gedärme heraus, wird alles wieder zurückgestopft, auf das nichts verloren geht. Der laute Ruf nach einem Heilkundigen ist von Nöten.

### **Leichte Wunden durch Waffen**

Wie ein Schneider soll der Krieger mittels Nadel und Faden vernähen, nachdem er den Schnitt mittels Alkohol gesäubert hat. Als Garn eignen sich vorzüglich die Hanfseide, die Gedärme von Schwein und Schaf, das einfache Lederband, so zur Hand gelangt die Naht mit dem Haar vom Schweife eines Hengstes auf das mittels gekreuztem Stich ein wunderbares Mal entsteht.

### **Des Feindes Waffe im Körper**

Den Pfeil breche am Schaft und stoße ihn aus dem Körper heraus. Das Messer, den Dolch, das Schwert wird nach Verkündigung, dass man bis zur Zahl drei zähle, bei eins dem Körper entrissen.

### **Zeichen von Wahnsinn**

Plötzliche Stummheit, Blindheit oder Taubheit oder wirre Worte, die den Mund verlassen, sind Zeichen für das Martyrium des Wahnsinns.

Die Schiefelage des Gehirns wird durch Neueichung erreicht, diese erfolgt durch den Klaps auf das Haupt, denn wie ein jeder weiß aus eigener Erfahrung oder aus den Erzählungen von anderen, erhöhen leichte Schläge auf den Hinterkopf das Denkvermögen ungemein.

*Teil einer Schriftrolle aus Tamar. Eine Abschrift befindet sich in Besitz von Rhianna.*

## **KAMPFMAGIE**

### **Schlaf**

Kosten	20
Komponenten	eine Handvoll Sand
Anwendung	Der Zauberende spricht die magischen Worte und wirft den Sand auf seinen Gegner. (Nicht in die Augen!)

Dauer	ca. 15min oder bis zum Wecken durch Berührung
mag. Worte	Die Augen sind müde, die Glieder sind schwer, leg dich schlafen und beweg dich nicht mehr.
Effekt	Der Zauber betäubt den betroffenen Charakter.
Bereich	Kampfzauber
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich in Besitz von Komtess Rhianna.*

## KREATUREN

### Der Grubenfloh

Der Grubenfloh ist eine heimtückische kleine Kreatur, die in Kupfer- und Silberminen haust. Daher befällt er besonders gerne Grubenarbeiter. Im Volksmund wird er auch „Silberbauch“ genannt, was von seiner silbrigen Bauchfarbe herrührt. Der Grubenfloh ist nur äußerst schwer loszuwerden, er sucht sich mit großer Energie ein neues Opfer. Meist reicht es schon, neben einem unbefallenen Opfer zu sitzen, um alle seine Grubenflöhe loszuwerden. Gefahr droht allerdings, wenn der unfreiwillige neue Träger der Flöhe herausbekommt, wem er seine neuen Gäste zu verdanken hat. Deshalb nennt eine andere Bevölkerungsgruppe den Parasiten auch „Kieferbruch-Floh“.

Der Floh nimmt in den Gruben viel Kupfer und Silber auf und wird dadurch überaus hart und schwer zu zerquetschen. Es gibt allerlei alchemistische Methoden, den Floh loszuwerden, die meisten sind allerdings gut gehütet.

Der Floh hat einen braunen Körper, einen silbrigen Bauch und große Flügel, die ihm den Wirtswechsel erleichtern. Außerdem verfügt er über ein sehr starkes Gebiss.

Der Floh ernährt sich von Metallen aller Art, hauptsächlich Kupfer und Silber. Daher kann ein schwerer Befall mit Grubenflöhen zu Schwertbruch, Kettenhemdlaufmaschen und zerfallenden Rüstungen führen.

Der Grubenfloh ist auf Befehl Kaiser Shandrais als gefährlicher Parasit eingestuft und befallene Gebiete werden automatisch zur Quarantäne-Zone erklärt.

Für das Spiel: Wenn Ihr einen Grubenfloh an Euch entdeckt, könnt Ihr ihn nur loswerden, wenn Ihr ihn unbemerkt einem anderen anhängt - Zauber und Tränke wirken nicht. Wenn das Opfer etwas merkt, springt der Floh zu Euch zurück – also am Besten einen Schlafenden finden, harhar.

