



# Beyond the Serpent Pillars™

Ein Reisebericht aus der Neuen Welt

von Erstam – Magier

Übertragen ins Englische von Andrew Morris – Schreiber  
und ins Deutsche von Alpha - Übersetzer

Illustriert von Glen Johnson – Künstler

(mit Hilfe von Gary Washington und Steve Powers)

Illuminert von Al Carnley – Designer

Redigiert von David Ladyman – Redakteur

---

## INHALT

VORWORT .....	2	Das Zauberbuch .....	25
LEHREN AUS DER VERGANGENHEIT .....	3	Die Zutaten .....	25
Das erste Zeitalter der Dunkelheit .....	3	Worte der Macht .....	27
Das zweite Zeitalter der Dunkelheit .....	4	ZAUBERSPRÜCHE .....	28
Das dritte Zeitalter der Dunkelheit .....	4	Erster Kreis der Magie .....	28
Die späteren Zeitalter .....	4	Zweiter Kreis der Magie .....	29
Geschichte Ophidias .....	6	Dritter Kreis der Magie .....	29
Runen ophidischer und		Der vierte Kreis der Magie .....	30
druidischer Herkunft .....	8	Fünfter Kreis der Magie .....	31
EIN REISEFÜHRER .....	9	Sechster Kreis der Magie .....	32
Städte .....	9	Siebenter Kreis der Magie .....	32
Andere wichtige Orte .....	10	Der achte Kreis der Magie .....	33
Handel und Händler .....	10	Neunter Kreis der Magie .....	34
Waffen und Rüstung .....	15	NACHWORT .....	35
KATALOG DER KREATUREN .....	17	DIE MITWIRKENDEN .....	36
DIE MYSTISCHEN KÜNSTE .....	25		
Die Zutaten zu einem Zauberspruch .....	25		



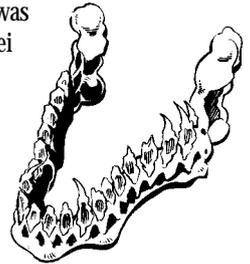
# VORWORT



Es war weniger anstrengend als ich gefürchtet hatte, die Schlangensäulen zu finden, doch weiß ich noch nicht so recht, wo mir der Kopf steht, nach der langen Reise. Dieses neue Land hinter den Säulen ist wunderbar. Hier, befreit von den Fesseln des Tyrannen, Lord British, kann ich in Ruhe meinen Studien der Magie nachgehen. Ich weiß, daß es noch viel zu sehen gibt, viel zu viel, als daß ich es mir ohne Aufzeichnungen merken könnte – denn selbst mein Gedächtnis ist durch die Fülle der Eindrücke überfordert.

\* \* \*

Es ist vielleicht angezeigt, Euch, geneigter Leser, an dieser Stelle zu verraten, was dieses Unterfangen so viel einfacher machte, als ich es mir vorgestellt hatte. Bei der Untersuchung einer der Ruinen fiel mir ein großer, elfenbeinfarbener Gegenstand in der Form eines Halbmondes auf. Als ich ihn aufhob, wozu ich beide Hände brauchte, bemerkte ich, daß er aus Knochen bestand, und obwohl keine Zähne zu sehen waren, so gelangte ich doch zu dem Schluß, daß ich den Kieferknochen einer Kreatur in den Händen hielt. Doch was mochte es sein?



Ich zog mich für weitere Nachforschungen in mein Labor zurück, wo es mir gelang, die Form mit Skizzen in Einklang zu bringen, die ich sowohl hier als auch in Sosaria angefertigt hatte, wobei ich mich selbst zur der weisen Voraussicht beglückwünschte, Bemerkenswertes in meiner Umgebung stets schriftlich festzuhalten. Der Kieferknochen stimmte mit dem einer Schlange überein, mit Ausnahme der Größe. Eingedenk der vielen Verweise auf Schlangen, auf die ich überall in diesem Lande gestoßen war – auch in den Runen – wurde mir klar, was ich vor mir hatte. Es konnte nichts anderes sein als ein archaisches Relikt der Ureinwohner dieses Kontinents. Was ich in den Händen hielt, war der Kieferknochen einer Riesenschlange – einer Kreatur, die offenbar als heilig galt.

\* \* \*

Ich war entschlossen, das Geheimnis zu lüften. Ich kehrte zu den Ruinen zurück, um meine Suche fortzusetzen. Unter dem Schutt und Geröll entdeckte ich etwas, was aussah wie ein Giftzahn, dann noch einen und noch einen! Bald hatte ich eine ganze Handvoll davon. Wieder in meinem Studierzimmer, setzte ich sie in den Kieferknochen ein. Sie paßten wie angegossen, besser als einer von Drogenis Lammfellhandschuhen.



In dem Glauben, daß ich jetzt große Macht in meinem Besitz hatte, begann ich eine Reihe von Experimenten, um den Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Und es dauerte gar nicht lange, bevor ich alles entdeckte hatte, was ich wissen mußte. Jeder Zahn, der in den

Kieferknochen eingesetzt war, ließ magische Pfade erscheinen, die zu anderen Örtlichkeiten im Lande führten. Leider wurden mir die meisten der Zähne von anderen Zauberkundigen, die neidisch waren auf meine neu gefundene Macht, entwendet, so daß ich nie dazu kam, das ganze Land zu erkunden. Dies war auch der Grund, weshalb ich die kleinliche, unehrenhafte Gesellschaft der anderen Magier meide.



# LEHREN AUS DER VERGANGENHEIT

Die Überlegung, die mich bewog, diese Erfahrung niederzuschreiben, war das Wohl der Nachwelt. Künftige Generationen sollten Kenntnis von den Ereignissen bekommen, die zu unserer Emigration auf die Schlangeninsel führten, damit sie die Fehler ihrer Vorfahren nicht unwissentlich wiederholen würden. Wisset denn, daß die Herrschaft niemals einem einzigen Individuum übergeben werden sollte, denn ein solches wird sich in einen Tyrannen verwandeln, besonders wenn sein Charakter schwach ist. Merkt Euch wohl, was hier geschrieben steht, denn sollten all meine Forschungen in Nichts sich auflösen und das Leben aus meinem Körper weichen, dann werden diese Aufzeichnungen das Einzige sein, was als Zeugnis der Vergangenheit zurückbleibt.

Was wir von unserer Geschichte wissen, nimmt seinen Anfang vor vielen Jahrhunderten, noch vor der unheilvollen Sosarischen Einigung. Acht große Königreiche bestanden nebeneinander, oft in Zwist, auf einer fantastischen Welt. Dieses Land, in dem wir lebten, trug den Namen Sosaria. Trotz der Streitigkeiten, die häufig aufflackerten, waren die Zeiten gut und das Volk mit seinem Los zufrieden. In dieser Zeit regierte selbst Lord British, König einer der acht Monarchien, mit gütiger Hand.

## Das erste Zeitalter der Dunkelheit

Dann brach die Zeit herein, in der ein schrecklicher Zauberer die Macht an sich riß. Der grausame Mondain auf der Suche nach den Schlüsseln der Unsterblichkeit (was an sich nicht notwendigerweise ein böses Ziel hätte sein müssen) erschlug seinen Vater aus Zorn, daß dieser seine Geheimnisse nicht an ihn weitergegeben hatte.

Lord British, unfähig seine eigenen Truppen in den Kampf zu führen, rief einen Helden zu Hilfe, einen Außenseiter, der den bösen Magier herausfordern und sein Königreich beschützen sollte. Allein diesem Fremden war es zu verdanken, daß in das Land wieder Ruhe einkehrte. Mondains Artefakt der Zerstörung, der Edelstein der Macht, verschwand vom Erdboden, wie sein Meister.

Eine interessante Bemerkung zu dem fremden Helden: Es gab zahlreiche Berichte über farbenprächtige Tore magischen Lichts, die in direkter Verbindung mit den Phasen der Sosarianischen Monde, Trammel und Felucca, in Zusammenhang zu stehen schienen. Man erzählte sich, daß der Fremde durch eines dieser Tore erschienen war.

Aus bis auf den heutigen Tag unerklärlichen Gründen verursachte der Untergang von Mondain einen großen Aufruhr. Dreiviertel von Sosaria verschwanden ganz einfach von der Welt, wie wenn sie niemals existiert hätten. Unter den verlorenen Gebieten war das Königreich

Shamino (das Land der Gefahr und der Verzweiflung), das Gebiet des Dunklen Unbekannten, und das Land der Feudalherren. Interessant ist, daß nur das Reich von Lord British überlebte.

Immerhin blieben einige der verlorenen Länder in Reichweite, wie ich erfuhr, als ich die Geheimnisse der





Schlangensäulen entdeckte. Betrunkene Seeleute erzählten von Ländern unter der Oberfläche des Großen Ozeans; anderen Gerüchten nach würden sich die Säulen erheben, wenn beide Monde über dem Horizont standen; einige meinten, auch die Sonne müßte gleichzeitig sichtbar sein. Wieder andere waren überzeugt, die Säulen würden nur im tiefsten Winter erscheinen. All dies, zusammen mit Spekulationen, die ich in alten Manuskripten fand, versetzten mich in die Lage, eine Gruppe von Emigranten in dieses neue Land zu geleiten. Doch mehr hievon in Bälde.

## Das zweite Zeitalter der Dunkelheit

Wenige Jahre später brach die zweite Epoche der Dunkelheit über uns herein. Mondains Schülerin, Minax, deren Begabung für die Magie und Bösartigkeit die ihres Lehrmeisters (und Geliebten) bei weitem überstiegen, war herangereift, um Rache am Volk von Sosaria zu üben. Als Anführerin von Armeen von Toten erfüllte das Land mit Schrecknissen, wie man sie in der früheren Zeit nicht gekannt hatte.

Und wieder stand Lord British dieser Bedrohung hilflos gegenüber. Und wieder kam der geheimnisvolle Held ihm zu Hilfe. Sein Kampf gegen die furchtbaren Legionen von Minax war lang und hart, doch erschlug der Fremde die Hexe schließlich und besiegte ihre gespenstischen Truppen.

## Das dritte Zeitalter der Dunkelheit

Doch die Mächte der Dunkelheit ließen noch nicht von Sosaria ab. Ohne daß es jemand ahnte, hatten Mondain und Minax eine schreckliche Kreatur gezeugt. Weder Mensch noch Maschine, stieg dieses Wesen aus dem Grund des Großen Ozeans hervor, um den Tod seiner Eltern zu rächen.

Und ein drittes Mal mußte Lord British fremden Beistand heranziehen. Diesmal erschien der Fremde, um dem Untier, das man Exodus nannte, die Stirn zu bieten. Zum Schrecken aller – und ganz besonders des betroffenen Helden – war Exodus sehr viel furchtbarer als sein Vater oder seine Mutter, und es war nicht daran zu denken, ein Duell mit ihm auszufechten. Ein geheimnisvolles Wesen, genannt der “Time Lord” (Herr der Zeit) war ausschlaggebend bei der Vernichtung von Exodus. Mit vereinten Kräften stürzten der Held und er sich auf das mächtige Untier und endeten so das Dritte Zeitalter der Dunkelheit.

(Notiz für mich selbst: Dem Herrn der Zeit einen Besuch abstatten. Sein Wissen um Langlebigkeit könnte nützlich sein.)

## Die späteren Zeitalter

Da nun endlich der Friede wiederhergestellt war, zwang Lord British, der sich selbst die Rettung von Sosaria zugute hielt, die übriggebliebenen Königreiche, sich zu vereinen. Dieses neue Königreich nannte er Sosaria und krönte sich selbst zum Herrscher. In seiner neuen Rolle begann er, seinem Volk neue moralische Werte aufzuzwingen, die seinem eigenen Gehirn entsprangen – die sog. Tugenden.

Zur Festigung dieser Tugenden ließ Lord British Schreine zu ihrer Huldigung errichten, drei davon auf der Staminsel von Exodus, der Feuerinsel. Außerdem ließ er einen Ruf ergehen an die ganze Bevölkerung, es möge sich ein Einzelner für die Rolle des Avatar melden, als Epitom der tyrannischen Tugenden.





Im Namen dieser Tugenden verwandelte Lord British ethische Werte in Gesetze – seine Ethik, sein Gesetz. Einzelheiten zu den Ungerechtigkeiten, die sich aus diesen Umwälzungen ergaben, behalte ich einem separaten Bericht vor, an dieser Stelle sei nur erwähnt, daß genügend Unzufriedenheit ausbrach, um ganze Bevölkerungsteile in die Emigration zu zwingen. Viele der klügeren Gemeinden, Fawn, die Montoren und eine Koalition aus Zauberern von Moon, entsandten Mitglieder in eine geheime Konklave, um eine Besprechung abzuhalten. Mit den Informationen, die wir aufgrund meiner Forschungs- und Untersuchungsarbeiten besaßen, hißten wir die Segel, um die Schlangensäulen zu finden – und die Insel, die wir später als die Schlangeninsel bezeichnen sollten.

