

# Katalog der Buchhandlung De Santis

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Geschichte und Legenden](#)
  - [1.1 Kryta](#)
  - [1.2 Ascalon](#)
  - [1.3 Orr](#)
  - [1.4 Cantha](#)
  - [1.5 Elona](#)
  - [1.6 Die Zwerge](#)
  - [1.7 Sonstiges](#)
- [2 Romane und Geschichten](#)
  - [2.1 Groschenromane](#)
- [3 Sachbücher](#)
  - [3.1 Kräuter und Heilung](#)
  - [3.2 Krytanische Gesetzbücher](#)
  - [3.3 Kochbücher](#)
- [4 Religiöse Texte](#)
- [5 Philosophie und Dichtung](#)
- [6 Kinderbücher](#)
  - [6.1 Lehrbücher](#)
- [7 Magie](#)
  - [7.1 Nekromantie](#)
  - [7.2 Elementarmagie](#)
  - [7.3 Mesmerei](#)
  - [7.4 Wächtermagie](#)
  - [7.5 Anderes](#)
- [8 Zeitschriften](#)
- [9 Einzelstücke](#)
  - [9.1 Lagernd](#)
  - [9.2 Nicht mehr lagernd](#)

Eine Übersicht der vom Projekt benutzten Bücher, in Form eines Kataloges, der zu großen Teilen auch im IC als Nachschlagewerk verwendet werden kann.

Erklärung zu den Kategorien:

**Lore:** Diese Bücher stammen direkt aus der Engine von Guild Wars 1 und Guild Wars 2.

**Spieler:** Diese Bücher stammen von im RP bespielten Charakteren.

**NPC:** Diese Bücher stammen zwar von Spielern, wurden aber nicht von bespielten Charakteren geschrieben.

Welche Bücher neu dazu gekommen sind kann man jederzeit im Änderungsprotokoll des Artikels nachlesen.

## 1 Geschichte und Legenden

### 1.1 Kryta

**Lore:**

Der Zentauren-Krieg

Dieser Nachdruck des 100 Jahre alten Buches trägt das Zeichen von Vonda Lassien, einer der größten Experten, für den Konflikt zwischen Menschen und Zentauren.

#### Text

Die ersten schriftlich festgehaltenen Kämpfe zwischen Menschen und Zentauren ereigneten sich im Jahr 300NE, als sich menschliche Siedlungen vom fruchtbaren Kryta-Tal in die Zittergipfel ausbreiteten. Im Laufe der Zeit wuchsen und gediehen die menschlichen Siedlungen. Gleichzeitig begannen die Zentaurenstämme damit, ihre Bemühungen zu koordinieren, um ihre Gebiete zurückzuerobern und zu halten. Früh in seiner Regentschaft unterbreitete der krytanische König Thorn den Zentaurenstämmen einen Vertrag, doch diese wiesen ihn aufgrund der sie benachteiligenden Bedingungen zurück.

#### **NPC:**

##### Die Geschichte von Götterfels

Von Maia Bergamaschi, 1320 n.E.

Dieses Buch, geschrieben zum 100-jährigen Jubiläum der Stadtgründung, geht auf alle wichtigen Ereignisse von der Gründung der Stadt 1220 n.E. bis hin zur Krönung von Königin Jennah 1316 n.E. ein, auch wenn es sicherlich Bücher gibt, die detaillierter über die einzelnen Epochen und ihre Herrscher schreiben, so gibt dieser Band eine solide Zusammenfassung auf 340 Seiten ab, die auch öfters in Schulen, und für den Heimunterricht verwendet wird.

##### König Baedes Vermächtnis

Von dem Historiker Ale Curro, geschrieben 1273 n.E.

Detailliert wird in diesem 407 Seiten langen Buch auf die politischen und wirtschaftlichen Gegebenheiten vor, während und nach der Gründung der Stadt Götterfels um 1220 n.E. eingegangen. Dazu zählt selbstverständlich auch die Auferstehung von Orr, die aber definitiv nur als auslösender Umstand in diesem Buch vor kommt, die damaligen, recht angespannten Beziehungen zu Löwenstein, so wie den Kauf des Asura-Portals.

##### Teure Freiheit - Die Geschichte Löwensteins

Von Nero Adolfo, Original 1324 n.E., erweiterte Neuauflage 1330 n.E.

Die erste Hälfte behandelt die Geschichte der damaligen Hauptstadt des menschlichen Reiches, vor der Auferstehung von Orr 1219 n.E.

Die zweite Hälfte beginnt mit dem Untergang der Stadt. Es wird beschrieben wie die Ruinen später als sicherer Hafen für Schiffe benutzt wurden, und wie sich die Stadt um 1230 n.E. langsam in eine Zuflucht für Korsaren, Piraten, Schmuggler und andere unabhängige Schiffe wandelte. Es bildeten sich Slums, und nachdem das Meer langsam wieder zurück wich formte sich eine von Kryta unabhängige Siedlung unter der Führung von Cobiah Marriner, die später zu einer einflussreichen Handelsmetropole werden sollte. Weiterhin behandelt das Buch den jahrelangen Kampf gegen die Schergen Zhaitans, die Errichtung, so wie den Fall der Festung auf der nahe liegenden Klaueninsel. Außerdem wird die politische Führung, der Kapitänsrat, ein Komitee aus wohlhabenden Händlern und Kapitänen, detailliert behandelt.

1330 n.E. wurde ein weiteres Kapitel nachträglich dem Buch hinzugefügt, in dem es um die Zerstörung der Stadt durch die Sylvari Scarlett Dornstrauch und den darauf folgenden Wiederaufbau geht.

## **1.2 Ascalon**

### **Lore:**

Sturmrufer: Wer den Sturm ruft

Dieses Buch von Wachposten Pramas ist die ultimative Quelle für die Geschichte des antiken Relikts, das im Krieg gegen die Charr verwendet wurde.

Text

König Doric erschuf Sturmrufer auf dem Hornhügel, nördlich von Rin, seiner Hauptstadt, im Jahre 0 n.E. Das Horn wurde ursprünglich gebaut, um die arkanen Fähigkeiten des Königs zu demonstrieren, wurde jedoch kurze Zeit später zur Waffe. Als der Große Nordwall gebaut wurde, verlautebarte eine Prophezeiung, dass der schallende Klang des Horns die Feinde Ascalons unschädlich machen würde.

Das Mundstück des Horns war im Gilden-Krieg verloren gegangen, wurde jedoch von Prinz Rurik wiedergefunden und dazu verwendet, die Charr entscheidend zu schwächen, indem er Regen rief und so deren Feuer zum Erlöschen brachte.

Der Aufstieg von Ebonfalke - Sammelband

Von Kimmes dem Historiker

Text

Band I: Rückruf der Truppen

Ein Bote aus Ascalon ist heute eingetroffen und hat zum ersten Mal, seit die Vorhut beauftragt wurde, die Charr-Offensive einzudämmen, Nachricht aus der Heimat gebracht. Die Taten der Vorhut kamen dem König zu Ohren.

Die Streitkräfte wurden zurückgerufen. Man spürt die Erleichterung der Einheit, auch wenn es niemand ausspricht. Ihr langer, harter Kampf neigt sich dem Ende zu.

Abseits der Streitkräfte - Hauptmann Gwen Thackeray wirkt besorgt, eine unausgesprochene Frage auf ihren Lippen. Ascalon ruft sie zurück, aber ist ihre Mission wirklich zu Ende, wo die Charr noch in der Nähe sind?

Die Truppen lassen einige wenige Soldaten zurück, die das Auge des Nordens beschützen sollen und brechen auf ins Dunkel der Nacht, um ihre Heimreise anzutreten. Der Hauptmann will die Charr nicht wissen lassen, dass wir den Norden so gut wie aufgegeben haben.

Band II: Rückkehr nach Ascalon

Der Empfang in der Ruinenstadt Ascalon war unbeschreiblich. Die Vorhut hat etwas erreicht, was die Truppen hier in Ascalon sich kaum zu erträumen gewagt hatten: die Charr im eigenen Land besiegen.

Die Rede König Adelberns, in der er die Verdienste von Hauptmann Gwen Thackeray und der Vorhut pries, rührte sowohl Zivilisten als auch Soldaten. Die Bemühungen der Vorhut schenken dem von Krieg gebeutelten Land Hoffnung.

Eine Woche ist vergangen, seit die Vorhut nach Ascalon zurückgekehrt ist und die Stadt feiert noch immer ihre Helden. Die Kinder spielen Ebon-Vorhut und Charr.

Band III: Ein neuer Auftrag

König Adelbern hat die ganze Stadt zusammengerufen, um eine Ankündigung zu machen. Der Vorhut wurde befohlen, in voller Montur zu erscheinen. Die Einheit ist verunsichert, aber das dämpft nicht ihren Stolz.

Die Vorhut wird nach Süden geschickt, an den Rand der Kristallwüste, wo sich eine ernste Bedrohung formt. Ihre Aufgabe ist es, Festungen zu errichten, um eine Verteidigung gegen einen Gegner aufzubauen, vor dem der König warnt.

Hauptmann Thackeray nimmt den neuen Auftrag an, der ihr und der Vorhut übertragen wurde. Zivilisten wirken verwirrt und besorgt. Mit dieser neuen Bedrohung hat niemand gerechnet.

Band IV: Die Beweggründe des Königs

Heute hat ein Waffenschmied die Entscheidung des Königs, die Vorhut so schnell wieder einer neuen Bedrohung auszusetzen, in Frage gestellt. Daraufhin hat der König verfügt, dass er der Expedition beitreten solle - um dafür zu sorgen, dass die Vorhut gut bewaffnet ist.

Kurz darauf erhalten auch ein Bäcker, ein Lederer und ein Schneider samt ihrer Familie den Befehl, sich der Karawane anzuschließen. Handelt der König so, um die Vorhut zu unterstützen, oder um jede Opposition

auszulöschen? Eine Frage, die ich nicht laut zu äußern wage.

Trotz allem bereitet sich die Ebon-Vorhut ohne sich zu beschweren und effizient wie immer darauf vor, erneut ihre Heimat zu verlassen.

#### Band V: Unerwartete Verstärkung

Der Tag, an dem die Vorhut zum zweiten Mal Ascalon verlässt, war ein Tag erfüllt von Trauer, aber auch von Stolz. Zivilisten säumten die Straße, um den Helden aus dem Norden ihre Aufwartung zu machen.

An den Toren der Stadt versammelten sich völlig unerwartet dutzende Zivilisten, um sich der Einheit anzuschließen. Weitere Vorräte wurden gepackt, um sie versorgen zu können.

So viele willens sich der Vorhut anzuschließen und alles zurücklassen - wurden sie von ihrem Stolz auf die Einheit getrieben oder war es die Angst vor dem König?

#### Band VI: Die Reise beginnt

Die Vorhut marschierte nach Süden, aus Tagen wurden Wochen. Die Hinreise zog sich wegen der zusätzlichen Zivilisten und Handwerksleute in die Länge, aber niemand beschwerte sich.

Ich vermute, die Soldaten der Ebon-Vorhut sind froh, professionelle Köche und Waffenschmiede dabeizuhaben, die sich um Mahlzeiten und funktionierende Waffen kümmern.

#### Band VII: Verdächtige Entdeckung

Rigo Bolan, Teil der Ebon-Falken-Späheinheit von Leutnant Keiran Thackeray, hat heute Morgen ein Tier gefunden, das von Klauen oder Zähnen in Stücke gerissen wurde. Die Vorhut ist jetzt in allerhöchster Alarmbereitschaft.

Zivilisten wird nur gesagt, dass das Reisen in einer unbekannten Gegend Gefahren mit sich bringt und sie sich auf alles gefasst machen sollen. Ihnen wurde befohlen, nahe an der Karawane zu bleiben und sich nicht alleine von der Gruppe zu entfernen.

Es sind mehrere Tage vergangen, seit wir die zerfetzten Überreste des Tires gefunden haben. Am Horizont glaube ich, etwas Verschwommenes ausmachen zu können, das sich mit uns mitzubewegen scheint. Ist da draußen wirklich etwas oder macht mich die lange Reise schon paranoid?

Und viel wichtiger - falls da wirklich etwas ist, folgt es uns oder folgen wir ihm? Das wir wohl die Zeit zeigen müssen.

#### Band VIII: Rückkehr des Feindes

Bei Morgenanbruch wurden unser größten Ängste Wirklichkeit. Ein Charr-Trupp brach aus dem Dickicht hervor und überfiel uns. Die Vorhut hat immer erwartet, dass sie einen Kampf gegen die Charr führen würde, aber nicht so weit im Süden.

Die Vorhut kannte die Schrecken des Kampfes gegen die Charr, die Zivilisten, die sie begleiteten, jedoch nicht. Viele haben in Panik die Karawane verlassen, um vor den schrecklichen Bestien zu fliehen.

Wir kämpften hart, um unsere Verteidigung aufrecht zu erhalten und gleichzeitig die, die geflohen waren, zurück in den Schutz der Karawane zu holen.

Es gab Fragen, die mir keine Ruhe ließen. Was machten diese Charr hier? Sind sie nach dem fehlgeschlagenen Angriff auf Orr zurückgeblieben? Waren sie finstere Vorboten auf das, was noch kommen würde?

#### Band IX: Tod eines Helden

Korporal Dian Fermati folgte einem jungen Paar, das geflohen war. Leider fanden die Charr sie vor ihm.

Dian wollte sie nicht ihrem sicheren Tod überlassen und stürzte sich in den Kampf, obwohl die Charr ihm zahlenmäßig weit überlegen waren. Allen Widrigkeiten zum Trotz schaffte er es, die Charr lange genug aufzuhalten, bis Verstärkung eintraf. Traurigerweise kostete es Dian sein Leben.

Dian starb an diesem Tag einen Heldentod. Wir waren an seiner Seite, als er die Welt verließ und in die Nebel ging. Auf seinen Lippen hatte er ein Lächeln, als er uns verließ, dabei half ihm auch sein letzter Wunsch - ein letzter Schluck Rum.

#### Band X: Nach dem Kampf

Die Handwerker haben Angst. Sie haben nicht erwartet, dass man uns unterwegs angreift. Vielleicht dachten sie, die Bedrohung im Süden sei nur ein Hirngespinnst von König Adelbern? Oder wusste der König etwa

wirklich, welches Grauen uns hier erwarten würde?

Hatten die Zivilisten das Große Feuer und das Leid, das es verursacht hatte, vergessen? Hatte die Rückkehr der Ebon-Vorhut ihnen ein trügerisches Gefühl der Sicherheit vermittelt? Meine Gedanken kreisten um diese Fragen, während wir weiter nach Süden zogen.

Gwen führt die Karawane weiterhin fest entschlossen an. Ihre Reden und ihr Zuspruch geben der Einheit etwas Zuversicht. Sie hat wirklich eine großartige Entwicklung durchgemacht, seit sie damals als Kind der Vorhut beigetreten ist. Sie ist Hauptmann Langmar zweifellos eine würdige Nachfolgerin.

#### Band XI: Die Reise geht weiter

Es ist mehr als eine Woche vergangen, seit wir zum ersten Mal auf die Charr getroffen sind. Sie greifen uns weiterhin an, aber in unregelmäßigen Abständen. Manchmal lassen sie uns einen ganzen Tag in Frieden, manchmal nur wenige Stunden.

Die Verteidigungsmaßnahmen fordern ihren Tribut, aber die Soldaten haben eine tapfere Front gebildet, um die anderen zu verteidigen.

Ein Angriff hat heute Morgen das Leben von zwei tapferen Vorhut-Soldaten gefordert. Wir hielten einen kurzen Gedenkgottesdienst ab und so verzögerte sich unsere Weiterreise nach Süden.

#### Band XII: Ein Ende in Sicht

Wir können endlich unser Ziel sehen - die Bergkette, die Ascalon von der Kristallwüste trennt. Dort wird unsere neue Heimat sein. Der Gedanke hebt unsere Laune.

Keiran schlägt vor, dass wir einen Berghang im Südwesten anvisieren und Hauptmann Gwen ist einverstanden. Von dort aus können wir den Pass erreichen, der in die Wüste führt, und dort unser Lager aufschlagen.

Die Reise wird gefährlich. Wir müssen eine Ebene passieren, auf der uns die Charr attackieren werden. Werden wir überleben? Das wissen nur die sechs.

#### Band XIII: Eine schicksalhafte Nacht

Es sollte die letzte Nacht in den Ebenen sein. Bei Einbruch der Dunkelheit startete der gewaltige Angriff. Das Heer mordlüsterner Charr schien kein Ende zu nehmen. Wenn einer fiel, nahmen gleich zwei oder drei seinen Platz ein.

Kurz bevor der Morgen dämmerte, gab Koro Windweis die Anweisung, sich zu den Hügeln durchzuschlagen. Lawrence Crafton und Rigo Bolan hielten Wache, während Koro die größte Illusion erschuf, die ich in meinem ganzen Leben je gesehen habe.

Eine geheimnisvolle Armee kam aus dem Norden. Die meisten Charr ließen von uns ab und griffen, getrieben von der Gier nach Blut, die Illusion an. Koros Trick verschaffte uns die Zeit, die wir brauchten, um uns für den nächsten Angriff vorzubereiten.

#### Band XIV: Die Ankunft

Gwen und Keiran führten uns zum Bergpass, während Nola Sheppard eine Gruppe anführte, die unsere Flanke verteidigen sollte. Die Schlacht wütete vor uns und aus Sekunden wurden Minuten, aus Minuten wurden Stunden.

Auf einer Lichtung am Berg entdeckten wir eine alte, verlassene Bergarbeitersiedlung. Die Bewohner waren schon lange fort, aber ihr Hab und Gut half uns beim Kampf gegen die Charr.

Unsere Zivilisten waren nicht länger gewillt, tatenlos zuzusehen und nahmen Waffen, die sie gefunden hatten, an sich und bauten Barrikaden, um gegen zukünftige Charr-Angriffe gewappnet zu sein. Keiran verbrachte den Tag damit, sie zu lehren, wie man Fallen baut und sie stellten hunderte davon auf dem Hang vor der Siedlung auf.

#### Band XV: Die Seele der Falken fällt

Im Morgengrauen näherte sich Koro dem Lager. Von ihren beiden Verteidigern keine Spur. Ihr Gang verlangsamte sich und sie taumelte. Blut tropfte von ihrem Gesicht und, da sie nichts mehr sehen konnte, stolperte sie über einen Stein. Sie ist vor unserem provisorischen Lager gefallen.

Koro hatte ihre eigene Lebensenergie angezapft, um uns zu retten. Keiran hielt sie in ihren letzten Atemzügen in seinen Armen. Sie erinnerte ihn an das letzte Mal, als sie so eine Illusion geschaffen hatte, um ihre Einheit zu retten, vor vielen Jahren.

Ihre letzten Worte stärkten unseren Willen, zu überleben. Sie war wirklich die Seele der Falken und die Vorhut würde nicht zulassen, dass ihr Tod umsonst war.

#### Band XVI: Die Zukunft

Gwen sprach den Überlebenden erneut Mut zu und erzählte von einem besseren Morgen. Die Charr fürchteten die Ebon-Vorhut im Norden und sie würden sie gleichsam im Süden fürchten.

Die Sorge, die sie in den Augen ihrer Leute sah, wich der Hoffnung. Die Ebon-Vorhut würde das Volk nicht mehr beschützen müssen. Es würde vereint an ihrer Seite stehen, um gemeinsam eine bessere Zukunft zu schaffen.

#### Band XVII: Der letzte Ansturm

Genau wie Koro es vorausgesagt hatte, kehrten die Charr zurück, rasend darüber, dass sie in einen Kampf gegen eine Armee gelockt worden waren, die es nie gegeben hatte. Doch wir hatten die Kostbare Zeit, die sie uns verschafft hatte, nicht verschwendet. Wir erwarteten sie bereits.

Vor Kummer geblendet beschwor Nola plötzlich eine Armee von Untoten aus den Tiefen der Erde, eine Armee, die aus früheren Bewohnern der Siedlung bestand, Ihre Streitmächte bildeten einen Wall, an denen die anstürmenden Wellen der Charr brandeten.

Ohne Keirans Befehl zum Rückzug Beachtung zu schenken, marschierte sie vor unsere Frontlinien. Der Leutnant sprang über die Barrikaden, im verzweifelten Versuch, sie zu erreichen, bevor die Charr es würden. Zur allgemeinen Überraschung holte er mit der Faust aus und schlug sie bewusstlos. Dann hob er sie hoch und eilte mit ihrem reglosen Körper in den Armen zurück in unsere Verteidigungslinien.