*Diese Schriftrolle hat Rhianna in Tamar erhalten.*

## Der Vampir

Unter den gräulichen Geschöpfen der Nacht findet sich ein besonders übler Geselle, der gemeine Vampir. Zu erkennen ist dieses Wesen an seiner bleichen Haut, seinen überlangen, spitzen Eckzähnen und seiner Abneigung gegen spitze Holzpflocke und Knoblauch. Um die Verwirrung, die sich um jenes geheimnisvolle Wesen ranken, ein wenig zu lichten, möchte ich an dieser Stelle einige Irrtümer und Fehlmeinungen berichtigen, damit die Begegnung mit einem Vampir nicht zu unangenehmen Nachwirkungen wie etwa löchrigen Hälsen führt.

Zuerst einmal sollten sich alle Abenteurer, die sich aufmachen, einen Vampir zu finden, darüber klar sein, wo man einen solchen finden kann. Da sie sehr lichtscheue Wesen sind und das Sonnenlicht ihnen eine ungesunde Schwärze auf die Haut zeichnet, oder selbige auflöst, findet man Vampire hauptsächlich nachts oder in dunklen Gemäuern. Meidet man diese Zeit und diese Orte, dann kann man relativ sicher sein, niemals von einem Vampir belästigt zu werden.

Der Biss eines Vampirs führt nicht automatisch zum Tode, und auch eine Verwandlung des Opfers in einen Vampir ist nicht die unmittelbare Folge einer solchen Verletzung. Vielmehr besteht die Gefahr des Wundbrandes und der Blutvergiftung infolge der unsauberen Zähne des Vampirs. In solchen Fällen hilft nur das sofortige großflächige Ausbrennen der Wunde. Ebenfalls hat es sich bewährt den gemeinen Hahnentritt Löwenkopfwegwänderichblätterbockkäfer zu zerreiben und auf die Wunde zu geben, das ist allerdings nur ein Gerücht.

Einen Vampir zu bekämpfen ist eine trickreiche Angelegenheit und will gut geplant sein. Wer meint, einem Vampir einen Holzpflock ins Herz rammen zu müssen, um ihn zu vernichten, der wird eine unangenehme Überraschung erleben. Denn diese Methode verursacht dem Vampir zwar Schmerzen, die denen eines Migräneanfalls ähneln, tötet ihn aber keinesfalls. Vielmehr ist es entscheidend, herauszufinden, aus welcher Gegend der Vampir stammt. Nur jemand aus dieser Gegend kann die genauen Mittel und Wege, wie ein solches Wesen zu vernichten ist, kennen und zur Anwendung bringen. Diese leicht zu übersehende Gefahr kostet viele Abenteurer das Leben und wird nach diesen klärenden Worten hoffentlich mehr Beachtung finden.

*Diese Schriftrolle hat einen unbekanntem Ursprung.*

## Der Zwerg

Alfonz Igel, Buch vier, Über die Rassen, Niedere Rassen, Auszug fünfhundertsiebenundfünfzig

Der Zwerg

Der laufende Meter kündigt sich durch seinen extremen Gestank schon Minuten vor seiner Ankunft an.

Sie sind zu feige, um auf Albyon zu leben und verkriechen sich deshalb in den Dreck.

Hempflinge sind zu faul für Körperpflege und rasieren sich in ihrem ganzen Leben nicht.



Sie sind in der Lage halbwegs brauchbare Waffen zu erstellen, und daher als Sklaven sehr nützlich.

Da sie sich durch ihre Launenhaftigkeit in der eigenen Rasse sehr häufig zu Eigenbrödlern emporschwingen, sind sie leicht zu fangen oder zu töten.

Sie sind miserable Kämpfer und schmecken den Ogern sehr gut.

*Von Alfonzius Igel. In NökNöks tiefen Taschen gefunden.*

## PRAKTISCHE MAGIE

### Licht

Kosten	5
Komponenten	-
Anwendung	Der Zaubernde spricht die magischen Worte.
Dauer	Bis der Zauber aufgehoben wird.
mag. Worte	IGNITIA
mag. Worte alternativ	Dunkelheit die mich umgibt, durch Licht zerbricht.
mag. Worte alt. II	Hier in dieser Dunkelheit, Licht der Sterne mach dich breit.
mag. Worte alt.III	Die Nacht ist ein Ungeheuer, wird gebannt durch dieses Feuer.
Effekt	Der Zaubernde kann mit Hilfe dieses Zaubers ein magisches Licht entstehen lassen oder eine Kugel der Dunkelheit aufheben.
Bereich	Allgemein
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Liborius.*

*Diese Schriftrolle befindet sich auch im Besitz von Rhianna.*

### Feuerfinger

Kosten	5
Komponenten	-
Anwendung	Der Zaubernde hält den magischen Feuerstein in der linken Hand. Dann fährt er mit einer weit ausholenden Gebärde mit der rechten Hand über die Linke, krümmt seinen linken Daumen und das Feuer erscheint.