Die Fahrt war lange und mühselig, viele gaben die Hoffnung auf, ich selbst nicht ausgeschlossen. Doch eines morgens, inmitten eines Sturms, der mit Sicherheit das Tauwerk unseres Schiffes zerstören würde, erspähte ein Matrose zwei große Säulen, die sich in der Entfernung aus dem Wasser erhoben. Wie aus eigener Kraft angetrieben, segelten wir darauf zu. Als wir uns den Säulen näherten, erfüllte uns eine Mischung von freudiger Erregtheit und banger Erwartung. Plötzlich blendete uns ein glänzender weißer Lichtschein. Und dann war der Sturm vorbei. Wir hatten die Krise heil überstanden. Ein junger Kerl mit guten Augen bemerkte, daß der Sternenhimmel über uns sich geändert hatte – es war nicht mehr möglich, nach den Sternen zu navigieren; wir mußten erst die neuen Konstellationen kennenlernen. Doch bereits um Mittag des folgenden Tages erreichen wir unsere neue Heimat.

Ich weiß nichts Weiteres über die Geschichte von Sosaria oder ob sich jemals einer fand, das erhobene Amt des Avatars zu übernehmen. Eigentlich gehe ich davon aus, daß Lord British sein Volk in ein viertes Zeitalter der Dunkelheit geführt hat, und kann nur hoffen, daß auch diesmal der Fremde wieder als Retter auftritt.

Was nun die Geschehnisse anbelangt, die unserer Ankunft hier folgten, so sind diese weit weniger interessant, d.h. weniger mit Konflikten behaftet. Unsere Reisegefährten stammten in der Mehrzahl aus drei wichtigen Gebieten: Moon, Fawn und aus den Schwestersiedlungen der Montors. Der Einfachheit halber teilten sich die Siedler zur Gründung von Städten in drei Gruppen, basierend auf ihren Heimatgebieten, auf: Moonshade, Fawn und Montor. Friedliche Koexistenz ist die Regel, doch herrscht kaum Interaktion zwischen den drei Städten, weshalb Informationsaustausch allein durch die wenigen Reisenden erfolgt, welche die alten Landstraßen benutzen, die wir bei unserer Landung entdeckten.

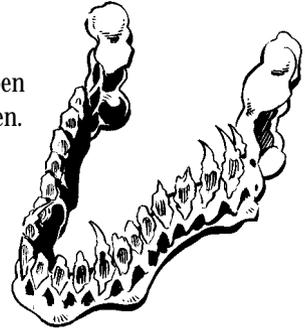


Mehrere Siedler tragen sich mit der Absicht, irgendwann die Rückreise durch die großen Schlangensäulen anzutreten, doch vermute ich, daß nichts daraus werden wird. Es ist unwahrscheinlich, daß ein Schiff in das Reich Sosaria zurückkehren kann, und selbst, wenn dies möglich wäre, so bestünde wenig Hoffnung, daß es die Fahrt intakt schaffen würde.

## Geschichte Ophidias

Ursprünglich hatten wir vor, den Kontinent hinter den Schlangensäulen "Neu-Sosaria" zu taufen. Doch das, was wir bei unserer Ankunft vorfanden, veranlaßte – nein, zwang – uns, einen anderen Namen zu wählen. Überall verstreut waren Ruinen und Trümmer, Zeugen früherer Kulturen. Ungewöhnliche, geschlängelte Hieroglyphen waren in viele der Mauerüberreste eingeritzt, die einen passenden Namen nahelegten: Schlangensinsel. An anderen Artefakten gab es wenig, obgleich es noch vieles zu erkunden gibt.

Einen Gegenstand allerdings fand ich, der mein Interesse aufs heftigste erregte, oder besser gesagt, zwei. Der erste war der Schlangenkieferknochen, ein Fund, den ich weiter vorn ausführlich beschrieben habe. Mit Hilfe der erstaunlichen magischen Kräfte dieses Knochens konnte ich weite Entfernungen sehr schnell zurücklegen, und so entdeckte ich eine Pergamentrolle, welche die Zeiten überdauert hatte. Ich brauchte lange, die alte Sprache zu übersetzen, doch vermute ich, daß eine Serie von Schlangen, die sich in kurioser Weise gegenüberstehen, beschreiben das Credo derer, welche die Insel vor unserer Ankunft bewohnten. Ich habe die Übersetzung im folgenden niedergeschrieben, für jene, die eines Tages davon Gebrauch machen wollen.





Für jene, die mir nachfolgen, schreibe ich das Folgende in großer Hast nieder, denn schon höre ich die Mächte der Ordnung die Wälle der Festung erstürmen. Ich kann nicht sagen, wie diese Botschaft an die Außenwelt gelangen oder künftige Generationen erreichen wird. Meine einzige Hoffnung setze ich darin, daß sie ein Zeugnis ablegen möge von unserer geheiligten Philosophie. Damit unsere Kultur die Zeiten überdauern möge muß jemand, irgendjemand, dieses Dokument finden. Leser, ich flehe Dich an, verbreite das Wort über unser Volk. Verbreite den Geist unserer Lehre und lerne aus der Weisheit der Vergangenheit.

Das Gleichgewicht — die Harmonie zwischen den Prinzipien der Ordnung und des Chaos - ist das eine, reine Axiom, das wir hochhalten. Alle drei Prinzipien finden in unseren Hieroglyphen ihren symbolischen Ausdruck: Die große Erdschlange, Bewahrerin des Gleichgewichts, liegt auf einer vertikalen Ebene, um die sich die zwei sich gegenüberstehenden Schlangen der Ordnung und des Chaos winden.

Chaos und Ordnung umfassen beide je drei Kräfte, und diese sechs Kräfte, wenn sie zusammenwirken, bilden die drei Prinzipien des Gleichgewichts. Die Kräfte des Chaos sind Toleranz, Enthusiasmus und Gefühl; die Kräfte der Ordnung hingegen Moral, Disziplin und Logik.

### **Chaos**

- Toleranz ermutigt, alles mit Gleichmut hinzunehmen.
- Enthusiasmus ist die Energie, die große Taten ermöglicht.
- Gefühl gibt dem den Vorrang, was aus dem Herzen, nicht aus dem Verstand, kommt.

### **Ordnung**

- Moral ist die Überzeugung der Wichtigkeit ethischer Verhaltensregeln.
- Disziplin ist die Fähigkeit, eine Aufgabe zu vollenden und allen Ablenkungen aus dem Weg zu gehen, die ein Gelingen gefährden könnten.
- Logik erlaubt sachliches, vernünftiges Denken, frei von allen Emotionen.

### **Gleichgewicht**

Aus der Vereinigung zwischen jeweils zwei Kräften, einer dem Chaos und einer der Ordnung entstammend, leiten sich die Prinzipien des Gleichgewichts ab:

- Toleranz und Moral kombinieren sich zur Harmonie, der Fähigkeit, mit sich selbst, seinen Mitmenschen und der Welt im Reinen zu sein.
- Aus der Verbindung von Enthusiasmus und Disziplin entsteht Verpflichtung, welche zur Überwindung von Hindernissen und zum Führen anderer befähigt.
- Gefühl, das sich mit Logik vermischt, ergibt Rationalität, die Fähigkeit, den Sinn des Lebens zu erkennen und die Welt zu begreifen.

Wie Du sicher siehst, ist meine Welt entzwei gerissen worden durch die Abwendung vom Gleichgewicht, unserem ehrwürdigsten Axiom. Wenn Du in einer weniger wüsten Zeit lebst, kann ich Dich nur bitten, etwas zu tun, um das Gleichgewicht auf der Schlangensinsel wiederherzustellen. Ich muß diese kurze Darlegung hier vorzeitig abbrechen, denn ich höre, wie meine Angreifer an die Eichentür poltern. Ich wünsche Dir und Deiner Welt mehr Glück als meiner eigenen beschieden ist.

— Ssithnos, Der Große Hierophant





Ganz ohne Zweifel war der Verfasser jemand von hohem Rang gewesen, obwohl diese kurze Mitteilung keinen Hinweis auf seinen Stand gibt, abgesehen von dem seltsamen Titel in seinem Namen. Ich hoffe, mehr hierzu zu erfahren, und über den Krieg, der eine ganze Kultur vernichtet zu haben scheint. Wenn ich weitere Informationen vorliegen habe, werde ich bemüht sein, meine Aufzeichnungen zu der Geschichte dieses ungewöhnlichen Landes zu ergänzen.

## Runen ophidischer und druidischer Herkunft

Hier sind die Originalsymbole, die ich in unser gemeinsames Alphabet und unsere Sprache übersetzt habe. Es ist leicht zu sehen, wo die Schwierigkeiten lagen, denn die Kombinationen sind keinesfalls intuitiv. Meine Kenntnisse sind keineswegs perfekt, weshalb ich alle, die mein Werk studieren, bitten möchte, etwaige Fehler zu verzeihen. Möge es trotzdem von Nutzen sein.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
S	T	U	V	W	X	Y	Z		

Ich lege auch ein Alphabet der druidischen Runen bei. Dies ist nur für Vergleichszwecke gedacht, denn ich kann nur hoffen, daß allfällige Ähnlichkeiten zwischen unserer Sprache, den druidischen Runen und dem Schlangenalphabet zu einem besseren Verständnis der alten Kultur führen werden.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					



---

# EIN REISEFÜHRER

## Städte

Auf dem neuen Kontinent sind drei Städte entstanden. Mit Anstrengung und etwas Glück werden sie alle blühen und zu größeren, autonomen Stadtstaaten heranwachsen. Es sind bereits Vorbereitungen im Gange, eigene Regierungen und Währungssysteme einzuführen.

### *Fawn*

Diese ungewöhnliche Stadt wurde nach der gleichnamigen Stadt in Sosaria benannt, die ihrerseits ihren Namen von der Gründerin, der Königin Fawn, herleitet. Die für ihre Schönheit bekannte Königin gab der Schönheit vor allen anderen Werten den Vorrang, und zu ihren Ehren huldigte auch die Bevölkerung dieser vergänglichen Tugend. Obwohl Königin Fawn inzwischen verstorben ist, gelten ihre oberflächlichen Wertmaßstäbe noch immer. Ihr Einkommen verdankt die Hafenstadt Fawn dem Meer; die wichtigsten Gewerbe sind Fischerei und Schiffsbau. Die Münzeinheit in Fawn heißt Filari.

### *Monitor*

Obwohl noch immer eine hauptsächlich dem Kriegsgewerbe frörende Gesellschaft, so weist Monitor doch wenig Ähnlichkeit auf mit den Zwillingstädten Montor, von denen es seinen Namen ableitet. Die Stadtbevölkerung teilt sich in drei Clans auf: die Bären, die Wölfe und die Leoparden. Es scheint, daß alle drei ihre Bewunderung für das Prinzip des Muts aufrechterhalten haben, doch ihre Rivalität hat diese Tugend zu einem Gegenstand kleinlicher Streitereien herabgewürdigt. Nicht einmal über die Definition des Begriffs "Mut" herrscht Einigkeit. Sie beabsichtigen, Mutproben zu ersinnen, um die Sache ein für allemal klarzustellen, doch meines Erachtens besteht wenig Aussicht, daß eine Kooperation zustandekommt. Die Währung, die hier in Umlauf ist, heißt Monetari.

*Spätere Anmerkung: Die Mutprobe wurde ersonnen. Entgegen meiner Skepsis setzten sich die drei Faktionen einträchtig zusammen, um diese Herausforderung auszuarbeiten. Über mehr als zweihundert Jahre haben sich die so geschmiedeten Bande nur wenig geschwächt. Dennoch sind die Schranken nach wie vor spürbar. Die Mitglieder jedes Clan schmücken ihre Gesichter mit bunten Tattoos ihres Totem-Tieres.*

### *Moonshade*

Sowohl in Sosaria als auch hier auf dem neuen Kontinent ist diese Stadt von Angehörigen meines Berufsstandes beherrscht. In einem Versuch, uns aus der Tyrannei von Lord British zu befreien, machten wir uns auf, in Begleitung der Einwohner von Fawn und den Zwillingstädten Montor, die Schlangensäulen zu finden. Als wir Land entdeckten, siedelten ich und meine Gefährten uns sofort an den Seeufern der Insel des Jenseits an. Bisher haben wir uns auf eine Regierung geeinigt, die aus dem Rat der Magier gebildet wird. Die Bewohner von Moonshade benutzen als ihre Währung den Gulden.