#### Band XVIII: Überleben

Die Schlacht dauerte Stunden, und wir erlitten viele Verluste. Doch vor jedem gefallenem Menschen lag ein Dutzend Charr tot im Staub. An diesen Tag haben wir ein für allemal beschlossen, wer wir sind.

Als die Schlacht endlich vorüber war, Zählten wir die Toten. Der Bäcker und sein Sohn, die an der Front zu den Waffen gegriffen hatten, gehörten zu den armen Seelen, die den Sonnenaufgang nie mehr sehen würden.

Die Charr hatten sich vorerst zurückgezogen. Noch immer sehen wir sie am Horizont ungeduldig auf und ab schleichen und lauern. Hauptman Gwen hat die Grenze gezogen, und wir werden keinen Zentimeter von diesem Platz abrücken. Doch im Gegensatz zum letzten Mal werden wir für sie bereit sein. Sie werden bezahlen.

Der Steinbruch, der an das Minenarbeiterdorf anschließt, soll tief und ergiebig sein, so berichtete es und zumindest einer der Handwerker. Er und ein paar andere bereiten sich bereits darauf vor, Steine zur Befestigung des Dorfes zu besorgen.

#### Band XIX: Eingraben

Gefreiter Casey Carpenter hat sich den Arbeitern im Steinbruch angeschlossen. Gemeinsam schleppen sie gewaltige Steine herbei, um unsere provisorische Barrikade an der Front zu ersetzen. So legten sie den Grundstein für ein massives Tor, das einst hier stehen sollte.

Andere Soldaten der Vorhut haben ihre Waffen vorerst abgelegt, um die Bürger bei der Verstärkung unserer Position zu unterstützen. Langsam nimmt unsere Verteidigung Form an.

Wir haben viele Verluste erlitten, doch jetzt waren wir alle im Schmelztiegel der Schlacht gehärtet. Wir kämpften gemeinsam für eine einzige Sache.

#### Band XX: Wir sind zuhause

Gwen dankt jedem Einzelnen der erschöpften Überlebenden für seinen unermüdlichen Einsatz. Sie beginnt, Soldaten wie Bürger in Gruppen einzuteilen, die gemeinsam unsere Zuflucht hier in diesem Gebirgspass errichten sollen.

In keinem Gesicht kann man mehr Unsicherheit lesen. Stattdessen sind alle von einer wilden Entschlossenheit ergriffen. Die Leute haben ihre Ängste zurückgelassen und wagen nun mit vereintem Geist den Schritt nach vorne.

Hauptmann Gwen Thackeray sagt uns, dass wir endlich zu Hause sind und wir können es auch endlich glauben. Niemals werden wir unserem Zuhause, unserem Ebonfalle, entfliehen. Kommt nur, Charr, und tretet uns auf dem Schlachtfeld entgegen, doch wir werden keinen Schritt von diesem Ort weichen. Die endgültige Grenze wurde gezogen. – Kimmes der Historiker

## Mythen und Legenden aus dem alten Ascalon

Dies erzählt die uralten Legenden der Charr über Ascalon. Es war ein Mythologiebuch, das von Cita Bellherz zusammengestellt wurde.

### Text

Einst sind schreckliche Kreaturen über das Land gewandert. Diese Riesen haben die kleineren Tiere mit ihren scharfen Zähnen auseinander gerissen und Felsen Kilometer weit getreten. Die Kreaturen hatten Klauen, die länger als ein Charr-Arm waren, mit denen sie ihre Beute aufgespießt und gekocht haben. Diese Kreaturen sind gestorben, weil sie sich nicht in Truppen organisiert haben. Als die Drachen angriffen, kämpften und staben sie alleine.

Die Charr haben Ascalon auf eine andere Art beherrscht. Wir haben Truppen und Legionen aufgestellt. Ganze Armeen. Dann kamen die Menschen und haben uns von unserem Land vertrieben. Wir haben zurückgeschlagen und es uns zurückgeholt.

### Der Aufstieg der Menschen in Rin Teil 1

Teil eins eines dreiteiligen Folianten von Arae Wissensjäger über die Geschichte der Hauptstadt Ascalons.

### Text

Rin ist die Partnerstadt von Drascir. Drascir war Regierungssitz und Handelszentrum, während Rin die Stadt der Kunst, der Magie und des Wissens war. König Doric gründete die Stadt für das Studium der Arkanen Künste, um dann aus dem mächtigen Zaubern gewaltige Verteidigungskräfte zu formen.

Drascir wurde in den Gilden-Kriegen geschwächt und fiel letztendlich bei einem Angriff der Charr. Der entsetzte König verlagerte seinen Amtssitz in das noch stabile Rin.

### Der Fall der Menschen in Rin Teil 2

Teil zwei eines dreiteiligen Folianten von Arae Wissensjäger über die Geschichte der Hauptstadt Ascalons.

### Text

Während des Großen Feuers und des Angriffs der Flammen-Schamanen verloren die Menschen das Meiste, was Rin so besonders machte. König Adelbern verließ Rin, behielt es jedoch den Rest seines Lebens als Hauptstadt. Der Hexerkönig war verliebt in Rin.

Adelberns Sohn nutzte Sturmrufer dazu, den Charr schwer zuzusetzen, doch letztendlich gelang es Bonfaaz Brandpelz und seinem Trupp, die Stadt Rin zu überrennen.

### Der Aufstieg der Charr in Rin Teil 3

Teil drei eines dreiteiligen Folianten von Arae Wissensjäger über die Geschichte der Hauptstadt Ascalons.

### Text

Die Bauherren der Charr errichteten auf den Ruinen der Hauptstadt der Menschen eine neue Feste aus Eisen und nannten sie die Schwarze Zitadelle. Einige Überreste der Bemitleidenswerten Steinarchitektur können noch immer südlich des Fluchs in der Schwarzen Zitadelle gefunden werden. Der Imperator hat die Ruinen dort als Mahnmal für die Nachwelt belassen. Das Volk der Charr erblühte und ließ sich in den Landen nieder, die einst Ascalon genannt wurden. Wir sind in unsere Heimat zurückgekehrt.

### Endloser Herbs

Ein Gedicht von Arkanist Dawwort beschreibt die Zeit kurz nach dem Großen Feuer von Ascalon.

### Text



Der Sommer des Jahres 1070 n.E. war besonders heiß in Ascalon.  
Feuer regnete vom Himmel. Tausende fanden den Tod.  
Der Herbst war schlimmer, denn er war nie zu Ende gegangen und Ascalon verdorrte.  
Und so sind einige Bäume mehr totes Gehölz, als blättrige Symbole der Hoffnung.  
Der Winter hielt Einzug, um die ersehnte Abkühlung zu verschaffen.

### Symons Geschichte von Ascalon

Dieses von einem königlichen Schreiber verfasste Buch wurde eines der beliebtesten Lehrbücher in Tyrias Klassenzimmern.

Es handelt sich dabei um ein faszinierendes, historisches und kulturelles Werk, inklusive einiger Notizen, die Symon sich nicht verkneifen konnte. Seine Fähigkeit, politische und diplomatische Winkelzüge zu analysieren, war unübertroffen. Das Buch enthält auch Kapitel über den Krieg zwischen Ascalon und Kryta, den es detailreich und mit aufschlussreichen Kommentaren und Bewertungen beschreibt.

## 1.3 Orr

### Lore:

#### Orrianische Geschichte: Der Dritte Gilden-Krieg

Der Dritte Gilden-Krieg begann im Jahr 1013 n.E. in Ascalon und Kryta. Die Aufzeichnungen besagen, dass die öffentliche Meinung sich gegen ihre Anführer wendete und glaube, dass die Gilden stärker als die örtlichen Regierungen seien. Das Königreich von Orr dachte jedoch, es sei ein Günstling der Götter. Die Orrianer blieben angesichts des größeren Krieges neutral. Doch Ascalon und Kryta brachten ihren Krieg zu dieser Nation. Orr erhob sich, um sich zu verteidigen, verschärfte den Konflikt und so kam es zu mehr Toten, als es in den beiden vergangenen Gilden-Kriegen gegeben hatte. Etwas später wollten die Charr die Kämpfe zwischen den menschlichen Nationen für sich nutzen und starteten ihren eigenen Angriff auf ihre abgelenkten Feinde. 57 Jahre später führte eine tragische Reihe von Ereignissen und die Entfesselung dunkler Magie zum Ende des Krieges - und zur Vernichtung von Orr. Die Nation versank im Meer, zusammen mit dem größten Teil ihrer Bevölkerung.

#### Orrianische Geschichte: Ein Land der Könige

##### König Doric

Doric war Tyrias erster König. Sein Königreich umfasste die Länder, die wir heute als Orr, Ascalon und Kryta kennen. Uralten Schriftrollen zufolge stammen alle menschlichen Edelleute von diesem ersten König ab. Doric schuf das menschliche Regierungssystem. Er gab seinen Bürgern Obdach - erst in Orr und als die Bevölkerung wuchs, sandte er sie mit seinem Segen nach Tyria. Er war ein freundlicher und edler Herrscher, ein bescheidener, gläubiger und vernünftiger Mann. Alle Könige sollten seinem Beispiel folgen.

##### König Zoran

Zoran war ein Schutzherr und Seefahrer, aber ansonsten unscheinbar. Er machte die Marine von Orr weitbekannt. In einem berühmten Akt der Wohltätigkeit bot er Lady Glaive im Zweiten Korsarenkrieg Schutz vor ihren Feinden an. Obwohl sie eine Piratin war, begnadigte der König ihre Flotte und ihre gesamte Besatzung und erlaubte ihnen, sich in den Scherben von Orr zu verstecken - so lange sie seine Freundlichkeit erwiderten, indem sie orrianische Schiffe beschützten, statt sie zu plündern.

##### König Reza

Reza, Sohn des Zoran, war König von Orr während der Gilden-Kriege. Als König versuchte Reza, seine Bürger vor den Kriegen zu schützen und förderte Spiritualismus, Magie und die schönen Künste. Er war den Sechs Göttern treu ergeben, sein Glaube war wahrhaftig und ernsthaft. Er versuchte sich während der Gilden-Kriege als Friedensstifter, um die Wirren des Krieges in ganz Tyria zu beenden. Leider brachten seine Bemühungen keine Ergebnisse. Er versagte nicht nur dabei die Kriege zu stoppen, die Kryta und Ascalon auseinander rissen, sein Versuch, mit orrianischen Truppen die Kämpfe an anderen Orten zu unterbinden,



ließ sein eigenes Reich weit offen für eine Invasion der Charr. Bei dem Versuch, Orr von den Charr-Invasoren zu retten, wirkte Rezas Berater, Wesir Khilbron, einen dunklen Zauber aus den Verlorenen Schriftrollen. Die ungezähmte Magie der Verlorenen Schriftrollen rief die Vernichtung hervor, durch die das ganze Königreich Orr auf dem Grund des Meeres endete. Wie tragisch, das Reza der Friedensstifter als letzter Herrscher die Last dieses Endes trägt...

#### Orrianische Geschichte: Alltagsmagie in Orr

Meine frühe Karriere als Kaufmann begann im südlichen Ascalon, im Markt in Foible. Man stelle sich meine Überraschung vor, als ich zum ersten Mal die verzauberten Märkte von Wren besuchte.

Fischer, die ihre noch lebende Beute in Wasserkugeln über ihren Zelten feil boten. Träger, die ihre Stärke mit Zaubern verstärkten und so mit Leichtigkeit Lasten trugen, die einen Packbullen zu Boden bringen würden. Die feinsten Seidenstoffe flattern in der Luft und zeigen ihre Qualität, Lieder spielen von selbst auf goldenen Lyren, Eltern verstärken ihre Stimmen über den ganzen Platz, um die Ohren ihrer widerspenstigen Kinder zu erreichen.

Aber das wirklich Absonderliche daran war, wie normal dies alles zu sein schien. Ich wunderte mich: Wie war Magie so normal geworden, so alltäglich? In Ascalon setzen wir Magie nur für wichtige Dinge ein - wenn normale Mittel nicht ausreichen, um sie zu erreichen. Doch für die Orrianer ist Magie ein Werkzeug wie jedes andere auch, das sie zum Spaß und ohne nachzudenken einsetzen. Ich Sorge mich darum, was das für Orr zu bedeuten hat. Solch große Leistungen, so wenig Vorsicht. Sicherlich muss dafür selbst im Land der Götter irgendwann Rechnung getragen werden...

#### Orrianische Geschichte: Siegel

In ihrer Weisheit verteilten die Götter ihre Magie in ganz Tyria. Die Magie war verstreut, damit niemand von ihrer Kraft versucht werden würde. Wir wissen, dass wir durch intensives Studium und den Gebrauch gewisser Materialien, der Siegel, und mit dem Segen der Sechs die Magie sammeln und kontrollieren können. Haben die Orrianer diese Lehren schlicht und einfach verinnerlicht? Ist das Land dort so voll von Magie, dass alle mit der Fähigkeit geboren werden, sie zu nutzen - ohne mehr darüber lernen zu müssen? Meine Theorie erfordert weitere Nachforschungen...

#### Orrianische Geschichte: Der Untergang von Orr

Auf dem Höhepunkt des Dritten Gilden-Krieges führten die Flammenschamanen der Charr eine gewaltige Offensive gegen die drei menschlichen Nationen von Tyria: Ascalon, Kryta und Orr. Ihre Flammenkessel dezimierten Ascalon im Großen Feuer und die Charr-Truppen marschierten nach Süden, um Orr mit einer Invasion zu drohen.

In panischer Angst durchsuchte Wesir Khilbron verbotene Schriften und entdeckte eine Schriftrolle, die von den Sechs Göttern selbst verborgen worden war. Er stahl sie von Arah, nahm sie mit in seinen Turm und entfesselte von dort ihre Macht über das Land. Mit einem Lichtblitz und einer feurigen Explosion zerfiel das Reich Orr und war in den Tiefen des Meeres verloren. Die Vernichtung hatte die Charr besiegt - aber gleichzeitig auch Orr zerstört.

#### Orrianische Geschichte: Der Wiederaufstieg von Orr

Die an Orr grenzenden Wasserwege wurden von krytanischen Seeleuten umgetauft, die sie nun 'Das Meer des Leids' nannten. Im Jahr 1219 n.E. zerstörte ein plötzlicher Ansturm von massiven Flutwellen die benachbarten Küsten. Diese Überschwemmungen verursachten das feuchte Ende vieler Häfen und Siedlungen, darunter die großartige Stadt Löwenstein.

Als sich das Wasser zurückzog, wurde allen der Grund für die Flutwellen klar. Die gesamte Orr-Halbinsel war plötzlich - und mit Urgewalt - aus dem Meer aufgestiegen. Durch grausame und verderbte Magie waren die seit langem toten Bürger von Orr mit ihrem Land auferstanden - wiederbelebt durch die Kraft einer schrecklichen Kreatur, die jetzt im Zentrum der Stadt Arah lebte. Ein Alt-Drache.

Nur wenig ist über die Herkunft dieses Drachen bekannt, nur dass die Zwerge ihn einst 'Zhaitan' nannten. Er haust in der Stadt Arah und schickt von dort seine Untoten aus, um unsere Küsten zu terrorisieren. Mögen die Sechs und behüten.

## Orrianische Geschichte: Arah: Stadt der Götter

Es heißt, dass die Sechs Götter der Menschen eine Weile im Land Orr gelebt haben, im Herzen der legendären Stadt Arah. Nur wenig ist darüber bekannt, woher die Götter kamen oder was aus ihnen in der heutigen Zeit geworden ist. Ihr Einfluss auf die menschliche Gesellschaft ist jedoch unbestritten.

## Orrianische Geschichte: Die Tragödie von Malchor

Die Sechs Götter lebten inmitten ihrer sterblichen Anhänger in der Stadt Arah. Trauriger weise war der Glanz ihrer Gegenwart zu stark für die menschlichen Sinne, und ihr Leuchten blendete jene, die zu lange auf ihr Antlitz blickten. Doch die Sechs wünschten, dass ihre Völker die erkennen würden, denn die liebten ihre Anhänger sehr. Sie wählten einen Mann aus, den Bildhauer Malchor, und gewährten ihm eine Audienz. Seine Aufgabe war es, eine Statue eines jeden Gottes zu erschaffen, so dass die Menschen ihre Schöpfer sehen und erkennen würden.

Dwayna rief Malchor zu sich und beauftragte ihn, diese Last auf sich zu nehmen. Als er sie erblickte, verliebte er sich augenblicklich in die - und ganz gleich, was es für ihn bedeuten würde, er konnte ihrem Auftrag nicht widersprechen.

Malchor erschuf die Gesichter der Götter aus Stein - eins nach dem anderen. Jeder so dargestellte Gott zog sich nach vollendeter Statur ins Herz von Arah zurück - Malchor würde ihn nicht länger sehen. So sparte er sich Dwayna bis ans Ende auf, in der Hoffnung, dass er sie längste Zeit in ihrer Gegenwart verbringen würde.

Malchor vollendete die Statuen, doch dabei verließ ihn sein Augenlicht - er war geblendet vom Glanz der Götter. Man sagt, dass seine Liebe zu Dwayna so groß war, dass er ihre Statue dennoch vollendete, denn er hatte sich auch jeden noch so kleinen Teil ihrer unsterblichen Schönheit eingeprägt.

Als sein Werk vollendet war, fragte er Dwayna, ob ihr sein Bildnis gefallen würde. Weinend erlaubte sie ihm, ihr Gesicht zu berühren, damit er spüren konnte, mit welcher Präzision er ihr Gesicht trotz seiner Blindheit erfasst hatte. Doch sie wusste, dass sie von dannen ziehen musste, und so ging die Göttin Dwayna, kehrte nach Arah zurück und ließ den Bildhauer allein zurück.

Gequält und blind stand Malchor auf den Klippen nahe der Kathedrale von Dwayna, wo ihre Statue für immer stehen würde. Und da ihm klar wurde, dass er seine Geliebte niemals wieder sehen würde, stürzte sich Malchor ins Meer.

Der Ort seines Todes wird 'Malchors Sprung' genannt. Jedes Jahr bedecken orrianische Jungfrauen die Felsen mit Blumen, zur Erinnerung an den berühmtesten Bildhauer und seinen Verlust.

## Orrianische Geschichte: Die Sechs

### 1. Dwayna, Göttin des Lebens

Die erste Göttin, die den Nebeln entstieg, war Dwayna, Göttin des Lebens und der Luft. Sie setzte ihren blassen Fuß auf die Steine von Arah, öffnete die Tore und brachte die Menschheit in die Welt. Sie wählte Tyria und brachte jene mit sich, die diese Welt zu einem Paradies machen würden. Wie sie versprochen hatte, führte Dwayne ihr Volk zum Frieden.

### 2. Balthasar, Gott des Krieges

Balthasar kam in Feuer und Zorn, trug den Kopf seines Vaters und führte seine wilden Hunde Tamar und Tegen mit sich. Er brauste durch Orr mit einer reinigenden Flamme. Er war es, der Tyria für die Menschen beanspruchte - er, der sagte, der Sieg über die anderen Völker sei leicht. Es sollte nicht das einzige mal sein, dass der Herr des Krieges sich irren würde.

### 3. Melandru, Göttin der Natur

Dann folgte die Göttin der Natur. Die weise Melandru, die älteste von allen, verwandelte Orr in eine grünen und blumengeschmückte Weite. Sie ermahnte die Völker, die bereits auf dieser Welt lebten, zum Frieden - doch ihr Rat fiel auf taube Ohren. Wo sie Zerstörung sah, brachte sie Schöpfung. Wo sie Ärger sah, pflanzte sie Liebe. So bereitete Melandru die Welt auf eine Zukunft vor, von deren Mühen sie wusste.

### 4. Lyssa, Göttin der Schönheit und der Illusion

Die zwei, die doch eins sind, Issa und Lys, brachte die Hoffnung und Schönheit der Menschen mit sich. Während die anderen Götter sich darauf konzentrierten, Arah und eine neue Zukunft aufzubauen, gab Lyssa ihnen Freude und half ihnen, das Vergangene zu vergessen. Eine Zeit lang lebte sie verschleiert und

versteckt im Dorf Wren. Als Arah vollendet war, befahlen die anderen Götter Lyssa, sich ihnen anzuschließen, doch ihre Tränen fielen wie Regen entlang der westlichen Straße.

#### 5. Abaddon, Gott der Geheimnisse

Unter ihnen war auch Abaddon - einst Hüter der Geheimnisse, jetzt Verräter. Wie tief seid Ihr seit den glorreichen alten Tagen gefallen. Nur Ihr erinnert euch daran, was jenseits der Nebel geschah. Abaddon, Abaddon. Dein Name wurde von den Türmen gestrichen, deine Kathedrale in die Tiefen des Meeres verbannt. Wendet eure Gesichter ab, oh Söhne und Töchter, und lasset euch nicht von seinen Geschenken versuchen.