Dauer	Beliebig oft am gleichen Tag
mag. Worte	FULUMBAR
Effekt	Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernenden eine kleine Flamme in seiner Hand erscheinen zu lassen. Neben dem praktischen Effekt des Feuermachens dient dieser Zauber auch als Grundlage für mächtige Feuerzauber.
Bereich	Allgemein
Element	Feuer

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Liborius.*

### **Magische Waffe I**

Kosten	10
Komponenten	Ein Stück Tuch, welches schon einmal einen magischen Gegenstand berührt hat.
Anwendung	Der Zaubernende reinigt die Waffe mit dem Tuch, dabei spricht er die magischen Worte.
Dauer	ein Kampf
mag. Worte	LOR MUTO
Effekt	Durch diesen Zauber kann der Zaubernende eine normale Waffe für kurze Zeit magisch werden lassen. Für die Dauer eines Kampfes verhält sich die Waffe wie eine magische Waffe, d.h. sie ist praktisch gegen alle Gegner wirksam. Dies ist besonders wichtig, da manche Gegner, wie z.B. Dämonen und manche Untote, nur mit magischen Waffen verletzt werden können.
Bereich	Allgemein
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Liborius.*

### **Dornenhecke**

Kosten	20
Komponenten	-
Anwendung	Der Magier fährt mit den Händen über die Stellen, wo die Dornenhecke wachsen soll und spricht die magischen Worte.
Dauer	ein Tag
mag. Worte	Ich rufe die Macht der Erde, den Fluss des Lebens, die Strahlen der Sonne und die reine Kraft des Wassers. Elemente des Lebens, lasst diese Schösslinge wachsen und beschützt mich und meine Gefährten.

Effekt	Eine Dornenhecke wächst. Diese Hecke kann eine Länge von bis zu 2 Metern haben, sie ist zwar sehr dicht kann aber durchaus mit einem Schwert zerstört werden.
Bereich	-
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Liborius.*

## SCHUTZMAGIE

### Energiefeld

Kosten	6 Thaum
Komponenten	eine Schnur und ein weicher Ball
Anwendung	Statisches Feld um den Zauberkundigen, welches aufrecht erhalten werden muss. Nichts Physisches kann es durchdringen.
Dauer	Konzentration
mag. Worte	CREO AERA SANCTUM OPPRIMO CORPOREM MAGIA
Effekt	Der Magiekundige erschafft einen statischen Filter, der alle physischen Gegebenheiten aufhält. Keine Person oder kein feststofflicher Gegenstand kann die Wand durchdringen. (Kundige Magier sind dazu in der Lage, in dieses Feld auch andere Personen mit einzubeziehen.
Bereich	Schutz
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Annabella Sternenfall*

### Hexenritual zum Schutze

Das große Buch der Hexen, Geheimnisse der Hexerei, Kessel- und Besentanz

Ritual

Viele Hexen müssen tanzen

Schnell und flink wie die Wanzen

Im Topf, da muss die Suppe brodel'n

Alle Hexen müssen jodel'n

Den Besen sollen sie nun schwingen

Dabei ihr Zaubersprüchlein singen  
„In den Topf den Rattenschwanz,  
um das Feuer mach ich nen Tanz“  
eins, zwei, dreimal ganz schön laut  
damit die Hexerei hinhaut

Haben sie ihr Werk vollbracht  
Und mit ihrer grossen Hexenmacht  
Sowie mit allerlei Geschick  
Die Suppe lecker angedickt  
So ist die Hexerei wohl geglückt  
Und alle Gaumen wohl verzückt  
Schon bringt es für den nächsten Kampf  
Plus zwei SP nach diesem Mampf  
Nun ist die große Hexerei  
Für dieses Mal endlich vorbei