*Spätere Anmerkung: Da es in der Umgebung zahlreiche nützliche Rohstoffe gibt, hat Moonshade zahlreiche Handwerker angelockt. Sie stellen Gegenstände aus Holz und Glas sowie Waffen her und bauen zusätzlich zu unseren Reagensmitteln auch Wein an. Ich weiß, es gefällt den anderen wenig, und mir selbst auch nicht. Doch noch weniger Freude empfinde ich über die lächerlichen Vorschläge meiner Mitzauberer. Beragdole hatte gar die Unverschämtheit, zu behaupten, ich würde allmählich paranoid. Ich habe keine Muße für ihre kleinlichen Streitereien und blödsinnigen Zauberformeln, denn meine Forschungen haben mich weit über ihren Horizont erhoben.*

*Zusätzliche Anmerkung: Ich sehe mich gezwungen, aus Moonshade zu verschwinden. Wie die anderen bei den Bevölkerungszentren blüht die Stadt, und darauf bin ich stolz. Doch die ständigen Querelen des Rats der Magier, einer Organisation, der ich von Anfang an skeptisch gegenüberstand, schlägt mir aufs Gemüt und nagt an meiner geistigen Gesundheit. Es gibt jetzt einen Zauberherrscher, der den Vorsitz über den Rat innehat – praktisch ein König. Hier, weit weg von den andern, kann ich mich der wahren Kunst der Zauberei widmen.*

## **Andere wichtige Orte**

### *Der Sumpf von Gorlab*

Diese düstere Landschaft verbirgt ein dunkles Geheimnis, welches die übernatürlichen Kräfte, die es bewachen, nicht freigeben wollen. Den Sumpf selbst zu betreten, ist unmöglich, denn lange bevor man in seine Nähe kommt, verfällt man in einen durch Zauberkräfte hervorgerufenen Schlummerzustand.

*Spätere Anmerkung: Es ist wirklich kaum zu glauben, aber die Geschichten entsprechen der Wahrheit. Mit meinen eigenen Augen habe ich diesen mysteriösen Schlummer gesehen, obwohl mich meine Angst davon abgehalten hat, die Erfahrung am eigenen Leibe zu machen.*

### *Die Berge der Freiheit*

Diese Gebirgskette liegt im Norden von Moonshade. Ihre Gipfel und Täler bieten wenig, was Interesse erregen könnte, doch viele Menschen, welche den unangenehmen Aspekten der Gesellschaft zu entgehen suchen, finden hier Abgeschiedenheit. Man spricht davon, die Höhlen der Freiheit in ein Gefängnis umzubauen – die Ironie eines solchen Unterfangens entzückt mich, aber ich kann nicht mit Sicherheit sagen, ob etwas aus dem Plan werden wird.

### *Die Gratbrecher-Berge*

Über diese Berge weiß ich weiter nichts als ihren Namen und ihre geografische Lage. Man hört, sie seien voll mit unterirdischen Höhlen.

### *Die westlichen Wälder*

Gerüchten nach sollen Untiere in diesen Wäldern hausen. Ich meinerseits bin noch nie dort gewesen, noch kenne ich jemanden, dessen Erzählung ich trauen würde.

## **Handel und Händler**

Obwohl ich es lange aufgeschoben hatte, meine Gedanken zu diesem Thema zu Pergament zu bringen, immer in der Hoffnung, weitere neue Entwicklungen mitaufnehmen zu können, so scheint es nun doch, daß unser Handel sich schnell entwickelte und stabilisierte. Es gibt keine Anzeichen, daß unsere Rohstoffe zur Neige gehen. Ich hatte gehofft, wir könnten uns das Prägen von Münzen und die damit verbundenen Schwierigkeiten, wie wir sie aus Sosaria zur Genüge kannten, ersparen, doch den meisten andern waren die Tauschgeschäfte lästig.

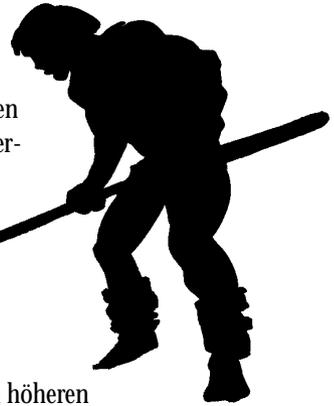




Also muß auch ich mich dem Geldsystem fügen. Es folgt eine Beschreibung der Berufsstände, die mit Geld umzugehen verstehen.

### *Bauern*

Diese Bezeichnung umfaßt alle, die ihren Lebensunterhalt entweder mit Vieh oder Vegetation verdienen. Das mäßige Klima im Mittelland, ganz anders als im eiskalten Norden, befähigt die Bauern, die Tradition fortzusetzen, die ihre Vorahren direkt bei der Besiedlung des Landes einführten. Trifft man unterwegs einen Bauern, bietet er einem fast immer ein Ei, ein Hühnchen, Obst oder etwas anderes an.



### *Händler*

Die wirklichen Nutznießer der Wirtschaft auf Währungsbasis, die Händler, sind darauf aus, Produkte in großen Mengen zu niedrigen Preisen einzukaufen und sie dann in kleineren Mengen, aber zu höheren Preisen, an die Öffentlichkeit zu verkaufen. Obwohl dies auch beim Tauschgeschäft nicht zu verhindern ist, so ist es doch dort einfacher, die Werte zu objektivieren. Denn schließlich kann jeder gebildete Mensch den Wert eines anderen Gutes oder einer Dienstleistung daran bemessen, wie groß sein Bedarf danach ist.

### *Tavernen*

Selten nur besuche ich Tavernen, denn die Weisheiten, die hier aus den Mündern der Gäste sprudeln, sind niemals nützlich im Vergleich zu der Erkenntnis, die einem beim Studium zuteil wird, und Speise und Trank sind keine Gründe, um sein eigenes Heim zu verlassen, wo es doch da Brot und Butter zur Genüge gibt. Auf die, welche Gesang, fantastische Erzählungen und Geschwätz mögen, üben die Tavernen eine natürliche Anziehung aus.



### *Gasthöfe*

Da die eisige Witterung in diesen Gegenden schon manchen Reisenden das Leben gekostet hat, besonders in kalten Winternächten, erkannten manche die Notwendigkeit für sichere und komfortable Raststätten entlang der großen Landstraßen. Die Preise sind oft hoch, doch für jene, die eine lange Reise vor sich haben,

lohnt sich diese Ausgabe. Der Gasthof zum Schlafenden Bullen, an der alten Schlangenstraße, ist ein hervorragender Ort, um sich nachts schlafen zu legen. Er gehörte einstmals einem meiner Feinde, doch der ist längst tot, und die neuen Besitzer sind gastfreundlich.





### *Marketender*

Dies sind in mancher Hinsicht die einzigen Händler von Qualität. Sie verkaufen Güter des täglichen Bedarfs, nicht Luxusartikel. Bei unserer Ankunft auf diesem Kontinent wurde uns schnell bewußt, daß uns vieles fehlte an Vorräten und Gerätschaften. Eine kleine Gruppe der Siedler entschloß sich, diese Lücke zu füllen, zu Anfang gegen Kost und Logis. Wenn mir Kerzen oder Vellum ausgehen, besorge ich mir diese Dinge von einem Marketender.



### *Magier*

Meine Berufsgenossen, namentlich jene Scharlatane aus Moonshade, sind oft geneigt, Zaubersprüche und Reagensmittel gegen Geld zu verkaufen. Die Zauberei ist teuer, und Zauberer sind oft gezwungen, sich auf diesem Wege die nötigen Mittel zu beschaffen. Ich hoffe, niemals dieser Notwendigkeit zu erliegen, bin jedoch immer bereit, mein Wissen mit anderen Meistern – sofern es solche gibt – zu teilen.

### *Handwerker*

Zu diesem Berufsstand gehören alle gelernten Handwerker, die Werkzeuge und andere Gerätschaften herstellen und zum Verkauf anbieten. Und obwohl man mich kaum dabei erwischen wird, solchen Tand zu erwerben, so erfreuen sie doch viele. Und so hart mein Urteil scheinen mag, so anerkenne ich dennoch, daß viele dieser Artefakte, wenn auch nicht nützlich, so von großer Schönheit sind.

### *Schmiede*

Diese schwer arbeitenden Männer und Frauen, die lange Stunden mit dem Amboß arbeiten, verdienen eine Erwähnung, denn die Fähigkeit, Metall zu bearbeiten, ist keine alltägliche. Manche unter ihnen, die Waffen- und Rüstungsschmiede, sind hochspezialisiert; andere fertigen Gerätschaften zum Essen, zum Zerhacken oder Bauwerkzeuge. Manche schreiben dem Schmied sogar magische Kräfte zu. Wir, die wir es besser wissen, sind gleichwohl der Meinung, daß es ein wohlverdientes Kompliment ist.





### *Heiler*

Vielleicht die einzigen Formen der wahren Magie, die von den Magiern nicht gänzlich verstanden werden, sind die heilenden Künste. Während jeder Heiler Dir sagen wird, daß der Körper, wenn er mit Kräutern und sachverständiger Behandlung unterstützt wird, sehr wohl in der Lage ist, sich selbst zu heilen, so ist es doch offenkundig, daß ein bestimmtes Maß an Zauberei beteiligt sein muß. Wie oft habe ich einen Heiler beim Brauen eines Tranks beobachtet, der auf einen Schlag alle Spuren einer Wunde zum Verschwinden brachte. Da soll mir einer erzählen, es sei keine Magie im Spiel!

### *Apotheker*

Nicht lange nach der Entstehung der Städte verfielen einige Bewohner darauf, Kräuter und andere Pflanzen zu sammeln und daraus heilende Tees und Zaubetränke zu brauen. Manche machen den, der sie einnimmt, unsichtbar, andere rufen den Schlaf herbei und andere tun nichts weiter als Bläschen zu bilden. Diese Mixturen sind hervorragende Mittel für alle, die nicht wirklich zaubern können – vorausgesetzt sie haben das nötige Kleingeld.

### *Schneider*

Faden zu einem Tuch zu weben und dann mit Nadel und Faden ein Gewand daraus zu machen, ist eine Kunst für sich. Über die letzten paar hundert Jahre habe ich viele Moden kommen und gehen sehen, doch für die mühselige Arbeit, die mit dem Schneidern verbunden ist, hatte ich nie was übrig. So gesehen nehme ich die Dienste eines Schneiders sehr gerne in Anspruch.

### *Schiffbauer*

Unter gewöhnlichen Umständen wäre das Reisen zwischen den Inseln für die normalen Menschen (d.h. für die, die nicht der Magie kundig sind), unmöglich. Damit auch diese armen Seelen, die nicht auf die Magie zurückgreifen können, Reisen unternehmen konnten, begannen einige findige Köpfe, verschiedene Wasserfahrzeuge zu bauen und sie an Reiselustige zu verkaufen. Um den Diebstahl dieser teuren Fahrzeuge zu verhindern, führten die Bewohner der Schlangeninsel Besitzurkunden ein, die den Eigentümer eindeutig identifizieren.

*Spätere Anmerkung: Infolge einer ständig sinkenden Zahl an Fahrten über Wasser sind in den letzten Jahren keine neuen Schiffe mehr gebaut worden, und die Schiffsbesitzurkunden gehören der Vergangenheit an. Der einstmals beliebte Beruf des Schiffsbauers ist vom Aussterben bedroht, und wer Schiffsbau gelernt hat, muß sich nach einem anderen Handwerk umsehen.*





## *Pfade durchs Leben*

Manche sind der Meinung, das Leben eines Händlers oder Handwerkers berge wenig Überraschung und sei langweilig. Sie lassen sich von



Spannung und Abenteuer verlocken und entschließen sich, eine Laufbahn als Entdecker und Forscher einzuschlagen. Ihre Motive sind so vielfältig wie sie selbst. Manche wollen das Unbekannte erforschen, andere bereisen die zivilisierte Welt und eignen sich im Umgang mit verschiedenen Völkern Kenntnisse an. Andere wiederum sind auf Ruhm und Ehre aus. Doch was auch immer sie inspiriert, zwei

Dinge haben sie gemeinsam: Kenntnisse und Gefahr.

### *Krieger*

Die Welt außerhalb der Städte – und manchmal auch innerhalb der Stadtmauern – kann gefährlich sein. Viele der einheimischen Kreaturen der Schlangeninsel hegen einen blutrünstigen Haß auf die Menschen, und manche Pflanzenarten sind mit tödlichen Defensivmechanismen ausgestattet. Die Krieger greifen zu den Waffen und nehmen den Kampf auf gegen natürliche und unterirdische Feinde. Manche unter ihnen reisen in entfernte Gegenden, um die bestmögliche Ausbildung zu genießen; andere lernen direkt auf dem Schlachtfeld. Krieger entdecken in jungen Jahren die Bedeutung von Stärke, Gewandtheit und Wahrnehmung – andernfalls sterben sie früh. Geschickt im Umgang mit vielen Waffen, bilden die Krieger den größten Anteil unter den abenteuerlich Gesinnten. Oft sind sie die Beschützer ganzer Gemeinden.