#### 6. Grenth, Gott des Todes

Grenth, Sohn Dwaynas, erster auf Tyria geborener Gott. Seine Kräfte umfassen Sterblichkeit und Urteilskraft. Bezwingen von Dhuum, Herr der Sieben Schnitter - er ist der Prinz des Todes und des Eises. Grenth stand vor seiner unsterblichen Mutter und verlangte seinen Platz im Kreis der Götter. Wo sein Vater gefallen war, würde Grenth sich erheben.

## 1.4 Cantha

### Lore:

Die himmlischen Wesen von Cantha

#### 1. Tahmu

Der Drache, eine ständige Erinnerung an Grausamkeit, Schmerz und Qualen.

Tahmu war eine Kaiserin, deren Großzügigkeit und Güte überall wohlbekannt waren. Die Bewohner ihres Landes waren alle ihre Kinder, und sie sorgte dafür, dass alle Nahrung und Unterkunft hatten. Als die Naga angriffen, flehten ihre privaten Wachen sie an, aus der Stadt zu fliehen und ihr eigenes Leben zu retten. Tahmu wollte jedoch ihre Kinder nicht im Stich lassen. Sie rief ihr Volk dazu auf, zu den Waffen zu greifen und sich gegen die Naga zu verteidigen. Sie selbst verließ ihren Palast, um sich in die Schlacht zu stürzen. Unglücklicherweise überwältigten die Naga Tahmu und ihre Leute und erhielten sie am Leben, damit sie zusehen konnte, wie jeder einzelne Bewohner der Stadt zu Tode gefoltert wurde. Außer sich vor Wut sprengte sie ihre Fesseln und beschwor Feuer vom Himmel, das in Form eines Drachen durch die Straßen der Stadt raste und die Naga-Angreifer einäscherte.

#### 2. Kaijun Don

Der Kirin, die Verkörperung der Verdorbenheit.

Kaijun Don war eine atemberaubend schöne Heilerin, die allen, die ihre Hilfe brauchten, ihr Mitgefühl schenkte, selbst jenen, die sie nicht bezahlen konnten. Unglücklicherweise verliebte sich ein grausamer Bandenführer in sie. Als sie sich weigerte, seinem Werben nachzugeben, fielen seine Männer über sie her und verstümmelten ihr wunderschönes Gesicht bis zur Unkenntlichkeit. Als sich herausstellte, dass Kaijuns Narben selbst ihrer starken Magie standhielten, tobte sie vor Wut und schwor ihren Angreifern Rache. Im Lauf der Zeit wurde ihr Streben nach Rache zu einer Besessenheit, die ihre Seele verdüsterte. Schließlich schloss sie einen Pakt mit einem Dämonen, der ihr mächtige Magie als Gegenleistung für ein grässliches Ritual versprach, das ihn wieder zu Fleisch und Blut machen würde. Kaijun Don zögerte nicht, und die Morde, die sie an jenem Tag beging, verdarben sie auf immer.

#### 3. Hai Jii

Der Phönix, die Verkörperung der feurigen Ewigkeit, die in der Unterwelt wartet.

Hai Jii war der jüngste von acht Söhnen einer adeligen Familie, die seit jeher begnadete Krieger hervorgebracht hatte.

Er hasste es, zu kämpfen und führte stattdessen viel lieber seinen Pinsel, mit dem er unübertroffen war. Eines Abends wurde seine Familie von einem benachbarten Kriegsherrn angegriffen. Hai Jii wurde gequält, bis man glaubte, er wäre tot. Als sich die Eindringlinge aber seinen zwei kleinen Schwestern zuwandten, sprang er auf, ergriff das ihm verhasste Schwert und tötete sie alle im Alleingang. Nachdem er diese grauenvolle Aufgabe erledigt hatte, fiel Hai Jii auf die Knie und flehte Grenth an, dass die Mörder seiner Familie im Jenseits niemals Frieden finden sollten. Grenth erhörte Hai Jiis Gebete und verdamnte die Seelen der Mörder dazu, bis in alle Ewigkeit feurige Folterqualen zu erleiden.

#### 4. Kuonghsang

Der Schildkrötendrache, das ewige Paradox.

Kuonghsang war ein runzeliger alter Weiser, der seine Tage damit verbrachte, hilfreiche Ratschläge und Botschaften zwischen dieser und der Geisterwelt zu überbringen. Als die Tochter des Kaisers von einer unbekannten Krankheit befallen wurde, befragte Kuonghsang die Geister. Mit ihrem Rat kehrte er zum Kaiser zurück und teilte ihm mit, was er erfahren hatte. Der Kaiser ließ sich von Kuonghsangs Worten überzeugen und ordnete den Tod von jeder ältesten Tochter in jedem Haushalt an, und als dies geschehen war, betrachtete er seine eigene Tochter, davon überzeugt, dass sie von der Krankheit genesen war. Stattdessen entdeckte er ihren kalten Körper in ihrem Bett. Kuonghsang begriff bald, dass er die Rätsel der Geister falsch interpretiert hatte. Von Schmerz und Scham gequält griff er zum Schwert des Kaisers und schlug sich selbst den Kopf ab.

#### Togos Geschichte

##### 1. Der bescheidene Gelehrte

Sein Name ist Meister Togo. Dies ist seine Geschichte.

Oberflächlich gesehen wirkt Togo nur wie ein einfacher Gelehrter, aber sein Name war von den großen Kammern des RaisuPalastes bis Senjis Ecke bekannt. Tassen voller Reiswein wurden zu seinen Ehren erhoben. Er wird als Paradebeispiel für die Beamten angesehen und ist ein Vorbild für die Kinder. Sogar die Tengu sprechen seinen Namen im Lob. Er wird als Retter von Cantha angesehen.

Sein Ruf ist hart erarbeitet, da Togo die Tengu-Kriege beendete.

##### 2. Die Tengu-Kriege

Obwohl Togo beim Studieren von Schriftrollen und Gütern weit mehr in seinem Element war, sollte dies nicht sein. Sein Halbbruder, Kaiser Kisu von Cantha, beauftragte ihn mit einer Reise mit einer Delegation zu Minister Wonas Anwesen in einer günstigen Angelegenheit. Für viele Jahre kämpften die Canthaner gegen die vogelähnlichen Tengu ein stolzes unbarmherziges und trotziges Volk. Als junger Mann kämpfte Togo selbst gegen die Tengu und kannte diese nur als Feinde, denen man nicht trauen konnte.

Jedoch kam im Angesicht dieses sich zuspitzenden Konfliktes eine Hoffnung auf Frieden von einer überraschenden Seite.

##### 3. Das Haus von Wona

Wona, der kaiserliche Kriegsminister, hatte lange gegen die Tengu gekämpft. So ist es sehr überraschend, dass dieser große Kriegsherr einen Vertrag mit den gegnerischen Anführern aushandelte und deren Anwesenheit in seinem Anwesen für ein Gipfeltreffen forderte.

Wona grinste breit, als er von Togos geplanter Anwesenheit hörte. Und in der Tat würde der Halbbruder des Kaisers Wonas Beabsichtigungen in den Augen der Tengu legitimieren, und die Sterne waren klar auf ein historisches Ereignis ausgerichtet. So kamen Togo und die kaiserliche Delegation an einem verschneiten Tag im Anwesen an voller Hoffnung, eine Brücke zwischen den Tengu und den Menschen herzustellen. Am wenigsten hätte er erwartet, dass ihn in Wonas Haus Verrat erwartet hätte....

##### 4. Verrat

Wonas großzügige Einladung verdeckte die Hinterlist, da der Hass immernoch im Herzen des Ministers brannte. Als sich alle Delegierten in seinem Heiligtum versammelt hatten, verriegelte er die Tore und ließ seinen Assassinen freien Lauf. Sein Plan: Die Tengu-Anführer als Erstschatz töten um so einen Akt des Verrates zu schaffen, um so die Tengu-Kriege bis zu einem Punkt voran zu treiben, an dem es keinen Weg zurück mehr gibt. Für Wona war die Ankunft von Meister Togo ein eher zufälliges Ereignis. Er würde den Tod vom Halbbruder des Kaisers und seinen engsten Beratern den Tengu in die Schuhe schieben, was ihm die volle Unterstützung von Kaiser Kisu einbringen würde. Wona würde dann die Tengu ins Meer wegfeigen.

##### 5. Togo und Talon

Wie auch immer, Togo war mehr als ein bloßer Gelehrter. Er war in seiner Jugend Soldat und gut in Kampfsportarten ausgebildet worden. Er versammelte sowohl die Delegierten der Menschen und die der Tengu. Zusammen konnten sie das verräterische Attentat verhindern. Wona flüchtete tiefer mit Togo und Talon Silberflügel in seinem Nacken. Togo stand drei von Wonas Untergebenen gegenüber und besiegte diese nach der Reihe bevor er Wona tötete und dessen bedrohender Herrschaft ein Ende setzte.

##### 6. Friedensstifter

Indem er gegen Wona kämpfte bewies Togo den Tengu, dass er ein gerechter und ehrenhafter Mann ist. Während die Sensali-Tengu den Gipfel in Misstrauen verließen und zu ihren Jagdgründen

zurückkehrten, nutzen die zivilisierteren Angchu-Tengus die Gelegenheit für eine Waffenruhe. Meister Togo brachte die Beschwerden dem Kaiser vor und brachte seiner Heimat einen bis Heute andauernden Frieden mit den Tengus.

Für seine Bemühungen wird Togo bei den Tengus als Held angesehen und als wahrer Mann auch von den meisten Canthanern als solcher anerkannt.

#### Shiro Tagachis Biografie

Dieses Dokument, geschrieben von einer anonymen Person, ist ein Bericht über Shiro Tagachis Leben, der einen Blick hinter die Fassade erlaubt.

#### Text

In seinen frühen Jahren war Shiro eine treue Wache und Held des Kaisers von Cantha. Doch er fiel in den Bann einer dämonischen Wahrsagerin, die von einem uralten Wesen namens Abaddon gesandt wurde. Shiro verriet seinen Herrscher und ermordete ihn. Allerdings wurde er im anschließenden Kampf niedergestreckt. Sein Todesschrei entfesselte auf einen Schlag all die Magie, die er gestohlen hatte oder ihm vermacht wurde, was später als der Jadewind bezeichnet werden sollte. Der Jadewind verwandelte das Jademeer und seine Geschöpfe in pure Jade und hatte noch viele andere schreckliche Auswirkungen. Shiro kehrte als rachsüchtiger Geist zurück und führte eine Armee magischer Konstrukte an, die als Shiro'ken bekannt waren. Er griff Cantha an, wurde jedoch geschlagen und in das Reich der Qual geworfen.

Schließlich kehre er zurück und kämpfte als Abaddons General, dem Herrscher des Reichs der Qual. Nur mit großer Mühe und Not waren die Helden Tyrias damals in der Lage, ihn zu besiegen. Seitdem wurde er nie wieder gesehen.

#### Suhler: Die ultimative Verteidigung

Geschrieben von Dunmel Gorhopf, verteidigt dieses Buch die Nützlichkeit einer von vielen wunderlichen Kreaturen, die in Cantha zu finden sind.

#### Text

Das dickliche, graue Wesen, bekannt als Suhler, ist ein perfektes Beispiel für ein Tier, das den Größten Respekt der Leute verdient. Suhler lieben es Trüffel zu verspeisen, und können dazu abgerichtet werden, diese kostbare und luxuriöse Ware aufzuspüren. Einige Jäger jagen die für ihre Hauer und die Trüffel, die sie verdauen, anstatt diese nützlichen Bestien zu zähmen.

Daher werden auch dutzende Jäger jedes Jahr von Suhlern niedergerissen und getötet. Respekt anstatt Blutgier würde Leben retten.

#### NPC:

##### Die Am Fah

Geschrieben von [Isaro Shaol](#) 1071 n.E. oder 1582 Canthanischer Kalender.

In dem Buch werden die Am Fah behandelt. Vieles ist nicht bekannt, aber das was bekannt war wurde hier niedergeschrieben.

Von der Hintergrundgeschichte, den einzelnen wichtigeren Personen der Am Fah und die Gründe weshalb sie nie ihr Ziel erreicht hatten.

#### Inhalt

Bei den Am Fah handelt es sich um berüchtigte Verbrecher, die willkürlich Reisende und Händler um die Stadt Keineng attackieren. Sie sind gefährlich, gerissen und sollten auf keinen Fall unterschätzt werden. Vor allem wenn man sich ihnen offen entgegen stellt, wird man nicht lang seines Lebens froh sein. Ihre verschworenen Feinde sind die Jadebruderschaft und ihr Ziel ist die alleinige Kontrolle über die Stadt

Kaineng und das Monopol über die Geschäfte des Untergrunds.

Die Am Fah und die Jadebruderschaft sind kontinuierlich in einem Zustand des kalten Krieges, welcher immer wieder auf die Straßen der Stadt überschwappt, was meist durch viel tot und Blut begleitet wird. Seit hunderten von Jahren hatte es keine der beiden Gruppierung geschafft die andere zu übertrumpfen. Es gab sogar Zeiten als beide aus der Not heraus zusammen gearbeitet hatten, wenn äußere Einflüsse ihre Geschäfte bedroht hatten. Würde auch nur eine der beiden Gruppierungen die Oberhand gewinnen, würde das daraus resultierende Geschäftsmonopol zu einem Sturz des Thrones führen.. Seit jeher ist es Aufgabe der persönlichen Agenten des Kaisers dies zu unterbinden. Bisher mit Erfolg.

Unter den Am Fah gibt es viele Ränge, doch außerhalb sind diese niemandem bekannt. Allein Eingeweihten könnten dies weitergeben, doch bis auf eine Ausnahme hat es bisher niemand geschafft die Am Fah zu verlassen. Das einzige bei dem man sich sicher sein kann: Niemand weiß wer der Anführer ist. Unter den höheren Rängen sind jedoch einige Namen bekannt und gefürchtet. Berüchtigt vor allem sind Chan das Dracheblut, Lou von den Messern, Mina Zerbrechender Sturm und Meynsang der Sadistische.

Über Lou von den Messern ist nicht viel bekannt, außer das er Ehre besaß und nicht allzu wenig davon. Was auch immer er tat, er ist der meistgefürchtete der Am Fah und ist die Nummer eins der meistgesuchten der Jadebruderschaft.

(Chan das Drachenblut ist der zweite meistgesuchte Verbrecher der Am Fah, die von der Jadebruderschaft gejagt werden. Was viele nicht wussten und es bis heute nicht tun ist, dass Chan ein entfernter und verstoßener Verwandter des Kaisers ist.

An dritter Stelle befindet sich Meynsang der Sadist. Alles was über ihn bekannt ist wird in diesem Buch nicht näher beschrieben. Die Gräueltaten suchen ihresgleichen.

Zuletzt Mina Zerbrechender Sturm. Seine Besonderheiten galten allein den Frauen um sich herum. Wo immer man ihn auch sah, wurde er von ihnen begleitet. Ob als Belustigung oder als fleischliches Schild, weiß niemand so recht.)

Gerüchten zufolge befindet sich die Gildenhalle der Am Fah in der Unterstadt

(.....)

## 1.5 Elona

### **Lore:**

Koss über Koss

Diese Autobiografie konzentriert sich im wesentlichen auf die Ereignisse rund um den Aufstieg Kormirs im Jahre 1075 n.E.

Text

Ich werde Koss Dejarin genannt und ich habe viel für die Sonnenspeere aufgegeben. Ich verlor Beförderungen, einen Vater, eine Schwester, Freunde und mein Heim, um für die Organisation zu kämpfen. Ich wurde bekannt als der Fluch der Korsaren und Dämonen. Ich kämpfte für mein Land und meinen Speermarschall.

Die heilige Göttin Lyssa schenkte mir Kormir und Melonni. Eine der beiden heiratete ich. Zur anderen betete ich. Beide liebe ich von ganzem Herzen. Viele Mals riskierte ich mein Leben für Kormir, doch sie erhielt, was jeder große Krieger verdient: Einen ehrenhaften Tod.

Altehrwürdige Könige: Elonas Anfänge ans Licht geholt

Diese Geschichte von Bahltek handelt von den Herrschern Elonas von 200 v.E. bis 452 n.E.

Text

Die mühsame Aufgabe, ans Licht zu bringen, was während der Herrschaft der Altehrwürdigen Könige geschah, wird durch die Verheerung durch die Skarabäen-Seuche am Ende ihrer Herrschaft noch erschwert.



Das goldene Zeitalter von Elona wurde fast ausgelöscht durch das Chaos, das entstand, als die Bevölkerung von Insekten zerlegt wurde.

Ein erfahrener Forscher kann die Wahrheit über Elonas Pracht in dieser Periode herausfinden.

Eine sozioökonomische Kluft kann in der Architektur des zerstörten Fahrnurs ausgemacht werden. Den Herrschern standen viele Diener zur Verfügung. Diese Herrscher besaßen Relikte aus so fernen Reichen wie Kryta und verfügten über solch starke, archimetrische Infusionen, dass sie 600 Jahre ohne Wiedererstand regieren konnten.

## Turais Geschichte

### 1. Die Geißel von Vaabi

Sein Name ist Turai Ossa. Dies ist seine größte Schlacht.

Vor zweihundert Jahren schwärmten die Armeen des untoten Herrschers Palawa Joko aus der Wüste. Joko konnte Elonas Verteidigungen umgehen und belagert das verwundbare Land Vaabi. Ein vereinigt Elona hätte ihn dort aufhalten können, aber die Fürsten von Vaabi versteckten sich und die Istani-Sonnenspeere waren zu wenige und zu zerstritten, um Jokos unbarmherzigen Ansturm aufzuhalten. Erst als Palawa einen Großteil von Vaabi zerstört hatte und seine Aufmerksamkeit in Richtung Süden lenkte, regte sich spürbarer Widerstand.

Doch da war es fast schon zu spät.

### 2. Am Vorabend der Schlacht

Kriegsherr Ossa sammelte Truppen aus allen Städten und Dörfern entlang des Elon. In den breiten Landen beim Großen Katarakt, wo sich das Flusstal verengt, stellte er eine große Armee bereit. Doch so groß seine Armee auch war ... die von Palawa Joko war größer.

Turai hatte jedoch einen Plan. Unter seinen Kriegern hatte er einen Bergmann gefunden, der den Weg durch die Hügel über den Jahai-Klippen kannte. Dieser schmale Pfad konnte zur Nachhut von Jokos Armee und schließlich zu Joko selbst führen. Später bestätigten, dass der untote Herrscher die Flanke nur unzureichend gefestigt hatte, und Turai glaubte, sich mit einer kleinen und schlagfähigen Truppe dort durchkämpfen zu können.

### 3. Tod dem General

Die Mission schien beinahe aussichtslos, und so beschloss Turai Ossa, sie selbst anzuführen. Er wählte seine besten Leibwächter, eine Gruppe istanischer Sonnenspeere und einige aus Vaabi geflohene Soldaten für den Einsatz aus. Die handverlesenen Kämpfer stammten aus allen drei Provinzen Elonas und hatten somit guten Grund, alles für den Erfolg der Mission zu geben.

Turais besten Generäle sollten die Linien gegen Jokos übermächtige Truppen verteidigen. Mit etwas Glück würden sie lange genug durchhalten, bis Turai und seine Männer über versteckte Pfade in den Rücken des Gegners gelangen und Palwa Joko direkt angreifen konnten. Und ohne den Herrn der Untoten hatte Turais Armee vielleicht eine Chance gegen die untote Horde.

Wäre Turai gescheitert, wäre ganz Kourna gefallen ...

### 4. Hoch über Jahai

Kriegsherr Ossa und seine Männer kämpften sich durch das Labyrinth aus Pässen und Schluchten über den Jahai-Klippen. Unter ihnen konnten sie sehen, wie Palawa Jokos Truppen gegen die Armee der Menschen vorrückten. Sie wussten, dass die Zeit knapp war, und so trieben sie sich immer weiter.

Joko hatte seine Flanke jedoch nicht vollkommen unbewacht gelassen. Turais Vorstoß durch die Schluchten wurde immer wieder von untoten Wächtern und Korsaren-Söldnern aufgehalten. Am Ende erreichten Turai und seine Kämpfer aber doch das Lager von Joko, der bereits dabei war, seinen kurz bevorstehenden Sieg zu feiern.