### **Magische Wand**

Kosten	2
Komponenten	-
Anwendung	verformbare Wand von 5m Länge, entspricht einem Kreis von ca. 2m Durchmesser.
Dauer	Konzentration (max. 5min pro MP)
mag. Worte	Bietet Schutz durch meinen Willen, versperrt den Weg durch meine Macht.
Effekt	Der Magiekundige erschafft einen Filter, der alle physischen Gegebenheiten aufhält. Keine Person oder kein feststofflicher Gegenstand kann die Wand durchdringen.
Bereich	Schutz
Element	-

*Diese Schriftrolle befindet sich im Besitz von Komtess Rhianna.*

# THEORIEN

## GESETZE DER MAGIE

### Gesetz des Zurückkommens

Alles, was du tust, kann wiederkehren und dich mit derselben oder sogar stärkeren Kraft treffen. Egal, ob du Gutes oder Böses ausgesandt hast.

### Gesetz des Wissens

Wissen ist Macht. Je mehr du über eine Person oder Sache weißt, je mehr Kontrolle hast du darüber. Hüte Dich also, zu viel von Dir preiszugeben.

### Gesetz der Selbsterkenntnis

Kenne Dein Selbst. Dieses Gesetz wird vom oberen abgeleitet. Es bedeutet, wenn du dich selbst nicht kennst, dann hast du auch nicht das nötige Wissen, um Magie zu wirken. Darum beginnt jede vernünftige Ausbildung mit Selbstmeditationen und Analyse Deiner Person.

### Gesetz des Zufalls

Zufälle gibt es nicht. Wenn zwei Dinge im genau gleichen Zeitraum passieren, dann ist das nicht Timing, sondern etwas, das beide miteinander verbindet. Wenn Du zum Beispiel etwas gleichzeitig mit jemand anders sagst, ist das nicht Zufall, sondern Telepathie.

### Gesetz der Ähnlichkeit

Was gleich aussieht ist gleich. Wie im Kleinen, so im Großen. Das ist das Grundgesetz im Voodoo. Wenn Du eine Nachbildung von etwas hast, hast Du somit die Kontrolle über das Objekt. Das ist das gefährlichste Gesetz.

### Gesetz der Verbindung

Magie überträgt sich. Wenn Du einen Gegenstand oder eine Person berührst, bist Du mit ihr verbunden. Liebe ist die stärkste Verbindung überhaupt.

### Gesetz der Namen

Wenn Du den wahren, vollen Namen einer Person kennst, hast Du damit die Kontrolle über sie. Der Name ist eine magische Verbindung. Benutze in der Magie also besser einen magischen Namen, sonst könnte es sein, dass du verhext wirst.

### **Gesetz der Persönlichkeit**

Alles ist. Alles magische kann als lebend betrachtet werden. Du solltest dir die Elemente nicht untertan machen wollen. Befehle den Elementen nicht, sonst könntest du die Hilfe der Elemente verlieren.

### **Gesetz der Identifikation**

Wenn zwei Wesen gegenseitig auf sich einwirken, werden sie sich gut genug kennen, um die Kräfte und das Wissen des anderen zu teilen. Wenn also ein Tier wegläuft, kommt es meist zurück, wenn es gut gepflegt und geliebt worden ist.

### **Gesetz der Gegensätze**

Dieses Gesetz ist vom Gesetz des Wissens abgeleitet. Alles hat ein genaues Gegenteil. Kennst du also das genaue Gegenteil einer Sache, kennst du auch die Sache selbst und kannst sie kontrollieren.

## GRUNDSÄTZLICHE ELEMENTARLEHRE

Definition:

Ein Element ist eine Substanz, aus der die Welt erschaffen wurde. Elemente sind der Grundstoff des Lebens, wie wir es kennen. Nur durch die Harmonie aller Elemente kann das Leben fortbestehen. Es gibt drei Unterscheidungen: Die Haupt- bzw. Grundelemente, die Nebenelemente und die Zusatzelemente. Zu den Hauptelementen zählt man Feuer, Wasser, Erde und Luft. Die Zusatzelemente sind Zeit und Kraft. Nebenelemente sind Elemente, die nur in Verbindung mit einem Hauptelement bestehen können, wie zum Beispiel Eis oder Humus.