### *Barden*

Krieger, Sänger, Erzähler und Weiser: das und vieles mehr ist der Barde. Schnell mit der Zunge und schnell mit dem Pfeil, sind die Barden unter den Abenteurern gerne gesehen. Die Krieger wissen ihre Liebe zum Detail und ihre Erzählgabe zu schätzen, dank derer sie längst vergangene Abenteuer in schillernden Farben dazustellen wissen. Wir Magier dulden sie wegen ihres Charismas in diplomatischen Verhandlungen, das uns so oft abgeht, weil wir zu lange in der Einsamkeit, abgeschieden von unseren Mitmenschen, leben. Kürzlich habe ich ein *bon mot* gehört, das die Fähigkeit eines Bardens hervorragend zum Ausdruck bringt: Der Wert eines Bardens für die Gesellschaft kann daran gemessen werden, wie gut die Geschichte erzählt wird.

### *Magier*

In meinen Aufzeichnungen über Zaubersprüche werde ich auf das wahre Wesen der Magier und unsere Kunst ausführlich eingehen. An dieser Stelle will ich nur erwähnen, was einen Jungen zu einem Berufe drängt, der ihn in die mysteriöse und gnadenlose Welt der Magie entführt.





Es gibt unter uns Magiern einen Spruch: Zauberer werden geboren, nicht gemacht. Dies scheint durchaus zutreffend, denn jene unter uns, die Magie betreiben, beginnen in einem zarten Alter. Ich erinnere mich gut, wie früh mich Zaubersprüche faszinierten. Meine Sinne waren wach und scharf und spürten die ätherischen Wellen, noch bevor ich wußte was Äther war. Innerhalb kurzer Zeit begann ich, Reagensmittel zu sammeln, wobei mir die natürlichen Ingredienzen buchstäblich in die Hand fielen. Auch wenn nicht alle Magier schon in frühen Jahren eine solche Begabung an den Tag legen, so kenne ich ganz wenige, die behaupten, die Zauberkunst als Zweitberuf erlernt zu haben.

Wir Magier werden mit einem scharfen Verstand geboren, der uns ermöglicht, ungewöhnliche Konzepte zu begreifen und alltägliche Vorurteile abzulegen. Die Barden mögen listig sein, aber die Zauberer sind die einzigen, welche die unfaßbaren Wellen des Äthers wirklich greifen und für unsere Zwecke nutzen können. Nimm Dich in acht vor dem Zauberer, der zornig ist, denn keiner kann so im Zorn entbrennen, wie der, der über die Elemente gebietet.



## Waffen und Rüstung

Obwohl ich selbst keine Verwendung für derartige Gerätschaften habe, so gibt es doch viele Reisende und Handwerksgesellen, die auf sie angewiesen sind, und wer lange leben will, muß seine Waffen mit Bedacht wählen. Meine Unwissenheit in diesen Belangen macht mich zu einem schlechten Berater, doch ich habe immerhin genug von den heldenhaften Erzählungen gehört, daß ich weitergeben kann, was andere dazu meinen.

### *Waffen und Schilde*

Der Nutzen einer Rüstung liegt nicht darin, daß der feindliche Schlag nicht trifft, sondern darin, den zugefügten Schaden möglichst gering zu halten. Die meisten Rüstungen schützen die sechs wichtigsten Körperregionen, von denen die drei hauptsächlichlichen Leib, Nacken und Kopf sind.

Die Krieger schützen diese Teile am besten, doch sind auch die Glieder wichtig zum Überleben.

Deshalb ist es notwendig, Rüstungsteile für alle Körperteile, also auch für Arme, Beine und Füße, verfügbar zu haben. Es mag leichter sein, ohne diese Teile zu leben, aber sie liegen direkt in der Feuerlinie - man möge mir diese Redewendung verzeihen - und werden daher häufig getroffen.

Rüstungsteile werden aus vier Arten von Material gefertigt: Leder, Metallschuppen, Ketten und Metallplättchen. Zumeist gilt: Je dicker das Material, desto besser der Schutz. Je dicker das Material, desto schwerer und





teurer ist es auch. Leder ist leicht und billig zu erwerben, und eignet sich gut im Kampf mit weniger starken Feinden. Doch wenn einer eine Wallstatt betritt, ohne ein Stück metallene Rüstung auf dem Leib zu tragen, dann würde ich ihn entweder für arm, schwach oder töricht halten. Obwohl ein Schild dieselbe Funktion erfüllt wie eine Rüstung, so ist er doch ganz anders in der Form. Ein Schild kann wenig ausrichten, um die Wirkung eines Schlags zu verringern. Sein Zweck liegt vor allem darin, Angriffe vom Verteidiger abzulenken. Ich für mein Teil kann keinen großen Unterschied sehen, aber viele Krieger schwören darauf. Auf jeden Fall weiß ich, daß die erfahrensten Kämpfer die beste Rüstung tragen und den stärksten Schild mit sich führen, den man mit Geld erstehen und mit Würde umhertragen kann.

## Waffen

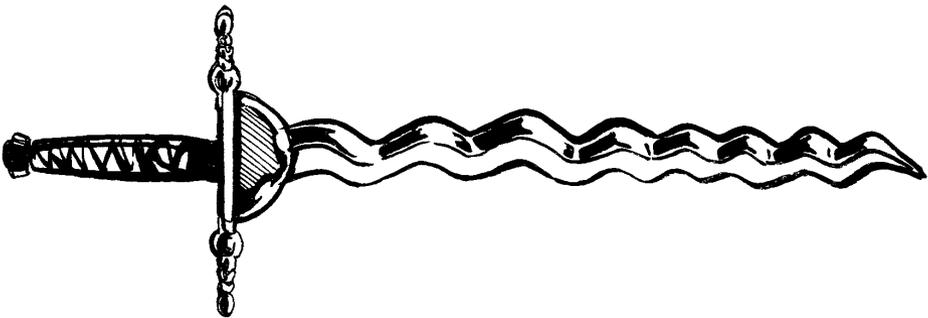
Den einschlägigen Quellen zufolge ist die einfachste Begriffsbestimmung einer Waffe jedes Objekt, das seinem Träger eine größere Reichweite verleiht und ihm eine bessere Chance gibt, seinen Gegner zu verwunden. Ich kann das nicht widerlegen, denn es scheint mir durchaus logisch.

Die Auswahl der Waffen scheint wichtig zu sein, da jede eine andere Wirkung erzielt. Es werden vier Hauptkategorien unterschieden: solche zum Schlagen, zum Säbeln, zum Stechen und Schießen. Bei manchen Waffen überlappen sich diese Kategorien, sie sind sehr flexibel und deshalb beliebt.

Schwerter sind sehr nützlich, da ihre Klingen leicht die Haut durchstoßen. Der größte Nachteil scheint darin zu liegen, daß sie gegen gute Rüstungen kaum etwas ausrichten können. Im Gegensatz dazu sind die stumpfen Waffen wie Keulen, die mit roher Gewalt eingesetzt werden, äußerst wirksam, auch wenn der Gegner eine Rüstung trägt.

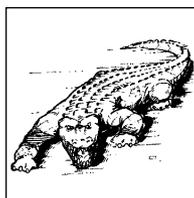
Die Stech Waffen sind den Säbelartigen nahe verwandt. Sie erfordern weniger Kraft beim Durchdringen einer Rüstung, hinterlassen jedoch schlimmere Wunden. Zu den Geschößwaffen zählen alle Waffen, die dem Angreifer erlauben, auf Distanz zuzuschlagen.

Soweit ich das beurteilen kann, verwischen sich die Grenzen zwischen diesen Kategorien. Die meisten Schwerter können schneiden und stechen, ein zweihändig geführtes Schwert kann auch als Keule benutzt werden: ein Pfeil ist ein Geschöß, mit Stechwirkung, und ein geschleudertes Steinbrocken ist ein Geschöß mit Wirkung wie ein Keulenstoß. Ich nehme an, es liegt an dem einzelnen Krieger, sich seine bevorzugte Waffe auf der Basis seiner persönlichen Stärken und Schwächen auszusuchen. Ich meinerseits verlasse mich lieber auf den Zauberspruch *Vas Corp Hur*, der noch nie seine Wirkung versagt hat.





Acid Slug (Säureschnecke)



Alligator (Alligator)



Giant Bat (Riesenfledermaus)

## KATALOG DER KREATUREN

Wie ich erwartet hatte, hat die örtliche Fauna vieles gemein mit den Tieren unserer Heimat. Einst Teil von Sosaria, hat sich die Schlangeninsel wenig verändert seit den Tagen vor Mondain. Dennoch geziemt es sich, Einzelheiten zum kreatürlichen Leben hier festzuhalten, und sei es auch nur, um einen Vergleich mit Sosaria anzustellen. Zweifellos gibt es einheimische Lebensformen, die mir unbekannt sind. Ich überlasse es Mutigeren als mir, diese zu entdecken und mir ihre Funde mitzuteilen, damit ich meine Liste in der Zukunft vervollkommen kann.

**Säureschnecken.** Viel größer als ihre Kusine, die gemeine Schnecke, lebt die Säureschnecke vorzugsweise unter der Erde. Ihr schleimige Überzug ist sauer und frißt sich gleichermaßen durch Metall und Fleisch. Wenn man davon ausgeht, daß diese Schnecken ihren Gegenstücken in Sosaria ähnlich sind, dann werden sie am besten mit Feuer bekämpft.

**Alligator.** Diese große amphibische Echsenart ist schnell und gefährlich und setzt im Kampf all seine Gliedmaßen ein.

**Riesenfledermaus.** Wie der Name besagt, ist dies eine große Variante der gemeinen Fledermaus, eines Säugetiers, das fliegen und in der Dunkelheit sehen kann. Ihre Nester befinden sich meist in Höhlen und an anderen Orten, wo kein Licht eindringt.

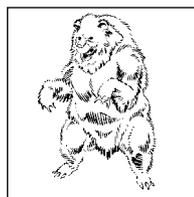
**Bär.** Der hiesige Bär überragt einen erwachsenen Mann um mehrere Köpfe, wenn er sich auf die Hinterfüße stellt. Mit seinen scharfen Zähnen und Krallen ist er ein zu Recht gefürchtetes Raubtier, besonders wenn er seine Höhle angegriffen sieht.

**Polarbär.** Wie sein Vetter aus den wärmeren Klimazonen ist auch der Polarbär ein gefürchtetes Raubtier. Der auffälligste Unterschied zwischen ihm und dem gewöhnlichen Bären ist die Farbe seines Pelzes, die so weiß wie Schnee ist. Der Polarbär bewohnt die kalten Regionen des Landes und macht einen längeren Winterschlaf als andere Bären.

Bear (Bär)

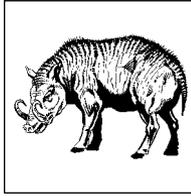


Bear (Polar) (Polarbär)





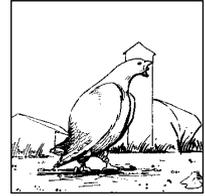
Bird (Vogel)



Boar (Wildschwein)



Cat (Katze)



Chicken (Huhn)

**Vogel.** Eine Vielfalt von gefiederten Kreaturen bewohnen das Land. Die häufigste unter ihnen ist ein attraktiver, silbriger Vogel. Die bevorzugte Nahrung der Vögel sind Früchte und Gemüse; Angriffe auf Menschen sind selten, obwohl ich einige Raubvögel beobachtet habe, die Anwendungen dieser Art zeigten. Einer der farbenprächtigsten Vögel, der Papagei, soll sogar der menschlichen Sprache mächtig sein.

**Wildschwein.** Dieses wilde Tier ist wegen seines böartigen Temperaments gefürchtet. Wildschweinfleisch gilt als Delikatesse, doch die Angst, von einem Stoßzahn aufgespießt zu werden, hält die meisten davon ab, Jagd auf Wildschweine zu machen.

**Katze.** Gilt im Volksglauben als traditionelle Gefährtin von Hexen und Magiern (ein Vorurteil, das ich ebenfalls zu zerstören gedenke). Findet in allen Ecken und Nischen, wo zivilisierte Menschen leben, ein Plätzchen. Nicht sonderlich nützlich, können sie auch in den großen Städten zu überleben.

**Hühner.** Feige vogelartige Kreaturen, die kaum vom Boden abheben können, jedoch eine ausgezeichnete Quelle für Fleisch und Eier bilden. Kommen nur als Haustiere vor.

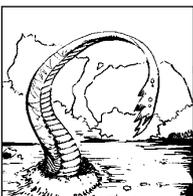
**Leichner.** Ein furchtbarer Geist, von dem uns jede Beschreibung fehlt, weil keiner, der einen aus der Nähe gesehen hat, die Begegnung überlebt hat. Wenn anwesend, ist er jedoch nicht zu übersehen, denn er streckt seine Fangarme durch den Erdboden, um seine Beute zu verschlingen.