### 5. Das Duell

Turai Ossa machte sich die Arroganz Palawa Jokos zunutze und forderte ihn zum Zweikampf heraus. Joko konnte der Verlockung, den Kriegsherrn von Kourna persönlich zu besiegen, nicht widerstehen, und so standen sich die beiden hoch über den kämpfenden Armeen gegenüber. Turai konnte Joko besiegen, der daraufhin für alle Truppen gut sichtbar in die Tiefe stürzte.

Die Moral der untoten Horden kam ins Wanken, und Turais Krieger schlugen den Gegner unter ohrenbetäubenden Jubel in die Flucht.

### 6. Palawa Jokos Grab



Joko war zwar geschlagen, aber nicht vernichtet. Turais Leibwächter kerkerten ihn an einem Ort ein, den nie jemand finden sollte. Dort sollte die Geißel von Vaabi, gefangen in ihrem Hass, langsam in Vergessenheit geraten, bewacht von den Anhängern derer, die ihn einst dort eingesperrt hatten, bis schließlich die Nacht über die Welt kommen würde.

Turai hat seinem Volk gut gedient, und an seinem Sieg in der Schlacht von Jahai sollte man sich noch viele Generation lang erinnern. In den folgenden Jahren herrschten seine Nachkommen über Kourna, aber Turai Ossa sollte immer größte Held Elonas bleiben.

## 1.6 Die Zwerge

### **Lore:**

Ein Schicksal gemeißelt in Stein: Die letzten Tage der Zwerge

Dieses Buch von Ogden Steinheiler beschreibt die Ereignisse des Jahres 1078 n.E., welche die Verwandlung der Zwerge verursachte.

Text

Die Zwerge sind nicht wirklich verschwunden. Die sind lebende Waffen, nicht weniger real als der Hammer des Großen Zwergs, der sie erschaffen hat.

Dieser Hammer, den König Jalis Eisenhammer führt, war ein magischer Katalysator. Er ermöglichte den Erfolg des Ritus des Großen Zwergs. Das Ritual verband den Verstand aller Zwerge, sodass sie gemeinsam stärker werden konnten. Sie wurden zu einem Großen Zwerg anstelle vieler schwacher Individuen. Dieses kollektive Bewusstsein (zusammen mit einigen Asura, Menschen und sturköpfigen Norn) hat den Großen Zerstörer besiegt.

König der Zwerge

Ogden Steinheiler überliefert eine etwas voreilige Lobrede auf König Jalis Eisenhammer, dem letzten und wohl größten König von Deldrimor.

Text

Niemals zuvor gab es einen solchen Herrscher, wie es König Jalis Eisenhammer war, und auch in Zukunft wird es einen wie ihn nicht geben. Standhaft und mächtig, wurde er von den Zwergen geliebt und er erwiderte ihre Liebe.

Finster war der Tag, an dem Jalis' Blick eisern wurde. Er hatte die Entscheidung getroffen, dass der Zeitpunkt gekommen war, den der Foliant des Rubikon vorausgesagt hatte: Die Deldrimor-Zwerge würden das ultimative Opfer bringen.

Jalis zögerte keine Sekunde. So stand er vor seinen versammelten Untertanen und vollzog das Ritual, das als Ritus des Großen Zwergs bekannt war.

So wurden wir zu Stein und konnten dem Großen Zerstörer die Stirn bieten. Das letzte Mal, dass ich meinen König erblickte, war, als er einen Sturmangriff in die Tiefen Tyrias anführte, direkt in eines der Nester von Primodus' Zerstörern.

Über den Folianten des Rubikon

Hohepriester Alkar der Deldrimor-Zwerge erklärt in einem Brief, warum dieser Foliant sicher vor dem Zugriff anderer verwahrt werden muss.

Text

Ich habe soeben mit der Hilfe eines heldenhaften Menschen den Folianten des Rubikon vor dem Steingipfel gerettet. Die Narren haben versucht, darauf zu lesen und den Großen Zerstörer zu beschwören. Ich habe es zu Teilen bereits übersetzt, aber die uralte Sprache ist bisweilen nur schwer zu verstehen. Ich bin jedoch davon überzeugt, dass es sich um eine Prophezeiung handelt. Eine, die die Deldrimor-Linie erwähnt. Sobald die Übersetzung vollständig ist, werde ich den Folianten solange verwahren, bis er benötigt wird. Aber keine Sorge, er wird nie wieder in die Hände von Ignoranten fallen.

## 1.7 Sonstiges

### **Lore:**

Die unvergessenen Vergessenen

Hainhüterin Illyra liefert eine Einführung in die Geschichte und die Natur der Vergessenen.

Text

Was ihr über die Vergessenen wissen müsst, ist Folgendes: Einst waren sie Hüter uralter tyrianischer Völker und hatten eine führende Hand in deren zivilisatorischen Entwicklung. Sie dienten den Wesen, die man als die Fünf Götter kennt und führten in ihrem Namen Kriege. Sie hatten eine starke Verbindung zu Glint und stellten ihr Wächter für viele Jahrhunderte zur Seite.

Während des letzten Drachen-Zyklus waren es die Vergessenen, die Glint aus Kralkatorriks Verderbnis und Kontrolle befreit haben. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit versteckte sie sie vor den Alt-Drachen, bis diese wieder schliefen. Falls sie noch in Tyria sind, sind sie im besten Fall schwer fassbar. Ohnehin glauben viele, dass sie zurück in die Nebel verschwunden sind und wohl nie wieder zurückkommen werden.

Auf Windes Schwingen: Exodus der Tengu

Diese Geschichtsabhandlung von Genzhou Krallenreißer beschreibt die Migration der Tengu-Population im Verlauf der Jahre.

Text

Tengu haben schon immer Nester gebaut, um den Wandel der Welt aus der Ferne zu betrachten. Doch manchmal werden wir von kräftigen Böen hinweggeweht. Mein Volk musste aus seiner Heimstatt in Cantha fliehen, die es schon seit Millennien bewohnt hatte, als das Ministerium der Reinheit uns gen Norden vertrieb. Als der große Tsunami zuschlug, bauten wir unser Reich auf dem Riff der Stille, um uns gegen die Schergen Zhaitans zu wehren.

Jetzt, da wir die Welt wieder von den Fängen der Drachen zerfleischt sehen, senden wir eine Botschaft des Überlebens an alle Völker. Wir glauben an die Flucht.

Wikis offizieller Tyriaführer

Gewinner des Kryta-Nobelpreises 1324.

Text

Tyria ist der nördlichste bekannte Kontinent des gleichnamigen Planeten. Es beheimatet die Stadt der Götter und das Grab der altherwürdigen Könige. Der Planet Tyria, nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Kontinent, war Heimat zahlreicher denkender Wesen, wie der Menschen, Asura, Zwerge und Norn, nur um einige zu nennen.

Seine Geschichte kann mehr als 11.000 Jahren zurückverfolgt werden, als Giganticus Lupicus zuletzt gesehen wurden. Doch das erste menschliche Wesen tauchte nicht vor 786 v.E. auf. Es gibt drei bekannte Kontinente und eine unbekannte Anzahl noch unerforschter. Unter der Oberfläche Tyrias erstreckt sich ein

unterirdisches Netzwerk von Tunneln, die durch Asura-Portale verbunden sind.

## Die Geschichte der Trockenkuppe

Von Nicholas Sanford, 1070 n.E.

### Text

Jetzt ist es zwar eine karge Landschaft, aber vielleicht hat dieses Becken vor vielen Jahrtausenden einem Wasser getragen. Jetzt ist alles von Sand bedeckt, den der Wind fortträgt und welcher an allem zehrt - egal ob Stein oder Einwohner.

Unbekannte Lebewesen bauten einst fragile Behausungen am Hang weit oben an der Felswand, Einige dieser Bauten haben überdauert, doch auch sie werden bald dem Sand und der heißen Sonne zum Opfer fallen.

Dieses Gebiet lockt Gesetzlose an, die etwas zu verbergen haben, aber auch jede, die aus diversen Gründen unter zivilisierten Leuten nicht mehr willkommen sind. Dies macht das Gebiet für Reisende wie Yakkington und mich gefährlich.

Wandernde Scharen von Zentauren kommen anscheinend hier entlang. Es gibt Hinweise darauf, dass sie hier einst eine Zuflucht hatten. Ein großer Baumstamm, der einfach so herumliegt, konnte einmal einer ihrer heiligen Bäume gewesen sein.

Auch wenn es nicht den Anschein hat, so ist diese trockene Gegend alles andere als leblos und die dient auch als Durchgang in den Maguuma-Dschungel; eine Region voll unkontrollierbarem Wachstum, Leben und oft auch Tod.

## Die Natur der Drachen

Von Ogden Steinheiler

### Text

Oder sollte ich sagen "Die Drachen der Natur?" Ja. Lange Zeit wurden Drachen genauso als Teil von Tyria angesehen wie Sonne und Mond, Land und Meer. Niemand - nicht einmal ein Zwerg - weiß, wie lange die hier gewesen sind. Die Jotun und die Norn haben eigene, uralte Geschichten, die über Generationen weitergegeben wurden, und vom letzten Aufstieg der Drachen erzählen. Die meisten gelehrten schenken diesen Geschichten nach so langer Zeit leider wenig Beachtung. Über 10.000 Jahre sind vergangen, seit die Drachen wieder einschliefen.

Die bloße Existenz dieser Geschichten lässt jedoch vermuten, dass die Drachen mindestens zweimal in der Vergangenheit erwachten. Uralte Dokumente, die jetzt in der Sammlung der Abtei Durmand gefunden wurden, enthalten Erzählungen, die von anderen Völkern wie den mächtigen Sehern und sogar den menschlichen Göttern selbst weitergegeben wurden.

## NPC:

### Die Mursaat - Die Geschichte eines feigen Volkes

Von Andra Fabbri, 1319 n.E.

Das Buch ist in vier größere Kapitel unterteilt. Das erste erzählt direkt von den Mursaat. Primär ihre Physiologie, ihre Kultur, die sich über 10.000 Jahren kaum geändert zu haben scheint, und ihre einzigartigen magischen Fertigkeiten. Das zweite erzählt von ihrer Vergangenheit, als die Alt-Drachen das letzte Mal auf Tyria wandelten, und ihren feigen Verrat an den anderen alten Rassen. Frühestens hier merkt man mit Sicherheit, wie wenig der Autor von dem Volk hält, über das er schreibt.

Das dritte und längste Kapitel behandelt die Verstrickung der Mursaat in die Flammesucher-Prophezeiung ab 1070 n.E., als der Weiße Mantel gegründet wurde, und unter der geheimen Führung der Mursaat die Macht in Kryta übernahm. Am Ende des Kapitels werden auch die Tafeln von Janthir analysiert.

Im vierten und letzten Kapitel werden die Auswirkungen der Machenschaften der Mursaat auf das heutige

Kryta geschildert.

## 2 Romane und Geschichten

### **Lore:**

Der Schwarze Moa: Eine persönliche Geschichte

Dieses Buch, von Rutger zu Heltzer, beschreibt einen fleischfressenden Vogel, der von den Kurzicks gefürchtet ist, respektiert wird und Legenden schmückt.

Text

Es fing alles damit an, dass ich auf Patrouille war und meine Augen nach Luxon-Späher offen gehalten habe. Meine Ohren haben vom schrillen Geschrei einer Kreatur geklingelt. Ich habe den Schwarzen Moa gejagt. Er war böse. Ich hatte gehört, dass er andere Tiere frisst. Jetzt glaube ich, dass er auch Menschen frisst. Ich habe ihn fast gefangen, aber er hat getreten und gekratzt. Er krächzte und schrie. Als er geflüchtet ist, habe ich versucht, ihn zu verfolgen, aber er ist schneller und wild.

Betrachtungen über Opferbereitschaft

Betrachtungen über Opferbereitschaft von Evennia von der Glänzenden Klinge.

Text

Ein Mensch lag auf dem Opferaltar. Die Feuerschalen des Weißen Mantels warfen ein dämonisches Licht. Mursaat - sie berührten nicht den Boden, sondern schwebten über ihm, als seien sie zu gut für unser Land. Nichts weiter als Rekruten, waren meine Begleitung und ich in die Tiefen des Maguuma-Dschungels gestürzt, um den Unterschied zu machen. Ich beobachtete, wie die Mursaat zum verängstigten Gefangenen schwebten. Wir hatten Befehl zu warten. Sie umkreisten ihr Opfer und seine angsterfüllten Schreie hallten durch den Dschungel. Dann sah ich es: das Zepter von Orr, hoch erhoben und im Mondschein glänzend. "Wir müssen jetzt zuschlagen!" Ich blickte zu meinem Leutnant. "Worauf warten wir noch?" Unser Leutnant warf einen warnenden Blick zu. Sie waren drauf und dran, den Gefangenen zu ermorden, und wir warteten. Das konnte ich nicht verstehen. Der Mann schrie voller Schmerz. Ich dachte, sie würden ihm seine Seele entreißen. Ich griff meine Waffe fester, um nicht mit ihm zu schreien. Dann war es vorbei und der Mann war tot. Eine Welle der Euphorie schwappte über den Weißen Mantel und deren groteske Götter. Sie verfielen in Chaos und ihre Wachsamkeit war dahin. Mein Leutnant erhob seine Waffe und sprach: "Zu wissen, wann man den Einzelnen zum Wohle aller opfern muss, ist nicht leicht, aber heute wird die Glänzende Klinge mit dem Blut von Mördern getränkt werden. Angriff!"

Noes Tiergefährte: eine Erzählung

Noe fror. Die Weiße Eiche, so wusste sie, hatte Blätter verloren, die sich gut eignen würden, um eine Decke daraus zu machen. Also eilte sie hinaus, um einige davon zu sammeln. Sie füllte ihren Umhang damit: Armvoll und Armvoll, einer und noch einer und da... ein Gesicht.

Es war nicht das Gesicht eines Toten, aber es war auch nicht das eines Lebenden. Noe betrachtete es, berührte es und flüsterte zu ihm, aber es erwachte nicht. Noe häufte Blätter um es an. Das Wesen war verwundet und blutete.

Die Nacht wollte hereinbrechen, also ließ sich Noe neben dem Wesen nieder und bedeckte sie beide mit ihrem Mantel. Am nächsten Morgen nahm sie die Wunde in Augenschein. "Ich weiß, was dir helfen wird, kleiner Freund."

Während sie nach dem Birnenmilchling Ausschau hielt, richtete sie flüsternd beschwichtigende Worte an Schuppenrinde und Frauenfarn. Sie kroch unter Stechpalmen, aber Birnenmilchling fand sie dort nicht. Doch

dann erspähte sie ihn, in einem Hain voller Krait. "Gefahr", murmelte sie. Sie kroch zum Rande des Hains, schlich zum Birnenmilchling und pflückte einige seiner Hüte.

Doch dann schleuderte einer der Krait sein Messer nach ihr und verletzte sie am Arm. Noe floh ins dichte Unterholz, wohin der Krait ihr nicht folgen konnte. Das Milchwütchen hätte ihren verletzten Arm heilen können, doch die benutzte es nicht. Die brauchte es für ihr verwundetes Wesen.

Noe legte das Milchwütchen auf die Wunde des Wesens. Das Wesen öffnete die Augen, sah Noe an... und biss ihr in die Hand. Seine scharfen Zähne ritzten ihre Haut, und sie blutete. "Hab keine Angst", sagte sie. Das Wesen schloss die Augen und verlor erneut das Bewusstsein.

Noa sorgte für ihr Wesen. Sie streichelte seine Ohren und bettete es so, dass es ohne Schmerzen liegen konnte. "Wenn es dir besser geht", sagte sie ihm, "gehen wir von hier fort und erleben Abenteuer zusammen."

Dann, eines Morgens öffnete es die Augen. Noe fürchtete, es würde sie noch einmal beißen und fuhr zurück. "Willkommen unter den Lebenden", grüßte sie. "Ich bin Noe und du bist mein Gefährte." Das Wesen blinzelte. Es blinzelte erneut und setzte sich auf. "Ich bin nicht dein Gefährte, du dämliche Grünpflanze." Es warf einen Blick auf seine Wunde und den Birnenmilchling. "Hmpf. primitiv. Aber effizient." Noes winziges Wesen richtete sich auf zwei Beine auf. Seine Ohren standen von beiden Seiten des Kopfes ab. "Ich gehöre zum Volk der Asura. Ich bin kein Gefährte." Noe lächelte. "Ich muss fort", sagte ihr Wesen und Noe blickte ihm nach, als es sich in den Wald davon machte. "Nun gut...", sagte sie.

Und nur einen Herzschlag später rappelte sie sich auf und folgte ihm. "Mein Gefährte."

#### Meister Togos Buch der Koan 1

Meister Togo und sein Schüler kamen zu einem Seil, das sich als Brücke über eine Schlucht spannte. Der Schüler fragte: "Meister, wie sollen wir jemals dort hinüberkommen?" Togo lächelte. "Du bist der Schüler. Sag du es mir." Togo suchte einen geschützten Ort und entfachte ein Feuer, um sich zu wärmen. Der Schüler grübelte einige Stunden über die Frage nach.

Schließlich stand er auf. "Meister, ich denke es bedarf großer Kraft, um hinüber zu kommen. Wir müssen und gut festhalten und uns wieder hochziehen, falls unsere Füße abrutschen." Togo nickte. "Haben wir denn die Kraft, den ganzen Weg hinüber zu gelangen nur mit unseren Armen, die uns halten und mit denen wir uns vorwärtsbewegen?" "Ich weiß es nicht.", antwortete der Schüler. "Du kennst die Grenzen deiner Kraft nicht?" Der Schüler sah ihn beschämt an. "Nein, Meister." "Nun, dann versuche es", riet ihm Togo, "und sieh, ob du herausfindest, wo deine Grenzen liegen." Die Brücke schwankte bei jedem Windzug. Als der Schüler versuchte, das Seil zu erreichen, glitt es aus seiner Hand.

Der Schüler kehrte zu Togo zurück. "Meister, ich konnte das Seil nicht festhalten. Wir werden die Schlucht niemals überqueren können." Togo lächelte. "Jetzt kennst du die Grenzen deiner Stärke und die Macht des Windes. Du bist dem Verständnis einen Schritt näher gekommen." "Aber was sollen wir tun, Meister?" fragte der Schüler. "Wir warten."

Meister Togo wartete bis die Nacht hereinbrach und der Wind sich legte. Dann überquerte er und sein Schüler die Brücke ohne Schwierigkeiten. Auf der anderen Seite fragte Togo: "Was hast du gelernt?" Der Schüler lachte. "Meister, ich habe gelernt, dass wenn der Gegner stärker ist, als man selbst, man besser wartet, bis ihm die Luft ausgeht."

Meister Togo und sein Schüler setzten ihre Reise fort.

#### Bjornjan der Große

Dies ist die Geschichte von Bjornjan dem Großen, bekannt als der furchteinflößendste Krieger aller Zeiten.

#### Text

Bjornjan konnte mit nur einem Blick die Wolken vertreiben, die einen Berggipfel umlagerten. Er riss einem Minotaurus die Hörner aus, erklomm damit den Rücken eines riesigen Schneewurms, und ritt auf ihm durch die Jaga-Moräne.

Einem Hai, den er niederrang, entriß er alle Zähne. Er machte ein gepanzertes Kettenhemd daraus und der Hai aß nie wieder etwas größeres als einen Hering.

Als die Wasser in Orr stiegen, ritt Bjornjan die Wellen bis nach Löwenstein, und als er starb, weigerte er sich,

in die Nebel zu gehen. Sein Blick war so stechend, dass die Haut der Jotun sich blau färbte. Und sein Kampfschrei so wild, dass die Alten Drachen erwachten. In einer stürmischen Nacht, in der der Donner Lawinen los trat und Kinder vor Angst unter ihre Betten flüchteten, stellte sich nur noch Bjornjan der entfesselten Natur und jagte auf der Spur von Blitz-Elementaren durch den Himmel. Bjornjan war ein Riese unter den Norn.

## **Spieler:**

### **Der Ruf des Wintermondes**

Das erste Buch von Teil eins der CROGAN Saga: Vollmond Mystizismus von dem Autoren "Daymonaz". CROGAN - der Held von Blashyrkh muss sich in einer Welt aus Kälte und Eis seinen blutigen Pfad durch Unholde schlagen und diverse Gefahren bestehen, die nicht nur Mut, sondern auch das Herz eines wahren Kriegers erfordern.