Die vier Hauptelemente sind jeweils ein Paar, Feuer und Wasser, sowie Erde und Luft, welche sich gegenüberstehen. Dabei ist der Partner in der Lage das Element zu entfernen. So löscht Wasser das Feuer und mit Feuer kann man Wasser verdampfen. Durch Erde kann man die Luft verdrängen und die Luft kann die Erde abtragen. Gleichzeitig stehen die Hauptelementpaare in Symbiose zueinander, man bedenke, dass es ohne Wasser nur Feuer gäbe, welches die Welt überziehen würde und am Ende sich selbst verzehrt.

Die Zusatzelemente Zeit und Kraft sind genauso wichtig für die Existenz wie die Hauptelemente. Zeit verhindert die Stagnation und Kraft ist die Macht des Geistes und des Körpers, zu erschaffen und zu vernichten. Absolute Macht über die beiden Zusatzelemente ist nur den Göttern gegeben, welche auch als Elementherren darüber gebieten.

Nebenelemente sind ein Streitpunkt der Elementarmagie, sie haben einen Partner, wie die Hauptelemente auch, können ohne die Hauptelemente aber nicht existieren.

*Diese Schriftrolle ist in Besitz von Komtess Rhianna.*

# KODEX VON MAGUS ASTANDIEL BLUMENAugEN

## **1. Magie ist da, um zu Heilen.**

Es gibt Verletzungen, die man auf normalem Wege nicht heilen kann. Magiebegabte haben die Möglichkeit Kräfte zu erlernen, die Leid und Schmerz stoppen können, mancher Tod kann aufgehalten werden. Nur leider gibt es wenige, die diese Fähigkeiten erlernen, um sie ohne Hintergedanken einzusetzen. Selbst die meisten Heilerorden machen nichts auf der Welt ohne Bezahlung. Die Lehre aus diesem Satz ist einfach: Magie kostet nichts und deswegen soll sie auch ohne Pfand eingesetzt werden. Eine magiebegabte Person soll diese Magie erlernen, um in jeder Lage zu helfen. Der Weg der Heilmagie kann viel erreichen und es ist auch ein Weg den ein Schüler von mir beschreiten wird, wenn vielleicht nicht alle Sprüche dieser Art, aber einige.

## **2. Magie ist da, um zu Schützen.**

Die Wege der Magie sind vielseitig und die Macht, die ein Magiebegabter freisetzen kann ist unbegrenzt. Man kann diese Energien sehr gut dazu einsetzen, um Schutz zu schaffen. Die Magische Wand z.B. ist ein sehr beliebter Zauber von mir. Man erschafft eine Grundfläche, auf der man andere und auch sich selbst vor jeder physischen Attacke schützen kann und selber in der Lage ist Magie hindurchzuwirken.

## **3. Lerne Magie, um die ersten beiden Sätze zu erfüllen.**

Dieser Satz sagt aus, dass ein Schüler sich in seiner Ausbildung bemühen soll, genau diese Sprucharten zu lernen. Das Studium eines Magiebegabten sollte in der ersten Linie sich um diese Zauber bemühen, denn wenn der Magiebegabte sich und andere schützen kann und diese Heilen kann dann ist er auch bereit weitere Sprüche zu lernen.

*Fragen zu diesem Kodex können Magus Astandiel Blumenaugen, aber auch seine Schülerin Komtess Rhianna beantworten.*

## SPRUCHROLLE ERSTELLEN

- Erstellen und/oder Erwerben des benötigten Materials (Schreibutensil, Papier, Tinte, Wachs, Siegel)
- Wahl des Spruches, der gebunden werden soll
- Wahl des Auslösers
- Konzentration aufbauen, um Patzer beim Erstellen zu vermeiden
- Den Spruch in Magierrunen auf die Schriftrolle schreiben
- Den Spruch auf die Schriftrolle sprechen
- Auslöser "anbringen"
- Merkmal des Erstellers anbringen
- Spruchrolle versiegeln

Spruch kann, wenn die Spruchrolle zur Aktivierung vorgelesen werden muss, zusätzlich auch in der „normalen“ Schrift auf der Schriftrolle stehen.