**Kuh.** Ein großes, gutartiges Säugetier, Hauptlieferant von Milch und Rindfleisch.

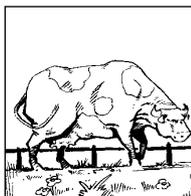
**Zyklopen.** Zyklopen sind riesige, menschenartige Kreaturen, die man sofort an dem einen Auge mitten in der Stirn erkennt. Als Feinde gefürchtet, kämpfen sie vor allem mit stumpfen Schlagwaffen wie Keulen und Findlingen.

**Dämon.** Diese bösen, rotglühenden Kreaturen haben für uns Menschen noch weniger übrig als wir für sie. Sie nennen sich selbst "Gargoyles", doch diese Änderung des Namens bewirkt keinerlei Änderung ihres Verhaltens.

Corpsor (Leichner)



Cow (Kuh)



Cyclops (Zyklus)



Daemon (Dämon)

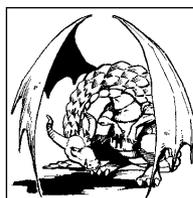




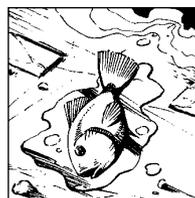
Dear (Rotwild)



Dog (Hund)



Dragon (Drache)



Fish (Fisch)

Rotwild. Das Fleisch des Rotwilds ist sehr geschätzt. Rehe und Hirsche leben in den Wäldern. Ihr Geweih hält die meisten Feinde von ihnen fern.

Hund. Ein vielseitiges Tier, das vielen Menschen vieles ist: dem Jäger ein Jagdgenosse, den Eltern eine Stütze, den Kindern ein Spielgefährte, der Familie ein Beschützer - kurz und gut: des Menschen bester Freund.

Drache. Den wütenden, fliegenden Echsen in Sosaria verwandt, unterscheidet sich die hiesige Variante eigentlich nur im Aussehen. Die Eisdraachen besitzen weißblaue Schuppen und speien tödliche, blaue Flammen.

Fisch. Fische sind nichts weiter als Nahrung aus den Gewässern, obwohl manche sagen, die größeren Arten besäßen auch eine Art Intelligenz. Ich jedenfalls weiß sie nur zu schätzen, wenn ich sie auf dem Teller vor mir habe.

Fuchs. Verwandt mit Wolf und Hund ist der listige Fuchs eine ständige Bedrohung für kleinere Tiere.

Frostschlange. Eine entfernte Verwandte der Seeschlange von Sosaria, ist diese Art in den eisigen, arktischen Gewässern des Nordens heimisch.

Gaffer. Diese schwimmenden fleischigen Kugeln scheinen voll auf damit beschäftigt, Opfer aufzuspüren und zu verschlingen. Ihr Name leitet sich von den vielen Augen ab, von denen alle außer dem mittleren auf Fangarmen angebracht sind. Da ich selbst einmal einem im Kampf gegenübergestanden habe, kann ich berichten, daß der Tod eines Spähers in einer Explosion schwirrender Insekten endet.

Ghul. Manifestationen der Reste von Verstorbenen, sind Ghuls vor allem für ihre Fähigkeit bekannt, entgegen aller Naturgesetze frei im Raum schweben zu können. Allerdings scheinen sie von Orten angezogen zu werden, wo ihresgleichen ruhen.

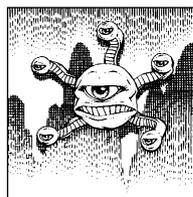
Fox (Fuchs)



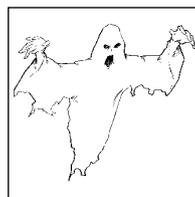
Frost Serpent (Eisschlange)



Gazer (Späher)

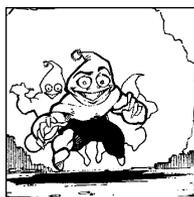


Ghost (Geist)

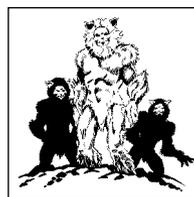




Goblin (Goblin)



Gremlin (Gremlin)



Gwani (Gwani)

Goblin. Das Ergebnis alter magischer Experimente (pseudo-wissenschaftlich durchgeführt, möchte ich hinzufügen), ähneln die Goblins in gewisser Weise den Menschen, von denen ihre Vorfahren abstammten. Trotz einiger Versuche, sie zu zivilisieren, bleiben sie von ihrem Wesen her mißmutig.

Gremlin. Es ist schwierig, individuelle Züge dieser lästigen Geschöpfe zu identifizieren, denn sie reisen immer in Banden. Ziemlich feige, sind sie eine größere Bedrohung für unsere Vorratskammern als für uns Menschen. Ich habe gehört, ohne jedoch Beweise zu haben, daß manche von ihnen etwas von der Zauberei verstehen.

Gwani. Diese weißen Pelztiere sind eine Kreuzung zwischen Mensch und Affe. Trotz ihrer ungewöhnlichen Form scheint die Kombination eher natürlicher als magischer Art zu sein, und ich habe keinerlei Hinweise, daß sie mit der Magie etwas im Sinne haben. Ihre Kultur zeigt Anzeichen von Zivilisation, z.B. habe ich beobachtet, wie sie ihre Toten in den Eiswüsten in Gräber einlassen. Ich hoffe, bald in der Lage zu sein, mit ihnen zu kommunizieren.

Harprien. Diese greuliche Kreuzung zwischen Mensch und Vogel ist genau so furchtbar in ihren Verhaltensweisen wie in der Erscheinung. Harprien greifen im Sturzflug aus der Luft an und packen ihre Opfer mit ihren scharfen Krallfüßen.

Kopflose. Wie der Name sagt, sind dies Kreaturen ohne Kopf. Von diesem immerhin wichtigen Umstand abgesehen, sind diese Zweifüßler dem Menschen sehr ähnlich. Ich habe noch keinen für eine nähere Untersuchung einfangen können, doch die Leichtigkeit, mit der sie handeln, obwohl ihnen doch jeder Verstand abgehen muß, widerspricht den Gesetzen der Logik.

Eisiger Leichner. Über diese Art weiß man noch weniger als über ihre etwas besser bekannten Vettern. Auch von ihnen kennt man nur die eiszapfenähnlichen Fangarme, die gelegentlich von Zeugen gesichtet werden, die weit genug weg sind, um die Begegnung zu überleben.

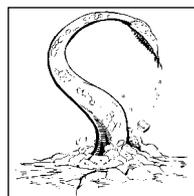
Harpy (Harpie)



Headless (Kopflöser)



Ice Corpser (Eisiger Leichner)

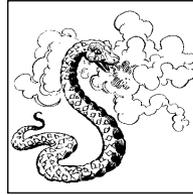




Ice Elemental (Eis-Elementarwesen)



Ice Troll (Eistroll)



Ice Worm (Eiswurm)



Insect (Insekt)

Eis-Elementarwesen. Ganz und gar aus Eis, greift diese zweibeinige Kreatur mit schwingenden, steinernen Armen an.

Eistroll. Ähnlich wie die echten Trolle, sind auch die Eistrolle nicht viel mehr als Straßenräuber und Mörder. Wegen ihrer Kälte sind sie jedoch noch gefährlicher, denn je näher man einem Eistroll kommt, desto kälter wird die Luft. Mit Schrecken mußte ich einmal zusehen, wie ein Mensch in einem Duell mit einem Troll buchstäblich zu Eis erstarb.

Eiswurm. Große, sich windende Kreaturen ohne Gliedmaßen. Sie sind die Lieferanten eines ganz seltenen Reagensmittels - des Wurmherzes.

Insekten. Dieser Oberbegriff umfaßt eine große Vielfalt von winzigen, sechsbeinigen Kreaturen, von denen manche fliegen, manche beißen, manche schwärmen, jedoch alle ein großes Übel sind.

Mungomaus. In der Erscheinung eine Kreuzung zwischen einem kleinen Jungen und einer Fledermaus, kann diese flinke Kreatur schnelle Luftangriffe ausführen. Glücklicherweise ist sie nicht groß genug, um den Angriff mehr als lästig zu machen.

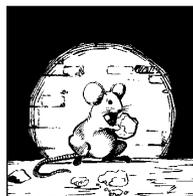
Maus. Eines der kleinsten Nagetiere, gut geeignet für Experimente zum Erproben von Zaubersprüchen.

Mumie. Scheinbar eine Variante der Untoten, im Prinzip nichts anderes als eine in Tuch gewickelte Leiche. Ich kann nicht sagen, ob ein Zusammenhang besteht, doch aus dem, was ich über die Geschichte dieses Landes in Erfahrung zu bringen vermochte, vermute ich, daß die ursprünglichen Zivilisationen ihre Toten in ähnlicher Manier begruben.

Mongbat (Mungomaus)

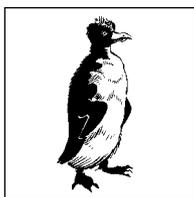


Mouse (Maus)



Mummy (Mumie)





Penguin (Penguin)



Phoenix (Phonix)



Rabbit (Hase)

Pinguine. Vögel ohne Flugvermögen mit schwarzweißem Gefieder. Ihre langsame Fortbewegung würde sie zu einer leichten Beute machen, wenn Pinguinfleisch schmackhaft wäre.

Phönix. Dieser einzigartige, orangefarbene gefiederte Vogel lebt tausend Jahre, kehrt dann in sein Nest zurück, um zu sterben. Doch wenn sein Körper dann verbrannt wird, erhebt sich der Phönix aus den Aschen und lebt nochmals tausend Jahre.

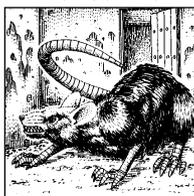
Hase. Ein weiteres Nagetier, das auf Beute aus ist, sich aber gerne mit den Rüben zufrieden gibt, die auf vielen Äckern angebaut werden.

Riesenratte. Viel größer und aggressiver als ihr kleinerer Bruder, ist die Riesenratte der König unter den Aasfressern. Wenn mehrere von ihnen zusammen sind, verlieren sie jede Angst vor dem Menschen. Sowohl hier als auch in Sosaria versuchten wir, die lokale Rattenbevölkerung mit Gift auszurotten, doch was immer es ist, das ihrem Metabolismus gestattet, sich von Abfall und Verwesendem zu ernähren, macht sie auch immun gegen die meisten Giftstoffe.

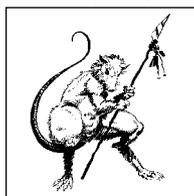
Rattenmann. Diese Halbmenschen-Halbratten sind der Fluch von Moonshade. Sie bewohnen die Katakomben unterhalb der Stadt und verwehren den Zutritt zur Unterwelt. Sie sind zu zahlreich als daß wir sie bekämpfen könnten, doch eines Tages werden wir sie aus den Katakomben vertreiben.

Baumriesen. Als grausamer Geist einer lebendigen Pflanze ist der Baumriese ein Jäger der furchtbarsten Sorte. Obwohl er durch seine Wurzeln an einem Ort festsitzt, so gelingt es ihm, dank seiner zu Fangarmen ausgebildeten Äste auch die stärksten Kämpfer zu packen. Seine magischen Kräfte befähigen ihn, furchtbare Blitze auszusenden. Seine natürliche Form macht ihn unverletzlich, doch sein Körper ist lediglich das Holz des sterbenden Baumes, in dem er lebt. Wird der "Wirt", d.h. der Baum, umgebracht, erlischt auch die Kraft des Baumriesen.

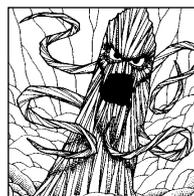
Rat (Giant) (Riesenratte)

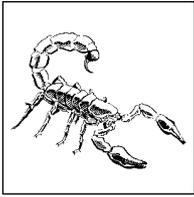


Ratman (Rattenmann)

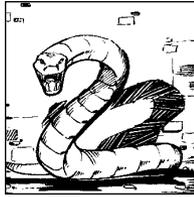


Reaper (Baumriesen)

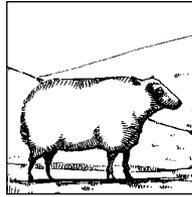




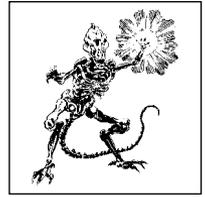
Scorpion (Skorpion)



Serpent (Schlange)



Sheep (Schaf)



Skeletal Dragon (Skelettdrache)

**Skorpion.** Diese riesige Variante aus der Familie der Spinnenartigen ist eine schreckliche Kreatur, deren schiere Größe es ihr erlaubt, auch Menschen als Nahrung zu verschlingen. Sie packt ihre Beute mit ihrer Zange und versetzt ihr dann mit der Schwanzspitze den todbringenden Stich.