In DER RUF DES WINTERMONDES erwacht unser Held nach einem langen Schlaf in einem Panzer aus Eis im Königreich Blashyrkh, welches einst ein lebendiger Ort war. Nachdem er sich aus seinem frostigen Gefängnis befreit hat, begibt er sich auf die Suche nach seiner Familie, wobei er feststellen muss, dass alle, bis auf seine jüngere Schwester Mara qualvoll von dem sich selbst ernannten Rabengott, der nun über das Königreich herrscht, auf brutale Art und Weise getötet wurden. Um Rache zu nehmen und um seine Schwester zu befreien macht sich CROGAN - der Held von Blashyrk - nun also auf in eine Reise ins Ungewisse....

### **Geheimnisvolle Winterstürme**

Das zweite Buch von Teil eins der CROGAN Saga: Vollmond Mystizismus von dem Autoren "Daymonaz". CROGAN - der Held von Blashyrkh muss sich in einer Welt aus Kälte und Eis seinen blutigen Pfad durch Unholde schlagen und diverse Gefahren bestehen, die nicht nur Mut, sondern auch das Herz eines wahren Kriegers erfordern.

In DIE UNHEILIGEN MÄCHTE DES BÖSEN muss sich unser Held tiefer in die Gefilde des eisigen Königreiches vorwagen. Um seine Schwester zu finden, muss er den roten Fluss überqueren und mentale Stärke auf der finsternen Ebene beweisen, auf der grässliche Kreaturen nur darauf warten CROGAN - Held von Blashyrkh - zu vernichten. Aber nicht nur die Schergen des ketzerischen Rabengottes machen dem Meister des Schwertes das Leben schwer, sondern auch andere Verführungen versuchen ihn von seinem Ziel abzulenken....

### **Die unheiligen Mächte des Bösen**

Das dritte Buch von Teil eins der CROGAN Saga: Vollmond Mystizismus von dem Autoren "Daymonaz". CROGAN - der Held von Blashyrkh muss sich in einer Welt aus Kälte und Eis seinen blutigen Pfad durch Unholde schlagen und diverse Gefahren bestehen, die nicht nur Mut, sondern auch das Herz eines wahren Kriegers erfordern.

In GEHEIMNISVOLLE WINTERSTÜRME verfolgt CROGAN - Held von Blashyrkh eine alte Legende, die sich um ein mystisches Pferd dreht, welches schneller als der Wind und stärker als jedes andere Lebendige seiner Art ist. Es lebt - so der Geschichte nach - in den wüsten Winterstürmen Blashyrkh's und ist nur an jenem Tage zähmbare, an dem der Sonnenuntergang selbst in Schwärze getaucht ist und der sagenumwobene blaue Nebel auftaucht, der unseren Helden den Weg weist. Doch auch der verräterische Rabengott hat es auf das Tier abgesehen, um CROGAN - Held von Blashyrkh davon abzuhalten sich dessen zu bemächtigen...

### **Die Ruinen von Korlans**

Von [Katrice Mateur](#).

Sein ganzes Leben hat der 15-jährige Will davon geträumt, ein großer Ritter zu werden wie sein Vater, den er nie gekannt hat. Weil er aber zu klein und schwächling ist, wird er den geheimnisvollen Walddläufern als Lehrling zugeteilt. Statt Schwert und Schlachtpferd erhält er Pfeil und Bogen und ein kleines Pony. Als das Königinental von bösen Zentauren und ungeheuerlichen Kreaturen angegriffen wird, muss Will sich



bewähren und stellt fest, dass das Leben eines Waldläufers viele Herausforderungen, aber auch besondere Möglichkeiten birgt.

Der einsame Reiter

Von [Katrice Mateur](#).

Durch einen Unfall mit einer asurischen Gravitationsmaschine ist Peter 250 Jahre in die Vergangenheit gereist. Nach einem verunglückten Rettungsversuch bleibt der Junge in der Vergangenheit gefangen. An seiner Stelle ist es dem skrupellosen "Ritter ohne Namen" gelungen, in die Gegenwart zu entkommen. Als einsamer Reiter macht er die Straßen Götterfels unsicher, während Peter in die Wirren der Revolution gerät. Was noch viel schlimmer ist: Durch die Zeitreisenden ist die Welt aus den Fugen geraten.

Der Krieger des Mondes

Von [Katrice Mateur](#).

Vor sechs Jahren waren Shona und der Werwolf Caelis ein Paar. Intrigen haben sie entzweit. Nun begegnen sie sich wieder, und während das Vertrauen zerbrochen ist, lodert die Leidenschaft immer noch hell. Doch es geht nicht mehr nur um sie. Verpflichtungen binden Caelis an seinen Clan, Shona ist verwitwet und hat zwei Kinder, und ein finsterner Feind sitzt ihnen im Nacken. Kann ihre Liebe die Schatten der Vergangenheit überwinden und die Gefahren der Zukunft durchstehen?

Der Gefangene des Wüstenvolks

Von [Katrice Mateur](#).

Der Waffenstillstand Araluens mit den Skandianern ist noch frisch, als König Duncan die Nachricht erreicht, dass Erak, der Anführer Skandias vom Wüstenvolk der Arridi gefangen genommen wurde. Kurz entschlossen brechen der Magier Randal und seine Freunde Walt, Gilan, Evanlyn und Horace auf, um den Skandianer zu befreien. Doch Sandstürme, unbarmherzige Hitze und feindselige Nachbarvölker machen die Mission zu einem Wettlauf gegen die Zeit ...

Der Flug zur Sonne

Von [Chylovy Cyamusso](#).

'Der Flug zur Sonne' ist ein Buch, das von Abtei-Novizin Chylovy Cyamusso geschrieben wird. Es wird bisher kapitelweise in Heftform gedruckt und vom Hardt&Klxxx Verlag veröffentlicht. Es handelt sich um eine Abenteuergeschichte, die in einer Jahrhunderte entfernten Zukunft spielt. Das moderne Luftschiff *Durmand* und ihre Kru sind die ersten, die es wagen, einen Flug zur Sonne starten.

Details + Inhalt

Die Geschichte ist in 20 einzelnen Heften erhältlich. Ausgabe 1-3 sehen anders aus, etwas benutzt, selbst gedruckt mit einer einfachen Presse.

Den vollständigen Inhalt findet man [hier](#).

Kanonenschläge zum Morgen

Ein dramatischer Historienroman von [Robin Firth](#), 1320 n.E.

1015 in Kornheim, ein Dorf in den Gendarranfeldern. Das Buch teilt mit dem Leser die Geschichte von vier Kindern. Der kluge Medwyn, der etwas grobe Cadarn, die schüchterne Braith und die aufgeweckte, strahlende Gladys. Im verschlafenen Kornheim herrscht Frieden, auch wenn in der Ferne donnerndes Schwarzpulver des Nachts den Horizont erhellte. Cadarn träumt davon ein Soldat zu werden, während Medwyn und Gladys davon nichts wissen wollen. Braith leidet unter Schlaflosigkeit und sorgt sich vor dem, was da kommen mag. An einem Morgen tauchen unerwartet Soldaten auf, nisten sich ein und befestigen eine Verteidigungslinie an der alten, ausgedienten Mühle, die bis dahin als Versteck der Viererbande diente. Die Taverne wird eingenommen, schreckliche Dinge geschehen hinter verschlossenen Türen ferner des Verstandes eines jungen Menschen und schlussendlich nähert sich der Feind aus Ascalon mit großen

Schritten. Cadarn fürchtet um sein Leben, Gladys muss sich im Keller von Medwyns Familie verstecken, nachdem er sie vor den Händen eines betrunkenen Hauptmannes bewahrt hatte und Braith entdeckt ihren Mut, als die Linie durchbrochen wird und rettet ihre Freunde aus dem brennenden Heim von Cadarns Familie.

Bis zur Mitte des Buches erzählt Robin in kindlichen Facetten vom Alltag, von Problemen, die nur Kinder haben und vom Märchen von Helden und Legenden. Dann verwandelt sich die Erzählung in einen Lauf zwischen Wunschtraum, der Wahrheit über den Krieg und dem Wahnsinn des Zusammenbruchs einer heilen, kleinen Gemeinschaft in der kein Name vor dem Mitgefühl des Lesers verschont bleibt.

#### Ein Herbstgewitter

Ein surreal lyrisches Drama von [Robin Firth](#), 1321 n.E.

Am Himmelssee vor Lornars Pass. Ein Einsiedler Namens Tartan bricht sich auf der Jagd nach einem Leoparden der ihm die Beute streitig macht das Bein. Der Schmerz zwingt ihn zur Ruhe, zur Rast und zur Rationierung seiner Vorräte. Ein schlimmes Unglück im Herbst, vor dem noch kälteren Winter. Er konzentriert sich darauf zu fischen um nicht untätig auf den Schnee warten zu müssen. Die Tage legen Nebel über das glasklare Wasser und der Mond verwandelt ihn Nachts in geisterhafte Wellen. Eines Morgens entdeckt er am anderen Ufer undeutlich eine Gestalt im weißen Kleid. Er glaubt, es wäre eine Frau, ruft und erreicht sie doch nicht. Immer mal erlaubt das Wetter ihm in den folgenden Wochen einen Blick auf die Gestalt. Der Einsiedler beschließt ihr kleine geschnitzte Schalenboote mit Nachrichten zu senden, baut Segel aus Fetzen, Lumpen und Ästen und beginnt sich im Monolog mit der Fremden mit ihr anzufreunden. In den Schreiben erzählt er von seinem Leben in den Wäldern, von Einsamkeit und letztlich von der Furcht allein zu sterben. Am Ende beschließt er unter Schmerzen ihre Antworten einzufordern, wandert bei den ersten fallenden Flocken mit einem Stützstock los und erreicht das andere Ufer entkräftet und dem Tode nahe. Die Boote liegen brach im Schilf und Tartan muss bitter erkennen, dass die Fremde nur das im Herbststurm herbei gewehrte Tuch einer Wagenüberdachung war.

Ein Herbstgewitter zeugt vom Monolog eines einsamen Mannes, der keinen Schritt in eine neue, andere Welt wagt. Dies symbolisiert der Autor mit dem gebrochenen Bein, den Nebeln, die den Weitblick schwächen und dem Missverstehen der Welt an anderen Orten, bis dieser zu spät erkennt, was es bedeutet zu lange gewartet zu haben. Die Briefe an die Frau in Weiß sind Gedichte, auch wenn die Figur Tartan nie dazu in der Lage wäre. Sie stehen für Gedanken, die nie wahren Worten gleichen.

#### Aethis von Beringhaus

Ein unterhaltsamer, romantischer Roman von [Robin Firth](#), 1326 n.E.

Der bereits ergraute Besitzer einer großen Schiffswerft hat nicht viel zu lachen. Seine Frau treibt ihn aus dem Haus, die Tochter Ginevra ist damit beschäftigt Hirngespinnsten vom Leben als Autorin nachzueifern und jetzt fordern seine Arbeiter auch noch eine höhere Bezahlung für das schwere Tagwerk. Nur einer fällt Aethis dabei nicht auf die Nerven. Der gerade erwachsen gewordene Meesha mit elonischen Wurzeln. Der junge Mann erledigt nicht nur seine Aufgaben als Bote und klärt die Angelegenheiten mit der Hafenverwaltung an der Doric-See, sondern bemüht sich für Aethis auch um den besten Tee, seine Einkäufe, die der alte von Beringhaus nicht mehr schafft und ist der beste Zuhörer, wenn es um die Geschichte vom verarmten Adel auf dem Weg zum Schiffsbaugiganten geht. Als Aethis jedoch Meeshas Wunsch nach einer Frau an dessen Seite zu erahnen glaubt, beginnt der Adelsmann vermeintliche Zufälle zu inszenieren um Meesha unter anderem mit der Kräuterhändlerin Aliss, der Heilstubenleiterin Tamra und der Thekenmaid Carlyn bekannt zu machen. Was er zu spät bemerkt: Seine bezaubernde, aber schüchterne Ginevra hat ein furchtbar verliebtes Auge auf Meesha geworfen. Und jetzt hat Aethis alle Hände voll zu tun um gegenteilig alles einzufädeln, damit die ganzen Damenriege dem dunkelhäutigen Sympath nicht mehr hinterher läuft um seiner damit unglücklichen Tochter einen großen Gefallen zu erweisen.

In diesem Buch beweist Robin sein Gespür für Herzlichkeit. Der wohl lockerste und unterhaltsamste Roman, frei von belastender Tiefgründigkeit war eine Maßnahme um auch jene an seine Werke zu verweisen, die mit Schwermut oder Geschichte nicht viel anfangen können. Heraus kam eine ziemlich verwirrende, aber romantische Geschichte in deren Hauptrolle nicht das später glückliche Paar, sondern der erst mit dem

Leben überforderte, dann glückliche Vater einer Tochter steht, die durchaus mit dem jungen Robin in umgekehrter Geschlechterrolle verwandt sein könnte. So ihn jemand persönlich kannte, heißt das.

Der Graf von der Klaueninsel

Von Alexander dem Älteren

Nach einer langen Fahrt kehrt ein junger Seemann nach Götterfels zurück. Nur ein Brief gilt es noch zu überbringen, bevor er mit seiner Liebe die Verlobung feiern kann. Doch noch während des Festes wird er verhaftet und in den Kerker geworfen, angeklagt eines Verbrechens, dass er nicht begangen hat, verraten von jenen, die er Freunde nannte. Die Jahre vergehen und der junge Seemann freundet sich mit einem ebenfalls gefangenen Priester an, der ihm von einem unermesslichen Schatz berichtet, der auf der einsamen Klaueninsel liegt. Als schließlich der Priester stirbt, nutzt dies der Seemann und flieht in dessen Leichensack versteckt aus dem Kerker. Nachdem er die Wahrheit über seine Verhaftung erfährt, reist er zur Klaueninsel und findet tatsächlich den versprochenen Schatz.

Unerkannt, mit allen Reichtümern der Welt ausgestattet, kehrt der Seemann in der Identität des Grafen von der Klaueninsel nach Götterfels zurück, um Rache an jenen zu nehmen, die ihn verraten haben...

## 2.1 Groschenromane

**Spieler:**

Kalte Rüstung – Heiße Lust

Ein Liebesroman von [Bradley Shaw](#).

Klappentext:

Darius war schon in dritter Generation ein Streiter der Glänzenden Klinge. Doch noch nie wurde seine Integrität und Geduld so sehr auf die Probe gestellt wie an dem Tage, an dem ihnen die Diebin und Spionin Deborah in die Hände fiel. Nicht nur war sie außergewöhnlich attraktiv und reizvoll sondern zeigte sich in den endlos erscheinenden Verhören mehr als unkooperativ – jedoch auch als ebenbürtige Diskussionsgegnerin. Angestachelt durch ihre Intelligenz und Widerspenstigkeit verwickeln sich Deborah und Darius immer mehr in ein Spiel von Katz und Maus, bei dem bis zum Ende nicht klar ist, wer nun die Katz und wer die Maus ist.

Leseprobe

Krachend sauste seine rechte Pranke auf den Tisch. Es knarzte laut in dem kleinen, fensterlosen Raum. Bewusst hatten sie diese Räumlichkeit gewählt, denn ihre ungewöhnliche Gefangene sollte kein Gefühl mehr für Zeit und Tageslicht haben.

Seit Wochen spielten sie dieses Spiel. Und er wurde müde. Nicht, dass er das zugeben würde....aber ihre Sturheit und diese Art, wie sie ihre Brauen hob um ihr Mißfallen zu zeigen, brachten ihn zur Weißglut. Er war kurz davor ihr diese arrogante Gestik aus dem hübschen Gesicht zu prügeln.

Allerdings nicht nur das, sie verfolgte ihn schon seit Tagen in seinen Träumen. Mehr als unangebrachte Träume.

„Wie oft wollen wir das noch durchkauen, Deborah? Was hast du an dem Tag dort getan, wen hast du bespitzelt und wer hat dich für die Informationen bezahlt?“

Nur einen Moment schloss er die Augen, da rasselten auch schon ihre Handschellen, als sie versuchte die Situation auszunutzen. Er wusste, dass sie sich schon vor einer Stunde befreit hatte, warum nochmal hatte er sie gewähren lassen? Vielleicht um zu sehen was sie tun würde.

Sie war über den Tisch gesprungen und ihre schmalen Hände hatten sich um seinen breiten Hals gelegt. Der Stuhl kippte mit dem Schwung und zusätzlichen Gewicht nach hinten und sie stürzten, er unter ihr, nach hinten. Die Zähne wütend gefletscht, das Haar wirr um ihr Gesicht lehnte sie nun über ihm als sie ihm die Antwort entgegen zischte.

„Ihr habt die Falsche, Blechdose...“

Jedes weitere Wort erstickte das schmerzhaftes Geräusch von ihr, als seine Hand die Haare in ihrem Genick fasste. Doch statt sie von sich runter zu ziehen zerrte er sie zu sich herunter und ihre Lippen krachten

ebenso aufeinander, wie es ihre Gemüter seit Tagen schon taten. Dieser Tanz musste ein Ende haben, jetzt und hier.

Er hatte Gegenwehr erwartet, doch sie überraschte ihn und lockerte ihren Griff um seinen Hals - ihre Lippen weich und nachgiebig gegen die seinen.

Viel zu gut fühlte sich das an, viel zu einfach.

Widerstandslos ließ er zu, dass sie ihn herumrollte so dass er über ihr lag. Seine Hände entwickelten offenbar ein Eigenleben, denn sie fuhren ungebremst und ohne Zögern unter ihre Gefangenenkleidung als sein Gewicht sie auf den kalten Boden drückte. Wie lang war es nochmal her, dass er die weichen Brüste einer Frau gefühlt hatte?

"Zu lange"- sagte ein Teil von ihm, der ansonsten eher weniger zu Sagen hatte. Er rühmte sich damit, eisern zu sein. Unbestechbar. Unbeirrbar.

Nun biss ihn genau das in den buchstäblichen Arsch.

Würde nun einer seiner Kollegen hineinkommen, das wäre sicherlich das Ende seiner Karriere.

Der Gedanke ließ ihn stoppen und er riss sich ruckartig von ihr los. War das ihr Plan?

....

Magische Momente - Band 4: SIE

Von Lyressa Glutherz

Dies ist der 4. Band aus der erotischen Saga rund um das Leben und Lieben von Marja, einer jungen Frau, verstrickt in die Zwickigkeiten und Intrigen zwischen und innerhalb zweier großer Adelshäuser. Auserwählt, möglicherweise Erbin eines der Häuser zu werden, muß sie schwanger werden, ehe ihr Cousin Kell, der direkte Konkurrent um das Erbe, Nachwuchs zeugen kann. Das „Rennen“ ist eröffnet. Wird Marja als Erste durch die Ziellinie gehen, trotz Kells Versuchen, sich die unerwünschte Konkurrenz vom Halse zu schaffen? Welcher der Männer, die so eifrig bemüht sind, ihr im Kampf um den Sieg dieses Wettkampfs beizustehen, wird der Vater ihres Kindes, damit auch ihr Ehemann und gemeinsam mit ihr neues Oberhaupt des Hauses? Und was ist mit Ninive, ihrer nach dem Tod ihres Geliebten so unglücklichen Freundin, bei der Marja und ihre Leibwächter nach einem erneuten Attentat Unterschlupf gefunden hatten?

Inhalt - FSK 16 - Sexuelle Inhalte

[PDF auf Google Drive.](#)

### 3 Sachbücher

**Lore:**

Blutsteine

"Was sind Blutsteine?" Aus den Aufzeichnungen eines jungen Nicholas Sandford in Austausch mit seinem Freund, der historische Person Durmand, einem angesehenen Historiker.

Text

Das letzte Mal, als die Alt-Drachen erwachten, haben sie Seher Magie in einen Stein transferiert (um sie vor den Drachen zu schützen). Das hat funktioniert. Nachdem die Drachen wieder schliefen, kamen die Götter und horteten Blutsteine und andere Schätze in Arah.

Abaddon, Gott des Wassers und der Geheimnisse machte den Stein einigen Völkern zum Geschenk. Das verursachte Kriege, denn die Völker kämpften darum. König Doric flehte, dass der Stein zurückgenommen werde, um die Machtkämpfe zu beenden. Die Götter stimmten zu. Mit Dorics Blut versiegelten sie den Stein (Blut + Stein = Blutstein) und zerschmetterten ihn in fünf Stücke. Sie warfen sie in einen großen Vulkan. Natürlich wurden die Fragmente in einer Eruption ausgespuckt.

Leute haben sie gefunden und für Böses eingesetzt, wie die Mursaat. Nicht alle wurden gefunden.

Blutsteine wirken auf Bereiche: heilen und Verfluchen beispielsweise. Die vier Blutsteine (der fünfte war ein

Schlüssel, was auch immer das bedeutete) haben Eigenschaften: Aggression, Zerstörung, Erhaltung und Verleugnung. Magie fließt von den Blutsteinen in die Welt zurück. Blutsteinscherben sind selten, aber man weiß von ihnen, dass sie alle und alles in ihrem Bereich beeinflussen. Blutsteinstaub ist weitaus weniger effektiv.