*Diese Erkenntnisse sind von Rhianna auf eine Schriftrolle gebannt worden.*

## THEORIE DER SPRUCHANWENDUNG

Alle magischen und klerikalen Sprüche ähneln sich vom Klang der Worte her. Wenn sie in der jeweils anzuwendenden Form gesprochen werden, werden sie von Energien der negativen oder positiven Ebene versorgt. Diese Laute verursachen, wenn sie geäußert werden, das Freisetzen der Energien, die wiederum eine Reaktion auslösen. Das Freisetzen der in diesen Worten enthaltenen Energien verursacht, dass der Spruch vergessen wird oder von dort verschwindet, worauf er geschrieben wurde. Der Vorgang des Freisetzens entzieht einer Ebene des Multiversums Energie. Egal, ob der Spruch eine Abschwörung, Veränderung, Hervorrufung, Vorhersage oder etwas anderes ist, findet ein Energiefluß statt - zuerst weg vom Spruchanwender dann von einer Ebene an den Platz, den der Anwender verzaubern oder mit einem Spruch belegen will. Der Energiefluß geht nicht genau vom Spruchanwender, sondern vielmehr von den geäußerten Worten aus, wobei jedes von ihnen mit einer Energieladung versehen ist, die dann zur Wirkung kommt, wenn es im Zusammenhang mit anderen in der vollständigen und richtigen Form geäußert wird. Diese Kraft berührt dann die erwünschte Ebene (egal ob diese dem Spruchanwender bekannt ist oder nicht), um den Spruch wirksam werden zu lassen. Viele Sprüche erfordern zusammen mit den Worten Körperbewegungen. Das gesprochene Wort ist Auslöser der magischen Energie, die Handbewegungen dienen normalerweise zur Kontrolle und zur Bestimmung des Ziels, der Gegend etc. der Spruchwirkungen. Wird die Spruchenergie freigesetzt, fließt sie normalerweise von der Materiellen in die Positive oder Negative Ebene. Damit sie ersetzt wird, muss etwas dafür zurückfließen. Das Auflösen und Zerstören der materiellen Komponenten sorgt für die Energie, die zum ausgleichenden Moment wird. Manchmal ist diese Zerstörung sehr langsam, wie bei den Mistelzweigen der Druiden. Die Sprüche ohne offensichtliche materiellen Komponenten greifen normalerweise auf die Luft zurück, die der Zaubernde beim Aussprechen ausatmet.

*Diese Schriftrolle hat einen unbekanntem Ursprung. Eine Abschrift befindet sich im Besitz von Liborius.*

## VON DER NATUR DER MAGIE

Nach nunmehr vielen Jahren der Forschung tragen diese endlich Früchte. Die Indizien lassen nur einen Schluss zu und ich bin voll und ganz davon überzeugt.

Es gibt nur eine Quelle der Magie!

Ob Magier, Priester oder Barde: alle zehren sie von dieser Quelle. Sei es ein Magier, der die Quelle der Magie anzapft wie ein Fass Bier und diese getragen von seinem Worte freisetzt in einem Feuersturm. Sei es ein Barde, dessen Gesang, die aus dieser Quelle stammende freie Magie wie ein Magnet anzieht und auf sein Ziel richtet. Oder sei es ein Priester, der die Magie zielgerichtet lenkt, die ihm von seiner Gottheit (welche die Magie wie ein Magier direkt der Quelle entnimmt - versucht



aber nicht mit einem Priester über diesen Punkt zu diskutieren) gesandt wird. Alle nutzen Sie die gleiche Quelle.

Warum, so stellt sich nun die Frage, führt es denn zu so vielen Desastern, wenn Magier, Priester und Barden versuchen diese Magie, die ja aus derselben Quelle stammt, gemeinsam einzusetzen. Eine Fehlerquelle ist hier auf jeden Fall die überaus schlampige Vorbereitung. Ihr glaubt gar nicht, wie viele Rituale ich schon erlebt habe, die aus allein diesem Grund vielen Beteiligten den Tod brachten. Alleine die jungen Schnösel in unserer Gilde, die nichts abwarten können, werden mit ihrer ruck zuck Magie eines Tages noch unser Untergang sein. Aber dies ist nicht die eigentliche Erklärung für die vielen Fehlschläge. Diese liegt nämlich in der Tatsache begründet, dass jedem Magier, jedem Priester und jedem Barden von klein auf eingetrichtert wird, dass er, die von ihm gewirkte Magie nicht mit den anderen verbinden kann. Man muss eben nur stark genug daran glauben. Selbst wenn sich aus jedem Bereich einer findet, der bereit ist mit den anderen zusammenzuarbeiten, so ist dies noch immer ein gefährliches Unterfangen. Sie haben eben nicht gelernt, die von ihnen gewirkte Magie miteinander zu verbinden. Natürlich haben Magier gelernt sich untereinander zu verbinden und so ein viel größeres Magiepotential auszunutzen. Genauso haben es die Priester und auch die Barden, aber jeder eben auf eine ganz andere Art und Weise. Versucht z.B. ein Barde die von ihm gewirkte Magie mit der von einem Magier gewirkten Magie zu verbinden, indem er sie mit diesem Gedanken auf den Magier fokussiert, so ist dies als würde sich eine mit giftriefenden Zähnen bewehrte Schlange auf den Magier zu bewegen. Ist der Magier nicht in der Lage die Schlange mit einem blitzschnellen Griff in den Nacken zu packen, so kommt es zu einer Katastrophe. Man stelle sich vor was passiert, wenn es sich nicht nur um eine Schlange, sondern eventuell auch noch um unterschiedliche Schlangen handelt. Je erfahrener nun die an so einem Ritual beteiligten Personen sind und je geübter sie im Verbinden ihrer Magie sind, umso wahrscheinlicher ist auch ein Gelingen. Es genügt allerdings schon ein sehr starker Magier (und mit sehr ist hier mindestens ein Großmeister gemeint), der darin geübt ist die losen Enden der von den Ritualbeteiligten gewirkten Magie zu verknüpfen. Aber auch hier gibt es einen Hacken, alleine das Üben einer solchen Verbindung ist schon gefährlich für alle Beteiligten.