**Schlange.** Schlangen sind riesige Raubtiere der gefährlichsten Sorte. Ihre blitzartigen Reflexe erlauben ihnen, sofort zuzuschlagen, und ihre Opfer mit wenig Anstrengung umzubringen.

**Schaf.** Ein weiteres Haustier, Lieferant von Schaffleisch und Wolle.

**Skelettdrache.** Gewisse Drachen erreichen so große geistige Höhen, daß sie nicht länger auf ihre körperliche Form angewiesen sind. Nachdem die Zeit ihre Schuppen und ihr Fleisch dahingerafft hat, bleibt nur ihr Geist intakt, eingeschlossen in die grauweißlichen Knochen des vormaligen Körpers. Diese Wesen erwerben weitere Macht und übertreffen die Stärke ihrer lebendigen Gegenstücke.

**Skelett.** Die untoten Überreste von Kriegerern vergangener Zeiten, kämpfen die Skelette ebensogut wie lebendige Krieger. Bis zu seiner Wiederbelebung ist ein Skelett nicht vom andern zu unterscheiden, weshalb der weise Reisende sich stets in acht nimmt, wenn er einem Haufen gebleichter Knochen begegnet.

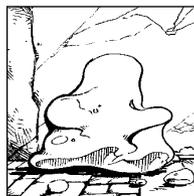
**Schleimlinge.** Es ist schwierig, diese Kreaturen zu beschreiben, am ehesten bekommt man einen Eindruck, wenn man ihren Namen ganz langsam ausspricht. Sie pflanzen sich durch Teilung fort, die oft durch den Hieb eines Gegners zustandekommt, und sie können sich durch Verschmelzen mit ihren Artgenossen sehr schnell vergrößern.

**Schneeleopard.** Schneeleoparden sind große, schlanke Katzenartige, die in den kälteren Klimazonen heimisch sind. Sie fressen auch Menschen, und vor ihren Krallen und Fangzähnen ist keine Kreatur sicher.

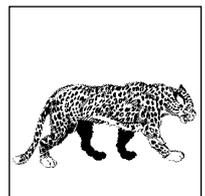
Skeleton (Skelett)

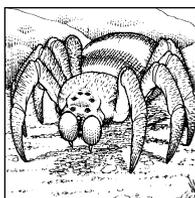


Slime (Schleimling)



Snow Leopard (Schneeleopard)

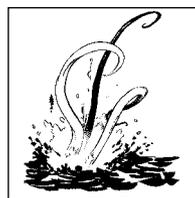




Spider (Giant) (Riesenspinne)



Stone Harpy (Steinharpie)



Swamp Tentacle (Sumpfarm)

Riesenspinne. Die Riesenspinne webt ihr Netz mit Vorliebe im Dunkeln, in der Hoffnung, daß hier die Opfer eher in die Falle gehen. Ihr Biß ist giftig, und sie kann das Gift in eine weite Entfernung sprühen.

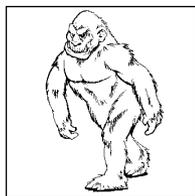
Steinharpie. Harpie ist eine irreführende Bezeichnung, denn es handelt sich um verzauberte Statuen, die Bewegungen ausführen, so daß man sie für Menschen halten kann. Im allgemeinen werden diese steinernen Figuren als Wächter von Schätzen in Grabkammern eingesetzt.

Sumpfarme. Wie die Leichner sind auch diese Monster noch nie aus der Nähe gesehen worden, mit Ausnahme ihrer Fangarme, die ausschließlich dazu dienen, unglückliche Opfer in die Tiefen zu ziehen, in denen die Monster zuhause sind.

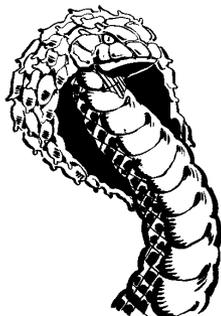
Troll. Trolle sind nichts weiter als Banditen: groß und furchtbar, aber eben Banditen. Sie greifen ihre Opfer mit schweren keulenartigen Waffen an, um sie zu betäuben oder zu töten und dann auszurauben. Die meisten Trolle suchen sich eine einsame Brücke als ihr Zuhause aus.

Wolf. Größer als der Hund oder Fuchs, gehört der Wolf zu den erfolgreichsten Jägern der Wildnis und ist meist in einem Rudel in den großen Ebenen unterwegs. Vorzugsweise erbeuten sie andere Tiere, seien es Nagetiere oder Schafe, doch in der Verzweiflung fallen sie auch Menschen an – allerdings nur im Verbund des Rudels.

Troll (Troll)



Wolf (Wolf)



---

# DIE MYSTISCHEN KÜNSTE

## Die Zutaten zu einem Zauberspruch

Diese Aufzeichnungen schreibe ich zu niemandes Erbauung, denn ich bezweifle, daß es gut wäre, wenn sie einem anderen als mir unter die Augen kämen. Und doch, wie bereits an früherer Stelle erwähnt, regt der Gedanke an die Nachwelt zum Schreiben an. Und so will ich denn hier das Studium der Magie so darlegen, daß es auch für einen Laien verständlich ist.

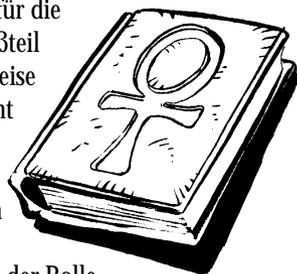


Vorausgeschickt sei eine kleine interessante Beobachtung: Viele meiner alten Zaubersprüche versagen hier, in dem neuen Land, ihre Wirkung. Andererseits habe ich seit meiner Ankunft auf der Schlangeninsel neue entdeckt, die ähnliche Wirkungen haben, neben solchen, die ganz neuer Art sind, und nach Ingredienzen und Machtworten verlangen, die mir bisher unbekannt waren. Ich glaube, das kältere Klima hat einiges damit zu tun, da Eis sehr viel gefährlicher ist als Feuer. Doch kann es auch sein, daß die noch unbekannte Kultur, die vor unserer Ankunft hier herrschte, ihren Einfluß geltend macht. Ich fürchte, es wird mehrere Generationen dauern, bevor wir erfahren, was zu ihrem Untergang geführt hat.

Die Verwendung von Zaubersprüchen hat drei Komponenten: das Grimoire-Zauberbuch, die Zutaten und die Worte der Macht.

### *Das Zauberbuch*

Das Zauberbuch ist die wichtigste Komponente der Zaubersprüche, denn es enthält die vollständigen Details sämtlicher Sprüche im Repertoire der Zauberer. Hier findet man alles – die Beschreibungen der erforderlichen Ingredienzen, die Erklärungen für die Worte der Macht und die Listen mit den Beschwörungen. Der Großteil des Inhalts ist für den gemeinen Mann unverständlich, doch der weise Zauberer kann jeden Zauberspruch verstehen, den er einmal gelernt hat. Je mehr Zauberrezepte der Magier in seinem Zauberbuch stehen hat, desto mächtiger wird er.



Ich will dem geneigten Leser auch nicht vorenthalten, daß ich in diesem neuen Reich einige Pergamentrollen gefunden habe, die Zaubersprüche enthalten. Ich weiß, daß solche Sprüche direkt von der Rolle angewendet werden können, doch verlieren sie dadurch ihre Wirksamkeit, weshalb ich damit beschäftigt bin, herauszufinden, ob sie zur wiederholten Verwendung in mein Zauberbuch kopiert werden können.

### *Die Zutaten*

Es folgt eine Liste der bekannten Ingredienzen oder Zutaten, d.h. der natürlichen Komponenten, die notwendig sind, um Materie in magische Energie zu verwandeln. Während sie als individuelle Teile nutzlos sind, so sind die verschiedenen Kombinationen, gesteigert durch Gesang und den richtigen Einsatz eines Wortes der Macht, äußerst wirksam, um einem Magier enorme magische Fähigkeiten zu verleihen.



Schwarze Perle. Obwohl sie zum Zaubern schließlich zerdrückt wird, so muß diese seltene Perle eine perfekte runde Form aufweisen. Das resultierende Pulver ist das Element, das vielen Zaubersprüchen ihre Tragweite gibt. Hier auf der Schlangensinsel sind die Fischer in der Hafenstadt Fawn die einzigen, die gelegentlich Schwarze Perlen finden.

Blutmoos. Dieses rote Pilzgeflecht, das nur im Sumpf südlich von Moonshade gefunden wird, wächst gewöhnlich auf toten Bäumen zwischen der Rinde und dem äußersten Holzring. Blutmoos dient dazu, einem Zauberspruch Geschwindigkeit und Mobilität zu verleihen.

Blutlauch. Diese Zutat entsteht auf ungewöhnliche Weise. Steinherz, der rote Stein, der von den Stalagmiten gesammelt wird, muß zerquetscht und dann mit dem Blut des Zaubersers vermischt werden. Es handelt sich um ein additives Reagensmittel, das die Kraft mehrerer Zaubersprüche des Inneren Kreises intensiviert. Es braucht wohl kaum gesagt zu werden, daß diese Zutat kaum zum Kauf und Verkauf angeboten wird.

Knoblauch. Dieses Gewürz, das auch in vielen guten Küchen gefunden wird, muß für die Zwecke der Magie zu einer feinen, wohlriechenden Paste zerquetscht werden. Es wird meist für Zaubersprüche mit Schutzwirkung verwendet. Bei den Gärtnern von Fawn kann man die Knoblauchpaste zu einem stattlichen Preis erstehen.

Ginseng. Auch dies ist eine Zutat, die man in Fawn findet, eine Wurzel, die 40mal in klarem Bachwasser zum Sieden gebracht werden muß, bis sie zu einem Sirup wird. Bekannt wegen seiner heilenden Qualitäten, wird Ginseng meist in Gewächshäusern angepflanzt, wo er in ganz frischem Zustand verarbeitet werden kann.

Mandrake-Wurzel. Dies ist vermutlich die schwierigste Zutat, weil man sie beim Sammeln ganz präzise direkt unter dem Grund eines Sumpfes abschneiden muß. Nach dem Sieden und Trocknen ist die Mandrake-Wurzel ein hervorragendes Zusatzmittel zur Erhöhung der Wirksamkeit vieler Zaubersprüche. In den Sümpfen von Gorlab findet sich diese Wurzel in großen Mengen, und ich ließ mir sagen, daß sie auch auf der Mönchsinsel wächst.

Nachtschatten. Bei der Zubereitung dieses Pilzes ist größte Vorsicht geboten, denn er ist überaus giftig. Die Hüthen werden in Tee gesiedet oder der ganze Pilz zerquetscht, worauf der tödliche Nachtschatten sich in eine Zutat verwandelt, die in Zaubersprüchen verwendet wird, welche dem Feind Schaden zufügen.

Schlängenschuppen. Die Zaubersprüche, die den Schlangenuinen entstammen, erfordern eine spezielle Zutat – Schlängenschuppen. Unbehandelte Schlängenschuppen sind jedoch nutzlos, und niemand kann sich an die alte Zubereitungsmethode erinnern. Der einzige Ort, an dem man die Zutat noch bekommen kann, sind die Schlangenuinen selbst.

Spinnenseide. Obwohl die Fäden eines einzigen Spinnengewebes ausreichen, ist es doch sehr aufwendig, in einem einzigen Netz genügend Seide zu finden. Viele Magier züchten ihre eigenen Spinnen, in der Hoffnung, die Gewebe in der gleichen Weise zu bekommen wie der Bauer seine Milch. Zum Glück habe ich entdeckt, daß die Insel der Krypten, Stätte der Toten, mehr Spinnen beherbergt, als ich mir je vorstellen konnte, mit Unmengen an Geweben.





Schwefelasche. Dies ist die Asche eines Vulkanausbruchs. Hier, in dem neuen Land, sammeln die Mutigen, die von den dort hausenden Dämonen nicht erschlagen werden, diese Asche in einer Höhle, die als der "Ofen" bekannt ist.

Wurmherz. Diese Zutat, die den Innereien des Eiswurms entnommen wird, ist für eine Vielzahl ungewöhnlicher Sprüche nützlich, häufig für solche, die in irgendeiner Weise Schnee oder Kälte beinhalten.

## Worte der Macht

Während die nachstehende Liste nichts mehr zu sein scheint als unzusammenhängende Silben, so kommt den Worten der Macht doch eine große Bedeutung zu. Laut ausgesprochen, beschwören sie die Energie herauf, die notwendig ist, um die Sprüche und die Zutaten zu vervollständigen und zu ergänzen. In gewisser Hinsicht sind die Worte der Macht die eigentlichen Zaubersprüche.

Es wird viel Aufwand und Forschung getrieben, um diese Worte zu vervollkommen. Ihr Rhythmus, ihre Aussprache und Inflektion bedürfen großer Präzision, denn ein kleiner Versprecher kann die Wirkung eines Zauberspruchs radikal ändern. Wenn man Gerüchten glauben will, kann ein Zauberer sich in eine Kuh statt in einen Drachen verwandeln.