### Schwarzpulver und seine Verwendung

Schwarzpulver kann je nach Zusammensetzung und Menge für mehrere Zwecke nützlich sein. bei Entzündung explodiert es und setzt Energie frei, für die es viele verschiedene Anwendungen gibt. Wir verwenden diese Substanz in erster Linie im Zusammenhang mit der Herstellung von Waffen. Dabei kann die Kraft der Explosion dazu eingesetzt werden, einen Gegner mit einer Eisenkugel zu beschießen. Der Rest des Buchs beschreibt detailliert verschiedene Rezepturen für Schießpulver sowie deren beobachtete Wirkung.

### Rezept für Ranzigkeit

- 1 Klecks Schleim
- 2 Tassen gemahlene Beine von jungen Termiten
- 4 verwesene Zysten
- 2 Teelöffel Kürbisextrakt
- 2 3/4 Tassen universeller Grabstaub
- 3 Teelöffel gemahlene Abraumkerne
- 1 Teelöffel Salzebenen-Salz
- 1 abgeschnittener Oger-Zehennagel
- 1 3/4 Tassen Harpyien-Milch

Feuerstelle vorbereiten, sodass die Kohlen nur noch schwach glühen. Kessel mit Schmalz und Grabstaub schmieren.

Schleim und Termitenbeine in einer Schüssel cremig rühren. Kürbisextrakt unterheben. Die verwesenen Zysten aufdrücken und den Eister zur Mischung hinzufügen. Die Zystenhüllen entsorgen. Den Grabstaub sorgfältig sieben, sodass er frei ist von Knochenfragmenten, Zähnen und Insekten.

In einer separaten Schüssel Grabstaub, gemahlene Abraumkerne und Salz mischen. Abwechselnd mit Harpyien-Milch zur Creme hinzufügen. Gut Vermischen. Teig in den vorbereiteten Kessel geben.

Den Ogerzehennagel zwischen Daumen und Zeigefinger halten. Tief in die Mitte des Teigs drücken. Der Nagel muss tief im Teig liegen, darf aber nicht den Boden des Kessels berühren. Der Zehennagel sollte genau in der Mitte der Mischung ruhen und seine Fäulnis von dort optimal abgeben.

Den Kessel abdecken und auf die Kohlen stellen. 28 Tage ruhen lassen. Die Kohlen verglühen lassen, nicht nachlegen.

Auf keinen Fall in den Kessel linsen, bevor der Fermentierungsprozess abgeschlossen ist, sonst kommt der Prozess zum

Erliegen. Ignoriert die merkwürdigen Geräusche und die Tatsache, dass etwas um seine Freilassung aus dem Kessel bettelt.

Füllt den flüssigen Ekel für den Transport in Kristallampullen. Kontakt mit der Haut vermeiden. Das Gebräu KEINESFALLS an jemandem testen, dem ihr wohlgesonnen seid, einschließlich Euer selbst. Von Kindern und Tieren fernhalten.

Dosierung: 6 Tropfen

Einnahme oral oder über die Haut

Enthält 33 Portionen

Mindesthaltbarkeit: 3 Mondzyklen

### Spieler:

Gerechtigkeit in der Monarchie - Bedingungen für eine Gerechtigkeit im Sinne der Kormir

Von [Sogolon Guambo](#) , P.d.K, am 4. Tag des Phönix im Jahr 1317 n.E. durch den Verlag der Priesterschaft der Kormir in Götterfels veröffentlicht.

„Diese Abhandlung beschäftigt sich mit dem allgemeinen Begriff der Gerechtigkeit, der sich aus den Schriften und den Geschichten der Kormir ergibt. Desweiteren wirft Priester Guambo einen Blick auf die Bedingungen, die die krytanische Monarchie erfüllen muss, damit sie im Einklang zum Gerechtigkeitsbegriff der Kormir existieren kann.“

„gewidmet an die elonische Göttin der Wahrheit und all jene Menschen, die nach Wissen dürsten.“

Text

Die Monarchie, insbesondere die krytanische Monarchie, die als einzige menschliche Monarchie in Tyria weiter besteht muss drei Gegebenheiten erfüllen, damit sie rechtens von sich behaupten kann, das sie Gerechtigkeit unter Kormir ausübt. [...] Sie muss ihren Untergebenen, ihren Bürgerinnen und Bürgern eines jeden Standes erlauben, dass sie ihre Interessen, moralische Bewertungen und ihre Gedanken im Allgemeinen uneingeschränkt und offen preisgeben und untereinander kommunizieren können ohne, dass man Sanktionen jeglicher Art zu fürchten hat. [...] Nur durch eine öffentliche Diskussion kann der politische Prozess in Gang kommen und neue Rechtsnormen und Vereinbarungen erschaffen. Ohne die öffentliche Diskussion verstauben Ministerium und Krone. [...] Zweitens muss ein jeder Mensch innerhalb der Gesellschaft von der Monarchie als gleich und gleichgestellt betrachtet werden. Das Aussehen, der Stand, persönliche Interessen oder die Ausbildung dürfen nicht dafür sorgen, dass es zum Ungleichen im Auge der Monarchie kommt. Kormirs Blindheit erlaubt es nicht, dass man unter seinen Schwestern und Brüdern unterscheidet. [...] Als dritter Punkt ist anzuführen, dass der Glaube zu den Sechs Göttern ebenfalls von zentraler Bedeutung ist, da man eine Gerechtigkeit in Kormirs Sinne nicht ohne den Glauben an eben jene aufbauen und ausleben kann. [...]

**NPC:**

Was fliegt denn da?

Von Jermond Amarel, 1278 n.E.

Melandrus Segen, werte Vogelfreunde! Wollt ihr die prächtigen Bewohner der Lüfte kennen lernen? Sie bestimmen? Sie züchten? Dann sucht nicht weiter! Dieser Band lehrt euch alles an notwendigem Wissen, um euch den Einstieg in die Ornithologie zu ermöglichen. Der Autor haftet nicht für Folgeschäden.

Überall Speerfallen!

Von Nicla Lucchesi, 1289 n.E.

Das Buch beginnt mit einem Vorwort der gealterten Autorin, in dem sie die Leser über mehrere Seiten ermahnt, Grenth nicht mit der Störung der Totenruhe zu erzürnen. Im Rest des Buches wird erklärt wie und wo man in Kryta Ruinen finden kann, welche Gefahren in diesen lauern können, und wie man diese eventuell überlebt. Es werden teilweise bestimmte technische, körperliche und magische Kenntnisse von der Autorin gefordert, laut der man wohl auch am besten beraten ist wenn man mindestens mit einer Gruppe aus drei Personen los zieht.

Monogamie im modernen Tyria



## Prolog:

Dieses Buch behandelt vor allem die Gepflogenheiten von Liebesbeziehungen unserer menschlichen Gesellschaft in Großstädten von Tyria. In den letzten Kapiteln greift der [unbekannte Autor](#) aber auch die Kultur der anderen Rassen auf. Verschiedene Modelle der Beziehungsformen werden hier erklärt und kritisiert: Ob „Offene Ehe“ oder „Ein Paar, ein Leben“, jeder wird sich früher oder später selbst in diesem Buch wiedererkennen.

## Inhalt

### Prolog

Seit wann gibt es Beziehungen? - Geschichtliche Hintergründe zur Eheschließung und der Ausübung des Beischlafs. Was bedeutet „Liebe“ überhaupt? - Ein philosophischer Ansatz die Begrifflichkeit der Liebe zu erklären.

### Die Menschen

Der Adelman und seine Gespielinnen - Liebe unter den Monarchen oder alles nur Märchen?  
Der Schurke und die Gelegenheiten – Nebst dem Collier, stahl er auch einen Kuss von ihren Lippen.  
Der Bauer und seine Magd – Großen Nutzen bringende Beziehung auf dem Bauernhof.  
Der Söldner und sein Auftrag – Es bleibt nur wenig Zeit für uns beide – ich habe noch zu tun!  
Der Krieger und sein Schwert – Wenn die Liebe zum Krieg vergessen lässt, dass man ein Mann ist.

Die Asura – Der wissenschaftliche Versuch einer vertraglich geregelten Beziehung oder kürzer: „Versuch und Irrtum in der Liebe“.

Die Norn – „Weib, ich teile meine Felle mit dir!“

Die Sylvari – „Inspiration fürs Leben gesucht“ oder „Die Liebe kennt keine Grenzen.“

Die Charr – „Von Krallen, Reißzähnen und Leidenschaft“

### Hieb und Stich - Über den Schwertkampf mit Langschwert und Kurzsword

Von Orlesto Duca, 1314 n.E.

Die alte Kunst des Schwertkampfes wird in diesem Werk auf über 500 Seiten anhand von detaillierten Beschreibungen und Skizzierungen erklärt. Beinarbeit, grundlegenden, und fortgeschrittenen Stellungen, Taktiken, Techniken, Kampf mit, und ohne Rüstung werden im Detail erklärt. Der Kampf in diversen Szenarien, und gegen diverse Gegner, wie Menschen, Charr, Zentauren, Tiere und diverse andere Wesen, in Schlacht-, Jagt- und Duell-Situationen wird thematisiert, genau wie die Herangehensweise bei unterschiedlicher Bewaffnung und Rüstung des Gegners. Der Autor stellt auch diverse Übungen bereit, die man zu zweit, aber auch alleine durchführen kann.

### Die Geschichte der Lederverarbeitung

Von Diderot Quiroz Guajardo, 1300 n.E.

Von Strukturwandlungen und Entwicklungsperspektiven in der Lederverarbeitung in der jüngeren Geschichte Tyrias. Nicht nur die Bearbeitung des Leders, sondern auch der kommerzielle Werdegang des Materials, und der daraus hergestellten Waren wird in Augenschein genommen. Auf über 500 Seiten finden sich auch mehrere farblose Bilder, die den Wandel von Lederrüstungen über die Zeit zeigen, die Sorten von Leder und verschiedene Arten der Gerberei und Bearbeitung optisch anschaulich versuchen zu vergleichen, und um diverse Werkzeuge zu veranschaulichen.

### Grundkenntnisse der Metallbearbeitung

Von Benjy Elmer, 1324 n.E.

Gut verständliches, anschauliches Lehrbuch, das auf 320 Seiten systematisch über die Fertigungsverfahren informiert und diverse Werkstoffe behandelt. Dieses Werk dient hauptsächlich als Unterstützung für Lehrlinge und als Nachschlagewerk für Gesellen und kann definitiv keine Lehre ersetzen. Als Übungen hat der Autor

detaillierte Anleitungen zum Eigenbau eines sehr primitiven Türschlosses mit passendem Schlüssel, eines sehr simplen Kettenhandschuhs und eines Streichmessers beigelegt, an denen sich interessierte Leser versuchen können, auch wenn man dazu definitiv eine Schmiede und Werkzeug benötigt.

#### Rüstungsschmied - Kunst und Handwerk vereint

Von Jens Brandt, 1299 n.E.

Diese Publikation zeigt die hohe Kunst der Eisenverarbeitung am Beispiel der Rüstungen und Harnische der Menschen. Im Fokus des Buches wird die Rüstung als zweite Haut stehen, ein Thema, bei dem sich Rüstungen und Roben treffen – Schutz und Zierde, blickdichter Blickfang, Körper und Ornament sind Stichworte, denen die Autoren nachgehen werden.

Behandelt werden über 50 Rüstungen aus adligen so wie militärischen Umfeldern, deren Herstellung, die Wahl der Materialien und selbstverständlich der optische Aspekt.

#### Grundlagen der Metallographie

Von Meghan Thomson, 1322 n.E.

In diesem Band der Materialkundlich-Technischen Reihe wird auf moderne und kompakte Weise das für die Werkstoffherstellung, -verarbeitung und -prüfung erforderliche Wissen über die Präparation von Metallproben für Gefügeuntersuchungen dargestellt. Wichtige Untersuchungsverfahren von Eisenwerkstoffen und Nichteisenmetallen werden eingehend erklärt. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen werden in charakteristischen Gefügebildern präsentiert. Die Zusammenhänge zwischen diesen Gefügebildern und der Materialzusammensetzung einerseits sowie der technologischen Behandlung des Materials andererseits werden erläutert. Für eine Vielzahl behandelter Eisenwerkstoffe und Nichteisenmetalle werden die Zugfestigkeit sowie andere Gebrauchseigenschaften, die aus dem Gefügebau resultieren und die Anwendung der Werkstoffe bestimmen, angegeben.

#### Siege oder Lerne - Theoretische Grundlagen des waffenlosen Kampfes

Von Erik Baeker, 1328 n.E.

Dieses grob 400 Seiten umfassende Buch beschäftigt sich mit der äußerst schwierigen Aufgabe körperliche Fertigkeiten mit Hilfe von Bildern und Text umsetzbar zu vermitteln. Bewegungsabläufe werden möglichst Detailliert und mit Hilfe von farblosen Illustrationen dargestellt. Der Autor fokussiert sich in dem Werk nicht auf eine bestimmte Kampfkunst, sondern bietet eine breitere Auswahl an Grundlagen und Übungen aus militärischen und zivilen Kampfsportarten. Auch ein längeres Kapitel über Selbstverteidigung findet sich in diesem Buch. Dabei wird hauptsächlich darauf eingegangen, wie man sich auch als ungeübte und/oder körperlich schwache Person zur Wehr setzen, oder zumindest gröbere Verletzungen vermeiden kann.

### 3.1 Kräuter und Heilung

#### **Lore:**

Flora für Fortgeschrittene

In diesem Buch des Gelehrten Alainn sind auch die ausgefallensten Details über die Pflanzengattungen Krytas akribisch beschrieben.

#### **Text**

Kräuter können in ganz Tyria gefunden werden. Thymian, Petersilie, Estragon und andere Blattpflanzen können in natürlicher Umgebung gefunden werden. Andere essbare Arten wie Erdbeeren können leicht kultiviert werden und gedeihen meistens in der Landwirtschaft und nicht in der freien Natur.

Wenn man einmal die Pflanzen Krytas kennt und Oregano von Salbei unterscheiden kann, ist die Welt gleich angenehmer und weniger Überraschend.

## **NPC:**

### Bienen – Heiler der Natur

Jeder weiß: Wer Halsweh hat findet zuverlässige Linderung durch Honig. Kann man nicht schlafen, hilft Milch mit Honig, heißt es. Doch kaum jemandem ist bewusst, das Bienennektar und Bienenharz noch viel mehr können, als beim Einschlafen zu helfen oder Halsweh zu vertreiben.

In diesem Buch finden sich völlig neue und aktuelle Forschungsergebnisse des Imkers und Heilkundigen [Dieter Nimskol](#) über die vielfältigen Wirkungsweisen von Bienenprodukten: Deren Heilwirkungen wurden über mehrere Jahre auf den Gebieten der Wundheilung, Hautverschönerung und Gräserallergien erforscht.

### Gesundheit fängt mit Wasser an

In einer neuen Studie wurden dreizehn verschiedene Wasserquellen des Königintals auf ihre angeblichen Heilwirkungen überprüft - teilweise mit überraschenden und schockierenden Ergebnissen.

Als einzigartige Beigabe erhalten Ihr einen Plan des Königintals mit Wegbeschreibungen zu den einzelnen Quellen.

### Über die Autoren:

Der Waldhüter [Karsten Erichs](#) arbeitet bereits seit über 2 Dekaden in den Wäldern des Königintals und führt uns zu den verschiedenen, gebietsabhängig bekannten "Heilquellen".

Diese neue Studie über Heilgewässer ist bereits das dritte Projekt des Forschergespanns Lingus und Schneider, welche im Vorfeld bereits die Bücher "Liebe geht durch die Nase - Über die Wirkung der Düfte", "Macht Wasser krank? - Wie man sauberes von verschmutztem Wasser unterscheidet" u.a. herausgegeben haben

### Sauberkeit erhalten: Heilung ankurbeln

Dreck reinigt vielleicht den Magen, hat aber ganz sicher nichts in einer Wunde zu suchen!

Anhusten ist kein Kavalliersdelikt!

Die wichtigsten Grundregeln der Sauberkeit im Umgang mit Patient, Werkzeug und Medizin, erklärt und belegt durch zahlreiche Studienergebnisse der Beauftragten für Sauberkeit am Hospital "Sechs Segen" in Götterfels, [Kordula Heumann](#), und ihre Lehrlinge.

### Das große Kräuterlexikon

Von Eadburg Helton, 1283 n.E. Neuauflage.

Ein über 1000 Seiten dicker und sehr ausführlicher Band, der nahezu alle Kräuter Zentraltyrias behandelt. Die Autorin beschreibt detailliert vom Samen, über die Wachstumsphasen, bis hin zur Blüte alles Wissenswerte zur Zucht, liefert Bilder, gibt Ratschläge zur natürlichen Umgebung der jeweiligen Pflanze, und beschreibt zumindest im Ansatz die Einsatzmöglichkeiten jeder Pflanze in der Kräuterkunde. Eventuell ist die eine oder andere Praxis inzwischen etwas überholt, jedoch sollte sich alles in dem Buch noch effizient umsetzen lassen.

### Perona - Anatomie des Menschen

Original von Morena Perona, 1176 n.E. 19. Ausgabe von Augusto Zanotti, Brigitta Cristello und Ethan Hughes, 1326 n.E.

Für die 19., komplett überarbeitete Auflage dieses Standardwerkes wurden alle Abbildungen anhand eines einheitlichen Farbkonzeptes überarbeitet und modernisiert.

Das Kapitel Allgemeine Anatomie, so wie Perona es ursprünglich vorgesehen hatte, wird in editierter Form wieder eingefügt.

Alle Kapitel sind von einem hochrangig besetzten Herausgeber- und Autorenteam inhaltlich neu überarbeitet, einheitlich gegliedert und speziell auf die Bedürfnisse von Novizen der Heilkunde abgestimmt worden.

### Antidotarium Tyria 1330 - Das Handbuch der Gegengifte

Von Richard Bachmann, 1330 n.E.

Richard Bachmann sammelte unzählige Rezepte aus allen Kulturen Tyrias zusammen, und wählte 142 der wirkungsvollsten aus die, alphabetisch geordnet, einen Großteil aller bekannten Gifte bekämpfen können sollten. Gifte von Tieren, Pflanzen, Pilzen und anderen Umwelteinflüssen, so wie von Menschen zu bereite Gifte, und magische Vergiftungen werden thematisiert. Magische Heilmethoden werden in vielen Fällen als Alternative erwähnt. Genauere Ausführungen dazu fehlen jedoch gänzlich, da sich dieses Buch auf die Auswahl und Herstellung von Arzneien, die Zufuhr von Vitaminen, und das Richtige Verhalten, im Fall einer Vergiftung beschränkt. Jedoch wird auch die Diagnose von Vergiftungen thematisiert.

Maguumas Kräuter und ihre Wirkungen

Von [Travian Avron](#), 1329 n.E.

Vielen krytanischen Kräuterkundigen ist ihre eigene florale Vielfalt bekannt, wie Ihren eigenen Westentaschen. Doch was sich in den tiefen Dschungeln Maguumas befindet, ist schon ein Abenteuer. Dieses Werk dient dem Leser als Wegweiser zu Essbaren und Planzen mit heilender Wirkung.

Feldchirurgie Band 1

Von Magister [Alec Therinfall](#), 1327 n.E.

Der Kampf gegen die Altdrachen brauch nicht nur tapfere Kämpfer, schlaue Strategen und erfahrene Agenten. Eine Institution ist nur so gut wie Ihre medizinische Versorgung. Dieses Werk soll die Grundlagen der Feldchirurgie vermitteln. Medizinische Erfahrung wird bei diesem Werk vorausgesetzt.

## 3.2 Krytanische Gesetzbücher

### NPC:

Recht und Gesetz in Kryta – Ein Grundlagenwerk für Advokaten - Band I: Allgemeiner Überblick

Dieses Grundlagenwerk, verfasst und herausgegeben von der renommierten [Anwaltskanzlei Valerian Bravossi](#), darf in keinem Juristenhaushalt fehlen. Der erste Band bietet auf 488 Seiten im Folioformat eine wohlsortierte Übersicht über die in Kryta geltenden Gesetze inklusive eines Wegweisers für das Gesetzesarchiv des Ministeriums, wo die aktuellsten Fassungen eingesehen werden können. Das umgangssprachlich „Advokat I“ genannte Werk kommentiert das krytanische Rechtssystem in eher breiten Pinselstrichen, bietet aber ausreichende Details um eine wertvolle Hilfe für den Einstieg in die krytanische Rechtslehre und ein beliebtes Nachschlagewerk auch für erfahrenere Juristen darzustellen. Die aktuellste Auflage stammt aus der Jahreszeit des Phönix des Jahres 1327 ndE. Neuauflagen erscheinen seit 1309 ndE in einem Abstand von jeweils drei bis fünf Jahren.