Für dieses Problem gibt es jedoch eine Lösung. Jeder der auf welche Art auch immer gelernt hat, Magie zu wirken, hat auch gelernt seine Magie auf einen Fokus zu konzentrieren und die darin gespeicherte Magie zu nutzen. Alles, was jetzt also zu tun ist, ist ein Ritual durchzuführen, an dem Beteiligte aus allen drei Disziplinen mitwirken und in dem ein Fokus erschaffen wird der auch von allen genutzt werden kann. Aus den oben beschriebenen Problemen sollten alle Beteiligten mindestens vom Range eines Großmeisters sein. Dieser Fokus kann dann in einem Ritual an dem Magier, Priester und Barden mitwirken mit Magie gefüllt werden, die dann von einem der Ritualbeteiligten freigesetzt wird. Aber Vorsicht, jeder Fokus kann nur eine begrenzte Menge Magie aufnehmen. Sollte er einmal überladen werden, so wird er zerstört und alle in ihm enthaltene Magie wird schlagartig freigesetzt. Was das bedeutet, kann sich, glaube ich, jeder ausmalen. Ich möchte dann auf jeden Fall nicht in der Nähe sein.

*Diese Schriftrolle hat einen unbekanntem Ursprung.*

*Eine Abschrift befindet sich im Besitz von Liborius.*

# SONSTIGE SCHRIFTEN

## Das Tarot des Eises

Im Eis liegt Wahrheit. Im Eis ist die Ordnung des Seins sichtbar für denjenigen, der den Mut hat zu sehen, zu hören, zu fühlen und zu schmecken. Alles ist im stetigen Fluss des Werdens und des Vergehens. Nur im Eis findet sich Ruhe und Muße die Dinge zu sehen. Nur im Eis wird die Wahrheit und Erhabenheit der Ordnung sichtbar. Im Eis findet der Suchende vier Dinge:

Sonne, Frost, Wind und die strömenden Wasser.

In diesen vier Dingen finden sich alle Elemente der Schöpfung.

Die Sonne ist die lebensspendende Kraft der Schöpfung. Alles braucht ihre Energie und Macht. Doch wenn die Sonne zu stark ist, verbrennt sie alles auf das sie hernieder scheint.

Frost schafft Ruhe und Ordnung. Frost steht für die Materie, das sinnlich begreifbare. Doch das Übermaß des Frostes macht träge und grausam.

Die strömenden Wasser durchdringen alles. Sie spülen das Unreine hinfert und zeigen uns neue Wege. Doch wer sich zu sehr der Strömung hingibt, verliert Halt und Richtung.

Der Wind ist der reine Atem des Göttlichen in uns allen. Er bewegt alles und sogar die Sonne braucht ihn. Doch zu viel Wind lässt uns unruhig werden und nichts hätte mehr Bestand, würden wir uns ganz seiner Kraft hingeben.