Die hier vorgelegte Liste ist nach meinem besten Wissen und Gewissen eine Zusammenstellung aller bekannten Silben, die zu Worten der Macht kombiniert werden können.

Silbe.....Bedeutung	Silbe.....Bedeutung
AN.....Negation	NOX.....Gift
BET.....Klein	ORT.....Magie
CORP.....Tod	POR.....Bewegen
DES.....Tiefer/Herab	QUAS.....Illusion
EX.....Freiheit	REL.....Ändern
FLAM.....Flamme	SANCT.....Schützen
FRIO.....Kälte	TYM.....Zeit
GRAV.....Energie/Feld	UUS.....Heben/Hoch
HUR.....Wind	VAS.....Groß
IN.....Machen/Bewirken	WIS.....Wissen/Erkennen
JUX.....Gefahr/Falle	XEN.....Kreatur
KAL.....Aufrufen/Beschwören	YLEM.....Materie
LOR.....Licht	ZU.....Schlaf
MANI.....Leben/Heilen	





# ZAUBERSPRÜCHE

Die neun Kreise der Magie erfordern ein Studium wie kaum sonst etwas. Jeder Kreis steht für einen Ring von Wellen in einem Nichts, dem Äther, der Hülle um die Energie, welche die Zauberei ermöglicht. Die Zaubersprüche des äußersten Ringes werden zuerst gelernt, und die besten Zauberer werden die meisten oder gar alle davon in ihrem Zauberbuch verzeichnen. Mit jedem weiteren Kreis werden die Sprüche schwieriger zu erlernen und zu meistern. Nur die Zauberer der höheren Kreise können das Wesen der innersten Sprüche begreifen. Hier, nach Kreisen aufgeführt, finden sich Beschreibungen aller bekannten Sprüche, einschließlich der erforderlichen Zutaten und der Worte der Macht.

## Erster Kreis der Magie

**IN MANI YLEM (Eßbares herbeischaffen)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel*

Zaubert genügend Speise herbei, um den Hunger des Zauberers und aller anwesenden Gäste zu stillen, also eine volle Mahlzeit.

**AN NOX (Heilung)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng*

Neutralisiert die Effekte aller Gifte, auch der lähmenden.

**WIS JUX (Fallenfinder)**

*Zutaten: Nachtschatten, Spinnenseide*

Entdeckt alle Fallen in der Nähe des Zauberkundigen.

**VAS AN FLAM (Große Dusche)**

*Zutaten: Knoblauch, Spinnenseide*

Dient zum Löschen aller Feuer in Sichtweite des Zauberers.

**VAS IN FLAM (Große Zündung)**

*Zutaten: Schwefelasche, Spinnenseide*

Bewirkt, daß alles, was brennbar ist, im Umkreis des Zauberers in Flammen ausbricht.

**IN LOR (Licht)**

*Reagent: Schwefelasche*

Es entsteht eine bewegliche Lichtquelle, die eine halbe Stunde lang leuchtet.

**IN WIS (Ortsbestimmung)**

*Reagent: Nachtschatten*

Identifiziert den Ort, an dem der Zauberer beim Aussprechen der Zaubersprache steht.

**ORT POR YLEM (Telekinesis)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Blutmoos, Mandrake-Wurzel*

Damit kann der Zauberer ein Objekt ohne körperliche Einwirkung manipulieren.



## Zweiter Kreis der Magie

**AN ZU (Erwachen)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng*

Veranlaßt eine Person, aus dem Schlaf zu erwachen, ganz gleich, ob dieser müdigkeits- oder magisch bedingt war.

**AN JUX (Fallenzerstörung)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwefelasche*

Wenn über einem Objekt ausgesprochen, das in einer Falle gefangen ist, eliminiert dieser Spruch sowohl die schädlichen Wirkungen der Falle als auch die Falle selbst.

**REL YLEM (Falschmünze)**

*Zutaten: Nachtschatten, Schwefelasche*

Wenn über eine Münze ausgesprochen, erzeugt dieser Spruch fünf solche Münzen an deren Stelle. Wird er jedoch auf eine durch Zauber erzeugte Münze angewendet, ist er wirkungslos.

**VAS FRIO (Kalter Hauch)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Schwefelasche, Wurmherz*

Erzeugt eine fliegende Kugel kalter Energie, vergleichbar einem Schneeball, doch mit sehr viel stärkerer Wirkung.

**VAS LOR (Großes Licht)**

*Zutaten: Mandrake-Wurzel, Schwefelasche*

Im Effekt gleich wie der Licht-Zauber, jedoch mit viermal längerer Wirkung.

**MANI (Heilung)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Spinnenseide*

Dieser mächtige Zauber beschleunigt den Heilungsprozeß der meisten Wunden, wie wenn der Verwundete sich viele Tage Ruhe gönnen würde.

**VAS AN NOX (Massenheilung)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel*

Dieser Zauber wirkt wie der Heilungszauber, aber er heilt alle Vergiftungen des Zauberers und seiner Begleiter.

**UUS SANCT (Schutz)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Schwefelasche*

Dieser Zauber verringert nicht nur die Verwundbarkeit bei Angriffen, sondern eliminiert auch zeitweilig die Beschädigung durch Fallen und ähnliche Risiken.

## Dritter Kreis der Magie

**DES SANCT (Fluch)**

*Zutaten: Knoblauch, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch beeinträchtigt die defensiven und offensiven Kampffähigkeiten des Opfers.

**ORT YLEM (Geschoßverzauberung)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel*

Die Wirksamkeit aller Geschoße eines Bündels wird erhöht.





### WIS JUX YLEM (Columnas Eingebung)

Zutaten: Schwarze Perle, Knoblauch

Dieser Zauber identifiziert Quellen möglicher Gefahr durch Erleuchten. Dieser Zauber ist merklich wirksamer in einsamen Gegenden.

### VAS UUS SANCT (Schutz für alle)

Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel, Schwefelasche

Dieser Zauber ist eine mächtigere Variante von Schutz – er wirkt sich auf alle Gruppenmitglieder aus.

### AN POR (Lähmung)

Zutaten: Nachtschatten, Spinnenseide

Dieser Zauber lähmt das Subjekt für eine kurze Zeit.

### IN ZU (Schlaf)

Zutaten: Schwarze Perle, Nachtschatten, Spinnenseide

Dieser Zauber bewirkt, daß Subjekte unterschiedlich lange Zeit in Schlaf verfallen.

### REL WIS (Sprachbegabung)

Zutaten: Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Dank dieses Zauberspruchs kann das Subjekt für kurze Zeit unbekannte Sprachen verstehen, einschließlich alter Runen und Texte. Sehr nützlich für den gelehrten Magier.

## Der vierte Kreis der Magie

### REL POR (Blink)

Zutaten: Blutmoos, Mandrake-Wurzel

Beschränkte Form der Teleportation: magisches Versetzen des Zauberkundigen und seiner Gefährten an einen anderen Ort, etwa zwanzig Schritte weit weg. Es ist nicht möglich, auf diese Weise durch geschlossene Türen oder undurchdringliche Regionen zu gehen.

### AN XEN JUX (Abhalten)

Zutaten: Knoblauch, Spinnenseide

Dieser Zauberspruch hält feindliche, unintelligente Kreaturen von einem Angriff ab.

### IN VAS LOR (Blitz)

Zutaten: Mandrake-Wurzel, Schwefelasche

Dieser Zauber erzeugt einen übernatürlichen, glänzenden Schein, der alle Kreaturen in dem betroffenen Gebiet blendet, mit Ausnahme des Zauberers selbst.





#### **VAS DES SANCT (Massenfluch)**

*Zutaten: Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch wirkt wie der Fluch-Zauber des dritten Kreises, beeinflusst jedoch alle Gegner, die anwesend sind.

#### **WIS QUAS (Sichtbarmachen)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch kehrt alle Tarnsprüche um, d.h. hebt ihre Wirkung auf.

#### **REL ORT WIS (Transkription)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Spinnenseide*

Dieser Zauberspruch befähigt den Zauberer, Zaubersprüche von Pergamentrollen und ähnlichem in das eigene Zauberbuch zu kopieren, ohne sie von einem anderen Zauberer kaufen zu müssen.

#### **EX POR (Magie aufsperrern)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwefelasche*

Dieser Zauber sperrt eine magisch verschlossene Tür auf.

### **Fünfter Kreis der Magie**

#### **KAL XEN (Auffordern)**

*Zutaten: Mandrake-Wurzel, Spinnenseide*

Der Name ist nicht ganz richtig, denn eigentlich wird ein wildes Tier beschworen, auf Seite des Zauberers zu kämpfen.

#### **VAS FRIO HUR (Explosion)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel, Schwefelasche*

Sendet eine große kugelförmige blauleuchtende Flamme, die bei Berührung mit dem Ziel in die Luft fliegt.

#### **VAS MANI (Große Heilung)**

*Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide*

Dieser Zauberspruch läßt alle Wunden des Subjekts sofort verheilen.

#### **SANCT LOR (Unsichtbarkeit)**

*Zutaten: Blutmoos, Nachtschatten*

Dieser Zauberspruch macht das Subjekt für alle visuellen Sinnesorgane unsichtbar.

#### **VAS ZU (Massenschlaf)**

*Zutaten: Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide*

Bewirkt, daß alle Gegner in der Umgebung in tiefen Schlaf verfallen.

#### **UUS VAS GRAV (Überraschung)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Schwefelasche*

Da meine Wenigkeit der Erfinder dieses Zaubers ist, nennen ihn die andern die Überraschung des Erstam. Er zaubert große Gaswolken herbei, die jene, die das Gas einatmen, in verschiedenster Weise beeinflusst: Gift, Schlaf und Furcht sind die häufigsten Wirkungen.





## Sechster Kreis der Magie

### AN XEN EX (Verrat)

Zutaten: Schwarze Perle, Nachtschatten, Spinnenseide

Dieser Zauberspruch veranlaßt das Subjekt - einen Feind des Zauberers - in der Schlacht auf die andere Seite überzulaufen und so gegen seine eigenen Gefährten zu kämpfen.

### AN QUAS (Illusion verscheuchen)

Zutaten: Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten

Diese Zauber zerstört die Knoten, welche eine Illusion heraufbeschwören, und wirkt sich auf Strukturen und Kreaturen gleichermaßen aus.

### QUAS WIS (Furchterreger)

Zutaten: Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten

Dieser mächtige Zauber flößt allen Feinden Furcht und Bangen ein, so daß die Feigeren unter ihnen die Flucht ergreifen.

### IN FRIO GRAV (Feuerfeld)

Zutaten: Schwarze Perle, Wurmherz, Spinnenseide, Schwefelasche

Dieser Zauber erzeugt ein Feld, das von einer blauen Flamme besetzt ist, und verletzt jene, die es zu überqueren versuchen.

### KAL FRIO GRAV (Feuerring)

Zutaten: Schwarze Perle, Wurmherz, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Dieser Zauberspruch ist identisch mit Feuerfeld, nur daß hier ein Schutzring mit blauen Flammen gebildet wird.

### VAS IN FRIO GRAV (Kälteschlag)

Zutaten: Blutmoos, Schwarze Perle, Wurmherz, Schwefelasche

Dieser Zauberspruch erzeugt ein temporäres Feld mit einer blauen Flamme zu Füßen aller feindlichen Kreaturen in der Gegend.

### IN JUX YLEM (Geschoße)

Zutaten: Blutmoos, Ginseng, Schwefelasche

Dieser Spruch zaubert Geschoße für Bögen oder Armbrüste herbei, je nachdem, welche Waffenart in der Gruppe des Zauberers stärker vertreten ist. (Wenn die Gruppe keine solchen Waffen oder gleichviele von jeder Sorte hat, erhält sie Pfeile.)

### IN ORT XEN (Automaton erzeugen)

Zutaten: Mandrake-Wurzel, Schwefelasche, Spinnenseide, Schlangenschuppen

Dieser, mir völlig neue, Spruch benötigt eine Sprachbegabung, damit man ihn versteht. Es scheint, daß er ein defektes "Automaton" repariert. Ich bin mir nicht sicher, was die Erfinder dieses Zaubers im Sinne hatten, aber soviel ich sehen kann, kann ein solcher reparierter "Automaton" nur als Packesel eingesetzt werden.

## Siebenter Kreis der Magie

### IN SANCT GRAV (Energiefeld)

Zutaten: Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Dieser Zauber erzeugt ein Energiefeld, das jeden, der es zu durchqueren sucht, schädigt.





### IN HUR GRAV YLEM (Energienebel)

Zutaten: Blutmoos, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten, Schwefelasche

Der schädliche Energienebel, der durch diesen Zauber entsteht, strömt direkt vom Zauberer zu seinem Subjekt.