Recht und Gesetz in Kryta – Ein Grundlagenwerk für Advokaten - Band II: Prozess und Praxis

Auch der umgangssprachlich „Advokat II“ genannte zweite Band dieses Grundlagenwerks der renommierten [Anwaltskanzlei Valerian Bravossi](#) ist eine wertvolle Ergänzung für die Büchersammlung jedes Juristen. Vor allem Anwälte finden auf 442 Seiten im Folioformat viele Hilfestellungen und Anleitungen für ihr Tagesgeschäft, aber auch andere Personen, deren Tätigkeit juristische Kenntnisse erfordert, können hier korrektes Subsumieren lernen, den Aufbau rechtsverbindlicher Dokumente oder das Verfassen von Gutachten. Ein großer Teil dieses Buches befasst sich anhand konkreter Fallbeispiele mit rhetorischen Stilmitteln, die sowohl in anwaltlichen Schreiben als auch bei der Fürsprache vor Gericht geeignet sind den eigenen Standpunkt zu vertreten und auch für Nichtjuristen den einen oder anderen nützlichen Hinweis für öffentliche Reden bereithalten. Die aktuellste Auflage stammt aus der Jahreszeit des Phönix des Jahres 1327 ndE. Neuauflagen erscheinen seit 1309 ndE in einem Abstand von jeweils drei bis fünf Jahren.

Im Namen der Krone

Dieses 312 Seiten im Oktavformat umfassende Werk bietet eine kommentierte Sammlung von Gesetzen, die die Rechtsgrundlagen für die derzeitige Staatsorganisation Krytas bilden, und beschreibt die staatlichen Organe aus der Sicht eines Rechtsgelehrten, der ein knappes Menschenleben Zeit hatte sich gründlichst mit dieser Thematik zu befassen. Dieses erstmals im Jahr 1312 ndE erhältliche Buch wurde anlässlich der Krönung Königin Jennahs zuletzt überarbeitet und in der Jahreszeit des Kolosses 1316 ndE neu veröffentlicht. Da der Autor, [Magister Winfred Teebaum](#), inzwischen seinem hohen Alter erlegen ist, ist mit einer Aktualisierung nicht zu rechnen. Trotz seiner Knappheit und einiger inzwischen veralteter Details stellt dieses Buch immer noch ein Standardwerk für Gelehrte dar, die sich mit diesem eher trockenen Thema beschäftigen.

#### Kormirs Helfer - Band I: Der Arm des Gesetzes

Seit sieben Jahren sieht es Staatsanwalt a.D. [Bronn Nolander](#) als seine Pflicht an ein jährlich aktualisiertes Standardwerk herauszubringen, welches die gesetzlichen Grundlagen der Arbeit krytanischer Ordnungshüter wiedergibt und erläuternd kommentiert. Der erste Band befasst sich mit den Befugnissen und Zuständigkeiten von Seraphen und Ministerialgarde, den rechtlichen Voraussetzungen und dem regulären Ablauf von Magistratsanhörungen und ordentlichen Gerichtsprozessen. Der Autor widmet dabei jedem an der Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung beteiligten Personenkreis ein eigenes Kapitel, in welchem er die anwendbaren Rechtsgrundlagen darlegt und im Kontext erläutert. Die jüngste Auflage stammt aus der Jahreszeit des Kolosses 1329 ndE und umfasst 506 Seiten im Quartformat.

#### Kormirs Helfer - Band II: Die gerechte Strafe

Ergänzend zum ersten Band befasst sich der zweite Band von Staatsanwalt a.D. [Bronn Nolanders](#) Werk mit den Gesetzen, welche verbotene Handlungen definieren und den jeweils anzuwendenden Strafraumen festlegen. Hilfreiche Kommentare unterstützen den rechtskundigen Leser dabei ähnliche Taten voneinander zu unterscheiden und die anzuwendenden Strafvorschriften zu identifizieren. Im Anhang schildert der Autor beispielhafte Fälle mit teilweise komplexen Problemstellungen, vor allem aus seiner eigenen Dienstzeit. Die jüngste Auflage stammt aus der Jahreszeit des Kolosses 1329 ndE und umfasst 432 Seiten im Quartformat.

#### Kormirs Helfer - Band III: Historisches und Kurioses

Der dritte Band des Werkes von Staatsanwalt a.D. [Bronn Nolander](#) ist der einzige, der nicht jährlich aktualisiert wird. Der Autor teilt mit dem Leser auf 386 Seiten im Quartformat die bemerkenswertesten Anekdoten und Fälle nicht nur aus der krytanischen Rechtsgeschichte. Der jüngste Fall wurde erst mit der letzten Neuauflage aus der Jahreszeit des Phönix 1326 ndE hinzugefügt. Dabei handelt es sich um den Prozess gegen Minister Julius Zamon aus dem vorangegangenen Jahr, bei dem nicht nur Königin Jennah selbst den Gerichtsvorsitz innehatte sondern auch ein in längst in Vergessenheit geratenes Gesetz zur Anwendung kam, wodurch Urteilsfindung und Vollstreckung durch einen Gerichtskampf ersetzt wurden, in dessen Verlauf der Minister den Vertretern der Anklage unterlag. Die nächste Neuauflage dieses Buches ist für das Jahresende 1330 ndE angekündigt, und angeblich sollen diesem Fall dann weitere Details hinzugefügt werden, die zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung noch nicht bekannt waren oder aus unbekannten Gründen zurückgehalten wurden.

#### Marktplatz Kryta

Erstmals 1325 ndE von der Schwarzlöwen-Handelsgesellschaft herausgebracht behandelt dieses Werk auch in der neuesten Auflage aus der Jahreszeit der Stecklinge 1329 ndE die Handelsgesetze Krytas aus der Sicht eines Händlers. Während auch Juristen mit diesem Buch ein gut strukturiertes Nachschlagewerk haben, orientiert sich der Aufbau eindeutig an den Fragen, die einem Händler, der erstmals in Kryta sein Geschäft eröffnet, unweigerlich durch den Kopf gehen. Der Leser erfährt auf den 320 Seiten im Quartformat welche Lizenzen für welche Art von Gewerbe notwendig sind, welche Gesellschaftsformen für Geschäftspartner in Frage kommen, wer im Ministerium zuständig ist und Vieles mehr. Die Gesetze, die für einen Themenbereich anwendbar sind, werden dabei im Wortlaut zitiert, so dass der juristisch geneigte Leser sich ein eigenes Bild von der rechtlichen Situation machen kann.

## Almanach der Abgaben in der offiziellen Fassung des Krytanischen Ministeriums

Dieses relativ schlichte Tabellenwerk mit 98 Seiten im Oktavformat wird jährlich zum Jahreswechsel vom Ministerium herausgegeben und beinhaltet eine Auflistung der an den Staat zu leistenden Abgaben vorbehaltlich im Laufe des Jahres eintretender Änderungen. Hier können Gewerbetreibende nachlesen, welche Steuern sie zu entrichten haben, welche Zölle beim Verbringen ihrer Waren fällig werden und zu welchen sonstigen Geldleistungen sie verpflichtet sind. Abonnennten des Almanachs werden bemerken, dass sich in diesem Jahr erstmals auch Daten für die Fest- und Markttage finden, an denen die umsatzfördernden Abgabeminderungen für bestimmte Waren und Dienstleistungen gelten.

## Das Geld anderer Leute – Verträge und Schulden im krytanischen Recht

Die meisten Personen, die sich für mehr als eine vernachlässigbare Zeitspanne in Kryta aufhalten, werden früher oder später in Situationen kommen, in denen Geld den Besitzer wechselt, auch wenn die rechtlichen Grundlagen dafür nur den Wenigsten geläufig sind. Zu diesen Wenigen gehört zweifelsfrei [Harel Vessem](#), der seit zwei Jahrzehnten ausgewählte Händler und Adlige in ihren finanziellen Angelegenheiten berät und in seinem in der Jahreszeit des Phönix 1328 ndE erschienenen Werk auf 460 Seiten im Quartformat sein Wissen über die relevanten Gesetze und sonstigen Bestimmungen ausbreitet. Wer schon immer wissen wollte, wie man verabredete Leistungen einfordern kann, welche Verträge anfechtbar sind oder was für unangenehme Rechtsfolgen eine Mittellosigkeit nach sich ziehen kann, ist mit diesem Buch bestens bedient.

## 3.3 Kochbücher

### NPC:

Krytanische Küche für Beamte

Von Janine Alviria, 1320 n.E.

Schnelle, simple aber dennoch köstliche Rezepte von den besten Köchen aus ganz Kryta über Jahrzehnte zusammengetragen und nun für all jene, die sich vor Papierkram nicht retten können zusammengefasst. Damit man auch mit wenig Zeit ein gesundes, leckeres Essen genießen kann während man die Steuern weiter erhöht.

Wenn Quaggan kochen würden

Von Meisterköchin Jiinijal, 1317 n.E.

Dieses Kochbuch enthält eine Sammlung an simplen, aber einzigartiger Fischgerichte, die selbst ein Bookah zubereiten können sollte.

Das kulinarische Erbe Ascalons

Von Henry Adams, 1302 n.E.

Kulturen müssen bewusst bewahrt werden. Vor allem Kulturen, von denen leider heute nicht mehr sehr viel übrig ist. Ein wichtiger Teil einer jeden Kultur, der leider oftmals übersehen wird, ist ihre kulinarische Vielfalt. So ist es kein Wunder, dass viele ascalonische Rezepte inzwischen fast in Vergessenheit geraten sind. Ich habe mich jedoch aufgemacht, um diese Rezepte zu finden. Dabei habe ich mit Köchen gesprochen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben diese Rezepte zu bewahren, habe mit Historikern gesprochen, habe persönlich ascalonische Ruinen durchforstet, und habe das eine oder andere Familienrezept von meinen eigenen Eltern mitgegeben bekommen.

## 4 Religiöse Texte

Spieler:



Der Pfad des Ewigen Krieges

P.d.B. [Sentenzar Dronon](#)

Eine theologische Abhandlung über das tiefere Verständnis der Lehren Balthasars.  
Götterfels, Jahreszeit des Phönix, 1327 n.E.

PDF-Download

[Der Pfad des Ewigen Krieges - Google drive](#)

[Der Pfad des Ewigen Krieges - Google drive - Lesbar](#)

## 5 Philosophie und Dichtung

### Lore:

Die große Behn-Millen-Zitatesammlung

Dieses Buch enthält die gesammelten Werke des krytanischen Philosophen Behn Millen.

Allen Menschen wohnt eine Unmenge an Hass inne. Der Schlüssel ist, dieses Böse im Gebet an Grenth loszulassen.

Wenn Magie und Macht zu stark sind, zügelt sie mit Monotonie und Routine.

Wenn ihr Gutes tut, preiset die Götter. Wenn ihr Böses tut, bedauert ihre Abwesenheit.

Das Abendlied

Dies sind die gesammelten Gedichte über die Finsternis, zusammengestellt von Melonni.

Text

Wenn die Felder die Toten gebären; und alte Weiber ihr Weh klagen; die Sonnenspeere das Lichte vor sich tragen; um sich der ewigen Nacht zu erwehren.

Vareshs Truppen dem Tode geweiht; mit Koromir an der Spitze sind die Sonnenspeere gegen Finsternis gefeit.

Die Einöde voraus fassen wir Mut; Joko zu stellen ist unser hehres Ziel; und so greifen wir Schwert und Helm; uns schreiten voran ins tödliche Spiel.

Nach Zeiten von Zerstörung und Klagen; werden wir Zeugen von Kormirs Aufstieg; Nach erbittertem Kampf folgt der glorreiche Sieg; Abaddon ist geschlagen!

I. Vor der Geschichte (Sonnet)

Von Fürst B. Campell,

Das erste eines Gedichtzyklus', der berichtet, wie wir von den Wahren Göttern gesegnet und erhalten werden (dem Dichter offenbart dank Fantasie und der effizienten Anwendung von Met).

Text

Die Vorzeit

SEHET! Vor Angebinn der Zeiten

Dank der Fünf Wahren Götter Macht

Durch neue Lande reiten

Geschöpfe neu erwacht.

Der Menschheit Art, die Welt zu sehen

Statt Rüstung oder Waffen

Den Weg ohne Magie zu gehen

Nur mit Vernunft zu schaffen.

Geschichte wird von Nacht zu Licht  
Der Wissensdurst entflammt die Kerzen  
Der schwache Mensch, ein armer Wicht  
Berührt der Götter Herzen

## II. Dwaynas Segen (Sonnet)

Von Fürst B. Campell,  
Das erste eines Gedichtzyklus', der berichtet, wie wir von den Wahren Göttern gesegnet und erhalten werden  
(dem Dichter offenbart dank Fantasie und der effizienten Anwendung von Met).

Text

Dank Dwaynas reicher Gaben sind  
Die Menschen treu und frei  
Für seine Reisen fleht der Held  
Göttlichen Schutz herbei  
Die Winde formen eine Stadt.  
Erleuchtet von der Sonne Kuss.  
Auf das das Leid ein Ende hat.  
Die nacht niemand mehr fürchten muss.  
Und endlich sieht der Mensch gebannt  
Die Götter reichen ihm die Hand

## 6 Kinderbücher

**Lore:**

Nein Moa!

Dieses Kinderbuch von Pitney erzählt die amüsante Geschichte eines Moa, der ständig in Schwierigkeiten gerät, und des Bauern, der sich um das Tier kümmert.

Text

Als der Mia seinen Stall verließ, rief der Bauer: "nein, Moa!", doch der Vogel wollte nicht hören.  
Der Bauer folgte ihm und rief: "Nein, Moa!", als der Vogel beinahe einem hungrigen Charr zur Speise wurde.  
Der Bauer rief wieder: "Nein, Moa!", als das Tier in die Katakomben flüchtete, um dem Charr zu enttrinnen.  
Zögerlich folgte der Bauer dem Moa in die Dunkelheit und mit schlotternden Knien sprach er: "Ja, Moa", als der Vogel gleichsam verängstigt und auf zittrigen Stelzen zu ihm lief.

### Der Junge und der Spielzeugdieb

Willkommen zu Osbert Finsters Albträumen für ungezogene Kinder, einer Kinderbuchreihe, die sie vor Angst Rotz und Wasser heulen lassen wird. Schließt eure Türen und macht Euch auf eine schauerhafte Geschichte gefasst.

Text

In jüngerer Zeit - bedauerlicherweise - gab es einen Menschenjungen namens Thom, der in Löwenstein mit seiner verwitweten Mutter wohnte. Thom lebte in Wohlstand und hatte unter anderem eine Kiste mit Spielzeug, die er für sich alleine behielt. Eines Tages klopfte ein geheimnisvoller Fremder an der Tür, ganz in Lumpen gekleidet und sein Gesicht unter einer Kaputze versteckt. Thoms Mutter bat ihn herein und gab ihm

Essen.

Der Fremde erzählte ihnen, dass er seine Familie auf der Suche nach Arbeit verlassen habe. Jetzt konnte er endlich heimkehren, jedoch mit leeren Händen. Er hatte sich mehr als alles andere ein Geschenk für seinen Sohn gewünscht, ein Junge im gleichen Alter wie Thom. Thoms Mutter schlug vor, eins von Thoms Spielzeugen zu nehmen, da Thom so viele hatte. Thom wurde wütend. "Wieso muss ich meine Spielzeuge diesem Fremden geben? Ich kenne ihn nicht. Ich kenne seinen Sohn nicht. Das sind meine Spielzeuge - so lange, bis ich sterbe."

Der Fremde sah, wie Thoms gedemütigte Mutter in ihr Schlafzimmer rannte, dann fragte er, "Du willst nicht ein einziges Spielzeug mit einem Kind teilen, das so viel weniger besitzt als du?". Thom schüttelte seinen Kopf.

"Um deiner Mutter Willen", sagte der Fremde zu Thom, "werde ich das Wert- und Nutzloseste in diesem Haus nehmen." Er berührte Thoms Arm und murmelte den Fluch.

Der Fluch verhärtete Thoms Herz noch mehr. Er verwandelte ihn in Holz, geschnitzt und mit Gelenken versehen. Der geheimnisvolle Fremde packte Thom unter seinen Arm und ging nach Hause.

Ende.

### **NPC:**

#### Amelie und die Illusionen

Von Gräfin Gerlinde Silberstein, 1304 n.E.

Die kleine Amelie ist eine angehende Mesmerin, die von ihren Eltern spielerisch auf ihre Ausbildung vorbereitet wird. Begleite sie auf die Abenteuer, die sie mit ihren illusionären Freunden erlebt und lerne dabei wie schön die Mesmerei sein kann. Von 6-10 Jahre.

#### Die Abenteuer von Kapitän Käsebart

Von Cristoforo Massimo, 1315 n.E.

Die Abenteuer von Kapitän Käsebart sind eine Sammlung von Kurzgeschichten, in denen Kapitän Käsebart, der eigentlich zu jung ist, um schon einen Bart zu haben, und der sich deshalb einen aus Käse am Gesicht fest klebt, wilde Abenteuer mit seiner Skritt-Crew erlebt. Er sucht versteckte Schätze auf unbekannten Inseln und muss ständig fürchten, dass sein Bart zu schimmeln beginnt.

Das Buch beinhaltet viele schön gezeichnete Illustrationen, und ist so simpel geschrieben, dass es für so ziemlich jedes Alter geeignet ist, auch wenn Teile des Humors wohl erst für etwas ältere Kinder verständlich sein werden.

Auf dem Einband ist ein Junge mit einem Holzsword in heroischer Pose abgebildet, der einen Piratenhut und einen Bart aus Käse an seinem Kinn trägt, welcher aussieht als würde er hinunter tropfen. Um ihn hat sich eine Gruppe Skritt-Kinder versammelt, die Augenklappen, Kopftücher und Hakenhände tragen.

#### Lorenzo und die Quagganbande

Von Cristoforo Massimo, 1317 n.E.

Als der kleine, schwimmfreudige Lorenzo von seinen Eltern seine erste Atemmaske geschenkt bekommt probiert er diese natürlich sofort aus. Er taucht tiefer und immer tiefer in das Meer hinab, wo er schließlich auf ein Quaggan-Dorf stößt. Dort lernt er viel über das Leben der sanften Wesen und freundet sich schließlich auch mit einer Bande an Quaggan-Jungen an, mit denen er schließlich in das Meer hinaus schwimmt um Abenteuer zu erleben.

Das Buch beinhaltet viele schön gezeichnete Illustrationen, und ist so simpel geschrieben, dass es für so ziemlich jedes Alter geeignet ist.

Aus dem Einband ist ein Junge mit einem Wasseratmer in einer Badehose zu sehen, der mit ein paar Quaggan-Jungen in verschiedenen Farben unter Wasser vor einer Quaggan-Siedlung posiert.

#### Tyrias kleine Tierwelt

Von Goddard Ornek, 1328 n.E.

Der krytanische Autor und Illustrator Goddard Ornek erschuf mit "Tyrias kleine Tierwelt" ein Buch, mit dem

kleine Kinder spielerisch die Tierwelt Tyrias erlernen. Es zeigt die ersten Tiere aus vier Bereichen: In der Luft, Im Wald, Auf dem Bauernhof und Im Wasser. Auf jeder Seite findet der kleine Leser ein liebevoll illustriertes Tier der jeweiligen Bereiche und eine kindgerechte Beschreibung des jeweilig dargestellten Tieres. Auf dem Einband sind verschiedene Tiere dargestellt, detailliert und gleichzeitig Kleinkindgerecht. Der Titel des Buches steht in bunten Lettern geschrieben. Es ist hauptsächlich ein Bilderbuch, eben für eher ganz kleine Kinder geeignet.

### Märchensammlung

Von Anton Grautal.

Der Autor hat intensive Nachforschungen betrieben, um die beliebtesten und bekanntesten, aber auch weniger bekannten Märchen und Geschichten der krytanischen Bevölkerung in einem Werk zusammenzufassen. Er gab sich auch die Mühe Märchen von anderen Völkern zu erfassen und niederzuschreiben, da beispielsweise auch unter den Norn eine große Geschichten-Erzähl-Kultur existiert. Auch die Charr singen Heldenlieder und es gibt sogar asurische Dichtkunst so wie sylvarische Erzählungen. Die Märchen und Geschichten sind den Völkern nach sortiert, und zu jeder Geschichte gibt es ein kunstvoll illustriertes Titelbild.