## Hexenküche

Das große Buch der Hexen, Geheimnisse der Hexenküche, Die Hexensuppe

Ritual

Um das Feuer machen wir 'nen Tanz  
in den Topf den Rattenschwanz  
Maeuse, Froesche und sonst 'n Getier  
kommen in den Kessel hier  
Spinnenbeine und Schlangenaugen  
verfeinern diese leck'ren Laugen  
Adern, Druesen oder Lungen  
Ohren, Augen und auch Zungen  
Leber, Herzen oder Milz  
Kaefer, Wuermer oder Pilz  
Wurzeln, Beeren oder Kraut  
manches Mal auch Menschenhaut  
kommen in den grossen Topf  
mal mit und auch mal ohne Kopf  
Pickel, Warzen, Eiterbunken  
Echsen, Schlagen oder Unken  
Taranteln oder Fledermaeuse  
Zecken, Floehe oder Laeuse

Ogerhoerner, Drachenschuppen  
gehoren in die Hexensuppen  
Elfenohren, Orkendinger  
Haare, Fuesse und auch Finger  
Zwergenbaarte, Goblinnasen  
Huehnerkrallen und Schweineblasen  
vom Vampir zwei Liter Blut  
schmecken in der Suppe gut  
Tollkirsche und Liebesknochen  
bringen die Essenz zum Kochen  
Meersalz, Pfeffer und auch Wein  
kommen in die Suppe rein  
Gehirn, Galle oder Nieren  
leider an Geschmack verlieren.

Nun zunden wir die Flammen an  
doch denkt stets daran:  
Hoellen- und Daemonenfeuer  
sind meistens viel zu teuer  
Ein kleines Feuer tut es auch  
bei uns als Hexen ist das Brauch  
Nun koechel, koechel alles klein  
die Suppe wird so richtig fein  
Und brodeln alles herrlich doll  
finden wir das richtig toll  
Brodell, brodel und gewabber  
Wir freuen uns auf das Gesabber  
Mit der Kelle ruehren wir das um  
oh, es fehlt ein Schuesschen Rum  
Und duftet die Suppe nach all den Sachen  
koennen wir uns an das Loeffeln machen  
Lecker, lecker tut sie schmecken  
und alles werden wir auslecken  
Und sind wir dann erst richtig satt  
findet etwas Tolles statt  
Wollt Ihr nicht mal davon probieren  
und Hexen-Kochkuenste studieren?  
Die Suppe wird Euch sicher schmecken  
die Finger werdet Ihr danach lecken  
und die Wahrheit werdet Ihr verstehen  
oder sie als Luege sehen  
Traeumen werdet Ihr im Schlaf so tief  
mit den Geistern sprechen, die man rief  
Reisen in eine fremde Welt  
als Verlierer oder auch als Held...

### **Magische Artefakte**

Das große Buch der Hexen, Geheimnisse der alten Hexen, Magische Artefakte und sonstiger Kleinkram

## Ritual

Aus ganz normale Sachen

Kann man Artefakte machen

Dazu benötigt man etwas Energie

Macht, Wissen und Magie

Braucht ein kleines Sprüchlein

Ein Ding, welches soll magisch sein

Das Artefakt muss man besprechen

Naruom la amisu vie hechen

Herzen sollen dabei scheinen

Drei Tränen muss ein Einhorn weinen

Reiben muss man sie aufs Artefakt

Damit die Magie für immer packt

### **Magische Worte**

<u>Magisches Wort</u>	<u>Bedeutung</u>
Aera	Luft
An	Begrenzt
Anima	Gefühle
Aragh	Energie
Balisto	Geschoß
Carzum	Zerfallen
Corporem	Körper
Creatura	Kreatur
Creo	Erschaffen
Daemoni	Dämon
Des	Schwach/klein
Die	Göttliches Wissen
Discrim	Gefahr
Elementum	Elementar
Eterna	Ewig
Fauna	Tier
Fhyrrlhephantz	Illusion
Fulumbar	Feuer
Galad	Kampf
Ignitia	Licht
Intellex	Wissen
Kal	unbekannt mytisch
Lor	Positiv

Magia	Magie
Mani	Beliebig
Medicam	Heilen
Mentem	Geist/Seele
Mono	Bewegen
Mortis	Tod
Muto	Verändern
Nex	Negativ
Nonmortis	Untot
Opprimo	Unterdrücken
Perdo	Zerstören
Re	Und
Sanctum	Schutz
Tatzul	Hand
Theruc	Entdecken
Toxis	Gift
Tym	Zeit
Umbar	Erde
Vas	Mächtig
Voodoo	Voodoo