### Vas An Zu (MASSENERWACHEN)

Zutaten: Knoblauch, Ginseng

Dieser Zauber hat die gleiche Wirkung wie der Erwachen-Spruch des Zweiten Kreises, nur daß er alle Verbündeten des Zauberers, die sich in der Nähe aufhalten, betrifft.

### IN VAS POR (Massenmacht)

Zutaten: Schwarze Perle, Ginseng, Mandrake-Wurzel

Dieser Zauber intensiviert alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten, die sich im Kampf als nützlich erweisen, und verdoppelt ihre Wirksamkeit bis zum menschenmöglichen Maximum.

### IN HUR NOX (Giftnebel)

Zutaten: Blutmoos, Nachtschatten, Schwefelasche

Dieser Spruch erzeugt einen stationären Nebel, der jeden vergiftet, der sich hineinwagt.

### VAS MANI (Genesung)

Zutaten: Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide

Dies ist der stärkste Heilspruch. Er wirkt auf alle Angehörigen der Gruppe des Zauberers und verscheucht sämtliche schädlichen Wirkungen, ob von Giften, Wunden oder Flüchen, vorausgesetzt, die Subjekte sind noch am Leben.

### AN GRAV EX (Vibration)

Zutaten: Schwarze Perle, Blutmoos, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide

Dieser ungewöhnliche Zauber umgibt ein Ziel mit intensiver physischer Energie, wie wenn ein Troll das Subjekt packen und schütteln würde, um loses Gold zu finden. Das Subjekt nimmt nicht nur Schaden, sondern verliert auch jeden Halt über seine Besitztümer.

### ORT GRAV (Blitz)

Zutaten: Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel, Schwefelasche

Dieser Spruch schießt einen Blitzstrahl elektrischer Energie auf ein bestimmtes Ziel.

## Der achte Kreis der Magie

### IN FRIO (Eisblock)

Reagent: Wurmherz, Spinnenseide

Dieser Zauberspruch erzeugt einen Eisblock, der sein Ziel für kurze Zeit immobilisiert, bis der Block zerschmettert und so den Gefangenen freigibt. Der Eisblockzauber kann auch auf ein ganzes Gebiet angewendet werden, das dann für eine gewisse Zeit eine undurchdringliche Barriere bildet.

### CORP POR (Geistesblitz)

Zutaten: Blutlauch, Schwarze Perle, Nachtschatten, Schwefelasche

Dieser Zauber, dessen Wirkung stark von den intellektuellen Kräften des Zauberers und des Subjekts abhängt, gibt einen Blitz tödlicher Energie ab.





### **TYM VAS FLAM (Verzögerte Explosion)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide, Schwefelasche*  
Dieser Zauberspruch bildet eine magische Kugel, die nach acht Sekunden Verzögerung explodiert und alles zerstört, das sich in der Nähe befindet.

### **POR YLEM (Holen)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwarze Perle, Mandrake-Wurzel*  
Dies ist die mächtigere Variante des Telekinesis-Zaubers des ersten Kreises. Er erlaubt es dem Zauberer, jedes Objekt, das sich in Sichtweite befindet, unabhängig von Hindernissen zu erfassen.

### **KAL FRIO XEN (Schneeschlange herbeirufen)**

*Zutaten: Blutmoos, Knoblauch, Spinnenseide, Wurmherz, Schlangenschuppen*  
Dieser komplexe Zauberspruch ruft eine furchtbare Schneeschlange herbei, die dem Zauberer in der Schlacht hilft.

### **KAL FRIO XEN EX (Schlangengestalt)**

*Zutaten: Blutmoos, Schwarze Perle, Knoblauch, Spinnenseide, Wurmherz, Schlangenschuppen*  
Mit diesem Zauber kann der Magier seine Gestalt gegen eine Schneeschlange vertauschen. Auf diese Weise hat er, solange die Wirkung andauert, neue Reisemöglichkeiten.

### **KAL VAS FRIO GRAV (Feuerschlange)**

*Zutaten: Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Schwefelasche*  
Dieser Spruch sendet eine feurige Schlange, die sich vom Zauberer aus auf ein Ziel zubewegt und dort explodiert.

### **IN JUX POR YLEM (Schwertstreich)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Blutlauch, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten*  
Dieser Zauber erzeugt ein Rad mit acht Messerklingen, die ihr Opfer in Scheiben schneiden.

## **Neunter Kreis der Magie**

### **VAS CORP HUR (Todes-Vortex)**

*Zutaten: Blutmoos, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten, Schwefelasche*  
Dieser Spruch holt einen wirbelnden Hauch schwarzen Todes herbei, der seinem Opfer folgt, bis dieses tot zu Boden sinkt bzw. bis die Wirkung des Zaubers vorbei ist.

### **VAS CORP (Massentod)**

*Zutaten: Blutmoos, Blutlauch, Knoblauch, Ginseng, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten*  
Dieser äußerst mächtige Zauber erschlägt sofort sämtliche Feinde, die in Sichtweite des Zauberers sind, doch die enorme Menge an Energie, die dafür erforderlich ist, bringt den Magier selbst ebenfalls an den Rand des Todes.

### **VAS SANCT LOR (Alle unsichtbar)**

*Zutaten: Schwarze Perle, Blutmoos, Mandrake-Wurzel, Nachtschatten*  
Dieser Zauber macht den Magier und all seine Verbündeten für alle anderen unsichtbar.

### **UUS VAS JUX YLEM (Spiralgeschoß)**

*Zutaten: Blutmoos, Blutlauch, Schwarze Perle, Nachtschatten, Schwefelasche*  
Dieser Zauber ist überaus nützlich gegen alle möglichen Feinde, denn er schleudert eine Menge todbringender Blitze (entsprechend dem Niveau des Zauberers) auf zufällige Gegner.





#### AN HUR (Sturm anhalten)

Zutaten: Schwarze Perle, Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Wenn der Zauberer sich gestört fühlt durch Donner und Blitz, wie sie mit einem Sturm einhergehen, kann er diesen Spruch benutzen, um dem Unwetter Einhalt zu gebieten.

#### KAL VAS XEN (Heraufbeschwören)

Zutaten: Blutmoos, Knoblauch, Mandrake-Wurzel, Spinnenseide

Dieser Zauber läßt eine mächtige, niemals im voraus bestimmbare Kreatur entstehen, die sich mit dem Zauberer gegen seine Feinde verbündet.

#### AN TYM (Zeitstopp)

Zutaten: Blutmoos, Knoblauch, Mandrake-Wurzel

Dieser Spruch macht alle, mit Ausnahme des Zauberers und seiner Freunde, unbeweglich, und zwar für eine Dauer, die etwa 20 Sekunden lang sein dürfte. Da jedoch der Zauber den Fluß der Zeit anhält, ist die wirkliche Wirkungsdauer dieses Zaubers das Thema einer lang anhaltenden Debatte.

#### KAL VAS AN GRAV (Ungleichgewicht)

Zutaten: Nachtschatten, Schwefelasche, Wurmherz, Schlangenschuppen

Dieser chaotische Zauber ist schwierig handzuhaben und sollte nur in Notfällen benutzt werden. Sein Ergebnis ist eine Welle feueriger Felder, Explosionen und Blitzstrahlen.

## NACHWORT

Die Informationen, die ich hier zusammengestellt habe, wurden über mehrere Jahrhunderte gesammelt, denn vieles hat sich seit unserer Ankunft verändert. Jetzt, da mein Werk getan ist, kann ich nicht umhin, mich zu wundern, wer wohl je meine Arbeit zu sehen bekommen wird. Meine Gefährten hier auf der Insel wissen soviel wie es sie zu wissen drängt, und jene, die noch in dem Reich von Lord British weilen, werden wohl kaum von der Weisheit, die diesem Werk innewohnt, Nutzen ziehen können. Aus unseren Bemühungen, Kontakt mit Sosaria aufzunehmen, ist nichts geworden, abgesehen von den gebrochenen Herzen der zurückgelassenen Matrosenfrauen. Dennoch bedaure ich meine Bemühungen nicht, denn so habe ich auch selbst eine wertvolle Informationsquelle. Die Geschichte meines Volkes, diejenige dieser Insel (soweit wir sie aufdecken konnten) sowie die Kreaturen dieses Landes sind hierin ausführlich dargelegt. Und wie ich mich für einen Moment entspannt zurücklehne, meine Pflicht als selbsternanntem Schreiber enthoben, kann ich aufhören, meine Umgebung zu beobachten, und anfangen, sie zu absorbieren. Ich kann das Knacken des Feuers hören und das Summen einer lästigen Fliege. Von draußen dringt ein dröhnendes Geräusch an mein Ohr, vermutlich schon wieder ein Teleportations-Sturm, der die Landschaft verwüsten wird. Schon höre ich das Klappern der Fensterläden gegen die Scheiben. Gleich werde ich mich erheben, um sie zu schließen und dann in Ruhe mein Studium der Unsterblichkeit fortsetzen.

— Erstam





# DIE MITWIRKENDEN

Producer ..... Warren Spector

Produzent ..... Warren Spector  
Projektleiter ..... Bill Armintrout  
Künstlerischer Direktor ..... Richard Garriott  
Leitender Produzent ..... Dallas Snell  
Produktionsassistenz ..... Alison Campbell, Beth Loubet

## PROGRAMMIERER-TEAM

Systemingenieure ..... Brendan Segraves, Phil Sulak  
Kinematische Kodierung und Zauberer vom Dienst..Philip Brogden  
Sound-Kodierung & leitender Use-Code-Programmierer: Phil Sulak  
Paperdolling & General System Coder ..... Brendan Segraves  
Usecoders ..... Eric Brown, Todd Hartmann,  
Justin Lee McKinnerney, Herman Miller,  
Brendan Segraves, Mark Vittek, John Watson  
Installation..... Rey Castro, Ken Demarest III  
Sprite-Meister ..... Todd Hartmann  
AII Sound System ..... John Miles  
"Kammerjäger" & Code-Optimierer..... Ken Demarest III,  
Zack Simpson, Tony Zurovec  
Gastprogrammierer ..... Tony Bratton, Charles Cafrelli, Jeff Everett,  
Will McBurnett, Mike McShaffry, Jeff Wilson

## DESIGN-ASSISTENZ

Weltenbau ..... Brian Adams, David Beyer,  
Steve Powers, Mark Vittek  
Typen-Meister ..... Brian Adams  
Graphik-Meister ..... Steve Powers  
Küchen-Meister ..... Mark Vittek  
Eggman ..... David Beyer

## AUTOREN-TEAM

Originalkonzept ..... Sheri Hobbs, Bill Armintrout  
Gespräche ..... Jack Herman, Andrew Morris, Lisa Smith,  
John Watson, Raymond Benson, Bruce Adams  
Lektorat ..... Beth Loubet, Bruce Adams, Joye McBurnett  
Bücher und Rollen ..... Brian Adams, Jean-Marc Chemla,  
Roswitha Shoemake

## KÜNSTLER-TEAM

Szenarien ..... Bob Cook  
Objekte ..... Karl Dolgener, Glen Johnson  
Porträts ..... Bob Frye, Micael Priest  
Kreaturen- und Figuren-Animation ..... Glen Johnson, Steve Powers  
Kinematik ..... Denis Loubet

## AUDIO-TEAM

Musik komponiert, arrangiert und dirigiert von ..... Dana Glover  
Zusätzliche Musik ..... Marc Schaeffgen, Raymond Benson,  
Kathleen Jones, Herman Miller,  
David Watson, Kirk Winterrowd

### Stimmen:

Große Erdschlange & Dupré ..... Denis Loubet  
Der Wächter ..... Bill Johnson  
Lord British ..... Richard Garriott  
Chaos-Schlange ..... Eric Brown  
Ordnungsschlange ..... Phil Sulak  
Vokalaufzeichnung und -bearbeitung ..... Randy Buck  
Soundeffekte ..... Marc Schaeffgen  
Zusätzliche Sounds ..... Kirk Winterrowd

### Qualitätssicherungs-Team

QA-Direktor ..... Jeff J. Shelton  
Test-Supervisor ..... Scott Shelton  
QA-Projektleiter ..... Michael Chenault  
Spieltester ..... Marshall Andrews, Charles Angel,  
Don Derouen, Andrew Hofmann, Bill LaCoste,  
Starr Long, Ben Potter, Jason Smith, Dee R. Starns

## DOCUMENTATIONS-TEAM

Originalhandbücher ..... Andrew Morris  
Lektorat ..... David Ladyman  
Übersetzungen ..... Alpha  
Innenausstattungen ..... Glen Johnson,  
mit Gary Washington und Denis Loubet  
Karten ..... Terry Manderfeld  
Handbuchillustrationen ..... Al Carnley  
Box-Design ..... Jennifer Davis, Craig Miller