Ein paar Beispiele, an enthaltenen Märchen und Geschichten:

- Das Märchen vom kleinen, dicken, doch mutigen Dolyak
- Der Knabe ohne Angst
- Jakob und das Zauberschwert
- Magische Bohnen und wie man sie gießt
- Im Land der wilden Wölfe
- Der Riese im Dorfbrunnen

## 6.1 Lehrbücher

### NPC:

Die schönsten Kindergebete

Von Francesca Damico, 1279 n.E. Neuauflage.

Ein liebevoll gestaltetes Buch, mit vielen Bildern, aber auch viel Text. Die Autorin hat einfache, für Kinder, die gerade erst das Lesen erlernen, oder erlernt haben, verständliche Gebete für verschiedene Anlässe, und für alle menschlichen Gottheiten zusammengetragen, um diese in kurze Geschichten einzubauen. Dies soll die Gebete für die Kinder interessanter machen, und ihnen einen passenden Kontext vermitteln.

### Arithmetik für Schüler

Von Anton Bockhorn, 1309 n.E.

Die Arithmetik ist ein Teilbereich der Mathematik. Sie umfasst das Rechnen mit Zahlen, vor allem den natürlichen Zahlen. Sie beschäftigt sich mit den Grundrechenarten, so wie den dazu gehörigen Rechengesetzen.

Das Buch verfügt über 587 Seiten, auf denen ältere Kinder, jugendliche, und jene, die eventuell ein Nachschlagewerk benötigen, oder in der Schule nicht aufgepasst haben, sich ein wertvolles Basiswissen aneignen, oder es auffrischen können. Alles ist möglichst simpel, aber leider auch sehr trocken formuliert. Zu jedem Thema gibt es eine Hand voll Beispiele und Aufgaben, deren Lösung sich jeweils am Ende des Buches finden lässt.

### Übungsbuch Lesen: Luca der kleine Moa

Von Matteo Greco, 1319 n.E.

Dieses kurze, aber sehr groß geschriebene Buch erzählt die Geschichte des Moakükens Luca, das mit seiner Mutter eine kleine Wanderung durch ein Wäldchen unternimmt, wo es viele andere Tiere trifft. Die

Geschichte ist sehr banal gehalten, liegt der Fokus des Buches primär darauf Kindern die Möglichkeit zu geben das Lesen von Neu-Krytanischen Schriftzeichen beizubringen.

Schreiben lernen leicht gemacht - das ABC in Bildern

Von [Johann von der Au](#), 1325 n.E.

Dieses Übungsheft unterstützt den eifrigen Schreibanfänger mit Bildmaterial zu jedem Buchstaben und führt damit zu leichterem Verständnis und größerem Lernerfolg.

Inhalt

[PDF auf Google Drive](#)

## 7 Magie

### 7.1 Nekromantie

**NPC:**

Nekromantie für Unbegabte

Von Oggy Conagher, 1323 n.E.

Eine möglichst simple Abhandlung über die Grundlagen, die Auswirkungen und die Möglichkeiten der Nekromantie. Dies soll in erster Linie jene informieren, welche sich vor dieser wunderbaren Schule der Magie fürchten und ihnen die Zweifel nehmen. Wenn ihr ein praktizierender Nekromant seid, der mit Vorurteilen konfrontiert wird, so schenkt allen dieses Buch die euch Misstrauen entgegen bringen.

Grundlagen der Nekromantie

Lehrbuch von Julie LaCroix, mit 680 Seiten. Erläuterung der Nekromantie, sowie deren Bedeutung für die Bevölkerung. Dieses Buch ist offensichtlich für einen Anfänger geschrieben, denn sämtliche Zauber sind Schritt für Schritt und in sauberen Illustrationen erklärt.

Knochendiener - Freunde aus Einzelteilen

Lehrbuch von Julie LaCroix mit 480 Seiten. Schritt für Schritt erklärt die Autorin den Aufbau eines Knochendieners, sowie die nötigen Rituale um einen zu beschwören. Nach heutigem Stand ist das Buch veraltet, Gründe dafür gibt es mehrere.

Blutrituale und ihre Heilungsweisen

Lehrbuch von Julie LaCroix mit 680 Seiten. Ein gehobenes Lehrbuch für fortgeschrittene Nekromanten. In einzelnen Schritten erklärt die Autorin die genauen Abläufe diverser Blutrituale zur Reinigung und Heilung von Verbündeten, sowie des eigenen Körpers. Der Schreibstil ist definitiv nichts für einen schwachen Magen.

Vom Hackfleisch zur Waffe

Von Oola, auch wenn man sich nicht sicher ist, ob es von *der* Oola ist.

In diesem Lehrbuch geht es es um die Kunst des Fleischformens. Es ist definitiv für erfahrene Nekromanten ausgelegt, und fokussiert auf 483 Seiten mehr auf Feinheiten, und unkonventionelle Einsatzmöglichkeiten, als sich mit Erklärungen zu Basiswissen aufzuhalten. Knochendiener, Knochenteufel, Schlurfschreck, Knochenschreck, Vampirschreck und Fleischgolem werden hier eingehend thematisiert.

Das Blut erwecken

Von Darioush Charmchi, 1228 n.E. Nachdruck.

Der Autor versucht den Lesern in diesem 572 Seiten langen Werk über das Wirken von Nekromantie in Verbindung mit dem eigenen, oder dem Blut eines anderen Lebewesens zu informieren, und gibt auch detaillierte Anleitungen für Zauber, die in den meisten Fällen auch dem Zauberwirker Verletzungen unterschiedlicher Stärke zufügen. Es wird außerdem beschrieben wie zu schlimme Verletzungen durch das Wirken dieser Zauber verhindern kann, auch wenn der Autor definitiv nur erfahrenen Nekromanten den Einsatz dieser Form der Nekromantie empfiehlt, und darauf hinweist, dass er keine Garantie dafür übernimmt, dass man die von ihm erläuterten Zauber überlebt.

#### Nekromantie im Wandel der Zeit

Von Urdino Bartoli. Ursprünglich von 1268 n.E., Neuauflage von 1322 n.E.

In diesem 522 Seiten langen Wälzer geht der Autor detailliert auf die größtenteils zurecht ins Vergessene geratenen Methoden der Nekromantie ein, die in ferner Vergangenheit genutzt wurden. Auch wenn vieles für den modernen Nekromanten noch interessant sein könnte sind die in diesem Buch beschriebenen Praktiken fast alle überholt und für die Praxis in der Regel nicht mehr zu gebrauchen.

Bartoli schreibt mit "Nekromantie im Wandel der Zeit" ein wichtiges Werk, welches sich an Gelehrte richtet, die mit Hilfe von Literatur die Ursprünge und Entwicklungen erfahren möchten, durch die diese Schule der Magie zu dem wurde was sie heute ist. Das Buch ist mit vielen aufwendigen Illustrationen versehen, auf denen Glyphen, Siegel und ähnliches abgebildet sind.

## 7.2 Elementarmagie

### **NPC:**

#### Grundlagen der Elementarmagie

Lehrbuch von Loreen Cobblestone mit 600 Seiten. Erläuterung der elementaren Schulen, sowie deren Bedeutung für die Bevölkerung. Dieses Buch ist offensichtlich für einen Anfänger geschrieben, denn sämtliche Zauber sind Schritt für Schritt und in sauberen Illustrationen erklärt.

#### Gefrierbrand und Du

Lehrbuch von Loreen Cobblestone mit 480 Seiten. Die Fortsetzung von "Grundlagen der Elementarmagie, das Buch wurde um gängige Praxistipps erweitert und scheint für einen etwas fortgeschritteneren Leser geschrieben worden zu sein. Grundlagen werden hier nicht mehr erklärt.

#### Elementare und Glyphenstrukturen

Lehrbuch von Loreen Cobblestone mit 720 Seiten. Ein Buch für professionelle Elementarmagier. Grundlagen werden hier nicht mehr erklärt und die Autorin scheint ein hohes Praxiswissen vorauszusetzen, denn es gibt kaum noch Erläuterungen zu ihren Ausführungen.

#### Beherrschung der Flammen

Von Cassandra Sara, 1312 n.E.

Ein Lehrbuch für fortgeschrittene Elementarmagier, in dem auf 491 Seiten diverse klassische, aber auch kreative Methoden zur Nutzung des Elements Feuer möglichst verständlich beschrieben werden. Dazu werden detaillierte Anleitungen gegeben, in denen die Autorin immer sehr auf die Sicherheit der Leser und deren Heime ist. Zu allen Zaubern gibt es Praxistipps, so wie Vorschläge für Abänderungen und Kombinationen.



## 7.3 Mesmerei

### **NPC:**

Grundlagen der Mesmerei

Lehrbuch von William Johnson mit 618 Seiten. Erläuterung der Mesmerei, sowie deren Bedeutung für die Bevölkerung. Dieses Buch ist offensichtlich für einen Anfänger geschrieben, denn sämtliche Zauber sind Schritt für Schritt und in sauberen Illustrationen erklärt.

Erwecke den Klon in Dir

Lehrbuch von William Johnson mit 480 Seiten. Ein Werk für fortgeschrittene Mesmer, welches sich auf den Schwerpunkt der Illusionskunst ausgerichtet hat. In einfachen Schritten wird das Entstehen von Spiegelbildern und Klonen abgehandelt und verständlich erklärt.

Das Mantra - Versteckte Kraft des Inneren

Lehrbuch von William Johnson mit 600 Seiten. Im letzten Band des Autors wird das Wirken verschiedener Mantren abgehandelt. Sowohl Schreibstil, als auch Ausführungsniveau sind deutlich auf erfahrene Mesmer zugeschnitten.

Mesmer und die Kunst ihnen zu widerstehen

Ein Lehrbuch aus der Feder der Mesmerin [M. Antiqua](#). 1327 n.E.  
Die fachsimple Lektüre wird vom braunem Ledereinband umschmiegt.  
Sowohl Adepten der Mesmerei, als auch einfache Leihen, können in diesem Werk ihr Wissen über ein standardisiertes Mesmerarsenal auffrischen und verschiedenste Vorgehensweisen gegen dieses nachschlagen.  
Vorausgesetzt man lässt sich von den knapp 350 Seiten nicht abschrecken.

## 7.4 Wächtermagie

### **NPC:**

Grundlagen der Wächtermagie

Lehrbuch von Theodor Crownshield mit 680 Seiten. Erläuterung der Wächtermagie, sowie deren Bedeutung für die Bevölkerung. Dieses Buch ist offensichtlich für einen Anfänger geschrieben, denn sämtliche Zauber sind Schritt für Schritt und in sauberen Illustrationen erklärt.

Wächter - Lichtgestalt des Krieges

Lehrbuch von Theodor Crownshield mit 720 Seiten. Sehr genau geht der Autor in diesem Werk auf die Entstehung der Wächtermagie ein und erläutert diverse Zauber, Heilsprüche und Abwehrschilde für den Leser. Dieses Buch ist offensichtlich nur noch für den fortgeschrittenen Wächter geeignet.

## 7.5 Anderes

### **NPC:**

Aus Staub wird Kraft

Von Lucia Sueño. In verschiedenen Schwierigkeitsgraden erläutert die Autorin diverse Verzauberungen und deren Wirkung. Dieses Buch kann sowohl von Anfängern, wie auch von Profis genutzt werden, da die Schwierigkeit der Verzauberungen pro Kapitel erheblich ansteigt.

Was ist Magie?

Von Nick Simeons, 1312 n.E.

Hierbei handelt es sich um den Versuch die theoretischen Grundlagen, die wissenschaftliche Basis, so wie die Geschichte der Magie in einen für Laien verständlichen, kompakten Band zu pressen. Wie verständlich es nun tatsächlich wurde, darüber streiten die Leien noch. Aber es bietet eine schöne Wissensgrundlage für alle jene, die sich nie so wirklich mit der Frage beschäftigt haben, was Magie eigentlich ist, es nun aber nachholen wollen.

Allgemeine Magie

Von [Plegg](#), Forscher am Kolleg für Synergetik.

Das Lehrbuch gibt einen detaillierten Einblick in die Grundlagen der Magie und zeigt Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verschiedenen Magieschulen in (für Asura) leicht verständlichen Modellen. Dabei begnügt sich das Werk nicht nur mit der bloßen Theorie, sondern gibt zahlreiche Beispiele und Einblicke in die moderne Praxis. Mit der mehrfach überarbeiteten und erweiterten 7. Auflage gilt es mittlerweile als Basiswerk, welches in keiner wissenschaftlichen Bibliothek fehlen sollte.

Theorethische Magie

Von [Zemm](#), Forscher am Kolleg für Synergetik.

Das Werk gibt eine in sich geschlossene einführende Darstellung der Grundlagen und Methoden zur theoretischen Beschreibung magischer Strukturen und Prozesse sowie ihrer Anwendung auf Probleme der Magie. Neben den traditionellen Gebieten wie Magischer Metaphysik und Magische Infundierung werden Verfahren zur Modellbildung, praktischen Berechnung bzw. Matrixkonstruktion behandelt. Der Umfang ist so gefasst, dass damit der Stoff nicht nur für einen Basiskurs Theorethische Magie, sondern auch für anschließende vertiefende Studien zu Verfügung steht.

Methoden der Verzauberung

Von Victoria [Abberdan](#).

Das Werk gibt detaillierte Beschreibungen gängiger Verzauberungs- und Infundierungstechniken von der Berechnung des magischen Potentials der Materialien bis hin zur praktischen Ausführung des Rituals. Neben gängigen Methoden werden einige archaische Methoden und ihre historische Relevanz im Hinblick auf moderne Verzauberungstechniken beleuchtet.

Einmal und nie wieder? - Einwegartefakte und ihre Herstellung

Von [Loras Finnley](#).

Dieses eher kurz gefasste Werk ist zwar nicht sehr Umfangreich, stellt aber einfach verständlich, selbst für den Nicht-Studierten, die seit etwa 100 Jahren gängigste Methode der einfachsten Art der Verzauberung vor und warnt vor Problemen und Besonderheiten in Bezug verschiedener Materialien und Eigenheiten verschiedener Magieschulen und gilt daher bis heute als exzellenter Einstieg für jeden angehenden magischen Konstrukteur und Artefaktmagier.

Materialien in Zahlen – Ein magisches Nachschlagewerk

Von [Eron Steinhagel](#).

Das Werk ist eine umfassende Sammlung an Formeln und Tabellen die sich mit den für die Magie relevanten Daten aller relevanten Materialien befassen. Neben verschiedenen für Verzauberungen relevanten Materialkonstanten finden sich auch profane Werte, wie Dichte und Härte, welche die Wahl eines bestimmten Stoffes für den gewünschten Zweck vereinfachen sollen.

## Magie der Sterne

Von Taonga Odili, 1324 n.E.

Dieses nicht nur in Fachkreisen als kontrovers geltende Buch behandelt die Bedeutung der Astrologie für die Magie als Ganzes, so wie die Auswirkungen von verschiedenen Sternkonstellationen für die Anwender. So wird beispielsweise aufgelistet, welche Art magischer Rituale an welchen Daten besser gelingen können, oder in welchem Mondzyklus man mit Mantras etwas aufpassen sollte.

Orte der Macht? - Triangulation geeigneter Standorte zum Wirken dauerhafter Verzauberungen unter Berücksichtigung der bekannten Leylinienverläufe

Von [Jirtan Allberg](#), 1330 n.E.

Der rund 700 Seiten umfassende Wälzer gliedert sich in vier wesentliche Bestandteile. Er beginnt mit einer methodischen Einführung, in der detailliert beschrieben wird, wie die Studie zustande kam. Es folgt eine theoretische Einordnung in den Forschungsstand der Leylinienforschung. Der Kern des Werkes besteht aus einer Zusammenfassung der wichtigsten Hypothesen, die im Hinblick auf die Leitfrage aufgeworfen wurden, und deren teils recht bruchstückhaft-oberflächlichen Beantwortung. Die weitaus meisten Seiten füllt das Werk jedoch mit ellenlangen Tabellen, die einen recht detaillierten Überblick über die empirischen Versuchsreihen abliefern, gegliedert nach Standort des Versuchs, verwendetem Material und magischer Ausrichtung. Ein Werk also, das für den Großteil aller lesenden Wesen nicht langweiliger sein könnte.

Stimme aus der Fachwelt:

Es handelt sich um ein Werk, das sich auf seinem Fachgebiet durchaus den aktuellen Fragen zuwendet und den Stand der Forschung minutiös wiedergibt. Methodisch einwandfrei gearbeitet, hätte der Autor doch seine Zeit mehr darauf verwenden sollen, tatsächliche Schlüsse zu ziehen, als zu beschreiben, wie er zu jenen zu kommen zu gedenkt. Die Hauptarbeit, „Orte der Macht“ für den jeweiligen artefaktmagischen Prozess aus den hundert Möglichkeiten zu extrahieren, verbleibt damit beim Leser. Schade! Ein ambitioniertes Vorhaben, das an seiner schieren Größe scheitern musste und dennoch wichtige Grundlagen konturiert.

## 8 Zeitschriften

Schirm&Stock

Schirm&Stock ist eine Wochenzeitung, die sich explizit an die hohen Damen und Herren der Gesellschaft richtet und all die Themenbereiche abdeckt, für die sich die Schickeria interessiert. Mode, höfische Etikette und die Zeit nach dem Bürgerkrieg sind gerade ganz oben auf der Agenda. Das Blatt genießt einen gehobenen Ruf, da es von Diffamierungen absieht und stattdessen lieber Interviews bringt. Der Preis liegt natürlich über dem der Durchschnittswochenzeitung. Schirm&Stock erscheint immer dienstags.

Alle Ausgaben

[Immer die aktuellste Ausgabe!](#)

Frack&Rock

"Konkurrenz belebt das Geschäft, oder so ähnlich.", das ist das Lebensmotto der berühmten Götterfälscherin Klatschjournalistin Alejandra Maria Ramona Sanchez de la Rosa, Chefredakteurin des "Frack&Rock". Während andere Adelsmagazine sich nur um die Alltagsprobleme des Adels drehen, hinterfragt Miss Sanchez die Dinge, die das Bürgertum interessiert. Mit ihren kritischen Fragen ist sie im Adel bereits in Verruf geraten, doch einen echten Journalisten halten solche Rückschläge nicht auf. Immer am Puls der Zeit und mitten im Geschehen. Spannende Kolumnen, die auch der kleinsten Hausfrau die Wirtschaftswelt näher bringen UND handverlesene Anzeigen, abgestimmt auf die Bedürfnisse der Stadt.

Alle Ausgaben

[Immer die aktuellste Ausgabe!](#)

## 9 Einzelstücke

Von dieses Büchern gibt es nur eines! Wenn es weg ist, dann ist es weg! Greift zu so lange der Vorrat reicht!

### 9.1 Lagernd

Die Architektur von Götterfels

Von [J.P. Gerald](#), 1279 n.E., zweite Auflage.

Dieses Buch thematisiert die Geschichte der Bauweise von Götterfels. Auf 300 Seiten finden sich unzählige Bilder, hauptsächlich von Stilen beim Bau von Wohngebäuden und Kasernen. Dazu gibt es eine Abhandlung darüber wo es innerhalb der Stadtmauern während einer Belagerung am sichersten wäre.

Das Buch ist in sehr gutem Zustand. Auf dem Einband ist ein stilvoll gezeichneter Turm abgebildet.

### 9.2 Nicht mehr lagernd

Leylinien und ein Dolyak

Abschrift eines Forschungsberichts von [Magister Tanner Schieferstein](#) über die Studie eines Test-Dolyaks in der Nähe einer Leylinie.

Das Tier wird in der Studie immer näher an die Ley-Linie gestellt, wobei der Forscher Kriterien untersucht wie Verhalten, Stoffwechsel, Kot, Körperfunktion, Fellabstehwinkel, etc.

Der Einband des Buchs ist leicht verschrammt, und hat ein paar eingedrückte Ecken. Das Buch scheint nicht sehr alt zu sein.

Die Kunst Trächtigkeit eines Lindwurms zu erkennen und nicht wegen einem ominösen Omelett zu sterben das du deiner undankbaren Mutter braten willst

Von [Jon Kowalk](#), 1299 n.E.

Dieses humoristisch gehaltene Kochbuch beinhaltet sehr viele Rezepte, die alle eine Hauptzutat gemeinsam haben: Lindwurm Eier.

Das Buch ist in relativ gutem Zustand. Hier und da finde man kleinere Verschmutzungen, aber der Text ist einwandfrei lesbar.